

데이터스케이프의 아름다움에 대하여

오영진 | 문화평론가, 한양대학교 에리카 '기계비평' 주관교수

〈디코딩 되는 랜드스케이프〉의 주된 작품 구성요소는 '데이터스케이프'라는 기계장치다. 이를 부착하고 주행하는 경험에서 흥미로웠던 것은 매뉴얼의 존재였다. 예술이 점차 첨단 테크놀로지와 융합되면서 작품 자체가 기계장치와 유사해지는 근래의 경향은 익히 알고 있었으나 독립적인 장치로서 매뉴얼이 필요한 경우는 이번에 처음 경험했다.

데이터스케이프에 딸린 매뉴얼은 「데이터스케이프 운행 안내서」라는 체크리스트와 『관점의 매뉴얼』, 그리고 『바라보고 읽어내는 장치』라는 소책자 2권을 합쳐 기본적으로 3종이나 된다. 이 매뉴얼을 꼼꼼히 읽는다면 30분은 족히 걸릴 것이다. '매뉴얼이 필요한 장치'라는 개념은 매력적이다. 이 장치(작품)가 매뉴얼을 읽어야 할 만큼 작동과정이 간단치 않다는 것을 뜻하며, 특정한 경험을 설계하고 이에 도달하기 위한 작가의 의지를 강렬하게 느낄 수 있기 때문이다. 데이터스케이프의 매뉴얼은 일반적으로 인식하는 기계의 사용설명서라는 보조적인 역할이 아니라 작가의 스테이트먼트와 퍼포먼스의 의식 절차 사이에 있는 기묘한 문서였다. 잠깐 기계에 있어 매뉴얼의 의미를 짚어보자.

1994년 어느 날, 고철로 팔려 국내에 들어온 러시아제 항공모함 민스크호는 군사적 전용을 막기 위해 내부 곳곳이 해체되고 부서진 상태였다. 한국 해군은 통관검사를 하던 중 기관실 내부에서 소각이 덜 된 매뉴얼 뭉치를 발견하였다. 일반적인 항공모함의 경우 매뉴얼의 종이 무게만 23톤에 이른다고 하니 그 일부가 채 처리되지 못하고 발견되는 것이 이상한 일은 아니었다. 매뉴얼 일부가 발견되자 그것은 국가기밀의 일부가 되어 함정의 역설계를 위한 중요한 자원이 되었다.¹ 항공모함 같은 거대 기계에 있어 매뉴얼은 기계의 근본 성격을 뒤바꿀 수 있는 요소다. 매뉴얼이 없는 기계는 고철에 불과하지만 매뉴얼이 있는 기계는 그 본래의 목적과 사명을 부여 받아 기능하는 객체가 될 수 있기 때문이다. 말하자면 매뉴얼은 기계의 영혼이자 시민권 같은 것이다.

후니다 김은 자신의 장치에 매뉴얼을 부여함으로써 이 기계의 사용법에 대한 부단히 주의를 주고자 했다. 『바라보고 읽어내는 장치』의 첫 장은 곤충의 눈에 대한 사유로 시작한다. 여기서 작가는 바라본다는 감각을 진화론적인 관점에서 눈이라는 장치의 획득으로 이해하고자 한다. 모든 생명이 인간과 같은 눈을 가진 것이 아니며, 곤충의 경우 겹눈을 통해 더욱 입체적으로 인지한다는 점에서 우리의 시각을 담당하는 눈-기계가 얼마나 한정된 발명품인지 깨닫게 만든다. 이어 그것의 부단한 변형과 이식이 너무나 자연스러운 일이라는 생각에 이르게 한다. 데이터스케이프의 윗면은 곤충의 겹눈처럼 파라볼릭² 형태로 디자인되어 있는데, 이 장치

실은 새로운 눈-기계의 보철물이 되고자 하는 의도를 품고 있다는 것이 이 장에서 설명된다. 이와 비교해보면 『관점의 매뉴얼』은 의미심장한 단문의 문장들로 이루어져 있는데, 대개는 우리 자신의 감각을 의심하는 절차를 유도하기 위해 쓰여 있다. 그 문장의 일부는 다음과 같다.

“감각에 임플란트 되어 있는 디지털 장치들”
“내가 움직이는가? 주변이 움직이는가?”
“항상 익숙한 방식으로 읽어내는 대상과의 링크”

관객은 『관점의 매뉴얼』을 통해 자신의 감각을 의심하는 절차를 밟고, 동시에 『바라보고 읽어내는 장치』를 통해 새로운 감각을 이식받기 위한 사유를 시작한다. 이것은 마치 소블리에가 새로운 와인을 음미하기 전 입안을 행구는 행위와 같다. 조금 까다롭게 느껴지지만 이 절차를 통해서야 데이터스케이프가 선사하는 새로운 감각을 최대한 받아들일 수 있게 된다.

후니다 김은 데이터스케이프를 사용자가 일시적으로 작동시키는 장치가 아니라 외과수술 차원의 보철물 이식으로 간주하는 듯하다.³ 데이터스케이프를 관객의 몸에 장착할 때 쓰는 카라비너⁴의 경쾌한 ‘찰칵!’ 소리는 보철물 이식을 알리는 신호음이다. 사실 기술적 지각행위를 일종의 외과수술의 은유로 보는 관점은 발터 벤야민의 글에서 일찍이 발견된다. 벤야민은 『기술복제시대의 예술작품』(1935)에서 다음과 같이 비유했다.

“미술사와 외과의사의 관계는 화가와 카메라맨의 관계와 같다. 화가는 작업할 때 주어진 대상에 대하여 자연스러운 거리를 지키지만, 그에 반해서 카메라맨은 대상의 조직으로 깊숙이 들어간다.”

1 강부원, 「항모 민스크호는 왜 테마파크가 되었나?: '매뉴얼'의 내러티브와 기술 지배」, 『기계비평』, 전치형 외 지음(서울: 위크룸프레스, 2019), 173~196 참조.
2 파라볼릭(parabolic)은 포물선(parabola)과 같은 형상의 무엇을 의미한다. - 편집자
3 후니다 김, 신예슬, 「임플란트」, 『바라보고 읽어내는 장치』(서울: 국립현대미술관, 2021), 15~18 참조. [이 책은 국립현대미술관에서 열린 전시 《국립현대미술관 다원예술 2021: 멀티버스》(2021)와 연계해 제작되었다. - 편집자]
4 암벽 등반가들이 쓰는 로프 연결용 금속 고리. O형과 D형 따위의 여러 모양이 있다. - 편집자

눈-기계를 가진 화가와 카메라-기계를 가진 카메라맨의 차이는 대상과 세계를 완전히 다른 관점으로 해부해 볼 수 있는가에 달렸다. 이는 데이터스케이프가 우리의 신체를 변형시키는 동시에 세계를 낱알이 해부하는 장치로 기능할 수 있음을 의미한다. 여기서 해부라는 단어는 입체의 또 다른 표현이다. 실제로 데이터스케이프 내부의 뷰파인더는 라이다 센서로 인지한 주변공간을 마치 게임 속 버드 아이 뷰(Bird's-eye view)처럼 보여주는데, 인간의 시지각 능력을 훨씬 벗어나 등 뒤의 기둥이나 복도까지 상세하게 표현한다. 우리는 데이터스케이프를 통해 처음으로 등 뒤를 보는 인간종이 된 것이다. 작가는 이러한 장치를 통해 세계를 단지 다르게 인식하자고 말하고 싶었던 것일까? 아니면 눈-기계의 지속적인 발명을 통해 강화된 인간을 요구하고 있는 것일까? 그는 매뉴얼에 이렇게 적어 놓았다.

“‘데이터스케이프’는 일종의 트리거⁵다. 그리고 그 트리거가 촉발하는 세계는 우리가 믿어왔던 단일하고 확정적인 세계보다는, 수많은 가능성이 잠재해 있는 다중적 세계에 더 가까울 것이다.”⁶

새로운 기계를 부착한 자는 세계에 대한 외과수술을 하기 전에 그 스스로가 외과수술을 받은 자다. 이는 지각적 능력의 다변화가 자신이 한시적으로 수용하는 세계의 감각만을 바꾸는 것이 아니라 그 주체가 세계를 재구성하는 방식으로 기능해, 궁극적으로 세계를 변화시킬 수도 있음을 암시한다. 데이터스케이프는 우리의 눈-기계의 보철물이면서 세계를 해부하는 보철물이라는 것이다. 작가는 다소 겸손하게 이 장치가 격발의 트리거가 되길 바라고 있다.

기계의 미학을 탐구하는 일은 기계 자체의 능력이나 위력 앞에 인간이 내뿜는 경탄 따위가 될 수 없다. 무엇보다 기계와 인간의 공모가 세계를 어떻게 인지하고 구성하게 만드는지에 대한 역동적인 탐구가 되어야 한다. 데이터스케이프를 흥미롭게 여기고 기꺼이 수차례 방문해 체험하는 관객들은 점점 더 동기화되는 자신의 신체와 기계 사이의 관계를 스스로 관찰하고자 하는 개별의 탐구자들이다. 작품이 장치가 된다는 것은 기계적 부속물이 많아진다는 것이 아니라 작품이 관객과의 접촉을 통해 새로운 경험이 격발되는 플랫폼이 된다는 의미일 것이다. 이 점에서 작품이 아니라 장치로 나가자는 모토를 가진 후니다 김의 생각은 매혹적이다.

데이터스케이프는 무엇을 보여주기에 앞서 낯설게 보는 법 자체를 우리에게 선사한다. 광학 펄스(optical pulse)로 목표물을 비추 후 반사된 반송 신호를 받아 주변을 인식하는 라이다 센서가 한가득한 데이터스케이프를 장착한 관객은 미술관 곳곳을 주행하게 된다. 라이다 센서는 관객이 움직이는 한, 정지한 사물 역시 자신과의 관계에서 움직이는 존재로 판단한다. 라이다 센서의 감각에서 정지하고 죽어 있는 것은 없으며 언제나 관계 맺기의 대상이 되는 것이다. 그 과정에서 일부는 멀미를 느끼기도 하며, 라이다 센서와 연동된 소리장치를 이용해 공간을 이동하며 사운드 생성에 몰두하기도 한다. 이 모든 체험은 신체와 장치 사이의 유격을 좁히고 새로운 신체로 육화해 나가는 과정처럼 보인다. 후니다 김의 작품 <디코딩 되는 랜드 스케이프>는 능동적인 자기개조의 시뮬레이션이 이루어지는 학습 장소이자 놀이터처럼 보인다.

개인적으로 후니다 김의 작품들이 컴퓨터, 라이다 센서, 스피커, 소프트웨어 등의 여러 테크놀로지들로 결합되어 있으면서도 유독 단정하고 통제된 느낌을 주는 이유를 다음의 면에서 알게 되었다.

“컴퓨터의 언어를 읽으려고 하는 것은 기계의 관점에 다가가기 위함이다. 그것은 기계를 알아가는 과정이기도 하지만 인간을 알아가고, 인간인 나를 더 성찰하게 만드는 시간이기도 하다.”⁷

그는 마치 사제처럼 우리에게 성찰의 경험을 요구하고 있었던 것이다. 이것이 그가 만들어 낸 장치의 매뉴얼이 단순한 설명서가 아니라 하나의 의식절차를 기록한 문서이며 그 순서를 반드시 존중해야 하는 이유다. 데이터스케이프는 관객에게 지금보다 더 다각적인 세계의 입체를 받아들일 수 있겠는가에 대한 반성적 질문부터 라이다 센서의 부단한 관계 맺기의 노력을 인간의 새로운 본성으로 받아들일 수 있겠는가에 대한 도전적 질문까지 다양한 층위의 경험을 선사한다. 나는 이것이야말로 기계의 아름다움이라고 정의하고 싶다.

5 트리거(trigger)는 방아쇠라는 뜻으로 어떤 현상 또는 사건이 촉발되는 계기를 일컫는 용어로 쓰인다. - 편집자

6 같은 책, 18.

7 같은 책, 29.

오영진은 2015년부터 한양대학교 에리카 교과목 「소프트웨어와 인문비평」을 개발하고 「기계비평」의 기획자로 활동해왔다. 컴퓨터 게임과 웹툰, 소셜 네트워크 등으로 대변되는 디지털 문화의 미학과 정치성을 연구하고 있다. 시리아 난민을 소재로 한 웹반응형 인터랙티브 이야기 <햇살 아래서>(2018)의 공동개발자이다. 가상세계에서 비극적 사건의 장소를 체험하는 다크 투어리즘(Dark Tourism) <에란겔: 다크투어>(2021)와 국제학술대회 ‘SF와 지정학적 미학’ 연계 메타버스 <끝나지 않는 항해>(2021)를 연출했다.

On the beauty of the Datascape

Oh Youngjin | Cultural critic, professor of Machine Criticism
at ERICA Campus, Hanyang University

The main element of the work *Landscape being Decoded* (2021) is a mechanical device called the “Datascape.” What interested me about the experience of putting on and operating this device was the fact that it had manuals. Though I was well aware of the recent tendency of artworks themselves becoming more like devices amid the gradual amalgamation of art and cutting-edge technology, this was the first time I had come across one that required manuals as a device in its own right.

The Datascape came with three basic manuals: a checklist titled “Datascape Operating Guide” and two pamphlets, titled *Perspective-Implant Manual* and *Through The Looking Apparatus*. Reading them properly took a good thirty minutes. I find the concept of a device requiring a manual appealing. It signifies that operating the device/artwork is difficult enough to necessitate the reading of a manual, and gives a strong sense of the artist’s will to plan and achieve a specific experience. The Datascape manuals were ambiguous documents, playing not the auxiliary role of a conventional user guide but one somewhere between an artist’s statement and order of ceremony in a performance. Let’s take a moment to look further into the meaning of device user manuals.

The Russian-built aircraft carrier Minsk, arriving in Korea one day in 1994 after being sold for scrap iron, had had various parts of its interior dismantled and destroyed in order to prevent its being repurposed for military use. During customs inspections, the Korean Navy found a bundle of partially-incinerated manuals in the ship’s engine room. Given that aircraft carrier user manuals normally weigh some twenty-three tons in paper alone, it’s hardly surprising that not all of them had been properly destroyed. The fragments of found manual became state secrets, and an important resource in the reverse engineering of warships.¹ When it comes to huge machines like aircraft carriers, manuals are an element that can alter the fundamental character of the machine itself. A machine without a manual is no more than scrap metal, but with a manual it becomes a functional object, endowed with its original purpose and calling. A manual is like the soul and the citizenship of a machine, you might say.

By giving his device manuals, Hoonida Kim intended to draw constant attention to the method of using it. The first chapter of *Through The Looking Apparatus* begins with his thoughts on the eyes of insects. Here, the artist attempts to

understand the sensation of seeing from an evolutionary perspective, as the acquisition of the device known as an “eye.” Not all creatures have eyes the same as those of humans; insects have compound eyes, allowing them to perceive the world in greater relief. This makes us realize just how limited an invention the eye-devices responsible for human sight really are. And this in turn leads us to the thought that constant transformation and transplantation of these devices is something extremely natural. The top of the Datascape is designed in parabolic² form, like the compound eye of an insect. In this chapter of the manual, the artist explains that the machine is actually meant to become a prosthetic addition to the eye-device. By comparison, the *Perspective-Implant Manual* is composed of short, profound sentences, generally written to induce a process of doubting our own senses. Here are a few examples:

“Digital augmentation of the senses.”

“Am I moving? Are the surroundings moving?”

“New connections with quotidian objects.”

Through *Perspective-Implant Manual*, viewers undergo a process of questioning their own senses; at the same time, *Through The Looking Apparatus* prompts them to begin thinking in preparation for the implantation of new senses. This is similar to the act of a sommelier rinsing out her mouth before trying out a new wine. It feels somewhat rigorous, but the process is essential if we are to embrace the new feelings delivered by the Datascape to the full.

Hoonida Kim seems to regard the Datascape not as a device operated temporarily by the user, but as a prosthesis implanted in a quasi-surgical manner³ When the Datascape is fitted to the viewer’s body, the transplant is signaled by a satisfying “click,” like that of a karabiner.⁴ In fact, the perspective of likening technological perception to a surgical operation makes an early appearance in the writings of Walter Benjamin. In *The Work of Art in the Age of Mechanical Reproduction*, he makes the following analogy:

1 Kang Buwon, “Why did the aircraft carrier Minsk become a theme park?: Narrative and technical domination of ‘Manual,’” in *Machine Critics* [in Korean], Jeon Chihyung et al. (Seoul: Workroom Press, 2019), refer to 173–196.

2 Parabolic means something that is shaped like a parabola. – Editor

3 Hoonida Kim, Shin Yeasul, “Implant,” in *Through The Looking Apparatus* (Seoul: MMCA, 2021), refer to 15–18. [This book was published in conjunction with the exhibition *MMCA Performing Arts 2021: Multiverse* (2021) held at the MMCA. – Editor]

4 A carabiner is a metal ring used by rock climbers to attach a rope. There are several shapes, such as O-type and D-type. – Editor

“Magician and surgeon compare to painter and cameraman. The painter maintains in his work a natural distance from reality, the cameraman penetrates deeply into its web.”

The difference between the painter with her eye-device and the cameraman with his camera-device depends on their abilities to dissect objects and the world from totally different perspectives. This means that the Datascape can function as a device that changes our bodies while minutely dissecting the world at the same time. Here, the word “dissect” is another way of saying “bring into relief.” Indeed, the viewfinder in the Datascape shows its surroundings, as perceived by LiDAR sensors, like a bird’s-eye view in a computer game. This goes well beyond the range of human visual perception to show even columns and corridors behind the wearer in detail. By way of the Datascape, we have become the first type of human to see behind its back. Did the artist want to use this device merely to suggest that we perceive the world differently? Or is he demanding an enhanced type of human, through the constant invention of new eye-devices? In the manual, he writes the following:

“The ‘Datascape’ is a kind of trigger.⁵ And the world it triggers is closer to a multilayered world of myriad latent possibilities than the world of singularity and certainty that we have believed in until now.”⁶

Those who put on the new device have been operated on themselves before they operate on the world. This implies that the diversification of perceptual capability does not merely alter their temporary sensing of the world, but functions as a way of reconstituting the world, and can ultimately change it. The Datascape is both a prosthesis for our eye-devices and a prosthesis that dissects the world. The artist, somewhat modestly, hopes that the device will be a provocative trigger.

Exploring the aesthetics of machines cannot be reduced to mere admiration towards the power of machines. First and foremost, it must be a dynamic exploration of how machines and humans can conspire to perceive and constitute the world. Each viewer who experiences the Datascape is an individual explorer, keen to observe the gradually-synchronizing relationship between his/her body and the machine. That the artwork has become a device means not that it has acquired more mechanical parts, but that it has become a platform where new experiences are triggered through contact with viewers. In this respect, Kim’s motto of creating mechanisms instead of works is captivating.

The Datascape, rather than showing us things, shows us actual methods of seeing things in an unfamiliar light. Fitted with the device full of LiDAR sensors that

perceive their surroundings by receiving reflected signals of optical pulses, viewers drive their way around the museum. As long as the viewer is moving, the LiDAR sensors judge still objects as entities moving within the relationship with themselves. In the feelings of LiDAR senses, nothing is still or dead, and everything is ripe for forming a relationship at any time. In this process, some viewers experience a sense of nausea; others become absorbed in moving around the space and creating sounds, using the sound device linked to the LiDAR sensor. All of these experiences narrow the gap between body and machine and appear to be a process of incarnating a new body. Hoonida Kim’s *Landscapes being Decoded* seems to be both a place of learning where active simulation of self-development takes place, and a playground.

Personally, I found the reason why Hoonida Kim’s works give such an exceptional sense of neat unity, despite combining multiple technologies including computers, LiDAR sensors, speakers and software, in the following argument:

“The purpose of attempting to read the language of computers is to draw closer to the perspective of machines. It is a process of getting to know machines, but also one of getting to know humans, and of making yourself, as a human, reflect more deeply.”⁷

Like a priest, Kim is demanding that we experience reflection. This is why the manuals for the device he has created are not simply user guides but documentary records of a ritual procedure, and why we must respect them. The Datascape delivers experiences on multiple levels, from the reflective question of whether viewers can embrace a three-dimensional model of a more multifaceted world than our current one, to the challenging question of whether they can accept the LiDAR sensors’ ongoing efforts to build relationships as a new human nature. To me, this is truly the definition of the beauty of machines.

5 A trigger is used to refer to the moment when a certain phenomenon or event is triggered. – Editor

6 Ibid., 18.

7 Ibid., 29.

Since 2015, Oh Youngjin has been developing the Software and Humanities Criticism and Machine Criticism courses at Hanyang University’s ERICA Campus. He currently studies the aesthetics and political nature of digital culture as represented by computer games, webtoons, and social media. He is a co-developer of *In the Sunlight* (2018), a responsive web-based interactive story about Syrian refugees. Oh is also the creator of *Erangel: Dark Tour* (2021), a dark tourism project delivering experiences of the sites of tragic incidents in the virtual world, the academic conference Science Fiction and Geopolitical Aesthetics, and the associated metaverse *Never-ending Voyage* (2012).