

공 통 문 항

<가> 문자를 사용하는 사회의 사람들은 왜 문자를 모르는 사람들이 3차원 혹은 원근법적으로 볼 수 없는가를 이해하기 쉽지 않다. 우리는 이 3차원의 세계를 일반적인 것으로 이해하며, 사진이나 영화를 보는 데 아무런 훈련도 필요 없다고 전제하곤 한다. 하지만 다음과 같은 사실은 아주 흥미로운 것이다. 한 위생 검사관이 아프리카 원주민촌의 위생 상태를 개선하기 위해 영화를 만들었는데, 그것은 원주민촌의 가정집에서 고여 있는 물을 제거하는 방법, 즉 구덩이에 고여 있는 물을 퍼내고, 빈 깡통을 모두 치워버리는 일 등을 아주 천천히 활동사진으로 보여주는 것이었다. 그는 이 필름을 원주민들에게 보여준 후 그들이 무엇을 보았는지를 물었다. 원주민들은 닭 한 마리를 보았다고 대답했는데, 위생 검사관은 그 필름에 닭 같은 가축이 나온다는 사실을 전혀 몰랐다. 그래서 그는 정말 닭이 나오는지 여부를 확인하기 위해 조심스럽게 필름을 한 프레임 한 프레임 검토하였다. 그러자 정말 한 프레임 구석에 닭이 있는 것을 확인했다. 어떤 사람이 닭을 놀라게 해서 날아가는 장면으로, 오른쪽에서 밑으로 사라지는 것이었다.

문자 해독 능력은 사람들에게 이미지를 볼 때 초점을 갖고, 그것을 중심으로 보는 능력을 부여한다. 그리하여 우리는 이미지나 그림을 한 번에 전체적으로 볼 수 있다. 비문자적 인간은 이런 습관을 갖고 있지 않으며, 그래서 사물을 볼 때도 우리처럼 보지 않는다. 그들은 사물과 이미지를 우리가 인쇄물을 보는 것처럼 한 부분 한 부분 꼼꼼하게 본다. 그들은 사물과 전적으로 함께 있으며 감정이입을 통해 사물 안으로 들어간다. 눈은 원근법적으로 사용되는 것이 아니라 촉각적으로 사용된다. 말하자면 그들은 문자적 인간이 보지 못하는 것을 보며, 그에 따라 사물에 대해 문자적 인간보다 훨씬 쉽게 공감한다.

<나> 문자가 있기 전의 인간도 언어를 사용하였고, 기억이나 구전으로 인간관계의 유대나 연대를 가질 수 있었을 것이다. 그리고 그러한 유대와 연대를 위해 시간과 공간의 한계를 넘고자 시도했을 것이다. 그러나 '문장 전달 놀이'처럼 최초의 문장이 몇 사람 건너지 않아 쉽게 변형되는 것에서 알 수 있듯이, 구전과 기억만으로 정확성과 엄밀성에 도달하기란 아무리 노력한다고 할지라도 쉬운 일이 아니다. 구전의 과정에서 발생하는 의도치 않은 해석과 개입을 방지하기 어렵기 때문이다. 그런 상황에서 문자의 출현은 인간 존재를 질적으로 다른 상태로 전환시켰다. 문자는 기록을 가능하게 하고, 그것이 인간 경험의 여러 가지 측면들을 바꾸어 버렸기 때문이다.

기록은 과거의 정확한 재현이라는 차원에서도 중요하지만, 개인적인 경험을 여러 사람이 객관적으로 공유하게 하는 데 훨씬 더 효율적이다. 특히 인쇄술의 발전은 그러한 경험의 공유를 시간적으로 단축하고 공간적으로 확장하는 데 커다란 기여를 했다. 기록을 통한 경험의 공유는 점점 큰 규모의 공동체를 가능하게 하는 근거가 될 수 있다. 동의의 영역을 확장하고 합리성의 구조를 보다 선명하게 할 수 있기 때문이다. 다시 말해 문자에 의한 기록은 보다 정교한 많은 정보와 자료를 기초로 사태를 넓게 관망하고 예측하는 일을 용이하게 해 준다. 아울러 사람들은 본 것을 기록하고 기록한 것을 다시 보는 과정에서 "나는 틀릴 수 있다."라는 반성을 보다 분명하게 할 수 있게 되었으며, 이러한 반성적 성찰의 가능성은 인간의 합리성과 논리성을 증대시키는 결과를 가져왔다.

<다> 문자를 읽고 쓸 수 있는 능력이 대중화되기 이전, 이미지와 문자는 서로 대립하는 상쟁의 관계였다. 문자가 귀족적이고 선형적인 코드를 대표한다면, 이미지는 민중적이고 비선형적인 코드의 대변자였다. 이미지는 정서적 공감대를 기초로 즉각적인 반응을 불러일으킬 수 있는 선동성 그리고 누구나 직감적으로 내용을 짐작할 수 있는 대중성 때문에 문자가 발생한 이후에도 오랫동안 효과적인 의사소통 수단으로 사용되었다. 문자의 세계는 이미지의 세계에 비해 작았을 뿐만 아니라 그 파급 효과도 일부 계층에만 한정되어 있었다. 이러한 의미에서 문자가 특권층의 세계였다면, 이미지는 민중의 세계였다. 그래서 특권층의 세계와 민중의 세계의 대립은 문자라는 매체와 이미지라는 또 다른 매체 사이의 대립으로 나타났다.

종교개혁 이후 텍스트(문자) 세계는 승리했으며, 그 승리는 인쇄술의 보급 및 확대와 함께 절정에 달했다. 문자를 읽고 쓸 수 있는 능력이 대중화되면서 텍스트는 종교의 언어, 과학의 언어로 자리 잡고 텍스트와의

경쟁에서 패배한 이미지는 '예술'이라는 호칭을 얻으며 특수한 영역으로 전락해버리고 말았다. 하지만 사진술의 등장은 문자와 이미지 사이의 관계를 다시 한 번 바꿔 놓는 계기가 되었다. 이제 문자뿐만 아니라 이미지의 대량생산도 가능해졌다. 이미지의 대량생산이 가능해지면서 이미지는 민중 코드로서의 성격을 회복했다. 이미지는 정지화면인 사진보다 한 발자국 더 진보한 기술인 영화의 본격 등장과 함께 본래의 민중적 성격을 되찾기 시작했다. 마침내 1930년대에 현실 세계와 똑같은 컬러 영화가 등장하면서 이미지에 내재된 민중 코드의 성격이 만개하기 시작했다.

1. <가>의 예시를 활용하여 <나>와 <다>에서 드러난 매체에 대한 입장 차이를 설명하시오. (1000±100자)

계 열 문 항

<가> 병맛은 ‘병신 같은 맛’의 약자다. 그리고 병맛은 잉여시대의 복잡 심란한 마음속을 잘 드러내고 있다. 이 단어는 디시인사이드 카툰 연재 갤러리에 등장한 ‘무악공고’라는 유저가 그린 <정00>이라는 제목의 연재 만화에서 최초로 등장했다. 무악공고는 김성모의 작품에 등장하는 고등학교이고, 만화의 제목인 <정00>은 이 만화를 그린 ‘무악공고’가 다니는 실제 고등학교의 선생님이다.

주제의식이 주제의식인 만큼 만화는 당연히 끔찍한 수준이었다. 그림판에 마우스로 대충 그린 그림에다 극단적인 대사, 이해할 수 없는 전개 등등 만화 작법의 ABC를 모조리 무시하고 있는 이것을 과연 만화라고 부르는 것이 옳은가라는 회의가 밀려올 정도였다. 그러나 개연성과 논리성이 결여된 이야기 전개야말로 병맛을 자아내는 원천이다. 인물들은 행동의 동기가 없고, 사건은 인과관계를 벗어나기 일쑤다. 한마디로 뜬금 없고, 밀도 끝도 없이 인물들이 행동하고 사건이 벌어지며 종결된다. 플롯에 입각한 전통적인 내러티브, 즉 기승전결에 의한 이야기 전개가 이루어지지 않는다. 이를 기승전결에 빗대 ‘기승전병’이라고 한다. 병맛을 자아내는 뜬금없는 결말이 특징이라는 것이다.

여하튼 ‘무악공고’의 만화는 묘한 여운을 남기며 연이은 후발 주자들의 탄생을 예고했다. 이 병맛 웹툰 작가들은 모두 정식 데뷔를 하지 않은 이들이다. 이들이 데뷔를 하지 못한 가장 큰 이유는 도무지 상업 만화로서 용인할 수 없는 수준의 그림 실력을 갖고 있기 때문이다. 또 수능을 봐야 한다거나, 누군가에게 걸렸다거나 등등의 이유로 이른 은퇴를 선언하기도 한다. 그럼에도 불구하고 이런 병맛 웹툰은 기어코 메이저에 진출하고자 하는데, ‘적어도 알아는 볼 수 있는 그림체’와 ‘지나치게 과격한 내용의 배제’라는 모종의 타협을 통해서였다. <마음의 소리>의 조석, <이말년 시리즈>의 이말년, <정열맨>의 귀귀 등이 초창기 메이저 병맛을 대표했고, <패션왕>의 기안84, <미숙한 친구는 G구인>의 최뽕뽕 등이 웹툰에서 병맛을 떨치고 있다. 또 독자나 세간의 흐름에 매우 민감하게 반응하는 웹툰의 특성상 병맛의 요소들은 대부분의 웹툰에서 한 번쯤은 패러디하고 넘어가는 것이 당연한 것처럼 여겨졌다.

이렇게 병맛 웹툰은 순식간에 만화계를 잠식해 들어갔다. 그뿐 아니라 인터넷에서 생산되는 대부분의 것들이 병맛의 세례를 받았다. 이 독하고 매니악한 개그 코드는 그 태생적인 한계에도 불구하고 점점 확산되어갔고, 오프라인의 메이저 문화 일부에까지 전파되었다. 하지만 매체들이 당당하게 ‘병맛’을 외칠 수 없는 것은 당연한 일이기에, 코드는 은밀하게 작동했다. 사람들은 예능 프로의 자막에 묻어나온 병맛의 여파를 보며 또다시 은밀하게 “ㅋㅋㅋ”라고 웃었다.

<나> ‘요즘 아이들은 표현력이 빈약하다. 차분한 대화를 할 수 없다.’ 이 또한 귀에 딱지가 앉을 정도로 들을 수 있는 판에 박힌 문구이다. 주어진 규범에 집착하는 인간이 특의양양해 하는 ‘표현력’이라는 것은 진부한 형식을 고지식하게 반복하는 능력에 지나지 않는다. 또한 ‘대화 능력’이라는 것도 진지한 듯 보이지만 이미 정해진 결론을 향하여 나아가는 둔감함 이외의 것은 아니다. 국회 연설이나 질의 응답이라도 들어보면 그런 것은 금방 알 수 있다.

오히려 빈약해 보이는 요즘 아이들의 표현력에는 놀랄 만한 것이 있다. 자기 자신을 포함하여 모든 것을 거뜬히 패러디해 버리는 가벼움, 규범적인 질문을 기발하게 얼버무리고 정합에서 도망치는 멋진 발놀림, 엄격한 말을 하려고 하지만 실제로는 판에 박힌 형식을 반복하고 있을 뿐인 아빠들과 비교하면 알팍한 말을 거꾸로 뒤집어서 대상으로 삼아 마음껏 다루고, 새로운 차이를 만들어서 가볍게 산란시키는 아이들의 능력이 훨씬 큰 가능성을 가지고 있다. 그들은 정말 차이화의 달인인 것이다. 그러한 능력은 미디어라도 주어진다면 얼마든지 뻗쳐 나갈 가능성을 숨기고 있다고 말한다면 과찬일까?

<다> 요즘 사회는 서사 불가능한 사회라고 한다. ‘서사의 불가능성’엔 두 가지 측면이 있다. 먼저 거시적으로는 ‘삶의 미래가 예측 불가능하다’는 의미다. 복지제도가 발달한 유럽의 몇몇 국가들의 경우, 교육·의료·고용 등 최소한의 삶을 유지하기 위한 사회적 안전망이 발달해 있다. 예를 들어 가족이 큰 병에 걸렸다거나, 자녀를 출산하거나, 자식이 대학 등 상위 학교로 진급하거나, 일자리를 잃을 경우 등 미처 준비하지 못한 인

생의 고비에 정부의 지원을 받을 수 있다. 출생에서 죽음까지 최소한의 생계를 유지할 수 있는 사회 안전망이 존재하기 때문에, 각 사회 구성원들은 이를 바탕으로 자신의 행복을 추구할 수 있는 다양한 교육·구직·결혼·출산 등의 예측 가능한 계획을 세울 수 있다. 반면 복지 제도와 사회 안전망이 미비한 국가의 경우 삶의 예측 불가능성이 훨씬 크다. 이런 국가에서는 가족이 아프거나, 자녀를 출산하거나, 자식이 진학·결혼을 할 때 필요한 비용을 개인이 전담하다시피 해야 한다. 집에서 누구 한 명이라도 큰 병에 걸리면 모든 가족이 희생해야 하고, 그것도 모자라 가정이 붕괴되는 경우가 허다하다. 사회학자 올리히 벡이 말했듯이 현대 사회는 ‘위험 사회’인데, 이런 사회에서는 예고 없는 위험에 대한 비용을 개인이 감당해야 하므로 삶의 예측 불가능성은 더 커질 수밖에 없다. 그래서 위험 사회에서 개인의 삶은 해피 엔딩의 기승전결로 전개되는 것이 아니라, 불현듯 밑도 끝도 없이 닥치는 사고와 불행으로 ‘배드 엔딩’이 될 수도 있다. 삶의 예측 불가능성은 서사의 위기이자 서사의 불가능성이다.

‘서사의 불가능성’이 뜻하는 바, 또 하나는 ‘말할 것이 없음’이다. 대개의 전통적인 서사는 주인공이 시련을 극복하고 부·명예·사랑 등의 꿈을 이루거나, 시대 혹은 타자와 불화하고 갈등하던 주인공이 용서와 화해, 헌신에 이르는 과정을 그린다. 그러나 현대 사회는 선택받은 소수가 아닌 한, 평범한 일반인이 도전할 수 있는 꿈의 크기는 이미 정해져 있거나, 꿈꾸기가 아예 불가능한 상황에 처해 있다. 서로 다른 곳에 그어져 있는 출발선이 결승선의 절대 순위를 결정하는 사회가 되어 버린 것이다. 때로는 거북이가 토끼를 이겨야 ‘서사’가 성립되는데, 토끼가 거북이를 매번 이긴다면 이야기는 불가능해진다.

그저 그런 집에서 태어나 그저 그런 학교를 졸업하고 취업을 못해 무기력한 일상을 사는 젊은이가 있다고 하자. 성공도 아니고 실패도 아닌 삶, 도전할 목표도 없고 꿈꾸기도 어려운 삶, 아무것도 하지 않는 무위의 삶. 결국 오늘날의 사회는 점점 ‘말할 것이 없는 삶’으로 개인들을 내몰고 있다. 요컨대 ‘서사의 불가능성’은 말할 것이 없는 과거를 살아온 이들이 예측 불가능한 미래를 살아야 하는 현실을 반영한 것이라 하겠다.

2. <가>에서 기술하고 있는 문화 현상에 관해 <나>와 <다>의 논지를 근거로 설명하시오. (1000±100자)