골조만 남아있는,

별 볼 일 없는 시작으로부터

Marc-Antoine Laugier, Essai sur l' architecture, 1753, engraving by Charles Eisen, primitive hut with allegorical figure of Architecture. Copyright: Artstor. (https://www.sahgb.org.uk/features/queering-the-emessai-sur-larchitectureem-laugiers-politics-of-exclusion)

최근 들어 소프트웨어를 살피는 일이 잦아졌다. 스마트한 장치들에서 경험하고 활용하던 단순 도구로의 접근이 아닌, 미디어 그 자체에 대한 궁금증이 생겼기 때문이다. 이 문제는 그것이 가진 형태에 관한 질문이 되었다. 지금은 시차 없이 보급되는 소프트웨어 기술 덕분에 누구나 장벽 없이 세상 만물을 출력할 수 있는 시대가 되었다지만, 정작 소프트웨어를 들추어내기 위해 애써 시간을 투자하는 멍청이는 없었기에, 한동안 프로그램의 언어를 엉뚱하고 투박하게나마 익혀가며 소프트웨어의 형상을 물질에 새겨내는 방법을 연구하고 있다.

문서 파일 안에 프로그래밍 언어로 기록해 넣은 문제 해결 절차인 코드는 소프트웨어의 기능과 구조, 상호작용 방식을 나열한다. 프로그램의 유전자 지도 격인 코드를 역으로 뜯어보는 일은 문자와 도식으로만 구성된 설계 도면을 해석하는 것과 유사한데, 컴퓨터처럼 사고하는 이 과정에서 필히 요구되는 것이 있다. 그것은 구조로부터 대상을 읽어내는 기술이다. 때문에 이미지를 통해 세계를 이해하려는 습관은 좌절되며, 몸에 배어 있던 감각들이 점차 프로그램의 체계와 절충하고 동기화되어 간다. 인간 신체와 감각에 최적화할 수 있도록 디자인되어야만 살아남는 소프트웨어의 기구한 운명에 끼어들기 위해서는 먼저 소프트웨어가 되어야만 한다.

18세기, 건축 이론가인 '마크 앙투안 로지에 Marc-Antoine Laugier(1713~1769)'는 당시 만연했던 바로크 건축의 화려함을 뒤로하고 자연에서 발견할 수 있는 단순한 구조로부터 건축의 원형을 다시 살피고자 노력했다. 그가 자연의 원리, 즉 자연의 내부를 포착해 건축의 언어로 옮겨내면서 떠올렸을 기대, 가능성과 같은 것들이 어쩌면 내가 지금 소프트웨어 프로그램을 마주할 때 가지는 마음일지도 모르겠다. 장식이 출몰하는 세상에서 이미 존재를 감춰버린 소프트웨어의 뒤를 추적해 읽어낸 정보로부터 조각의 형태 문제를 다시 살펴보고, 나아가 소프트웨어를 문서에서 해방하는 적절한 방법을 찾아나가고 싶다.