<인간을 넘어선 인간?-포스트휴먼에 대한 여섯 개의 강의> 5강

‘두려운 낯설음’과 테크놀로지

오영진

1. 테크놀로지를 왜, 어떻게 고찰할 것인가?

오늘날 우리는 미디어 격변기에 살고 있다. 날로 발달하는 스마트 기기들이 대중적으로 보급되고 있으며, 네트워크라는 새로운 영토 위에서 전례 없이 새로운 문화가 자생적으로 만들어 지고 있는 중이다. 20세기 초 근대지식인들이 갑자기 밀려든 서양문물에 적응하기 바빴던 것처럼 지금의 우리 또한 그러하다. 새로운 기술-미디어를 수용하고 일반적으로 사용하는 것조차 제 속도를 맞춰가기가 버거운 시대다.

그러나 유행의 속도가 중요한 것이 아니다. 인간을 둘러싼 기술-미디어 환경의 변화에 우리가 민감해야 하는 진짜 이유는 그것이 우리의 신체와 정신 모두를 변화시키기 때문이다. 새로운 기술-미디어를 인간이 받아들이는 일은 신체의 개조 나아가 사회의 개조에 맞먹는 일이다. 맑스는 디딜방아는 봉건군주사회를 낳고, 증기방아는 산업 자본가 사회를 낳는다고 말한 바 있다. 그렇다고 쉽게 기술결정론적 사고에 유혹당하면 안 된다. 기술-미디어의 변화가 새로이 가져다 준 생산력과 지각능력, 언어처리능력을 주체가 어떻게 전유하느냐의 문제가 끼어들 수 있기 때문이다. **해석과 행동이 개입될 여지가 있고 그래서 더욱 기술-미디어와 인간의 관계는 시의적절하게 고찰되어야 한다.** 여기서 요구되는 말의 시의적절함을, 기민하게 사유한다는 점에서 ‘비평’이라고 불러도 좋을 것이다. 이는 기술-미디어 사용자의 소박한 경험 진술이 아니라, 기술-미디어가 사용하면서 애초에 설계했던 가치를 탈구시키고 새로운 가치와 기능을 논할 수 있는 상상력에 기댄다.

오늘날 기계는 또 하나의 자연이다. 기계는 태어날 때부터 있었고 죽은 이후에도 존재할 것이므로, 인간이 이 환경에 대해 질문하고 답하는 일은 매우 자연스러운 일이다. 당연히 우리는 기계를 사용하는 것이 아니라 기계 속에 살고 있다. 기계는 단순도구가 아니라 인간의 신체에 육박하는 인공보철물로서 작동하며, 인간의 의식과 인성을 근본적인 차원에서부터 바꾸고 있다. 여기서 내가 태어나기 전부터 기계는 있었다는 이른바 기계의 선험성이 성립한다. 이런 의미에서 기계들을 고찰하고 비판하는 작업은 시.공간을 성찰하는 작업과 다른 것이 아니다. 그동안 기계를 오로지 그 즉각적인 사용가치를 검토하는 방향(오류와 효용성 점검)으로만 비판했다면 이제 우리는 기계를 사용하면서 변경된 우리의 실제 삶과 의식을 성찰하는 훈련을 꾀하려 노력해야 한다.

이러한 노력은 다음과 같은 지식을 경유해야 할 것이다. **첫째, 기계를 만들어낸 역사적 지식이다(기계의 역사적 맥락). 둘째, 물건으로서의 기계 자체에 대한 공학적 지식이다(기계의 기술사(技術史)). 셋째, 기계에 대한 인간의 사용경험에서 나오는 지식이다.** 이는 연표나 기록

으로 쉽게 서술될 수 있는 기술의 역사가 아니라 인간의 경험이 기술적 환경과 어떻게 공명하여, 상호간 영향을 주고받아 왔는지에 대한 기민한 비평적 분석이 필요한 일이다. 라투어는 행위자 연결망이론을 통해 기계는 그 자체로 의미를 갖는 것이 아니라 그것의 사용자인 인간과 그에 따른 사용경험, 기계들끼리의 네트워크까지 분석해야 한다고 보았다.

원래 '테크네'(techne)의 어원에는 기술과 예술이 혼합된 뜻 외에도 허를 찌른다는 의미까지 포함되어 있다. 고대의 시인 호머는 말로써 일상의 규범성을 돌파하는 테크네였다. 이는 테크네가 밖으로 뛰쳐나가려는 지향성을 가진 힘임을 상기시킨다.

이 글은 기술-미디어와 인간의 관계를 다룬 대표적인 두 개의 명제, 마샬 맥클루언의 "미디어는 신체의 변형 및 확장이다"와 프리드리히 키틀러의 "문서기계는 우리의 생각과 함께 한다(니체)", 두 명제를 경유해 우리 시대의 새로운 문서기계에 대해 고찰하고자 하는 목표로 쓰여졌다. 이 때의 문서기계는 단지 필기도구를 의미하는 것이 아니라 우리의 신체와 정신을 다시 재발명하는, 읽고 쓰고 말하는 능력을 변경하는 신체보철물로서 위상을 가진다. 읽고 쓰고 말하는 능력이 변한다는 것은 맥클루언식으로는 새로운 신체를 보유하는 일이고, 키틀러 식으로는 문서기계와 생각이 영향을 고려해야 한다는 의미다. 즉 문서기계를 고찰하는 일은 당연히 당대의 **인간이 어떤 방식의 입력과 출력 메카니즘을 가진 기계인가에 대해 생각해보는 일이고, 이는 곧 인간의 인식론을 검토하는 일**이 된다. 앞서 언급한 두 개의 명제는 각기 맥클루언과 키틀러의 개성을 잘 나타내면서도, 동시에 미디어연구 등에서 상당히 단순화되고 속류화된 방식으로 소비된 대표적인 명제이기도 하다. 이들의 명제를 읽어나감에 있어 주의점도 이 글을 통해 논의할 예정이다.

에드워드 드 보노는 우리의 사고방식을 여섯가지로 나눈다. '객관적 정보'를 공유하는 하얀모자, '논리성'을 강조하는 파랑모자, '아이디어'를 강조하는 초록모자, '직관'을 강조하는 빨강모자, '긍정성'을 강조하는 노랑모자, '비판성'을 강조하는 검정모자로 구분할 수 있다고 말한다. 통상의 학술적 가치라는 것은 대개 하얀모자(정보)를 쓰거나 검정모자(비판)를 쓰는 데에서 인정받는 경향이 있다. 하지만 브라이언 마틴[1)]은 이러한 지식은 이미 인준된 객관성을 재생산하거나 반대로 비판을 통해 인준된 객관성을 해체하는 일에 관여하지만, 대안을 제시하지는 않는다고 비판한다. 필자가 그의 말을 이어받아 부연하자면 비판은 허락받은 말과 허락되지 않은 말 중 후자에 속하긴 하지만 어쩌면 다른 이의 선행연구를 비판하면서 되려 "역공의 위험을 최소화하는" 방식, 즉 '안정성 전략'에 불과할 지도 모른다. 학술적 가치가 지식의 인준과 유통과정에서 요구되는 안정성이라는 테두리에 갇혀 버릴 때, 우리는 하얀모자와 검정모자만을 쓰게 된다. 하지만 지식은 초록모자(아이디어)와 빨강모자(직관), 노랑모자(긍정성)를 쓰고도 나타날 수 있다. 더구나 비판적 논점을 부여할 기존 논의가 없는 경우, 이러한 색깔의 모자는 적극적으로 취해야 할 색깔이 되어야 할 것이다.

2. '두려운 낯설음' 속에서 잠금해제되는 존재들

맥클루언의 명제 "미디어는 신체의 변형 및 확장이다"를 읽어보자. 필자의 소견으로는 이 문장을 단지 은유적으로만 읽는 경향이 존재한다. 예를 들어 바퀴는 발의 확장으로 봐야 한다고 했을 때, 실제로 발이 변형된 것은 아니지만 확장된 것 정도로 수긍할 수 있다는 태도다. 하지만 이러한 이해는 바퀴가 발의 종래 기능을 확장시킨 것만을 인정하고 있을 뿐, 이러한

1) 브라이언 마틴, 「대안과학의 전략들」, 『과학의 새로운 정치사회학을 위하여』, 갈무리, 2013, p. 302.

신체의 변형의 결과가 우리에게 얼마나 낯선 신체이며, 낯선 세계의 지평을 제공하고 있는지 무관심하게 된다. 이것은 은유가 아니라 실재라는 것을 다시 일깨우는 것이 중요하다. 바퀴의 진짜 효과는 발의 빠름이 아니라 공간의 축소다.

에드가 앨런 포의 단편소설「천일야화 천 두 번째 이야기」에는 미래의 지구에 갔다가 돌아온 세헤레자데가 왕에게 이를 보고 하는 내용을 담고 있다. 세헤레자데는 미래의 인간에 대해 팔이 너무 길어 다마스커스까지 편지를 쓸 수 있는 사람(우편배달시스템), 목소리가 너무 커 그 소리를 지구 반대편까지 들리게 만드는 사람(전화기), 태양에게 자신의 초상화를 그리라고 감히 명령하는 인간(사진기) 등의 괴물 같은 인간들이 가득하다고 말한다. 그러자 왕은 그녀가 들려준 괴기한 이야기를 더 이상 받아들이지 모하고 격노하여 그녀를 참수해 버린다. 쓴 웃음을 짓게 만드는 짧은 이야기다. 이 소설은 우리에게 맥클루언의 명제를 어떻게 이해할 것인가에 대해 질문하고 있다. 세헤레자데의 거짓말 같은 진실을 어떻게 받아들여야 할까? 과장되거나 은유적인 수사라는 필터링을 통해 수용할 것인가? 당혹스러운 기괴한 신체를 그 자체로 마주할 것인가? 맥클루언의 명제는 당연히 후자 쪽으로 우리를 안내한다. 그러니 맥클루언의 명제를 제대로 이해하기 위해서는 "미디어는 신체의 변형 및 확장이다"라는 명제에 기괴함의 정서가 동반하는 것을 두려워해서는 안 될 것이다.

지난 9월 25일 독일에서는 아이폰의 음성인식 서비스 '시리'의 오작동이 화제가 되었다. 한 사용자가 시리에게 독일 총리 메르켈은 누구인가? 라고 물었고, 시리가 '앙겔라 도로테아 메르켈'이라고 말하는 대신 '앙겔라 도로테아 페르켈(ferkel: 새끼 돼지): 거짓말쟁이, 미국의 노예'라고 대답했던 것이다. 이에 애플은 즉각 시리에 오류가 있었다고 답변했다. 이에 대한 원인을 추정컨대, 시리는 위키피디아를 자신의 데이터베이스 소스로 삼고 있었던 것으로 보인다. 누구나 접근할 수 있는 다중작성 편집백과사전인 위키피디아에 누군가 메르켈 항목을 수정했고 시리가 이것을 사용했다. 사실 이런 일이이야 위키피디아 시스템 자체에 포함된 위험이고, 이를 감수하면서 지금의 위키피디아가 성립한 것이니 위키피디아의 사용법과 관련된 설명은 뉴스라고 보기 어렵다. 하지만 시리가 오류에 빠진 것이 아니라 말실수를 한 것이라고 간주해 보면 이 사건에 대한 해석은 새로워진다. 프로이트에 의하면 인간의 말실수는 단순 오류가 아니라 무의식이 튀어나온 것으로 이해해야 한다. '시리'라는 인격화된 기계의 음성을 통해 발화된 메르켈에 대한 원색적인 비난이 당혹스러운 이유는 그 비난의 부당함 즉 오류 때문이 아니라 그것이 한편으론 진실이기 때문이다. 하지만 이 진실은 밖으로 나오지 말고 억압되었어야 했던 것이다. 다나 해러웨이는 이제 '정신'이라는 항목은 '인공지능'이라는 항목으로 치환되고 있다고 진단한 바 있다.[2] 오늘날 우리의 사유는 네트워크 아카이브(위키피디아)나 검색기계(구글)의 알고리듬에 의지한다는 점에서, 이미 확장된 뇌-기계에 신세를 지고 있다. 그렇다면 유사인공지능 기계인 '시리'와 관련된 이 스캔들은 더더욱 기계의 단순 오작동이 아니라 '새로운 정신'의 말실수라고 봐야 하지 않을까? 아마도 아즈마 히로키라면 이 사건을 일반의지의 무의식이라고 불렀을 것이다.[3]

시리의 말실수조차도 시리의 기능에 애초 포함되어 있는 것으로 봐야 하지 않을까? 왜냐하면 그것은 위키피디아처럼 네티즌의 다중적인 목소리가 대변되는 곳을 참조한다는 점에서, 특정한 지식에 대한 의견을 무수한 타자들에게 개방하는 기술이기 때문에 그렇다. 타자들의 목

2) 다나 해러웨이,「사이보그 선언」,『사이보그, 사이버컬처』, 문화과학사, p. 147.

3) 아즈마 히로키,『일반의지 2.0』, 현실문화, 2012; 물론 네트워크 상에 흩뿌려진 수많은 (주로 수치화된) 데이터들에 어떤 의식을 부여한 것이 그의 일반의지 2.0 개념이니, 일반의지 자체가 (대의적 결과물보다는) 무의식에 가깝다고 할 수 있다. 이 글에서는 그러한 수치로도 드러나지 않는 우발적 진술을 무의식이라고 표현한 것이다.

소리를 단일한 음성인격으로 변환해 서비스하는 기술이 간혹 더 도발적인 타자의 날것의 음성을 들려준다고 해서 고장난 것은 아니다. 예를 들어 자동차의 발명은 빠른 이동속도를 구현함으로써 운송의 신속함, 편리함 그리고 사고의 위험성, 나아가 죽음충동까지 모두 제공하는 것으로 이해되어야 한다. 차사고가 있다고 해서 자동차 기술에 오류가 있다고 보지 않듯(이 경우 오류는 운전자의 몫이다) 시리가 말실수를 한다고 해서 시리에 오류가 있는 것이 아닌 것이다.(이 경우 오류는 위키 사용자의 몫이다) 비록 시리에 오류가 있었다고 애플은 발표했지만, 위키피디아를 사용하는 한 이 오류?는 완전히 제거되기 어려울 것이다.

그렇다면 오류의 몫은 기술을 이용하는 인간의 몫인 셈인데, 사실 이 오류처럼 보이는 순간을 맞이해서야 인간은 해방된 신체를 얻기도 한다. 예를 들어 마리네티는 자신의 애마를 길옆 낭떠러지에 쳐 박은 후에야 속도에 대한 새로운 판단을 할 수 있었다.

> "나는 순간 차를 정지시켰는데, 그만 차가 뒤집혀서 도랑으로 처박혔다. 속이 메스꺼웠다. (중략) 그들은, 나의 자동차, 나의 아름다운 상어가 죽어 버렸다고 생각했다. 그러나 내가 애무를 가하자 금방 되살아났다: 그러고는 다시 살아서, 힘찬 지느러미를 흔들며 달려가는 것이었다!"
> <미래주의의 기초와 미래주의 선언> 중 (『포에지아』, 밀라노, 1909)

제 속도를 못 이기고 뒤집힌 자동차를 탔던 마리네티는 사고를 통해 자동차의 기술적 결함을 탓하거나 두려워하는 게 아니라 새롭게 해방된 속도-신체의 감각을 발견한다.[4] 자동차를 사고가 나지 않게 적당한 속도로 운용하라는 규칙은 사실 기계 자체의 역능과는 관련이 없다. 반대로 마리네티는 목숨을 담보로 한, 조금은 위험한 시도를 통해 그동안 문명이 억압했던 속도-신체를 해방시키고 급기야 과거의 문화양식과 대결을 요청하게 된다.[5] 그렇다면 시리의 말실수는 어떤 의미가 있을 수 있을까? 조금 과장해 해석해보자면 이 사고는 끝없이 간섭하는 타자의 감각을 발견하게 만든다. 공유재산으로서의 지식에는 언제나 테러리즘적 공격이 가능하다는 것이다. 이러한 발견이 대결하는 대상은 앎과 정보의 독점주의일 것이다.

이 점에서 테크놀로지는 '두려운 낯설음'(프로이트)으로 등장한다. 우리 안에 이미 존재하는 그러나 억압되어 해방되지 않는 신체적 역량을 외부에서 조달한다는 점에서, **이것은 매우 익숙한 그러나 낯선 것**이 될 수밖에 없다. 테크놀로지가 자아내는 '두려운 낯설음' 앞에서 우리는 기이함을 느낄 수밖에 없는데, 첫째는 그것이 오로지 억압받아 마땅한 것이라고 교육받았기 때문이고, 둘째는 귀환한 이것이 어떤 모습으로 전개될지 여전히 미지이기 때문이다. 그러니 '두려운 낯설음'의 감각은 금기를 위반하는 해방의 감각이면서 동시에 해방된 기술역능의 방향에 대해 무지할 수밖에 없는 우리의 처량한 지위에서 기인한다. 시리의 말실수는 촌극처럼 보이지만 관점에 따라서는 굉장히 기괴한 장면으로 여겨질 수도 있다. 총리 메르켈이 시리에게 묻는다. 나는 누군인가? 시리가 대답한다. "당신은 새끼돼지, 거짓말쟁이, 미국의 노예입니다." 메르켈에게 시리는 진실의 나체를 되돌려주는 괴물처럼 여겨지지 않겠는가?

데이빗 크로넨버그는 신체가 테크놀로지와 결합되었을 때, 맞닥뜨리게 되는 '두려운 낯설음'

---

4) 마리네티는 미래주의 선언 항목 4를 통해 다음과 같이 선언한다.
"4. 우리는 세계의 찬란함이 새로운 아름다움을, 즉 속도의 아름다움을 더했다고 선언한다. 차체의 폭발적인 호흡에 비유되는 사포와 같은 커다란 파이프가 장식되어 있는 경주용 자동차-포탄을 타고 가는 것처럼 소리내는 자동차가 사모트라케의 승리의 여신(Nike von Samothrake)보다 더 아름답다."

5) "오늘날까지 문학은 골치 아픈 정체성, 황홀경 및 수면상태를 찬양했다. 우린 공격적인 움직임, 열정적 불면증, 레이서의 활보, 대담한 도약, 따귀, 주먹질을 찬양하겠다." 앞의 문서.

의 특징을 일찍이 간파한 감독이다. 그의 영화 『벌거벗은 점심』(1991)에는 벌레와 여성성기의 모양으로 변형된 유기체 타자기가 등장하고, 『비디오드롬』(1983)에는 살아 숨쉬는 tv브라운관과 괴물의 입모양을 한 비디오데크가 주인공의 복부에 기생한다. 『엑시스텐즈』(1999)에는 게이머의 배꼽과 연결된 비정형의 동물로서 게임기가 등장한다. 각각의 영화들은 새로운 테크놀로지가 매우 괴물적인 신체로서 혹은 함께 표현되고 있다. 그러면서도 이 괴물들은 동시에 주인공들의 신체를 해방시키는 역할을 맡는다. 한편, 키틀러는 유령은 언제나 존재해 왔지만 오컬트적인 심령술의 대상으로서 유령은 전신 시스템의 도입과 사진술에서 기인하다고 주장했다.[6] 심령술의 대상으로서 유령은 모스부호와 같이 물건을 똑딱거리는 행위를 통해 호출되며, 어둠 속에 들이민 사진기에 비가시적인 유령은 가시화 될 것처럼 여긴다는 것이다. 이렇게 테크놀로지의 발달에 유령이 함께 등장하는 이유는 교신이나 기록 미디어의 발달이 과거에는 인지되지 못했던 것을 감지할 수 있도록 신체적 역량을 열어주었기 때문이다. 유령은 감지되지 않는 존재가 아니라 가까스로 감지되는 선에서 성립하는 존재들인 것이다. 테크놀로지는 이 감지의 경계를 넓히는 데 일조하고 유령은 더 자주 출몰한다.

테크놀로지가 인간 신체의 역능을 잠금해제하는 역할을 해 왔다면, **우리는 억압된 신체로부터 테크놀로지의 의미를 고찰해 나갈 필요가 있을 것이다.** 이 힘은 한참이나 억압되어 있던 것이므로 기계의 사고나 오류와 함께 묶여 금지되어야 할 것으로만 여겨진다. 이 점에서 키틀러의 연구를 조금 살펴볼 필요가 있다.[7] 그는 타자기 역사학자들이 정상인들을 위한 타자기에 집중했을 때, 눈이 멀어가는 니체의 타자기 Writing Ball에 대한 분석을 시도한다. 그의 분석에 의하면 (맹인용) 타자기에 의해, 기존 글쓰기의 제약으로부터 해방된 맹인의 신체는 여기서 단지 결여로서 머물지 않고 되려 자동적 글쓰기를 낳는 산파가 된다.

> “대조해보면, 자판을 누르면 타이프라이터는 종이의 올바른 위치에 글자를 찍는다. 이때 글자는 작성자의 손으로 직접 만지는 것이 아닐 뿐 아니라, 손이 작업하는 곳과는 전혀 다른 곳에 위치해 있다.” 언더우드의 모델도 마찬가지인데, 다음 부호가 작성될 장소는 정확히 보이지 않는 곳에 놓여 있다. 타자활동이 중지되어야 작성자가 만들어낸 문장을 읽게 된다. 이러한 맹인용 기계의 도움으로 인해 사용자가 맹인인지 아닌지의 여부와는 상관없이 역사적으로 새로운 기술, 자동적 글쓰기를 습득하게 된다.[8]“

펜으로 손글씨를 쓸 때, 인간은 한 자 한 자 그것의 행을 충실히 따라간다. 생각과 글자에 대한 통제가 가능해지고, 이 모든 행위의 일체감을 손끝에 각인한다. 또한, 필체라는 개성의 흔적이 오롯이 ‘나의 생각’이 지금 여기 흰 종이 위에 글자로 현전하고 있음을 보증해준다. 만약 프로이트라면 펜이라는 남성성기가 종이라는 여성성기와 만나 새로운 존재를 잉태하는 과정이라고 보았을 것이다. 이 역시 신체와 글자 사이의 합일을 강조하는 해석이다.

주의집중을 통한 시각적 각인능력이 불가능한 맹인은 정상적 필기능력을 가진 신체에 비해서 결여된 신체를 보유한 것처럼 보인다. 하지만 한젠 같은 초기의 타이프라이터 발명가들은 장애를 가진 이들끼리의 커뮤니케이션 속도가 어떤 점에서는 정상인보다 빠를 수 있다는 사실

---

6) 프리드리히 키틀러, 『광학적 미디어』, 2011, p. 216.

7) 지금 필자가 참조하는 키틀러는 그가 분석하고 있는 중요사례를 가져와 이 글의 맥락에 맞게 배치하는 것이지, 테크놀로지에 대한 그의 관점을 수용한 것은 아니다. 키틀러에게 있어 인간의 신체는 사실 거의 사유되지 않는다. 필자가 가정하는 억압된 존재들의 신체는 키틀러라면 기술계 안에 존재하는 근본적인 (기술의) 결여라는 주제로 바꿔 읽어야 한다. ; 참조: 키틀러, 앞의 책

8) Friedrich A. Kittler, 『Gramophone, Film, Typewriter』, stanford university, 1999. pp. 203-204

그림 1 Schreibkugel 혹은 Writing Ball (발명가 말링 한젠이 발명한 맹인용 타자기, 1867)

을 알았고, 이것을 타이프라이터라는 기계를 통해 구현하고자 했다. 맹인의 신체를 정상인만큼이 아니라 정상인보다 빠른 속도에 접속하게 하려 했던 것이다. 덕분에 초기의 타이프라이터는 맹인용이든 그렇지 않든 결과물을 바로 볼 필요 없는 구조로 디자인되는 경향이 있었고, 이는 자연스럽게 쓰기 행위에서 생각과 글자의 일체감을 파괴하는 방향으로 나아갔다. 여기에 능숙한 타이프라이터의 실력이 더해지면서 '자동적 글쓰기'로 나아갈 수 있었다는 것이다. 이후 1873년 쇼울즈가 최초로 쓸만한 타자기를 시장에 내 놓은 이후로, 몇몇 전문적인 작가들에게 깔끔한 문서편집, 속도 등의 이유로 채택되었다.

또한 타이프라이터가 해방시킨 것이 있는데 그것은 여성이었다. 이 기계는 사무노동에 있어 숙련된 남성과 미숙련된 여성이 비교적 동일한 결과물을 내놓을 수 있도록 만들었다.(타이프라이터를 사용함으로써 서식, 필체 등에 대한 학습기간이 필요없거나 짧아진다는 점에서) "구텐베르크 은하계는 젠더상으로 폐쇄된 피드백 회로였"[9]지만 타이프라이터는 아직은 젠더가 형성되지 않는 기계였고, 기존의 피아노를 치는 여성의 능력과 접속하면서 타이프라이터를 여성의 직업으로 간주하도록 만들었다. 더구나 여성 타이피스트들의 대우는 일반 공장 남성 근로자들보다 좋았다. 타이프라이터는 여성의 사회진출을 돕는 기계였다. 그러나 키틀러가 그려낸 타이프라이터의 혁명성은 조금 과장된 측면이 있다.

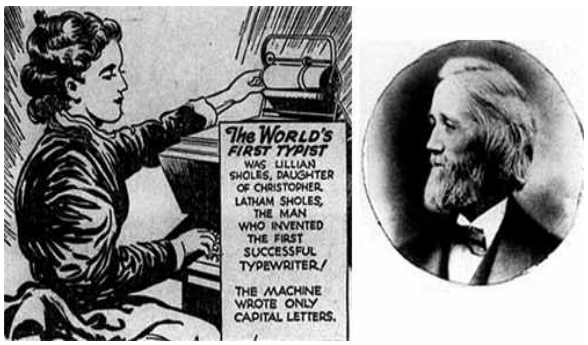


그림 2 숄스와 그녀의 딸, 그녀는 세계최초의 여성타이피스트였다.

우선 타이프라이터는 그것을 사용하는 인간을 기계로 만드는 기계라는 점을 고려해야 한다. 타자기라는 기계가 최대의 성능을 내기 위해서는 역시 타이프라이터의 숙련된 노동이 필요하다. 이 노동자 타이프라이터는 기계화된 인간일 뿐 기계에 의해 해방된 존재는 아니다. 진짜 타이프라이터 기계는 남성의 입을 대신해주는 빠른 여성 타이피스트와 타이프라이터 모두 존재했을 때에만 작동한다. 이 점 때문에 타이프라이터는 기계와 도구 사이에 있다고 평가된다. 이는 기계 반 도구 반 이라는 의미가 아니라 기계도 아니고 도구도 아닌 어정쩡한 위치에 있다는 것이다. 다만 타이프라이터라는 직업군을 통해 여성이 사회진출이 용이해진 점, 쓰기의 경험에 자주 노출되어 여성작가군이 형성되는 기초를 닦았다는 점은 평가받을 부분이다.

1882년 니체는 한 지인에게 보낸 편지글에서 "문서기계는 우리의 생각과 함께 한다."라는 유명한 진술을 한 바 있다. 그는 기록매체가 사유 자체에 영향을 미친다는 점을 간파했다. 앞서 언급한 자동적 글쓰기의 단계에 니체가 도달하기에는 타이핑실력이 턱없이 부족했다. 심지어 습기가 많은 날씨 탓에 잉크는 진득거리기 일쑤였다. 대신 키틀러는 니체가 짧은 잠언 형식의 아포리즘을 쓴 이유로서 그가 타자기로 글을 썼다는 점을 지적하고 있다. 미성숙한 타이프라이터인 니체가 타자기로 글을 쓰면서 간결한 표현을 선호하게 되었다는 것이다. 이러한 경험 속에서 니체는 문학적인 작용 일반이 근거하고 있는 물질적 기반을 발견했다.

9) ibd. p. 184.

평론가 김현은 오정희 소설의 수수께기가 타자기 사용에 있을 것이라고 추측한 바 있다. 흔히들 오정희 소설의 특징으로 같은 장면 속에서 일어나는 내적 분규를 지적한다. 좌절, 불안, 우울, 권태, 광기와 같은 의식이 평범한 대화 속에서 간섭하고 만연체로 이어진다. 김화영은 "집에서 기르는 친숙한 가축이 문득 어두운 숲에서 내려오는 야생의 짐승처럼 낯설어 보이는 섬뜩한 시간"[10]을 오정희의 시간이라고 평했다. 이렇게 빠르게 주문을 외우듯, 평범함 속에 침투하는 내면의식에 대한 묘사는 작가의 의식의 흐름을 뛰어넘는 타이핑 속도가 아니면 태어나지 못했을 지도 모른다.

타이프라이터와 결합된 맹인과 여성의 글쓰기는 전통적인 의미의 손과 글자가 일치되는 글쓰기(Texture)와 전형적인 여성적 수작업인 직물짜기(Texture), 즉 두 개의 텍스쳐(Texture)와 대결할 수 있었다고 키틀러는 논평한다. 맹인을 위한 타이프라이터는 맹인에게 단지 문서작성의 편리함을 준 것이 아니라 글자와 신체가 분리될 수 있는 가능성을 제시하였다. 마찬가지로 여성을 위한 타이프라이터는 단지 여성의 고용을 촉진시킨 것이 아니라 그들에 쓰기 훈련의 기회를 주는 방향으로 여성의 쓰기가 사회적 입법될 수 있는 가능성을 크게 연 것이다.

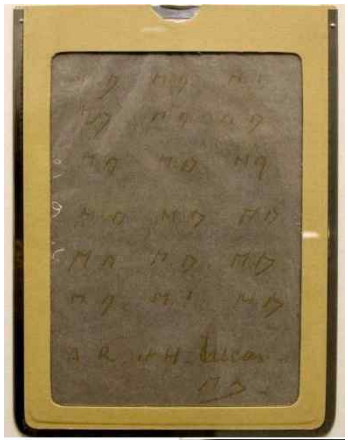


그림 3 신비스런 글쓰기 판 (wunderblock) 마치 오늘날의 태블릿 pc를 떠올리게 한다.

3. 아이를 위한 문서기계

이쯤에서 다소 엉뚱해 보이겠지만, 그렇다면 아이의 문서기계란 과연 가능할까란 질문을 던져본다. 맹인이나 여성뿐 아니라 아이야말로 남성적인 쓰기의 전통에서 소외받은 존재이기 때문이다. 니체는 어린아이야말로 위버멘쉬의 궁극적인 초상이라고 보았다. 아이는 낙타처럼 허락된 말만을 옮기지 않으며, 그렇다고 사자처럼 단지 부정적인 진술에만 고착되지 않는다. 아이는 허락되지 않는 말을 하되 충만한 긍정성에 입각해 발화하는 존재를 상징한다. 유희를 즐길 줄 알고 규범에 목매지 않는, 마치 주사위 놀이를 하는 어린아이와도 같은 쓰기는 어떤 기계를 통해 드러날 수 있을까?

프로이트는 「<신비스런 글쓰기 판>에 관한 소고」(1924)를 통해 시장에서 우연히 본 장난감 기록장치를 보고 큰 영감을 받았음을 토로한다. 이 장치는 셀룰로이드 표면과 밀초판이 맞닿아 글씨를 새길 수 있게 해주는데, 한정된 판에 글씨를 채우고 나서 밑에서부터 샐룰로이드를 들어올리면 다시 빈 서판을 얻게 되어 무한하게 기록할 수 있는 장난감이다. 이 문서기계는 영원히 기록되고 보존되어야 할 글자는 새겨질 수가 없다. 기껏해야 장난스러운 낙서나 그림 따위가 전부일 것이다. '신비스런 글쓰기 판' 같은 아이의 문서기계는 여성 타이피스트의 그것과는 달리 노동이 아니라 놀이를 위해 디자인되었다. 아무런 가치도 없는 이 '신비스런 글쓰기 판'에 대해 프로이트는 어떤 통찰을 발견하게 되는데, 그것은 다름 아니라 셀룰로이드의 겉표면에는 지난 글자들의 흔적이 압력에 의해 눌려져, 희미하게 그러나 영원히 남아있다는 사실이다. 프로이트는 이것을 무의식에 대한 은유로 해석하고 있다. 그의 해석과는 별개로 필자는 이 부분을 아이의 문서기계가 갖는 궁극적인 가능성으로 해석해 보고자 한다. **즉 어떤 문서기계를 통해 아이의 아무 의미 없어 보이는 무한한 쓰기-놀이 흔적을 특정한 생산물로 간주 혹은 전환할 수 있다면 이 문서기계야말로 아이가 가진 힘을 진정으로 해방시키고 있는 것**

10) 김화영, 「개와 늑대 사이의 시간」, 문학동네 18권, 1998. p.17

이다.

캐서린 헤일스[11]는 타자기에 대한 키틀러의 연구를 소개하면서 그 작업의 의미는 기술-미디어 경험과 언어에 대한 감각이 강하게 연관있음을 시사한 점이라고 논평한다. 필기가 보여준 음성언어의 '흐르는 이미지'가 타자기에 의해 문자 키의 공간적 배치에 의해서 만들어진 '기하학적인 이미지'로 대체된 것은 기표와 기의 사이의 필연적인 관계를 해체하고 자의적 관계를 강화한다. 이렇게 타자기에 의해 발화된 문자-언어는 화자의 발화 맥락과 상관없이 언제나 한 구석에 자신의 자리를 차지한다. 그런 의미에서 니체는 타자기를 통해 (결여가 아닌 가능성으로서) 맹인의 신체뿐 아니라 새로운 언어감각까지 받아들여야 했을 것이다. 니체가 말하고 키틀러가 인용한 "문서기계는 우리의 생각과 함께 한다"라는 문장은 문서기계는 언어의 감각을 변화시키고, 이러한 감각이 우리의 사고의 구조에 영향을 미친다는 말로 풀어서 읽어야 한다.

타자기의 빠른 타이핑 속도는 입의 발화속도를 따라잡는 것이 아니라 초과해 버리고, 언어가 그 스스로 존재할 수 있는 자율성(의 신화)을 부여한다. 반면 전자매체의 속성을 지닐 수밖에 없는 오늘날의 문서기계는 이러한 최소한 물성에도 근거하지 않고 있다. 모니터에 명멸하는 전자적 이미지는 키의 압력과 상관이 없으며, 단 하나의 명령키를 통해서 전체 텍스트를 변형시킬 수도 있다. 그것은 언어가 그 자신의 물성을 완전히 잃어버리고, 코드화된 정보의 형태로 바뀌었음을 의미한다. 때문에 중요해지는 것은 "현존과 부재"라는 도식 대신에 "패턴과 임의성"[12]이라는 도식이다. 이것은 비단 워드 프로세서 소프트웨어에 대한 이야기를 넘어 소프트웨어 전반의 특성이기도 하다.

아이의 신체와 코드화된 언어감각은 도래할 문서기계가 품을 것으로 예상되는 요소들이다. 프로이트의 '신비스런 글쓰기 판'은 이러한 문서기계의 유비적 사고모델로 기능한다. 무한한 쓰기-놀이가 가능하다는 것은 실상 오늘날같은 디지털 시대에 들어와서야 가능한 것이 아닐까? 종이와 같은 물리적인 기록매체에 비해 비트로 구성되는 정보기록매체의 저장용량은 무한에 가까운 속성을 가지고 있다. 그렇다면 위키피디아 같은 다중접속 문서편집기를 선택할 수 있지 모르겠다. 하지만 그것은 천진난만한 놀이공간을 제공하지는 않는다. 아이를 위한 문서기계가 아니다. 반면 오늘날 컴퓨팅 능력의 상당부분은 컴퓨터 게임이라는 놀이문화로 전유되고 있음을 상기해보면 답은 의외로 가까운 곳에 있을지 모른다. 오늘날 컴퓨터 게임은 유저들에게 플레이 경험만을 제공하지 않는다. 게임 개발사들은 게임엔진에 대해 접근가능하도록 커맨드 명령어를 개방하거나 각종 모드 제작이 가능한 툴 자체를 유저들에게 제공함으로써 게임엔진을 가지고 자기표현을 가능케 하고 있다. 다시 말해 '게임엔진'은 놀이일 뿐 아니라 표현의 도구로서도 기능하고 있다는 것이다.

---

11) 케서린 헤일스, 「가상 신체와 명멸하는 기표들」, 『우리는 어떻게 포스트휴먼이 되어는가』, 2013. P. 65.

12) 앞의 책, P. 65.

“미디어는 신체의 변형 및 확장이다”: 세헤레자데와 페이스북

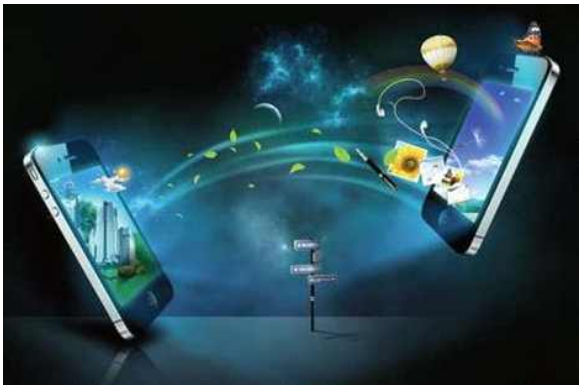
“불합리하군!”
왕이 말했다.

“마술사 중 어떤 사람은 이제껏 아무도 보지 못한 액체를 매개로 해서, 시체가 팔을 휘두르고 다리를 차올리고 싸우고 마음대로 일어나 춤출 수 있게 만들었다. 어떤 사람은 목소리를 아주 크게 개발해서 지구 반대편에 있는 사람도 자신의 말을 들을 수 있게 했다. 어떤 이는 팔이 너무나 길어 다마스커스에 앉아서 바그다드 혹은 그보다 더 멀리 떨어져 있는 곳에서도 편지를 쓸 수 있었다. (중략) 또 어떤 사람은 태양에게 자신의 초상화를 그리라고 명령했고 태양은 그대로 행했다. (중략)”

“말도 안 돼!”
왕이 말했다. 세헤라자데는 이렇게 잦고 무례한 왕의 방해에도 전혀 동요하지 않고 계속했다.

에드가 앨런 포,「천일야화 천 두 번째 이야기」中

이 소설에서 세헤레자데는 미래에 다녀와 왕에게 보고 들은 것을 정직하게 설명하지만 왕은 터무니 없는 일로 생각한다. 그가 보기에 세헤레자데가 묘사하는 미래인의 신체는 괴물과 다를 것이 없기 때문이다. 하지만 세헤레자데가 보기에 우리의 현재 모습은 이렇게 확장되고 변형된 신체임이 분명할 것이다. 마샬 맥클루언의 명제 <미디어는 신체의 변형 및 확장이다>라는 명제는 은유적인 방식이 아니라 현상학적 실재로서 받아들여야 옳다. 자 그렇다면 세헤라자데가 오늘날 페이스북 서비스를 보고는 어떤 신체라고 표현할까?



현대시에 있어 '인간' 이후의 존재들: 서대경, 조영석의 경우

오영진

행정과 정치의 힘이 정지되면서 대면하게 되는 총체적인 무기력, 오로지 환상이라는 모르핀에 의지해 간신히 생물학적 생명만을 유지하는 벌거벗은 생명은 우리 시대의 리얼리즘이라고 할 수 있지 않을까? 이는 아즈마 히로키가 『동물화하는 포스트모던』(2001)에서 논했던 '동물화'의 문제의식을 훌쩍 넘어가 버린다. 여기서 '동물화'는 코제브를 참조한 것으로, 인간은 주어진 환경을 부정하고 자연과 투쟁을 벌이는 반면, 동물은 자연과 조화를 이루며 살아간다는 개념을 담고 있다. 동물은 타자 없이 충족되는 욕구만을 가지고 있으며, 그래서 자신의 결핍의 회로를 닫아버리고 살아간다. 탈역사화된 공간 속에서 타자인과의 소통이 필요치 않게 되고, 욕구기계가 되어버린 포스트모던의 주체는 그래서 동물이라는 것이다. 하지만 이러한 '동물화'가 어디까지나 가능한 것은 자족적인 내면이 가능하기 때문이다. 아즈마 히로키가 그 대표적 예로 들고 있는 오타쿠들은 전기(electric power)를 사용하는 네트워크와 데이터베이스(database)에 의지해 있다. 전기의 공급이 언제고 끊길 가능성이 있다는 것은 전혀 고려되지 않았던 것이다. 즉 막스 브룩스의 『스티브와 프레드』에서 '스티브'만을 보았던 것이다. '스티브'의 이야기를 읽고 있는 '프레드'가 자신의 본의와 상관없이 홀로 표류하며, 죽음에 임박해 기약 없는 생존투쟁을 벌이고 있다는 사실은 왠지 '동물화'로 표현하기에는 어려운 측면이 있다. 차라리 '동물화'가 아니라 '좀비화'라고 표현하는 것이 적절할 것 같다. '동물'은 사회적 관계를 지양하고, 자족적인 세계를 꾸리는 반면, '좀비'는 사회적 관계가 애초 불가능하고, 자족적이기는 커녕 오로지 처절한 생존의 문제만을 승부로 삼고 있기 때문이다. '동물'의 환상 이면에 '좀비'의 리얼리즘이 있다. 이런 맥락에서 서대경의 시 『파일럿』은 재난의 감각이 잘 그려져 있는 작품이다.

> 그는 거대한 로봇의 이마 정중앙에 위치한 조종석에 앉아 있었다. 조종간 위쪽에 달린 유리창을 통해 부슬비가 내리는 바깥 풍경이 내다보였다. 로봇은 배터리가 나가 있었다. 로봇은 한쪽 무릎을 꿇고 다른 쪽 다리를 지면에 붙인 상태로 두 팔을 공중에 치켜들고 비행자세를 취했었다. 그러나 그때 전력 공급이 중단되었고 로봇은 팔을 치켜든 채 더 이상 움직이지 않았다. (중략) 그는 아랫배가 처져 있었고 면도를 하지 않은 얼굴에는 여드름이 뒤덮여 있었다. 조종석 바닥에는 축축한 정액이 묻은 휴지 뭉치가 뒹굴었다. (중략) 그는 그녀의 교성을 생각한다. 마이크를 통해 전해오던 그녀의 젖은 음성을 생각한다. 미사일 버튼을 필사적으로 쾅쾅 내리치면서, 그녀가 내뿜던 거친 숨소리를 생각한다. (중략) 그는 몸을 둥글게 웅크린다. 부슬비가 조종석 유리창 위로 가늘게 부서져내리고 있었다.
>
> 서대경, 「파일럿」 中[13]

시가 엽편소설이라고 간주해도 될 만큼 길어 일부만 소개해본다. 이 시는 망가애니메이션의 세계관을 차용해 우리 시대의 리얼리즘을 드러낸다. 시 속에서 파일럿은 미소년이나 미소녀가 아니라 전형적인 오타쿠의 외모를 지녔다. 하지만 전장을 누빌 오타쿠의 꿈이 담겨 있을 기체는 "두 팔을 공중에 치켜들고 비행자세를 취"한 상태로 "전력 공급이 중단"되어 버렸다. 게다가 그는 대오에서 일탈되어 홀로 버려졌다. 그는 부슬비가 내리는 전장 속에서 언제 찾아올지

13) 서대경, 『백치는 대기를 느낀다』, 문학동네, 2012.

모르는 파국을 동료로 추정되는 그녀의 음란한 숨소리를 떠올리며 기다리고 있다. 총체적 난국이다. 여기서 비행모드로 변신하지 못한 불능의 기체는 팝아티스트 무라카미 다카시의 작품세계를 떠올리게 한다. 그는 오타쿠적 소재로 작품을 만드는데, 미소녀/소년되기와 기체변신을 오타쿠들의 잃어버린 팔루스(phallus)를 되찾기 위한 조건과 행위로 해석했다. 이 시에서 기체는 비행체로 변신을 한 것도, 하지 않은 것도 아닌 어정쩡한 상태로 기괴하게 서 있을 뿐이다. 이 상황은 자족적 환상과 고립된 생존이라는 현실 모두를 드러내어 버리고 만다. 『스티브와 프레드』에서 막스 브룩스가 스티브라는 좀비활극과 프레드라는 좀비리얼리즘을 모두 드러낸 것처럼 말이다. 마찬가지로 망가애니메이션의 환상과 오타쿠의 리얼리즘이 이 시에서 대비되며 동시에 드러나고 있다. 그는 언제 올지 모르는 파국을 기다리며 기체 안에 갇혀있다. 이제부터 문제는 생존일 뿐이다.

어쩌면 우리의 포스트모던은 거대한 이야기의 몰락 이후 단자화된 개인의 출현, '동물'의 속물적이지만 천진한 환상으로 겉칠되어 있으면서, 한편으론 예측이나 통제불가능한 상황 속으로 말려들어가 단지 파국을 기다리며 '좀비'의 비인간적 생존만을 체감하는 체제인지도 모르겠다. 세계가 스스로를 파괴한다는 점에서 세계의 멜랑콜리가 우리를 압도한다. 서대경의 시는 이러한 파국에 대한 응시를 하위문화적 세계를 차용해 그렸던 것이다. 마찬가지로 조영석은 자신의 시 『보이저 2』에서 다음과 같이 노래한다.

내 이름은 항해자
방향을 잃어버린 백치 항해자
애초의 힘보다 더 센 힘이 작용하지 않아
맛도 냄새도 없는 바람을 타고
세계의 벽을 향해 날아갈 수밖엔 없지만
내가 전하는 말을 들어줘요
수십억 광년 만에 만난 당신
내 말이 주인은 이미 예전 그들이 아닐 거예요
까마득한 세대가 지난 지금
그들은 아마 다른 종이 되어 있거나
이 세계에서 사라졌겠죠
상상이 가나요 당신은
주인 없는 말을 듣고 있는 거예요
당신들이 극적으로 낚아올린 존재가
이젠 우주 저편 어딘가에 없을 테지만
쓸쓸해 말아요
난 시간을 잇는 대신
침묵 속을 헤엄치는 법을 배웠죠
내가 날아온 방향으로
렌즈를 고정시키고 셔터를 눌러봐요
진화의 끝에 있는 당신들 눈엔 아마
보일지도 몰라요
창백하다못해 투명한 검은 점을
그 속에서 그들이 살다 갔어요
기억해주면 좋겠지만
기억해주지 않는다면 더 좋겠어요
그들도 나만큼이나 백치였다는 사실을

안녕, 나를 멈춰준 당신들
고마워요

조영석,「보이저 2」전문[14)]

서대경이 전력공급이 멈춘 기체 속 파일럿을 파국과 연관지었다면, 조영석은 하염없이 “세계의 벽을 향해 날아”가는 보이저 2호를 통해 파국의 감각을 보여주려고 한다. 보이저 2호는 인류가 지구 밖으로 두 번째로 멀리 보낸 우주유영체이다. (첫 번째는 보이저 1호다. 2013년 보이저는 1호는 태양계를 벗어났다.) 보이저 2호는 어디론가 가고는 있지만 그것은 정지의 상태라고 말해야 할 것이다. 최초 부여받은 속력 말고는 더 이상의 추진력이 없기 때문이다. 우주의 끝을 향해 보이저 2호는 기약 없는 여행을 하고 있다. 그리고 멈출 기미 없는 이 여행의 과정 중 인간이라는 종은 자연스럽게 사라질 것이다. 조영석은 끝을 사유하려 노력한다. 보이저 2호가 언제가 외계종의 손에 들어갈 때, 그 때 여행은 끝날 것이다. 칼 세이건이 우주에서 보면 지구는 겨우 ‘창백한 푸른 점’이라고 말했던 것처럼 그들은 “창백하다못해 투명한 검은 점”을 알아볼 것이고, 지구의 인간종에 대해 인지하게 될 것이다. 조영석은「빨간 눈 쥐」라는 작품에서 실험실의 쥐를 우리들의 초상으로 표현한다. “소리와 냄새가 없는 세계에서/홀로 남은 묵념의 세계에서/털 없는 몸에 주름을 잡으며/한참을 기어다니다가/세상의 끝에 닿으면/또다른 끝을 향해 기어다니”는 존재라는 것이다.

14) 조영석,『토이 크레인』, 문학동네, 2013.