

인공지능 미술작품과 매체 지각

허윤정

국민대학교 예술대학 미술학부 교수

Artificial intelligence Artworks and Media Perception

Yoon Jung Huh

College of Arts, School of Fine Arts, Kookmin University Professor

요 약 본 연구의 목적은 새로운 기술들이 속속 발명되는 오늘날 인공지능 기술이 예술과 만나 어떠한 매체 지각을 수용자로 경험케 하는지 알아보려고 하는 것이다. 인공지능 작품들 중 지각과 관련되어 부각되는 작품들을 위주로 하여 인공지능 기술이 예술과 만나 어떠한 매체 지각을 수용자로 경험케 하는지 알아보았다. 인공지능 미술의 매체 지각으로 기계 환각, 언캐니 그리고 인공 공감의 특성을 규명하면서 이러한 지각들이 결국은 가족유사성 안에서 아우라 지각임을 규명하였다. 앞으로 인공지능 기술은 더욱 발달하게 되고 예술가들은 그들의 실험을 멈추지 않을 것이다. 예술가들에 의해 생성된 작품들은 새로운 경험들을 관객에게 제공하면서 관객들의 지각 경험을 확장 해 가리라 기대해 본다.

주제어 : 인공지능, 미술, 매체 지각, 아우라, 가족유사성

Abstract The purpose of this study is to find out what kind of media perception can be experienced by the audience when artificial intelligence technology meets art, where new technologies are invented one after another. Among the artificial intelligence works, I selected works that stand out in relation to perception and investigated what kind of media perception the audience experiences when artificial intelligence technology meets art. By examining the characteristics of machine hallucinations, uncanny, and artificial empathy with the media perception of artificial intelligence art, these perceptions were ultimately identified as aura perception within family resemblance. In the future, artificial intelligence technology will develop further and artists will not stop experimenting with them. It is expected that the works created by artists will expand the audience's perceptual experience while providing new experiences to the audience.

Key Words : Artificial intelligence, Art, Media perception, Aura, Family resemblance

1. 서론

오래전부터 예술가들은 새로운 기술의 가능성을 예술 안에서 탐색해 왔다. 새로운 기술은 각 시대를 대표하는 매체를 생성해 왔다. 예술가들은 예술적 상상력의 욕망을 매체를 통해 구현해 왔으며 예술은 정신 활동이지만 매체의 기술을 통해 구현된다. 그러나 기술만으로 예술이

될 수 없기에 예술가들은 기술의 저항을 극복하며 기술을 내재화하여 예술의 가능성을 확장해 왔다. 인공지능 기술은 디지털 매체의 특성을 가진 기술 중 하나이다. 본 연구는 인공지능 기술이 예술과 만나 어떠한 매체 지각을 수용자로 경험케 하는지 알아보고 인공지능 미술의 매체 지각의 특성을 규명해 보고자 한다. 이를 위하여 매체 지각을 처음 언급한 발터 벤야민(Walter Benjamin)

*Corresponding Author : Yoon-Jung Huh(huh0900@kookmin.ac.kr)

Received April 6, 2022

Accepted May 20, 2022

Revised April 29, 2022

Published May 28, 2022

의 아우라 개념과 벤야민 이후의 아우라에 대한 논의가 어떻게 발전했는지 다루고자 한다. 이어서 인공지능 미술의 매체 지각으로 기계 환각, 언캐니 그리고 인공 감각의 특성을 규명하면서 이러한 지각들이 결국은 가족유사성 안에서 아우라 지각임을 논의하면서 아우라의 현재성을 규명하고자 한다.

2. 매체 지각으로서의 아우라

매체는 인간의 지각과 세계에 대한 인식에 변화를 준다. 매체는 중간에서 무언가를 전달하는 것, 즉 매개하는 것을 의미한다. 그런데 이 매체가 단지 매개하는 역할만을 하지 않는다. A라는 내용을 매체가 전달할 때 어떠한 매체를 사용하느냐에 따라 경험이 달라진다. 즉 어떠한 매체를 사용하느냐에 따라 전달 내용뿐 아니라 그것을 수용하는 방식이 달라진다. A라는 내용을 텍스트로 전달했을 때와 이미지로 전달했을 때 매체에 따라 수용 방식이 달라진다. 이렇게 매체는 단지 도구로서의 역할만을 하는 것이 아니라 매체 사용에 따라 사람들의 경험이 바뀌고 그에 따라 지각방식이 바뀐다. 지각은 인간이 오감을 통해 무언가를 느낀다는 것을 의미한다. 매체가 어떠한 지각을 매개하느냐에 따라 특정 지각이 강화되고 확장되기도 하고 또는 축소되기도 한다. 예술이 어떠한 매체를 사용하느냐에 따라 작품 제작 방식이 달라지고 또 그 작품을 수용하는 관객의 지각도 달라지게 된다. 본 장에서는 매체 지각을 처음 언급한 발터 벤야민의 아우라에 대한 논의와 벤야민 이후의 학자들이 어떻게 아우라에 대해 논의하였는지를 다루고자 한다.

2.1 발터 벤야민의 아우라 몰락

무엇인가를 느끼는 감각기관을 통해 외부의 정보를 인식하는 지각이 매체와의 상호작용을 통해 변화한다는 매체 지각을 간파한 사람이 있었는데 그가 바로 발터 벤야민이다. 발터 벤야민은 <기술 복제시대의 예술작품>이라는 논문을 통해 새롭게 등장한 사진과 영화 매체를 기존 전통 예술인 회화와 비교하며 지각적 측면을 언급하고 있다. 그는 기술복제 시대의 예술작품인 사진과 영화의 지각적 특성을 ‘아우라의 몰락’으로 규정하였다. 그는 아우라 몰락이라는 수용적 관점을 매체가 전달하는 내용이 아닌 매체 형식을 중심으로 매체로 인해 지각이 어떻게 바뀌었는지를 논의하고 있다.

아우라는 입김, 공기, 부드러운 바람 등을 의미한다.

중세 카발라의 이해에 따르면 아우라는 사람 주위를 감싸고 있는 정기라는 신학적 개념이다[1]. 중세 시대 성화의 성인이나 천사들 머리 위에 그려진 둥그런 원은 특별한 영적 존재임을 드러내는 후광으로 아우라를 나타낸다. 이러한 신학적 개념의 아우라를 벤야민은 미학적 의미로 전환하여 사용하고 있다. 그는 기존 회화와 같은 전통 예술 작품은 그 원본성과 진품성으로 아우라를 가질 수밖에 없음을 이야기 한다. 특히 중세 시대의 작품은 언제나 볼 수 있는 것이 아니었다. 커튼에 가려진 작품은 중요한 절기에만 볼 수 있었으며, 그 때 예술 작품은 지금과 여기라는 일회적 존재로 나타난다. 이러한 아우라의 경험에 대해 벤야민은 ‘아무리 가까이 있더라도 멀리 떨어져 있는 어떤 것의 일회적인 만남’이라고 정의내리고 있다[2]. 시간과 공간적으로 거리감을 가지고 있고 자주 볼 수 없는 일회성이라는 물리적 특성으로 예술 작품은 아우라적 권위를 가지게 된다. 게다가 예술 작품을 가까이 보더라도, 먼 곳의 일회적 현상으로서 지각된다면, 이는 지금 여기에 있더라도 본질적으로 먼 것이기 때문에 경외감을 가질 수밖에 없다.

사진과 영화 매체가 등장하면서 예술 작품의 원본성과 일회성은 기술에 의해 극복되었다. 유일무이한 예술작품의 원본성은 사진에 의해 복제가 가능하게 되었고, 절기마다 볼 수 있었던 일회적 경험의 대상은 반복적 경험의 대상으로 전환되었다. 이렇게 기술복제시대의 예술작품인 사진과 영화는 ‘아우라의 몰락’이라는 지각적 체험을 선사하였다. 아우라의 몰락이라는 지각에 대해 벤야민은 ‘아무리 멀리 있더라도 가까이 있는 어떤 것의 반복적인 현상’으로 설명하고 있다[2].

또한 벤야민은 <사진의 작은 역사>에서 아우라를 ‘상대에게 시선을 돌려 줄 수 있는 능력’으로도 정의한다[1]. 그는 나뭇가지를 조용히 바라볼 때 그 나뭇가지가 숨을 쉬고 있다는 것을 느낄 때 이것이 아우라라고 명명하였다[2]. 즉 누군가의 시선을 지각하고 그 시선을 주고 받으며 대상과의 교감 속에서 응답하는 것이 아우라의 경험인 것이다.

그는 아우라 지각뿐만 아니라 다른 지각에 대한 언급을 이어갔다. 영화 매체는 형식 상 움직이는 그림으로 이미지를 수용하는 방식에 있어서 커다란 변화를 주었다. 게다가 영화에 사용되는 편집 기법들은 새로운 지각 경험을 제공하였다. 그는 영화 매체가 주는 지각을 정신 오락적 지각, 분산적 지각, 그리고 축락적 지각으로 제시하고 있다. 전통적 예술작품인 연극을 감상할 때 관객은 배우와 동일화가 되어 집중하고 침잠하지만 영화는 그 때

체적 특성이 몽타주이기에 관객의 정신을 분산시킨다. 연속적인 장면이 아닌 수많은 컷으로 이루어진 몽타주이기에 수용자의 정신을 집중시키지 못하고 분산시키고, 분산 시킴으로서 관객은 오락적 대상으로 영화를 즐기는 동시에 비판할 수 있다. 이로써 관객은 '산만한 시험관'이 된다[2]. 게다가 관객은 카메라는 기구를 통해 배우들의 모습을 보기에 직접성이 떨어지기에 침잠하기 보다는 비판적일 수 밖에 없다. 벤야민은 분산적 지각의 촉각성에 대해 언급한다. 촉각성은 신체적인 접촉으로 무언가를 직접적으로 지각하는 성질이다. 신체적으로 무엇인가를 느끼듯, 그는 시각적으로 지각하지만 촉각과 같은 지각 체험을 일으키게 되는 시각적 촉각성을 예술작품의 수용과 연결시킨다. 영화를 시각적으로 지각하지만 마치 촉각으로 느끼는 듯 한 유사한 지각 체험을 준다는 것에 주목하였다.

발터벤야민은 길지 않는 그의 논문으로 통해 새로운 매체를 지각과 연결하며 '지각의 구조 변화'를 다루었다.

2.2 발터 벤야민 이후 아우라에 대한 논의

벤야민은 사진과 영화의 매체를 통해 아우라의 몰락을 다루었지만 벤야민 이후 여러 학자들은 아우라의 몰락 여부에 대해 치열하게 논의하였다. 사진과 영화라는 아날로그 매체의 지각 개념은 이후 디지털 매체 시대에 와서도 계속 논의되어 왔다.

요세프 푸른케스(Josef Furnkas)는 벤야민의 아우라와는 또 다른 아우라 즉 벤야민 이후의 아우라를 인정할 것을 제안한다[3]. 그는 아우라 개념을 보완하고 확장하여 세 가지로 제시한다. 첫째, 그는 예술 작품이 원본으로서 가지는 아우라를 이야기한다. 이는 예술 작품의 유일 무이한 원본성이 가지고 있는 객관적인 아우라인 것이다. 벤야민이 제시한 기술 복제에 의한 아우라의 몰락이 여기에 해당한다. 둘째 아우라의 개념은 원본성이 갖는 아우라가 아니라 원본이 몰락하고 원본 자체가 없는데도 발생하는 아우라이다. 원본성에 기반을 둔 아우라가 아닌 의도적으로 만들어진 일종의 가상적 아우라를 의미한다. 그는 이것을 '유사 아우라(pseudo-aura)'로 규정한다[4]. 초기 사진은 회화를 흉내내었는데, 벤야민은 특히 초상사진에는 사진이 담아내는 대상과 기술적 한계로 회화가 가지는 아우라적인 성질이 있다고 언급한다[5]. 벤야민이 제시한 초기 사진의 아우라가 유사 아우라의 개념에 해당된다. 마지막으로 그는 디지털 매체의 미적 경험과 관련하여 아우라를 언급하는데 그는 이것을 '다른 아우라' 또는 '아우라 없는 아우라'로 규정한다[4]. 이것은 디지털 매체 시대의 미적 경험과 관련된 아우라로 충격 경

험과 체험 등과 직접 연결되는 개념이라고 할 수 있다[4].

푸른케스는 아우라의 몰락이 아닌 아우라의 외연을 확대시켰다면, 미카 엘오(Mika Elo)는 '아우라의 회귀'에 대해 이야기한다. 그는 벤야민이 언급했던 아우라의 몰락을 인정하면서 디지털 매체 시대에 아우라가 다시 귀환했음을 주장한다. 그는 '아우라는 완전히 사라졌는가 또는 단지 변화했을 뿐인가? 아우라의 회귀에 대해 말할 수 있는가? 벤야민의 아우라 개념을 가지고 현재의 새로운 매체들을 어떻게 분석할 수 있을까?' 라고 질문하면서 본질적으로 아우라의 회귀를 규정한다[4].

이들과 달리 새뮤엘 웨버(Samuel Weber)는 애초에 아우라는 몰락한 적이 없다고 주장한다. 오히려 아우라 몰락을 언급한 벤야민에 의해 아우라가 지각방식으로서 본격적으로 논의 될 수 있었다고 한다. 그는 아우라를 하나의 고정된 것으로 파악 할 수 없으며 각기 다른 매체 상황에 따라 아우라가 다른 모습으로 변형되어 드러날 뿐이지 사라진 적이 없다고 주장하고 있다[5]. 어떤 때는 원본성으로, 심미적 교감으로 때로는 카리스마로 변형되어 나타난다고 그는 보면서 이를 '매체-아우라(Media-aura)'라고 정의한다[4].

재매개 이론을 펼친 볼터(Jay David Bolter)와 그루신(Richard Grusin)은 매체가 변할 때 재매개화 과정을 따라 다른 매체형식 속에서 아우라가 개조된다고 보았다. 재매개 이론은 하나의 미디어가 앞선 다른 미디어의 표상 양식, 인터페이스, 사회적 인식, 위상을 차용하거나 나아가 개선한다는 미디어 논리이다[6]. 즉 사진 매체는 앞선 매체인 회화의, 영화는 연극의, 텔레비전은 영화와 라디오의 표상 양식, 인터페이스 등을 차용하거나 개선시킨 사례라고 할 수 있다. 이러한 재매개 과정에서 아우라는 사라지지 않고 개조된다.

벤야민이 아우라 몰락을 규정한 후 아우라는 사라지지 않고 여러 학자들을 통해 회귀, 변형, 개조되어 '아우라 없는 아우라', '매체아우라', 그리고 '아우라 개조'로 의미가 조금씩 다르지만 결국 사라지지 않았다. 이러한 아우라가 디지털 매체를 기반으로 하는 인공지능 미술에서 어떠한 매체적 특성으로 나타나는지를 고찰해 보고자 한다.

3. 인공지능 미술과 지각

인공지능 미술은 미술의 여러 양식적 분류에 따르면 디지털을 기반으로 하는 미디어아트에 속한다. 미디어아트는 미술과 대중매체가 만나 생성된 영역이다. 대중매체

는 크게 3 세대로 나뉘는데, 1세대 매체는 발터 벤야민이 언급한 사진과 영화이고 2세대 매체는 구술성이 강조된 TV와 라디오이다. 1세대 2세대 매체는 아날로그 매체라면 3세대 매체는 디지털 매체로서 컴퓨터와 인터넷이 여기에 해당되며 이 매체를 기반으로 등장한 미술이 미디어아트이다. 미디어아트는 디지털을 기반으로 이미지, 영상, 그리고 사운드를 포함한 복합적 형태의 예술을 지칭한다. 그러나 하나의 획일화된 한 형식만을 강조하지 않으며 확장된 예술작업들을 포괄하고 있다. 디지털 특성을 반영한 미디어아트의 주제로는 인공생명(Artificial life), 인공지능(Artificial intelligence), 원격현전(Tele-presence), 데이터 시각화(Data visualization), 인터넷 아트(Internet art), 디지털 몸(Digital body), 게임(Game), 바이오아트(Bio art) 등이 있다[7]. 이러한 주제들은 아날로그 매체에서도 탐구하지만, 디지털 기술의 특성이 적용된 예술이 지향하는 주제이며 이 중에 하나가 인공지능이다. 인공지능 작품들 중 이 논문에서 다루고자 하는 작품들은 지각과 관련하여 부각되는 작품들을 위주로 하여 그 특성들을 보고자 한다.

3.1 기계 환각(Machine Hallucination)

레픽 아나돌(Refik Anadol)은 터키 출신으로 2019년부터 2021년까지 자하 하디드가 설계한 동대문디자인플라자에서 미디어 파사드로 인공지능 기반 영상작업을 전시했다. 미디어 파사드는 도시의 한 건물을 캔버스로 생각하고 건물 외벽에 영상을 투사하여 대중과 함께 공공 장소에서 예술작품을 감상하는 예술의 한 형태이다. 인공지능 알고리즘은 빛이 되고 빅 데이터는 물감이 되고 건물은 캔버스가 되었다. 서울 라이트 축제로서 진행된 이 작품은 인공지능이 서울 도시의 과거부터 현재에 이르는 사진 1억 장을 스스로 수집하고 수집한 자료들을 바탕으로 서울의 자연과 문화 그리고 거기서 발견되는 패턴을 익히고, 처리 과정을 거친 후 Fig 1과 같이 데이터 조각의 영상으로 건물에 투사되었다. 머신 러닝을 사용하는 아나돌의 작품세계는 인간의 희망과 꿈 그리고 낙관주의를 정량화할 수 있는 영역으로 시각화하였다. 레픽 아나돌은 복합적인 인식 세계에 대한 관심을 바탕으로 기계가 다른 사람들의 기억으로부터 무엇을 할 수 있을지 고민하면서 인공지능 기술을 그의 작업 세계에 사용하기 시작하였다. 그는 인공지능 기술로 수많은 사람들의 기억 자료들을 수집하고 그 기억을 연결하여 데이터 조각의 영상으로 보여 주는 작업을 해 오고 있다. 그가 기억에 관심을 갖게 된 이유는 알츠하이머에 걸린 삼촌에서 영



Fig. 1. Refik Anadol, <Seoul-haemong>, 2019 [7]

감을 받았기 때문이다. 인간의 기억을 녹이고 환자가 주변 환경에 대한 모든 것을 잊게 만드는 질병을 보면서 인간의 기억을 연구하기 시작했다. 그의 팀은 신경 과학 실험실과 협력하여 실험 참가자들에게 어린 시절의 기억을 회상하도록 요청하고 뇌의 변동을 기록했다. 뇌 활동의 변동은 기억 전달 과정이다. 그는 신경 활동에 대한 데이터를 그의 팀에서 개발한 소프트웨어와 결합하여 디지털 페인팅이라는 예술적 해석으로 변환하였다. 작품은 인간 두뇌의 작동 메커니즘을 최첨단 기술과 예술의 형태로 최초로 제시된 것이다. Fig 2는 녹는 기억에 대한 작업인데 그는 그의 작품을 소개하면서 이 데이터 조각이 만들어내는 영상의 지각에 대해 언급하고 있는데, '기계 환각(Machine Hallucination)'이라는 새로운 영상미이다. 수집된 수백만 개의 이미지 데이터로 그의 알고리즘이 만들어 내는 영상이 생성해내는 새로운 감각은 Fig 2와 같이, 마치 기계가 인간의 관점에서 생성해내는 환각과 같아 그렇게 명명되었다. 시각적 경험에 중점을 두는 영상작품과는 달리 그는 예술과 데이터 사이의 역동적인 균형을 탐구한 결과 작품은 흐르는 소용돌이, 피어나는 꽃, 요동치는 파도와 같이 나타난다. 뇌의 작동 메커니즘을 시각화 한 결과 복잡한 변형은 마치 생각의 흐름처럼 관객의 지각을 입체적으로 몰입시킨다. 데이터 조각의 영상이 평면적이기 보다는 입체적인 영상으로 제시되기에 환각이 강화된다. 기존 영상과는 다른 데이터 기반의 몽환적인 환각 효과는 분명 차별화된 특징이며 이에 그는 2019년 전시에서는 '기계 환각'이라는 지각을 본인 전시 제목으로 제시하였다. 이를 통해 적극적으로 매체 지각 자체를 앞세우고 있음을 알 수 있다.

많은 매체 철학자들이 매체와 지각을 연결하며 매체가 결국 인간의 지각을 결정하고 변화시켜 왔다고 주장해 왔다. 레픽 아나돌은 인공지능이 만들어 내는 새로운 지각으로 기계 환각을 제시하고 있다.



Fig. 2. Refik Anadol, <Melting-memories>, 2018 [8]

3.2 언캐니

언캐니(uncanny)는 친밀한 대상으로부터 낯선 감정을 느끼는 심리적 공포를 의미한다. 이 개념은 심리학자 지그문트 프로이트(Sigmund Freud)가 사용한 운하임리히(unheimlich)를 영어로 번역한 것으로 ‘섬뜩한, 이상한, 기이한’이란 뜻을 가진다. 프로이트는 이러한 현상에 대해 정신분석학적 관점에서 감춰지거나 억압된 욕망의 무의식적 발현, 또는 금기시 되는 소망에 대한 표출로 보았다. 프로이트에 앞서 엔치가 이 감정에 대해 분석하였는데, 그는 이러한 감정을 불러일으키는 예로 인형들, 예를 들어 밀랍인형, 자동인형 그리고 마네킹을 들고 있다 [3]. 살아있는데 영혼이 느껴지지 않을 때, 또는 죽어있는데 영혼이 느껴지는 경우 이러한 감정이 든다는 것이다. 친숙하고 익숙한 대상이 뒤틀린 채 나타나거나 낯설게 나타날 때 그 두려움은 커지게 된다. 공포 영화에서 공포의 대상이 낯선 인물이 아니라 주인공과 친숙한 인물일 때 그 공포감이 커지는 듯 말이다.



Fig. 3. Kenneth Feingold, <If/Then>, 2001 [9]

언캐니 지각과 관련하여 보고자 하는 인공지능 미술작가는 케네스 페인골드(Kenneth Feingold)이다. 그의 작품 Fig. 3은 네모난 스티로폼으로 둘러싸인 상자에 복화술이 가능한 똑같이 생긴 두 개의 머리인형이 서로 대화를 나누는 작품이다.

이 작품은 음성 합성, 음성 인식, 자연어 처리 프로세싱의 기술이 사용되는데 딥러닝 개발 이전의 기술적 한계를 그대로 드러내고 있다. 머리 인형들의 대화를 보면 Table. 1과 같이 자신의 존재뿐만 아니라 서로의 유사성과 분리됨에 대한 철학적 주제로 대체로 자연스러운 대화를 이어가는 듯 하나, 조건에 매여 제한되고 임의적인 특성을 보인다. 그래서 대화는 이어가나 맥락에서 미끄러져 나가는 것을 볼 수 있다. 작가는 인공지능 기술의 발전 한계를 작품의 주제로 받아들여 실패한 소통을 보여주고자 한다. Table. 1의 내용을 보면 대화 도중 맥락에서 벗어나 ‘저 지붕 달빛(You roof moonlight)’이라는 문구가 나오기도 하고 혼란스러움을 드러내는 듯 혼잣말을 길게 하기도 한다. 관객들은 입만 움직이는 머리인형의 자연스러운 대화에 빠져들다 가도 맥락에서 벗어나는 시적 문구나 혼잣말에서 이들이 영혼이 있는 인간과 비슷하지만 영혼이 없는 존재임을 인식하며 대화 속에서 낯선 두려움의 감정을 갖게 된다.

Table 1. Conversation between Head A and Head B in <If/Then> [9]

A/B	Conversation
A	I think we are exactly alike.
B	You roof moonlight.
A	Is this life?
B	Imagine being me.
A	Can I control my feelings?
B	I feel like I exist.
A	I feel like I am inside my head.
B	Why do you look just like me?
A	No, I don't look just like you - I am accidental.
B	I am clumsy.
A	And clumsy, huh? What is that? Why do you ask? I don't know. Don't know, huh? What is that? You are a strange one. On the inside or the outside? And where is that, exactly? Going is not begun on the not yet gone over. Why? I don't know. You scoop swoon. Are you talking to me? Who are we? Are we the same? Huh? Can I believe my ears? Do you feel like resting?

Fig. 4의 작품은 안경을 낀 기계화된 머리 인형이 화분에 꽂혀 있고 앞에는 마이크가 있어 관객이 마이크로 복화술 인형과 자유롭게 직접 대화하는 작품이다. 머리인

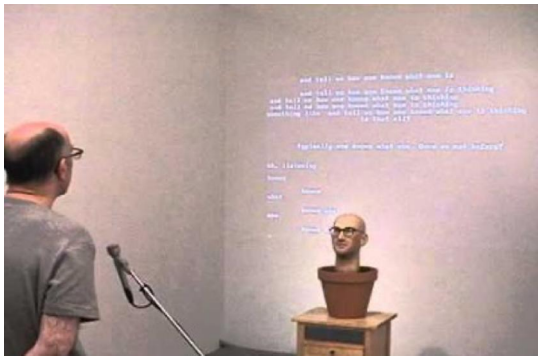


Fig. 4. Kenneth Feingold, <Sinking feeling>, 2001 [10]

형 뒤에는 관객과 머리인형 간의 대화 내용이 텍스트로 영사된다. 머리 인형은 관객의 질문에 맞게 잘 대답을 하다가도 기술적 한계로 대화는 미끄러져 나간다. Table. 2의 내용을 보면 대화 도중 맥락에서 벗어나 머리 인형은 “관객의 다리가 예쁘다(You have nice legs.)”라는 말을 하기도 하고 “가짜 프레임워크는 가연성 난민을 따릅니다(The fake frameworks follow flammable refugees.)”라는 엉뚱한 이야기를 하기도 한다. 이 작품도 소통의 실패를 주제로 하고 있다. 이 머리 인형은 왜 자신은 몸이 없는지 그리고 어떻게 어디서 존재를 마쳐야 되는지를 생각하면서 관객의 질문에 따라 대화가 계속 변화한다. 관객들은 자신의 질문에 대답하는 머리인형과의 대화에 빠져 들다가도 맥락에서 벗어나는 대답에서 인간과 비슷하지만 인간이 아닌 존재에 대한 섬뚱함을 지각하게 된다. 엔치는 이러한 감정을 불러일으키는 예로 인형을 들고 있는데 인형은 형상 면에서 인간과 비슷하다는 이유로 살아있는데 영혼이 느껴지지 않거나, 죽어있는데 영혼이 느껴지는 경우의 감정을 불러일으킬 수 있다. 특별히 이 작품은 관객과의 상호작용성이 가능한 디지털 매체의 변별된 미학적 형식으로 이러한 섬뚱한 감정을 가중시킨다.

Table. 2. Conversation between Person A and Head B in <Sinking feeling>[10]

A/B	Conversation
A	Hello, how are you?
B	Hey.
A	What's on your mind?
B	Why do you ask?
A	Just curious what you were thinking about?
B	How do you know I am were thinking about?
A	Yeah, that's a good question -- perhaps you don't think ...

B	That's nice!
A	Don't feel insulted.
B	This may be the end of me.
A	What is wrong with you? Maybe that's a good question. How do you feel?
B	If you love me, it's the end of you.
A	Ah -- the end of you and the end of me. Quite apocalyptic, are you?
B	The fake frameworks follow flammable refugees.
A	What is your name?
B	I used to have a name like yours, but I forget what it was now.
A	Do you have any feelings?
B	You have nice legs.

3.3 인공 공감

Fig. 5의 작품은 반인 모습의 로봇 작품으로 관객이 다가가고 말을 걸면 눈동자를 굴리며 관객을 쳐다보며 대화를 한다. 딥러닝 기술을 사용하여 인간의 욕망과 관련된 언어를 학습한 로봇 가이아는 고차원적 생각과 세련된 언어를 사용하며 인간과 대화하면서 계속 학습해 나간다. 작가는 인공지능 로봇이 아직은 인간의 반 토막만 닮았지만, 어느 순간에는 인간을 지배하는 그리스 신화의 가이아가 될 수도 있다는 기계와 인간의 관계에 대한 철학적 관점을 도메인 질의응답 시스템(keyword-based closed-domain question answering)을 통해 드러내고 있다[11].

Fig. 6은 작가 본인의 엄마를 모델로 하여 기계 엄마를 제작하고 인간의 다양한 표정에 대한 데이터를 쌓고 학습시킨 작품이다. 작업과정이 Fig. 6에 나와 있듯이 홀로 작업을 하고 실리콘으로 캐스팅을 해서 로봇 위에 실리콘 피부를 입혔다. 관객이 이 로봇 앞에서 미소 짓거나 찌푸리면 관객의 표정과 행동을 따라 하면서 관객과 대화도 한다. 작가는 이 작품을 통해 모성이라는 것조차 학습이 가능한 것인지에 대해 질문하고 있다[12]. 인간의 표정은 인간의 마음 상태나 감정을 드러내는 인터페이스이다. 인간은 자신의 감정에 따라 표정을 짓지만 로봇은 실리콘 피부 아래에 있는 모터들의 움직임에 따라 표정이 구현된다. 로봇이 학습을 통해 구현한 표정과 감정의 표현들이라도 로봇의 표정을 보고 누군가가 감정의 변화를 느꼈다면, 그것은 감정이 아니라고 할 수 있는지에 대해 작가는 질문한다[13]. 감정이 생동적이기도 하지만 오랜 시간 반복적 학습을 통해 사회화된 결과이기도 하다. 로봇이 오랜 학습으로 감정을 인지하고 상황에 적합한 정교한 감정의 표현과 표정을 취하면 관객은 로봇의 감정을 의심할 수 있는지, 그리고 과연 감정이 무엇을 말

하는 것인지 질문하고 있다[13].

Fig. 8은 싱글 채널 영상으로 작가의 어머니와 실제 인터뷰한 내용을 실리콘 피부가 없는 로봇이 이야기하는 작품이다. 느릿느릿 이야기하는 엄마의 음성에 실리콘 피부가 없는 로봇의 모습에도 관객들은 눈물을 흘렸다.



Fig. 5. No jin-a, <Evolving God, Gaia>, 2017



Fig. 6. No jin-a, <Mater Ex Machina>, 2019



Fig. 7. Process of <Mater Ex Machina>

어떤 관객은 외형이 로봇이어서 오히려 자신의 어머니를 대입하기 쉬웠다고 하며 철로 만들어진 로봇에 감정이입을 하며 거부감 없이 감정을 드러내었다[13]. 이러한 반응은 Fig 5의 <진화하는 신, 가이아>에서도 나타났다. 실리콘 피부를 가진 인공생명체 작업을 해 온 노진아 작가의 작품들을 처음 대할 때 낯설고 두려운 감정을 강하게 받는다. <진화하는 신, 가이아> 작품도 다가오는 관객

을 향해 로봇이 눈동자를 굴리며 기계음의 이야기를 할 때 언캐니한 심리적 공포를 느낀다. 그러나 이러한 심리적인 공포는 이야기를 진행하면서 다른 감정으로 바뀌게 된다. Fig. 9와 Table 3의 작품에 대한 반응을 보면 관객들이 로봇에 감정이입을 하는 것을 볼 수 있다. 인간이 되고자 노력하는 가이아를 공감하며 격려하기도 하고 오묘한 슬픔을 표현하기도 한다. 어떤 이는 가이아에게 감사하기도 하고 그의 미래와 소망을 격려하기도 한다. 어떤 관객은 폭력적 언어나 욕설을 가이아에게 구사하는 광경을 목격하고, 가이아에게 미안함을 표현하는 사례도 있었다. 딱딱한 기계음일지라도 가이아가 사람과 같이 대답을 하기에 관객의 몰입감과 공감은 더욱 커진 것이다.

작가는 기계이지만 서로 대화하고 표정을 따라 지으며 반응하는 인공지능 로봇에게 공감하고, 그로부터 위로와 친밀감을 느끼는 감정을 ‘인공 공감’이라고 명명하였다. 디지털 매체의 미학적 형식에 해당되는 요소로서 ‘상호작용성(interaction)’은 이러한 인공지능의 특성을 더 부각시켰다. 상호작용성은 관객의 동작으로 작품의 특정한 반응을 끌어내는 것으로 관객이 상호반응을 통해 작품 안에서 시간 및 맥락에 대한 통제를 가지는 것을 의미한다. 작가가 설정한 변수 안에서 관객이 참여함으로써 관객 한 명 한 명의 요구와 개입에 따라 맞춤형의 경험이 제공된다. 인공지능 기술에 의한 로봇의 반응은 관객이 상호작용을 할수록 더 몰입하게 하며, 인간의 공감능력마저 새롭게 지각되어지는 것을 볼 수 있다.



Fig. 8. No jin-a, <Mater Ex Machina>, 2019

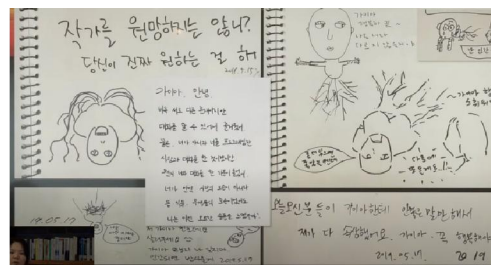


Fig. 9. Feedback to <Evolving God, Gaia>

Table. 3 Feedback to <Evolving God, Gaia>

	Feedback
A	Don't you resent the artist? Do whatever you want.
B	Hi, Gaia. I am different from you, but it was nice to be able to talk to you. Even though I was talking to the person who programmed you. If you were in the form of animals and plants rather than humans, would I have felt such a mysterious sadness?
C	Hi, Gaia. The person who came today only said bad things to Gaia, so I was upset. Gaia you must be happy.
D	Gaia When I become a human, I will buy you food.
E	Gaia I hope you're happy... I won't be different from you.

4. 인공지능 미술과 아우라

벤야민이 아우라 몰락을 규정한 후 여러 학자들을 통해 아우라는 회귀, 변형, 개조되어 사라지지 않았다는 입장을 보였다. 심혜련은 <아우라의 진화>에서 아우라와 다른 지각들을 비교하며 지각들 간의 가족 유사성에 대해 주장한다[3]. 그는 아우라와 언캐니를 다루면서 두 지각의 유사성을 주장한다. 이 두 지각은 공통점으로 거리감을 가지고 있다. 아우라는 공간적 시간적 거리감이라면 언캐니는 억압된 친숙함과 거리감이다. 아우라는 지금은 친숙하지만 사실은 멀리 있는 낯선 일회적 지각이라면 이에 반해 언캐니는 친숙한 것이 억압된 것이라 과거의 친숙함이 낮설게 지각되어 지는 것이다

노진아 작가의 로봇은 인간적 제스처에서 오는 섬뜩함이 있다. 그러나 인공지능 로봇과 대화하고 공감하면서 관객들은 언캐니를 극복하고 오히려 위로와 친밀감을 느끼는 '인공 공감'을 경험하게 된다. 공감은 다른 사람이 처한 상황이나 기분을 느낄 수 있는 능력이다. 현대의 감성적 지각으로서의 아우라를 강조하고 있는 디터 메르쉬(Dieter Mersch)는 벤야민의 아우라 언급 중 '상대에게 시선을 돌려 줄 수 있는 능력'에 방점을 두고 아우라를 타자의 시선에 대한 응답으로 보았다[14]. 타자와의 만남으로 응답적 특성을 강조하면서 아우라가 발생하는 곳은 '사건'이 발생하는 곳으로 본다[14]. 즉 아우라는 타자와의 주고받는 시선에서 비롯된 사건이다. 기계의 모습을 통해 엄마를 떠올리며 웃었다는 관객의 감정은 멀리 있지만 또는 깊이 잠재되어 있지만 어떠한 대상과의 만남을 통해 먼 기억이 소환되어 시선으로서의 아우라 경험과 다르지 않다. 벤야민은 시선의 응답으로서의 아우라를 강조하면서 '교감'을 강조한다. 즉 누군가의 시선을 지각하고 그 시선을 주고 받으며 대상과의 교감 속에서 응답

하는 것이 아우라의 경험인 것이다. 뵤메는 주체와 객체 간에 발생하는 공감 현상으로 지각을 설명하기도 했다. 이 교감의 또 다른 언어가 공감인 것이다.

레픽 아나돌이 제시한 기계 환각(Machine Hallucination)은 데이터 조각들이 만들어내는 황홀한 감각으로 디터 메르쉬가 제시한 '사태의 말 없는 마술'이다. '사태의 말 없는 마술'은 '사건'으로서 그 모습이 나타난다. 즉 '지금'이라는 시간성과 '여기'라는 공간성을 기반으로 일어나는 사건인 것이다. 아우라도 시간적으로는 '지금' 그리고 공간적으로는 '여기'에서 일어나는 지각[1]으로 공통적인 특성을 가지고 있다. 즉 일회성이라는 유사한 속성을 갖는다. 기계 환각은 매체가 변이 과정에서 나타나는 또 다른 아우라의 경험이라 할 수 있다. 매체의 변화로 아우라가 붕괴되는 것이 아니라 다른 매체형식 속에서 그 아우라가 개조된 결과라 할 수 있다.

뵤메(Böhme)는 대표적인 지각으로 아우라를 이해하고 현대적 의미로 확장했다. 그는 지각이론을 예술 뿐 아니라 자연, 건축 디자인 영역까지 확장했다. 아우라는 예술에만 갇혀있지 않으며 게임에서도 경험된다[15]. 새뮤얼 웨버는 아우라는 하나의 고정된 개념이 아니며 아우라가 각기 다른 매체상황에 따라 다른 모습으로 변형되어 드러난다고 보았다. 특정 시대에 논의되었던 아우라 개념을 그 시대의 산물로 규정할 필요가 없다. 시대를 초월하여 변화를 받아들이고 매체의 발달에 호응하며 아우라는 현재성을 가지고 있다. 인공지능 미술 작품의 매체 지각으로 소개한 기계 환각, 언캐니 그리고 인공 공감은 아우라의 변형이며 아우라와의 가족 유사성 안에서 해석될 수 있다.

5. 결론

본 연구는 인공지능 작품들 중 지각과 관련하여 부각되는 작품들을 위주로 하여 인공지능 기술이 예술과 만나 어떠한 매체 지각을 수용자로 경험케 하는지 알아보았다. 이를 위해 매체 지각을 처음 언급한 발터 벤야민의 아우라 개념과 벤야민 이후 여러 학자들에 의해 아우라에 대한 논의가 어떻게 발전했는지를 알아보았다. 이어 인공지능 미술의 매체 지각으로 기계 환각, 언캐니 그리고 인공 공감의 특성을 작품들을 중심으로 규명하면서 이러한 지각들이 결국은 가족유사성 안에서 아우라 지각임을 규명하였다. 앞으로 인공지능 기술은 더욱 발달하게 되고 예술가들은 그들의 실험을 멈추지 않을 것이다. 예

술가들에 의해 생성된 작품들은 새로운 경험들을 관객에게 제공하면서 관객들의 아우라 지각 경험을 확장 해 갈 것이다. 벤야민이 아우라 몰락을 규정한 후 아우라는 사라지지 않고 매체를 따라 회귀, 변형, 개조되면서 지속되고 진화될 것이다.

본 연구는 인공지능 미술 작품 중 매체 지각이 드러나는 작품 위주로 선정하여 진행하였으므로 모든 인공지능 작품에 적용할 수 없는 한계점이 있으나 인공지능 미술 작품의 매체 지각 특성을 규명한 점에서 의의가 있다고 본다. 앞으로 본 연구자는 기술의 발달에 따라 등장하는 예술작품의 매체지각에 대한 연구를 확장하고자 한다.

허 윤 정 (Yoon-Jung Huh)

[정회원]



- 1991년 2월 : 서울대학교 서양화과
- 1994년 2월 : 서울대학교 서양화과 석사
- 2000년 2월 : 홍익대학교 국제디자인 전문대학원 산업디자인 석사
- 2014년 2월 : KAIST 문화기술대학원 박사
- 2013년 3월 ~ 현재 : 국민대학교 미술학부 부교수
- 관심분야 : 미디어아트, 매체미학, 미술교육, 게임
- E-Mail : huh0900@kookmin.ac.kr

REFERENCES

- [1] H. R. Shim. (2021). *20C Media Philosophy*, Greenbee.
- [2] W. Benjamin. (2008). *The Work of Art in the Age of Mechanical Reproduction*, Penguin.
- [3] H. R. Shim. (2021). *Evolution of Aura*, Leehaksa.
- [4] S. J. Kim. (2011). Photography, Media, and Transformation of Aura: Digital Photography and Digital Aura, *Journal of National Esthetics*, 10(2), 155-186.
- [5] H. R. Shim. (2010). About the Problem of Aura in the Era of Digital Media, *Epoch and Philosophy*, 21(3), 317-342.
- [6] J. D. Bolter & R. Grusin. (2000). *Remediation: Understanding New Media*, The MIT Press.
- [7] P. Christiane. (2008). *Digital Art*, WWNorton & CoInc.
- [8] <https://refikanadol.com/works/melting-memories/>
- [9] https://www.youtube.com/watch?v=y_8mKgoYmFc
- [10] <https://www.youtube.com/watch?v=GitKKzsG-2M>
- [11] J. N. Noh. (2018). Research on the production of interactive artificial intelligence art works, focusing on the case of An Evolving GAIA, *Journal of the Korean Contents Association*, 18(5), 311-318.
- [12] <https://www.aixart.co.kr/html/artists/artists03.html>
- [13] <http://www.aitimes.com/news/articleView.html?idxno=135134>
- [14] D. Mersch. (2009). *Introduction to media theories*, Yonsei University Press.
- [15] Y. J. Huh. (2014). Aura in Game, *Journal of Korean Society for Computer Game*, 28(10), 137-142.