



사이버 공간에 불어 넣는 인문학의 숨결

흔히 '철학'의 문제를 실천력의 부족에서 찾는다. 이는 플라톤과 같은 저명한 철학자들이 역동하는 현실을 배제하고 '진리'나 '이상' 속에서 철학을 찾았던 결과다. 게임처럼 예측 불가능한 현재 속에서는 '진리' 보다는 '운명', '실존'이라는 말이 익숙한 법이다. 그러나 '진리'라는 명제를 달고 시작된 철학은 현실과는 괴리된 낡은 학문이 될 수밖에 없었다. 인문학으로 불리는 문헌, 사료, 철학 삼형제가 벼랑 끝에서 '위기'를 맞게 된 것도 이 점을 증명한다.

《사이버 문화와 예술의 유혹》은 철학의 실천적 가능성을 믿는 책이다. 철학이라는 학문을 '신입'해 보자는 의도에서 시작한 책은 인류에 대한 불안과 걱정, 그리고 철학적 사색을 통한 희망의 발견 등 풍성한 지적 통찰을 담았다.

일상은 여전히 잘 돌아가고 있는데 무슨 불안과 걱정이냐고 할지 모르지만 그 불안요소는 우리에게 익숙한 디지털 문화 속에 숨어 있다. 디지털 문화로 상징되는 현대, '디

지탈'을 '돼지탈'이라 말하는 어른들에게 "디지털 세상이 싫어요"라고 말하고, 컴퓨터를 사용하지 못하는 사람들은 컴맹이라 부르는 사람들로 가득 찬 현재. 이 현재를 살아가는 사람들은 아날로그를 버리고 기호와 숫자를 받아들이고 있다.

《사이버 문화와 예술의 유혹》의 전반부는 이처럼 디지털로 이루어진 사이버 공간에 대해 말하고 있다. 그곳이 바로 불안을 내포하는 중심지이기 때문이다. 그곳은 즉물성, 동일성, 즉시성을 특성으로 하기에 물리적 공간과는 구별된다. 실제 세계가 연속성, 통일성으로 규정되는 세계라면 사이버 공간은 순차적이지도 않고, 연속적이지도 않다. 그 세계의 존재들은 실체가 분명치 않다. 그렇기에 사이버 공간에서 한 요소는 다른 것들과의 겹침을 허용한다. 자기 존재의 틈새로 다른 존재가 스며들게 하는 유동성을 갖는 것이다. '혼성 잡종과 변이가 가능한 공간'. 이종관 교수는 그

곳을 이렇게 표현한다. 그리고 지식, 화폐, 기호가 주인공이 되는 공간. 그곳에서 생산과 소비의 구분은 모호해진다. 그곳에서의 문화적 활동은 서로 소통하고 섞임의 과정을 겪는 것이다. 그 공간에서는 지식 역시 소비되기보다 이해되고 해석되는데 이로 인해 사이버 공간의 문화적 활동은 확장된다. 이와 같은 가상현실에서 인간이 존재하는 현실은 하나가 아니라 다수로 파열破裂된다. 이쯤 되면 이 가상현실이 어떤 위험을 내포하고 있는지 감지된다. 작년, 스티븐 스피버그 감독의 <A.I>라는 영화가 그 세계를 보여준 바 있다. 영화의 배경은 천연자원이 고갈되고 과학문명이 천문학적 속도로 발전되어 가는 미래의 어느 날. 모든 생활이 감시되는 세계에서 인간들은 인공지능을 가진 인조인간들의 봉사를 받으며 살아간다. 사람의 몸과 얼굴을 빌렸을 뿐이지 이들은 자신의 운명까지도 결정지를 수 있다. 이와 같은 인공의 존재들, 즉 포스트휴먼이 나타날 사이버 공간은 인간 종말을 예고한다. 결국 포스트휴먼이 인간을 추방하고 마는 '위기 상황'이 나타나는 것이다. 그들이 사는 방식은 인간이 몸으로 사는 방식과는 다르다. 인간은 몸과 함께 선택의 여지없이 이미 현실에 숙명적으로 존재하지만, 포스트휴먼은 사이버 공간상에서 자신이 처해질 여러 가상현실들을 자유롭게 선택할 수 있다. 즉, <A.I>의 인조 로봇처럼 물리적 기반을 바꿔가며 삶을 지속할 수 있는 것이다.

그렇지만 이 위기상황의 해결책이 전혀 없는 것은 아니다. 앞서 제기한 것처럼 가상현실은 유연성을 내포하고 있고, 기호와 상징으로 이루어진 은유적 공간이기에 그것에 철학적 사색을 담을 수 있다. 《사이버 문화와 예술의 유희》은 이와 같은 가상현실의 불안한 미래를 예술의 품안으로 데려간다. 사람들이 열광하는 영화와 미술, 건축 등에서 철학적 사색을 발견하는 것이다. 단순히 즐기기보다는 상징과 기호를 해석하고 인문학적 숨결을 불어넣는 것, 그 행위 속에 해답이 보인다. 저자가 바라보는 방법은 나타남의 철학적 주제를 전면에 등장시켰던 하이데거의 현상학이다.

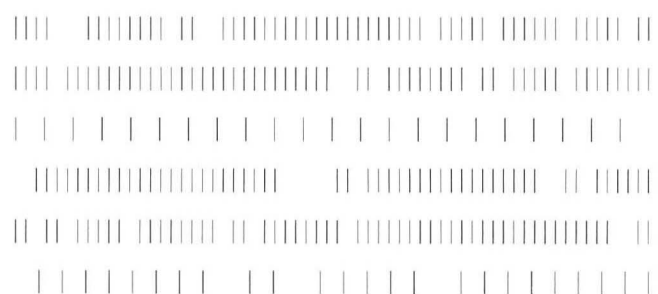
그렇기에 책의 후반부는 영화, 미술, 건축 등을 현상학적으로 바라보면서 철학의 실천 가능성을 해명한다. 그 중 흥미로운 부분은 <라스베이거스를 떠나며>라는 영화를 바라본 이종관 교수의 시각이다. 창녀와 알코올 중독자의 사랑을 그린 이 영화는 순수 예술의 자폐증에서 벗어나 대중의 내부로 스며들 수 있는 요소를 지니고 있다고 평가받는다. 라스베이거스라는 공간에서 스스로 죽음을 향해 가는 인간을 보여준다는 점에서 영화는 하이데거의 철학으로 논

의할 만하다. 온갖 장식과 상품 미학적 장식성이 위력을 발휘하고 있는 화려한 라스베이거스는 가공의 공간과도 같다. 그것 자체는 현란하지만 황폐하다. 결국, 라스베이거스를 찾아 그곳에서 위안을 찾으려는 주인공은 하이데거가 제기한 현대인들-부품으로 존재하면서도 황무지 위에 세워진 가공의 도시에서 보금자리를 찾기 원하고 있는-을 상징한다. 그러나 라스베이거스는 아이러니의 공간이다. 그곳은 화려하나 누구도 존재의 뿌리를 내릴 수 없고, 죽음밖에 존재하지 않는다. 라스베이거스에 온 사람은 필연적으로 그곳을 떠날 수밖에 없는 것이다. 결국, 가상현실처럼 거대한 부품체제로 움직이는 그곳에서 인간은 구원받을 수 없다. 저자가 말하는 <라스베이거스를 떠나며>는 감성적 흥미유발의 영화가 아니라 장식된 가공으로 이루어진 세계와 그 속에서 살아가는 인간의 모습을 보여주는 상징적인 영화다.

저자는 이같은 상징체계를 미술 속에서도 발견해 낸다. 반 고흐의 <구두>라는 작품. 이 작품 속에 숨겨진 상징은 낱아버린 구두 속에 들어앉은 삶의 고단함이다. 사람들은 목적하게 일그러진 구두의 모습에서 고달픔을 견디어내는 강인함을 얻기도 하고, 근심과 불평 없이 고난을 극복한 뒤의 기쁨을 발견하기도 한다. 고흐의 그림은 구두가 하나의 유용한 사물이기 이전에 진실로 무엇인지를 보여준다. 결국, 예술작품은 사물이 진실로 어떻게 존재하는지를 열어 보여줄 때 예술작품으로 존재한다는 사실을 증명하고 있는 것이다.

첨단기술 속에서 위기를 맞는 인간들의 모습. 하이데거가 이 위기의 극단에서 벗어나는 길을 예술에서 발견한다면, 이종관 교수는 우리 주변에 있는 예술적 현상을 통해 직접 그것을 실현하려는 연습을 시도한다. 그것으로서 위기의 절정을 벗어나 보는 것이다. 가상현실의 상처를 치료하는 것. 그것은 '철학'으로 가능하다. 결국, 사이버 세계에 인문학의 숨결을 불어넣는 작업은 이 치료의 과정인 것이다. **후문**

김청연기자



《사이버 문화와 예술의 유희-사이버 공간-영화-미술-건축에 대한 현상학적 사색》
이종관 지음 | 문예출판사 | 352쪽 | 값 18,000