



# 여기선 물질, 저기선 비물질로 재미 보자

컴퓨터로 여행하는 또 다른 세계

디지털 시대, 새로운 영역이 자주 떠오른다. 어차피 하나에만 올인하면 위험하거나 답답하기에 오늘도 여기저기 알아보고 쓸쓸한 재미, 한껏 맛본다. 기술과 예술 사이에서 나만의 시각으로 바라보는 세상의 다섯 번째 모습은 바로 컴퓨터다.

아날로그 상비나: 가는 길을 즐겨!

디지털 상비나: 갔는데?

1995년, 마이크로소프트사의 혁신적인 운영 체제, '윈도우95'가 나오며 마우스로 이미지를 클릭하는 방식이 대중화되었다. 말 그대로 또 다른 '창'이 우리의 눈을 활짝 열어준 것이다. 이제는 쓰지 말고 보세요. 그리고 누르세요.

1995년, 대학에 갔다. 그리고 내 방에 컴퓨터를 영접했다. 드디어 첫 과제! 우선, 컴퓨터 설치 기사분께 지침을 받은 대로 능숙하게 컴퓨터 전원을 켜고 '훈민정음'이라는 문서 작성 프로그램을 열었다. 다음, 독수리 타법으로 모음, 자음을 열심히 눌러 일사천리로 보고서를 작성했다. 그리고 연결된 프린터로 프린트를 했다. 와, 완성! 모든 게 순조롭게 진행되니 그땐 좋았다.

그런데 다음 날, 문서를 제출하다 바로 교수님께 지적받았다. 폰트가 너무 크니 줄여서 다시 뽑아 오라는 것이었다. 억, 이것 다시 치라니... 머릿속이 하얘졌다. 이게 다 파일을 저장할 수 있다는 사실을 몰랐던 당시 컴맹의 비애다.

시일이 지나 조별 과제에 참여했다. 각자의 분량을 작성하여 디스켓에 파일을 담아 와 학교 컴퓨터

실에서 취합하기로 했다. 그사이 컴퓨터에 능숙해진 나, 그렇게 했다. 조원들이 모이자 '한글'이라는 문서 작성 프로그램을 열었는데 내 파일만 찾을 수 없었다. 이것 어쩌지? 참 미안했다. 이게 다 프로그램에 따라 고유의 확장자가 있다는 사실을 몰랐던 당시 컴맹의 비애다. 아, '훈민정음'과 '한글'은 다른 세계구나! 하필이면 나만 다른 세계에 있었네.

2학년 을 마치고 군대에 갔다. 행정병이 되었는데 거기서는 '아리랑'이라는 문서 작성 프로그램을 사용했다. 당시까지도 난 독수리 타법. 선임이 말했다. 6주 후 첫 외박을 나가려면 장문 560타가 넘어야 해. 그래서 매일같이 훈련에 매진했다. 그리고 목표를 초과 달성해 단문은 1,000타를 넘기도 했다. 아, 그래서 지금 내가 숨 쉬듯이 워드를 치는구나. 탁탁탁, 탁탁 탁탁... 어, 벌써?

군대에서는 컴퓨터로 작전 요도를 그리는 업무도 맡았다. 자연스럽게 컴퓨터 그림에 입문한 것이다. '아리랑'이라는 문서 작성 프로그램으로 그리긴 했지만, 그래도 미대 출신이라 칭찬 많이 받았다. 온갖 종류의 단축 키를 스스로 설정하고 현란한 기술로 활용하는 모습, 요즘으로 치자면 프로그래머 정도의 포스가 아니었을까?

## 아날로그와 디지털이 혼재한 시대

1999년, 제대하고 복학했다. 당시엔 세기말 분위기가 팽배했다. 초등학교 6학년 때 수학특기부 선생님께서 1999년 9월 9일 저녁 9시에 세상이 망하니 그날 저녁 7시에 초등학교 정문에서 만나 마지막 만찬을 하자고 하셨더라. 이를 기억하더니, 정말 나갔다. 그리고 또 다른 친구 한 명을 만났다. 그래서 둘이 저녁 먹고 헤어졌다. 아, 선생님...

1999년, 영화 <매트릭스>가 개봉했다. 충격이었던 디지털 세상이 열렸구나. 도저히 가만있을 수

가 없었다. 나도 디지털로 뭔가 해보고 싶었다. 중 고등학교를 예술학교에 다니며 전통적인 방식의 로만 그림을 그려왔지만, 내가 할 수 있는 새로운 무언가가 있을 것만 같았다.

사진 수업이 있던 날, 아날로그 카메라로 찍은 필름을 암실에서 현상하는 과제를 망쳤다. 다음 날이 스튜디오 크리틱인데 어떡해 하는 순간 정신이 번쩍 들었다. 스캐너! 그때까지 사용해본 적은 없었지만 컴퓨터에 일가견이 생긴 나, 바로 용산전자상가로 향했다.

그리고 집에 돌아와 스캐너를 설치하고 망친 사진을 스캔했다. 내 생애 첫 경험! 결국, 조작 미숙으로 스캔이 완료되기도 전에 사진을 들었다. 모니터에 뜬 왜곡된 이미지! 그야말로 환상적인 사건이 눈앞에 펼쳐졌다. 여기에 홀려 밤새 사진을 스캔하며 움직이고 또 움직였다. 내 손이나 얼굴을 스캔하기도 하면서. 그 광경을 찍었다면 참 희한한 퍼포먼스였을 것이다. 그렇게 난 스캐너 아티스트가 되었다.

2001년, 첫 개인전을 했다. 전시명은 'Analogital!' 여기서는 아날로그가 디지털로 변환되며 왜곡되는 현상을 표현했다. 그때 쓴 서문은 새로운 세상을 선포하는 선언문과도 같았다. 이는 미술 월간지 <아트인컬처>에 원문 그대로 실렸다. 그리고 같은 해에 제작한 한 영상 작품의 제목은 'Digilog'였다. 여기서는 디지털과 아날로그의 관계를 뒤집어 살펴봤다.

난 1976년에 태어났다. 사회적으로는 X세대로 분류된다. 고등학교까지는 아날로그적으로 살다가 대학교 때부터 컴퓨터를 접했기에, 즉, 아날로그와 디지털 세상에서 샌드위치가 되었다. 따라서 'Analogital'과 'Digilog'는 내게 잘 맞는 주제였다. 즉, 난 둘 중 하나만 잘하는 게 아니라 둘 다 잘할 수 있다고! 아니, 둘은 하나라고!

‘이분법’의 마력에 취하는 세상

그런데 ‘둘은 하나’라니, ‘둘은 둘’이구나. 대립항의 관계 설정 속에서 하나도 되고 둘도 되는. 생각해 보면 ‘이분법’은 상당히 간편하고 효과적인 사고의 한 방식이다. A와 B를 상정하고 A가 B보다 크다든지, 아님 좋다든지, 혹은 옳다든지, 그런데 알고 보니 둘은 동전의 양면이라든지 등, 다양한 방식으로 구조화하며 논리를 구사할 수 있기 때문이다. 하지만 여러 현대 철학자들은 ‘이분법’의 해악에 주목했다. 이는 세상을 양분하는 무지와 폭력성에 대한 경고였다. 세상은 이보다 훨씬 난해하고 심오하다는. 복잡계를 있는 모습 그대로 이해해주세요라는 식으로. 예를 들어 남자는 남자다워야 하고 여자는 여자다워야 한다고요? 아이고... 혹은, 나는 맞고 너는 틀리다고요? 흑, 노답. 물론 이런 예라면 격렬하게 수궁이 간다. 그러나 그렇다고 해서 마치 ‘이분법’ 자체가 악의 근원이라도 되는 양, 애를 의인화해서 마녀 사냥하는 느낌까지 들 정도면 좀 지나쳤다. 아니, 애는 애초에 죄가 없어요. 이상하게 이용하려는 사람이 문제지... 그리고 애는 원래부터 자연스럽게 사람에게 기본 사양으로 탑재된 사상의 알고리즘이라고요. 극단적으로 애 없이는 살기 힘들어요. 나름대로 기준을 정하고 그에 따라 갈라치기를 하며 생각을 전개하는 방식, 때에 따라 상당히 요긴해요. 그래야 나뭇가지가 쪽쪽 뻗으며 자라날 수 있죠. 자, 사자가 나타났다. 싸울래요, 도망칠래요? 1초! 결국, 중요한 건 내 인생의 감독, 혹은 지휘자로서 필요한 분석과 종합, 그리고 활용 능력이다. 이를 테면 디지털은 0, 1이다. 어, 깔끔한 ‘이분법’이네? 반면에 아날로그는 0, 1 사이에 끊기 애매한 무수한 요소가 존재한다. 이를 단순하게 비교하자면 피아노와 바이올린의 관계! 즉, 피아노에서 도는 도,

레는 레다. 반면, 바이올린은 그 사이가 공명한다. 혹은, 세상을 절대 음감으로 보면, 당연히 이견이 거다. 한편으로 상대 색감으로 보면 맥락에 따라 유동적이다. 그렇다면 둘 중에서 뭐가 맞을까? 아이고, 맞긴 뭐가 맞아. 여기서 문제가 생긴다. 예를 들어, ‘우리 아이 도대체 언제 커?’와 ‘너희 아이 언제 이렇게 컸어?’ 둘 중에서 누가 맞을까? 물론 관점에 따라 둘 다 맞다. 우리 아이는 ‘선택과 집중’, 너희 아이는 ‘여유와 간헐’에 기반하기에. 즉, 맨날 보면 안 크는 것 같다. 한편으로 가끔 보면 그사이 쑥 자란 것 같다. 당연한 말씀. 결국, 오랫동안 집중하거나 가끔씩 돌아오는 ‘이분법’, 살면서 적절히 활용하면 그만이다. 작업을 하며 몰아붙일 때면 실 새 없이 해보자. 혹은, 권태기가 찾아오거나 벽에 부딪치면 훌훌 털고 여행 가자. 훗날에 새로운 마음으로 다시 시작하면 안 될 법한 일도 잘 풀리곤 하나니. 즉, 때로는 ‘선택과 집중’, 혹은 ‘여유와 간헐’을 택하기. 좋은 일이다. 다른 예로, 모범생과 일탈생! 전자는 주변에 빛과 소금이 되는 반면 후자는 그런 거 다 까먹는다. 여기서 한 사람이 꼭 둘 중 하나만 택하라는 법은 없다. ‘이분법’은 상대적으로 선택지를 나누는 ‘음양법’이지, 무조건 하나만을 강요하는 명령이 아니니까. 즉, 어떨 땐 모범적이고 다를 땐 그렇지 않은 게 사람이다. 뉴스를 보면 살인범의 이웃이 ‘정말 착한 사람이었는데 의외다’라는 인터뷰를 종종 한다. 아이고, 아니었거든요? 보이는 것만 보인 거죠. 결국, 안 보이는 거 안 보거나 용기 내어 보기, 다른 의미에서 다 중요합니다. 내 안엔 내가 너무도 많다. 그런데 한 사람만 택하라고 강요할 이유가 없다. 이를테면 부캐의 시대, 여러 명이 다 잘날 수도 있다. 내 경우, 사진 작업은

디지털적이고 회화 작업은 아날로그적이다. 전자는 컴퓨터를 활용하여 완전 깔끔하게 무결점으로 보이는 ‘환영적 비물질감’에 집중하고, 후자는 물감과 붓으로 완전 끈덕지게 별의별 자국을 남기는 ‘촉각적 물질감’에 집중하기 때문이다. 그리고 보면 둘이 꼭 같아 보일 필요도 없다. 즉, 내 작은 아이 중 한 명은 사진 작가, 또 다른 한 명은 회화작가다. 물론 다른 작가들도 많은데 현재는 둘이 제일 부각된다. 우선은 둘 다 잘되기를! 아, 글 작가도 있구나. 미안... 그럼 다른 아이들은? 물론 ‘이분법’보다 ‘다분법’을 활용하면 더욱 복잡한 사상 여행, 언제라도 떠날 수 있다. 그런데 ‘다분법’ 마법을 잘못 사용하면 머리에 부하가 걸린다. 경우의 수가 너무 많아서... 그래서 우선은 초급 마법, ‘이분법’ 내공을 잘 마스터하여 대위법적 퀘텀 점프로 재미 보며 살자. 참고로 중급 마법, ‘삼분법’은 충분히 영위하며 지금보다 더 잘 살 수 있다. 그러다 보면 언젠가는 고급 마법의 세계로 쉽게 진입할 수도. 마법은 죄가 아니다. 잘하면 축복.

글 임상빈 성신여대 서양화과 교수  
국내외 여러 기관에서 미술 작품 활동을 활발히 전개 중이다. 현재 성신여자대학교 서양화과 교수로 재직하며 미술 교육과 예술 연구 활동에 매진하고 있다. 자신만의 예술적인 통찰을 다양한 분야의 연계를 통해 심화, 확장된 글쓰기를 지속하고 있다. www.sangbinim.com

2022성남의 얼굴전

위로

강순자  
김신주  
박춘화  
박현미  
송창  
안진희  
안치홍  
안현곤  
조은희  
조창환  
주선영  
최승애  
홍영이  
황현숙

2022.  
10.28 (금)  
-  
11.27 (일)

성남큐브미술관  
기획전시실