

객체의 자율성과 창조자의 전능함 사이에서

글 백지홍 미술비평

구자명 작가에 대해 말하기에 앞서 테드 창외 소설 『소프트웨어 객체의 생애주기』를 소개하고자 한다. 인간과 일상적 소통이 가능할 정도로 발전했지만, 결코 인간과 같을 수 없는 인공지능과 인간이 맺게 되는 관계에 대해 풀어낸 이 중편 소설은 창조물과 피조물 사이의 관계, 특히 인간이 아닌 주체에 대한 주제를 무겁다기보다는 일상적이고 감성적으로 풀어낸 흥미로운 작품이다. 그리고 한 시각 예술가는 그 소설을 읽고 자신이 추구해온 객체지향 존재론에 대한 생각을 보다 구체화 하게 되었다. 그 주인공은 <웹사이트 구조의 편집과정 개발> 제작한 구자명 작가. 객체의 자율성과 창조자의 전능함이 그의 작품을 읽는 키워드가 되는 것은 당연한 일처럼 보인다.

미술 작품의 제목이라기보다는 IT 계열 논문의 제목과 가까워 보이는 구자명 작가의 작품이 첫선을 보인 곳은 작품과 전시 《웹사이트 구조의 편집과정 개발》(일링앤딩링, 2020.11.6.~11.26)이다. 창백한 형광등 불빛 아래 서버 구동 음으로 가득 찬 전시장은 전시 제목만큼이나 차가운 감성을 전했다. 서버에는 전시를 위해 작가가 제작한 홈페이지가 구동 중이니, 제법 실용적인 목적을 가지고 전시장을 채우고 있다고 할 수 있다. 동시에 서버의 기계적인 형태와 구동 음은 서버 위에 설치된 분자구조 모형, 그리고 해당 모형의 3D 모델이 끊임없이 회전하는 디스플레이와 함께 전시장을 연구소 또는 실험실로 변화시키는 핵심 요소가 되었다.

<웹사이트 구조의 편집과정 개발>이 담고 있는 것은 미술 공간의 홈페이지들이다. 조형물의 형태는 물론이고 공간의 연출 방식까지 미술관보다는 SF소설 속 연구소와 더 가까워 보이지만, 연구소의 실험대상이 국립현대미술관, 서울시립미술관 등 미술 공간 여섯 곳의 홈페이지라는 점은 이 작업물이 ‘미술’이라는 경계 안에 속해 있음을 말하는 듯하다. 실험대상이 된 홈페이지들은 어떤 과정을 거쳐 분자구조와 같은 형태를 띠게 된 것인지, 그리고 그 과정에서 객체의 자율성이라는 개념이 어떤 역할을 하였는지 살펴보자.

보이지 않는 것을 명확하게 하기

탐구대상의 ‘명확한 윤곽’을 밝히는 것. 이는 구자명 작가가 직접 작성한 작가 노트에서 확인 가능한 작업의 지향점이다. 우리가 항상 보아왔던 홈페이지 이면을 시각화한다는 <웹사이트 구조의 편집과정 개발>의 핵심 개념 역시 그 지향 안에 있다. 겉으로 드러나지 않는 홈페이지의 구조를 시각화하기 위해 작가는 미술 공간 홈페이지 여섯 곳의 사용 경험 분석하여 3D 모델로 만들고, 이를 3D 출력하여 물리공간에 제시했다. 가상공간이 물리적 형태를 갖게 된 것이다.

매일 만난다고 해도 과언이 아닐 홈페이지의 매끈한 표면의 이면을 시각화한다는 콘셉트는 감상자의 공감을 불러일으킨다. 홈페이지는 스크린 안의 평평한 이미지로 우리에게 제시되지만, 홈페이지 내부의 여러 ‘공간’을 들락거리는 사용자는 입체 공간을 돌아다니고 있다는 감각을 느끼니 말이다. 작가는 이 감각을 놓치지 않았다. <웹사이트 구조의 편집과정 개발>은 홈페이지 구조와 그 너머의 코딩 내용을 분석하고 이를 명확히 인지할 수 있는 형태로 시각화하여 선보인다. 그리고 시각화 모델로 ‘분자구조’를 택했다는 점은, 홈페이지 구조의 시각화라는 기본 콘셉트만큼이나 흥미로운 지점이다. 구자명 작가는 ‘몰레큘러 그래픽(molecular graphic)’을 이용하여 가상의 분자구조를 만들고 이를 홈페이지 구조에 대입했다. 그가 홈페이지에서

정보가 담긴 공간들을 ‘방’이라 표현하고 기본 구조물을 ‘기둥’이라 칭하며 건축적인 시각으로 접근했던 것과는 사뭇 다른 접근 방법이다.

이러한 선택의 이유로 크게 두 가지를 추측할 수 있다. 그 첫째는 원자와 원자를 이어주는 직선으로 표현되는 분자구조가 홈페이지의 가상공간을 단순화하여 보여주는데 큰 이점이 있다는 점이다. 전시장에서 확인할 수 있듯이 홈페이지를 구(球) 등의 기본 도형과 직선으로 이뤄진 분자구조로 시각화한 모델은 감상자가 한눈에 모든 것을 꿰뚫어 볼 수 있을 정도로 과하게 친절하지는 않지만, 동시에 홈페이지 구조의 추상화와 관련한 대략적인 추측을 가능케 하는 단서들을 담고 있다. 분자구조는 작품과 감상자 사이에 적당한 긴장감을 일으키되 독해를 포기하게 하지 않는 선을 지키기 위한 적절한 위치에 자리하는 데 성공한 듯 보인다.

그리고, 분자구조의 선택과 관련하여 더욱 중요하게 여겨지는 두 번째 이유는 분자구조 고유의 성질이다. 인간의 손길이 가해진 것이 분명한 건축물과 달리 분자 구조는 원소들의 성질에 의해 만들어지는 것으로, 인위의 영역을 넘어서 보다 근본적인 자연법칙에 의해 만들어진다. (물론 그 형태를 도형으로 시각화할 때에는 인간이 개입하지만) 이는 <웹사이트 구조의 편집과정 개발>에 담긴 작가의 또 다른 관심사, ‘인간의 통제를 넘어서 존재하는 객체’들로 이어진다. 구자명 작가는 자신의 첫 번째 개인전 《PPB》(가변크기, 2018.10.18.~10.31.)에서 컴퓨터 프로그램과 인체 모두에 전염되는 바이러스라는, 가상공간에서 자신만의 생존 방식을 가진 대상을 작품의 중심에 끌어온 바 있다. 물론 이 바이러스의 형태는 작가가 만들어낸 것이지만 그가 궁극적으로 만들어내고 싶은 것은 테드 창외 소설에 나오는 ‘소프트웨어 객체’처럼 작가의 통제를 넘어서 스스로 존재하고 변화하는 존재일지도 모르겠다.

과정과 결과물

그런데 전시장에서 만나게 되는 <웹사이트 구조의 편집과정 개발>은 작업의 핵심 논리만으로는 그 전모를 파악하는 것이 불가능하다. 홈페이지의 표면 너머의 내부 구조를 탐구하고 분자 모형의 형태를 차용하여 시각화하는 것이 작업의 유일한 목표였다면, 그 결과물들은 동일한 조형 규칙을 공유하며 홈페이지별 개성을 드러내야 할 것이다. 하지만 감상자를 기다리는 조형물들은 기대 이상으로 다양한 형태를 하고 있다. 무언가 다른 요소들이 작업에 개입되어 있다.

결론부터 말하자면, <웹사이트 구조의 편집과정 개발>에서 드러나는 다양성의 이유는 조형물들을 만들어 내는 규칙이 각기 다르기 때문이다. 조형물들은 대상 홈페이지의 특성을 적절하게 시각화할 방법을 찾는 ‘과정’을 출력해낸 (정확히는 그 과정의 결과로서 3D 모델링이 만들어진 후 다시 출력되는 과정을 거쳤지만) 결과물이다. 작가는 홈페이지별 특성을 표현할 수 있는 최적화된 방법을 찾아 조형 규칙을 조금씩 조정하며 <웹사이트 구조의 편집과정 개발>을 발전시켜왔다. 대상 홈페이지의 개성에 따라 그 결과물이 각기 다른 특성을 띤 것은 지극히 자연스러운 일이다. 연구실이나 실험실과 유사한 형태로 연출된 전시장은 일반적으로 숨기려 드는 작업의 중간 과정을 전시한 이번 전시의 특성에 알리바이를 더해준다.

이러한 중간 과정의 샘플 중에서 특히 흥미로운 것은 작가의 분류상 전형적인 전시장 홈페이지의 구조를 띤 곳이자, 이번 전시가 개최되는 공간이기도 한 윌링앤달링의 홈페이지 모델이다. 윌링앤달링은 원자와 직선으로 이뤄진, 여타 홈페이지들의 분자 모형과 유사한 모델이 제작되었을 뿐만 아니라, 검은 곡선들로 이뤄진 전혀 다른 형태의 또 다른 모델로도 제시되었다. 이 모형의 조형 방식은 지금까지의 설명으로는 접근이 불가능한 이질적인 조형 언어를 선보인다. 윌링앤달링 2.0 버전이라 부를 수 있을 만한 이 모형은 기존 분자모형에 두 가지 변

수를 가미한 결과물이다.

첫 번째 변수는 홈페이지 사용 시 사용자가 뒤로 가기 등을 이용해 이동하는 경로를 기록한 정보다. 이를 통해 분자구조는 홈페이지의 물리적 (실제로는 물리적일 수 없지만) 공간뿐만 아니라 사용자의 경험까지 담아내게 된다. 두 번째 변수는 정보를 시각화하는 몰레큘러 그래픽 출력 방식의 변화다. 첫 번째 변수로 인해 모형에는 원자로 표현된 홈페이지 내 공간 사이의 이동 통로가 등장했고, 그 시각화 과정에서는 다른 모델과 달리 곡선을 포함하게 되었다. 이 독특한 변수는 <웹사이트 구조의 편집과정 개발>의 조형적 확장 가능성을 보여준다. 그리고 완성된 결과물처럼 보이는 조형물들이 실제로는 <웹사이트 구조의 편집과정 개발>의 중간 기록물에 가깝다는 특성은 일관성을 떨어뜨리는 표현방식의 변수가 전체 작업의 논리를 무너뜨리지 않도록 만드는 근거가 된다.

<웹사이트 구조의 편집과정 개발>의 결과물에 보다 가까운 것은 과정으로서 조형물이 아니라 그 과정들을 거쳐 제작된 홈페이지다. 전시장에서는 홈페이지가 조형물 옆에 설치된 디스플레이 기기에서 부가적인 역할을 하는 것처럼 보였지만, 실제로는 조형물들이 홈페이지 제작과정을 보여주는 예시라 본다 해도 큰 무리가 없다. 그리고 그 다양한 시각 모델들을 포함한 결과물인 홈페이지는 작가의 또 다른 관심사인 '전시공간의 확장'이라는 이슈를 아우른다. 감상자가 전시장에서 만나게 되는, 그리고 원한다면 전시장 외부에서도 만날 수 있는 <웹사이트 구조의 편집과정 개발> 홈페이지는 조형물의 받침대 역할을 하고 있는 서버를 통해 구동되면서 윌링앤딩링 전시장의 물리적 공간에 자리 잡고 있지만, 동시에 인터넷이 연결된 모든 곳으로 전시의 영역을 확장시키며 구자명 작가의 홈페이지에 관한 연구의 결과물을 퍼뜨린다.

창조자 이자/또는 관찰자

<웹사이트 구조의 편집과정 개발>에 담긴 작가의 다양한 관심사들은 서로 다른 목적지를 향해 뻗어 나가고 있다. 작가가 일시적으로 만들어낸 연구실에서 미술관 홈페이지의 구조를 시각화한다는 공통 목표로 묶여 하나의 전시로 비교적 매끄럽게 제시되었지만, 감상자의 감상이 표면에 머물 필요는 없을 것이다. 작가가 홈페이지의 매끈한 표면의 이면에 관심을 기울여 새로운 작업을 만들어냈듯, 전시의 이면을 들여다본다면 작가의 작업 세계에 대한 보다 흥미로운 지점들을 찾아낼 수 있다. 그중에는 미술관 홈페이지 구조의 시각화와 같이 이번 전시를 통해서 한 단계 매듭을 지은 관심사도 있는 반면, 작가의 통제로부터 독립된 객체나, 확장된 전시 공간처럼 앞으로의 발전을 기다리고 있는 요소들도 있다.

전시 구성요소 중 미끄러짐과 어색함, 때로는 충돌이 등장하는 곳을 집중해보자. 그곳에서는 필히 서로 다른 두 명의 구자명 작가를 만나게 될 것이다. 홈페이지라는 대상을 관찰하는 연구자 구자명과 그 연구 결과를 바탕으로 새로운 조형 원리를 창조하려는 시각예술가 구자명이 그 주인공이다. 이번 전시를 구성한 데서 알 수 있듯이 두 구자명은 때로는 협력하여 공동의 목표를 이뤄내지만, 때로는 자신의 주장을 꺾지 않고 부딪힌다.

“기계적 프로세스를 거쳐 굉장히 그러하지 못한 형태를 제시했다”는 <웹사이트 구조의 편집과정 개발>에 대한 작가의 자평을 주목해보자. 여기서 기계적 프로세스라 함은 홈페이지 구조의 시각화 과정에서 사용된 알고리즘을 말할 것이다. 그는 홈페이지의 특성이라는 정보를 투입하여 분자구조를 형성하는 프로그램을 사용하였으나, 자동화된 작업 과정을 따르는 것이 아니라 그것에 개입하여 자신만의 조형 논리를 실험하고 창안하고자 했다. 조형 논리를 만들고자 하는 욕망은 이번 전시에 한정된 것이 아니라 작가의 근본적인 창작 동인이라 할 수 있다. 그는 두 차례의 개인전을 통해 영상, 3D프린팅, 코딩 등 새로운 미디어를 적극적으로 활용해 왔기

에 얼핏 보아서는 전통적 미술관과 거리를 두고 있는 것처럼 보인다. 그러나, 비록 다루는 매체가 달라졌다 할지라도 회화를 전공할 때부터 추구해온 조형성에 대한 관심은 변함없이 이어졌다. 그의 창작 활동 중 일정 비율은 예술가에 대한 보다 전통적인 시점에 가까운, '창조자'로서 구자명이 진행하고 있다.

작가의 개입을 통해 조형성을 만들어내고자 함에도 '기계적 프로세스'를 적극적으로 활용한 것은 '연구자/관찰자'로서 구자명의 영향이다. 그의 작업에 영향을 주었다는 그레이엄 하먼(Graham Harman)의 '객체지향 존재론'과 테드 창의 『소프트웨어 객체의 생애주기』를 관통하는 것은 행위자의 행동/통제 너머에 존재하는 객체다. 작품이 스스로 움직이고 변화할 수 있다면 작가의 역할은 객체의 창조자/통제자에서 관찰자로 변화할 것이다. 각기 다른 개성을 가진 객체를 탐구하는 행위는 야생의 동식물의 생태를 세밀하게 기록하는 탐구자의 그것과 더 유사할지도 모르겠다.

작품/객체에 대한 작가의 관심은 전시가 개최되는 전시 공간에 대한 질문도 포함한다. 작품이 작가에 의해 만들어지고 갤러리에 전시되었다가 판매된다는, 인간에 의해 움직이는 수동적 사물로서 존재하지 않는다면 어떻게 될까. 이번 전시의 메인 작품인 홈페이지는 전시장에 방문하지 않더라도 감상이 가능하다. 불특정 다수가 마주하는 공간의 의미가 변화한 팬데믹 시기에 전시 공간들의 홈페이지를 작업의 대상으로 삼은 것은 이러한 감상과 유통방식의 변화를 암시하고 있는 것은 아닐까. 작가는 홈페이지 형태의 작품을 더욱 발전 시켜 작품이 스스로 유통할 수 있도록 하겠다는 포부를 밝힌 바 있다. 보다 가깝게는 이번 전시에서 선보인 여러 시각 모델을 통합하고 발전시킨 알고리즘을 만들어 보다 많은 홈페이지를 시각화하는, '작품을 만들어 내는 작품'으로 기능할 수는 없을까. 객체로서 작품의 위상을 바꾸겠다는 작가의 목표가 실현된다면 예술가의 할 일은 작품이 스스로 만들어낸 새로운 작품을 감상에 적절하게 편집하고 소개하는 일이 될 것이다.

그렇다면 창조자로서 구자명 작가의 개입은 어디까지 이뤄져야 하는 것일까. 자체적으로 작동하는 것처럼 보이는 인공지능도 결국은 그것을 알고리즘을 코딩한 설계자의 의도 하에서 움직이게 되어있다. 끊임없이 발생하는 버그처럼 작가의 의도를 벗어난 결과물들도 등장한다. 소프트웨어 객체를 지향하는 작업에서 창조는 프로그래밍하는 과정에서 한 차례, 버그와 같은 돌발 변수를 관찰하는 과정에서 다시 한차례 일어나게 될지도 모른다. 그렇게 된다면 창조자 구자명과 관찰자 구자명 모두 만족할만한 결과물이 나오지 않을까.

머신러닝 인공지능이 인간에게 바둑으로 마지막으로 패한 2016년으로부터 4년이 지나고, 코로나-19 팬데믹 사태로 인한 비대면의 일상화가 현재진행형인 2020년, 예술은 무엇을 할 수 있고, 무엇을 질문해야 할까. 그에 대한 가장 적절한 답이 무엇이었는지는 보다 시간이 지나고 나서야 알 수 있겠지만, 인공지능 객체를 전제한/지향한 작업의 방향성을 바탕으로 전시공간의 확장을 꿈꾸면서도 조형적 아름다움에 대한 실험을 이어가는 구자명 작가의 작업은 질문에 대한 하나의 답이 되기에 충분해 보인다. 과잉 생산되는 정보가 통신망을 통해 끊임없이 흐르고, 전시장마저 텍스트들로 뒤덮인 오늘날, 작품을 설명해주는 전시장에 덩그러니 제시된 <웹사이트 구조의 편집과정 개발>로부터 많은 이야기를 읽어낼 수 있는 것은 결코 우연이 아니다.

컴퓨터와 스마트폰을 비롯한 전자기기 보급 이후로도 짧지 않은 시간이 흐른 인터넷 등 '가상 공간'에 대한 감각은 일상이 되었고, 그 감각을 물리적 실체로 표현한다는 콘셉트 역시 더 이상 새롭지 않다. 그렇기에 중요해지는 것은 콘셉트의 디테일이란 점에서 <웹사이트 구조의 편

집과정 개발)의 새로운 관점과 표현방식은 그가 왜 동료 예술인들에게 주목받는 작가인지 알려준다. 다만, 이 복잡한 개념을 아우르는 스토리텔링 방식에 있어 조금 더 뻔뻔한 이야기꾼으로서 면모를 더한다면, 보다 많은 이들이 작업에 다가오도록 할 수 있지 않을까 생각해본다.