제3강 빌렘 플루스 『코무니콜로기』 I

(1, 2교시)

『코무니콜로기』 빌렘 플루스, 커뮤니케이션북스

빌렘 플루스의 『코무니콜로기』

빌렘 플루스(1920-1991, 체코)가 이 책에서 서술하고 있는 커뮤니케이션에 관한 분석은 대단히 역사철학적입니다. 맥루언의 『미디어의 이해』에 비해 훨씬 더 정교한 논리적 체계를 갖추고 있고, 그것을 위한 나름의 개념들을 잘 마련하고 있습니다. 이 책에서 압권인 부분은 2장입니다. 다른 장들이라고 해서 논의 수준이 약하다는 것은 물론 아닙니다.

▲ 매체의 구분법

그는 우선 매체를 담론적 매체들(diskursive Medien)과 대화적 매체들(dialogische Medien)으로 구분합니다. 전자는 코드화된 메시지를 송신자의 기억에서 수용자의 기억으로 (일방적으로) 흐르게 하는 매체들이고, 후자는 코드화된 메시지가 다양한 기억들 간에 교환되도록 하는 매체들이라 포괄적으로 규정합니다.(290) 그런 뒤 대화의 목적은 새로운 정보를 창조하는 데 있고, 담론의 목적은 기존의 정보를 배분하는 것이라 정의합니다. 또한 담론들은 정보를 분명하게 흐르도록 하기 때문에 기능적으로 진보적이며 가끔은 폭력적으로 진보적인 특징을 가질 수 있다고 봅니다.(291-292) 오늘날의 교회, 기업 조직, 과학 연구기관, 공공 기관, 초등학교, 영화관, 서커스, 텔레비전, 신문 등이 바로 담론적 매체의 성격을 띠고 있다고 말합니다. 그러니까 플루스는 오늘날은 대화보다 담론이 지배하고 있다고 보는 것입니다.(293) 플루스는 오늘날의 담론 중심의 매체 상황을 어떻게 하면 대화적 매체 상황으로 전환시키는가를 관건으로 봅니다. 그러면서 그러한 전환을 소비사회에서 아직은 유일하게 가능한 혁명이라고 말합니다.(292)

아쉽게도 플루스가 타계한 1991년은 www. 즉 월드와이드웹이 폭발적으로 인기를 끌기 시작한 1994년 이전이었기에, 플루스는 인터넷이 거대한 대화적 매체로 자리매김될 수 있다

www.artnstudy.com

는 사실을 목도하지 못하고 만 것 같습니다. 상호작용을 핵심적인 특징으로 하는 인터넷상의 글쓰기는 그가 『디지털 시대의 글쓰기』에서 본 워드프로세스 수준의 글쓰기와는 전혀 다른 것이지요. 대화적인 매체에 의한 혁명에 대한 그의 희망은 이제 인터넷을 통해 현실화되는 과정을 밟고 있는 것으로 보입니다. 정보의 분배가 아닌, 분배된 정보를 합성하여 새로운 정보를 창조하는 대화적인 매체가 최첨단의 과학 기술에 의해 가능하게 된 것을 우리는 지금 생활 속에서 깊숙이 경험하고 있습니다.

1. 매체론적 역사철학의 진수

『코무니콜로기』 2장에서 플루스는 **코드**, 상징, 광기, 환상, 그림, 텍스트, 기술적 형상(그림), 프로그램화 등의 개념들을 자신의 코무니콜로기적인 입장에서 나름대로 정의합니다. 아울러 회귀적인 영원한 시간과 선형적인 시간, 평면과 선, 탈역사성과 역사성, 장면과 사건, 그런 다음 그것들을 둘러싼 문제들을 이해하기 쉬운 도표들을 통해 멋있게 설명하고 있습니다.

* 코드화와 커뮤니케이션 내지는 정보화를 죽음과 그에 따른 무의미성에 상호주관적으로 반항하는 것이라고 결론을 내림.

빌렘 플루스는 “인간 커뮤니케이션은 원칙적으로 코드들로 정돈된 상징에서 유래한다.”라는 것과 “상징의 세계는 설명되지 않고 해석되어야 한다.”라는 것에서 출발합니다.(81) 이는 인간을 비자연적인 동물로 보고, 따라서 커뮤니케이션을 과학적인 차원이 아니라 해석학적 내지는 현상학적인 차원에서 분석한다는 것을 의미합니다.

▲ 빌렘 플루스가 제시하는 주요 이야기들

상징은 어떤 합의에 따라 다른 현상을 의미하는 모든 현상이다.
코드는 상징들의 조작을 정돈하는 모든 체계를 의미한다.
상징과 코드는 인간이 의미를 찾는 과정에서 만들어진다.
현상을 상징으로 만들고, 상징을 코드로 정돈하는 데에는 원칙이 있다.
예) 200만 년 전 돌과 곰의 뼈로 된 원으로 둘러싸인 해골들. 코드화된 세계.
상징과 코드는 자연으로부터의 비약을 이루고, 그것에서부터 철학에서는 탈존(ex-sister 밖에 서다)으로, 신학에서는 원죄(낙원으로부터의 추방)의 개념이 등장한다. 인간의 근원에서 인간과 세계 간의 심연이 갈라져 나타나고, 상징은 이 갈라진 심연을 교량이 되어 연결하는 도구다.(82-3)

코드들은 세계를 의미한다. 그러나 이 코드들은 개별적인 인간들 사이에 놓인 다리이기도 하다. 그 코드들은 다른 사람들의 세계를 의미해야 한다.
상징들을 코드들로 정돈하는 데에는 수많은 방법이 있다.
획득된 정보를 저장하고 인생에 의미를 부여하기 위해 상징들로 직조된 직물, 즉 인류를 점점 촘촘하게 둘러싸면서 직조하는 ‘코드화된 세계’는 완전히 투시 불가능한 복합성을 띠고, 이러한 투시불가능성은 이 직물의 의도 속에 내재한다.(84)
한 코드 내에서 상징들을 정돈하는 규칙들은 정보를 비로소 정보로 만드는 망을 형성한다. 영어에서 이러한 망은 무엇보다도 주어-술어의 규칙에 의해 형성된다. 따라서 모든 정보는

www.artnstudy.com

이 코드 내에서 주어-술어의 관계와 관련해서 하나의 정보가 된다.(89)
서양의 코드화된 세계에서는 이 세계가 시작된 약 3500년 전 이래로 알파벳 코드가 '역사'라고 불리는 주된 정보를 담아내는 '공식적인' 코드다. … 알파벳 코드는 '세계 속의 서양적 존재'를 특징짓는다.
사진, 영화와 같은 혁명적으로 새로운 코드의 출현과 이러한 코드가 폭발적으로 알파벳 위에 군림하게 되는 과정을 묘사하려는 시도가 이루어질 것이다. 이러한 혁명적 기간은 '탈역사'라고 불러야 할 것이다.(90)
그림 문자(Piktogramme)는 대상을 의미하기 위해 그 대상을 간단히 모사하는 것이다. 표의문자(Ideogramme)는 같은 그림이지만, 다만 더 이상 대상을 의미하지 않고 일반적인 상황, 즉 대상에 관련된 '아이디어'를 의미한다.(눈물-근심) 상형 문자(Hieroglyphen) 역시 같은 그림이지만, 단지 더 이상 대상을 의미하지 않고 기존의 언어가 그 대상을 표현하는 단어를 의미한다.(발가락 그림은 '강인함'을 의미). 마지막으로 자모(Buchstaben)는 더 이상 대상을 의미하지 않고, 그 대상을 의미하는 단어의 첫 음을 의미한다.('A'는 아랍어에서 모사된 황소를 의미하는 'alpa'라는 단어의 첫 음을 의미한다.)(94)

<도표>

그림과 텍스트는 동일한 상징들(그림 문자)로 이루어져 있다. 그러나 각각은 완전히 다른 세계를 표현한다.
왼쪽은 2차원의 평면으로 축소된 4차원적 세계의 장면을 의미한다. 그리고 **상상**에 의한 세계다.

* 상상은 그림으로 암호화하고 그 그림을 해독하는 능력이다.(123) 상상은 세상의 대상물들 간의 관계를 상상하는 능력이다. 상상은 알 수 없게 되어 버린 세계와 인식을 원하는 인간 사이에 놓여 있는 심연에 그림을 통해 다리를 놓고 중재하는 능력이다.(124)

오른쪽의 텍스트는 왼쪽의 그림을 얘기하고 계산하면서 설명한다. 그리고 선형적인 코드를 구성하는 규칙에 따라 관계를 맺는다. 하나가 다른 하나를 뒤따른다. 그러니까 발전되고, 전개된다. 이는 과정이고 역사다.
왼쪽에는 인간화가 시작되는 장엄한 수천 년이 서 있고, 오른쪽에는 우리와 함께 종말을 고하는 서양의 역사가 서 있다.(95-6)

www.artnstudy.com