

적대에 대하여

최근 읽고 있는 책들을 나열해본다. 오규원 『날이미지와 시』, 제아미 『풍자화전』, 티모시 리어리 『플래시백』, 파블로 엘구에라 『현대미술 스타일 매뉴얼』, 폴 우드러프 『최초의 민주주의』, 박솔피 『머리부터 천천히』, 다와다 요코 『용의자의 야간열차』, 빌렘 플루서 『피상성 예찬』, 존 밀너 『타틀린, 문화정치가의 초상화』, 노버트 위너 『인간의 인간적 활용』, 인문예술잡지 『F』 20호, 권여선 『안녕 주정뱅이』, 스베틀라나 알렉세예비치 『세컨드핸드타임』, 자크 모노 『우연과 필연』, 미셸 슈나이더 『슈만, 내면의 풍경』, 로베르 브레송 『시네마토그래프에 대한 단상』, 프리드리히 키틀러 『광학적 미디어』, 프랑수아 베예르강스 『엄마 집에서 보낸 사흘』, 이우환 『시간의 여울』, 『멈춰서서』, 케서린 헤일스 『우리는 어떻게 포스트휴먼이 되었는가』, 레오나르드 플로디노프 『춤추는 술고래의 수학 이야기』, 리처드 스타이즈 『러시아의 민중문화』, 이성복 『고백의 형식들』, 정병준 『현앨리스와 그의 시대』, 프랑크 하르트만 『미디어 철학』, 백문임 외 『조선영화란 하오』. 이게 내가 한번에 읽고 있는 책의 목록이고 여기에서 빠진 것도 있을 것이다. 웹으로 읽은 에세이나 칼럼을 포함하면 아마 목록은 더 길어질 것이다. 이를테면, 『Chess Metaphors: Artificial Intelligence and the Human Mind』에 대해 게리 카스파로프가 2010년에 쓴 서평—여기에서 그는 딥블루에게 패배한 이후 자신과 체스계가 어떻게 변해왔는가를 얘기하는데 흥미롭다. 잠깐 인용하겠다.

컴퓨터를 이용한 경기 분석이 널리 이용되면서 체스 경기 자체가 새로운 방향으로 발전해 나가기 시작했다. 기계는 스타일, 패턴, 그리고 지난 수백년간 누적된 이론을 깡그리 무시한다. 단지 각 말에 가치를 매기고, 수십억 개의 수를 가정한 다음 다시 한 번 말의 가치를 계산하는 작업을 반복할 뿐이다 (컴퓨터는 각각의 체스 말이 가지는 잠재력을 숫자로 변환함으로써 체스 경기를 숫자놀음으로 치환한다). 체스의 한 수를 두고 점점 더 어떤 스타일로 보이기 때문에 좋다던가 이전에 한 번도 누가 그렇게 둔 적이 없기 때문에 나쁘다던가 하는 식의 평가는 점점 사라지고 있다. 효과적인 한 수이면 좋고, 그렇지 않으면 나쁘다. 체스 경기에는 여전히 직관과 논리가 필요하지만, 오늘날 인간은 오히려 기계가 두듯이 체스를 두기 시작했다.¹

영화 <머니볼>에서 코치들은 선수에 대해 평가하며 여자 친구가 못생겼고 그래서 자신감이 없(을 것이다), 폼이 꼴보기 싫기 때문에 좋은 성적을 거두지 못할 것이다 따위의 말을 지껄인다. 야구는 숫자놀음이 아니야, 빌리.

아론 소킨은 구세대와 신세대를 대비시킨다. 여기서 구세대는 직관, 인간성, 대화를 중시한다. 코치들은 논쟁하고 토론하기를 원한다. 신세대는 숫자와 수치, 신속한 결정을 중시한다. 물론 아론 소킨은 흥행을 위해 딸과의 관계, 선수들과의 교류, 빌리 빈의 외로움을 부각시키지만 이건 눈속임이다. 오늘날 인간은 기계가 하듯이 야구를 하기 시작했다.

카스파로프가 진 이후 체스는 망했을 것 같지만 그렇지 않다. 최연소 챔피언의 기록은 매해 갱신되었고 2002년에는 12세의 세르게이 카르야킨이 챔피언이 되었다. 체스 프로그램은 꾸준히 개발되며(다만 개발의 혁신성은 극감하는 중이다) 인간과 기계를 섞은 형태의 경기가 주가 된다. 카스파로프에 의하면,

인간과 컴퓨터가 결합한 팀이 가장 강력한 체스 프로그램을 물리쳤다. 딥 블루(Deep Blue)와 마찬가지로 체스만을 위해 만들어진 슈퍼컴퓨터 히드라(Hydra)마저 상대적으로 약한 랩탑을 이용하는 강한 실력의 인간 선수에게 적수가 되지 못했다.

헨리 포드의 친구이자 시인인 알렉세이 가스체프는 테일러주의에 입각해 “작업의 과학적 조직화와 인간의 기계화를 위한 연구소”를 세웠다. 포드주의와 테일러주의를 이야기하면 흔히 찰리 채플린 식의 악몽을 떠올리지만 실상은 그와 다르다. 가스체프가 원한 건 인간이 기계가 되는 기계화가 아닌 인간과 기계의 커뮤니케이션으로서의 기계화였고 이는 사이버네틱스의 볼셰비키 버전이라고 할 만한 것이었지만 가스체프는 이를 제대로 실현할 방법을 찾지 못했다(그는 볼셰비키의 적대자로 지목받아 대숙청 기간에 처형되었다). 남영호에 의하면 소비에트의 공장은 가스체프가 상상한 것이나 채플린이 상상한 것과 전혀 다른 의미에서 인간-기계의 결합이 이루어졌는데, 남영호는 이를 기계의 인간화라고 썼다. 소비에트의 느슨하고 억압적인 방식은 1950년대의 기계를 2000년대까지 사용하게 만들었고 그 과정에서 기계는 인간 개별과 결합한다. 그러니까 부속이 된 인간이 끊임없이 교체되는 일은 소련에서 일어나지 않았다. 인간은 인간 때문에 교체되었지 기계 때문에 교체된 게 아니었다.

한동안 서사예술의 안타고니스트는 기계 또는 기계화된 인간이거나 기계화를 꿈꾸는 인간이었다(반면 인간을 꿈꾸는 기계는 낭만적인 적으로 그려졌다). 그러나 최근 들어 안타고니스트의 경향은 달라졌다. 얼마 전에 만난 영화감독 홍석재는 시나리오 작업 단계에서 안타고니스트를 설정하는 일이 어렵다는 이야기를 했다. 어떤 인물이 악인이 되어야 하는가. 21세기형 악인의 대표적인 인물인 조커는 카오스의 신봉자다. 배트맨은 질서의 수호자를 자처한다. 그러니까 수학자에 비유하면 조커는 클로드 새넌이고 배트맨은 노버트 위너다. 반면 매트릭스의 최종 보스는 설계자인 아키텍처다. 아키텍처는 노버트 위너고 네오는 클로드

새년이다. 노버트 위너: 정보는 질서이고 엔트로피는 임의성, 소멸이다. 클로드 새년: 엔트로피가 늘면 정보도 증가한다. 안타고니스트의 두 형상. 아키텍처와 조커, 질서와 혼돈. 노버트 위너와 클로드 새년. 노버트 위너는 생명체를 카오스의 바다 위에 떠 있는 섬, 우연히 탄생한 질서의 산물이라고 봤다. 그에 의하면 정보는 질서고 질서 없이는 생명체도 없다. 그러나 우주의 본래 모습이 혼돈이라면 질서는 우연이다. 우연은 혼돈 없이(엔트로피의 증가 없이) 탄생하지 않는다. 그러므로 질서는 네거티브 엔트로피가 될 수 없다. 정보는 질서이자 혼돈이다. 반면 홍석재 감독은 말한다. 현대의 안타고니스트는 아키비스트 아닌가. 끝없이 수집과 나열만 반복하는 자. 과거와 현재의 재료를 끝없이 소비하는 수집의 악마, 전도된 CCTV이자 구글, 디지털 세계의 아비 바르부르크. 아론 소킨과 블로디노프와 팬트랜드는 데이터는 통계를 통해 정보가 된다, 더 이상 직관은 중요하지 않다, 창의성의 개념은 바뀌어야 한다고 말할지도 모른다. 그러니까 그들에 의하면 질서=생명=창의성은 수치, 정보다. 정보는 체스 기계이며 가스체프의 공장이고 예일 출신의 피터 브랜드다.

뭐가 어찌됐든 두려움은 사라지지 않는데 그것은 앞서 말한 책의 목록과 관계가 있다. 목록의 증가는 엔트로피의 증가다. 데이터가 증가하는데 나는 이것을 정보와 지식으로 변환하고 있는가, 이제 책을 다 읽거나 정리하는 일은 영원히 발생하지 않는 것인가, 우연'이' 조직화 되는 일은 발생할 것인가. 지금까지 우연은 마감 때에만 발생했다. 그렇다면 혼돈=마감=우연=정보라는 등식이 성립할 수도 있지 않을까. 그런데 이것은 전적으로 우연이기 때문에 어느 순간 혼돈=마감≠우연≠정보의 순간이 도래한다면? 그것이야말로 현대의 안타고니스트 아닌가.

1 체스 마스터와 컴퓨터(The
Chess Master and the Computer)
- 게리 카스파로프, ZNINLDN
<https://zninldn.wordpress.com/2010/02/07/체스-마스터-와-컴퓨터the-chess-master-and-the-computer--게리-카스파로프-garry/>