

## 반투명한 세계에서 물장구치듯

- 정아사란 작가 인터뷰 -

전민지

전민지(이하 전): 작가님께서서는 작업 초기부터 ‘가상세계’, ‘온라인’이라는 키워드에 천착해 오셨습니다. 물리적 이동이 가로막혔던 팬데믹 시대가 불과 얼마 전이었다는 점을 고려하면, 이전에도 발 빠르게 현대사회의 변화에 대응하셨던 것으로 보입니다. 그런 만큼, 작가님이 정의하시는 ‘가상’과 ‘현실’이 무엇인지 가장 먼저 여쭙고 싶습니다. 작가님께 있어 위 두 개념은 서로 맞닿아 있는 것이지요?

정아사란(이하 정): 우선, 저는 가상세계의 범위가 너무나 넓다고 봅니다. 가상현실이라고 불리는 것의 내부에도 다양한 현상과 범주가 있는데, 용어가 구분이 안 되어 있다는 문제가 존재합니다. 예를 들면, 2000년대 초중반 유행했던 혼합 현실(Mixed Reality)과 동시대 온라인 커뮤니티에서의 멀티 페르소나는 확연히 다르죠. 사실 영어 단어 ‘virtual’은 ‘대체/유사’의 개념을 내포하고 있는데, ‘가상’이라는 국문 단어로 번역되는 과정에서 ‘가짜’라는 뉘앙스가 틈입한 것 같습니다. 여기서 플라톤이 제시한 동굴의 비유, 즉 인간은 동굴 안에서 나타나는 그림자로 세계를 본다는 내용이 떠오릅니다. 플라톤이 우리에게 말하고자 한 것은 불변의 이데아가 참된 존재이며 실재라는 것, 따라서 이에 대한 통찰만이 진리에 도달하는 유일한 길이라는 것이었겠죠.

전: 선형적 법칙으로 나타낼 수 없는 세계의 우연성, 나아가 불확실한 확률 등 절대적으로 정해질 수 없는 (비)물질 세계도 함께 다루고 계신 듯합니다. 예컨대, 작가님의 2021년 작업 노트를 여는 질문은 다음과 같았습니다. “비물질 데이터는 어떻게 감각되는가?” 이 질문에 대한 답을 찾는 과정, 보다 구체적으로는 데이터를 감각 가능한 형태로 치환하는 방식이 그간 어떻게 변화해 왔는지 궁금합니다.

정: 본질만 보면, 디지털은 사실 0과 1을 오가는 컴퓨터 언어이자 전기 신호에 불과합니다. 동일한 데이터를 원하는 대로 복제하거나 백업할 수 있다는 점에서, 그리고 심각하게 손상되지 않는 이상 시간이 아무리 지나도 변하지 않는다는 점에서 데이터의 영속성이 드러나기도 하는데요. 그러니 그중 어떤 데이터가 의미가 있는지 걸러내고, 이를 특정한 방식으로 변환하며 번역하는 과정이 필수적이라고 생각해요. 제 경우에는 디지털 세계와 현실 세계를 모두 경험하며 얻은 감각을 미술적 언어로 치환하는 것이고요. 여기에는 제 직관과 선택이 작용할 수밖에 없고, 이 도약적 과정을 거쳐 데이터는 언제나 감각 가능한 형태로 실현된다고 생각합니다.

전: 개인적으로 저는 2020년 아르코미술관에서 개최된 《Follow, Flow, Feed 내가 사는 피드》 전시를 통해 작가님의 작업을 처음으로 접했습니다. <Moment, Moment, Moment>(2017)라는 작업과 그 내부에 설치된 매크로 프로그램으로 SNS 정보가 실시간으로 인쇄-폐기되는 일련의 과정을 보여주셨는데요. 이 작품에서 전면에 내세워진 가볍고 불완전한

데이터를 비롯해서, 온라인 가상세계의 여러 속성 중 어떤 부분에 관심을 두고 계신지 궁금합니다.

정: 당시 중점적으로 생각했던 키워드는 '죽음'이었습니다. 버겁기도 하고, 무거운 주제다 보니 이에 관한 논의를 그간 거의 하지 않았는데요. 제가 사실 19살 때 큰 사고를 한 번 당했던 터라, 네다섯 번의 수술을 거쳐야 할 만큼 대학병원에 오랜 기간 입원하게 되면서 자연스럽게 죽음에 관해 고민했어요. 그때 트위터나 인터넷을 보며 시간을 보냈는데, '데이터는 언제 죽을까'라는 질문을 불현듯 하게 되었습니다. 매체가 정상적으로 작동하고 서버가 유지되는 이상, 데이터는 영원한 것처럼 보이니까요. 이러한 지점이 <Moment, Moment, Moment>의 기반이 되었습니다. 작품에서 인쇄되자마자 물에 빠지고 마는 트위터의 장면들은 수성잉크로 인해 금세 흐려지고 흩어집니다. 결국 죽음의 메타포인 거죠.

전: 이전부터 다루셨던 디지털 데이터의 '알파함'과 그 데이터들이 퇴적된 '결과물'은 각기 다른 매체로 구현이 될 수밖에 없을 듯한데요. 물리적 매체와 비물리적 매체 사이에서 어떤 고민의 과정, 혹은 매체 실험을 거치시는지 여쭙고자 합니다.

정: 데이터가 알파하게 느껴지는 건 무엇보다도 현재성에 기인하는 듯합니다. 현실 속에서 우리가 흔히 만질 수 있는 물체들은 어느 정도의 시간을 품고 있는 존재로서 인식이 되는데, 데이터는 물질세계의 우리와는 다른 성질을 지닙니다. 누군가의 손을 거친다는 개념이 적용되지 않고, 시간에 따라 점차 변화하는 것도 없어요. 데이터라는 게 만약 유형(有形)의 오브제였다면 이야기가 달라졌을 거예요. 그런 이유로 저는 물리적인 것과 비물리적인 것 사이의 가장 큰 간극을 시간성으로 보고 작업에 임합니다.

전: 비물질과 가상이라는 특성상 작가님의 주된 작업 주제는 불안과 공허를 낳는 것 같기도 합니다. 용이성, 편리성 너머에 도사리고 있는 디지털의 양면적 특성에는 어떻게 접근하시는지 궁금합니다.

정: 아마 무의미함을 마주하는 것으로부터 오는 공허를 말씀하시는 것 같습니다. 디지털 시대를 살아가는 우리는 실시간으로 대량 발생하는 비선형적 정보를 받아들이는 데 익숙해졌어요. 유튜브나 인스타그램, 트위터 등에서 발견하게 되는 것들은 우리의 욕망을 급격히 부추기기도 하죠. 그래서 저는 어디에나 있을 법하지만, 누군가에게는 의미 있는 데이터를 모아 이를 가시화하는 작업을 진행한 바 있습니다. 일반적인 데이터에 특수하고도 특정한 의미가 부여되는 순간이 와닿았던 것 같아요.

전: 마지막으로, 현재 준비 및 진행하고 계신 신작이 있는지 여쭙습니다. 앞으로 어떤 작업을 지속하고 싶으신가요?

정: 가상세계에서 발견한 아름다운 장면을 현실의 순간과 융합하는 것에 대해 고민하고 있습니다. 나아가, 빛이라는 신호를 통해 물질의 상이 맺히는 현상, 반투명한 그림자가 드러나면서 형상이 발생하는 지점 등에도 폭넓게 관심을 두고 있습니다. 요즘은 인터넷에서 수집한 이미지를 렌더링해서 움직이는 영상-조각을 만들고, 이를 재차 실존하는 조각에 프로젝션하는 작

업을 진행하고 있어요. 현실의 장면은 소셜 미디어에 떠돌아다니게 되는 순간 납작한 이미지로만 여겨지는 경우가 많은데, 이는 현실과 가상 사이의 경계가 무너져 내린 시대적 변화를 증명하는 것 같기도 합니다. 더 많은 이들의 관심을 끌기 위해 필터와 편집 프로그램을 아무렇지 않게 사용하기도 하고요. 현실이라는 개념이 하나의 스타일로 소비되고 있는 일련의 흐름에 눈길이 가는 요즘입니다.

\* 작가 소개

정아사란(b. 1992)은 디지털 가상세계를 지각하는 방식에 주된 관심을 두고 온라인 등 미디어 매체가 지니는 유동성과 휘발성에 주목한다. 특히, 디지털 중심의 미디어 환경에서 펼쳐지는 다양한 현상을 설치, 조각 등 여러 매체로 재해석한다. 주요 전시로는 개인전 《무거운 마음과 얇은 땅》(2022, 온수공간), 《Layer-by-Layer》(2022, 볼록), 단체전 《채널-입자가 파동이 되는 순간》(2022, 창원조각비엔날레), 《Follow, Flow, Feed 내가 사는 피드》(2020, 아르코미술관) 등이 있다. (<https://www.asaran.art/>)