

## 노엘 캐롤의 대중예술의 정의에 대한 소고\*

- 존 피셔와 데이비드 노비츠의 비판을 중심으로

김정현\*\*

### [국문초록]

이 논문은 미국의 분석미학자 노엘 캐롤(Noël Carroll)의 대중예술론에 나타난 대중예술의 정의에 대한 올바른 이해를 목표로 하고 있다. 20세기 초부터 대중문화에 대한 많은 반대 이론이 개진되었고, 50년대를 지나면서 일군의 학자들은 대중문화도 순수예술처럼 나름의 가치가 있다는 주장을 하기 시작하였다. 캐롤은 후자의 흐름에 있는 학자로 흔히 대중문화로 부르는 현 문화현상을 보다 정확히 ‘대중예술’이라고 일컬어야 한다고 주장하며 이를 정의하고자 한다.

그는 그의 정의를 대중예술에 대한 중립적인 정의라고 설명함으로써 대중문화를 저급한 문화현상으로 보려는 이론가들로부터 한 걸음 긍정적인 방향으로 나아가려는 방향성을 가지고 있다. 따라서 당연히 이러한 캐롤의 중립적인 정의에 대해서도 많은 반론들이 쏟아지게 되었는데, 이는 한동안의 철학적 공방으로 이어졌다.

\* 이 논문은 교육부(정부) 및 한국연구재단 보호학문강의 지원사업의 지원을 받아 작성된 연구임(nrf-2009-551-A00037).

\*\* 서울대학교 미학과 강사

주제어: 대중문화, 대량예술, 노엘 캐롤, 존 피셔, 데이비드 노비츠, 정의  
popular culture, mass art, Noël Carroll, John Fisher, David Novitz, definition

이에 필자는 가장 길게 공방이 오갔던 두 명의 이론가들인 존 피셔(John Fisher)와 데이비드 노비츠(David Novitz)의 비판과 이에 대한 캐롤의 자신의 변론을 살펴보고, 이들 각각의 논의의 타당성을 검증해볼 것이다. 그리고 필자는 이러한 검증을 통해 위 두 비판가들의 반론은(그리고 이들과 비슷한 류의 반론들은) 캐롤에게 성공적이지 못하거나 너무 사소한 반론임을 주장할 것이다. 그리고 필자는, 그렇지 않은 경우 즉 꽤나 성공적인 동시에 의미 있는 반론의 경우에도 캐롤의 이론적 정합성을 유지하는 선상에서 막아낼 수 있는 방안이 있다고 제시해볼 것이다.

그러나 필자가 앞에서 이 논문의 목표가 캐롤의 대중예술론에 대한 올바른 이해라고 밝혔던 것처럼, 이 논문은 캐롤의 이론을 유일한 옳은 이론으로 주장하고자 하지 않는다. 필자는 이론의 타당성 검증의 과정에서 캐롤의 이론에 얽혀있는 몇 가지 오해를 거두어내게 될 것이지만, 더 중요하게는 그의 대중예술의 정의가 최종적으로 목표하는 지점이 무엇인지를 드러내고, 노엘 캐롤이 현대 대중예술의 핵심적인 특징을 잘 파악하고 있다는 필자 나름의 평가를 제시하는 데 있다.

## 1. 들어가기

1998년에 출간된 노엘 캐롤(Noël Carroll)의 *Philosophy of Mass Art*<sup>1)</sup> (이후 <대량예술의 철학>)는 대중문화를 비판적으로 보는 견해들 사이에서 대중문화를 중립적으로 정의해보고자 하는 철학적 시도였다.<sup>2)</sup> 이러한

1) Noël Carroll (1998), *Philosophy of Mass Art*, Clarendon Press.

2) 물론 이러한 평가는 온전히 맞는 말은 아니다. 왜냐하면 캐롤은 위 저서에서 대중문화라는 용어보다는 ‘대량예술’(mass art)이라는 용어를 사용한 탓에 자칫 캐롤의 논의가 ‘대중문화’라기 보다는 특수한 종류의 예술인 ‘대량예술’에 대한 옹호를 하고 있는 것으로 보일 수도 있기 때문이다. 그러나 캐롤이 앞선 대중문화 비판가들이 비판의 쟁점에 두었던 실체가 바로 (자신이 정의한) 대량예술이라고 생각한 점을 염두에 둔다면, 적어도 캐롤은 비판가들이 말하는 ‘대중문화’와 자신의 ‘대량예술’이 (완전

시도는 대중문화(캐롤에게서는 ‘대량예술’)가 결코 (부정적인) 가치평가를 함축하지 않는다는 주장으로 귀결되면서, 결과적으로 대중문화를 비판하는 대표적인 비평가들(아도르노, 콜링우드, 그린버그, 맥도날드)로부터 대중문화를 옹호하는 시도가 되게 된다.

그러나 이렇게 대중문화에 대한 중립적인 정의를 구하는 철학적 시도 이후 그 정의가 성공적이냐에 대한 많은 반론이 쏟아지게 되었고, 이로 인한 철학적 공방은 한동안 지속되었다. 철학적 반론이란 것은 그것이 성공적이든 아니든 간에 한 이론을 이해하는 데 많은 도움을 준다. 이 논문은 이러한 비평가들의 반론과 캐롤의 재반론에 대한 고찰을 바탕으로 캐롤의 대중예술론에 대한 더 깊은 이해를 가져 보고자 하는 데 기본적인 목표를 두고 있다.

이를 위해 필자는 데이비드 노비츠와 존 피셔의 비판을 제시하여 캐롤의 대량예술의 정의의 각 조건이 가지고 있는 대표적인 문제점을 지적하고, 이에 대한 캐롤의 반론이 성공적일 수 있는지를 탐색해 볼 것이다. 그리고 이러한 탐색의 과정을 통해 필자는 캐롤의 대중예술 정의의 목적을 드러내게 될 것이다. 한편 이 고찰의 과정은 또한 필자로 하여금 일정 정도 그의 정의에 휩싸여 몇 가지 오해를 거두어내어 캐롤의 정의론에 대한 적절한 이해를 도모함으로써, 대중문화에 대한 중립적 고찰의 성공 가능성을 좀 더 면밀히 가늠할 수 있게 해줄 것이다.

---

히 일치하지는 않더라도 대부분에 있어서) 동연적이라고 보고 있다고 말할 수 있다. (캐롤의 ‘대량예술’이 비평가들이 말하는 ‘대중문화’와 같은 것인가라는 쟁점은 또 하나의 중요한 연구 주제이지만, 이 논문에서는 이를 중점적으로 다루지는 않을 것이다.) 그리고 이때 캐롤이 생각하는 대량예술의 외연은 대중적인 상업영화, TV, 상업사진, 팝 음악, 라디오 방송, 컴퓨터 비디오 게임, 연재만화, 웹사이트, 대중문화(pulp fiction) 등에 해당한다(Carroll (1998), p. 173).

## 2. 캐롤의 대량예술의 정의 세 조건

캐롤은 언급한 <대량예술의 철학>을 발간하기 전 “The Nature of Mass Art”<sup>3)</sup>라고 하는 논문을 통해 자신의 정의를 소개한다. 캐롤은 다음의 각 조건들은 필요조건이며 모두가 연결했을 때 충분조건이 된다고 밝힌다:

“x는 다음과 같을 때, 그리고 오직 그러할 때에만, 대량 예술작품이다: 1) x가 예술작품이고, 2) 대량 분배의 기술에 의해 생산되고 배포되며, 3) 그 작품의 구성요소를 (예컨대 서사 형식, 상징, 의도한 감정과 그 내용까지) 선택할 때, 특별한 교육을 받지 않은 (혹은 상대적으로 덜 교육된) 최대한의 청중들이 최소한의 노력을 들여서 접근할 수 있게 해주는 선택들을 의도적으로 지향한다.”

그러나 1998년 이 논문이 저서 안으로 편입되면서 그의 정의는 약간 수정된다. <대량예술의 철학>에 제시된 수정된 정의는 다음과 같다:

“x는 다음 조건을 만족시킬 때, 그리고 오직 그러할 때에만, 대량 예술이다:

1) x는 다수의 사례를 가지는 예술작품 혹은 유형예술(type art-work)이다.

2) 대량 기술(mass technology)에 의해 생산되고 배포된다.

3) 그 작품의 구성 요소를 선택을 할 때, 특별한 교육을 받지 않은 (혹은 상대적으로 덜 교육된) 최대한의 청중들이 최소한의 노력을 들여서 (결과적으로는 단박에) 접근할 수 있는 선택들을 의도적으로 지향한다.”<sup>4)</sup>

---

3) Noël Carroll (1992), “The Nature of Mass Art”, *Philosophical Exchange* 23, p. 20.

4) Carroll (1998), p. 196.

각 조건들은 다음과 같이 부연 설명될 수 있다.

‘유형예술 조건’이라고 부를 수 있는 조건 1은 1992년도와 1998년도 사이에 차이가 있음을 알 수 있다. 1992년도에 캐롤은 조건 1에서 예술 작품일 것만을 명시하지만, 6년 후 그는 유형예술이어야 한다는 조건을 덧붙인다. 캐롤의 애초의 구상은 대량예술이 예술작품이어야 한다는 점을 말하고자 했으나, 이후 좀 더 명확하게 예술작품들 중에서도 존재론적으로 유형예술이어야 한다고 적고 있다. 그렇다면 조건 1은 2가지 관점으로 나누어 생각해 볼 수 있다. 하나는 대량예술이 **예술**작품이어야 한다는 것이고, 다른 하나는 **유형**예술이어야 한다는 것이다. 전자는 대량예술이 이미 예술작품이라는 것을 주장한다. 즉 캐롤에게서 대량예술은 (이미) 예술의 하위집합이다. 한편 후자는 대량예술은 예술인 것들 중에서 대개의 문학작품이 그러하듯, 하나의 작품에 여러 개의 실제 사례가 같은 작품으로 간주될 수 있는 유형예술이어야 한다는 것을 주장한다.

‘대량기술(mass technology)의 조건’인 조건 2는 발터 벤야민(Walter Benjamin)이 말하는 후기 산업사회의 특징인 기술복제의 생산 체제를 이론적 배경으로 삼는다. 캐롤은 그러한 대량생산과 대량배포가 가능한 미디어 기술의 사용을 조건 2로 제시한다. 그의 설명에 따르면 이 미디어 기술의 사용은, “중첩되지 않는 수신지대에 동시에 도달할 수 있는 대량 배포 체계들에 의존”<sup>5)</sup>한다고 한다.

세 번째 조건은 ‘접근용이성의 조건’으로, 대량예술이 대다수의 평균적 청중의 이해라는 목표를 제작과정에서 고려한다는 점을 기술한다. 따라서 이때 ‘접근용이성’(accessibility)이라고 하는 것은, 예컨대 영화관이 도처에 있어서 언제든지 감상의 장소에 도달하기 쉽다는 의미에서의 물리적 접근성을 뜻하지 않는다. 오히려 감상자들의 지적인 접근의 용이성 즉 작품 내용과 형식의 ‘쉬움’에 대한 것이다. 그러나 앞으로 살펴보게

5) Carroll (1998), p. 199.

되겠지만, 캐롤에게서 ‘쉽다’는 것은 그래서 나쁘다거나 질적으로 저급하다는 것을 함축하지 않는다.

위와 같이 캐롤의 정의의 세 조건이 어떤 것들인지 이해되었다면, 이제 이 각 조건에 대한 고찰을 통해 대량예술의 정의에 대한 적절한 이해를 도모해보도록 하자.

### 3. 조건 1 — ‘유형예술’ 조건에 대한 고찰

위에서 우리는 캐롤의 정의의 첫 번째 조건을 ‘유형예술 조건’이라 했다. 필자가 생각하기에 캐롤이 대량예술이 유형예술이라고 했을 때의 주안점은, 그는 이미 대량예술을 예술의 한 종류로 생각하고 있고, 여러 예술의 종류 중에서 대량예술이 하나의 원형에서 여러 개의 사례들이 발생할 수 있는 유형예술의 특징을 소유한다는 것을 주장하려 한다는 점에 있다.

이 조건에 대한 비판은 ‘유형’과 ‘예술’에 각각 주어질 것이라고 생각해볼 수 있지만, 대체적으로 대량예술이 여러 개의 사례가 발생하는 유형예술이라는 것에는 이견이 없다. 그보다는 그것을 ‘예술’로 보는 데에 강한 반대가 주어진다. 왜냐하면 대개의 대중문화 비판가들은 대량예술을 예술로 보고 싶지 않다는 것이 그들의 핵심 논변이기 때문이다.

후자의 대표적인 비판으로는 존 피셔의 논의<sup>6)</sup>를 눈여겨 볼만하다.<sup>7)</sup> 피셔가 보는 캐롤의 정의 조건 1의 문제점은, 캐롤이 결론으로 증명해야

---

6) John Fisher (2004), “On Carroll’s Enfranchisement of Mass Art”, *J.A.A.C.* 62, no. 1(winter), pp. 57-61.

7) 왜냐하면 대개 캐롤의 대량예술의 정의에 대한 비판은 조건 3에 대한 것이 가장 많고, 그 다음으로 조건 2에 대한 것인 반면, 피셔의 캐롤에 대한 가장 주된 공격은 조건 1에 대한 것이기 때문이다.

할 예술작품이라는 속성이 대량예술이 되기 위한 본질적인 속성으로 이미 정의에 전제되어 있다는 사실이다. 필자가 보기에 피셔가 생각하는 문제점은 다음 두 가지 정도로 요약될 수 있다:

문제점 1. 조건 1은 결국 (TV 토크 쇼인 <Live! with Regis and Kelly><sup>8)</sup>와 같은) 모든 엔터테인먼트 작품들에게 예술의 지위를 부여하게 된다.

문제점 2. 조건 1은 엘리트주의자들에 대한 선결문제요구의 오류 (begging the question)<sup>9)</sup>를 저지른다.

이제 이들 각각을 살펴보도록 하자.

### 3.1. 유형예술 조건의 반례들

피셔는 첫 번째 문제점을 제기하면서, “내가 잘못 이해한 것인가? 혹시 “다수의 사례를 가지는 예술작품”이라는 표현을 좀 더 중립적으로 그저 ‘다수의 사례를 가지는 인공품’으로 간주해야 했을까? 아니다. 캐롤은 명확히 예술작품이라는 속성을 대량 예술작품의 본질적인 속성으로 보려고 한다.”<sup>10)</sup>고 적고 있다.

필자가 보기에 피셔의 첫 번째 비판지점은 다음과 같이 진행된 것 같다:

- 1) (이 글의 각주 2에서 언급했듯이) 캐롤은 그의 저서에서 자신이 대량예술의 정의를 구하고자 할 때 염두에 두고 있는 외연들로, ‘대중적인 상업영화, TV, 상업사진, 팝 음악, 라디오 방송, 컴퓨터 비디오 게임, 연재만화, 웹사이트, 대중문학(pulp fiction)’ 등을 들었다.

---

8) Fisher (2004), p. 59.

9) Fisher (2004), p. 59.

10) Fisher (2004), p. 59.

- 2) 또한 캐롤은 이러한 외연의 내포가 될 대량예술의 개념을 정의하면서, 그 조건으로 그것이 유형 **예술작품**일 것이라고 하였다.
- 3) 그러므로 캐롤은 열거한 이 모든 것들이 예술작품이라고 주장하는 것이다.

그렇다면 TV 토크 쇼뿐만 아니라 피셔가 예로 든 <WWF Smackdown> 같은 레슬링 비디오 게임<sup>11)</sup>, 아파트 현관 앞에 매일매일 쌓이는 근처 대형마트의 전단지에 나오는 상업사진들<sup>12)</sup>도 예술의 지위를 부여받아야 할 것이다. 그러나 피셔가 보기에 그것은 동의하기 어려운 일이다. 피셔가 그의 논문의 제목을 “캐롤의 대량예술의 예술로서의 승격(enfranchisement)”이라고 적고 있는 것도, 이런 것들조차 예술의 지위를 받아야 하는 것인가라는 자신의 반감을 표현한 것이다.

그러나 캐롤도 적절히 대응하고 있듯이, 캐롤의 논의는 모든 미디어 산물이 대량예술의 지위를 부여받는다 주장하지 않는다. 캐롤은 피셔의 비판에 대하여, “그러한 것들(전단지 상업사진이나 토크쇼)은 분명 대중매체(mass media)의 산물이지만, 내 이론에 입각해 보았을 때 대중예술인 것은 아니다. 왜 아닌가? 왜냐하면 그것들은 조건 1을 만족시키지 않기 때문이다. 다시 말해, 그것들은 예술작품이 아니기 때문이다.”<sup>13)</sup>라고 한다. 덧붙여 그는 “내 이론은 만일 어떤 것이 예술작품이라면 대량예술로 분류될 수 있다고 말할 뿐이다.”<sup>14)</sup>라고 자신의 입장을 밝히고 있다.

여기에서 우리가 알 수 있는 것은, 실제로 조건 1은 이미 예술인 것들 중에서 대량예술이 지니는 유형예술의 특징을 말하고자 한다는 점이다.

---

11) Fisher (2004), p. 57.

12) Fisher (2004), p. 60.

13) Noël Carroll (2004), “Mass Art as Art: A Response to John Fisher”, *J.A.A.C.* 62, no. 1(winter), p. 62.

14) Carroll (2004), p. 62.

그러므로 예술이 아니라 광고나 스포츠로 즐겨지는 피셔의 예들은 이미 캐롤의 고려사항이 아니다. 따라서 피셔의 비판은 성공적이지 못하다. 캐롤이 요구한 것은 오직 예술작품인 것들 중에 대량예술이 있다는 주장일 뿐이다.

그런데 캐롤의 정의에 반례를 찾을 때, 우리에게 가장 쉽게 떠오르는 예들은 실상 피셔와 같은 반례들이다. 예컨대 라디오 토크 쇼, 리바이스 청바지, 프린트된 티셔츠, 퀴즈쇼, 텔레비전 광고, 디자이너가 만든 테이블웨어들, 보드 게임, 자동차 등등. 왜냐하면 이러한 것들은 보통 조건 2와 3을 만족시키는 동시에 유형-사례(type-token)의 존재론적인 지위를 가지지만, 직관적으로 대량예술로 보이지 않는 것들이기 때문이다. 그러나 살펴보았듯, 이러한 류의 반례들은 다소간 캐롤의 조건 1에 대한 오해에서 비롯된 것이다. 왜냐하면 거듭 말하지만 조건 1의 논점은 예술인 것들 중에서 대량예술들을 분류하고자 하는 데 목적을 두기 때문에 이미 예술이 아닌 예들로 캐롤을 비판할 수는 없다.

이제 우리는 캐롤이 조건 1에서 이미 예술로 향유되는 것들 중에서 대량예술을 가려내려는 전체 그림을 가지고 출발한다는 것을 이해하는 것이 중요하다는 것을 알게 되었다. 그렇다면 ‘예술’이라는 조건에는 문제가 없을까? 다음 비판으로 가보자.

### 3.2. 선결문제 요구의 오류?

이제 우리는 ‘예술의 지위를 부여받은 것들로부터’라는 지점에서 피셔가 제기한 두 번째 문제를 만나게 된다. 피셔가 보기에 캐롤이 대량예술이 되는 조건에서 예술 조건을 내거는 것은, 엘리트주의자들(아도르노, 콜링우드, 그린버그, 맥도날드)에게 캐롤이 증명해야 하는 결론을 전제로 상정해버린 셈이 된다. 따라서 피셔는 이것이 엘리트주의자들에 대한 선결문제 요구의 오류를 저지르는 것이라고 말한다.

그러나 이러한 비판도 그렇게 유효하지 못하다. 왜냐하면 캐롤은 그의 1998년 저서에서 대량예술에 대한 자신의 이론을 펼치기 이전에 앞선 1장에서 대량예술의 외연들을 예술이 아니라고 주장하는 엘리트주의자들의 핵심 논변이 왜 틀렸는지를 백여 페이지에 걸쳐 논박한다.<sup>15)</sup> 그런 후에야 캐롤은 3장에 가서 순수예술 못지않은 대중매체의 산물들이 대량예술로 정의되는 방안에 대해 거론한다. 따라서 캐롤의 조건 1은 엘리트주의자들에 대한 선결문제의 오류를 저지르는 것이라기보다는, (캐롤의 엘리트주의자들에 대한 논변이 성공적이었는지는 모르지만) 그들의 핵심 논변을 논박하고, 그로부터 이끌어지는 결과를 가지고 자신의 이론을 만들어 간 것이라고 보아야 한다. 그렇다면 이제 대량예술이 예술이 아니라는 주장의 증명의 책임은 오히려 엘리트주의자들에게 있는 것이다. 나아가 피서는 이 유형예술 조건이 결국 예술과 예술이 아닌 것에 대해 말해주는 바가 없기 때문에, 이 이론은 대량예술에 대해서도 말해주는 바가 없다고 비판한다. 다시 말해, 캐롤의 대량예술의 정의를 통해 우리

15) 그 백 여 페이지의 논의를 일일이 열거할 수는 없겠지만, 논변의 구성을 대략적으로 소개하고자 한다. 캐롤이 그의 <대량예술의 철학>에서 반박하고자 하는 엘리트주의자들은 아도르노, 콜링우드, 그린버그, 맥도날드이다. 그는 이들의 이론이 주장하는 대량예술의 문제점을 다음의 네 유형으로 나눈다: 1. 맥도날드가 주장한 대량화(massification) 논증: 대량예술은 대량 판매를 위해 대량생산되기 때문에 다수의 저급한 취향을 목표로 하고, 그래서 저급하다. 2. 그린버그의 수동성(passivity) 논증: 대량예술은 다수의 감상자에게 이해되도록 쉽게 만들어졌고, 이는 수동적인 감상자를 기를 뿐이다. 3. 콜링우드의 공식(formula) 논증: 대량예술은 목표(환기되는 감정)에 있어서나 그 수단(감정을 환기시키는 기법)에 있어서 모두 항상 반복되는 공식을 가지고 있다. 4. 아도르노와 호르크하이머의 자유(freedom) 논증, 감수성(susceptibility) 논증과 조건화(conditioning) 논증: 예술이 미적 자율성을 획득하지 못하면, 예술이 도덕적이고 정치적인 자율성도 획득하지 못하고, 상상력의 발휘나 반성력도 없고 (즉 감수성도 길러지지 않고), 정형화된 예술들을 반복 감상하다 보면 감상자는 사회적 현실도 변경불가하다는 상을 가지게 된다(즉 조건화된다). 캐롤은 이 각각의 논증들이 칸트의 자유미 개념을 예술론에 잘못 적용한 이론적 근거를 가지고 있고, 이는 ‘예술을 위한 예술’ 즉 현대 아방가르드 예술에만 적절한 것으로 보편적인 예술론이 되지 못한다고 비판한다.

가 알고 싶은 것은 캐롤이 엘리트주의자들과 달리 대중매체의 산물에 예술과 같은 지위를 부여하는 이유일 것이다. 그러나 얼핏 보면 조건 1은 대뜸 그것이 유형예술이라고 말함으로써, 우리가 진정으로 궁금해 하는 것에 대해서는 말해주는 바가 없는 것처럼 보인다.

그러나 실상은 그렇지 않다. 캐롤은 이미 그의 1998년 저술에서 예술과 예술이 아닌 것을 가릴 수 있는 자신만의 방법<sup>16)</sup>을 제안하고 있다. (뿐만 아니라 캐롤에 따르면, 반드시 자신의 이론이 아니라 하더라도 예술에 대한 분류적 정의는 모두 여기에 성공적으로 사용될 수 있다고 밝힌다.<sup>17)</sup>) 그렇다면 캐롤의 전체 철학의 구조 속에서 ‘예술이란 무엇인가’라는 질문에 대한 답은 이미 주어져 있는 것이다. 만약 캐롤의 대량예술이 무엇인지 알기 원한다면, 캐롤이 주장하는 ‘예술의 신분을 확인하는 서사’가 예술작품인 것들을 식별한 다음, 그중에서 유형예술인 동시에 조건 2와 3을 만족시키는 것을 찾아내면 된다. 물론 그의 ‘예술 신분확인론’이 예술 정의에 대한 옳은 이론인가를 문제 삼을 수는 있지만, 그 중

16) Noël Carroll (1994), “Identifying Art”, (ed.) Robert Yanal, *Institutions of Art*, Pennsylvania University Press, pp. 3-38. 물론 여기에서 개진된 캐롤의 ‘예술 신분 확인론’이 성공적인가에 대한 논의는 미학적으로 중요한 문제이지만, 이 논문의 주요 목적에 부합하지 않기 때문에 그것을 세세히 거론하지는 않을 것이다. 다만 현 논의에 필요한 정도의 설명을 하자면, 캐롤은 예술이 필요·충분 조건에 의해 정의되는 것을 거부하고 (비트겐슈타인과 같이) 예술이 하나의 본질적인 속성으로 정의되지 않는다는 예술정의 불가능론을 선택한다. 한편 캐롤에 따르면, 예술을 본질론적으로 정의할 수는 없지만, 우리는 어느 것이 예술이고 어느 것이 예술이 아닌지에 관한 그 신분을 확인할(identifying) 수는 있다고 한다. 이때 예술의 신분을 확인할 수 있는 방법은, 현재 다루고 있는 대상이 예술사의 맥락에서 예술작품이 된다는 역사적 서사를 쓸 수 있으면 된다. 그리고 이 서사는 주로, 해당 작품이 이전 예술사에 등장한 작품들을 반복(repetition)했거나, 확장(amplification)시켰거나, 혹은 거부(repudiation)하고 나갔다는 관계를 역사적으로 증명할 수 있으면 성립된다. 예컨대 캐롤이 대량 예술의 사례들로 언급한 영화, 애니메이션, TV드라마 등은 기존의 회화, 조각, 문학, 연극 등과 같은 예술사례들과 역사적 서사를 만드는 것이 가능하고, 그렇기 때문에 그것들을 예술로 신분 확인하는 것이 가능하다는 것이다.

17) Carroll (1998), p. 198.

명의 부담은 피셔나 다른 비평가들의 몫일 뿐 캐롤의 전체 이론 내에서 조건 1이 아무것도 말해주는 바가 없다는 문제를 불러일으킬 여지는 없어 보인다. 이는 어쩌면 피셔가 캐롤의 논의의 출발점을 놓쳐서 발생하는 문제일지 모른다.

살펴보았듯이 우리는 조건 1에 대한 피셔와 캐롤의 공방을 통해 캐롤의 정의론의 목표를 구체적으로 이해할 수 있다. 요컨대 캐롤은 대중문화 비평가들처럼 대량예술이 예술로서 가치를 지니는 것인가 아닌가에 대한 논의를 위해 이 정의를 시도하지 않았다. 그는 오히려 이미 대량예술을 향유의 대상으로 보고 있는 우리들의 실질적인 예술 감상의 상황 속에서, 19세기 말 20세기 초에 신생으로 나타난 이 일군의 향유대상들의 공통된 특질을 논하고 싶은 것이다. 대중문화 비평가들이 대중문화가 예술처럼 향유될 가치가 있는냐를 논하는 데 주력하였다면, 캐롤의 정의는 대량예술의 공통된 특징을 구획하는 데 주력한다. 즉 캐롤은 대량예술이 감상자들에게서 예술로 인식되고 향유되는 것을 ‘주어진 사태’로 보고, 그 이후 논의를 하고 싶은 것이다.

### 3.3 캐롤이 보는 대량예술의 핵심

조건 1에 대한 고찰을 마치면서, 우리는 캐롤의 대량예술의 정의의 목표를 19세기 말 20세기 초에 발생하여 변성한 특정 예술에 공통된 본질을 밝히는 것에 있다고 언급했다. 아직도 여전히 왜 그 특정 예술들을 예술로 보아야 하는가를 문제 삼고 싶겠지만, 언급했듯이 캐롤은 그에 대한 충분한 논의도 하였고, 자신만의 예술 신분확인론도 가지고 있다. 따라서 이제 우리는 캐롤의 의도를 좇아 논의의 다음 단계로 나아가야 한다.

그러나 다음 단계로 가기 전에 필자가 밝혀두고 싶은 것이 있다. 만일 앞서 말한 것이 캐롤의 대량예술의 목표라고 하였을 때, 그 목표를 추구하는 데 있어 캐롤이 결국 주장하고 싶은 대량예술의 본성은 무엇일까?

필자가 보기에 캐롤의 세 조건을 이해하는 데 있어서, 이 같은 캐롤의 궁극적 의도를 파악하는 것은 중요해 보인다. 왜냐하면 결국 정의에 사용되는 세 조건은 이 역할을 설명하기 위해 조합될 것이기 때문이다. 즉 그의 궁극적 의도는 앞으로의 논의와 함께 각 조건을 적절히 이해하는 데 중요한 길잡이가 될 것이다.

그 증거를 캐롤의 저서에서 찾자면 필자가 생각하기에 다음과 같은 구절이 유력하다고 본다. 캐롤은 자신이 염두에 둔 대량예술의 핵심적인 역할에 대해 다음과 같이 쓰고 있다:

“대량의 감상자(mass audience)에게 호소한다는 것이 대량예술의 핵심 혹은 역할이다. 그 동기는 자본주의 국가의 이윤추구의 동기일 수도, 전체주의 정권의 이데올로기적 목적일 수도 있다. 그러나 이는 또한 대량예술 작품의 내재적 구조에 요구되는 사항을 말해준다. 다시 말해, 대량 예술작품은 최대 다수의 사람들이 특별한 배경적 훈련과(이나) 노력 없이도 단박에 접근할 수 있는 구조, 예컨대 회화적 재현, 물음론적(erotic) 서사<sup>18)</sup> 그리고 심지어 쉬운 내용을 지향한다. 대량예술은 일정 종류의 동질성을 추구하는데, 이는 대량예술이 막대한 대다수에게 공통된 것을 추구하려는 목적을 가지는 데에서 비롯된다.”<sup>19)</sup> [필자 강조]

이처럼 캐롤은 대량예술이 엄청나게 많은 수의 감상자를 목표로한다는

18) 물음론이란 본래 웅변술의 하나로 웅변자가 이해를 도모하고자 하는 주제에 관한 질문을 던지고 웅변의 결론에서 그 답을 제시해주는 웅변 방법이다. 웅변술 중 이는 내용을 쉽고 편하게 이해시키는 방법으로 여겨진다. 캐롤은 티비 드라마나 영화도 감상자에게 내용을 전달하는 데 있어서, 작품 전체에 해당하는 혹은 지엽적인 문제들을 제기한 후 극의 말미에 그 답을 제시하는 물음론적 방법을 사용한다고 말한다. 이는 작품에서 답을 제시해주기 때문에, 감상자 스스로 작품의 주제나 결말을 감상자 찾아가야 하는 경우에 비해 쉬운 감상이라고 말할 수 있다.

19) Carroll (1998), pp. 195-196.

점에서 그 정의적 본성이 도출된다고 본다. 그래서 그는 조건 2에서 대량의 감상자에게 물리적으로 다가갈 매체적인 특성인 대량기술을, 조건 3에서는 그들에게 인지적으로 다가갈 ‘접근용이성’의 조건을 적고 있다. 그러므로 앞으로의 조건 2와 3에 대한 우리의 논의도, 이 대량의 감상자를 목표한다는 의도를 염두에 두고 이해되어야 할 것이다.

이제 조건 2로 가보자.

#### 4. 조건 2 — ‘대량기술’ 조건에 대한 고찰

두 번째 조건에 대해 필자가 의미 있다고 생각하는 두 이론가들의 비판은, 캐롤의 ‘대량기술’이라는 개념어의 모호성에 대한 비판과 대량기술 조건에 위배되는 반례이다. 이 두 비판은 캐롤의 비판에서 설명되어야 하는 개념어의 구체성과 논리적 타당성이라는 중요한 문제를 묻고 있기 때문에, 캐롤의 정의에 대한 이해를 높이는 데 중요한 역할을 한다. 전자가 노비츠의 비판이고 후자가 피셔의 비판이다. 먼저 두 비판 중 상대적으로 더 쉬운 노비츠의 비판부터 살펴보기로 하자.

##### 4.1. ‘대량기술’의 모호성 비판

노비츠는 ‘대량기술’(mass technology)이라는 개념의 모호성을 문제 삼는다. 그의 비판의 핵심은 도대체 우리는 ‘대량기술’을 어디까지로 볼 수 있는가 하는 것이다. 캐롤의 ‘대량기술’의 규정에 따르면 인쇄술뿐만 아니라 단순하게는 연필, 만년필, 잉크를 사용하는 펜촉, 종이, 스케치북 같은 것도 (많이 쓰거나 그래서 배포할 수 있으므로?) 대량기술로 여겨질 수 있다고 노비츠는 지적한다.<sup>20</sup> 그렇다면 캐롤이 말하는 대량기술이란 어떤 것인가? 캐롤은 다음과 같이 적고 있다.

“... (중략), 나는 대량전달의 체계(mass delivery system)를 동일한 공연이나 동일한 대상을 하나 이상의 수신지에 동시에 전달하는 능력을 가진 기술로 정의할 것을 제안한다.”<sup>21)</sup>

노비츠는 이러한 캐롤의 정의에 따르면 연필이나 만년필도 중첩되지 않는 하나 이상의 수신지에 전달하는 기술일 수 있다고 말한다. 그러나 이는 다소간 (매우 주변적인 사례들을 가지고 하는) 트집 잡기로 보일 수 있다. 왜냐하면 일반적인 언어 사용에 있어서 대개 적고 쓰는 행위를 대량 전달의 체계라고 말하지 않을 것 같고, 제아무리 빠르다 해도 적고 그리는 행위가 대상을 중첩되지 않는 여러 수신지에 (정확한 의미에서) 동시적으로 전달할 것 같지 않다. 아마도 그래서 우리가 이러한 것들을 기술(technology)이라고 부르지 않는 것은 아닐까?

노비츠는 이어서 기실 문학과 같은 모든 타필적 예술들은 캐롤에게서 대중예술로 편입될 수 있다고 주장한다. 이에 대해 캐롤은 자신은 문학의 경우 시대를 앞서서 나타난 대량기술의 사례로 인정할 것이라고 말한다.<sup>22)</sup> 그러나 필자가 보기에 문학 작품이 조건 2를 만족시킨다고 해도 그와 동시에 조건 1과 3을 만족시키는 사례들만이 시대를 앞서 나타난 대중예술의 사례로 캐롤에게서 인정받을 것이다.

여기에서도 중요한 점은, (앞서 3.3절에서 밝혔듯이) 조건 2(대량기술의 조건)가 대량의 감상자에게 호소하기 위한 목적에 관여한다는 의도 아래 읽혀야 한다는 것이다. 그리고 이러한 의도는 시대적 요청에 의한 것으로, 요컨대 캐롤에게서 대중예술은 시대 특화적인 특징을 갖는 예술이다. 연필이나 펜도 대상을 동시에 여러 곳으로 전달할 수 있다. 필사하

20) David Novitz (1992), “Noël Carroll’s Theory of Mass Art”, *Philosophical Exchange* 23, p. 44.

21) Carroll (1998), p. 199.

22) Carroll (1992a), p. 53.

여 모아 두었다가 동시에 여러 곳에 분배했던 성서나 문학의 필사본들을 생각해 보면 그렇다. 그러나 필자의 생각에 연필이라는 매체의 본질은 대량예술처럼 막대한 대량의 감상자를 염두에 두고 고안되었다고 여겨지지 않는다. 반면 복사나 기계 인쇄는 19세기 말 20세기 초 등장하는 대중 사회의 출현이 가져온 대량소비를 염두에 두고 만들어진 매체인 것이다. 따라서 연필과는 다르게 대량기술에는 대량 감상자에게 주어져야 한다는 시대적 요청이 담겨 있고, 그 감상자의 양도 이전 매체와는 비교불가능하게 막대하다. 캐롤도 어디에선가 언급했듯이 이것은 매우 ‘수적 인’(numerical) 문제이다.

나아가 필자가 보기에, 그의 1998년 저서의 2장을 각별히 벤야민의 이론이 자신의 이론에 남긴 유산을 설명하는 데 할애한 점을 감안해 보면, 캐롤의 대량기술이 특정한 시대 즉 19세기와 20세기를 겨냥하고 있다는 점은 명백하다. 나아가 캐롤은 19세기 말 20세기 초 극장에서 유행한 보드빌(Vaudeville)을 사례로 들며, 그것이 아무리 대중들의 호응을 받았더라도 제한된 규모의 감상자들에게 한 장소에서 한 번 상연된다는 점에서 대량예술의 특징을 제대로 반영하지 못한다고 말한다. 예컨대 버스터 키튼(Buster Keaton)의 경우, 그의 보드빌 상연이 아니라 (전 세계의 대중을 위해) 그의 상투적인 레퍼토리를 영화로 만든 버전이 대량기술을 사용한 대량예술의 사례라고 말한다.<sup>23)</sup> 이에서도 알 수 있듯, 캐롤이 말하고자 하는 조건 2의 핵심은 불특정 다수를 겨냥하는, 그것도 엄청난 ‘수’의 관객을 의식해야 하는 시대적 요청에 대한 매체적 전환을 지적하고 싶은 것이다.

따라서 노비츠가 제시한, 대중사회의 대량소비를 의식하고 발생한 매체는 아니지만 ‘한 대상을 중첩되지 않는 수신지에 동시적으로 전달하는’ 매우 특별한 전통적인 매체는 캐롤의 논의의 핵심을 포착하지 않으

---

23) Carroll (1998), p. 187.

려는 인색한 반례로 보일 수 있다. 가령 만에 하나 그런 사례를 발견한다고 해도 그것은 캐롤이 말하는 대량기술의 핵심을 놓치고 있는 억지스러운 사례였던 것은 아닌지를 먼저 재고해 보아야 한다. 그렇지 않다면 캐롤의 논의에 대한 핵심적인 반례의 역할을 하지 못할 것이기 때문이다.

#### 4.2. 조건 2에 대한 반례로서의 록음악 공연

그러나 위의 반례를 벗어날 즈음 우리는 좀 더 까다롭고 해결하기 힘든 반례를 만나게 된다. 필자는 앞 절에서 보드빌에 대한 캐롤의 생각을 언급했었다. 어떤 독자는 버스트 키튼의 같은 공연이 보드빌로 극장에서 공연되면 대량예술의 사례가 아니고, 그것이 영화로 상영되면 대량예술이 된다는 캐롤의 언급에 당황할 수 있다. 그러나 보드빌이 사라진 시대를 살고 있는 우리에게 그다지 현실감이 없는 사례라면, 우리는 비슷하지만 우리에게 친숙한 사례로 옮겨가 볼 수 있다.

이와 같은 취지에서 피셔는 록음악의 사례를 든다. 캐롤을 따르자면 예컨대 콘서트홀에서 하는 윤도현 밴드의 공연은 대량예술이 아니지만, 그 공연이 매체를 통해 전 세계로 (녹화되어서건 아니건) 방송되거나 혹은 레코딩되어 CD로 팔리게 되면 대량예술이다. 피셔는 이러한 결론은 직관적이지 못하다고 주장한다.<sup>24)</sup>

이에 대한 캐롤의 답변은 의외로 단호하다:

“피셔가 염두에 둔 콘서트는 여러 수신지에 도달하지 않는다. 그 콘서트들은 한 장소에서 한 번 발생하는 것이다. 나는 왜 피셔가 이러한 공연들을 내가 말한 의미의 대량예술작품으로 간주해야 한다고 여기는지 모르겠다. 이 콘서트들은 영화보다 연극에 더 가까운

24) Fisher (2004) p. 58. 필자의 생각에, 우리는 같은 차원에서 뮤지컬 공연도 생각해 볼 수 있을 것 같다.

것이다. 이것들은 (일례로 우드스탁의 경우에서처럼 그러한 요소를 가지고 있기는 하겠지만,) 벤야민이 말하는 “기술복제”가 아니다. 이러한 쇼는 많은 사람들에게 제시될지는 몰라도 여전히 본질적으로 라이브 공연이다. 물론 미디어를 사용하겠지만, 라이브로 많은 관중에게 제시되는 로마 카라칼라 욕장에서의 오페라를 대량기술의 사례라고 보지 않는 것처럼, 이 경우도 본질적으로 라이브 공연인 것이다.”<sup>25)</sup>

인용문은 마치 시대적 요청이 담긴 매체성이 담보되지 않는 예외적인 대중문화의 사례까지 자신이 옹호해야 할 의무는 없다고 말하는 것 같다. 그러나 초견적으로 우리의 직관은 캐롤 편이 아닌 것 같다. 왜냐하면 우리는 록음악이 공연의 버전이건 녹음의 버전이건 간에 모두 대중음악이라고 생각하지 않는가? 그리고 동일한 작품이 전달 방식에 따라 대량 예술일 수도 전통적인 예술일 수도 있다는 주장은, 이론적으로 가능하다고 해도 우리의 상식과 잘 부합하지 않는다. 나아가 록을 사랑하는 사람들은 록음악의 핵심이 레코딩이 아니라 라이브 공연 즉 현장성을 담보하는 버전에 있다고 주장할 수도 있다. 그렇다면 도대체 록은 전통예술인가 대량예술인가?

이 문제에 관련해서는 필자가 보기에 캐롤에게는 두 가지 해결방안이 있어 보인다. 그 하나는 그래츠크(Theodore Gracyk)처럼 록 음악은 전통적인 의미에서의 ‘노래’가 아닌 레코딩이 일차적인 예술작품이고, 레코딩의 재생을 그 사례(token)로 보는 것이다.<sup>26)</sup> 물론 이렇게 보는 것은 음악에 대한 일반적인 존재론과는 사뭇 다른 것으로, 피셔의 지적처럼 록음악을 고전적인 음악작품보다는 판화의 존재론에 더 가깝게 여기는 것이다.<sup>27)</sup> 그러나 필자가 보기에 록음악을 음악작품보다 판화의 존재론에 가

25) Carroll (2004) p. 64.

26) Theodore Gracyk (1996), *Rhythm and Noise: An Aesthetics of Rock*, Duke University Press. 특히 2장을 참조하라.

까운 것으로 보는 것이 별로 문제가 될 것 같지는 않다. 사실 판화라기보다는, 실제로 캐롤이 보는 록음악은 영화에 더 가까운 것으로 이해될 수 있다고 말해야 정확한 해석일 것이다. 즉 대량예술 시대의 음악은 전통적으로 여겨져 온 소리의 구조에 자신의 거처를 둔다기보다, 하나의 주형에서 여러 사례들을 기계적으로 만들어 낼 수 있는 유형예술인 영화와 공통점을 가지면서 확장된 것으로 보는 것은 무리일까? 그러나 전통적인 음악과 본질 상 다른 예술 형식으로 록음악을 구분지어 생각하려면 더 세부적인 논의가 주어져야만 할 것이다.

두 번째는 “대량 기술(mass technology)에 의해 생산되고 배포된다”는 정의 조건을 수정하는 것이다. 만일 이 조건을 “대량 기술에 의해 생산되고 배포될 의도에 의해 (혹은 그러한 생산과 배포를 염두에 두고) 제작된다”라고 수정하게 된다면, 록음악 공연은 대량기술(CD, DVD)의 사용을 전제하고 만들어진 음악의 예외적인 버전으로 여겨질 수 있기 때문에 우리는 어느 정도 피셔의 반론을 막아볼 수 있다.

필자가 생각해본 위와 같은 해결방안들의 성공여부는 조금 더 면밀한 고찰을 필요로 하기도 하지만, 동시에 캐롤이 수용할 것인가 하는 문제도 남겨두고 있다. 그러나 필자가 제시한 두 해결방안은 모두 앞서 언급한 조건 2가 애초 캐롤이 가졌던 의도, 즉 대량예술이 19세기 말 20세기 초 출현한 대중의 대량소비를 충족시키기 위해 나타났다고 주장하려는 의도와 정합성을 유지할 수 있기 때문에 채택 가능성이 있어보인다.

제시한 두 해결책은 모두 록음악에서 레코딩을 록음악의 전형으로 보게 함으로써 조건 2에 제시되는 반직관적인 느낌들을 지워갈 수 있다. 그러나 여전히 록음악 애호가들이 록음악의 핵심을 레코딩이 아니라 현장성에 있다고 보는 반론은 남겨질 것이다. 그러나 필자가 보기에 이러한 관점은 록음악에 대한 개인의 취향의 문제인 것 같지, 그것이 이론적

27) John Fisher (2001), “High Art Versus Low Art”, (eds.) Berys Gaut and Dominic McIver Lopes, *The Routledge Companion To Aesthetics*, Routledge, p. 111.

으로 록음악을 전통음악으로부터 구분짓는 특징인 것 같지는 않다. 따라서 이 시점에서 필자의 최선은, 만일 전통음악에 비해 록음악이 가지는 특징이 막대한 양의 잠재적인 대중들에게 호소한다는 점이라면, 그리고 그것이 일리 있게 들린다면<sup>28)</sup>, 오히려 캐롤의 관점이 더 가능성이 있다고 밝히는 것 정도가 되겠다.

### 5. 조건 3 — ‘접근용이성’ 조건에 대한 고찰

조건 3은 앞서 2장에서 언급했듯이, “그 작품의 구성 요소를 선택을 할 때, 특별한 교육을 받지 않은 (혹은 상대적으로 덜 교육된) 최대한의 청중들이 최소한의 노력을 들여서 (결과적으로는 첫눈에) 접근할 수 있는 선택들을 의도적으로 지향한다”였다. 우리는 이 조건을 ‘접근용이성’(easy accessibility) 조건으로 부를 수 있다.

이 조건에 대한 반론은 다음과 같다: 첫째, 조건 3의 타당성을 의심하는 반례들로 구성되는 반론이다. 우리는 이 타당성에 대한 검증을 다시 두 가지로 나눌 수 있는데, 그중 하나는, 앞의 두 조건은 만족시키지만

---

28) 필자가 보기에, 캐롤이 조건 2에서 대량의 감상자를 목표로 한 매체적 전환을 대중 문화를 전통 예술과 구분해주는 중요한 특징으로 꼽는 것은 올바른 방향성을 가지고 있는 것 같다. 그것은 아도르노(T. W. Adorno & M. Horkheimer (1990), “The Cultural Industry: Enlightenment as Mass Deception”, *Dialectic of Enlightenment*, Continuum, pp. 120-67)나 맥도날드(Dwight McDonald (1953), “A Theory of Mass Culture”, (eds.) B. Rosenberg & D. Manning, *Mass Culture: The Popular Arts in America*, Free Press, pp. 59-73)와 같은 비판가들에게서도 지적되는 바이고, 이러한 매체적 전환이 긍정적으로 여겨질 수 있다고 보았던 벤야민(W. Benjamin (1969), “The Work of Art in the Age of Mechanical Reproduction”, (trans.) H. Zorn, (ed.) H. Arendt, *Illuminations*, Schocken Books, pp. 217-52)에게서는 말할 것도 없다. 따라서 캐롤이 제시한 조건 2는 (그 매체적 전환을 부정적으로 보건 긍정적으로 보건 간에) 많은 대중문화 이론가들이 동의하고 있는 논점인 것 같다.

세 번째 조건을 만족시키지 못하는 대량예술이 존재한다는 반례를 제시하는 것이고, 나머지 하나는 예컨대 ‘덜 훈련된’(untutored)과 같이, 조건 3이 일부 모호한 개념어들을 지녀 대량예술이 아닌 사례도 정의를 만족시킨다고 주장하는 것이다.

둘째는 조건 3의 함축에 관한 비판으로, (앞에서 제기된 두 반론이 다 해결된다고 하더라도) 결국 조건 3은 대량예술이 ‘쉽다’는 것을 주장하게 된다고 비판하는 것이다. 이것이 문제되는 이유는, ‘쉽다’는 것은 결국 (어려운 것에 비해서 감상자가 얻는 것이 적기 때문에) 저급한 것이고, 이는 곧 캐롤의 정의가 더 이상 중립적 정의이지 못하다는 것을 뜻하기 때문이다. 이제 각각의 반론들을 살펴보며 캐롤이 조건 3에 대한 올바른 이해를 도모해보자.

### 5.1. 조건 3의 타당성 비판

먼저 조건 3에 위배되는 ‘어려운 대량예술의 존재’를 주장하는 반론을 살펴보도록 하자. 예컨대 지미 핸드릭스, 밥 딜런, 비틀즈<sup>29)</sup>와 같이 이전 예술과 팬들에게 도전하면서 자신의 예술작품을 열어갔던 대중예술가들이 여기에 해당한다.

비틀즈 음악의 경우, <Let It Be>같이 우리 귀에 익숙한 곡들이 있지만, 이와 달리 철학적 성찰과 대중음악사에 전례가 없는 음악 형식적 구성으로 대중음악이 예술에 이르렀다는 평가를 들었던 앨범 《Sgt. Pepper Lonely Hearts Club Band》에 실린 <A Day In The Life>를 생각해볼 수 있다. 사이키델릭한 음악적 분위기와 조지 해리슨의 인도음악 영향, 사회비판적 내용, 철학적 성찰이 중반 이후의 비틀즈 음악에 녹아들기 시작하면서 비틀즈 음악은 순수예술에서처럼 그 형식과 내용에 있어서 자

29) Fisher (2004), p. 58.

가발전의 깊이를 더해가게 된다. 비틀즈는 ‘British attack’이라는 명칭을 부여받을 정도로 그 대중성을 전 세계적으로 떨쳤지만 결코 그들의 음악적 도전정신을 포기하지는 않았었다. 이는 대량예술이 순수예술에 버금가는 사례로, 피셔와 같은 반론가들에게서는 대량예술이 쉽지 않다는 증거로 채택되곤 한다.

만일 그렇다고 한다면, 비틀즈 그리고 이와 비슷하게 자신의 음악적 도전정신을 계속 시험하며 나아갔던 지미 핸드릭스나 밥 딜런이 조건 3의 반례가 될 것이라는 피셔의 주장은 일리가 있다. 그렇다면 캐롤은 예술의 핵심을 도전정신에 두는 순수예술의 아방가르드예술과 지미 핸드릭스, 밥 딜런, 비틀즈의 음악에는 어떤 차이가 있다고 말해야 하는가?

캐롤은 자신이 주장하는 조건 3의 요지는 아방가르드와 대량예술을 구분하기 위한 조건으로,<sup>30)</sup> 이 조건의 속뜻은 **청중들이 특별한 학제의 배움이나 가르침 없이도 작품을 이해할 수 있는가**를 말하는 것이라고 설명한다. 캐롤이 밝히고 있듯이, 우리는 히치콕의 영화 <스펠바운드>에서 그레고리 펙의 꿈에 관한 씬을 통해 살바도르 달리의 초현실주의를 이해할 수 있다.<sup>31)</sup> 실제로 우리는 이 씬을 학제의 도움 없이도 이해할 수 있다. 그러나 <시간의 지속>과 같은 달리의 초현실주의 그림은 <스펠바운드>에서처럼 이해될 수 없다. 그것은 일정정도 초현실주의의 이전에 나타났던 예술사에 대한 지식과 초현실주의 화풍에 대한 이해가 학습되어야만 가능한 것이다. 반면 히치콕은 초현실주의적인 이미지를 모두에게 특별한 교육 없이도 접근가능하게 하는 구조적인 선택을 했고, 캐롤은 바로 이 점이 중요한 지점이라고 말한다.

필자는 캐롤의 반론이 일리 있어 보인다. 나아가 조건 3에서 더욱 중요한 것은, 우리가 작품에서 쉬움을 발견하느냐 아니냐가 아니라 그것을 의도한 대량예술가의 **의도**이다. 언급한 히치콕의 경우 자신의 작품속에

30) Carroll (1992a), p. 56.

31) Carroll (2004), p. 64.

서 초현실주의를 이해시키기 위해 영화의 구조를 선택을 할 때 대다수의 청중들이 쉽게 이해할 수 있는 선택을 의도했을 것이다. 왜냐하면 영화는 기본적으로 회화보다 절대적으로 많은 청중을 염두에 두고 만들어지기 때문이다. 그러나 살바도르 달리의 경우, 자신의 <시간의 지속>을 그릴 때 그런 의도를 가졌을 것 같지 않다. 왜냐하면 영화계의 상황과는 달리, 달리 뿐만 아니라 거의 대부분의 순수 예술가들이 대다수의 감상자의 이해를 요구하지 않을 것 같기 때문이다. 오히려 그들은 자신의 표현의 자유를 끝까지 밀어붙이는 데에만 주력할 것 같다.

그러나 한편 만일 순수예술의 작가들이 감상자들을 고려한다고 해도 그것은 자신의 작품을 알아봐줄 자신의 청중을 고려한 것이지 대다수의 청중을 염두에 두고 작품 제작 상 표현의 제한을 가할 것 같지 않다. 우리는 흔히 그러한 것을 예술 표현의 자유라고 한다. 그러나 지미 헨드릭스, 밥 딜런, 비틀즈의 구성원들은 달랐을 것이다. 그들은 그들이 고민했던 것들이 얼마나 심도 있는 것이건 간에 다수의 대중에게 전달되길 바랐을 것이므로 결국 많은 대중들이 이해할 수 있는 구조적 선택이(작곡 이건 레코딩이건 간에 제작상의 어느 지점에서건) 이루어졌을 것이다(여기에서도 우리는 다시금, 자신의 작품을 감상할 잠재적인 대량의 감상자를 염두에 두어야 하는 시대를 살고 있는 대량예술가들은 작품구조를 선택할 때 전통 예술가들의 제작방식과는 다른 방식을 선택할 수밖에 없다는 것을 알 수 있다).

예술가가 겨냥하는 자신만의 목표 감상자(target-audience)가 어떠한가에 따라 작품의 구조적 선택이 달라지는 것은 자연스러운 일이다. 그렇다면 대량예술과 순수예술의 목표 감상자는 정말 다른 것일까? 이러한 질문은 조건 3에서 캐롤이 말하는 “특별한 교육을 받지 않은(혹은 상대적으로 덜 교육된)”이라는 개념의 규정이 모호하다는 비판에서 다루어질 수 있다. 이제 모호한 개념어로 인한 반례들로 가보자.

노비츠는 조건 3에 명시된 ‘특별한 교육을 받지 않은’(untutored)은 어

는 정도여야 하는지가 모호하다고 지적한다. 교육받지 않은 정도라고 하는 것은 시기마다, 사회마다, 문화마다, 어쩌면 사람마다 다른 것일 수 있다. 어떤 이에게는 영어를 사용하는 것조차 교육받아야 하는 일일 수 있고, 법정 드라마를 볼 때 나오는 법정 지식도 교육받아야만 알 수 있는 것일 수 있다. 나아가 이 조건에 따르면 톨스토이, 제인 오스틴, 도스토예프스키의 작품은 모두 대량예술이다. 왜냐하면 예컨대 제인 오스틴의 *Sense and Sensibility*는 문학이라는 대표적인 유형예술이고, 대량생산 분배를 하는 인쇄술을 사용하며, 많은 독자에게 (특별한 교육 없이도) 접근가능해 보이기 때문이다.<sup>32)</sup>

그러나 필자의 생각에 이러한 노비츠식의 비판은 성공적이지 못한 것 같다. 왜냐하면 앤디 워홀의 스텐실 시리즈들은 겉보기에는 쉬워 보이지만, 실제로 미술사에 대한 정확한 지식이 없이는 제대로 감상할 수가 없다. 우리는 예쁘게 칠해진 미키 마우스의 형태나 마릴린 먼로의 얼굴에 있는 색 배열을 즐길 수는 있지만, 그래서 앤디 워홀이 이 작품들을 통해 무엇을 하고 싶었는지를 제대로 이해하지는 못한다. 이를 이해하기 위해서는 해당 미술사에 대한 이해가 필요하다.<sup>33)</sup> 그러나 제아무리 어렵다고 말해지는 영화 <메멘토>라 할지라도, 우리의 대다수는 영화가 끝나갈 무렵 결국 아내를 죽인 범인은 남편 자신이었음을 알 수 있고, 바둑에 대한 커다란 지식 없이도 웹툰 <미생>이 전달하는 지치고 힘든 삶 속

32) Novitz (1992), pp. 46-47.

33) 노비츠에게서 반례로 제시된 제인 오스틴의 *Sense and Sensibility*도 그렇다. 물론 제인 오스틴의 *Sense and Sensibility*는 많은 대중들에게 사랑받으며 지금까지 읽히고 있는 주옥같은 로맨스 소설로 꼽힌다. 그러나 그것은 결과적으로 현재에 와 그렇게 된 것일 뿐, 제작 당시 제인 오스틴의 사정은 그렇지 않았다. 이때 목표 감상자는 조건 3이 말하는 ‘대다수의 교육받지 않은 청중’과는 달랐을 것이고, 이러한 청중의 고려는 그녀가 *Sense and Sensibility*를 집필할 당시 소설 구성에 영향을 미치지 않았을 것이다(Carroll (1992a), p. 59). 필자의 생각에 그녀의 소설이 이토록 오랫동안 사랑받는 이유는, 독자의 요구와는 상관없이 (세대를 거쳐 살아남을 보편적 진리를) 자신의 표현의 자유를 통해 곳곳하게 밀어붙인 탓일 것이다.

에서의 인생의 한 수가 무엇인지를 이해할 수 있다.<sup>34)</sup>

나아가 캐롤은 ‘특별한 교육을 받지 않은’이라는 개념이 특별한 학제의 도움으로 전문지식을 쌓을 필요가 없다는 것을 뜻하지만, 이는 시기마다, 사회마다, 문화마다 자연스럽게 가지고 있는 배경지식은 다를 수 있기에 시대와 사회 상대적으로 달라진다고 덧붙인다.<sup>35)</sup> 즉 조건 3은 대량예술이 시대와 문화 상대적인 ‘쉬움’에 응하고 있음을 의미한다. 그러므로 노비츠가 지적했던 영어가 모국어가 아닌 사례도 반례가 되지 못한다. 캐롤은 ‘쉬움’이 시대마다 문화마다 의미를 달리하겠지만, 그것이 당대의 ‘대량의 감상자를 목표’한다는 점은 동일하다는 것을 강조하고 싶은 것이다.

## 5.2. 조건 3 — 중립적 정의의 실패인가?

이제 조건 3이 캐롤의 대량예술의 정의를 중립적 정의로서 실패하게 만든다는 반론을 고려해보자.

캐롤의 조건 3은 기계 재생산에서 비롯되는 ‘쉬움’이라는 속성에 중립적 가치를 부여한 것에 의의가 있다. 그러나 문제는 대개 어렵고 세련되며 복잡한 예술에 비해 ‘쉽다’는 것이 ‘저급하다’는 위계 평가를 함축하는 것으로 사용된다는 점이다. 만일 그렇다면 이는 결국 조건 3이 캐롤의 중립적 정의를 가치평가적으로 (즉 대량예술은 저급하다고 말하는 주장으로) 만들게 되는 것은 아닐까?

그러나 필자가 보기에 반드시 그럴 것 같지는 않다. 앞에서 캐롤이 말

34) 노비츠가 지적한 법정 드라마에 필요한 법 지식도 마찬가지이다. 특별한 법 지식에 대한 교육 없이도 우리는 미국 드라마 <Law and Order>를 잘 즐길 수 있다. 그 극의 구성이 특별한 법 지식 없이도 즐거움을 이해하도록 만들어져 있기 때문이다. 캐롤의 말을 빌린다면, 결론에 가서 모든 답을 다 제시하는 물음론적인 서사구조와 그러한 구조를 쫓아가게끔 구성된 재현적인 이미지들로 만들어지기 때문이다.

35) Carroll (1992a), p. 58.

했듯이 쉬움은 상대적인 개념이기 때문이다. 즉 ‘쉬움’은 ‘시대·장소 상대적인’ 개념이다. 앞서 4.1에서 필자는 캐롤이 말하는 ‘특별한 교육을 받지 않은’이라는 개념을 설명하면서, 이는 시대적 ‘쉬움’에 대량예술이 응하고 있다는 것을 뜻하고자 하는 것이라는 점을 지적하였다. 예컨대 우리가 우리 당대의 삶을 충실히 살다보면 그 삶의 여정에서 자연스럽게 습득하게 되는 지식이 있고, 이는 감상자가 살고 있는 시기 상대적으로, 사회 상대적으로, 문화 상대적으로 다를 수 있다. 그 시기에 그 사회를 살아간 사람들에게는 쉬울 수 있지만, 다른 사람들에게는 어려운 것이 되는 그러한 지식들이 있다.

나아가 필자는 ‘쉬움’과 ‘저급함’은 서로 독립적인 개념이라고 생각한다. 인간에게 보편적인 진리들이 보통 이렇게 삶을 살아내는 것으로서 얻어지는 지식에 포함되는 경우가 많다. 많은 이러한 진리들이 흔히 클리셰라고 불리기도 한다. ‘인생은 짧다’거나, ‘내일은 내일의 태양이 떠오른다’거나, (로맨스 소설의 클리셰인) ‘순수한 사랑은 소중하다’거나, (액션 히어로물의 클리셰인) ‘권선징악’ 등등. 이 진부한 인생의 클리셰들은 누구나 다 살면서 얻게 되는 반복된 지식이기 때문에 이해하기 쉽다. 그러나 그렇다고 해서 그것들이 저급한 것은 아니다. 어쩌면 이러한 인생의 클리셰들은 오히려 (실천적으로) 지켜내기 어렵고, 그래서 소중한 것이기에 계속해서 예술작품에 반복적으로 등장하는지도 모른다. 이러한 클리셰들은 데카르트의 인식론과 같은 철학적 이론보다 (어렵지는 않지만) 훨씬 우리 인생에 중요하고 핵심적인 것들인 경우가 많다.<sup>36)</sup>

36) 물론 대중예술이 철학만큼 어려울 때도 있다. 예컨대 전문가들에게나 알려진 데카르트의 심신이원론을 다룰 수도 있다. 일본 애니메이션 <공각기동대: 이노센스 (극장판)> 같은 경우 데카르트의 심신이원론을 매우 심도 있게 다루고 있다. 그러나 물론 감독은 그 구조적인 선택을 할 때, 데카르트의 『성찰』과 같은 전개는 아닐지라도 그렇게 쉬운 물음론적 구조를 사용하지는 않는다. 그는 인공지능이 발달하는 시대적 상황을 사용하여 인공지능 로봇들이 발전한 사회에서 발생하는 문제를 파헤치는 수사극의 구조 속에서 인간과 기계의 차이란 무엇인가라는 심오한 질문을

이처럼 그 구조적 선택이 대부분의 대중들에게 쉽게 이해되는 것이라고 해서 저급하다는 평가적인 가치를 지닐 필요가 없다고 한다면, 즉 우리가 쉽다는 것과 저급하다는 가치평가를 독립적인 것으로 간주할 수 있다면, 조건 3이 결국 캐롤로 하여금 대량예술에 대한 중립적인 정의를 내리지 못하게 한다는 류의 비판은 성공적이지 못하다.

살펴보면 캐롤에게서 조건 3의 역할은, (이 글 3. 3절에서 지적하였듯이) 대량의 불특정한 잠재적 감상자를 염두에 두고 제작을 할 수밖에 없는 시대적 상황이 있었을 때, 작품 내적으로 발생하는 특징을 설명하는데 있다. 물론 어느 시대건 많은 사람들에게 사랑받기를 원하지 않는 예술이 있겠느냐고 반문할 수 있다. 그러나 중세, 르네상스, 바로크, 근대의 어느 시기이건 사회적 조건 즉 매체의 발달과 대중사회의 출현이 주어지지 않았었기 때문에, 그들은 그들의 작품이 영원히 사랑받기를 바랐다 할지라도 대량매체의 시대의 작가들이 마주해야 하는 상황과는 근본적으로 다르다. 대량매체의 작가들은 이 시대를 사는 이상 (의식적으로건 무의식적으로건 간에) 대량매체의 생산과 분배, 그리고 비균질적인 동시에 불특정한 대량의 수신자들을 의식할 수밖에 없다. 그들에게 그것은 주어진 시대적 조건이다. 그리고 캐롤은 조건 3에서 그런 시대적 상황에서 발생한 대량예술의 구조적 선택이 (해당 감상자들이 보기에는) 쉬운 선택들로 이루어지거나 혹은 그렇게 의도되는 경향이 있다고 말하는 것이다.

---

던지만, 이에 대한 답을 (대개의 대량예술 작품과는 달리) 직접적으로 주지는 않는다. 그리고 가장 사실적인 애니메이션 기법을 통해 작품의 내용을 풀어내지만, 감독은 일본의 선사들의 시를 인용하여 감상자들이 계속 뜻 모를 시들의 의미를 확보하려 애쓰며 인간 존재의 정체성이 무엇인가를 의문시하도록 유도하지만 답을 주지는 않는다. 이런 의미에서 <공각기동대: 이노센스>는 어려운 대량예술의 사례이다. 그러나 이러한 작품이 대량예술에 얼마나 많겠는가? 일반적인 사례로 보기는 어려울 것이다.

## 6. 나가는 글

필자는 지금까지 캐롤의 각 정의에 오갔던 반론과 재반론을 살펴보면 서, 각 조건들이 이해되어야 하는 적절한 지점을 다음과 같이 지적하였다:

조건 1: 대량예술이 이미 예술인 것들의 집합 속에서 대량예술이 유형 예술적 특징을 소유한다는 것을 말하고자 한다.

조건 2: 19세기 말 20세기 초 후기 자본주의 사회의 대량의 잠재적 감상자에게 전달 가능한 기계적 재생산의 체계가 제작에 반영되어 있다.

조건 3: 이는 같은 시기 출현한 대중 사회의 문화적 욕구를 충족시키기 위한 것으로, 작품 내적인 구조에 있어서도 그 대량의 감상자들이 쉽게 접근할 수 있는 형식과 내용을 목표로 한다. (그러나 그래서 저급한 것은 아니다.)

그리고 이 세 조건이 연접하여 대량예술의 충분조건을 이룰 때 이 정의가 말하고자 하는 것은, 결국 (이 글의 3.3에서도 이미 밝혔지만) 대량예술이 ‘대량의 감상자에게 호소한다는 것’을 그 핵심적 특징으로 가지고 있다는 것이었다.

이 같은 캐롤의 논점을 적절히 이해하며 반론을 고찰해보면, 지금까지의 논의가 다루었듯이 그 핵심을 놓치고 있는 반론들은 출발점부터가 잘못 설정되었던지 아니면 매우 부차적이고 주변적인 반례들로 (그 논리적 타당성이 인정된다고 할지라도) 캐롤에게는 큰 영향력을 미치지 못한다. 나아가 록음악의 반례와 같이 어느 정도 반론에 성공하고 있는 것들도 캐롤의 전체 이론의 정합성 내에서 해결할 수 있는 방안들이 있다. 따라서 이렇게 대표적인 반론들이 반박될 여지가 있다는 전제를 가지고 필자는 캐롤의 대량예술에 대한 독립적 정의의 성공가능성이 높다고 보고 싶다.

물론 현재도 앞으로도 이 글에서 다룬 것보다는 많은 반론들과 반례들이 있을 수 있다. 그러나 필자는 앞으로의 반론들에서도 그것이 유효한

반론이 되려면, 캐롤의 논지를 정확하게 이해한 후 이를 전면적으로 부정하는 반론으로 구성되어야 그 실효성이 클 것이라 본다. 그리고 그때에도 필자가 이 글에서 마련한 캐롤의 대량예술의 정의에 대해 적절한 이해의 지점들은 반드시 고려되어야만 할 것이다.

## 참고문헌

- Adorno, Theodore W. & Horkheimer, M. (1990), "The Cultural Industry: Enlightenment as Mass Deception", *Dialectic of Enlightenment*, Continuum, pp. 120-167.
- Benjamin, Walter (1969), "The Work of Art in the Age of Mechanical Reproduction", (trans.) H. Zorn, (ed.) H. Arendt, *Illuminations*, Schocken Books, pp. 217-252.
- Carroll, Noël (2004), "Mass Art as Art: A Response to John Fisher", *J.A.A.C.* 62, no. 1(Winter), pp. 62-65.
- \_\_\_\_\_ (1998), *Philosophy of Mass Art*, Clarendon Press.
- \_\_\_\_\_ (1994), "Identifying Art", (ed.) Robert Yanal, *Institutions of Art*, Pennsylvania University Press, pp. 3-38.
- \_\_\_\_\_ (1992), "The Nature of Mass Art", *Philosophical Exchange* 23, pp. 5-37.
- \_\_\_\_\_ (1992a), "Mass Art, High Art, and the Avant-Garde: A Response to David Novitz", *Philosophical Exchange* 23, pp. 51-62.
- Fisher, John (2001), "High Art Versus Low Art", (eds.) B. Gaut and D. McIver Lopes, *The Routledge Companion to Aesthetics*, Routledge.
- \_\_\_\_\_ (2004), "On Carroll's Enfranchisement of Mass Art as Art", *J.A.A.C.* 62, no. 1(winter), pp. 57-61.
- Gracyk, Theodore (1996), *Rhythm and Noise: An Aesthetics of Rock*, Duke University Press.
- Novitz, David (1992), "Noël Carroll's Theory of Mass Art", *Philosophical Exchange* 23, pp. 39-50.
- McDonald, Dwight (1953), "A Theory of Mass Culture", (eds.) B. Rosenberg & D. Manning, *Mass Culture: The Popular Arts in America*, Free Press, pp. 59-73.

원고 접수일: 2015년 10월 1일

심사 완료일: 2015년 10월 23일

게재 확정일: 2016년 1월 27일

ABSTRACT

---

On Noël Carroll's Definition of Mass Art

Kim, Jeong Hyun\*

In this paper, I discuss the validity of Carroll's definition of mass art. According to Carroll, mass art can be defined with three necessary conditions jointly sufficient one. To discuss the validity of these conditions, I begin by showing critical counterarguments brought by John Fisher and David Novitz, and claim that they are either false or trivial. While doing this, the heart of Carroll's definition will come up to the surface and remove some misunderstandings entangled with his definition. And, eventually, this removal make us realize his real intention for it.

---

\* Lecturer, Department of Aesthetics, Seoul National University

