

점핑은 죄 JUMPING IS A SIN¹

1월호 - 달리는 기차의 풍경은 범죄다: 디지털 파쿠르

4월호 - 마케팅의 슬픔

7월호 - 호보 엔진

10월호 - 캔서 코어



<그림1 조니가 최후의 Lesson 5를 터득하고, 말의 시체의 근육을 움직여, 말에게 발로 차여 에너지를 전달받는다.>

¹ 점핑은 죄악이 아니다라는 제목의 쓰레기 음악 믹스 "jumping is not a sin" <https://www.youtube.com/watch?v=mTMnBzYkcTg>

:들어가다

Prof_Acorn 6년전

불타는 빌딩에서 뛰어내리는 것은 죄악인가요? (*Is it a sin to jump out of a burning building?*)

kvrdave 6년전

자살은 이분법적으로 명확히 죄악이다 아니다 나눌수 있는 주제는 아닙니다. 어떤경우에서는 언제나 죄악이거나 항상 그렇지 않다고 판단하는 것은 쉽사리 납득이 가지 않습니다. 하지만 사고실험을 해본다면, 빌딩에 그냥 남아있는 것도 마찬가지로 자살이라는 것에 동의될 것입니다.

Tapochka 6년전

아니요, 점핑은 죄가 아닙니다. (*No, jumping is not a sin.*)

- 레딧, 기독교채널 (*r/Christianity*)

점프는 범죄가 아니다 **JUMPING IS NOT A CRIME**²은 80~20년대를 아우르는 점프스타일³이라는 하위문화장르에서 발굴된 텍스트로, 릴스와 쇼츠 등지에서 여타 다른 밍들, 특히 인상깊은 문구와 함께 사람들의 마음을 촉촉하게 만드는 짧은 영상들을 만들어내고는 했다. 이 텍스트들은 다른 종류의 미디어 슬러지⁴들의 양식을 참조하여 암CANCER적인 형태를 갖고 있는데, 이 텍스트의 변종 중에 나는 인상깊은 문구를 발견한다. “점핑은 범죄가 아니다. 그것은 장애이다.jumping is not a crime, it's a handicap(필자의 번역)” 확실히 점핑은 개별적 에너지를 변환하여, 무용한(따라서 비정치적이고, 따라서 비정치적으로 정치적인) 테마 아래에서 스스로를 실험하거나 판국을 뒤집는 다양한 용도로 사용되는 것들 중 가장 기본적인 것들 중 하나일 것이다. 점핑의 상황은 대개는 무용하지만 Prof_Acorn의 경우 점핑의 환경이 점핑의 위험도나 중요도를 판별할 수 있는 요소일 수 있다. 그러나 점핑에는 Prof_Acorn에게 처럼 점핑 이전의 죄의 문제가 대두된다. Prof_Acorn이 만약 불타는 빌딩에서 레딧에 글을 올릴 수 있는 여유가 있었다면, 답변을 듣고 나서 점핑을 결정할 수 있는 여유가 있기를 바란다. 어쨌든 우리도 그와 마찬가지로 점핑의 조건과 기회들 그리고 제약들에 대해서는 충분한 교육을 받는다고 생각된다. 점핑은 에너지를 과도하게 사용하여 이동하는 것이고, 모든 점프들은 독단적이고 의지로 충만한 선택으로 고려된다. 금융자본주의 시대의 마리오, 버니합과 같은 게임들처럼 점핑은 기본소도-구(역주:기본소득을 이용한 말장난)가 된 지 오래다. 기본소득과 작은 점핑은 선택의 문제처럼 보인다.

그러나 여기서는 갑자기 죄에 초점이 맞춰진다. 인간을 구성하는 기본 단위가 점핑이 되었다면 그것이 죄인지 아닌지 판단하는 기관이 아직 남아있을까? 점핑이 죄라면 그것에는 죄파워가 있다. 점핑은 죄파워다. 점핑이 죄인지 아닌지 판단하는 여력이 우리에게 남아있을 수 있기 때문이라는 낙관론보다는 점핑의 힘을 우리가 지옥으로 떨어지는 벼랑끝에서 시험해볼 수 있기 때문이다. 점핑의 힘은 추락하는 것이기 때문에 죄이고 죄파워이다. 점핑은 우리의 힘으로 하는 것이 아니다. 창문을 깨울 때의 백드래프트와 불타는 빌딩의 높이가 점핑의 죄파워를 좌우한다. 점핑은 불타는 빌딩(집약된

² 밍 설명 사이트의 점핑은 범죄가 아니다에 대한 설명 <https://knowyourmeme.com/memes/jumping-is-not-a-crime>

³ 위키피디아의 점프스타일 설명 <https://en.wikipedia.org/wiki/Jumpstyle>

⁴ “슬러지 비디오들이 사람들의 정신을 장악한다” <https://www.scientificamerican.com/article/sludge-videos-are-taking-over-tiktok-and-peoples-mind/>

자본과 긴축으로 인한 부실설계 그리고 국제 전쟁의 결말)과, 급한 상황에서 갑자기 열린 영적 생명에 대한 세계시민논의의 힘들과 관련이 있는 주제이다. 그리고 가장 중요하게 그것은 갑작스러운 우리 자신의 점핑욕망과 관련된 것이다. 갑작스러운 점핑, 당신은 몸이 떠오르는 것을 안다, 그리고 몸이 그렇게 하려고 하는 것을 안다. 물리적인 점핑은 사후적인 재현일뿐이다. 점핑은 지식이며, 물건들 사이의 총체적인 얹힘들⁵ 속에서 하나의 상태가 다른 상태로 이행되고 그 상태가 발현되는 폭발들의 관계들을 다루는 일이다. 점핑이 죄거나 죄가 아니라면, 이미 점핑은 죄의 힘을 다루는 이미지이다.

그러나, 다시 점핑은 장애라는 문구로 돌아오면, 몸이 제멋대로 동요되어 뛰쳐오르거나 아니면 전혀 움직이지 않을 때, 그리고 우리가 불타는 빌딩에 있다면 더더욱, 점핑은 불안과 자살충동 그리고 환상과 열망으로 가득차있어 척수와 근육들 사이의 합의가 되지 못한 상태이다. 그런 경우 점핑은 가치판단 가능 이전의 활력이다. 활력은 모든것이다. 활력이 곧 장애이다. 그리고 만약 우리가 망가진 사람인 경우(장기들이 간신히 붙어있는 경우, 뇌가 흔들리면 안되는 경우), 단 한번의 점핑은 착지하는 동시에 모든 것이 무너져 내릴 것이다. 따라서 우리는 바닥과 가까이 있어야 한다. 달랑거리는 암들은 점핑으로 떨어져나가지 않는다. 점핑은 암들을 강하게 한다. 암들은 중력과 충격에 구애받지 않는다. 그들은 어린아이처럼 우리에게 간절히 매달려있다.

점핑은 활력이고 장애이며, 우리 몸의 망가짐 정도의 관계를 가능하는 장치이다. 우리가 제자리 1회 점핑 후 바로 극심한 고통에 처한다면 우리는 고통과의 관계를 가능할 수 있다.(탈장,탈구,골절,간신히 붙어있는 절개부위의 탈락) 그러나 그것이 점핑의 불능을 의미하는 것은 아닌 것이다. 점핑은 불능을 관찰하는 도구이다. 다급하고 애처로운 점핑이 불능의 힘을 각성시킨다. 갑작스러운 틱의 발생으로, 선로에 비연속성 장애를 일으키고 우리 자신을 불능의 힘을 인지하고 관여하게 만들기 때문에 법과 윤리는 점핑을 죄악로 간주한다. 점핑으로 인해 변형되는 것은 접지면이 아닌 자기 자신이기 때문이다. 점핑은 출발과 낙하하여 부딪치는 그 순간을 이용해 자신의 신체의 변형을 통해 불능을 감지하고 사용법을 터득하는 과정이다. 점핑은..

: 달리는 기차의 풍경은 범죄다: 디지털 파쿠르

시간 속으로 빠져들 수 있다면. 그러면 좋을 것 같아요. 그냥 시간 속으로 빠져나갈 수 있다면 좋을 텐데
- 윌리엄 포크너, 내가 죽어 누워있을 때

파쿠르parkour는 경로(프랑스어 Parcours에서 옴)를 발견하고 구성할 수 있는 능력에 대한 탐구로서 지금까지 지속되어왔다. 원주민들의 이동방식에서 아이디어를 얻어 군사목적으로 개발된 양식을 문화시민의 관점에서 재구성한 이 기술은 도시와 같이 밀도높은 공간들에서 효율적으로 사용되어왔다. 파쿠르는 보통은 광학과 이동에 관한 것으로 인식되지만 한편 내적 수련을 통한 다른 주체에 대한 밀어냄의 균형을 연습하는 것으로 인식하는 경우도 많다. 또한 상태 일반, 특히 대개는 수동적인 상태에서 “시간 속으로 빠져 나가려는” 모든 행위양식을 묘사할수도 있다. 따라서 다음과 같은 이미지들이 발견된다.

- 택시 파쿠르(기 드보르가 애용한 방식이다.)
- 장애인 파쿠르
- 치매 파쿠르
- 호보 파쿠르

⁵ 신유물론에 관한 작은 유머

- 식물인간 파쿠르(여기서의 식물인간 파쿠르는 파쿠르 훈련으로 99% 지체장애를 이겨낸 파쿠르 코치 *jiunshi lin*⁶을 말하는 것이 아니라, 단순히 식물인간으로서의 파쿠르를 의미한다.)
- 물건 파쿠르(혹은 도구 파쿠르)
- 죽은 자 파쿠르(윌리엄 포크너, “내가 죽어 누워있을 때”라는 소설이 이 장르의 대표격이다. 이 작품에서는, 파쿠르는 죽은 자에게서나 산 자에게서나 동일한 과제이다.)
- 그리고 … 디지털 파쿠르(혹은 K-파쿠르)

이 중 디지털 파쿠르는 지금 당면한 여러 문제들의 환경적 요소들과 관련이 있어 보인다. 그렇기에 디지털 파쿠르는 다른 파쿠르들의 조건들을 결정짓는 입구일수도 있다. 디지털 파쿠르 안에서는 우선적으로 이미지에 관여하는 방식들이 발견되고, 이는 K-파쿠르(kybernetik)의 관점들과 관련있다. 디지털 파쿠르 혹은 K-파쿠르는 이미지들을 다른 이미지들과 연결짓는 경로들을 구성해내는 종목의 활동Sports이다. 신체들의 형태와 가능성 그리고 한계들의 논의에 대한 확장은 경로이동의 기본 조건을 신체의 다형성에 따라 장애인 파쿠르로 놓게 되고, 이미지들의 생성과 이동의 창발성과 소멸에 따른 우리 자신들의 파편화와 숨겨짐에 대해 생각하면 치매 파쿠르로 이행하고, 비생명적, 반생명정치적 논의의 확장은 식물인간 파쿠르, 데스 파쿠르, 물건 파쿠르로 이어진다. 또한 마지막으로 우리가 거리의, 거리에 놓여있는 사람들을 심도있게 바라보고(살의와, 애정과 함께) 이미지를 작동시키는 힘을 확장하면 시민 파쿠르를 기본적으로 호보 파쿠르로 구성하게 된다. 즉 이미지들을 다루는 공부를 하는 것이기 때문에 디지털 파쿠르는 다른 파쿠르의 힘들을 각성시키는 역할을 하게 된다. 이에 따라 각성된 각각의 경로Parcours들은 양식이 되어 사람들이 재사용할 수 있게 되고 다른 양식들을 위한 사용하는 전제들이 된다.

디지털 파쿠르에 대한 리서치 과정에서 발견한 주요한 언급으로는, 국내 커뮤니티에서 활동하는 파쿠르 코치 김지호의 “지금까지는 인터넷의 파쿠르였다면 앞으로의 청사진은 공연예술의 파쿠르, 교육의 파쿠르, 피트니스의 파쿠르, 미디어 산업의 파쿠르, 취미로서의 파쿠르, 커뮤니티의 파쿠르, 디지털의 파쿠르, 건축의 파쿠르, 사회운동의 파쿠르”를 말할 수 있어야 한다는 제언이 있다.⁷

나는 이 시점에서 디지털 파쿠르 장르에 대한 이야기를 하려고 한다(혹은 디지털 파쿠르를 하려고 한다). 디지털 파쿠르는 기본적으로 이미지에 관한 것이다. 따라서 그전에 파쿠르의 재현들, 혹은 이미지들의 재현 그 자체에 대한 논의가 필요하다. 우선 단순히 파쿠르를 주행장르로서 사용하는 재현을 살펴보도록 하자. 여러가지 분야들의 주행장르가 있다. 주행장르는 여러가지 박자에 맞춰서 경로들을 통과하는 과정 뿐만 아니라 사전 연구와 장비 관리를 포함한다. 주행장르는 경로의 특이성들을 확인하고 극복하는 것이기도 하지만, 메트로폴리스와 같은 메가 스트럭쳐 공간의 경우 도시의 규정과 설비가 특이성들의 편향성을 결정하는 경향이 크다. 즉 경로에서 마주하는 특이성은 그 자체로 파악되지 않고 도시의 특이성과 동일시 되는 경향이 있다. 예를들어, 광활한 평지나 관 안에서의 파쿠르를 생각해보라. 혹은 병원 침대위에서 장과 목구멍에 튜브가 연결된 상태에서의 파쿠르를 생각해보라.

그러나, 우리는 언제나 우리가 기차에 타있다고, 나쁘지 않은 좌석에서 흥미로운 풍경들을 보고 있다고 생각해볼 수도 있다. 시간은 낮이고 해는 충분히 들어오고 있으며 피곤하지 않다. 모든 파쿠르 선수들(혹은 유령들)이 우리의 주변에 있다. 우리는

⁶ 파쿠르 훈련으로 99% 전신마비를 극복한 대만 여성 - 파쿠르 코치 'Jiunshi Lin' https://www.youtube.com/watch?v=3_kIBbzGly0

⁷ “인터넷이 파쿠르에 준 영향” <https://brunch.co.kr/@kimjihoh9023/32>

풍경들이 지나가는 것을 본다. 파쿠르 선수들의 발은 묶여있다. (이 시점에서는 모두가 장애인 파쿠르이다.) 모든 것들이 빠르게 지나간다. 이 기차는 모든 사람들(모든 죽은 사람들)이 타고 있으며 또한 언제나 여유로운 공간이다. 좌석, 이 공간에서 문득 경로의 이동 계획, 주행장르가 욕망과 관련되어있음을 깨닫는다. 당신은 자리에서 일어나 이 좌석에서 저 좌석까지 이동했다가, 한 좌석에서 반대로, 무릎으로 앉은채 뒤를 돌아본다. 얼굴들이 무례함과 그리움을 감지한다. 그리고 풍경들이 당신을 보고 있다! 무한한 얼굴들이 우리들을 보고 있다. 계속해서 이동하고 있는 것으로서의 존재들이 우리들을 보고 있다.



<그림 2 영화 버블 (2022) 의 장애인 파쿠르의 한 장면. 의족이 부서지고 있다. >

파쿠르 재현 비평의 첫 번째 사례로, 버블(2022년, 아라키 테츠로)이 등장한다. 버블에서는 알수 없는 원인으로 도쿄 타워를 중심으로 버블(우리는 즉시 버블 붕괴를 연상한다.)에 의해 붕괴한 위태로운 세계 속에서, 오히려 그 중심에서, 붕괴의 도구들(중력과 버블들)을 이용해 자연, 즉 파쿠르 해나가는 아이들을 중심으로 이야기가 전개된다. 아이들에게 도쿄는 도망칠 수 없는 트라우마의 공간인 동시에 가능성의 공간이며, 파쿠르가 이동과 생존 그리고 관계의 기본적인 도구로 등장한다. 이윽고 인간으로 형상화한 버블과 주인공이 관계맺고 함께 파쿠르 해나가면서 인류는 버블과 공존하는 방식을 터득해나가는 것으로 결말을 맞는다. 파쿠르는 위험사회와의 관계에서 그 중요성이 대두되어온 경향이 크다. 파쿠르론의 기조는 경로의 요소들, 즉 위험을 인간이 통제할 수 있는 Risk와 통제할 수 없는 Danger으로 구분하고, 그러한 구분의 능력과 해결능력을 파쿠르의 기본 태도로 간주한다. 파쿠르 교육에는 존재의 지속성 Etre et durer이라는 특수성이 있는데, 이는 이미지 경험에서 자연duration의 관점과 유사하다. 경로 주행 과정에서

주행을, 즉 존재를 지속해나가는 과정이 파쿠르라면 디지털 혹은 이미지 파쿠르에서는 이미지의 경험의 존재적 지속성을 획득하는 것이 목표가 된다. 파쿠르는 즉시 위험사회를 극복해나가는 과정이 되고 디지털 파쿠르는 이미지 경험을 지속해나가는 과정이 된다. 즉 디지털 파쿠르는 기존에는 필름에서의 **쇼트**로 존재했지만 현대에서는 쓰레기 **쇼츠**들을 통해 구성된다. 이제 버블의 결말과 진실이 밝혀지는데, 인어공주 스토리를 참고하는 여성형 버블 존재와 자폐 주인공의 사랑은, 영화의 절멸과 자본사회 주체의 관계에 대한 태도를 의미한다. 영화 어나힐레이션(2018)에서 절멸은 기름기있는 막이자 무엇이든 될 수 있으며 무엇에게든 어떤 영향이든 끼칠 수 있는 존재로 등장하여, 인간을 모방하고 인간을 대체한다. 어나힐레이션의 절멸은 인간의 절멸이 아닌, 존재 양식의 절멸이자 존재 양식의 가능성으로 기능한다. 하지만 버블에서는, 동일하게 기름기 있는 막이자 가능성의 양태인 절멸(버블)이 도시형 자폐인간과만 공명할 수 있다. 타인과 세계의 복잡하고 혼란스러움을 견디지 못하고 스스로에게 침잠하는, 헤드셋을 끼고서만 생존가능한 파쿠르 장인 주인공은 절멸의 노래를 들을 수 있고 사랑할 수 있다. 오히려 절멸이 고립된 주인공에게 사랑에 빠지고 스스로를 봉괴시킨다. 절멸은 위험한 가능성danger에서 극복가능한 것risk으로 변모하고, 절멸은 인간과 공종할 수 있는, 무한히 파쿠르를 제공하는 기계로 종사하게 된다. 영화가 보기에 절멸(혹은 존재의 가능성)은 이렇게 따분하고 별것 아닌 것이며 오히려 고뇌하고 지속하려하는 인간을 연모하고 복종하는 존재다. 절멸의 노래를 듣고 절멸을 이해하는 자는 절멸을 유혹하고 정복할 수 있다. 현재 시점에서 미디어 자본이 위치시키는 인간과 절멸과의 관계는 역겹고 지루한 것이 되었다. 파쿠르가 파쿠르를 위해서만 존재하는 순환고리에 빠져있다. 파쿠르는 위험을 risk와 danger 둘 중 하나로 구분할 필요가 없으며 절멸은 관리될 수 있기에 모든 danger들은 risk로 변형 가능하다는 것이 논지가 되었다. 이 영화와 미디어 자본은 파쿠르 에너지를 손쉽게 위험사회를 감수하는 영역으로 이끈다. 하지만 우리에게는 다른 파쿠르들도 있다. 특히 버블에서 주목할 만한 한 장면은 장애인 파쿠르 전문가의 의족 파쿠르인데, 의족을 착용한 상태에서의 파쿠르와 그 결과의 교육적인 묘사가 등장한다. 의족이 부서지는 장면 속에 구원이 있다.



<그림 3 영화 13구역에서, 재개발 확정된 슬럼가의 주민들이 슬럼가를 지키기 위해 파쿠르와 함께 총격전을 벌인다. >

영화 킹스맨(2015)에서 가장 주목할 만한 이미지는 주인공이 자신의 거지 영국 집에서 나와서 담벼락을 자유롭게 타고 이동하며 도망치는 장면이다. 그는 가난하고 어리고 골목들을 잘 알고 있어서 어떤 다른 영화의 도주 액션보다 부드럽다. 이는 모든 종류의 가난한 사람들의 도주 이미지들 중 가장 낙관적으로 아름답게 구성된 장면이다. 점프런던(2003)⁸과 같은 파쿠르 다큐나 13구역(2004)과 같은 영화, Jet set radio와 같은 게임에서 게토와 거지 동네의 골목들은 탐구되고 있다. 여기서 슬로우 파쿠르로 총칭할 수 있는 다큐멘터리 파쿠르, 누워있기 파쿠르, 점거squat 파쿠르, 고공시위 파쿠르 같은 고발 파쿠르 양식들이 가능하다. 지하, 바닥과 벽들의 접지면과 가까이하기, 긴축으로 인한 복지 부실과 반시민적 공공시설 고발, 근본적인 시스템의 문제들, 그리고 마지막으로 우리들의 존재 양식과 지속성의 한계에 대한 것인데, 이것들이 단순히 멋지고 재미있는 파쿠르 시설로 재발견가능해지는 것이 아니라 우리 자신의 공격성과 분노를 재발견하기 위한 도구들로 사용되는 것, 그리고 그러한 경로들이 공유되는 일이다. 빠르게 경로를 통해 도주하는 것이 아니라 경로들을 연구하고 도주로를 연구하고 오랜 시간 지하에서 모의작당을 하는 일이다. 예를 들어 어쌔신 크리드, 미러스 엣지와 같은 게임들은 우리에게 권력과 부를 향한 테러와 도주를 위한 교육을 제공한다(틀림없는 사실이다.).

한국에서의 슬로우 파쿠르는 파멸적인 감시 체계와 책임소재 속에서 불가능 한 것처럼 보인다. 애초에 한국에서는 파쿠르는 환영받지 않는다. 대신 부동산 파쿠르가 유행한다. 따라서 우리는 디지털 파쿠르로 되돌아와야 한다. 디지털 파쿠르는 앞서 밝혔듯이 쇼츠의 형태로 진행되고 있다. 이는 이미지의 단위와 속도, 경로와 환경의 박자를 의미하기도 하지만, 한편으로는 시네마천국에서 알프레도의 선물을 우리가 이제 발견한 것이기도 하다.

⁸ <https://academic-accelerator-com.webpkgcache.com/doc/-/s/academic-accelerator.com/encyclopedia/kr/jump-london>



<그림 4 영화 시네마 천국, “돌아오지마, 추억에 굴복하지 마라, 우리를 모두 잊어”>

영화 시네마 천국(1988)에서, 알프레도는 영화에서의 겸열된 키스 장면들을 모두 모아두었다가, 그가 죽고나서 우리에게 마지막으로 건네준다. 우리는 그 장면에서 격렬히 울게 된다. 우리가 우는 것은 영화의 구성된 장치와 알프레도의 계략에 의한 것이다. 쇼츠는 이 때 발명되었다. 쇼츠는 무한히 **스크린샷**에 가까워지는 인간 경험의 최소 단위로 생각될 수 있지만, 또한 이미지 경험이 압축과 가속의 인터페이스의 시대로 진입했다는 것을 의미한다. 그러니까 이는 유령 젤리 특허⁹와 같은 것이다. 무슨 말이냐면, 이미지 경험이 즉 우리가 유령을 보는 일이라면, 이제 유령들은 고체젤리가 되어서 주머니에도 있다는 것이다. 스크린샷의 경험 속에서, 인간은 이미지(절멸)이 무한히 두려움속에 정지하기 때문에 인간도 동시에 무한함 속에서 분열하며 정지한다. 하지만 쇼츠, 디지털 파쿠르 속에서 인간은 그러한 빨려들어감의 경험 속에서 유동화되고 작은 유령젤리들을 먹는다. 유령젤리들의 산업화에 의해 포화상태가 된 우리들은 유령젤리에너지를 통해 디지털 파쿠르를 할 수 있다. 우리는 유령에너지로 충만하며 알프레도가 그것을 도와주었다. 우리가 격렬히 울게 되었던 이유는 모든 죽은 충만한 유령 젤리들이 갑자기 등장했기 때문이다. 당신이 오랜 시간 전에 잃어버렸던 그들이 사실 오랫동안 거기에 있었고 우리 앞에 나타났다. 알프레드. 어머니. 개. 동생. 그리고 신기하게도 우리는 그들과 함께하기도 하고 그들을 다룰 수 있고 그러다가 자칫하면 죽음을 맞이할 수도 있다는 것이 밝혀졌기 때문이다(당신은 울다가 죽을 뻔 했다). 얼마나 반가운가? 얼마나 안심되고 고양되는가? 이제 유령들은 우리와 있다. 디지털 파쿠르는 유령과 함께 하는 일이다.

⁹ 친환경 생분해성 유골함을 이용하여 유골을 고체화시키는 방법 <https://patents.google.com/patent/KR101220504B1/ko>



<그림 5 당신은 나제 우고칸(왜 움직이지 않는거냐)이라고 말한다. 기동전사Z건담에서, 카미유는 노동자들의 유령을 사용해 기계의 기능고장을 일으킨다. 산업재해의 힘에서 우리는 노동자의 유령의 작용을 확인하고 주장해야 한다. 디지털 파쿠르는 산업재해의 힘을 관찰해야 한다. 노동자의 유령을 장악해야 한다. 노동자 유령이 생산수단을 장악한 사람들에게 종사하는 것을 막고 그 힘을 탈취해야 한다.>

결과적으로 우리는 스크린샷(영원한 정지)를 다루는 기술을 얻을 것이지만, 그것은 지금과는 아무 상관없는 일 일수 있다. 우선은 디지털 파쿠르이다.

또 다른 중요한 디지털 파쿠르의 요소에는 모바일 게임이 있다. 모바일 게임은 현대인의 가축이다. 이는 생명을 먹는 문제와 관련이 있을 수 있다. 생명을 먹는 문제에 있어서 여러가지 선택지와 경로가 있다. 예를 들어 유명인의 세포에서 배양한 고기를 먹거나 생선만 먹는 방법도 있을 것이다. 혹은 아예 식인을 하거나 벌레를 먹을 수도 있다. 아니면 아예 굶던지. 그러나 모바일 게임 시장은 우리에게 가축과 함께하는 것의 경험을 교육한다. 당신에게는 가축이 있다. 가축을 들일 목장도 있다. 아동성장 VS 아동실종¹⁰에서 다루었듯이 포켓몬과 디지몬 프랜차이즈는 각각 아동성장과 아동실종을 대변한다. 최근 유행하는 게임 패월드(2024)는 포켓몬과 같은 아동성장물에서 나아가 아동성장 혹은 성장이 아동착취 혹은 착취 그 자체와 궤를 같이 한다는 것을 아주 유익하게 보여주고 있다.

¹⁰ 필자의 다른 글.

팰("친구"를 연상시키는 단어 PAL)들은 포켓먼처럼 폭력을 통해 **동료**(이 지점에서 포켓몬은 동료를, 동시대의 동료 개념을 확장하고 명확히 한 것임을, 즉 노예이자 음식이며 방패이자 무기이고 쓰레기와 다름없는 것임을 알 수 있다.)로 만들 수 있으며 동시에 살점이나 장기를 수확할 수 있으며 산업역군으로 부리는 것이 가능하다. 가축은 우리 손에 들어있다. 가축은 죽어있는 동시에 음식이며 계속해서 연장되고 있다. 가축은 존재의 지속성을 대신해주는 대자이다. 가축은 우리를 대신해 파쿠르한다. 가축은 파쿠르 권력의 비유이자 상징이며 실제 도구이다. 가축의 취약함 때문에 당신은 가축을 먹거나 먹지 않거나 둘 중 하나만 가능하다는 것을 안다. 당신은 문제가 명확하다는 것을 이해한다. 모바일 게임은 우리에게 그것을 일깨워준다. 모바일 게임은 가축이고 가축은 파쿠르 권력을 감지하게 하는 역할을 한다. 모바일 게임은 우리를 허기중독자로 만든다.

마지막으로, 적들과의 거리라는 문제가 있다. 전쟁게임이나 서바이벌 게임에서, 혹은 그냥 여행 게임에서, 당신은 목표하는 바, 혹은 적과의 거리에 따라 적과의 친분을 생성할 수 있다. 고립된 맵에서는 당신은 당장 적과 제로섬게임을 해야할 수 있다. 우리는 최적의 스케줄을 잡아야 한다. 그러나 맵을 광활하게 만듬으로, 파쿠르 경로를 통해 우리는 적들과의 거리를 벌릴 수 있다. 적들이 멀리 있을 때, 우리는 여유를 가지거나 적들과 좋은 시간을 보낼 수도 있다. 적들과 좋은 시간을 보내는 것은 나쁜 것만은 아니다. 왜냐면 우리는 적들과 싸우기 전에 우선 1인칭 게임에서 나와야 한다. 종종 1인칭 게임에서, 우리는 우리의 모습을 보지 못하는 것에 대해 부끄러움을 느끼지 못하는 것이 문제다. 이는 우리를 부끄러움없는 존재로 만든다. 우리는 분명 게임 그 자체를 위해, 머리가 있는 곳에 카메라를 놓기 위해 기괴하게 변형되어 있거나 머리가 없는 형태를 하고 있다. 굉장히 격렬하게 적들과 좋은 시간을 보내기 위해서 모델링의 봉괴도 생각해보아야 한다. 하나의 예시는 전쟁게임에서의 소풍이나 산책 같은 것이다. 미디어 자본의 디지털 파쿠르의 속도와 거리 좁히기에 대한 과열은 우리가 선택지가 없는 것 처럼 만든다. 공공 디지털 파쿠르 교육의 중요성은 여기에 있다.

파쿠르에서의 타격감과 호밍의 문제도 있다. 이것들은 시대정신의 한 요소인데, 타격감은 우리가 대상을 지각하고, 대상의 데미지의 인상을 통해 대상을 지각하는 요소이다. **타격감이 액션을 좌우한다**라는 광고 문구에서 한마디로 요약된다. 어쌔신의 "타격감 향상을 위한 방법론"¹¹에서 타격감은 공격동작, 중량감, 속도의 완급, 피격동작, 방향, 데미지 세기, 궤적, 광원.. 등 다양한 요소에 의해 정의된다. 타격감은 시대정신이 세계와 관계맺는데 핵심적인 역할을 하는 요소이다. 즉 타격감 속에서만 플레이어는 사건과 타자를 이해한다. 또한, 타격감이 없거나 타격감을 느끼지 못하는 주체도 윤리적이지 못한 것으로 판단된다. 호밍은 경로가 이미 지정되어 있어서 호밍 값에 의해 우리의 행동이 제약되는 것을 말한다. 호밍값에 따라 동작은 대상에 영원히 닿을 수 없거나 무조건 히트한다. 디지털 파쿠르의 방법론에서 이 두가지 요소는 다른 가능성을 품을 수 있다. 파쿠르의 타격감과 호밍은 그것들의 조건이 제한되어 있는 상황속에서도 다른 가치를 부과할 수 있는 능력이 있다. 타격감의 부재나 호밍의 결정론과 상관없이 파쿠르는 경로를 발견하는 능력이기 때문이다. 파쿠르는 타격감과 호밍의 기준들을 재설정할 수 있다.

¹¹ 타격감 향상을 위한 방법론(수정판) <https://blog.naver.com/asasin/130142318152>

디지털 파쿠르의 시대 속에서 시간은 흐르는 것이 아니라 유령들(쇼츠들)의 경로로 이어져있다. 우리가 이러한 발견을 했기 때문에 우리는 유령과 절멸을 굴복시킨 가속주의 시간에서 다른 길로 이행할 수 있다. 우리가 유령들의 경로를 발견하고 만들어야 한다. 우리가 하는 것이다.

동생에게 병이 생기고 나서, 동생을 위해 빛을 내어 우리는 좋은 집에 살기로 했다. 이사 가는 날 부모님은 위생을 위해 집을 치우고, 나와 동생은 하루 밤 이사가는 집 근처 모텔에 묵기로 했다. 모텔은 빨간 방에 쓰레기였고 티비에서는 메트로폴리스가 나왔다. 우리는 그 영화를 정말 열심히 봤다. 공간들과 경로들은 매혹적이고 우리에게 두통이 공존하고 있었다. 우리의 메트로폴리스는 빨간 방에 있으며 다양한 경로들을 제안한다. 메트로폴리스를 상영하는 모텔 방은 아직 거기 있다. 우리는 아직 모텔에 있다. 왜냐면 동생은 좋은 집이 아니라 병원으로 갔기 때문이다. 우리는 하루는 일본에서 기차를 탔다. 노트북의 캠을 이용해 단편 영화를 만들자고 제안하고 기록했지만 모두 사라졌다. 그리고 나는 언젠가 달리는 기차에서 보는 풍경이 범죄적이라는 글을 읽은 후 상당한 동요가 있었다. 그것이 정말 맞는 말이었기 때문이다. 어떤 기억 속에서 우리는 영원히 정지해있고 어떤 경험은 우리가 풍경 속에서 범죄를 발견하게 한다. 우리는 이미지를 보고 이미지가 계속해서 이동하는 것을 보고 거기에 유령이 숨어있다는 것을 안다. 이미지가 지나가는 것, 무한한 경로들을 지나치고 유령들을 놓치는 일들 속에서 우리는 낙심하고 고발한다. 영원히 정지해 있는 일과 영원히 멀어져 나가는 일, 둘 모두 시간에서 떨어져 나와 잔여되는 경험이다. 파쿠르는 기본적으로 할 일 없는 사람들, 시간과 시대의 요청에 대해 애초에 당위가 없거나 쓸모가 없는 사람들이다. 따라서 파쿠르는 모든 유령들에게 아주 중요하고 유용하다. 당신이 유령과 함께 한다면 당신은 트레이서¹²이다. 유령에게 시간은 공간이고 이것이 유령과 과거가 승리하는 것을 중요하게 생각해야 하는 이유이다.

¹² Traceur, 총알이나 궤적이라는 뜻으로 파쿠르 전문가를 칭하는 말.