

문화기술론적 관점에서의 인간과 예술의 이해

: F. 키틀러의 ‘고대 그리스 분석’을 중심으로

최 소 영*

- I. 서론
- II. 문화기술이란 무엇인가
- III. 매체의 ‘아프리오리’로서의 문화기술
- IV. 그리스 모음 알파벳의 등장과 효과
- V. 예술의 근원으로서의 감각과 수학
- VI. 결론: 문화적 존재로서의 인간에 대한 새로운 이해

I. 서론

가까운 미래의 사람들이 2019년 현재의 시대적 상황을 기술할 때 빠질 수 없는 것이 ‘인공지능’일 것이다. 20세기 말에 ‘디지털’이 화두였듯이, 지금 생각해 보자면 어이없는 해프닝이지만 당시 우리 모두는 상당히 진지했다. 1999년 12월

* 홍익대학교 강사

이 논문은 2016년 대한민국 교육부와 한국연구재단의 지원을 받아 수행된 연구임 (NRF-2016S1A5B5A01024989)

* DOI <http://dx.doi.org/10.17527/JASA.58.0.09>

31일에서 2000년 1월 1일로 넘어갈 때 발생할지도 모르는 어떤 어마어마한 재난 때문에, 소위 밀레니엄 버그 사태 말이다. 하지만 시간은 말 그대로 무심히 흘러 민망할 정도로 아무 일도 일어나지 않았고 그토록 낯설기만 하던 2000년대도 어느덧 20년 가까운 세월이 쌓였다. 밀레니엄 버그 사태는 디지털이라는 새로운 기술과 우리의 일상, 혹은 그 기술과의 관계 맺음에 있어 여전히 남아 있던 어떤 틈, 혹은 심리적 거리를 완전히 메꾸어 버린 상징적 사건이라 할 수 있을 것이다. 그 사태를 겪으며 디지털 기술은 생경함을 넘어 자연스럽게 우리 일상 속으로 스며들었기 때문이다. 그리고 지금 우리의 화두는 4차 산업혁명, 초연결사회, 그리고 인공지능 등이다. 거기에는 이세돌과 알파고의 바둑 대결이 빠질 수 없는 이벤트로 기록될 것이고 어느덧 현실로 성큼 다가와 버린 인간같이 사유하는 기계, 혹은 어쩌면 인간보다 더 뛰어나게 될지도 모를 사유기계에 관한 호기심과 두려움이 함께 하고 있다. 그리고 20년 전에 그랬듯이 우리에게 아직 인공지능이라는 이 새로운 기술과의 심리적 거리가 존재하고 있다. 그 거리가 결국 메워질 것인지 혹은 많은 기술들이 그랬듯 우리의 일상과 기억 속에서 사라질 것이지는 아직 알 수 없지만, 우리가 우리 자신을 이해하고 기록하고 기억함에 있어 불가결하게도 어떤 기술적 상황을 고려할 수밖에 없다는 것은 사실이다. 아니 이를 넘어서 우리는 바로 그런 상황 속에서 형성된다. 따라서 “만일 우리 역사가 기표와 인간의 관계에서 나타나는 미묘한 변화의 역사라면 존재의 역사와 매체의 역사는 하나다.”¹⁾ 또한 이 말은 ‘존재의 역사와 기술의 역사는 하나’라는 말로 바꾸었을 때 그 의미가 더 분명해질 것이다.

이 글의 핵심어는 ‘문화기술(Kulturtechnik)’이다. 그리고 그 논의의 중심에는 키틀러(Friedrich Kittler, 1943-2011)의 문화기술론을 놓고자 하는데 키틀러는 매체이론적 작업을 하며 점차 문화기술로 그 연구 영역을 넓혀간 것으로 볼 수 있기 때문이다.²⁾ 따라서 그의 논의에 대한 분석을 통해 매체론과 문화기술론의

1) J. D. Peters, “Assessing Kittler’s Musik und Mathematik”, in: *Kittler Now: Current Perspective in Kittler Studies*, ed. Stephen Sale & Laura Salisbery (Polity Press 2015), p. 31.

관계, 그 유사점과 차이점 등을 보다 쉽게 알 수 있을 것이다. 이를 위해 먼저 문화기술이란 무엇인지, 매체와는 어떤 관계를 갖고 있는지 등을 알아볼 것이다. 그리고 Kittler가 문화기술론의 주요 연구대상이자 디지털 기술의 원형으로 보았던 고대 그리스 알파벳 체제가 등장하는 과정 및 예술과의 관계에 대해 알아볼 것이다.

이 글에서 길게 논의하지는 않겠으나, Kittler를 비롯한 독일의 문화기술 연구론은 브루노 라투르(Bruno Latour, 1947-), 미셸 칼롱(Michel Callon, 1945-), 존 로(John Law, 1946-) 등이 개발한 ANT 이론, 그리고 캐서린 헤일즈(N. Katherine Hayles, 1943-), 다나 헤러웨이(Donna Haraway, 1944-) 등 영미권에서 진행되었던 포스트휴머니즘 담론과 유사한 부분이 있다. 그것은 인간을 자율적 주체로 보지 않고 도구, 기계, 동물, 그 외 여러 비인간(Non-Human)들과 결합되어 있는 존재로 본다는 점이다. 물론 각 이론들 간에는 상당한 차이도 있지만, ANT

-
- 2) Kittler의 연구 노정에 대한 논의는 윈스롭-영(G. Winthrop-Young)과 게인(N. Gane)의 주장을 참고한 것이며 본 연구자 역시 이들의 구분이 어느 정도 타당하다고 본다 (G. Winthrop-Young, *Kittler and the Media* [Polity Press 2011], p. 1, Winthrop-Young & N. Gane, “Friedrich Kittler—An Introduction”, in: *Theory, Culture & Society*, vol. 23, [2006], p. 5, [DOI: 10.1177/0263276406069874]. 브레거(C. Breger) 역시 이와 유사한 구분을 하고 있다 (C. Breger, “Gods, German Scholars, and the gift of Greece—Friedrich Kittler’s philhellenic fantasies”, in: *Theory, Culture & Society* vol.23, [2006], pp. 111–134 [DOI: 10.1177/0263276406069886], p. 112). 코흐(Koch)와 켈러(Köhler)의 경우 Kittler의 『기록시스템 1800.1900』이 매체이론에서 문화기술연구로의 전이를 보여준다고 주장하기도 한다. 즉 이들의 주장에 의하면 Kittler는 문학 및 담론연구에서 매체연구, 그리고 문화기술연구로 논의를 확장한다고 볼 수 있으나 Kittler의 아주 초기의 문학텍스트 연구에서 이미 문화기술에 대한 언급까지 이루어지고 있다는 점을 생각하면 Kittler의 사유는 마치 나선형 구조처럼 문학, 매체, 문화기술이라는 핵심 연구 영역을 돌고 있다고도 볼 수 있을 것이다 (M. Koch & C. Köhler, “Das Kulturtechnische Apriori Friedrich Kittlers”, in: *Mediengeschichte nach Friedrich Kittler*, hrsg. F. Balke, B. Siegert, J. Vogl [Wilhelm Fink Verlag 2013] [DOI: 10.30965/9783846757055_014], p. 158, F. Kittler, “Der Dichter, die Mutter, das Kind—Zur romantischen Erfindung der Sexualität”, in: *Die Wahrheit der technischen Welt* [Suhrkamp Verlag 2013], p. 15 참조).

이론이나 포스트휴머니즘론에 비해 상대적으로 덜 알려진 독일문화기술연구를 굳이 연구주제로 삼은 이유는, 그것이 우리의 매우 일상적이고 소소한 활동과 행위에 초점을 맞추고 그 행위가 얼마나 다양한 도구들, 매체들, 기술들과의 긴밀한 관계 속에서 이루어지는가를 분석하고 있기 때문이다. 이는 인류가 쌓은 거대한 문화라는 탑이 쟁기로 받을 가는 아주 사소한 행위에서 비롯되고 있음을 생각하게 하며, 우주로 날아가는 로켓에, 운석에서 조심스럽게 철을 분리하는 야금장이의 그림자가 드리워져 있음을 보게 한다. 또한 이는 인공지능으로 대표되는 오늘날의 새로운 기술이 ‘테트라티스’에서 우주의 조화를 보는 세계에 대한 수학적 인식 속에서 비롯되었음을 생각하게 한다. 쟁기질과 야금술과 썸하기는 결국 이 모든 것을 가능하게 했던 최초의 문화기술들이기 때문이다.

마지막으로 그것은 인간이 언제나 타자, 혹은 비인간과의 관계 속에서 인간이었음을 생각하게 한다. 따라서 문화기술론적 관점은 기술변화가 심한 현대에 인간의 자리는 결국 어디인가를 좀 더 근원적으로 반성할 수 있도록 한다. 그것이 이 글의 주제 선정의 이유이다.

II. 문화기술이란 무엇인가

‘문화기술’(Kulturtechnik)이라는 용어는 외연이 넓고 복잡한 개념이다. 이 복합어를 이루고 있는 ‘문화’와 ‘기술’ 역시 마찬가지로 매우 오래된 개념이며 그만큼 혼란스러운 개념사를 갖고 있다. 따라서 이 글에서 이 용어에 대한 모든 의미, 어원, 용법 등을 논의하는 것은 불가능하다고 본다.³⁾ 다만 논의의 전개를

3) 이 개념에 대한 정확한 의미 설정이 쉽지 않다는 것은 게오게간(Geoghegan), 윈스롭-영(Winthrop-Young), 비스만(C. Vismann) 등이 공통적으로 하고 있는 진술이다. 실제로 이 연구자들이 나름대로 정리하고 있는 문화기술의 어원이나 의미, 용법 등은 조금씩 다 달랐다. 따라서 이 글에서는 이들의 논의를 모두 살펴본 후 글의 주제에 적합한 내용을 정리한 것임을 밝힌다.

위해 필요한 정의와 개념의 역사를 간략히 서술하고자 한다.

‘문화기술’은 ‘문화(Kultur)’와 ‘기술(Technik)’의 결합어로, ‘Kultur’는 라틴어 ‘colere’에서 왔으며 ‘Technik’은 고대 그리스어 ‘techne’에서 비롯된 것이다. 그 중 ‘문화’의 개념을 좀 살펴볼 필요가 있는데 ‘colere’는 ‘양성한다’, ‘경작하다’, ‘논밭을 갈다’ 등의 의미를 갖고 있고 ‘agri cultura’ 역시 견고하고 지속적인 두 번째 자연을 제공하는 행위를 의미한다. 그리고 농사기술과 농사를 뜻하는 맥락에서 ‘문화’는, 자연적 잠재력을 낳고 기르기 위해 조절된 메커니즘을 나타낸다.⁴⁾ 그러나 시간이 지나며 그 기원은 점차 잊혀졌고 이후 ‘문화’는 ‘cultura animi’로 의미가 개량되며 정신적이고 관념적인 용어가 되었다. 그리고 이렇게 정신화된 용어로서 학문, 예술, 그리고 철학의 교육적인 가치를 나타내는 의미로 사용된다.⁵⁾ 따라서 문화란 농사나 경작과 같은 일상적인 생활 속에서, 즉 인간과 인간을 둘러싼 사물들과의 최초의 연결 및 그 행위 속에서 비롯된 것으로 볼 수 있으며 누군가가 개선되고 양육되고 거주할 수 있게 하는, 그리하여 결과적으로 자연에 구조적으로 맞서는 것을 의미한다.

그리고 ‘문화기술’이라는 용어는 19세기, 농업공학 분야에서 처음 사용이 되었다. 농사는 단지 땅을 갈고 씨앗을 뿌리고 추수하는 과정만을 말하지 않는다. 거기에는 배수시설과 관개시설, 저수시설 만들기 등 수문학과 측량술과 같은 큰 규모의 연구와 실행도 포함된다.⁶⁾ 따라서 이는 ‘문화’ 개념이 갖고 있던 이런 농경기술적 측면의 표현이라 할 수 있을 것이다. 그러나 이는 이후 낡은 개념으로

4) 이런 의미는 현대 독일어에서도 살아있다. 독일어 사전에서 ‘Kultur’는 ‘문화’는 물론 ‘재배’, ‘사육’, ‘경작’ 등을 의미한다. ‘Kulturtechnik’ 역시 ‘토지개량기술’이라는 의미로 검색된다.

5) S. Kramer & H. Bredekamp, “Culture, Technology, Cultural Techniques - Moving Beyond Text”, in: *Theory, Culture & Society*, vol. 30, no. 6 (2013), pp. 20-29 (DOI: 10.1177/0263276413496287), p. 21 참조, ‘cultura animi’는 로마의 키케로가 처음 사용한 말로, ‘cultivation of the soul(정신의 수양)’을 의미한다.

6) G. Winthrop-Young, “Cultural Techniques : Preliminary Remarks”, in: *Theory, Culture & Society*, vol. 30, no. 6 (2013), pp. 4-5.

거의 쓰이지 않은 채 방치되어 있다가 20세기 들어 독일 매체연구론의 영역에서 재등장하고 있다. 그것은 1980년대에 프라이부르크를 중심으로 제기되었으며 이와 관련된 연구자들의 관심사는 매체보다는 좀 더 근원적인 읽기, 쓰기, 산수 및 예술적 능력 등이었다.⁷⁾ ‘문화기술’과 이런 능력들이 연결될 수 있는 것은, 농업이 보다 정제되고 생산적인 곡식을 경작하듯이 문화화된 사회는 보다 정제되고 생산적인 인간 주체를 만들 수 있다는 생각이 있었기 때문이다.⁸⁾ 또한 문해력을 문화기술이라 칭할 수 있는 것은, ‘읽기’와 ‘문화’ 둘 다 배양될 수 있는 것이며 따라서 어떤 특정 주체가 양육 과정에서 정보의 선택, 처리, 재생산의 절차를 배움으로써 특정 종류의 사회가 양육됨을 강조하는 의미가 있기 때문이다.⁹⁾ 또한 문화기술 연구는 영미권의 문화연구와는 구분되는 지향점을 갖고 있다.¹⁰⁾ 게오게간은 이에 대해 “인간이나 기계냐, 담론이나 하드웨어냐”¹¹⁾의 문제라고 정리하기도 한다. 다시 말해 영미권의 문화연구와 달리 문화기술연구는 분명히 인간과 기술의 관계에 무게중심을 두고 있음을 알 수 있다.

-
- 7) 지게르트(Siegert)에 의하면 이 움직임은 키틀러 외에, 테벨라이트(K. Theweleit), 슈나이더(M. Schneider), 볼츠(N. Bolz), 존스(R. Zons), 톨렌(G. Ch. Tholen), 호리쉬(J. Höriß), 하겐(W. Hagen), 로넬(A. Ronell), 그리고 지게르트 본인 등의 작업과 관련이 있다 (B. Siegert, “Cultural Techniques: Or the End of the Intellectual Postwar Era in German Media Theory”, in: *Theory, Culture & Society*, vol. 30, no. 6 [2013], pp. 48-65 [DOI: 10.1177/0263276413488963], p. 49 참조).
- 8) B. D. Geoghegan, “After Kittler: On the Cultural Techniques of Recent German Media Theory”, in: *Theory, Culture & Society*, vol. 30, no. 6 (2013), pp. 66-82 [DOI: 10.1177/0263276413488962], pp. 72-73.
- 9) B. D. Geoghegan, “After Kittler: On the Cultural Techniques of Recent German Media Theory”, p. 77.
- 10) ‘Kulturtechnik’의 영어 번역어가 하나로 확정되어 있지 않다는 사실도 생각할만한 지점을 준다. 이는 ‘cultural techniques’, ‘cultural technologies’, ‘cultural technics’, 그리고 ‘culturing techniques’로도 번역이 가능하다 (B. D. Geoghegan, “After Kittler: On the Cultural Techniques of Recent German Media Theory”, p. 67).
- 11) B. D. Geoghegan, “After Kittler: On the Cultural Techniques of Recent German Media Theory”, p. 66.

또한 당시 문화기술의 새로운 의미는 근대적 매체에 대한 관심이 높아지던 시대적 상황과의 연관 속에서 형성되었다. 즉 이 시기에 문화기술이란 뉴미디어 생태계를 완성하는 데 필요한 기술과 소질을 지칭하는 것이었다. 예를 들어 텔레비전을 보기 위해서는 특정한 기술적 노하우가 필요하다. 단순하게는 텔레비전 켜기와 끄기, 리모콘 사용하는 법 익히기 등이 있고 나아가서는 보다 정신적이고 개념적인 기술까지도 필요한데 텔레비전과 관련된 시청각적 구조 이해하기, 프로그램의 허구성 평가하기, 텔레비전의 내러티브 포맷과 상호작용하기, 텔레비전 프로그램이 구성하는 의도되거나 의도되지 않은 메시지를 구별하고 이해하기 등의 능력도 포함될 수 있다. 즉 위에 언급한 다양한 기술과 능력은 텔레비전과 관련된 문화기술들이라 할 수 있다.¹²⁾

그런데 문화기술 개념이 좀 더 복잡하다는 것을 보여주는 것이 바로 ‘신체 기술’이다. 췌펠츠는 프랑스의 민속지학자인 마르셀 모스가 하나의 문화가 걷기, 수영하기, 달리기와 같은 일상적인 신체적 활동을 조직하는 체계적인 방식을 갖고 있다고 말한 바에 주목한다. 모스는 1920년대에 뉴욕의 병원에 오래 입원한 경험이 있는데 거기서 재미있는 현상을 발견한다.

내가 뉴욕에서 아팠을 때의 일이다. 나는 (병원에서) 간호사들이 걷는 것처럼 소녀들이 걷는 것을 이전에 어디서 봤었는지 궁금했다 [...] 나는 마침내 그것을 영화에서 봤음을 깨달았다. 프랑스로 돌아온 후, 나는 그 걸음걸이가 특히 파리에서 얼마나 흔한지 목격했다. 미국식 걷는 방식이 영화 덕분에 이곳에 도착하기 시작한 것이다 [...] ¹³⁾

모스의 신체기술에 대한 연구에서 흥미로운 점은 인간의 걷기 같은 기본적인

12) G. Winthrop-Young, “Cultural Techniques : Preliminary Remarks”, pp. 5-6.

13) M. Mauss, “Techniques of the Body”, in: *Economy and Society*, vol. 2, no. 1 (1973), p. 72 (G. Winthrop-Young, “Cultural Techniques : Preliminary Remarks”, p. 10, B. D.Geoghegan, “After Kittler: On the Cultural Techniques of Recent German Media Theory”, p. 70에서 재인용).

동작들이 변화한다는 것, 특히 그 새로운 방식이 영화와 같은 대중 매체들을 통해 확산된다는 점이다. 또한, 영화기술 자체가 인간의 움직임을 분석한 사진 연구에서 시작되었다는 것도 흥미롭다. 크로노포토프래피의 창시자인 에티엔 쥘-마레 (Étienne-Jules Marey, 1830-1904)는 인간의 걷기, 달리기와 같은 신체적 움직임을 분절해 이를 상세히 연구했고 나아가 그 자체를 일종의 상징체계로 만들고자 했다. 이런 점에서 인간의 신체기술 역시 문화기술과 밀접한 관계가 있음을, 그리고 그 자체가 문화기술이 될 수 있음을 볼 수 있다.¹⁴⁾ 그리고 신체기술에 대한 문화기술연구의 이러한 접근은 인간의 몸은, 인간의 마음을 포함한 다른 저장매체 못지않게 중요한 기록의 표면이라는 생각을 가능하게 한다.¹⁵⁾

즉 문화기술이란 ‘재배’, ‘경작’, ‘사육’ 등 ‘농경’과 관련된 기술을 의미하는 개념에서 시작되어 현재는 신체적 기술은 물론 글 쓰는 기술, 숫자를 다루는 기술, 약기를 다루는 기술 및 매체를 다루는 기술 등을 폭넓게 의미하는 용어로 이해할 수 있다.

키틀러는 1970년대와 80년대 초반에 프라이부르크 대학에서 이 용어를 처음 접하게 되었으며 앞서 살펴본 대로 당시 이 용어는 독일에서 읽기, 쓰기, 그리고 산술에서의 핵심능력으로 떠오르던 때였다.¹⁶⁾ 이후 1990년대에 베를린의 훔볼트 대학으로 옮긴 뒤에 키틀러는 ‘헤르만 폰 헬름홀츠 문화기술연구소(Hermann von Helmholtz-Zentrum für Kulturtechnik, HZK)’의 창립멤버이자 부국장을 지냈다. 이 연구소 역시 문화기술을 “읽기, 쓰기, 수학, 음악, 그리고 상상력과 같은 엄격하고 공식화된 상징적 시스템”으로 규정하고 있으며 문화기술에 속달되는 것은 “개인이 의사소통의 전반적인 사회적 과정에 참여할 수 있는 필수조건”¹⁷⁾으로 간주하였다. 2006년에 출판된 그의 저서 『음악과 수학』 역시 HZK의 연구그룹인

14) B. D. Geoghegan, “After Kittler: On the Cultural Techniques of Recent German Media Theory”, p. 71 참조.

15) Winthrop-Young, “Cultural Techniques : Preliminary Remarks”, p. 10,

16) B. D. Geoghegan, “After Kittler: On the Cultural Techniques of Recent German Media Theory”, p. 76.

17) M. Koch & C. Köhler, “Das Kulturtechnische Apriori Friedrich Kittlers”, p. 157.

DFG의 ‘음악과 수학’ (Musik und Mathematiks) 프로젝트의 연구 결실이라 할 수 있다.¹⁸⁾

짧게 살펴보았지만 문화기술의 개념과 용어의 역사가 일목요연하지는 않음을 알 수 있다. 그러나 여기서 중요한 것은 이 개념이, 모든 문화적인 것은 동시에 기술적이라는 것, 그리고 기술이 아닌 문화는 없음을 보여준다는 점이다.¹⁹⁾

III. 매체의 ‘아프리오리’로서의 문화기술

마초는 “글쓰기, 읽기, 드로잉, 계산하기, 음악 만들기와 같은 문화기술들은 언제나 그들로부터 발생하는 개념들보다 더 오래 되었다. 사람들은 글쓰기나 알파벳을 개념화하기 훨씬 전부터 글을 썼다. 또한 그림과 조각상이 이미지 개념을 야기하기까지는 천년의 시간이 걸렸다. 그리고 오늘날도 사람들은 음조나 악보 체계에 대해 아무것도 모르면서도 노래하거나 음악을 만든다. 계산하기 역시 숫자개념들보다 오래되었다.”²⁰⁾고 주장한다. 그의 말대로 수학은 숫자에 대한 개념에서 시작한 것이 아니라 일상적인 계산 행위에서 시작되었다. 지게르트 역시 “문화기술의 개념은 그들에 의해 생산되는 매체 개념들을 역사적으로 그리고 논리적으로 앞서서 작동이나 작동의 연속들을 강조한다.”²¹⁾고 말하고 있다.

이는 매체이론과 문화기술론의 관계에 대한 답을 어느 정도 제시하고 있다. 문화기술은 매체가 무엇을 하는지, 무엇을 생산하는지, 그리고 어떤 종류의 행위를 촉발하는지 서술한다고 볼 수 있다.²²⁾ 그것은 인간이, 자연을 변형시키는 과정에서

18) F. Kittler & A. Ofak (Hrsg.), *Medien vor den Medien* (Wilhelm Fink Verlag 2007), p. 7, ‘Vorwort’.

19) Winthrop-Young, “Cultural Techniques : Preliminary Remarks”, p. 5 참조.

20) Winthrop-Young, “Cultural Techniques : Preliminary Remarks”, p. 8 참조.

21) B. Siegert, “The map is the territory”, in: *Radical Philosophy*, vol. 169 (2011), pp. 13-16, p. 15.

22) C. Vismann, “Cultural Techniques and Sovereignty”, in: *Theory, Culture & Society*,

어떤 반복적 행위를 통해 목적을 달성하도록 한다는 점에서 인간의 행위가 어떻게 상징적 질서가 되는가를 분석할 수 있도록 한다.

비스만의 주장에 의하면, 가장 기본적이고 오래된 문화기술로는 쟁기로 땅에 선을 긋는 행위를 들 수 있다. 그리고 사람들은 그 행위의 ‘반복’을 통해 농사를 지을 뿐 아니라 나아가 그 땅의 소유권도 주장하게 된다. 비스만은 위대한 로마 제국 역시 이런 선 긋기에서 시작되었으며 이 행위가 없었다면 제국은 그 소유권을 주장하지 못했을 것이라 말한다. 이 주장은 흥미롭다. 왜냐하면 토지든 국가든 무언가에 대한 소유권을 주장할 수 있는 것은 인간 주체이며 그 소유권은 법적 토대 위에서 보장받는다라는 생각에 균열을 내기 때문이다. 즉, 토지 소유자와 소유권에 대한 개념은 쟁기로 선을 긋는 반복적 행위 속에서 발생한 것이지 그런 개념 하에서 선 긋는 행위가 일어난 것은 아니라는 것이다. 따라서 “문화기술의 작동은 법에 따라 자율적으로 행위하는 사람들의 그 행위의 전체 과정을 실질적으로 결정한다.”²³⁾ 또한 문화기술은 사물들과의 관계 속에서 발생하되 인간이 그 관계를 전적으로 지배하거나 결정하는 것이 아님을 보여준다. 우리는 일상생활 속에서 수많은 사물들을 도구로 ‘사용’한다. 예를 들어 우리는 컴퓨터를 통해 많은 작업을 하지만 일단 그 컴퓨터를 다룰 수 있는 기술을 익혀야 한다. 하드웨어적 측면뿐 아니라 프로그램 사용법도 익혀야 한다. 그러나 그렇게 컴퓨터의 사용법을 알게 된 후에도 우리는 컴퓨터의 조건을 늘 파악하며 작업을 할 뿐 아니라 크고 작은 문제를 일으키는 그 장치 때문에 골머리를 앓기도 한다. 좀 더 단순한 예를 들어보자. 우리는 수영을 한다. 그러나 수영은 물과 몸의 관계 맺기 속에서 가능할 뿐 아니라 수영을 잘한다고 해서 우리의 몸이 물을 전적으로 지배함을 의미하지는 않는다. 오히려 우리의 몸이 물의 조건 속에서 그에 맞추어 나가는 방식을 터득하는 것을 수영이라 할 수 있다. 쟁기질이든 수영이든 혹은 컴퓨터 사용이든 우리는 사물들을 특정 목적 속에서 이용하지만 그것을 전적으로 지배하는 것은 아니다. 따라서 “문화기술에 대해 알아보는 것은 주체의 영역에서의 실행 가능성,

vol. 30, no. 6 (2013), p. 83 (DOI: 10.1177/0263276413496851).

23) C. Vismann, “Cultural Techniques and Sovereignty”, p. 84.

성공, 어떤 개선과 발전의 기회와 위험 등에 대해 묻는 것이 아니다. 그것은 매체와 사물의 자기 운영 혹은 자동적 실행에 대해 묻는 것으로 이는 주체의 행위 영역의 범위를 결정한다.”²⁴⁾ 즉 사물들의 ‘자동적 실행’을 중시하는 문화기술연구에서 사물, 매체, 그리고 문화기술 자체의 관계는 상호의존적인 것이 된다. 사물과 매체 역시 스스로 ‘행위자’로 기능하며 이때 사물과 매체들은 인간 주체에 봉사하는 대상이나 수단이라는 한계에서 자유로워진다. “물속의 몸이든 창이든 컴퓨터든 혹은 문이나 테이블과 같은 건축적 대상이든, 모든 매체와 사물들은 그들 자체의 실행의 규칙을 제공한다 [...] 그것은 개별적 수행자로부터 독립된 행동이다.”²⁵⁾

이제 매체와 문화기술의 관계를 보여주는 구체적 사례를 생각해 보자. ‘책’과 ‘글쓰기’를 예로 들 수 있다. 책은 매우 중요한 매체다. 그리고 책은 ‘문자’라고 하는 또 다른 매체들로 이루어져 있다. 그런데 책은 물론, 문자를 매체로서 작동할 수 있도록 하는 것은 문화기술인 ‘글쓰기’가 있기 때문이다.²⁶⁾ 즉 ‘글쓰기’ 행위 혹은 기술 자체는 매체가 아닌 여러 매체를 가능하게 하는 전제 조건이다. 또한 세상에는 수많은 방식의 ‘글쓰기’가 존재하지만 그 모든 것들을 ‘글쓰기’라 통칭할 수 있으며, 심지어 여기에는 전자적 글쓰기인 ‘프로그래밍’까지도 포함될 수 있다. 프로그래밍과 같은 새로운 글쓰기는 디지털 매체가 등장했기 때문에 가능하다고 하겠으나 인간에게 ‘글쓰기’라는 문화기술이 있었기 때문에, 프로그램이 기계어를 이용한 글쓰기 방식으로 구성되었다고 볼 수 있다. 따라서 ‘글쓰기’는 ‘책’, ‘문자’, 그리고 ‘소프트웨어 프로그램’의 아프리오리²⁷⁾로서의 문화기술이라 할 수 있다.

24) C. Vismann, “Cultural Techniques and Sovereignty”, p. 84.

25) C. Vismann, “Cultural Techniques and Sovereignty”, p. 87.

26) 이런 관점에서, 맥루언이 “모든 미디어의 내용은 언제나 또 다른 미디어다”라는 말의 의미를 이해할 수 있다 (맥루언, 『미디어의 이해-인간의 확장』, 김성기 외 옮김 [민음사 2002], p. 36).

27) 여기서 아프리오리의 의미는, 매체를 가능하게 한 전제조건으로서 그 역시 기술적 성격을 띠고 있는 행위 일체를 지칭한다고 볼 수 있다. 본래 아프리오리란 ‘선형적’이라는 의미를 갖고 있으나, 이 글에서는 마초의 주장에 동조하며 인간의 문화적 행위로서의 글쓰기, 계산하기, 드로잉하기 등의 문화기술이 책, 컴퓨터, 영화와 같은 개별적 매체가 등장하기 이전에 이미 존재했음을, 나아가 그러한 개별적 매체를 가능하게 하

키틀러의 기록시스템 개념은 매체와 문화기술의 관계를 잘 보여준다. 보통 1800년경과 1900년경의 기록시스템은 ‘문자의 독점’과 ‘아날로그 매체의 등장’으로 두 시기의 문화가 매우 다르게 형성됨을 비교하는 방식으로 이해된다. 따라서 연구의 초점이 주로 두 매체의 차이에 맞춰진다. 그런데 엄밀히 말하자면 키틀러의 두 기록시스템의 비교는 두 시대의 ‘말하기’, ‘읽기’, ‘듣기’, 그리고 ‘글쓰기’ 방식의 차이를 통해 이루어지고 있다. 여기서는 ‘글쓰기’ 기술을 중심으로 좀 구체적으로 살펴보자면, 1800년경의 글쓰기에서 중요한 변화의 고리는 슈테파니의 음성학적 읽기 교습법에서 찾을 수 있다. 어린이에게 단어의 발음을 음성으로 가르치며 문자를 익히게 했던 이 방식은 글을 쓰는 행위에도 이어진다. 그것은 마찬가지로 슈테파니가 출간한 『초등학교용 생성적 글쓰기 교습법에 대한 상세한 기술』에서 살펴볼 수 있는데, 이는 “임의적 모방에 그쳤던 낡은 문화기술을 심리적으로 동기 부여된 자기주도 활동으로 변환시키려 한다”²⁸⁾는 평가를 받았다. 기존의 글쓰기 교육이 학생들로 하여금 예시문을 계속 베껴쓰도록 하여 기계적 숙련성을 획득하도록 했다면 슈테파니의 새로운 글쓰기 기술은 글쓰기를 내면화 하여 예시문이 없어도 훌륭하게 글을 쓸 수 있게 하는 것을 목적으로 했기 때문이다. 키틀러가 이 시대의 읽기, 쓰기 교습법을 상세히 보여주고 있다고 평가하는 E. T. A. 호프만(Ernst Theodor Wilhelm Hoffmann, 1776-1822)의 『황금항아리』에서, 주인공 안젤무스가 도서관장이자 글쓰기 교사인 린트호스트에게 받는 과제는 산스크리트어 양피지를 베껴 쓰는 것이었다. 한 번도 본 적도 없고 당연히 읽을 수도 없는 문자를 베껴 쓰라고 한 것은, 모든 문자는 하나의 근원문자에서 비롯되었다는 당시의 문자에 대한 이해가 그 소설의 배경에 깔려 있음을 보여준다. “그 기호들은 글쓰기의 신비로운 시작을 형상화한다... 글쓰기의 신비로운 시작을 나타내는 이 원형적 글은 (아직) 글이 아니다.”²⁹⁾ 이 ‘원형적 글’이라는 개념은 인간을 자연과 연결시킨다.³⁰⁾ 음성언어가 그러했듯 문자 역시 자연과 연결된

는 조건이 되고 있음을 강조하는 의미로 사용하고자 한다.

28) F. 키틀러, 『기록시스템 1800 1900』, 윤원화 옮김 (문학동네 2015), p. 141.

29) F. 키틀러, 『기록시스템 1800 1900』, p. 147.

근원적 문자에서 비롯되는 것으로 이해되었기에 글을 쓰는 기술적 방식도 달라진 것이다.

반면에 기록시스템 1900의 글쓰기를 살펴보자. 이 시대에는 문자 역시 정신 물리학적 연구 대상이 된다. 그리고 타키스토스코프 실험을 통해 우리가 문자를 읽을 때는 문자 자체가 아니라 문자간 차이를 지각한다는 사실이 밝혀진다. 따라서 이 시대에는 가장 단순하고 장식적 요소가 제거된 안티크바 서체가 유행하며 글쓰기 기술 역시 슈테파니식 글쓰기와 달리 ‘더 높은 가독성’을 추구하게 된다.³¹⁾ 이 새로운 글쓰기 기술은 “문자 각각의 특징을 극대화하고 서로 다른 문자들 간의 차이를 강조한다 [...] 엔지니어의 시대에 이르러, 식물 또는 원형적 글이 성장하는 방식은 부품을 조립하는 방식으로 대체된다.”³²⁾ 그리고 이러한 부품 조립 방식의 글쓰기는 타자기를 통해 구현된다.

즉 두 시대의 달라진 글쓰기 기술은 정보의 생산과 저장, 재생이라는 흐름에 큰 변화가 일어났음을 보여주며 그 결과 달라지는 것은 두 시대의 문학이다. 즉 문학은 결국 말하기, 듣기, 읽기, 쓰기라는 문화기술 위에서 가능하며 문화기술이 달라지면 문학도 달라진다.³³⁾ 그리고 이런 관점에서 볼 때 문학작품이나 예술작품의 생산 주체라 할 수 있는 작가의 권위는 무너지게 된다.³⁴⁾ 이처럼 “문

30) 안젤무스는 산스크리트어라는 낯선 언어를 자기도 모르는 사이에 이해하고 필사함으로써 자연의 낯익은 형식과 관련 있는 근원적 텍스트의 부호를 이해하는 시인을 표상한다. 근원적 텍스트의 부호들은 매우 복잡하지만 자연의 형식과 흡사하며, 따라서 음성언어가 그렇듯 문자의 근원 역시 자연이다. 또한 이런 문자에 대한 새로운 이해 때문에, 이전 시대처럼 예시문을 계속 베껴 쓰는 방식이 아닌 문자에 대한 근원적 이해를 통한 글쓰기 교육 방법이 새롭게 등장했다고 볼 수 있다. F. Kittler, 『기록시스템 1800 1900』, pp. 147-148 (「낭만주의의 원형적 글로서의 자연」 참조).

31) F. Kittler, 『기록시스템 1800 1900』, p. 447.

32) F. Kittler, 『기록시스템 1800 1900』, pp. 447-448.

33) M. Koch & C. Köhler, “Das Kulturtechnische Apriori Friedrich Kittlers”, p. 161 참조.

34) 문학과 예술작품의 생산자로서의 강력한 주체로 여겨지는 작가가 사실은 매우 사소해 보이는 변화라 할 수 있는 글쓰기 기술들, 즉 서체의 변화나 글쓰기 교육 방법 등의 변화에 영향을 받는다는 점이 Kittler나 비스만의 관점이다. 즉 문학은 그다지 중요하지 않아 보이는 이러한 문화기술의 변화 속에서 함께 달라진다고 볼 수 있다. 이 작

화기술연구는 자주권을 가진 주체의 허구성, 입법자이자 선동자인 주체라는 신화의 허구성을 밝히며 이 모든 것을 가능하게 했던 기술로 되돌아가는 과정을 추적한다.”³⁵⁾

IV. 그리스 모음 알파벳의 등장과 효과

이제부터 키틀러의 문화기술연구서라 할 『음악과 수학』에서 나타나는 고대 그리스 분석에 대해 알아보고자 한다. 비록 미완에 그치기는 했지만, 키틀러는 이 작업을 통해 고대 그리스부터 튜링 시대에 이르는 서구 문명을 가능하게 했던 주요 문화기술의 전환점들을 하나씩 살펴보고자 했다.

또한 그중에서 고대 그리스 연구가 중요한 것은, 이 시대를 가장 원형적이고 이상적인 문화기술의 시대로 볼 수 있기 때문이다. 그리고 이 시대 연구에서 키틀러의 고대 그리스는 소크라테스와 플라톤에 의해 이성 철학이 등장하기 이전의, 호메로스와 사포의 시, 피타고라스의 수학적 사상이 지배했던 그리스이다.³⁶⁾ 그렇

품들은 작가의 독자적인 산물이 아니라 문화기술들, 그리고 그 문화기술을 이루는 사물들과의 상호관계 속에서 형성되는 산물이다.

35) C. Vismann, “Cultural Techniques and Sovereignty”, p. 88.

36) 윈스롭-영에 의하면, 키틀러는 초기 그리스를 일종의 이상적인 시대로 보았다. 그것은 예를 들면, 인간이 “신들의 사랑을 모방하는 태고의 아프로디테적 세계”로, 이후 그리스는 남근 숭배적 분위기 속에서 이러한 이성애적 활기가 축소되는 과정을 겪는다는 점에서이다. 이는 “언어가 도취를 대신하는 쇠퇴”이며 니체가 말한 바대로 “최초의 데카당이었던 소크라테스”의 등장으로 상징화된다 (G. W-Young, *Kittler and Media*, p. 106 참조). 브레거 역시 키틀러가 보여주는 “친그리스적 환상”을 유럽의 “순수한 어린 시절”에 대한 동경으로 해석할 수 있음을 보여준다 (C. Breger, “Gods, German Scholars, and the gift of Greece-Friedrich Kittler’s philhellenic fantasies”, p. 118). 물론 이들의 논의는 여기서 그치지 않는다. 그들은 키틀러가 가진 이 초기 그리스에 대한 ‘환상’이 19세기 독일에 대한 유비로 기능하고 있으며 이는 키틀러의 정치적 입장과 관련이 있음을 분석한다. 그러나 이러한 문제는 이 논문에서 다룰 영역의 바깥에 있기에 자세히 언급하기는 어렵다. 다만 그 이유가 어찌 되었든 키틀러가 초기 그리스에 대해 애착과 관심을 보이는 것은 분명하다는 점은, 문화기술에 대한 그의

다면 고대 그리스의 어떤 점 때문에 이를 이상적 시대라 말할 수 있을까. 그것은 멀티미디어적으로 사용되었던 알파벳과, 예술의 감각성이 수학적 토대 위에서 기록된다는 두 가지 측면에서 살펴볼 수 있다.

먼저 알파벳에 대해 알아보자. 그리스인들은 기원전 8세기 무렵 페니키아인들과 무역을 하며 셈어 계열인 그들의 알파벳을 채택했다. 당시 셈어 계열의 언어들에는 모음이 없었다. 셈족 언어들은 자음에 기초하며 특별히 모음 부호에 대한 필요성을 느끼지 않았다. 그러나 인도유럽어에 속하는 그리스어는 의미변화를 지시할 때 모음을 폭넓게 사용했었고, 따라서 알파벳이 그리스로 도입되면서 새로운 변화가 일어났다. 그것은 바로 ‘모음의 도입’이었다. 그리고 이로 인해 알파벳의 매체적 가치는 증폭되었다. 모음은 우리가 말하는 소리를 있는 그대로 기록할 수 있게 해주는 ‘새로운 기술’이기 때문이다. 에디슨의 축음기가 발생하는 모든 소리를 고스란히 기록할 수 있게 하듯 모음 알파벳은 사람이 내는 거의 모든 소리를 기록할 수 있게 해준다.

그렇다면 그리스인들은 왜 모음을 개발했을까. Kittler는 이를 호메로스의 『일리아드와 오딧세이』를 기록하기 위해서라고 본다. “그리스인들은 호메로스의 기록되지 않고 볼 수 없는 노래를 기록하고 저장하기 위해 다섯 개의 모음을 개발했다.”³⁷⁾ 셈어나 선형문자 B, 혹은 이집트의 히에로글리프로는 기록할 수 없었던 그리스인들의 풍부한 발성은 호메로스의 서사시를 구성한 6보격³⁸⁾을 발달시켰고 그리스인들은 바로 이것을 문자로 기록하고자 했다는 것이다.³⁹⁾ Kittler는

관점을 이해하는 데 도움이 된다고 보았기 때문에 위와 같은 서술이 필요했음을 밝힌다.

37) F. Kittler, “Homer and Writing”, in: *The truth of the technological world*, trans. E. Butler (Stanford university press 2013), p. 259.

38) 6보격 시행은 그리스의 시 형식으로서 가장 오래된 것이다. 그리스어·라틴어로 쓴 서사시와 교훈시에서 가장 많이 쓰인 운율이다.

39) 그리스 알파벳이 6보격 구절을 기록하기 위한 방식이었으며 특히 호메로스의 6보격을 기록하기 위해 새로운 알파벳이 개발되었다는 주장은, 불확실하기는 하지만 H. T. 웨이드-게리가 이미 1940년대 후반에 세운 가설이다 (G. Winthrop-Young, *Kittler and the Media*, p. 93 참조).

그 근거로 알파벳의 고향인 근동과 달리 고대 그리스의 유물 중에 무역의 문제나 정부 혹은 법과 관련된 자료가 하나도 없다는 것을 든다. 현재까지 전해지는 고대 그리스어 문자 파편들은 모두 6보격이며 그 내용들 중 상당수가 『일리아드와 오딧세이』의 문구들이다.

그렇다면 그리스인들은 왜 모음을 개발하면서까지 노래를 기록하려고 했을까. 『일리아드』는 말 그대로 전쟁의 끔찍함과 폭력성을 그리고 있는 작품이다. 그리고 『오딧세이』는 전쟁이 끝난 후 집으로 돌아가려는 소수의 생존자가 얼마나 힘들게 그 귀향길을 지나는가를 그리고 있다. 또한 거기에는 전쟁으로 아버지와 남편, 자식을 잃은 여인들의 통곡과 회한이 스며 있다고 할 수 있다. 그런데 그 전쟁을 주재하는 것은 인간이 아닌 불멸의 존재들인 신이다. 불화의 사과에서 시작된 신들의 싸움이 말 그대로 인간계에 엄청난 재앙으로 확대된 것이다. 일리아드 속 신들은 마치 인간처럼 두 편으로 나뉘어 치열하게 싸운다. 그리고 그 결과 인간들은, 아킬레우스와 같은 맹장조차 죽음을 피할 수 없고, 오딧세우스와 같은 소수의 약삭빠르고 운 좋은 자만이 간신히 살아남을 수 있었던 기나긴 전쟁을 겪어야 했다. 그것은 인간의 모든 것을 빼앗아 버리고 폐허로 만들어 버리는 신들의 장난이었다. 따라서 인간들은 신들을 기쁘게 하려고 노래를 한다.⁴⁰⁾ 즉 노래는 신들에게 간절히 올렸던 기도였다. 그리고 모음은 신들에게 올리는 기도였던 노래를 제대로 기록하고 전송하기 위해 개발된 기록 매체였다.

한편, 가수들이 그 기도, 즉 노래를 잘 기억하지 못할 때 그것을 대신 기억해주는 존재가 바로 뮤즈다. 뮤즈는 가수들에게 영감을 불어넣음으로써 노래를 상기시켜 주는 존재였다. 또한 신들은 인간들과 멀리 떨어진 높은 곳에 거주하기 때문에 가수들의 소리가 신들에게 더 잘 들리도록 하려면 크게 외쳐야 했다. 그리고 그저 소리를 치는 것보다는 멜로디가 있을 때 그 소리가 더 멀리까지 전달될 수 있었을 것이다. 이에 대한 증거로 오딧세우스가 들었던 사이렌들의 노래를 들 수 있다. 신화에 의하면 사이렌들은 노랫소리로 뱃사람들을 홀려 배를 난파시켜 버리는 무시무시한 괴물들이다. 그러나 또한 그것은 사이렌의 노래가

40) F. Kittler, "Homer and Writing", p. 259.

매우 아름다울 뿐 아니라 멀리까지도 또렷이 들렸음을 말해준다. “하나의 목소리가 아름답고 꿀처럼 달콤한 두 개의 입에서 흘러나온다. 그 소리를 듣는 자는 절대 집으로 돌아가지 못한다.”⁴¹⁾ 사이렌은 그것을 듣는 사람들에게 자신을 망각할 정도로 황홀경을 체험하게 한다. 그런데 오딧세우스와 그의 부하들이 지나던 뱃길은 용암이 바다로 쏟아져 내리고 스킨라와 카리브디스가 위협하는, 급류와 파도가 무시무시한 소리를 내며 휘몰아치는 험한 곳이었다. 그 시끄러운 소음을 뚫고 뱃사람들에게 노랫소리가 닿게 하려고 사이렌들은 하나의 목소리를 두 개의 입에서 부르는, 즉 옥타브 화음을 이루었다. 다시 말해 사이렌의 노래는 다름 아닌 화음, 하모니였다. 따라서 키틀러가 해석하는 사이렌은 바다의 괴물이 아니라 뮤즈와 같이 세상의 모든 것을 기억하는 존재이자 그 기억을 사람들에게 상기시켜 주는, 지식과 예술적 영감의 근원적 존재로 볼 수 있다.

그리고 사이렌이 노래했던 하모니는 그리스인들에게 매우 중요한 개념이자 음악의 본질이였다. 그것은 우주와의 합일 그 자체였다. 하모니, 즉 여신 하르모니아는 『일리아드』의 그 유명한 ‘신들의 동침’에 등장하는, 아프로디테와 아레스 사이에서 태어났다고 알려져 있다. 하르모니아는 ‘사랑과 전쟁의 결합’에서 태어난 것이다. 그리고 하르모니아는 카드모스와 결혼하는데 그는 페니키아의 왕자, 즉 알파벳을 개발했던 나라 출신이다. 또한 카드모스 본인이 그리스에 알파벳을 전해준 인물로 알려져 있기도 하다.⁴²⁾ 따라서 이 신화는 동방에서 유래한 알파벳이 유럽에 정착하며 음악, 즉 하르모니아와 결합해 시, 즉 예술적 기록과 전승이 가능해졌음을 알려준다.

41) F. Kittler, “Homer and Writing”, pp. 259-260.

42) 맥루언은 알파벳의 전승자로서의 카드모스 왕자 신화를 인용하고 있다 (M. 맥루언, 『미디어의 이해』, p. 135). 또 다른 전승에서는 카드모스를 아예 알파벳의 고안자로 소개하기도 한다. 또한 그리스의 작가 필로스트라투스는 알파벳이 그리스의 영웅 팔라메데스의 작품이라 말하기도 한다. 팔라메데스는 오딧세우스보다 더 뛰어난 정신적 재능을 가진 인물이었다고 따라서 오딧세우스가 그를 그리스의 반역자로 몰아 죽였다고 한다 (G. Winthrop-Young, *Kittler and the Media*, p. 98).

카드모스는 페니키아의 자음 알파벳을 테베와 그리스에 전달했으며 여기에는 곧 다섯 개의 모음이 더해질 것이었다. 그렇게 모두 노래하기 시작했다. 그렇게 하르모니아와 카드모스는 음성 알파벳이 될 결혼에 대해 축하를 받은 것이다. 음악과 스텝은 사랑 속에서 결합했다. 그 상징으로 아폴론은 하르모니아에게 자신의 리라를 주었다. 여신들과 신들은 올림포스에 징표를 남겼고 그들 모두는 산에서 내려와 축제를 즐겼다. 특히 뮤즈 여신들은 뮤즈로서, 신들은 사람들과 밤새 춤을 췄다.⁴³⁾

그리고 하르모니아가 신들의 동침으로 탄생했다는 것은 초기 그리스인들에게 예술의 원리로 알려진 ‘미메시스’가 다름 아닌 신들의 동침이라 할 우주적 하르모니아에 대한 미메시스임을 말해준다. “신은 사랑을 나누는 길을 인도하고, 우리 필멸의 존재는 그를 따른다. 그것이 다름 아닌 미메시스다.”⁴⁴⁾ 그리고 아레스와 아프로디테가 동침할 때 헤파이스토스가 거미줄보다도 가느다란 실로 그들의 다리를 묶었던 것을 생각해 보면 사랑과 전쟁이라는 상반된 것을 묶음으로써 가능했던 것이 하르모니아임을 알 수 있다. 따라서 그리스인들이 알파벳 모음을 통해 궁극적으로 구현하고자 했던 것은 바로 하모니라 할 수 있다.

또한, 하모니는 숫자, 수학적 원리에 의해 파악되었다. 피타고라스는 하모니의 수학적 구조를 밝힌 인물로서, 수학을 통해 세계의 비밀을 이해하고자 했다. 그는 “세상에서 가장 지혜로운 것은 무엇인가?”라는 질문을 던진 후 그것이 “숫자”라고 스스로 답한다.⁴⁵⁾ 피타고라스가 만든 개념에는 ‘철학’과 ‘코스모스’가 있다고 전해진다. 그리고 그가 만든 세 번째 개념이 바로 ‘테트라티스’⁴⁶⁾다.

43) F. Kittler, *Musik und Mathematik 1 Hellas 1: Aphrodite* (Wilhelm Fink Verlag 2006), p. 129.

44) F. Kittler, *Musik und Mathematik 1 Hellas 1: Aphrodite*, p. 127.

45) F. Kittler, *Musik und Mathematik 1 Hellas 1: Aphrodite*, p. 234.

46) 예를 들어, 조약돌을 이용해 자연수 1, 2, 3, 4를 순서대로 놓아 삼각형 모양을 만들면 밑변이 4인 수로 이루어지게 된다. 이를 ‘테트라티스’라고 부른다.

“델포이의 속삭임은 무엇인가? 그것은 테트라티스- (두) 사이렌들의 (노래) 속의 하모니와 같은 것.”⁴⁷⁾

델피의 진리, 테트라티스가 의미하는 것은 사이렌들의 노래, 즉 하모니였다.

그리스인들은 페니키아의 문자를 받아들이며 자신들의 노래를 글로 쓰기 시작했을 때 이 표기법이 그것을 기록하는 데 충분하지 않음을 발견했다. 따라서 모음이라는 새로운 ‘매체기술’을 개발했다. 그리스인들은 알파벳의 수용과 모음 개발 이전에 이미 ‘호메로스’로 대표되는 ‘시 짓기 기술’ 혹은 ‘노래하는 기술’을 갖고 있었다. 그리고 세계를 숫자 체계를 통해 파악하는 ‘계산 기술’도 갖고 있었다. 모음은 이러한 문화기술의 작동 하에서 가능한 새로운 매체였다. 그리스인들은 자신들이 인식하는 세계를 표현하고 거기에 참여하는 방식으로 이들 문화기술을 사용하고 있다. 그러나 동시에 그들이 사용하는 문화기술의 특성과 한계에 얽혀 있음도 보여준다. 그들은 셈족과는 다른 문화기술을 갖고 있었기에 동일한 매체를 사용할 수 없었다. 또한 그들이 ‘하모니’를 통해 ‘코스모스’를 파악하는 존재였기에 수학적, 음악적, 시적 문화기술은 알파벳이라는 하나의 상징적 체계로 실현될 수 있었다. 그들이 매체를 멀티미디어적으로 사용했던 것은 그들의 문화기술의 특성 때문이라 할 수 있을 것이다. 따라서 그리스인들의 모음 개발이라는 일련의 과정은 인간과 문화기술, 그리고 매체의 관계를 뚜렷하게 보여주는 하나의 사례라 할 수 있다.

V. 예술의 근원으로서의 감각과 수학

그리스인들이 알파벳을 통해 노래를 기록했다는 것은 중요한 의미가 있다. 그들은 구전되던 노래를 상징체계로 기록하고자 했다. 그것은 정확한 재생 가능성과 먼 거리까지의 전송 가능성을 높이기 위한 행위라 할 수 있다. 또한 다음

47) F. Kittler, *Musik und Mathematik 1 Hellas 1: Aphrodite*, p. 234,

세대에게 이것을 교육시키려는 목적도 중요했을 것이다. 재생산 가능성과 학습 가능성은 문화기술의 핵심적 특징들이다. 문화기술의 모든 규칙들은 전달가능해야 한다. 즉 그리스인들의 노래 기록은 문화기술의 전형을 보여준다. 비스만에 의하면 이는 브루노 라투르가 실용적인 전문지식이라 정의했던 것이다. 그리고 이런 기술적 규정들은 또한 예술에도 필수적이다.⁴⁸⁾ 우리는 4분의 3박자와 4분의 4박자가 어떻게 다른지 알고 있다. 이론적으로 설명은 못해도 들으면 안다. 이는 음악의 기술적 규정이며 그 규정을 어길 때 음악 자체가 무너지거나 혹은 완전히 새로운 음악이 탄생한다. 사실상 예술작품들은 규칙의 실행이자 새로운 규칙의 구축이다.

그렇다면 알파벳이 언어이자 수학과 음악의 기표로 동시에 사용될 때 어떤 효과가 일어났을까. 모음이 추가되면서 알파벳은 음절을 표시할 수 있게 되었다. 그리고 동시에 음표로도 사용되면서 리라와 같은 악기를 연주할 때 그 현을 누르는 손가락이 어디를 짚어야 할지를 알려주는 데도 쓰이게 되었다.⁴⁹⁾ 연주자는 알파벳을 보며 소리를 들었고 그 소리를 수학적 비율로 현 위에서 실현했다. 감각이 수학을 통해 문자로 구현된 것이다. 그리고 그런 알파벳의 멀티미디어적 코딩은 어떤 추상적인 것이 아니라 사람들이 사용하는 악기나 도구들과의 네트워크 속에서 지속적으로 발생하고 또 피드백되었다. 그것은 인간의 행위와 감각적 영역 내에서 구체적으로 일어나는 사건이자 상황이었다. “알파벳은 감각을 개념화하기보다 이를 선명하게 한다 [...] 그것은 의미를 전달하는 매체적 의미가 아니라 찰나 속으로 사라져 버렸을 무언가를 타인의 감각에 전해준다.”⁵⁰⁾ 알파벳의 멀티미디어성은 매체기술과 예술의 관계가 보여줄 수 있는 하나의 이상적인 지점을 확인한다고 말할 수 있다. 그리스인들은 매체를 통해 자신들을 생생하고 감각적으로 포착하고 기록하려고 했다. 그리고 그것이 바로 예술에 다름 아니었다.

48) C. Vismann, “Cultural Techniques and Sovereignty”, p. 88.

49) F. Kittler, “Number and Numeral”, in: *Theory, Culture & Society*, vol. 23, no. 7-8 (2006), pp. 51-61 (DOI: 10.1177/0263276406069882), p. 56.

50) F. Kittler, “Number and Numeral”, p. 57.

그리고 디지털 기술의 등장은 그리스 알파벳이 구현했던 시대의 귀환이라 할 수 있다. 그리스 알파벳은 전(前) 기계적 단계에서 나타난, 컴퓨터의 보편적 부호 체계의 예시라 할 수 있기 때문이다.⁵¹⁾ 알파벳이 문자, 숫자, 음표로서의 역할을 함께 했던 것처럼 디지털 언어 역시 숫자만으로 이미지, 소리, 텍스트, 영상 등의 표면효과를 낸다는 점에서 그렇다.

그런데 더 중요한 것은 이런 디지털 기술을 가능하게 했던 앨런 튜링의 아이디어가 수학의 복원이라는 점이다. 이것은 20세기 초반 수학기계를 흔들었던 ‘결정 문제(Entscheidungsproblem)’와 관련이 있다. 1928년 독일의 수학자 힐베르트는 수학의 완전성, 무모순성, 결정 가능성에 대한 증명을 요구했다. 그는 이 문제 제기를 통해 완전히 형식논리에 입각한 수학 체계를 이루고자 했다. 그러나 1931년에 발표된 쿠르트 괴델의 ‘불완전성의 정리’에 의하면, 어떤 수학자연수 기초 이론만큼 강력한 임의의 형식이론에는 결정이 불가능한 참 명제가 존재한다. 즉 그 이론 안에서는 증명될 수 없는 참 명제가 존재한다는 것이다. 이는 형식논리적 측면에서 정수에 관한 함수 중 알고리즘으로 표현할 수 없는 것이 존재할 수 있다는, 즉 계산할 수 없는 정수 함수가 존재하는 것이다.⁵²⁾ 다시 말해 그는 힐베르트가 제안했던 결정 가능성의 문제가 불가능함을 말한 것이다. 즉 “어떤 수학 체계가 완전하다면 그 안에서 우리는 그 체계를 이용해 만든 어떤 명제든 증명 또는 반증할 수 있다. 그리고 만일 이 체계가 무모순이라면 거짓인 명제를 증명하거나 참인 명제를 반증하는 게 불가능해야 한다.”고 말함으로써 참이지만 증명이 불가능한 명제들이 존재할 수 있다는 점을 보였다.⁵³⁾

51) G. Winthrop young & N.Gane, “Friedrich Kittler-An Introduction”, p. 38 참조. 키틀러는 이에 대해 “디지털화는 개별 매체들 사이의 구분을 사라지게 한다. 사운드와 이미지, 음성과 텍스트는 다만 표면 효과로서만 존재한다 [...] 컴퓨터 속에서는 모든 것들이 숫자이다. 이미지도 없고, 소리도 없고, 단어도 없는 양적인 존재 [...] 이렇게 디지털을 기반으로 한 총체적인 매체연합이 매체 개념 자체를 흡수한다.”고 말한다 (F. 키틀러, 『축음기 영화 타자기』, 유현주, 김남시 옮김 [문학과 지성사 2019], p. 14).

52) S. 러셀, P. 노빅, 『인공지능-현대적 접근방식』, 류광 옮김 (제이펍 2016), p. 10.

53) D. 리비트, 『너무 많이 알았던 사람-앨런 튜링과 컴퓨터의 발명』, 고중숙 옮김 (승산

튜링도 이 문제에 관심을 가졌는데 그는 1936년 논문 「계산가능한 수와 결정문제에 대한 응용에 관하여」에서 이 문제의 해결에 도전한다. 그런데 그는 여기서 ‘증명 가능한 명제’의 문제를 ‘계산 가능한 수란 무엇인가’로 바꾸고 있다. 힐베르트의 의문을 증명이 아닌 수의 계산으로 바꾼 것이다. 그는 규칙으로 정의 되는 계산될 수 있는 숫자들은 원칙적으로 특정한 질서 속에 열거될 수 있다고 보았다. 튜링이 제시한 계산의 ‘기계적 과정’은 수학적 문제에 대한 최초의 기술적 이행으로 볼 수 있으며, 이 논문에서 제시하고 있는 튜링 기계는 알고리즘을 통해 그 계산을 자동으로 해내는 장치, 컴퓨터였다. 그는 수학적 증명을 해결하기 위한 문제를 고민하다 이를 기술적으로 수행할 수 있는 장치에 대한 아이디어를 낸 것이다. 힐베르트는 숫자개념(number)을 숫자부호(numeral)로 이해하고 수학을 상징체계로 다룸으로써 공리화 작업을 시작했다. 이 추상화는 튜링으로 하여금 언어와 숫자를 교환 가능한 것으로 이해하도록 했고 컴퓨터 개념을 제시함으로써 “더 이상 수학적 명제가 아닌 기술로서의 형식언어가 존재한다는 것을 최초로 증명한 것이다.”⁵⁴⁾ 즉 디지털 기술과 컴퓨터의 등장은 수학과 ‘계산 가능한 것’의 귀환이라 할 수 있다.

튜링의 개념에 기초한 디지털 기술의 등장은 인간의 문화기술을 획기적으로 바꾸었다. 글쓰기, 노래하기, 계산하기 등 여러 문화기술은 디지털화되었다. 그리스인이 모음 알파벳을 통해 자신들의 글쓰기, 노래하기, 계산하기를 수행했듯이 현재 우리는 디지털 기술을 통해 이를 수행한다. 그리고 이는 인간의 문화, 그리고 예술은 수학 없이는 불가능함을 보여준다. 본질적으로 시, 노래, 춤은 모두 어떤 척도와 측정, 숫자에 의존하기 때문이다.

2008), p. 64.

54) F. Kittler, “Thinking Colours and/or Machines”, in: *Theory, Culture and Society*, vol. 23 (2006), pp. 39–50 (DOI: 10.1177/0263276406069881), p. 47.

VI. 결론: 문화적 존재로서의 인간에 대한 새로운 이해

키틀러는 『음악과 수학』 프로젝트에 대해 ‘존재의 역사’라 불렀다. 존재는 그 행위와 알고리즘, 그리고 프로그램 속에서 드러나기 때문이다.⁵⁵⁾ 그는 존재론적 의미에서 수학을 선택했는데 이것이 ‘생각하기’, ‘(신께) 감사하기’와 ‘기억하기’를 결합시키는 가장 기본적인 배움의 방법이라고 보았기 때문이다. 피타고라스가 존재의 요소에 대한 학문으로서 셈하거나 측정하기, 기하학 등이 포함된 수학을 보는 것처럼 그 역시 그렇다.⁵⁶⁾ 읽기, 쓰기, 계산하기 등의 문화기술들을 통해 시가 기록되었고 이것은 당대 사람들의 지식의 정수였다. 그들은 자신들의 노래를 기록하기 위해 수직 비례를 사용하고 이를 알파벳 문자로 표기했다. 그들이 생각했던 세계와 우주의 질서는 그들의 일상과 멀리 동떨어진 것이 아니었다. 또한 그들은 어떤 고정된 개념이나 관념을 기록하려 한 것이 아니라 가수의 입에서 흘러나오는 생생한 소리, 시간의 흐름 속에서 일어나는 그 변화를 담으려 했다. 그리고 그 기록을 통해 노래는 더 멀리까지 더 오랫동안 불릴 수 있게 되었다.

그리스에 대한 이런 분석에는 문화기술연구가 중시하는 특징들이 들어 있다. 첫째, 감성과 감각의 회복이다. 문화란 특정 작품이나 기념비에 응결되어 있는 것이 아니라 인간과 여러 대상들, 상징적 기호, 도구와 기계가 함께 연결되어 있는 우리 일상 행위 속에 녹아 있는 것이기 때문이다.⁵⁷⁾ 따라서 이 상징체계는 감각을 보존하고 있다. 두 번째, 인간이 자주권을 가진 독립된 존재임이 천부적이라는 생각에 도전한다. 이는 인간이 어떤 경우든 문화기술과의 관계 속에 있을 수밖에 없기 때문이다. 즉 인간은 도구, 사물, 동물, 매체 등 비인간 존재들과 늘 연결되어 있어야 한다.

이러한 관점은 서론에서 언급했듯이, 브루노 라투르의 ANT 이론이나 영미

55) J. D. Peters, “Assessing Kittler’s Musik und Mathematik”, p. 30.

56) J. D. Peters, “Assessing Kittler’s Musik und Mathematik”, p. 30.

57) S. Kramer & H. Bredekamp, “Culture, Technology, Cultural Techniques - Moving Beyond Text”, p. 24.

권의 포스트휴머니즘적 담론과 유사한 면이 있다. ANT 이론의 경우 기계와 같은 비인간들 역시 인간과 마찬가지로 행위능력을 갖고 있으며 따라서 인간과 비인간은 동등하게 다뤄야 한다고 주장한다. ANT가 학문간 경계를 넘으려고 한다거나 인간이 비인간에게 영향을 미치듯이 비인간 역시 인간에게 영향을 미치는 것을 중시하는 점, 따라서 행위자란 바로 네트워크라는 개념은 기록시스템이나 문화기술론의 관점과 유사하다. 또한 인간-비인간의 네트워크가 번역 과정을 통해 끊임없이 변화하고 소멸하기도 하며 다시 나타나는 유동성을 갖는다는 것, 네트워크의 건설은 결과가 아니라 과정이며 명사가 아니라 동사라는 점 등⁵⁸⁾은 문화기술론에서 바라보는 ‘문화’의 수행성 및 유동성과 일맥상통한다고 볼 수 있다. 신유물론적 관점에서, ANT 이론과 키틀러를 비롯한 독일의 문화기술연구와의 유사점에 대해서 키틀러의 기록시스템 개념이야말로 ‘행위자 네트워크’라 부를 수 있다는 주장도 있다. 즉 “키틀러의 문화기술로서의 아프리오리는 그들을 결합하는 네트워크 속으로 통합된다. 그리고 오직 이 연결 안에서만... 기록시스템에 연관된 권위를 가져온다. 1985년에는 아무도 이것을 ‘행위자 네트워크’라 부르지 않았다. 그러나 문학적-정신분석학적으로 차용된 용어인 ‘기록시스템’은 그 전부터. 장치, 사회적, 기술적, 문화적, 국가적 권위, 방법과 규율, 젠더, 담론과 과학, 심지어 독본이나 롤러와 같은 것들조차 무언가의 행위자가 되었다.”는 것이다.⁵⁹⁾ 이 문제는 분명히 보다 상세한 연구가 필요할 것이다. 그러나 본 연구자는 ANT 이론에서 언급하는 비인간은 과학기술과 같은 것을 염두에 두고 있다고 본다. 애초에 ANT 이론의 등장 배경에는 과학기술학인 STS(Science and Technology Studies)에 대한 대안을 찾으려는 이론가들의 시도가 있었음을 생각해 보면 더욱 그렇다.⁶⁰⁾ 반면에 문화기술연구는 보다 인류학적인 관점에서 인간과 문화에 접근한다. 인간의 반복적 행위 과정에서 형성되는 다양한 문화기술이 어떻게 여러 매체의 가능성을 제공하는지, 그리고 문화의 형성의 근원을 어떻게 인간, 문화기술, 매체의 네트워크 속에서

58) B. 라투르 외, 『인간, 사물, 동맹』, 홍성욱 역 (이음 2018), pp. 24-25.

59) M. Koch & C. Köhler, “Das Kulturtechnische Apriori Friedrich Kittlers”, p. 162 참조.

60) B. 라투르 외, 『인간, 사물, 동맹』, p. 10 참조.

찾을 수 있는지에 더 초점이 주어져 있다.

또한 문화기술연구에서 상정되는 인간은 ‘포스트휴머니즘적 인간’이라 할 수 있다. 캐서린 헤일즈는 ‘포스트휴먼’에 대해 물질적 예화보다 정보 패턴을 중시하며 데카르트적 전통에 따르는 인간 정체성과 의식의 동일시와 달리 포스트휴먼은 의식을 부수적 현상으로 본다고 말한다. 또한 가장 중요한 관점으로 인간을 기계와 매끄럽게 접합할 수 있다는 점을 강조한다. “포스트휴먼적 관점에서 신체를 가진 존재와 컴퓨터 시뮬레이션, 사이버네틱스 메커니즘과 생물학적 유기체, 로봇의 목적론과 인간의 목표 사이에 본질적 차이는 존재하지 않는다.”⁶¹⁾ 여기서 중요한 것은 ‘인간’의 경계가 뚜렷하지 않다는 것이다. 문화기술연구와 마찬가지로 포스트휴먼 담론 역시 자유주의적 휴머니즘적 주체라는 허구성을 폭로한다. 다만 포스트휴먼 담론은 인간에 대한 새로운 이해, 특히 신체와 정신의 관계와 역할 등에 더 초점을 둔다. 즉 자율적 존재로서의 인간 개념이 종말을 맞았음을 이론적으로 주장하며 새롭게 이해되는 인간, 즉 포스트휴먼이 어떻게 규정되어야 하는가를 중시한다.

ANT 이론이나 포스트휴머니즘 담론과 분명히 교차하는 지점이 있지만, 이렇듯 자신만의 사유의 궤적을 그리고 있는 문화기술론의 관점에서 현재 우리에게 의미 있는 논의의 지점은 무엇일 수 있는가. 그것은 바로 인공지능기술 시대의 인간과 문화, 그리고 예술이라고 본다. 인공지능은 디지털 기술의 한 진보적 형태로 인간의 사유방식을 모방하는 알고리즘을 구축해 이로써 여러 목적을 수행하는 기술이기 때문에 새로운 문화기술일 뿐 아니라 새로운 매체로서의 가능성을 갖고 있으며, 또한 새로운 비인간 행위자로 볼 수 있을 것이다. 인공지능이 인간의 지능이 무엇인지 이해하고 그 지능의 실체를 구축하려는 기술이라는 점 때문에 이 기술에 대해 우려하는 사람도 있을 수 있다. 그러나 문화기술의 기나긴 역사를 생각해 보면 우리는 우리가 구축한 기술, 우리와 연계한 수많은 도구와 장치, 비인간들을 통해 우리 자신에 대해 알아 왔음을 확인할 수 있다. 키틀러는 “소위 인간은, 자기 자신을 보다 잘 이해하기 위해 철학자들이 사람들에게 부여하거나

61) K. 헤일즈, 『우리는 어떻게 포스트휴먼이 되었는가』, 허진 옮김 (플래넷 2013), p. 24.

제안하는 특성들에 의해 결정되는 것이 아니라 기술표준에 의해 결정된다.”⁶²⁾고 말하고 있으며 마빈 민스키는 컴퓨터 언어가 출현한 다음에야 그가 복잡한 기계라고 정의했던 인간 존재를 상징적으로 설명할 수 있게 되었다고 주장했다.⁶³⁾ 이들의 견해에 동의할 하든 하지 않든, 우리는 우리 자신의 모습을 직접 보지 못하고 거울을 통해서만 간접적으로 볼 수 있는 상황에 있음은 분명하다. 이것은 우리의 존재적 조건이다. 따라서 인공지능은 인간을 가장 인간답게 만드는 요소로 여겨지는 ‘지능’의 실체에 대해 객관화시킬 수 있는 기술이라 할 수 있으며, 소박하게 얘기하자면 이 문화기술을 통해 우리는 우리 자신을 좀 더 이해하고 또한 새로운 문화와 예술을 구축할 수 있을 것이다. 이 글에서 문화기술연구적 관점에서 보는 인공지능에 대한 상세한 이야기를 할 수는 없다. 다만 이 관점에서 볼 때 이 새로운 기술은, 1999년 12월 31일 밤을 지낸 우리가 여전히 우리에게 생경했던 디지털 기술과의 심리적 거리를 크게 좁혔던 것처럼, 우리 자신에 대해, 그리고 세계에 대해 새로운 삶의 영역을 개척해 줄 수 있는 또 하나의 문화기술로 받아들여질 수 있을 것이다.

이런 의미에서 인공지능기술이나 네트워크 기술을 중시하는 현대는, 인간이 기계에 지배당할 위기에 처해 있다기보다는, 인간은 언제나 비인간과의 연결이라는 문화기술 속에서 존재해 왔음을 명확히 보여주는 시대라고 할 수 있을 것이다.

62) F. Kittler, “The World of the Symbolic-A World of the Machine”, in: *Literature, media, information system: essays*, ed. John Johnston (Taylor & Francis Ltd 1997), p. 133.

63) K. 헤일스, 『우리는 어떻게 포스트휴먼이 되었는가』, p. 431.

* 논문투고일: 2019년 8월 15일 / 심사기간: 2019년 8월 16일-2019년 9월 8일 / 최종 게재 확정일: 2019년 9월 14일.

참고문헌

- 데이비드 리비트, 『너무 많이 알았던 사람-앨런 튜링과 컴퓨터의 발명』, 고중숙 옮김, 승산 2008.
- 마셜 맥루언, 『미디어의 이해』, 김성기 외 옮김, 민음사 2002.
- 브루노 라투르 외, 『인간, 사물, 동맹』, 홍성욱 역, 이음 2018.
- 스튜어트 러셀, 피터 노빅, 『인공지능-현대적 접근방식』, 류광 옮김, 제이펍 2016.
- 캐서린 헤일스, 『우리는 어떻게 포스트휴먼이 되었는가』, 허진 옮김, 플래닛 2013.
- 프리드리히 키틀러, 『기록시스템 1800 1900』, 윤원화 옮김, 문학동네 2015.
- 프리드리히 키틀러, 『축음기, 영화, 타자기』, 유현주, 김남시 옮김, 문학과 지성사 2019.
- Geoghegan, B. D., “After Kittler: On the Cultural Techniques of Recent German Media Theory”, in: *Theory, Culture & Society*, vol. 30, no. 6, 2013, pp. 66-82 (DOI: 10.1177/0263276413488962).
- Kittler, F., “Der Dichter, die Mutter, das Kind-Zur romantischen Erfindung der Sexualität”, in: *Die Wahrheit der technischen Welt*, Suhrkamp Verlag (1978) 2013, pp. 9-25.
- _____, “The World of the Symbolic-A World of the Machine”, in: *Literature, media, information system: essays*, ed. John Johnston, Taylor & Francis Ltd. 1997.
- _____, *Musik und Mathematik 1 Hellas 1: Aphrodite*, Wilhelm Fink Verlag 2006.
- _____, “Number and Numeral”, in: *Theory, Culture & Society*, vol. 23, no. 7-8, 2006, pp. 51-61 (DOI: 10.1177/0263276406069882).
- _____, “Thinking Colours and/or Machines”, in: *Theory, Culture and Society*, vol. 23, 2006, pp. 39-50 (DOI: 10.1177/0263276406069881).
- _____, “Homer and Writing”, in: *The truth of the technological world*, trans.

- E. Butler, Stanford university press 2013.
- Koch, M. & Köhler, C., “Das Kulturtechnische Apriori Friedrich Kittlers”, in: *Mediengeschichte nach Friedrich Kittler*, Hrsg. F. Balke, B. Siegert, J. Vogl, Wilhelm Fink Verlag 2013 (DOI: 10.30965/9783846757055_014).
- Kramer, S. & Bredekamp, H., “Culture, Technology, Cultural Techniques – Moving Beyond Text”, in: *Theory, Culture & Society*, vol. 30, no. 6, 2013, pp. 20–29 (DOI: 10.1177/0263276413496287).
- Peters, J. D., “Assessing Kittler’s Musik und Mathematik”, in: *Kittler Now: Current Perspective in Kittler Studies*, ed. Stephen Sale & Laura Salisbury, Polity press 2015.
- Siegert, B., “Cultural Techniques: Or the End of the Intellectual Postwar Era in German Media Theory”, in: *Theory, Culture & Society*, vol. 30, no. 6, 2013, pp. 48–65 (DOI: 10.1177/0263276413488963).
- _____, “The map is the territory”, in: *Radical Philosophy*, vol. 169, 2011.
- Vismann, C., “Cultural Techniques and Sovereignty”, in: *Theory, Culture & Society*, vol. 30, no. 6, 2013, pp. 83–93 (DOI: 10.1177/0263276413496851).
- Winthrop-Young, G. & Gane, N., “Friedrich Kittler—An Introduction”, in: *Theory, Culture & Society*, vol. 23, no. 7–8, 2006. (DOI: 10.1177/0263276406069874)
- Winthrop-Young, G., *Kittler and the Media*, Polity Press 2011.
- _____, “Cultural Techniques : Preliminary Remarks”, in: *Theory, Culture & Society*, vol. 30, no. 6, 2013.

국문 초록

이 논문의 주제는 문화기술론의 주요 내용을 소개하고 그 이론적 관점이 현재 우리의 문화와 예술, 그리고 인간 자체에 대한 이해에 어떤 새로운 방향을 제시하고 있는가를 타진해 보려는 것이다. ‘문화기술’이라는 용어는 독일의 매체이론 연구가들에게서 일어났던 또 다른 담론의 지형을 일컫는 말로, ‘재배’, ‘경작’, ‘사육’ 등 ‘농경’과 관련된 기술을 의미하는 개념에서 시작되어 현재는 걷기, 수영하기 등의 신체기술은 물론 글쓰기, 읽기, 계산하기, 드로잉, 악기를 다루는 기술 및 매체를 다루는 기술 등을 폭넓게 의미하는 용어로 이해할 수 있다.

인간의 문화는 늘 기술과 연결되어 있다는 관점을 갖고 있기에, 여기서 인간은 늘 사물, 도구, 기계, 동물 등 비인간과 연결되어 있으며 그들과의 관계는 상호의존적이다. 또한 문화기술은 매체와 밀접한 관련이 있되 동일한 것은 아니다. 이것은 매체가 무엇을 하는지, 무엇을 생산하는지, 그리고 어떤 종류의 행위를 촉발하는지 서술한다고 볼 수 있으며 또한 매체의 등장에 의해 그 자체가 변화하기도 하는, 즉 상호작용을 하는 또 다른 층위라 할 수 있다.

이 글에서는 프리드리히 키틀러의 고대 그리스 알파벳 연구를 중심으로 논의를 전개하였다. 그는 『일리아드와 오딧세이』라는 6보격 시를 시인의 노랫소리 그대로 기록하기 위해 모음 알파벳이 개발되었다고 전제한다. 소리와 노래는 일회적이고 감각적인 사건이다. 그리고 그리스인들의 글쓰기는 인간의 체험을 감각적으로 기록하는 문화기술이 된다. 또한 그것은 그리스인들이 세계를 파악하는 방식이었던 ‘테트라티스’가 보여주는 하모니 개념과 일맥상통하는 것이기도 하다. 이는 그들이 알파벳을 멀티미디어적으로 사용했던 이유를 보여주는 지점이기도 하다. 그리고 튜링의 아이디어에 근거해 등장한 컴퓨터는 다시 한 번 이러한 멀티미디어성을 보여주는 매체로서 그리스적 문화기술의 회귀라 할 수 있다. 그리고 문화기술의 관점 하에서 인공지능이나 4차 산업혁명 등이 부각되는 현대는 인간이 기계에 지배당할 위기에 처해 있다기보다는, 인간은 언제나 비인간과의 연결이라는 문화기술 속에서 존재해 왔음을 명확히 보여주는 시대로 이해될 수 있을 것이다.

핵심어

기록시스템, 매체의 아프리오리, 모음 알파벳, 문화기술, 튜링 머신

ABSTRACT

People and Arts from Cultural Technique's Perspective : A Study on the F. Kittler's Analysis of the Cultural Techniques

So-Young Choi*

The theme of this paper is to introduce the main contents of the culture techniques theory and to explore what the theoretical perspective is suggesting in a new direction for our understanding of culture, art and human beings.

Since human's culture is always connected with technology, human beings are associated with non-human such as objects, tools, machines and animals, and their relationship is interdependent. Also, cultural skills are closely related to the media, but they are not the same. It can be said to describe what the media does, what it produces, and what kind of action it triggers. It is the apriori and interface of the media in that it enables the genealogical study of the media.

This article focuses on Friedrich Kittler's study of the ancient Greek alphabet. He presumes that the vowel alphabet was developed to record the six retaliatory poems, *Iliad and Odyssey*, as the poet sang. Sounds and songs are one-time sensory events. Greek writing becomes a cultural technique that sensibly records human experience.

* Lecturer, Hongik University

Key Words

apriori of the media, Aufschreibesystem, Kulturtechnik, Turing machine,
vocal alphabet