사이버펑크

* 1980년대에 컴퓨터의 등장과 함께 나타남
* 브루스 베스키가 처음 사용한 단어
* 컴퓨터를 이용한 반란군 어린이 등을 생각해보아 sf의 소재로 사용하기로 한 것이 사이버펑크
* 그 이후 등장한 소설이 ‘뉴로맨서’. 얘랑 ‘블레이드러너’가 사실상 시초임
* 사이버네틱스(정보의 흐름과 제어에 관한 학문) + 펑크
* 펑크: 사이버네틱스와 같은 제어에 반기를 드는 정신
* 거기서 더 나오는 것: 스팀펑크, 아톰펑크
* 스팀펑크의 펑크? 기계는 전문가만 만드는 것이라는 틀에 반기를 들어 모두들 고철에서 기계를 만들어낼 수 있는 정신
* 아톰펑크: 폴아웃, 아이언맨 처럼 핵이 등장하는 어쩌고

결국 각 국가의 고유한 시대적 배경, 환경 등에서 그것에 대한 반기를 드는 형식으로 ~~펑크가 탄생한다. 이것은 하나의 시대 정신이라 할 수 있는 것.

미션: 이런 펑크도 가능하겠다.(특정 과학기술만을 세계의 전부라고 생각하기)

이은혁 - 화약펑크: 총기류에 사용되는 화약이 힘의 상징으로 인정됨.

사람들이 늘 몸에 총을 지니고 다니는 것은 물론이고, 모든 기계, 이동수단에 쓰이는 에너지의 원천이 화약임.

신체의 일부를 총으로 개조하거나 안에 심는 등의 행동도 보임

이동수단은 딱히 바퀴가 필요없지 않을까? 어차피 폭발시켜서 이동할 거라면 그냥 처음 시작할 때 큰 폭발을 한번 일으킨 다음 날았을 때 글라이더로 다니면 될 듯.

주인공은 뭐에 대항해야 하냐?

-      총만 사용하는 것: 다른 무기 사용하기(칼, 활, etc)

-      화약이 파괴적인 곳에만 사용되는 것: 작은 불을 만들어내기, 용접 등에 사용 등

-      총 등 모든 곳에 사용되는 화약을 특정 집단이 점거함. 사람들의 화약을 뺏음. 주인공이 그것을 다시 탈취해오는데, 그 과정에서 일부를 남겨 해당 집단을 그걸로 터뜨린다면?

사람들이 화약만 사용하다보니 움직임, 살아감에 있어서 언제나 충격과 함께 살아감. 이는 육체와 머리에 피해를 입히기 마련이고 결국 이를 다룰 수 없는 노인들은 배제당하거나, 사람들이 오랜 노출로 인해 큰 피해를 입거나 머리가 나빠지는 등의 부작용이 정말 많이 발생하기 시작함.

이런 폭력적인 배경은 인간이 살아가는 세상이 되어선 안된다는 생각을 가진 사람이 주인공으로, 이를 해결하기 위해 그가 사용하는 무기는 물. 화약은 불이 무조건 포함되어야 하기 때문에 특정 기기를 사용해 물을 뿌림으로써 다양한 무기와 기계를 무력화시키며 싸움.

여기에서의 펑크: 폭력주의, 우월주의에 반발하는 정신. 세상에 깔려 있는 것이 힘있는 자가 지배한다 라는 정신인데, 이것을 주인공이 뒤집고 모든 인간이 평등하다는 것을 말했으면 좋겠음.

3주차.

SF소설들의 의의: 시뮬레이션 해본다는 것. 가상적 실험실. 기술이 나타날지 말지 예측의 의미는 적고, 가치는 사고 실험에 존재한다.(ex. 조지 오웰의 1984에 등장하는 빅브라더처럼 현실에서도 쓰임)

상상력의 한계를 뛰어넘기: 인간이란 종의 다음 진화란 무엇일까? 인간의 형태가 아닌 융합체일 수도 있다.

다양한 슈퍼히어로가 존재하는데 북한인은 왜 없을까? 사람들의 상상력이 제한됐기 때문

4주차

인간이 도구를 사용하듯 도구도 인간을 사용함. 인간의 역사는 도구의 역사와 함께 한다.

* 수가 개발된 이후로 시간에 수를 달아 측정하기 시작함. 이에 따라 새로운 욕망, 기분, 생각을 할 수 있게 되어 그 수에 종속됨.
* 즉 인간이 도구를 사용할 때와 도구가 인간을 사용할 때 양 방향으로 인간은 진화한다.

테크놀로지는 늘 결핍에서 출발함

인류는 늘 불연속(불평등)을 연속(수평)으로 바꿔가며 진행했다.

첫번째 불연속: 인간이 우주의 중심임. -> 말이 안되는 불연속. 하지만 중심이 아니라는 생각을 견딜 수 없었음. 이제 인정하게 됨, 즉 우주와 인간과의 관계가 불연속에서 연속으로 바뀜.

두번째 불연속: 인간이 동물과 다른 우월한 생명체다 -> 인간이 유인원으로부터 진화했다는 것이 연속. 처음엔 이걸 받아들이기 어려워했지만, 다윈의 진화론이 인정받기 시작하면서 동물과 인간의 관계가 불연속에서 연속으로 바뀜.

세번째 불연속: 인간이 주변에 비해 우월한 존재이다 -> 무의식의 등장. 프로이트의 이론으로 등장함. 이 무의식이 인간을 지배하기 때문에 ‘나’라는 존재는 사라지게 됨. 주변 환경과 같은 수준으로 내려와 연속으로 바뀜.

네번째 불연속: 인간과 기계의 공진화. 아직 일어나지 않은 연속 현상. 하지만 이번 수업에서 들은 것처럼 인간은 도구와 함께 변화하고, 연결되어 있기 때문에 궁극적으론 연속될 것이라는 내용.

5주차

기계의 효과: 기능과 분리되는, 기계가 실제로 사람에게 미치는 영향

기술상관체: 새로운 기술을 사용할 때, 인간은 이것을 이물질로 인지하는 것이 아니라 그것을 인간의 감각과 연동하여 신체와 결합되는 것. Ex. 카메라는 단순한 카메라가 아닌 안구의 연장이자 변화임.

상호적인 영향력: 일방향적인 작용이 없음. 모든 것은 인접해 있는 무언가와 상호작용하며 존재함.

왜 우리는 인간 사이의 상호적인 영향력은 쉽게 받아들이지만, 도구와의 상호적인 영향력은 거부감이 들까? 그것을 주종관계로 인식하고 있기 때문.

즉 최근에는 인간의 도구가 가상의 영역에도 닿았기 때문에, 인간의 신체는 무한하다고도 말할 수 있다.

도덕이란 사회의 규정을 잘 따르게 하기 위해 인위적으로 만들어지기도 한다. Ex. 시간을 아껴 쓴다는 올바름에 대한 표현도 시계가 없던 예전에는 존재하지 않았음.

근데 산업혁명 이후에는 인간이 기계에게 받는 영향력의 측면이 훨씬 커져 이것을 문제 삼는 인식이 생김(러다이트 운동)

메이커 주의: 한국 사회에는 잘 없지만 기계를 스스로 만들고 수리하는 정신. 보통 스팀 펑크와 연동됨.

가속주의: 사회의 진보를 가속시켜야 한다는 이론. 이 이론이 던지는 질문은 사회의 기술적인 발전이 최고 속도로 이루어지고 있지 않다는 점임. Ex. 특허출원 등의 자본주의적 방법이 발전의 속도를 제어하고 유예 시키고 있음. 오픈소스 운동도 가속주의에서 떨어져 나온 캠페인.

니콜라이 페도로프: 가속주의 이론의 예시. 과학적인 근거가 없는 상태에서 과학적인 미래에 대해 상상한 사람. 상상력을 펼치는 것 만으로도 과학의 발전을 앞당길 수 있다는 걸 보여줌. 왜 이게 가속주의의 예시냐? 이 사람의 상상력은 자본주의에 따라 기술을 배치하는 것이 아니고, 더 큰 이념, 공동선에 따라 기술을 배치했기 때문. 이런 점이 현대 사회인들에게 부족한 부분이다. 러시아 우주론의 시초이며, 최근에 인기를 얻기 시작했음(근데 전쟁 땜에 끊김)

기술은 사상적인 배치에 의해 발전의 방향이 달라질 수 있다.

인간의 변화에 따라 적확한 정치, 도덕이 변할 수 있다.

한국에는 기술에 대한 이념이 부족하다. 그렇기 때문에 우리는 늘 기술의 끝자락에서 그 과실만을 먹고 있다.

하지만 이런 러시아 우주론도 너무 비과학적, 신비적인 부분이 섞여있거나, 실제 현실에 적용되는 모습을 제대로 고민하지 않았다는 점에서 비판받는다. 그래도 우리의 생활에 적용할 부분이 있다는 점에서, 영감을 얻어야 한다는 뜻.

1.

사회의 모습이 비판적, 혹은 옹호적으로 창작물 속에 녹아 난다는 것은 비단 SF 소설만의 특징이 아닐 것이다. 구전 동화, 속담 등 옛날부터 전해져 내려오는 이야기 속에 진리가 숨어있다는 말이 이를 뒷받침해준다. 상상력이라 함은 결국 경험에서 나오기 때문에, 우린 모든 작품에서 우리들의 모습을 찾을 수 있고 그 중 몇몇 진보적인 작가들이 자신이 전달하고 싶은 말을 넣어 사회에 대한 생각을 전달한다.

하지만 SF 상상력이 특별한 이유는, 언제나 사회에 대한 견해가 포함되기 때문이다. SF 장르를 만들고자 한다면 우린 특정 기술, 사상 등이 발전한 다른 세계관을 생각하고 이것을 바탕으로 둔 이야기를 제작하게 되는데, 사실 이것은 우리 사회에 특정 상황을 적용시키는 생각 실험을 하는 것과 마찬가지이다. 이런 장르적 특징은 SF적 상상력으로 하여금 우리에게 즐거움과 동시에 사상적 발전을 얻을 수 있게 해준다. 도덕과 법의 선을 앞당기고 밀치며 생각해보는 과정에서, 인류는 무엇이 옳고 그른지를 판단할 수 있는 힘을 기른다.

때문에 SF적 상상력은 사회에 대한 특수 거울이라 하겠다. 오목한 거울 앞에 서면 우린 우스꽝스러운 모습으로 변하지만, 그것은 여전히 우리의 모습이고 때론 평소엔 보이지 않던 피부의 잡티, 새로운 패션 센스가 보일지도 모른다. 또는 교차로에 놓인 볼록 거울을 통해 반대편에서 위험요소가 다가오는 것을 미리 확인 할 수 있는 것처럼, 근미래에 닥칠 위기를 극복하고자 하는 도구가 될 수도 있다. 흔히 볼 수 있는 다른 평범한 거울에선 찾을 수 없는 새로운 장르적 장점이자 특징이다.

2.

지난 주말엔 성수를 방문했다. 여러 장소를 구경하며 분위기를 전환하기 위함 이었다. 왜 굳이 성수였냐 하면, 엄청난 양의 팝업 스토어와 이벤트 등이 열리는 장소이기 때문인데, 무언가 컨셉 스토어가 열렸다 하면 성수에 있다는 말처럼 정말 어디를 가던 신기한 구경거리가 가득했다. 커다란 하트 모양의 조형물을 가게 안에 넣은 곳도 있었고, 일종의 호텔처럼 내부를 꾸며 놓은 곳,

3.

1887년, SP(Standard Playing Record), 음반의 표준형태가 발명되었다. 이전까지도 에디슨의 발명품인 Phonograph를 이용하여 소리의 녹음과 출력이 가능했지만, 순수하게 음악을 녹음하고 재생하기 위한 도구로써 발명된 첫 음반 형태의 저장매체의 등장이었다. 원반 형태로 이루어진 음반을 축음기인 Gramophone에 삽입하고 재생하게 되면, 음반이 돌아가며 축음기가 파인 홈들을 읽어 음악을 출력한다. 음악을 기록하고 원하는 곳에서 듣고 싶다는 인간의 소망이 만들어낸 발명품이었다.

이 기계를 통해 음악이 공연 등을 통해 실물로만 들으며 즐길 수 있고 관련된 저장본이라 해봐야 악보 뿐이었던 장르에서, 어디서든 요건만 충족된다면 들을 수 있으며 소리 자체를 구매해 소유할 수 있는 장르로 변하게 되었다. 이는 표면적 변화로, 인간이 해당 도구를 만든 의도라 할 수 있겠다.

발명품의 등장 이후로 음악 생산, 소비 방식과 음악의 형식이 변하기 시작하였다. 1회성 공연에 비해 음반의 판매가 가진 영향력은 거대했다. 한 번에 100명 언저리만이 들을 수 있고, 횟수가 제한적인 공연과 달리 음반은 생산과 유통을 통해 더 빨리, 더 많은 사람들이 즐길 수 있었다. 이런 특징을 통해 이전엔 불가능했던 국제적인 스타도 등장했고, 음악가들이 더 큰 인기를 누릴 수 있게 되었는데, 음반이 가진 강력한 영향력은 점차 시장을 음반을 중심으로 작동하도록 바꾸게 되었다. 이는 단지 즐길 수 있는 시공간의 제한을 없애려던 도구의 목적을 벗어나 사람들이 음악이라는 장르를 즐기는 방식을 재정의한 예시이다.

SP는 초기 제품이었던 만큼 저장되는 재생시간의 한계가 명확했는데, 이는 대략 3분 전후의 분량이었다. 이런 도구의 한계는 현재까지도 이어지는 대중음악의 흔한 3분 언저리의 길이, 혹은 32마디의 AABA구조의 형식이 성립되도록 하였다. 그리고 녹음실에서 음반의 제작이 이루어졌는데, 이 과정에서 가수는 마이크를 이용하여 소리를 기록하였다. 이는 훌륭한 가수의 기준을 커다란 목청(공연에서 더 많은 사람이 들을 수 있어야 했기 때문)에서 마이크를 이용한 기교로 바꾸는 현상을 일으켰다. 이는 도구의 등장이 사람들이 음악을 만드는 방식을 바꾸게 된 예시이다. 동시에 도구가 주체가 되어 특정 사람만이 남을 수 있도록 산업을 제어한 현상으로, 산업혁명에서 볼 수 있던 지배자의 전환과 닮아 있는 점이 있다고 할 수 있겠다.

이후에도 음악 저장 도구는 끊임없이 발전해 긴 재생시간을 가진 LP, 값싼 생산비용을 가진 카세트 테이프, 영구적인 보관이 가능해진 CD, 편리한 재생과 관리가 가능한 디지털 음원 등이 차례로 등장하게 되었다. 이런 매체들의 표면적 제작 목적은 앞에 작성된 것과 같다. 종합하자면 결국 인간이 더 편하게 많은 기능들을 누리기 위함으로, 이는 세부 사항은 다르더라도 세상 모든 발명품이 공유하는 궁극적 목적이라 생각한다.

하지만 LP의 긴 재생시간은 음악가로 하여금 자신의 작품에 더 심혈을 기울여 만들고, 음악가가 인정받는 사회적 지위가 예술가로 상승하게 하였고, 카세트 테이프는 LP의 생산비용을 감당할 수 없던 국가에서 다양한 음악의 제작에 영향을 미쳐 그 음악들이 국제적으로 퍼지는 다리가 되었다. CD는 작은 크기와 디지털화 된 데이터를 저장하기 용이함에 따라 음악 저장 뿐만 아니라 컴퓨터를 이용하는 다양한 산업의 생산 능력을 끌어올리는 현상을 일으켰고, 디지털 음원은 음악의 저작권이라는 개념을 널리 퍼뜨려 현재의 스트리밍 시장이 지배하는 산업 구조를 만드는데 기여하게 되었다. 이렇게 예측하지 못한 방식으로 도구가 인간의 생활을 정의하는 모습들은, 제작자들이 의도하지 않은, 우리가 도구를 조립한 만큼 도구가 우리를 재조립하는 과정일 것이다.

4.

작중 쿠사나기의 주된 의문점은 ‘무엇이 자신을 인간으로 만드느냐’이다. 신체의 대부분이 사이보그화 되어 어디서부터 그리고 어디까지가 자신인지를 알 수 없다는 것이 그녀의 고민이자 영화를 관통하는 주제 중 하나이다. 고뇌하는 그녀는 개인 시간 때 다이빙을 가곤 하는데, 이는 장비가 고장난다면 언제든 가라앉을 수 있는 기계 몸을 가진 사이보그들에겐 적합하지 않은 취미이다.

그녀는 어째서 이런 위험한 줄타기를 하는 것일까. 단편적인 모습만 보았을 땐 죽고 싶은 것이라고 오해할 수 있지만, 작품의 후반부에 나오듯이 몸이 부서지더라도 신경 쓰지 않고 맡은 임무를 다할 정도로 열정적일 수 있는 사람이기에 삶의 의지가 없다는 해석은 부자연스럽다. 오히려 이런 행동은 정반대의 태도를 보여준다고 생각한다. 자해 행위의 내면에는 목숨에 대한 사랑이 숨어있다. 손목을 긋는 사람은 흐르는 피를 보며 살아있음을 느낀다는