



안 되는 건 안 돼, 잘하는 거 하자

인공지능 시대와 인간

인공지능의 시대, 특별한 내가 더욱 분명해진다. 어차피 잘하는 거 누리고 살 시간도 부족하기에 오늘도 끝없는 열정과 패기, 샘솟는다. 기술과 예술 사이에서 나만의 시각으로 바라보는 세상의 네 번째 모습은 바로 AI(artificial intelligence, 인공지능)다.

사람 상비니: 라테(내가 한때)는 말이야...
AI 상비니: 도긴개긴(그때나 지금이나)!

고등학교 시절, 암기를 요구하는 수업이 참 많았다. 암기보다 이해를 선호했지만 시험 문제는 풀어야지. 해서 시험 전날이면 벼락치기, 필요할 때 즉각 호출 가능한 '기억 신공'을 발휘했다. 수학 과목은 암기보다는 응용이 중요했고, 개인적으로 자신 있었다. 이를테면 머릿속에서 주어진 숫자를 막 비비며 썩 추출하는 '연산 신공'을 발휘했다. 그런데 요즘 부쩍 기억력과 연산력이 감퇴했다. 마치 왕년의 근육질과 유연성을 믿고 선불리 마음만 앞서다가는 몸이 망가지듯이 이제는 쉬엄쉬엄 살아야 할 모양이다. 그렇게 생각하니 마음이 좀 안 좋다. 아, 두뇌의 리즈 시절(전성기), 돌려줘! 특별히 부탁할게. 덩동, 덩동. 초인종이 울린다. 문을 여니 AI 상비니가 그저 환하게 웃는다. 내 최고점으로 세팅되었으니 기억이건 연산이건 걱정은 이제 그만. 옆에 놓고 활용하니 한동안 기분 참 좋았다. 마치 전화번호는 내가 아니라 휴대전화가 기억하면 되듯이 내 인생, 더욱 편해졌다. 하늘을 나는 기분, 빈말이 아니다. 그런데 AI 상비니가 자꾸 잘난 체한다. 아니, 기능 좀 좋다고 감히 날 무시해? 나도 한때는 너처럼 머리 팡팡 돌았었거든? 감독도 왕년엔 선수였다고! 그리고 보니 사람 상비니는 '선존재', AI 상비니는 '후기능'. 뭐가 더 잘났지? 각설하고, 내 말 좀 들어봐. 내가 널 낳았다고... 그런데 그의 눈빛이 범상치 않다. 다음 날, AI 상비니가 업그레이드되었다. 그러더니 왕년의 나보다도 훨씬 뛰어난 기억력과 연산력을 뽐내기 시작했다. 이제는 감히 내가 범접할 수 없는 능력의 소유자가 된 그분, 이쯤도 바꾸어야 할 판이다. 만약에 다른 세팅도 이리저리 바꿔주면 완전히 새로운 존재가 아닌가? 이런, '내가 널 낳았다'는 말이 무색해진다. 그냥 다를 뿐. 솔직히 비교

가 안 된다. 그저 사람의 기득권, 제발 잃지 말기를! 즉, 아무리 못나도 내 말 계속 들어줄 거지?

본격적인 인공지능 시대의 개막

컴퓨터의 메모리와 CPU는 저장과 계산에 특화되어 있다. 게다가 기계 장치라 쉽게 지치지도 않는다. 한편 사람의 기억은 종종 왜곡되거나 사라지고, 연산은 종종 서툴거나 분위기를 탄다. 그뿐이라, 생명 장치라서 휴식을 취하고 잠도 자야 한다. 그리고 보면 AI, 정말 못하는 게 없다. 특정 분야에 서만큼은 믿고 의지할 만하다. 이를테면 공학! 그런데 만약에 문화마저 넘본다면? 그건 사람 아니면 못하는 거 아닌가? 이를테면 예체능 문화를 선도하는 시라니 낯설다. 뭔가 자존심을 건드리는 문제 같기도... 그런데 이와 관련한 예는 벌써부터 적지 않다. 우선, 게임을 보면 1996년 당시 세계 체스 챔피언인 가리 카스파로프는 슈퍼컴퓨터 딥 블루와의 체스 대결에서 보기 좋게 승리를 거뒀다. 하지만 1997년에는 패배의 쓴 잔을 맞았다. 이를 받아들이기 힘들었던 그는 인공지능 배후에 사람이 있었을 것이라고 의심했다. 흑시 스승님? 2011년, 미국 ABC 방송의 인기 퀴즈쇼 제퍼디 Jeopardy에 슈퍼컴퓨터 왓슨이 출연, 사람의 구어체 질문에 능수능란하게 답했다. 그리고 당시의 퀴즈쇼 최강자들을 압도적으로 따돌렸다. 마치 프로와 아마추어 간의 터무니없는 대진표와도 같았다. 2016년, 바둑 최강자 이세돌은 구글에서 개발한 알파고와 다섯 번의 대국을 두었다. 애초에는 이세돌의 압도적인 승리가 예견되기도 했으나 막상 두 경을 열어보니 사람은 기계의 적수가 되지 못했다. 그래도 변칙적으로 한 번 이겼다. 초창기였기에 망정이지...

다음, 음악을 보면 2010년, 인공지능 소프트웨어 아야무스, 그리고 2015년 인공지능 소프트웨어 쿨리타는 사람의 도움 없이 스스로 곡을 완성했다. 연주자들이 그 곡을 연주하자 청중은 큰 감동을 받았다. 기계가 작곡했다는 영문도 모른 채. 다음, 미술을 보면 2015년, 구글에서 개발한 딥드림 DeepDream 소프트웨어는 스스로 사진 원본을 해석해 초현실주의적인 풍경을 표현했다. 즉, 사진을 업로드하면 별의별 연상 작용으로 색다른 그림이 탄생했다. 혹시 시 살바도르 달리 Salvador Dali? 2016년, 마이크로소프트와 네덜란드 기술자들이 개발한 소프트웨어는 마치 렘브란트 Rembrandt Harmenszoon van Rijn, 1606~1669가 그린 듯한 그림을 그렸다. 하지만 그의 원작을 모사하기보다는 주어진 조건식을 스스로 해석해서 표현했다. 혹시 렘브란트의 환생?

2019년, 영국과 미국 기술자들이 개발한 소프트웨어 스타일GAN2 StyleGAN2는 세상에 존재하지 않는 가짜 얼굴을 진짜같이 생성했다. 딥페이크 기술의 일환으로서 특정 사이트(<https://thispersondoesnotexist.com>)에 접속하면 이를 확인할 수 있다. 혹시 어딘가는 분명히 존재할 법한 도플갱어 Doppelgänger?

완전 진국인 사람됨의 맛

안 되겠다. 사람은 잘났다. 분명한 사실은, 결국엔 사람이 주인공이라고. 시는 그토록 잘난 우리를 비취주는 거울일 뿐! 그러니 사람 변호를 해보자. 아니, 우선 그 특성을 살펴보자. 그런데 잠깐만요. 우리들 좀 모이고 시작할게요 (웅성웅성) 자, 이제 가죠. 첫째, "사람은 자아를 믿고, 따르고 싶어 한다." 에곤 실레의 <자화상>1912을 보면, 이는 기능과 작동보다는 자유와 의지의 문제다. 이를테면 능력 부족하

고 비도덕적이라도 어마 무시한 자기에, 분명 가치롭다. 사람이니까. 둘째, "사람의 인식은 불완전하다." 르네 마그리트의 <The Human Condition>1933을 보면, 이는 정보와 용량보다는 선별과 가공의 문제다. 이를테면 왜곡, 희석, 해석, 재구성되는 유동적인 기억, 분명 가치롭다. 사람이니까. 셋째, "사람은 이야기를 만들고 믿고, 울고 웃는다." 에서 M. C. Escher의 <Still Life and Street>1937를 보면, 이는 실제와 사실보다는 가상과 창작의 문제다. 이를테면 누가 뭐래도 다들 동의하고 따르는 이야기, 분명 가치롭다. 사람이니까. 넷째, "사람은 맥락에 따라 의미를 다르게 만든다." 한스 아르프 Jean Arp의 <Collage with Squares Arranged According to the Laws of Chance>1916-17를 보면, 이는 재현과 기법보다는 표현과 철학의 문제다. 이를테면 의미심장한 개념을 곁집는 맥락, 분명 가치롭다. 사람이니까. 다섯째, "사람 기준은 도무지 알 수가 없다." 에서의 <Verbum>1942을 보면, 이는 통계와 정답보다는 통찰과 과정의 문제다. 이를테면 애매모호한 행간을 이해하는 기준, 분명 가치롭다. 사람이니까. 여섯째, "사람은 성장을 추구한다." 자크 루이 다비드 Jacques Louis David의 <레카미에 부인의 초상>1800을 패러디한 마그리트의 <Perspective: Madame Recamier by David>1949를 보면, 이는 원본과 원래보다는 변주와 전이의 문제다. 이를테면 세월이 흐르며 변화하는 성장, 분명 가치롭다. 사람이니까. 일곱째, "사람은 스스로의 성과를 신비화한다." 마그리트의 <Chorus of the Sphinx>1964를 보면, 이는 집단과 상품보다는 개인과 작품의 문제다. 이를테면 굳이 남들은 알아주지 않아도 내게는 특별하

고 소중한 성과, 분명 가치롭다. 사람이니까. 이는 물론 "인간지능과 인공지능은 아직 다르다"는 전제하에 가능한 항변이다. 만약에 "이제 사람도 해킹과 업데이트, 혹은 업그레이드가 가능하다"는 전제를 수용한다면 논의는 보다 복잡해진다. 그러나 아직 인공지능은 완벽하지 않다. 이를테면 이상한 변칙과 황당한 뜬말로 갑자기 튀어나온 창의성, 지금까지는 사람의 특권처럼 보인다. 솔직히 년 0, 1밖에 못하잖아? 그래, 사람은 사람이 잘하는 걸 하자. 19세기 초, 사진의 출현으로 비로소 회화는 자각했다. "아, 내가 잘하는 건 재현이 아니라 표현이구나!" 그래서 추상의 역사가 시작되었다. 21세기 초, 인공지능의 출현으로 비로소 사람은 자신을 자각했다. 아, "내가 잘하는 건 지능이 아니라 의식이구나!" 그렇다. 기계는 원래 지능과 의식을 나눈다. 그리고 아직 의식은 미약하다. 한편으로, 사람은 아직 지능과 의식을 못 나눈다. 그리고 언제나 자의식은 하늘을 뚫는다. 우리의 몸은 작다. 하지만 마음만은 크다. 그래, 생물학적으로 의식은 환상일지 모른다. 자아는 없을지도 모른다. 그런데 그건 중요하지 않다. 우주는 내 마음이고 세상은 의식이 만들어내며 삶은 자아가 키우기에. 분명한 건 사람은 '사람의 맛'을 내고 향기를 뿜는 데 탁월한 종족이란 사실! 이는 물론 AI도 마찬가지, 즉 세상 만물이 다 제 잘난 맛에 사는 거다. 우후, '참자유' 따로 없네.

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 분야와의 연계를 통해 심화, 확장된 글쓰기를 지속하고 있다. www.sangbinim.com

유미영 세장제작 2022, 97X102.2cm 한지에 혼합재료

성남문화재단은 지역의 예술가들 응원합니다.

성남중진작가전2 **유미영**

잇고또잇고

2022. 8. 5^{FRI} - 9. 25^{SUN}

성남큐브미술관 반달갤러리