

평론글

디지털 송고의 풍경, “Vision Scenery”

유현주 (미술평론가)

비물질적 감각경험의 공간, 사이버스페이스

젊은 두 작가 정화웅과 김형중이 작업한 <Vision Scenery>를 보기 위해 가상현실 디스플레이어 장치(VR HMD)를 쓰고 감상을 시작했을 때, 눈에 들어온 것은 단순히 어떤 컴퓨터 그래픽이 아니다. 현실에서는 한 번도 본적이 없는 이 기묘한 풍경은 우주를 배경으로 그려지는 삼차원의 추상화처럼도 보이고, 어떤 형태가 이루어지기 이전의 사물의 원형상(그리스어로 eidos) 혹은 물질을 이루는 다양한 입자들의 만화경처럼도 보인다. 특정한 내러티브도 없고 다양한 패턴들이 반복적이고 일정한 속도로 움직이는 이 신비하고 매혹적인 풍경은 무엇인가?

이 디지털 그림이 보여주는 것은, 작가들이 언급한 것처럼, “물질 속 마이크로 이미지 그리고 우주의 정보량, 우주의 위성 움직임의 정보량을 시각화한 이미지들 그리고 인공지능(기계)이 만들어낸 비물질의 프랙탈 이미지들이 확장되어 유기적 형태와 360도 파노라믹한 풍경”일 것이다. 그런데, 이러한 풍경 이미지들이 표상하는 것이 무엇인지를 아는 것 이상으로 중요한 것이 있다. 바로 감상자의 지각적 체험이다. 왜냐하면 감상자가 풍경을 관찰하기 위해서는 풍경의 밖이 아니라 풍경 ‘안’으로 진입해야하기 때문이다. 이는 전통적인 회화가 우리에게 부여하는 감상자와의 거리를 지워버린다. 가상현실 작업 자체가, 작품에 감상자의 존재가 결합되길 요청하기 때문이다. 따라서 기존의 예술을 대할 때와는 다르게, 감상자의 육체는 가상현실의 무중력한 공간으로 떨어지면서 작품 안으로 깊숙이 몰입하지 않을 수 없게 된다. 여기서 다음과 같은 흥미로운 미학적 물음이 발생한다. 가상현실의 미적 체험은 과연 작가와 관객 그리고 세계의 관계를 어떻게 풀어내고 있는가? 나아가, 물질과 비물질, 감각과 비감각의 혼돈을 야기하는 사이버스페이스에서 발생하는 지각체험은 우리를 어디로 이끌어 가는가?

사이버스페이스에 대한 경험은 어떤 면에서 이미 오래전부터 일상화되어왔다고 할 수 있다.

예컨대 컴퓨터에서의 글쓰기, 즉 하이퍼텍스트를 통해 가상공간을 경험하는 것이 그 예이다. 사용자가 연상하는 순서에 따라 원하는 정보를 얻는 시스템인 하이퍼텍스트는 그 안의 모든 텍스트들이 상호 연관되어 있는 역동적인 참조 시스템으로 “상호텍스트성 이상의 것, 텍스트 중의 텍스트, 슈퍼텍스트”로 불린다. 하이퍼텍스트를 마치 비유클리드 공간처럼 휘어지고 끝이 없이 이어지는 공간에서의 글쓰기라고 상상한다면 좋을 것 같다. 비선형적이고 수많은 참조와 인용으로 꼬리를 무는 그러한 글쓰기는 우리의 의식에서 일어나는 연상 작용과도 유사하며 보이지 않는 수많은 인터넷 상의 공간들을 가로지르는 춤추기라고 해도 무방하다. 그러나 사이버스페이스에서의 춤추기는 컴퓨터와 사용자 사이의 규약들을 통해서 이루어진다. 가상의 공간으로 입장하게 해주는 인터페이스(소프트웨어가 사용자와 컴퓨터 처리기를 만나게 해주는 접면)를 통해야만 우리는 수많은 인터넷 상의 데이터를 텍스트와 이미지 혹은 가상현실의 이미지들로 만날 수 있기 때문이다. VR장비를 사용하여 <Vision Scenery>의 풍경을 관찰하는 일, 즉 현실에서 사이버스페이스로 가는 길은 핸드폰을 켜는

것만큼 간단하다. 현재 우리가 디지털 풍경 속으로 들어가는데 걸리는 시간은 찰나에 불과해진 것이다.

디지털 송고, 실제의 비결정적인 이미지들

“풍경을 관찰하다” 혹은 “시각적 풍경”으로 번역되는 작품의 구현된 이미지들은 나노입자와 같은 물질과 우주의 위성 움직임과 같은 것들의 즉 실제의 이미지를 인공지능을 사용해 시각화한 것이다. 육안으로는 볼 수 없으나 존재하는 세계 곧 실제와의 접촉가능성이 열린다면 보이지 않는 세계를 발견하는데 과학자 못지않은 열정을 가진 작가들에게 그것은 더없이 경이로운 사건일 것이다, 실제로 작가들은 기계연구원과 천문학연구원 과학자들과의 협업을 통해 미시세계에 존재하는 사물과 위성의 흔적을 포착하고 이를 가상의 시각적 이미지로 만들고자 하였다. 디자인과 과학적 지식을 갖춘 작가들답게 이들은 컴퓨터 그래픽을 활용해 3D형태로 배경을 구성하고 VR 컨트롤러를 사용해 관객의 움직임에 대한 반응을 토대로 비주얼이미지들을 확장시켰다. 즉 시각화하는 과정에서 작가들은 관객이 직접 느끼고 반응한 것을 인공지능기계가 학습하여 그것을 비주얼이미지에 반영하도록 하는 상호작용이 이루어지게 한 것이다. 전시장에 놓인 첼레프레임을 두른 3개의 스크린은 언뜻 백남준의 화려한 컬러의 추상화 같았던 초기 TV모니터를 연상시킨다. 그러나 HMD를 쓴 관객이 되면 스크린의 그 인상은 전혀 예상하지 못한 가상세계라는 사실로 바뀌어버린다. 실로 이미지는 생명을 가진 것처럼 증강되기 때문이다.

아름다운 색채와 현란하기까지 한 그 이미지들은 감상자들에게 곤혹스러움을 안겨준다. 어떤 불명확하고 비결정적인 것들의 형상이 가히 위협적이라고 할 정도로 시야 한가득 밀려오고 있지만 그것을 언어로 지시할 무엇을 찾지 못하기 때문이다. 즉 물리적으로 나의 신체가 지각되지 않는 공간에서 시야 가득 밀려들어오는 <Vision Scenery>의 거대한 이미지들은 한마디로 재현불가능한 것, 비결정적인 것, 가상의 풍경이다. 여기서 필자가 말하는 재현불가능한 것 혹은 비결정적인 것이란 리오타르가 자신의 책 <포스트모던의 조건>에서 하나의 장(章)으로 할애한 ‘송고와 아방가르드’에 나오는 키워드이기도 하다. 리오타르가 20세기 추상표현주의 화가 바넷 뉴만의 거대한 색면 추상화의 작업을 송고와 연관 지었을 때, 그가 말하고자 한 것은 오늘날의 회화는 더 이상 자연의 모방이나 재현이 아니라, ‘규정할 수 없는 것’을 표현하게 되었다는 사실이다. 즉 송고로서 그 규정할 수 없는 것을 표현하는 것이란 얘기인데, 송고란 “지금 여기에서 일어나는 사건(Ereignis)”(하이데거), “경이로움”(브왈로Boileau)이며, 칸트가 곧잘 인용하는 예로 거대한 산이나 헤아릴 수 없는 무수한 별들과 같은 광대한 자연 앞에서 인간의 상상력과 이성 일치하지 못함으로 인해 재현하거나 명명하지 못하는 데에서 오는 고통의 쾌감과 같은 것이다. 리오타르의 말을 빌리자면, 포스트모던 사회에서의 회화란 어떤 대상을 재현하는 것이 아니라, 송고를 드러낸다. 따라서 뉴만의 그림은 표현 불가능한 것, 발화하기 전이나 이후의 어떤 것, 비가시적이지만 실제의 존재로서 ‘지금 여기’에 존재하는 것을 가리킨다.

21세기 디지털 풍경 역시도 지금 여기에서 일어나는 하나의 사건으로서 송고라고 말할 수 있다. 즉 미적인 것을 넘어서서, 우리의 신체를 관통하는 것 같은 충격으로 감각이 확장되는 경이로움, 가상의 풍경 속에서 어떤 하나의 가능 세계를 들여다보고 있지만 명명할 수 없는 고통스런 쾌감 속에서, 마치 우주에 유명하는 방랑자처럼 순간 자유롭게 고독한 모나드가 되는 것. 이것이 디지털 송고의 체험일 것이다. 지금 여기 <Vision Scenery>는 우리의 자아를 바로 디지털 송고의 감성적 경험으로 이끌고 있다.