

“사물을 고찰할수록 불안해진다. 현재에 대해서만 그런 것이 아니다. 미래에 대해서는 더욱 그렇다. 내 주위의 사물은 멈춰 있는 것이 아니라 다만 순간적 정황만 이루고 있기 때문이다. 이런 사물은 스스로 움직이거나 움직여진다.”¹

사물은 ‘세계에 있는 모든 구체적이며 개별적인 존재’를 통틀어 일컫는다. 사물의 범주는 예상로 온 물건과 같은 일상의 차원부터 철학적 개념까지 폭넓게 걸쳐 있지만 보통은 인간이 감각할 수 있는 영역 내의 실물을 뜻할 때가 많다. 그런 의미로 사물을 ‘사람의 힘으로 자연에 대하여 가공하거나 작용을 가해 만든 물체’, 즉 인공물로 바꿔 말해도 무리가 없을 테다.² 사물과 인간의 관계를 살피는 박예나에게 사물은 인공물의 다름 아니며, 인간의 역사와 시간을 담고 있다는 점에서 인공물은 객체인 동시에 인간만큼 중요한 존재가 된다. 작가가 만든 사변적 세계에서 사물은 인간과 인간 외부를 연결하는 ‘살아있는 미디어’인데, 이것은 인간의 쓰임을 받는 자원이나 도구가 아니라 주체성과 능동성을 지닌 살아있는 행위자로 제 역할을 수행하기 때문이며 다른 한편으로 미디어를 하나의 환경으로 바라보고 “얇은 행위자들이 우글거리는 사물들의 서식지”³로 해석함에 따른다. 통상 미디어는 “인간을 위해 고안된 메시지나 의미 전달자”로 인식되지만, 이는 수단이나 매체만으로 국한되지 않는다. 미디어 역사학자 존 더럼 피터스(John Durham Peters)가 주장하듯 미디어는 “다양한 형태의 생명체들에게 서식지 제공을 가능하게 하는 환경”으로 간주할 수 있다.⁴

박예나의 작업 속에서 사물들은 본연의 틀에서 벗어나 인공 생태계로 나아가는 여정 속에 흩어져 있다. 이 글에서는 박예나의 주요 작업 속 사물들이 실재와 가상을 오가는 가운데 스스로를 전유하고 재건하는 양상을 살펴보면서 ‘살아있는 미디어’로서의 사물, 그것의 범주와 성격에 관해 살펴보고자 한다. 작가의 첫 개인전 《이탈을 위한 움직임》(2017)에서 사물들은 본래의 역할을 따르면서도 맥락을 잃은 채 반복적인 움직임을 만들어냈다. 분무기에서 분사되는 물은 전원이 켜진 다리미의 열기로 기화되고, 물에 반쯤 잠긴 수세미는 드라이어의 온풍으로 건조된다. 첫 번째 사물의 흔적은 두 번째 사물의 행위에 의해 무화되고, 사물들은 작가가 입력한 경로에 맞춰 일정한 패턴을 오가며 무한한 시간으로 편입하고 있었다. 이들은 인간의 필요에 의해 만들어졌지만, 더 이상 인간을 필요로 하지 않는 세계를 예시하였고, 작가는 사물을 (외형의) 익숙함과 (기능의) 낯설 사이에서 두며 이들의 첫 이탈을 독려했다.

팬데믹 시기를 거치며 발전한 온라인 프로젝트 《포스트 퓨처 그라운드》(2019-2021)는 사물들이 가상의 공간으로 전이하면서 만들어낸 ‘인공 물질 웹 카탈로그’이다. 작가는 (미래의) ‘새로운 땅’을 상상하며 영국 글래스고에서 1년여간 인공 파편을 채집하기 시작했다. <흙에 대한 성명서 (Manifesto)>에 따라 ‘우연히 발견된 인공 잔해물로서 문명화된 현재의 구조를 반영한’ 것들을 ‘미래 화석’으로 선정하였고 <흙 처리를 위한 실험 테이블>에서 채집한 표본을 3D 스캔한 뒤 분쇄한

¹ 빌렘 플루서(김태희, 김태한 옮김), 『사물과 비사물』, 필로소픽, 2023, 13쪽.

² 사물, 인공물에 관한 국어사전 정의 참조

³ 문규민, 『신유물론 입문』, 두번째테제, 2022, 57쪽.

⁴ 존 더럼 피터스(이희은 옮김), 『자연과 미디어』, 컬처룩, 2018, 24-25쪽.

다. 이로써 표본은 신체를 잃고 데이터가 되어 제 처지와 비슷한 것들과 ‘데이터의 바다’를 유영할 따름이다.⁵ 작가는 분쇄를 통해 미래를 앞당기고, 현재를 빠르게 과거로 편입시킨다. 지난 문명의 시간을 담고 있는 폐허의 조각이 미래를 예견하는 와중에 생겨난 시차의 전복은 사물이 선형적 시간과 지체에서 이탈해야만 얻을 수 있는 효과다. 그렇게 웹 카탈로그 속 사물은 여러 시간이 겹쳐진 우주 쓰레기 더미의 일부가 되고, “화석화된 과거의 표식들은 미래들의 상상된 지표들”로 나타난다.⁶ 작품 속에서 ‘과거의 표식’에 해당하는 파편은 껍데기만 남은 디지털 이미지로 변신했기에 데이터에 링크된 좌표로만 한때 물질로 자리했던 자신을 증명할 뿐이며 신체가 없어도 무방한 새로운 존재론적 가능성, 즉 ‘미래들의 상상된 지표’로 의미를 얻고자 한다면 열화와 이탈을 가속화하는 수밖에 없다.

데이터로서의 사물은 작가의 세 번째 개인전 《핫스팟 베이스 캠프》(2023)에서 더욱 뚜렷하게 나타났다. 인공적 사물 데이터(Artificial + Object + Data), 아티젝타(Artijecta)라는 새로운 생명체가 공공 와이파이를 서식지 삼는다면 그것은 어떤 삶을 꾸리며 어떻게 인간과 관계 맺을 것인가? 이 질문에 답하기 위해 작가는 <핫스팟 탐사 앱>(2023)을 개발하고 전시 참여자들에게 도심에서 아티젝타를 찾아내게끔 했다. 우리 눈에 가려진, 어쩌면 실체가 없을 존재를 추적해 보는 시도는 공공 와이파이기가 가진 개방성과 비가시성이라는 양면을 이용하여 인프라 내의 사물을 다시 한번 제 신체에서 벗어나게 해주었다. 예술적 실천 속 인프라는 “현상과 물리적 네트워크뿐만 아니라 비물질적 관계와 상징적 행위로 이해되며, 이는 눈에 보이거나 보이지 않는 방식으로 우리의 현재를 구성하고 미적 인식의 지평을 형성”하는데⁷ <핫스팟 탐사 앱>에서는 온라인 쇼핑몰 속 사물 이미지로 구체화된다. 이전의 ‘미래 화석’과 달리 핫스팟에서 건져 올린 이미지는 원본이 없다. 이미지와 실물은 일대일이 아닌 무작위적인 다대다 매칭을 이루고, 실물은 레퍼런스를 잃은 채 현실로 던져지기도 한다. 이제 사물의 이탈은 신체 없이, 지반 없이도 가능하다. 눈에 띄지 않고 손에 잡히지 않아도 존재하는 것들이 있다. 사물에서 출발한 인공 생명체를 물질에 한정하지 않으니 사물을 개념의 차원에서 논의할 수 있게 되었고,⁸ 이제 사물은 실재와 가상에 자유롭게 접지하고, 접속하는 존재이다.

그러나 인공 사물이 이탈을 가속하며 제 신체에서 벗어나는 만큼 데이터로서의 사물, 인공 생명체는 새로운 신체를 구성하는 전략으로 인간과의 관계를 재정립하고자 한다. 작가가 설정한 미지의 생태계에서 사물은 인간과 동등한 주체이면서 인간에게 제 영향력을 미치기 위해 인간이 감각

⁵ 히토 슈타이얼(문혜진, 김홍기 옮김), 「데이터의 바다: 아포페니아와 패턴(오)인식」, 『면세 미술』, 워크룸 프레스, 2021, 55-73. 히토 슈타이얼은 데이터의 바다에서 현대 사회가 방대한 데이터를 다루면서 생기는 과잉 해석을 다루고, 사람들을 단순한 데이터 포인트로 전락시키는 문제점을 비판했다. 여기에서는 데이터로 만연한 사회, 그로 인해 발생하는 데이터가 인간에 영향을 미치는 예측 불가의 상황을 묘사하고자 사용하였다.

⁶ 유시 파리카, 「수천 개의 작은 미래들」, 이현진 외, 『평행한 세계들을 꺼내기』, 현실문화, 2018, 22쪽

⁷ Martin Beck (Editor), Sabeth Buchmann (Editor), Ilse Lafer (Editor), Beatrice von Bismarck (Editor), Rainer Bellenbaum (Contributor), *Broken Relations: Infrastructure, Aesthetics, and Critique*, Spector Books, 2023, 8-9.

⁸ 비슷한 견해로 유시 파리카 또한 자신의 책 *What is Media Archaeology?*(2012)에서 “물질성은 단순한 기계가 아니며 고체나 사물 또한 아니다. 물질성은 많은 방향으로, 또한 구체적으로 (전자폐기물) 새어 나간다”(98쪽)라 말하며 사물과 미디어에 걸친 인식론적 체계를 재고하게 하였다. 심효원, 「히토류와 전자 폐기물에 대한 미디어 유물론 연구: 파리카의 ‘미디어자연’ 개념을 중심으로」, 『문학과 영상』, 2021, 가을, 556쪽에서 재인용.

할 수 있는 실물로 외형을 가다듬는데, 앞서 기술한 《포스트 퓨처 그라운드》의 웹 카탈로그로 자리를 옮긴 표본들이 <미래 이후의 흙>(2021)이 되고, 《핫스팟 베이스 캠프》(2023)의 ‘베이스 캠프’는 아티팩타를 상상해 보는 또 다른 경로가 된다. 베이스 캠프는 연구자들의 활동 현황을 볼 수 있는 아카이브 센터로서 수십 년 전 제작된 것으로 보이는 옛 가구를 개조한 작업대, 구형 모니터로 접속 가능한 웹사이트, 안내 방송, 케이블 다발, 아티팩타 추적기 등등의 다양한 자료들을 통해 관객들에게 아티팩타를 감각하도록 요구했다. 베이스 캠프를 구성했던 많은 것들은 <사건의 부분>(2024)에서 하나의 덩어리를 위한 부분으로 재활용되었다. 작가는 “생태계의 포화 상태와 데이터 생명체들의 증식활동으로 발생한 가상의 폭발 사건을 가정하고, 그 물리적인 세계와 가상의 세계가 붕괴되고 두 세계가 신체를 중심으로 융합되는 사건을 상상”하면서 비물질화된 사물의 신체를 재건한다.⁹ 케이블 다발은 이 생명체의 핏줄이나 신경망이고, 곳곳에 심어진 영상 매체는 생명체의 내부로 연결되는 통로로서 몸 속을 내보인다. 이렇게 사물은 데이터가 되고, 데이터는 다시 사물이 되었다. 데이터로 가득한 가상 세계의 신체성은 이것이 케이블과 같은 물적 인프라 위에 구축된 반쪽 세상임을 재확인시키는 동시에 인간이 제 자신의 감각 너머로 나아갈 수 없는 한계를 꼬집기도 한다. 박예나의 사물은 인공 생태계로 나아가는 여정 속에 (신체의) 이탈과 (감각의) 귀환의 반복하는 존재다. 사물은 신체 감각을 잃고, 아티팩타가 신체 감각을 얻는 곳은 실상 같은 세계인 것이다. 《이탈을 위한 움직임》(2017)의 수세미가 제자리로 돌아오듯이, <O>(2021)의 추가 원을 그리듯 인간과 사물의 얹히고 설킨 관계는 한쪽이 다른 한쪽을 온전히 덮어버리지 않을 때, 한쪽이 제 성질을 완전히 제거하지 않을 때 균형을 이룬다.

⁹ 개인전 《Interstitium》(2024) 작가 인터뷰 영상 참조. <https://www.youtube.com/watch?v=Cc0JJTeI8xo&t=706s>