

동물-타자를 헤쳐보기: 데리다의 환대를 중심으로

이시현
(홍익대학교. 학사과정)

Viewing the Animal- other: Focusing on the “Hospitality” of Jacques Derrida

Lee Sihyeon
(Undergraduate Student, Hongik University)

1. 왜 동물을 바라보아야 하는가?
2. 동물적인 것들, 몸(體)적인 것들
3. 환대와 호명으로
4. 몸들의 작당모의

요약

디자인사에서 근대적 정신이 가지는 의미는 무엇인가? 자본이 지금의 위치를 점하기 이전, 아주 오래전부터 인간 사회를 작동시키고 있던 근본적인 힘은 달라지지 않았다. 몸과 정신을 분리한 로고스를 기독교의 신이 대체하고, 그것을 과학이 대체하고, 이후 등장한 자본 논리가 전 지구를 통합하였다. 대량 생산된 기성품의 풍요로움 뒤에 공장식 축산과 무분별한 포획, 파괴적인 개발을 숨긴 아름다운 상업 광고와 패션 잡지들에 감사하라. 통합된 인간 사회 덕분에 분리는 더욱 교묘해졌다.

몸적인 것과 정신적인 것의 분리는 곧, 동물적인 것과 인간적인 것의 분리다. 여전히 로고스 중심적인 시각으로 사물을 바라보는 우리가 몸을 되찾기 위해 가장 먼저 해야 할 것은 바로 동물적인 것을 찾는 일이다. 동물적인 것이 무엇인가? 동물은 인간 사회 내에서 어떻게 존재하고 있는가? 먼저 동물을 바라보는 인간 사회의 다면적 태도를 헤쳐보자. 심지어는 이들을 비인간-동물 개체로 보느냐, 동물-비인간 개체로 보느냐에 따라서도 무수히 많은 의견을 도출해 볼 수 있다.

이 글에서는 데리다(Jacques Derrida)의 ‘환대(hospitality)’를 중심으로 동물적인 것들을 ‘동물-타자’로 설정하고 이 새로운 타자를 우리가 이전까지 어떻게 바라보고 있었고 어떤 방식으로 바라봐야 할지를 살펴본다. 몸적인 것, 즉 동물-타자를 바라봄으로써 발생할 새로운 관계와 사건들을 상상하고 디자인해본다.

Abstract

What is the meaning of the modern mind in design history? The fundamental power that had been operating human society before capital took its current position has not changed for a long time. The Christian god replaced Logos, who separated the body from the mind, and science replaced it, and then the capital logic that emerged later integrated the globe. Be grateful for the beautiful commercial advertising and fashion magazines that have hidden factory-style livestock, indiscriminate capture and destructive development behind the abundance of mass-produced ready-made products. Separation has become more subtle thanks to an integrated human society.

The separation of the physical and the mental is the separation of animal things and human things. While we still look at things from a Logos-centered perspective, the first thing we need to do to regain our bodies is to find the animal things. What is the animal? How do animals exist within human society? First of all, we explore the multi-faceted attitude of human society looking at animals. We can even draw numerous opinions depending on whether we see them as non-human animals, or animal non-humans.

In this article, we set the animal things as “animal-other,” something centered on Jacques Derrida’s philosophy of “hospitality,” and look at how we were looking at this new “other” before and how we should look at it in the future. Let’s imagine and design new relationships and events that will occur by looking at physical things such as the animal-other.

1. 왜 동물을 바라보아야 하는가?

동물에 관한 이야기를 할 때 반려동물 이야기로 시작하는 것은 조금 뻔하게도 느껴지고, 나의 입장을 편향시키는 것 같기도 하여 같은 반려동물 양육자를 만날 때 외에는 하지 않는 편이다. 그러나 이번에는 좀 개인적인 이야기부터 시작하는 편이 좋겠다.

새끼고양이 ‘양이’를 처음 만난 것은 13년 전 5월 3일 어린이날 운동회가 끝난 후 동물병원에서였다. 한 마디로 어린이날 선물이었다. 그 후 많은 변화가 있었다. ‘도둑고양이’라는 말이 당연하게 쓰이고, ‘길고양이’라는 말은 소위 지금 말로 PC(Political Correctness)하고 예민한 것쯤으로 생각되던 시절, ‘내 고양이’가 도둑고양이 취급당하는 것을 참지 못해 “길고양이라고 말해라”고 으름장을 놓고 다니던 시절을 지나 이제는 어느덧 도둑고양이는 찾아볼 수 없게 되고 그 자리를 ‘길고양이’가 채웠다. 애완동물이라는 단어도 찾아볼 수가 없게 되었다. 반려동물, 반려인, 반려동물 용품 등 그들이 정말로 반려(companion) 관계에 있는가는 둘째치고 이토록 짧은 시간 동안 이루어진 완전한 단어의 전위는 주목할 만하다.

그럼에도 여전히 길생물들에 대한 불쾌감을 공공연히 드러내는 이들도 있다. 동물권 동아리를 운영하면서 이전에는 관심 없던, 동물을 싫어하는 이들의 의견을 주의 깊게 듣게 되었는데, 대부분 “사람의 영역을 침범하기에 불쾌하다” 혹은 “사람이 사는 곳에서 불쾌하게 울어서 싫어한다” 등이 이유였다. 나는 공감하기 힘든 이유였고, 바로 이 ‘생각의 불일치’에 관한 호기심에서 이 모험이 시작되었다. ‘이들의 불쾌감은

어디에서 기인한 것일까?’, ‘동물이 그 자리에 ‘있는 것’이 싫다고 하는 이들의 불쾌감의 근원에 어떻게 접근해 볼 수 있을까?’

동물에 대한 인식이 이전보다 나아졌다고 한들, 그것은 반려동물에 한한 것이고, 축산동물, 길동물에 관한 인식은 여전히 낮다. 우리는 축산동물이 어떻게 태어나고 어떻게 살며 어떻게 죽는지 전혀 보지 못하며 다만 알 수 있는 것은 오직 식탁에 올라오는 고기뿐이다. 고기의 이미지에서 동물은 제거되어 있다. 길동물 또한 그렇다. 건물이 들어서기 전 장소에 살고 있던 동물은 건축 과정에서 고려 대상이 아니다. 반려동물의 경우도 마찬가지로, 2021년 현재 반려동물의 법적 지위는 여전히 ‘재산’에 속한다. 자본과 기술, 과학이라는 인간의 논리로 작동하는 사회 속에서 동물은 여전히 연결망 밖에 있는 미지의 어떤 것이다. 그렇기에 인간의 논리와 편의를 벗어나는 곳에서 동물이 발견될 때, 그것은 불쾌한 것이 된다.

나는 이 패러다임을 쪼개고 갈라 틈을 만들어보고자 한다. 우리에게 동물 말고도 급박하고 실체적인 무궁무진한 문제들이 있지만, 동물을 바라보는 것은 어쩌면 우리에게 주어진 동물 외 많은 문제를 다르게 바라보게 할 수도 있으리란 기대를 안고…….

2. 동물적인 것들, 몸(體)적인 것들

유기물로 이루어진 ‘몸’이 있다는 것-이것은 신진대사(新陳代謝, metabolism)를 한다는 뜻이다. 모든 생물은 살아가기 위한 생존의 에너지원으로서 반드시 외부 생물을 필요로 한다. 그리고 생존 조건으로서 외부 생물의 존재 상정은 이 논의를 즉시 타자의 논의로

이끈다. 타자란 몸을 가진 개체가 필연적으로 마주하는 세계이다.

그런데 어떤 이유에서인지 서구 철학은 육체를 증오했다. 이 이유 모를 혐오가 서양 철학에 뿌리를 깊게 내렸고 정신을 완전한 것으로, 물질을 결핍된 것으로 보는 이분법적, 이상적 사고의 패러다임은 지금까지도 우리의 의식 속에 계승되어 남아있다. 데카르트가 보기에 동물은 일종의 기계였다. 동물은 영혼이 없기 때문에 기계적인 자연이나 다름없었으며 그러므로 인간이 죄책감 없이 사용할 수 있는 것이었다. 동물은 타자조차 되지 못했다. 과학이 자연의 비밀을 밝혀냈음에도 존재하는 것은 여전히 생각하는 '나'와 내가 사용할 '자연' 뿐이었다. 그러나 몸이 있는 개체로서 우리는 그들의 고통을 이성적, 도덕적 판단 이전에 '느낀다.' 불확실하고 실체 없으며 너무나 비이성적인 '느낌'. 그럼에도 어느 누가 이것을 부정할 수 있겠는가? 몸을 가졌다는 것은 그 안에서 일어나는 감정의 변화를 배제할 수 없음을 뜻한다. 이 본질적이며 근본적인 공감의 경험이 죄책감을 유발하고, '이성적인' 인간의 행동을 바꾼다. 이 정동(情動)이 발생할 때 인간은 비로소 자신의 몸을 마주하게 되고, 동시에 타자를 마주하게 된다.

합리적인 자본주의 사회로 접어들면서 타자는 어떻게 존재하였을까? 타자의 고통에 공감하는 것이 효율적인 생산을 방해했기 때문에, 타자 그러니까 근대적 개인에 부합하지 않는 이들은 자신의 이름을 잃고 은폐되어야 했다. 소위 근대적 개인의 보다 완벽한 유토피아를 유지하기 위해서. 풍요로운 상품 경제와 소비를 촉진하기 위해 광고는 더욱 아름답고 더욱 화려하게 만들어졌고 정말로 유토피아에

도달한 것처럼 선전했다. 동물 또한 상품화되었다. 폭발적으로 증가하는 인구와 역시 급증하는 고기 소비량을 부담하기 위해 축산업은 농장식에서 공장식으로 변화했다. 한편 동물들은 공장 노동자들의 현실을 고발한 영화 <모던 타임스(Modern Times)>(1936)의 장면처럼, 어쩌면 그보다도 더 잔혹하고 철저히 부품처럼 취급되었다. 그리고 놀랍게도 공장식 축산은 현재 진행형이다. 강제로 임신과 출산을 반복하며 평생을 살다 죽는 소, 돼지와, A4용지 사이즈보다도 작은 케이지에서 사육되며 24시간 내내 알을 낳는 닭 등의 축산동물 외에도 개량을 통해 유전병을 가지게 된 수많은 품종견과 품종묘는 생명체로서가 아니라 상품으로 취급되며 시장화된 동물 상품 판매를 위해 비인도적인 번식과 사육이 자행된다. 이 속에서 동물의 몸은 파괴되고 은폐된다. 그러나 자본주의적 이상을 위해 동물의 몸을, 고통을 부정하는 것이 어떤 결과를 가져올지 우리는 이미 알고 있다.

도대체 어떤 이유로 동물에게 이렇게까지 잔인할 수 있는 것일까? 동물권리를 주장하는 이들이 특이하게 동물의 고통에 공감할 수 있는 것일까? 고기를 먹는 사람들은 동물의 고통에 공감하지 못하는 것일까? 개나 고양이가 '귀엽기 때문에' 보호하고, 쥐나 벌레 같은 '귀엽지 않은' 동물은 생각할 가치가 없는 것일까? 대다수가 학대에 가까운 사육을 하고 있는 현실에서 소위 귀여운 동물들을 가득 모아놓은 펫 카페를 소비하는 사람들은 동물을 좋아하는 사람이라고 할 수 있는가? 이 얽히고설킨 매듭을 어디서부터 풀어야 할까?

기존 인권 선언문과 같은 풀이 방식으로 동물권을 설명하는 대신에, 나는 인간이 동물을 바라보는 방식을 먼저 살펴보았다. 자본과 미디어의 견고한 협력에 의해 작동하고 있는 사회 속에서 동물은 여러 가지 표상으로 나타난다. 자연 상태에 놓인 소비재로서 동물, 애지중지의 대상으로서 인간과 특별한 관계를 맺고 있는 동물, 본래 위치에서 분리되어 문화적 위치에 놓이며 이미지성을 띠게 된 상징적인 동물. 이 분리된 동물의 표상들을 어떻게 연결할 수 있을까? 또 고민해야 할 것: 연결된 동물은 무엇으로 등장하는가? 주체는 어떻게 존재하는가? 연결된 ‘동물’과 나는 어떤 관계를 맺어야 할까?

3. 환대와 호명으로

『동물, 그러니까 나인 동물(계속)』(2013)에서 테리다는 동물을 절대적 타자로 설명했다.¹⁾ 발가벗은 인간이 고양이의 시선 앞에 노출되었을 때 인간은 수치심을 느낀다. 그런데 고양이는 인간의 발가벗음에 어떤 관심도 없다. 인간의 수치심은 고양이의 생각과 상관없이 오롯이 인간만이 가지게 되는 것이다. 여기에서 역설적으로 우리가 깨닫게 되는 것은 우리 자신의 인간 중심주의, 로고스 중심주의이다. 무의식 속의 맹장처럼 붙어있던 그 오래된 관념은 절대적 타자와의 급작스러운 만남 후에 터지고 마는 것이다. 이 사건을 통해 우리는 스스로가 취한 동물-타자에의 태도를 재설정하게 된다. 그 과정에서 제시되는 수많은 물음과 대안들 속에 무조건적인 환대가 있다.

테리다는 그리스 비극 <콜로노스의 오이디푸스>를 인용하여 미지의 이방인에

대한 무조건적 환대를 설명한다.²⁾ 몸을 가진 자. 즉 주체는 낯선 이방인에게 질문을 던지고 해명을 요구하며 이방인이 자신에게 무해하다는 것을 입증시킨다. 그런 뒤 무해한 것으로 판명된 이방인은 환대받는다. 반면 무조건적 환대는 그러한 질문과 해명 따위의 조건 없는 환대를 말한다. 주인(주체)은 문을 활짝 열고 타자를 환영한다. 이때 발생하는 타자의 방문은 약속되지 않은 것이다. 타자는 예기치 못하게 도래한다. 무조건적 환대에서는 오히려 타자가 주체에게 질문하며 주체는 이에 응답한다. 주체의 무조건적 환대는 또한 내려놓음을 내포한다. 나의 모든 지위, 이성, 합리를 내려놓고 타자를 향한 무조건적인 환대의 문을 여는 것에서 우리는 타자를 본다- 곧 나를 본다.

200

무조건적 환대는 위험하다. 우리는 타자에게 질문을 던지지 않고서는 아무것도 알 수 없다. 그는 미지로 남는다. 미지의 타자와의 관계 또한 미지로 남는다. 위대한 철학자들이 동의하듯, 미지는 위험하다. 그러므로 무조건적 환대는 불가능하다. 그것은 완전히 관념적인 것으로 일종의 이상에 가깝다. 그런데 테리다가 이것을 말한 이유는 무엇일까? 그는 이 불가능한 무조건적 환대와 조건적 환대의 경계를 오가며 타자와의 관계에 대한 질문을 던진다. 우리는 타자와 관계를 맺으면서 스스로를 확장한다. 타자와 겹쳐지기도 하고 완전히 포개지기도 하면서 사건을 구성해간다. 우리는 그 섬세하고도 복잡한 관계에 대해서 생각해야 한다. 끊임없이 질문하고 응답하면서 생성하고 확장하기를 멈추지 말아야 한다.

우리가 꿈꿀 수 있는 관계는 무엇일까? 디지털 기기를 통한 접촉이

증가하면서 타인을 감각하는 방식 또한 다르게 변화해왔다. 물리 법칙의 제거로 인해 확장된 감각적 인식에서 우리는 무조건적인 확대의 가능성을 잠시나마 경험해볼 수 있는데, 이는 몸을 가진 자아가 비물질 온라인 세계에 접속할 때 생성되는 아바타의 절대적 익명성 덕분이다. 물질적 몸이 물리적 시공간이 제거된 3의 세계에 접속하기 위해서는 반드시 비물질적 몸이 필요하다. 이 비물질적 자아, 즉 페르소나를 나는 아바타(avatar)라고 부른다. 온라인 공간에 생성되는 아바타의 본질적인 이름없음(untitled)은 절대적인 임의성과 절대적인 익명성을 내재하고, 익명이 가지는 근본적인 평등의 힘을 획득한다. 익명을 전제로 한 이곳에서의 만남은 신체도, 재산도, 언어도, 문화도, 피부색도, 심지어 종(種)에도 구애받지 않는 무조건적 확대로의 문을 연다.³⁾

4. 몸들의 작당모의

GYGF(Greet Your Great Friends)는 오래된 합리성과 자본주의로 작동하고 있는 우리의 세계에 타자를 맞이하여 변화를 일으키고자 하는 디자인 그룹이다. 인간 중심의 일방적인 관계를 해체하고 새로운 연결을 상상하고 만드는 것이 이들의 목표이다. GYGF는 극도의 무관심으로 임하는 무자비한 엔트로피의 사회를 다시 확장하기 위한 역할을 고민하며, 담론 다음에 오게 될 보다 실천적인 디자인 방법을 모색하고 있다.

이들의 첫 번째 활동인 온라인 전시 <아이키스: 당신의 멋진 친구에게 인사하세요(i kiss: Greet your Great

friends)>⁴⁾가 지난 5월 27일부터 디지털 기반 전시 플랫폼 뉴아트시티(Newart City)에서 열렸다. 이 전시는 가상 공간의 익명적 자아를 통한 무조건적 확대의 실현을 목표로 기획되었다. 전시의 비주얼 콘셉트는 데리다의 '고양이의 시선'⁵⁾에서 영감을 받았으며, 동물-타자와의 만남을 고양이의 눈키스(eye kiss)에 대한 응답, 즉 '시선의 오고감'이라는 사건으로 확장하였다. 온라인 전시장의 공간 구성과 3D 모델링, 작품 배치 또한 눈과 눈 사이에 발생하는 사건이라는 콘셉트를 유지하여 디자인되었다. 사이트에 접속하는 순간 발생하는 조건 없는 '마주침'의 사건이 감각적 경험인 응시로 스크린 위에 구현되었고, 몸을 매개로 하여 다시 현실에 연쇄된다.

3개의 섹션, 8명의 작가, 9개의 작품이 동물과 인간 사회의 관계를 재해석하고 다시 연결한다. 여기서 만나게 되는 동물-타자는 그저 시선을 마주쳐온다. 우리는 그 시선 앞에 스스로를 낱알이 해체하고 응답한다. I kiss []. 나는 네가 아니고 동시에 내가 바로 너라고. 첫 섹션인 '#Green'에서는 자연 상태에 놓여 있는 동물과의 관계를 재구성한다. 식사로서, 옷으로서, 실험도구로서 인간 삶을 풍요롭게 하는 소비재로 사용되는 동물을 확인하고

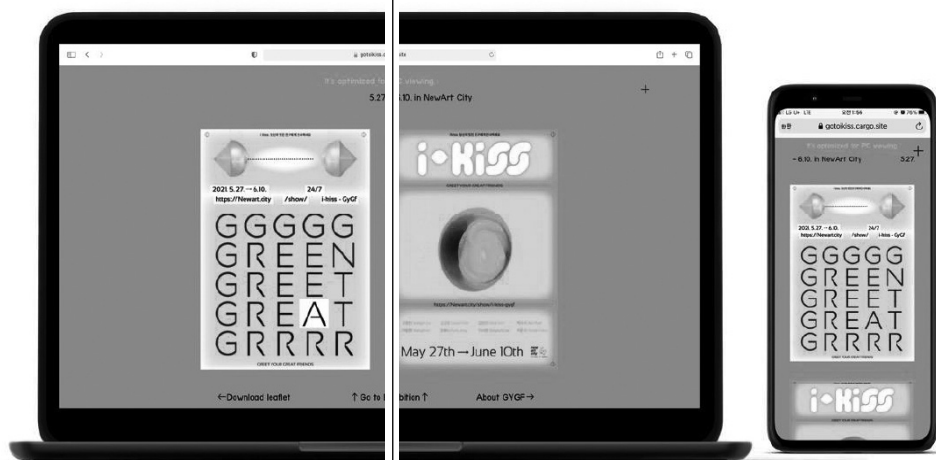
- 1) 자크 데리다, 최성희, 문성원, 「동물, 그러니까 나인 동물(계속)」, 『문학과학』 통권 76호, (문학과학사, 2013), pp.319-322
- 2) 자크 데리다, 『환대에 대하여』, 남수인 옮김, (동문선, 2004), pp.133-138
- 3) 이시현, 「주변적 인간의 실종: 연결된 개체로서의 존재에 대하여」, 『Extra Archive: 디자인사연구』 2권 1호, (한국디자인사학회, 2021), pp.119-120
- 4) i kiss: Greet your Great friends, <https://gotoikiss.cargo.site> (2021.6.10)
- 5) 자크 데리다, 최성희, 문성원, 「동물, 그러니까 나인 동물(계속)」, p.316

이 관계를 해체하여 새롭게 소환할 그린 액터스(Green Actors)의 몽타주를 시도해 본다. 두 번째 섹션 '#Greet'에서는 반려동물을 다룬다. 애지중지의 대상으로서, 인간과의 직접적인 감정 교류를 경험하는 동물들은 어떤 방식으로 존재하는가를 다루며 최근 등장한 반려동물이라는 새로운 동물상의 등장을 되짚어본다. 마지막 섹션 '#Great'에서는 본래 맥락에서 분리된 채 이미지성을 띠게 된 동물들의 표상을 해체해 본다. 인격화된 우화 속 주인공, 추상적 상징들로 인간의 문화 속에 계승되어 온 양상을 확인하고 그것이 실제 동물의 몸에 어떤 영향을 미치고 있는가를 살펴본다.

시선을 따라 9개의 작품을 모두 관람하고 나면 관람자는 QR코드와 하이퍼링크를 통해 인스타그램(@i_kiss_gygf)으로 이동한다. 이들은 피드에서 다른 관람객과의 만남을 가지며 스크린샷을 공유하고 이벤트에 참여한다. 전시 스크린샷과 전시 연계 AR필터로 찍은 사진들을 업로드하고

참여 작가들과 관객이 한데 뒤섞여 사건을 구성한다. 작가 또한 해시태그 이벤트에 동참하고 작품에 대한 이야기를 공유하게 된다. 공유와 팔로우, 태그가 만들어내는 이러한 비물질 아바타들의 담론장은 물질 신체의 정동으로 이어진다.

동물의 권리에 대한 논의가 사회 곳곳에서 진행되며 법제적 개혁이 이루어지고 있는 시기이지만, 동물의 몸에 대한 보다 근본적인 논의와 공감은 여전히 부족한 실정이다. 우리는 가장 작은 틈에서부터 출발해야 한다. 가장 본질적이고 가장 강렬한 시각 경험으로부터 가장 강력한 힘이 될 환대를 만들어보자. 데리다가 만들었던 틈을 망치로 두드리고 넓혀서 우리의 상상으로 더욱 풍부하게 채워나가는 일들을, 더욱 즐겁고 소란스러운 몸들의 작당모의를 시작해보자. 📍



[그림 1] <i kiss> 인포메이션 페이지

참고 문헌

- 자크 데리다, (2004), 『환대에 대하여』, 남수인 옮김, 동문선
- 이시현, (2021), 「주변적 인간의 실증: 연결된 개체로서의 존재에 대하여」, 『Extra Archive: 디자인사연구』 2권 1호, 한국디자인사학회
- 자크 데리다, 최성희, 문성원, (2013), 「동물, 그러니까 나인 동물(계속)」, 『문학과학』 통권 76호, 문학과학사
- ‘아이키스: 당신의 멋진 친구에게 인사하세요(i kiss: Greet your Great friends)’, <https://gotoikiss.cargo.site> (2021.6.10)

그림 차례

- [그림 1] <i kiss> 인포메이션 페이지
- [그림 2] <i kiss> 전시 연계 AR 필터 3종
- [그림 3] <i kiss> 전시 전경 1
- [그림 4] <i kiss> 전시 전경 2
- [그림 5] <i kiss> 전시 전경 3
- [그림 6] <i kiss> 전시 전경 4
- [그림 7] <i kiss> 전시 전경 5



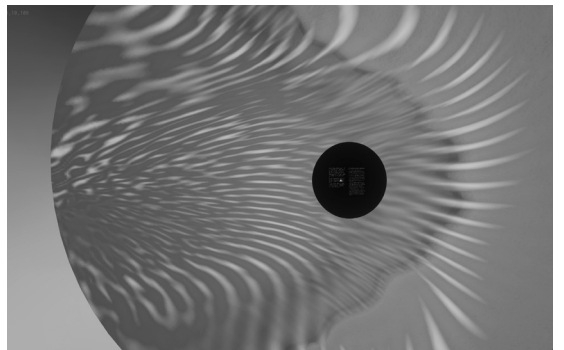
[그림 2] <i kiss> 전시 연계 AR 필터 3종

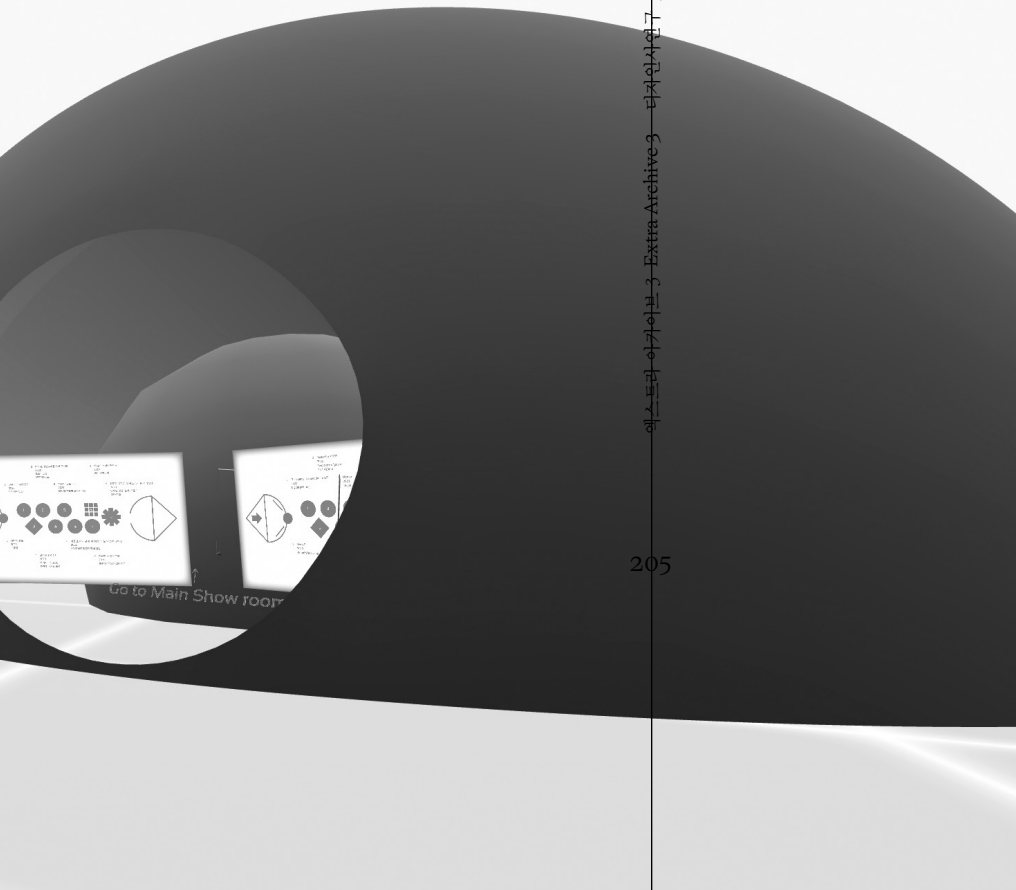


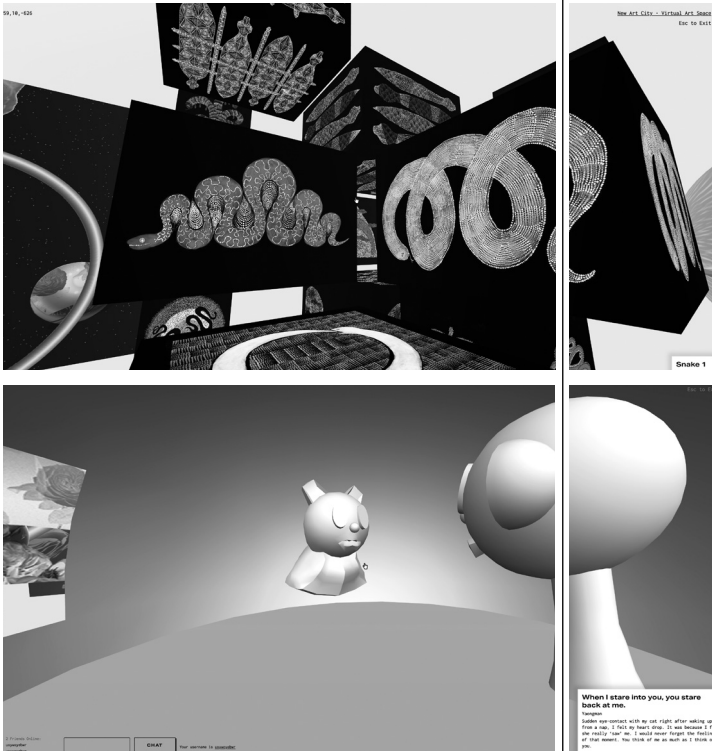
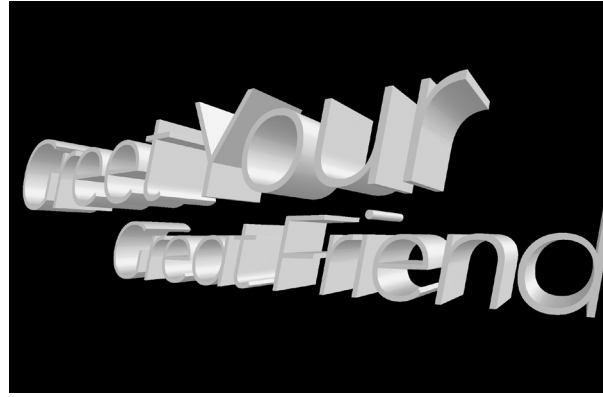
[그림 3] (i kiss) 전시 전경 1



[그림 4] (i kiss) 전시 전경 2

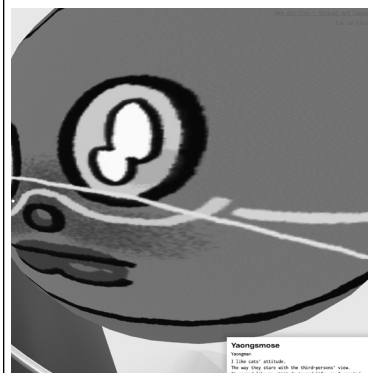
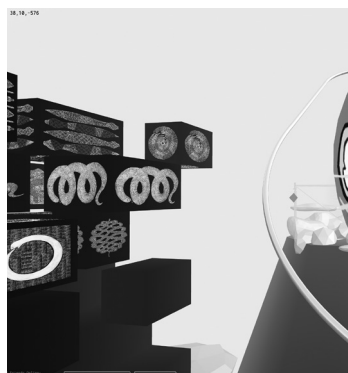






[그림 5] <i kiss> 전시 전경 3

ls



[그림 6] <i kiss> 전시 전경 4

-35,10,-741

한국디자인학회 Design History Society of Korea - 자유기고 Free Contribution

208

2 Friends Online:
uxywoyebwr
uxywoyebwr

CHAT

Your username is uxywoyebwr

[그림 7] <i kiss> 전시 전경 5

