

제14강 프랑크 하르트만의 『매체 철학』 II

(1교시)

6장. 언어적 기호의 해체 - 퍼스에 의한 의사소통적 논리학(기호학)의 새로운 정초

인간은 언어를 가질 뿐만 아니라, 전체적으로 상징적인 존재다. 구술 언어 외에 문화, 의식(儀式), 제도 등이 인간의 사유와 행위에 영향을 미친다. 복합적인 환원이라는 의미에서 그리고 상호주체적인 교환을 목적으로, 인간들은 엄밀하게 보아 사물들과 사실들에 대해 의사소통을 하는 것이 아니라, 의미의 모델 또는 기호에 대해 의사소통을 한다. 모든 것들은 기호일 수 있고 또는 기호로 될 수 있다. 왜냐하면 퍼스(Charles S. Peirce)가 정의한 것처럼 기호는 어떤 관점 또는 속성에서 어떤 것에 대해 누구에게나 존재하기 때문이다. 일상의 의사소통에서 반사적으로 여러 참조들이 뒤따르는데, 그때 다른 사람들, 사실들, 사물들뿐만 아니라 임무도 사실은 기호 함수들이 된다. 즉 그것들은 완결되지 않는 해석 과정을 근거로 해서 성립한다. 기호화 과정(Semiosis)의 원리적인 비완결성 - 모든 것은 기호들로 갱신될 수 있고, 인간은 새로운 기호 과정(Zeichenprozesse)을 통해 자신의 현실을 변화시킨다. - 은 (습관화된 행위처럼) 항상 화용론적으로 잠정적일 뿐인 결과들로 나타난다.

기호와 기호로 지시되는 것이 어떤 연관에 놓이는가에 따라 다른 기호 군(Zeichenklasse)들이 존재한다. 예컨대 보편적인 기호 개념은 통사론적인 판면(板面 Ebene)이나, 의미론적인 판면이나 그리고 화용론적인 판면이나에 따라 분석적으로 분화될 수 있다. 이때 이러한 세 가지 가치 중 (혹시라도 이원적인 관계를 위해) 어느 하나가 결코 무시되는 일은 없다. 기호들은 규정된 코드에 따라 결합되어 기호체계 또는 ‘언어들’로 합성된다. 그리고 이것들은 그 나름으로 다시 하나의 체계 즉 문화를 형성한다. 기호학은 이러한 체계의 판면(Systemebene)에서의 [기호의] 임무들을 해독할 수 있는 가능성을 제공한다. 그럼으로써 기호학은 더 많은 반성적인 가능성들을 열어놓는데, 예컨대 하나의 텍스트를 저자의 의도에 따라 읽을 수 있도록 한다. 언어와 코드의 기능적인 수다함은, 현실적이지는 않지만 화용론적으로 확장된 범위를 지니고 있는 가상적으로 무한한 해석을 일으킨다.

기호학은 철학적인 인식비판을 더욱 급진화하여 언어비판으로 재가동시킨다. 그것은 기호학이 이성에 대한 물음 대신에 의미비판을 정립하기 때문이다. 이론적인 의미의 매개는 의사소통의 공동성을 실제로 실천함으로써 생겨난다. 인식 작용의 과정은 기호 과정의 무의식적인 장 속으로 소멸된다. 의사소통하는 모든 존재는 한정되지 않은 실험의 공동성과 해석의 공동성으로서, 기호 과정의 무의식적인 장에 대해 나름의 지분을 갖는다.

7장. 자유로운 상징적 표현 - 프레게(Frege)와 논리적 표현의 문제들

논리학자인 고트롭 프레게는 사유 내용에 적합한 표현의 판면을 발견하려는 역사적으로 있어 온 많은 시도들에 의거해서 글 자체의 매체성을 고찰한다. 기호가 없다면 우리는 개념적으로 사유할 수 있는 처지가 전혀 못 될 것이다. 이와 동시에, 언어는 논리적으로 수행되는 것이 아니라 그저 많은 것들을 암시한다는 것을 우리는 알고 있다. 그런데 우리는 프레게가

생각한 것처럼, 엄밀한 표현은 학문의 발달에 기여할 수 있다고 여긴다. 가령 화학 공식과 유사하게 표현의 새로운 형식을 만들어 사용하는 것, 즉 내용을 정의해서 확정하는 식으로 엄정하게 기호를 사용하는 것이 가능해야만 한다는 것이다. 표현의 판면에서 일어나는 나 자신의 사유에서의 오류뿐만 아니라 다른 사람들의 사유에서 오해를 피할 수 있는 수단이 부족하다.

사유 형식들에 대한 새로운 직관을 구한다고 할 때, 그것은 수학을 넘어서서 확장되어야 하고 언제 어디서나 다시 나타나는 논리적인 관계들을 충분하게 표시하는 데 도움이 되어야 한다. (이런 경우에도 일상어는 여전히 접근하기 힘들다.) 그렇기 때문에 프레게는 개념적인 글쓰기(Begriffsschrift)를 발전시킨다. 개념적인 글쓰기는 글 쓰는 면을 좌우상하의 양쪽으로 늘여서 표현의 의미를 추상적으로 해명할 뿐만 아니라, 표현이 자리 잡고 있는 물리적인 표현의 판면에서부터 바로 해명한다. 이로써 이 논리학자는 인쇄를 통해 기호를 질서지우는 데서 나타나는 선형적인 추상성에 대해 반기를 든다.

개념적 글쓰기의 동기는 학문적인 표현을 합리화한다는 의미에서 철저히 도구적인 측면에서 학문적인 표현을 개선하고자 하는 것이다. 형식 논리학은 의사소통적인 것이 아니다. 형식 논리학은 개선 발전될 수 있는 기능(함수)을 갖는다. 그럼으로써 기호 논리학은 학문적인 담론을 방해하는 인쇄 문화의 기계적인 수단에 무의식적으로 일정하게 반기를 드는 셈이다. 프레게의 새로운 발상을 통해 논리적인 사유의 수행을 형식화하는 일은 크게 진일보한다. 그리고 그의 개념적 글쓰기의 계획은 우연하게 기계들의 배치도를 상기시키는 것이 아니다. 논리적 표현의 언어는, 판단 형성의 진지(障地)에서 기호결합체들을 합리화하기 위해, 명백하게 판단으로부터 해방된다. 이 새로운 글쓰기는 의사소통적인 목적을 충족시키지 않는다. 그저 순수한 기능적인 목적만을 충족시킨다. 그럼으로써 프레게는 두 가지를 수행한다. 첫째, 그는 기계적 의사소통을 지향한 글쓰기를 처음으로 만들었다 할 수 있다. 왜냐하면 그는 정신적인 조작을 암암리에 합리화할 수 있는 것으로 생각되도록 했기 때문이다. 둘째, 그는 개념적 글쓰기를 통해 <구텐베르크-은하계>(맥루언)의 종말을 가져올 수 있는 길을 이미 예비했다고 할 수 있다. 왜냐하면, 학문적인 표현의 목적을 위한 기존의 인쇄에 의거한 수단이 프레게에서 급진적으로 제시되기 때문이다.

8장. 말하는 기호 - 오토 노이라트(Otto Neurath)의 국제적인 그림 언어

노아라트는 현재를 시각적으로 설명하는 원리를 주제화 한 최초의 철학자이자 사회이론가이다. - 사회이론가라는 개념을 더 적극적인 의미로 말하면 그는 세계를 개선시키는 자이다. 그는 훨씬 더 강도 높은 신체적인 소모를 하던 당시의 노동 문화 상황에서 출발하여, 하층민의 일반적인 생활 상황을 개선하는 데 기여함에 틀림없는 계몽적인 내용을 낙관적으로 수용할 수 있는 가능성들을 숙고한다. 여기에서 사회비판, 사회의 유토피아 그리고 인민 계몽은 매체 활용적인 방식으로 바뀐다. 왜냐하면, 지배적인 추상적 글쓰기 개념이 문화 기술적으로 충족되기 때문이다.

노이라트는 이러한 계몽적인 충격에서부터 그의 도판 작업팀의 도움을 얻어 새로운 그림 언어(Bildsprache)를 발전시킨다. 이것은 추상적인 인식을 쉽게 납득할 수 있는 형태로 바꾸는 것이다. 오늘날 여러 수도(首都)들에 나타나는 도시적인 의사소통의 흐름과 운동의 흐름을 이끄는 상형 문양과 시각적인 안내체계는, 오늘날 존재하는 가게들에서 필수적인 도형적인 통계 처리와 마찬가지로 이러한 [그림 언어의]고안에 뿌리를 두고 있다. 인쇄물, 간판

그리고 간단한 교육 영화 등을 기술적인 수단으로 삼아 이루어지는 시대에 대해, 노이라트의 교육적인 시발은 특별히 전위적이다. 추상적으로 존재하는 지식이 쓸모가 없게 된다면, 예컨대 인간들이 더 이상 미술관에 가지 않는다면, 미래의 미술관들이 인간들에게 가야 한다. 그와 동시에 사회적인 의사소통의 판면은 글 문화와 말 문화의 독단적인 이원론을 넘어서 새롭게 구상될 것이다.

국제적인 그림 언어는 그림 기호의 판면을 표준화하고 합리화함으로써 지식을 시각화하고 민주화하기 위한 환상적인 개념이 된다. 그림으로써 새로운 상징적 도구들이 공급되어 다르게 코드화된 언명들을 묘사할 뿐만 아니라 심지어 그 의미마저도 실어 나르게 될 것이다. 학문이 이해의 어려움에서 벗어나기 위해 통일된 언어를 가질 수 있어야 하는 것과 마찬가지로, 복잡한 사회에서는 직관적으로 파악될 수 있는 시각적인 코드가 알파벳과 숫자로 이루어진 코드에 대한 의미를 지니게 될 것이다. 이를 충분히 인식할 뿐만 아니라 활용한 것이 노이라트의 특별한 작업이다.

(2교시)

10장. 문화인 기술적인 것 - 발터 벤야민의 새로운 시각

발터 벤야민은 지각의 매체에서 급격한 변화를 진단해 낸다. 예술 작품의 미학은 대중 매체의 미학을 낳는다. 즉 우리가 문화로 파악하는 것은 사회적으로뿐만 아니라 기술적으로 규정된다. 예술 작품의 미학은 예술제의(藝術祭儀 Kunstritual) 즉 개별적인 것이 일회성이라는 아우라적인 마술에 근거해 반복적으로 인정을 받는 것에 침몰하는 것을 의미한다. 그러나 새로운 매체의 골격은 예술의 '독창적인' 것을 완전히 새로운 연관 속에 집어넣는다. 대중 매체의 미학이 예술 작품에 대한 접근에 있어서 민주화 외에 분산과 편차를 지칭한다는 것은 개인이 집단적인 형성물 속으로 즉 대중적 지각 속으로 일관되게 사라진다는 것을 가리킨다.

이 과정에서 해방적인 것은 확대와 축소 사이를 오가면서 변한다. 무의식적인 것을 괴물화하는 기술을 통해 이루어지는 가능성의 극대화, 그러나 또한 생산비용의 극소화와 문화 산물들의 배분에 기여하는 치수의 극소화가 이루어진다. 제 3의 효과가 있는데, 그것은 풍부하게 하는 것이다. 예술 작품은 항상 이미 풍부해지고자 한다. 기술을 통해 보다 더 풍부해지고 그만큼 민주화하는 잠재력을 포함하게 된다는 것이다.

문화적인 코드를 근본적으로 재코드화 하는 이러한 과정을 주시하는 벤야민의 시선은 그저 표면적이다. 벤야민은 이러한 표면 밑에서 일어나는 그러한 변화를 근대의 어느 다른 철학자들 못지않게 진지하게 간취한다. 즉 그는 지적인 생산 방식에 적합한 일관성을 다 동원한다. 벤야민은 새로운 매체적인 지형에 의거해 책의 종말이 올 것을 이미 진단해 낸다. 부르주아적인 문화 모델의 위기와 문화 도구들의 변화는 서로를 규정한다. 이와 더불어, 지각에 대한 순수 학문일 수 없고 기술적일 뿐만 아니라 정치적이고 사회적인 조건들을 포함하고 있는 철학적인 미학이 변한다. 만약 문화 산업에 대한 비판(호르크하이머/아도르노)이 모든 정신적인 형성물에 대한 이윤 동기를 극복하려는 것이라면, 벤야민은 정신적인 생산 수단의

사회화 가능성을 새로운 문화로 나아가는 기회로 여긴다.

11장. 재생산에서 시뮬레이션으로 - 쿤터 안데르스의 문화 목시록

잘 계산된 과장법을 통해, ‘임시철학자’ 쿤터 안데르스는 새로운 매체 현실에 대한 진리를 풀어내고자 한다. 새로운 매체 현실의 진리는 인간에 대한 상을 나타낼 것인데, 그 모습을 보면 인간이 완전히 낡은 존재처럼 여겨진다는 것이다. 부정적인 인간학으로서 설계된 기술 시대에 대한 이러한 철학은 인간의 범부적인 근본 상황에 대한 철학적인 물음, 즉 매체들이 어떻게 인간의 청각적이고 시각적인 등의 지각을 구조화하는가, 어떻게 매체들이 인식(지식)으로 여겨지는 것을 조건 짓는가를 예고한다.

그러한 부정성은 재차 한계를 문제 삼는다. 그리고 그 근본적인 논제는 역사의 주체인 인간이 그 전체적인 기술의 승리 뒤로 사라진다는 것이다. 근대의 생산이 인간적인 표상을 덮어버린다는 것이다. 그 근거에는 우리의 기술이 지닌 고유한 동학(動學)을 근본적으로 새롭게 평가하는 일이 가로놓여 있다. 즉 이제까지 인간의 필요성 너머로 확장되어 있던 세계를 필요를 충족시키는 세계로 끌어당겨 세우는데, 그것은 동시에 기술이 세계를 변형하는 것이기 때문이다.

현실 세계의 대체물로 색이 바래버린, 즉 현실적인 것은 우리가 그것을 모사할 때 비로소 현실적인 되는 현대의 매체 문화의 포괄적인 ‘도상 강박’(Ikonomanie)은 부정적인 과정으로서 다르게 진단된다. 모상은 또 다시 현실 형성의 원형이 된다. 세계가 환상과 지형(紙型)으로서 존재하게 된다. 동시에 인간의 판단 능력도 사라진다. 왜냐하면 대중 매체를 통해 보고되는 것들은 그 어떤 정보도 중계하지 않고, 그것들은 이미 이전에 파악된 판단들이기 때문이다. 그리고 그 보고들을 받아들이는 수용기(受容器)들이 제공된 정보에 아무 것도 덧붙이지 못하기 때문이다. 그래서 텔레비전에 있어서 그것은 현실을 모사하지 않고 그 자신의 현실을 형성한다는 사실을 알 수 있게 된다. 인간들은 이러한 연관들을 꿰뚫어 보지 못하기 때문에, 일종의 플라톤의 동굴에 갇히듯이 매체 문화에 갇히게 된다. 즉 인간들은 매체 현실을 현실과 역지로 맞바꾸면서 그 매체 현실에 갇히게 된다.

12장. 눈에서 귀로 - 이니스, 맥루언 그리고 의사소통의 기술적인 장치

근대의 주체는 자기 자신의 상을 상연할 수 있는 처지에 있다. 그러나 그 때문에 이러한 상 일반의 테두리를 지각할 수 있는 능력을 상실했다. 문화와 문화의 의사소통적 매체들 간의 관계는 이론가들의 주의를 시대 상황에 집중시킨다. 왜냐하면, 이론가들은 한편으로는 유럽의 계몽된 인본주의의 위기를 경험했고, 다른 한편으로는 시청각적인 매체들의 기술적인 발달과 개입이 너무 광범위하게 진척됨으로써 그것들이 해석의 새로운 건본을 요구하기 때문이다. 말, 글 그리고 인쇄가 이루는 인식적인 지형은 텔레비전과 같은 새로운 매체들을 통해 상대화된다. 그때 테크놀로지가 사유와 지각에 어떻게 영향을 미치는가와 같은 물음이 제기된다. 마셜 맥루언은 이러한 과정에 대한 카산드라이자 [예언적인] 환상가이다.

헤롤드 이니스(Harold Innis)로부터 그리고 사회 경제적인 배경에 앞서 발전되어 나오는 기술적인 매체고고학에 힘입어, 그저 사용하고 있을 뿐 제대로 주시하지 않았던 (문화)기술의 성과 (즉 ‘환경적인 기술적 조건화’)에 대한 물음이 제기된다. 기술을 근거로 해서 형성된 문화 역사에서, 매체는 그 형식을 부여하고 그 관계들을 유포하면서 사회적 세계를 구조해

내는 의사소통의 실질적인 담지자로 이해된다. 넓은 의미에서 보면, 매체는 내용의 담지자로서뿐만 아니라 사회적 의사소통과 문화적 생산의 장치이다. 이러한 생각은 내용을 중립적으로 넘기는 수단일 뿐만 아니라 그 자체로서 이미 메시지인 매체에 대한 맥루언의 정리로 이어진다.

모든 기술적인 혁신에는 관련되는 인간들에 의해 이해되지 않는 심리적인 매커니즘이 깔려 있다. 우선 맥루언이 말하는 전기 문화는 그 순간적인 정보이동의 기법을 근거로 해서, 기술적인 발달과 결합되어 있는 문화적인 혁신의 형식을 인식할 수 있는 가능성과 시의성(時宜性)을 반성할 수 있는 가능성을 전개시킨다. 매체 시대는, 횡단적인 결합 또는 망조직화를 허용하는 그 전기적인 조직 구성에 근거해서 찰나적인 세계가 되는데, 여기에서 인과관계에 의거한 기계 시대의 선형성과 계기적인 연속은 시대착오적인 것으로 된다. 20세기는 기계화의 지배와 결별한다. 문화기술들은 인간들을 변화시킨다. 그러나 문화 기술들은 인간학적인 상황의 인식을 이끈다. 매체들에 대한 분석은, 문화 기술이 인간 중심의 역사의 맥락에서 수행한 것이 무엇인가를 파악하게 한다. 새롭게 등장하는 접촉의 매체가 주는 압박 하에서 글 문화와 인쇄 문화의 사회적인 규제 기능은 약화된다. 그래서 우리는 종말을 향하고 있는 구텐베르크-은하계의 기계론적인 구조에 대해 더 잘 인식할 수 있다. 만약 우리가, 우리가 지각하는 것으로 된다면, 망조직화된 ‘글 없는 문화’에서 우주적인 인간이 생겨날 것이다. 이 인간은 자신의 모든 감각적인 능력이 개입되는 가운데 직접적으로 그리고 강렬하게, 이전에는 예술가에게만 해당되었던 특권을 포함하게 될 것이다. 계시자인 맥루언은 자신 스스로를, 그저 붕괴의 논리로만 타당했던 묵시론적인 문화 비판에 대한 대안으로 해독하도록 한다.

13장. 점에서 점으로의 진동. 플루스의 담론적 인식론

모든 언어는 그 자체 이미 현실에 대한 하나의 추상이다. 그러나 우리는 이것이 현실 속에 프로그램화하는 구조를 지각하지 못하고 간접적으로만 인식할 수 있기 때문에, 플루스는 우리의 세계가 코드화되어 있다고 말한다. 인류는 ‘문화’를 매개로 해서 하나의 인위적인 덮개를 만들어 냈다. 이 덮개는 인간과 세계를 매개함과 동시에 인간들을 세계로부터 차단한다. 인간들은 실존한다. 즉 인간들은 자연적인 몰락의 ‘바깥에’ 서 있다. 그리고 인간들은 이러한 실존을 목상하기 위해 의사소통을 한다. - 인간들은 자기 자신과 세계 사이의 심연을 메꾸고자 한다.

거기에서 특징적인 코드들이 생겨났다. 우선 인간 언어의 코드가 생겨났다. 그리고 그것들에 따라 인간 현존재는 미리 프로그램화된다.(따라서 특정한 방식으로 ‘정보화된다 <주형된다informiert>’) 코드화된 세계는 알파벳-숫자 코드의 전통적인 세계와는 다르게 정보들을 갈무리한다. 이는 수백 년 동안 형성되어 온 선형성의 위기를 함축한다. 그 위기는 포토카메라와 함께 시작되었는데, 그 효과는 의사소통이론에 의거해서 논구되어야 한다. 그러한 논구는, 언어학적인 맹아를, 기술상상적인 것의 출현에 적합한 그리고 매체철학적인 것으로서 지칭될 수 있는 판면 위로 변조하면서 수행되어야 한다. 플루스는 문화를, 세계를 가능성의 장으로 변화시키는 새로운 과제의 대상으로 제시한다. 그러한 과제를 수행하기 위해서는 새로운 상상력을 요구하는 komputierende?하는 사유가 필요하다고 하면서 플루스는 이에 대한 윤곽을 제시한다. 인간들이 매체들의 발달과 더불어 현실에 대한 자신의 의미를 상실했는지 아니면 이미 다른 현실을 살기 시작하지는 않았는지 현재로서는 명확하지 않다.

인간들은 주어진 객관적인 세계의 영속적인 주체가 아니라, 대안적인 세계들에 대한 기획의 일환이리라.

그러므로 telematische한 사회로의 이행은 문화 목시록으로 표현되지 않고, 자율성을 집단적으로 회복하기 위한 기술적/사회적 기획으로 형상화 할 수 있는 도전으로 표현된다. 새로운 인간학이 조성되기 때문에, 이것은 최우선적으로 매체철학적인 측면에서 이행된다. 그 일은 무엇보다도 기술 그림들(Technobildern)과의 담판을 벌이면서 그것들이 어떻게 제조되는가, 그리고 인간이 그것들에 의해 어떻게 프로그래밍화 되는가를 이해하는 것이 될 것이다. 우리가 더 이상 역사적이지 않고 컴퓨터적으로 존재하는 세계에서 문화과학의 기반인 인본주의적 관점은 더 이상 아무런 의미를 산출하지 않는다. 이런 의미에서, 의사소통 이론은 또한 담론적인 총체화의 경향에 대응하기 위해 탐구의 출발점을 급진적으로 바꾸는 것을 의미한다. 코뮤니콜로기로서의 의사소통 이론은 망형 대화의 잠재력을 탐구한다.