

폴리포니의 마법¹:

당신도, 그들도 하나일 리 없으므로

— 전민지

탐구된 적 없는 영토를 탐구하기

인류학자 톰 보엘스토프(Tom Boellstorff)는 인터넷 기반의 가상 세계인 ‘세컨드 라이프(Second Life)’에서 2년간 필드워크, 즉 ‘현장’ 조사를 수행한 바 있다. 그는 동명의 아바타를 활용해 가상 영토 어딘가에 놓인 사무실에서 연구를 진행하고, 수백 명의 인간-아바타와 대화를 나누며 그 분석 결과를 인류학 전문서 『Coming of Age in Second Life: An Anthropologist Explores the Virtually Human』로 출판하였다.² 현실 세계의 사회문화적 집단을 연구하는 데 활용되어 온 ‘전통적’ 방식과 동일하게, 보엘스토프는 메타버스와 소셜 네트워크 서비스가 결합된 형식에 착안하여 세컨드 라이프 내부의 시공간 구조, 인물 간의 상호작용—화면 너머로 친구가 되고, 종교 행사에 참석하며, 결혼을 하는 등—을 기록하며 연구 대상으로 탐구된 적 없던 세상의 지평을 탐구했다. (당연하겠지만, 이는 가상 세계를 다룬 최초의 민족지학적 연구 사례였다.)

평행우주로서의 디지털 공간은 실제 세계의 거울로

1 본 제목은 후엘가스 앙상블(Huelgas Ensemble)의 중세 및 르네상스 다성음악 앨범 <폴리포니의 마법(The Magic of Polyphony)>(2020)에서 착안하였다.
https://www.youtube.com/watch?v=kF_ApgA1H4Y&list=OLAK5uy_mBfUjevAYwtyBny61VMcBH7HMLsNBVD7E&index=1

2 “[...] conducting fieldwork entirely inside Second Life, using my avatar Tom Bukowski and my home and office in Second Life, Ethnographia.” Boellstorff, Tom. *Coming of Age in Second Life: An Anthropologist Explores the Virtually Human*, Princeton University Press, 2008. p. 4.

만 존재하는가? 다중현실이 기하급수적으로 팽창하는 현시점을 바라보는 것은 탐구라기보다 탐닉과 탐욕에 불과한가? 일련의 의심에도 불구하고, 이처럼 어떠한 시도들은 가상 세계의 고전, 나아가 가까운 미래의 고전이 될 준비를 해 왔다. 메타버스를 필두로 한 가상의 존재들은 탈현실을 위한 것이 아니라 현실 그 자체이며, 그 변화는 인류가 공동으로 마주하고 있는 진실이기 때문이다. 이미 가속화 (혹은 초가속화) 단계에 이른 현재는 인공 신경망의 지도학을 언젠가 학문의 일종으로 받아들일 미래와 맞닿아 있다. 아날로그의 몸으로도 디지털 상호작용을 온전히 구현할 수 있게 된 지금, 플랫폼과 웹사이트에 실재하는 모든 것은 그 완성도가 낮을지언정 영속하는 존재로서 질땀값이 되어 간다. 그렇다면 이렇게 맞이하게 된 신대륙과 신항로를 어떻게 가로지르고 건너야 하는가? 목전의 새로운 대항해시대에서 분명히 짚어낼 수 있는 사실은, 흐릿하게 겹쳐 보이는 당신 뒤편의 그림자들이 모두 당신의 것이라는 점이다. 프로젝트 «더미더미(Heaps of Dummies)»는 이러한 지점을 정교하게 체화하는 동시에 체현한다.

가능성과 기능성 사이

일렁거리는 모아레(Moire) 패턴이 데이터 간 상호 간섭을 거쳐 전시장에 흘러내린다. 실시간으로 입력된 관람자의 행위는 스크린에 잔상으로 남아 끝없이 축적된다. 머리뿐인 킴벌리 리(Kimberly Lee)는 이곳에 다중현실의 메타휴먼(metahuman)으로서 서식하고 있으며, 파쿠르를 하며 자신의 신체에 의지하는 이들은 신체가 없는 메타클론(metaclone)과 병치된다. 네 명의 전시 참여 작가 김효재, 이은솔, 정아사란, 해1린은 위와 같이 각자의 견고한 방법론을 활용해 중첩된 세계를 향한 미학적 통로를 열어둔다. 로블록스(Roblox)에서 나만의 게임을 디자인하고, 히든 오더(Hidden Order)에서 대대적으로 개최되는 공연을 관람하며, 어스 2(Earth 2)에서 가상 토지를 구입해 가상-부자로 거듭나는 현대인에게 있어 작품 속 주인공은 머나먼 존재가 아니다. 심지어 그들과 크게 다를 바 없다. 이은솔의 킴벌리 리가 조만간 디센트럴랜드(Decentraland)로 이주할 예정이듯이, 그리고 김효재가 설정한 새로운 정체성이 '디폴트(default)', 즉 기본값이 되듯이. 그저 수명이 다할 때까지 기거할 물리적

신체의 유무에 따른 차이일 뿐이다. 복수의 세계에서 각각의 정체성은 매개되어 있으며, 느슨하게나마 상호 접속되어 있다. 전시가 관람객에게 확인한 것은 이러한 사실에 얽혀 있다.

한편, 작품의 근간이 되는 (비)인간들은 비물질적 사회 구성원으로서 기능하며 미적 통로 너머 윤리적 및 사회적 통로의 포문을 연다. 전시 서문 및 작가 노트에서의 표현을 빌리자면, 정아사란이 짚은 “존재적 불안함과 잠재적 공허함”은 해1린이 은유하는 “고정되고 절대적인 자아”의 불가능성과 “변화무쌍한 나라”는 개념이 생성-재생성되는 유동적인 모습”, 더 나아가 김효재와 이은솔이 공통으로 언급한 신자유주의 체제의 대표적 특성과 동일 선상에 있다. 웹 2.0이 중앙 집중화 제어 및 감시 체제, 다국적 기업의 광고 악용 등의 문제에 직면해 왔다는 점을 다시금 소환해보자. 세계 인구의 절반 이상이 사용하던 이 인터넷의 ‘철 지난’ 세대는 탈중앙화를 이룩하겠다는 목표하에 블록체인으로 대체되어 웹 3.0이라는 이름을 새롭게 얻었다. 물론 의도의 투명성과 관계없이 새 시스템이

완전히 안착하는 데에는 시간이 필요할 테지만, 전에 없던 시도와 속도는 확실한 움직임을 낳았다. 그간 착취되어 온 데이터는 각 전시 작품에서 유효한 몸을 얻고, 가능성과 기능성 사이를 넘나들며 사회 변혁의 주체로 작동하는 중이다.

다중 정체성의 폴리포니

데이터는 반복되고, 확장되고, 융합된다. 전시 공간 한가운대를 향해 무한히 겹쳐진 스크린의 얼굴들은 금세 기다란 파노라마로 재맥락화되며 영원히 끝나지 않을 변화의 순간, 어쩌면 세기의 시작이라고 불릴 순간을 시각화한다. 개인적 경험 안팎으로부터 촉발된 작가별 작업 세계는 서로를 파고드는 연결과 교차의 단계를 거쳐 역사적 대서사시로 재결합되고 있다. 낯선 세상에서 헛도는 발걸음이 실령 전시장을 걷던 누군가의 정체를 NPC(non-player character)로 밝히고 말지라도, 다중 정체성의 존재 및 의식을 증명하려는 시도는 변함없이 되풀이될 것이다. 철학자 레비 브라이언트(Levi Bryant)의 말처럼, “무형 기계의 무형성은 비물질적인 유령이라는 점에 있는 것이 아니라, 오히

려 이런 기계가 자신의 동일성을 유지하면서 다중으로 예화되거나 반복되거나 복제될 수 있는 능력에 있다.”³ 이렇게 반복으로부터 발현된 불분명한 존재들의 가능성은 머지않아 대안적 시공간의 탄생으로 이어질지도 모른다. 타자였던 이들이 주체가 되고, 렌더링 ‘당하던’ 이들이 플레이어가 되며, 단순히 등장하던 이들이 실존하게 되는 그런 세계.

시대를 거슬러 18세기 철학자 데이비드 흄(David Hume)의 논의를 따라가 보면, ‘자아’라는 개념은 ‘지각의 다발’로 요약된다. 이를 기초로 그가 창시한 번들 이론(Bundle Theory) 역시 인간의 정신 작용이 독립적이고도 병렬적인 집합체라는 점을 강조한다. 그러므로 일종의 ‘번들’이라 할 수 있는 멀티 페르소나(multi-persona)가 예언해 온 대위법은 이곳, 현재에 적절히 적용된다. 하나의 시간대를 거대 선율로서 엮는데에 필요한 것은, 한 개가 아닌 둘 이상의 독립적인 성부다. 이로써 완성되는 더미들의 역사는 단선율의 모노포니(monophony)도, 주선율과 반주가 구분되어 있는 호모포니(homophony)도 아니다. 여기에서는 당

3 레비 R. 브라이언트, 김효진 역, 『존재의 지도: 기계와 매체의 존재론』, 갈무리, 2020, p. 53.

신도 그들도 하나일 리 없으므로, 우리는 일정한 짜임새 속에서 여러 주체의 독립성을 가시화하는 폴리포니(polyphony)를 노래해야만 한다. 하얀 그림자와 어두운 그림자 모두가 우리의 뒤에 도사리고 있다는 점을 기억하며.