

NESSIE

NESSIE

3월 14일

●
설탕과 소금.

똑같은 유리병 앞의 망설임을 혀는 모릅니다. 어느 쪽이 설탕일까요? 소금이 들어있는 병을 고른 뒤 스티커를 붙여줍니다. 선택하신 스티커는 「나누는 색」이 되어 둘을 구별하고, 검은색이어도 될 그것은 여러분의 혀가 됩니다. 한편 비는 그쳤지만 대신할 만한 것도 보입니다. 분무기로 무지개를 만들고 종이를 옮겨봅시다. 색연필은 「따르는 색」이 되어 번덕스러운 눈썹을 부지런히 좇습니다. 하얀 소금과 검은 스티커의 동행, 그렇다면 무지개는 검은 색연필과 함께할 수 있을까요? 색칠이 끝난 종이를 접어봅시다. 무지개가 되고픈 종이에 깃든 슬픔, 만남이 언제나 즐겁지만은 않습니다.

처방 약, 콘택트렌즈, 노트북, 청바지, 세면도구, 선크림.

A의 이삿짐입니다. 어떤 사정으로 30분 동안 급하게 꾸리다 보니 부족한 것이 많습니다. 동생에게 부탁한 나머지는 오후에 도착할 예정입니다.

06 : 30 ~ 핸드폰 알람 소리에 잠을 깬 A는 심한 갈증을 느껴 물을 마십니다.

07 : 26 ~ 몇 번을 뒤척이다 눈을 떠보니 이번엔 배가 곱습니다.
킵밥으로 아침을 해결하고 약을 먹습니다. 그리고 샤워를 합니다.

08 : 43 ~ 커피를 마시며 핸드폰으로 실시간 뉴스를 확인합니다.
어제 있었던 이세돌과 알파고의 제4국 소식이 화제입니다. 택배의 현 위치를 확인합니다.

09 : 12 ~ 친구에게 전화를 걸어 만날 시간을 정한 뒤 노트북에 저장된 드라마를 한 편 봅니다.

10 : 27 ~ 약속 장소로 출발합니다. 현관 옆 우편함에 신문과 전단지가 꽂혀 있습니다.

A는 어떤 사람일까요? 이삿짐 대부분이 생필품에 한정되어 직업은커녕 관심사를 짐작기도 어렵습니다. 심지어 인상착의를 알 길은 더더욱 없으니 오직 상황을 근거로 한 추측만 가능합니다. 우선 건강에 문제가 있는 것만은 확실해 보입니다. 또한, 오전 내내 걸을 떠나지 않았을 법한 것도 떠오릅니다. 무엇일까요? 각자의 답을 머릿속에 둔 채 A를 따라갑니다.



도로를 달리고 있는 것을 고르시오.

- ① 작고 가볍고 튼튼하고 노랗고 저렴한 자전거
- ② 작거나 가볍거나 튼튼하거나 노랗거나 저렴한 자전거

대형 할인점은 사물과 마주하는 법을 알려주는 장소입니다. 다들 각자의 이유로 다양한 물건을 선택합니다. 많은 물건이 더 많은 사람을 기다리는 이곳에서 어떤 일이 벌어질까요? 예보에도 없던 폭우가 갑자기 쏟아집니다. 그칠 기미가 보이지 않자 매장 안에 있던 사람들은 너도나도 잡화 코너로 갑니다. 같은 시각, 의류 코너에서 한참을 망설이는 사람이 있습니다. 면접 때 입을 정장이 필요한데 도무지 마음에 드는 게 없습니다. 잡화 코너의 우산은 모두의 선택을 받지만, 의류 코너의 모든 정장은 단 한 명을 만족시키지 못합니다.

작고 가볍고 튼튼하고 노랗고 저렴한 우산 ⇄ 작거나 가볍거나 튼튼하거나 노랗거나 저렴한 우산

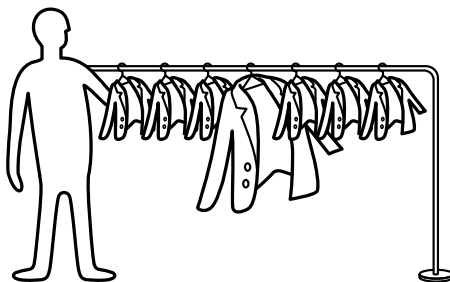
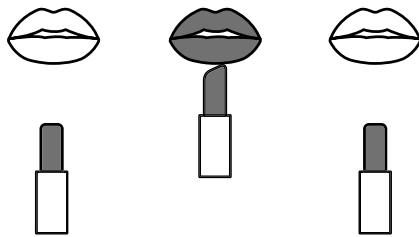
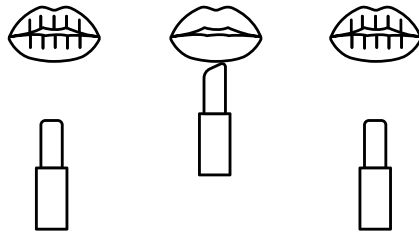
비슷해 보이나 제법 다른 둘입니다. 어떤 우산을 선택하시겠습니까? 왼쪽은 빨간색을 원하는 사람에게겐 필요치 않습니다. 그러나 지하철 입구에서 발만 동동 굴리는 사람에게겐 오른쪽이면 충분합니다. 전자는 눈을, 후자는 손을 통해 각자의 문제를 해결합니다. 또한 상황에 따라 둘의 위치는 얼마든지 바뀔 수 있습니다. 우산을 둘러싼 일련의 과정을 함축할 수 있는 말은 무엇일까요? 잠시 사전을 펼쳐봅시다.

기대 : 어떤 일이 이루어지기를 바라고 기다림, 또는 이루어지리라고 믿는 마음.

특정한 상황은 사용자의 [기대감각]을 깨웁니다. 립밤의 효과는 입술로 전달됩니다. 약간의 번들거림을 개의치 않는 이유는, [기대의 도착지]가 눈이 아닌 입술이기 때문입니다. 반면 립스틱의 색은 눈으로 전달되기에 도착지는 입술이 아닌 눈입니다. 이렇듯 기대감각은 사물의 기능과 직결됩니다. 설탕물을 앞에 두고 짠맛을 기대하지 않는 이유는, 그동안 먹었던 설탕이 달콤했기 때문입니다. 한편 찢어진 우산, 내 몸에 맞지 않는 옷, 페달이 부러진 자전거는 속성만 남은 채 해당 사용자의 외면을 받습니다. 비록 사전에 없는 말이지만, 향후 논의를 위해 뜻을 붙여줍니다.

기대감각 : 기능의 활성화를 통해 기대를 실현하는 일, 또는 그 일에 필요한 감각 기관. 상황 의존적임.

사용자와 사물은 기대감각으로 이어집니다. 어떤 자전거가 도로를 달리고 있을까요?





디퓨저, 사과, 더제대로만든부추전, 향수, 립스틱, 책, 다되는소시지, 상자, 난초, 선인장, 소금, 설탕, 컵.

택배가 도착했으니 새집을 꾸며봅시다. 어디에 무엇을 두면 좋을까요? 이삿짐을 통해 기대감각의 보다 구체적인 의미를 살펴봅시다.

1. 컵 : 마음에 쏙 드는 컵을 찾기란 생각보다 쉽지 않지만, 구멍 난 컵을 찾기란 정말 어렵습니다. 기능이 다수의 기대를 반영한다면, 속성은 개인의 취향을 드러냅니다. 그런데 속성은 기능을 전제로 하기에 기대감각은 보편성을 띕니다.

2. 사과 : 맛과 향은 물론 아삭거림까지, 사과를 한 입 베어 물때조차 감각은 총동원됩니다. 그러나 소리 때문에, 색깔 때문에 사과를 집어오진 않습니다. 중요한 것은 고유의 맛입니다. 한편 골동품 수집가에게 금이 간 어떤 그릇은 선망의 대상입니다. 전자가 속성보다 기능이 강조됐다면, 후자는 속성 그 자체가 기능이 된 드문 경우입니다. 물건의 구매는 기능과 속성의 끊임없는 줄다리기이며, 그 중심의 기대감각은 사용자의 상황을 대변합니다.

3. 소금과 디퓨저 : 설탕과 소금, 향수와 디퓨저는 모두 어딘가에 담겨 있습니다. 유리창 너머로 보이는 형형색색의 포장지는 우릴 유혹합니다. 미리 뜯어볼 순 없으나 어떤 것은 그럴 필요가 없습니다. 이미 알고 있는 맛과 향이기 때문입니다. 반면 처음 보는 과자의 맛은 궁금하기에 봉지를 뜯어 봅니다. 새로운 맛은 눈과 손이라는 [경유지]를 거쳐 혀로 전달됩니다. 경험의 연속인 일상은 기억이 되고, 기대감각은 그 기억을 따라갑니다.

4. 향수와 립스틱 : 향기는 사방으로 퍼져나가고, 화사한 색은 모두의 시선을 사로잡습니다. 언제 화장을 하시나요? 누군가와 약속은 기대의 [출발지]를 내가 아닌 우리로 바꿉니다. 기대의 실현이 대상과의 심리적 거리를 좁힐 때, 사용자와 사물의 실제 거리 또한 가까워집니다. 샤프로 말끔히 사라질 흔적들은 반복을 통해 관습이라는 지울 수 없는 자국이 됩니다.

5. 더제대로만든부추전과 다되는소시지, 그리고 책 : 실제 판매 중인 두 제품의 맛이 궁금합니다. 찢어쓰기가 무시된 꾸밈말은 근처를 지나는 이들에게 비슷한 상상을 유도합니다. 아마도 평범한 부추전보단 나올테고, 소시지는 다양한 음식에 어울릴 것 같습니다. 이처럼 [단어]는 가장 널리 공유할 수 있는 기대의 수단입니다. 단어와 단어, 문장과 문장으로 연결된 책은 무수히 많은 틈을 가집니다. 그 속을 채울 다양한 의미가 오고 가는 곳, 바로 기대의 소실점인 [눈]입니다.

A는 관상식물에 흥미가 있는 것 같습니다. 그러나 여전히 직업을 추정할 만한 물건은 보이지 않습니다. 아직 뜯지 않은 상자 속 내용물이 궁금하지만 일단 잠을 청합니다.

꺾뎡기만 남기

“뭔지 알 것 같아요. 동그라미 또는 양파, 또는 팔찌, 또는 배낭, 또는 수박, 또는 핫도그. 뭔지 알 것 같아요. 농구, 또는 침낭, 또는 야구, 또는 트랙터, 또는 쌍안경, 또는 만리장성. 뭔지 알 것 같아요. 트럼펫. 이제 알겠어요. 트롬본 맞죠?”

2016년 3월 13에 열렸던 [구글 딥마인드 챌린지 매치] 제4국. 당초 예상과 달리 알파고에 시종일관 고전하던 이세돌 기사가 던진 회심의 일격, 78수는 지금도 널리 회자됩니다. 어렵פות하게만 느껴지던 인공 지능의 실체를 모두에게 각인시킨 알파고는 이미 바둑계를 떠났지만, 구글의 또 다른 실험들은 여전히 진행 중입니다. 그중 하나인 **QUICK, DRAW!** 를 여러분께 소개합니다.

[퀵 드로우]는 제시어를 20초 안에 그린 뒤, 인식 여부를 판정받는 단순한 테스트입니다. <https://quickdraw.withgoogle.com/>에 접속하면 다음과 같은 [제시어]들이 끝없이 등장합니다.

앵무새	삽	모기	스테이크	소파	원숭이
리모컨	꽃병	팔	왕관	기린	눈송이
물고기	천사	피자	비행접시	감자튀김	첼로
손가락	신발	피아노	붕대	토스터	코뿔소
tenedor	bocadillo	rana	dedo del pie	bigote	columpios
corona	elefante	luna	guitarra	silla	oso de peluche
paper clip	beard	scissors	peas	jail	stop sign
洗碗碟機	池塘	螢火	手鉈	仙人掌	火車
냉장 박스	확성기	하키용 퍽	땅콩	모나리자	소화전
다이빙 도약대	반바지	지그재그	종이 집게	깍지	구불구불한 선

색소폰	비	팔찌	나비넥타이	펜치	나침반
플라밍고	꽃	곰	손톱	페인트통	선인장
달팽이	실밥	잠수함	골프클럽	페인트통	삼각형
coffee cup	stethoscope	bee	soccer ball	crayon	frog
streetlight	earth	matches	sink	balloon	sea turtle
ジャガイモ	バケツ	猫	六角形	クレヨン	コンパス
クレヨン	サクソフォン	飛行機	正方形	王冠	電子レンジ
올빼미	뇌	팔꿈치	눈송이	완두콩	알람시계
와인병	달팽이	계단	라디오	낙하산	비
샌드위치	개	학교 버스	꽃	모기	샌들
지도	드릴	나비넥타이	손가락	팔찌	소파
태양	라디오	돌고래	막대사탕	골프 클럽	프라이팬

세트당 제시어는 6개이며 각국의 다양한 언어를 선택할 수 있습니다. 응시자는 선線으로만 대상을 그린 뒤 O/X 판정을 받습니다. 또한 다른 사람들이 그린 것도 볼 수 있습니다. 지금 보신 132개의 단어를 비롯한 모든 제시어에 적용되는/될 일관된 규칙은, 퀵 드로우를 다음과 같이 정의합니다.

기억에 의존해 하나의 명사 제시어를 선으로 그린 뒤, 인식 여부를 판정받는 일.

[머신 러닝 기술이 학습을 통해 낙서를 인식할 수 있을까요?] 라는 구글의 표어는 제시어보다 더 큰 질문이 될 수 있을까요?



지도와 지구본.

“지금 몇 시인가요?”라는 물음에 답하셨다면, 여러분은 또 거짓말을 한 셈이 됩니다. 질문자의 지금이 응답자의 과거가 되는 일상의 역설은, 지금이 사실 점이 아닌 구간임을 말해줍니다. 오른쪽을 향하면 정말 지금이 아닐테니 반대쪽을 눌러줍시다. 많은 것들의 시작, 왼쪽으로의 여행은 이를 확인하는 과정입니다. 스위스의 결정학자 네커 L.A. Necker가 1832년에 고안한 Necker's Cube는 시지각 視知覺에 관한 각종 언급-착시, 환영, 모호성-에 자주 등장합니다. 다 함께 투명한 정육면체를 그려봅시다. 약속이나 한 듯 비슷해질 그림들은 Necker's Cube를 모태로 합니다. 시점 視點에 따라 달라질 면의 개수는 공간을 대하는 눈의 태도입니다. 프랑크푸르트의 화가 겸 판화가 르 블롱 J.C. Le Blon이 1725년에 출간한 Coloritto는, 인쇄의 원리인 CMYK 혼합의 전신입니다. 3색 및 4색 혼합-RYB, RYBK-을 창안한 르 블롱은 오늘날 오프셋 프린트의 토대를 마련한 사람입니다. 감지하기 힘든 인쇄물의 두께는 눈을 통해 이미지라는 실체가 됩니다. 여행의 즐거움을 함께하는 지도를 펼쳐봅시다. 일리노이 대학의 케네스 아펠과 볼프강 하켄이 1976년에 발표한 4색 정리 Four Color Theorem는, 지도상의 모든 인접 지역을 네 가지 색으로 구분할 수 있음을 증명합니다. 컴퓨터가 동원된 연산 과정에 대한 반감을 뒤로한 채, 위상수학과 그래프 이론의 발전에 혁혁한 공을 세운 4색 정리는, 뜻밖에도 그림의 요소인 선과 색을 고찰하는 계기가 됩니다.

France Lac Léman Swiss Lago Maggiore Italy ⇔ France Lac Léman Swiss Lago Maggiore Italy

독일, 이탈리아, 프랑스, 오스트리아 및 리히텐슈타인에 둘러싸인 스위스엔 접경지를 포함하는 호수가 여럿 있습니다. 레만호는 프랑스, 마조레호는 이탈리아, 보덴호는 독일과 공유합니다. 경계의 안팎을 색으로 구분하는 평면 지도는 「나누는 색」의 전형이지만 예외도 있습니다. 국경을 모르는 산천초목은 나누는 색보단 「따르는 색」을 원합니다. 지도 제작자의 개성이 조금이나마 반영된 육지의 색 구분은 바다에 적용되지 않습니다. 아무런 색이어도 될 프랑스나 이탈리아와는 달리 레만호와 마조레호가 푸른빛을 띠는 이유입니다. 그렇다면 선의 역할은 무엇일까요? 평면 지도가 한 나라의 지리 정보를 색 하나로 대신할 때, 지형 지도의 선은 이름 없는 산등성이를 타고 점점 위로 올라갑니다. 그렇게 도착한 산봉우리를 촘촘히 감싸고 있는 등고선, 이미 정상 頂上이건만 제작자의 손은 멈추질 않습니다. 알프스의 설정은 하얀색으로, 높이는 등고선으로 충분하지만, 그것의 웅장함은 둘만으로 부족합니다. 지도 제작자가 떨어져 있던 선과 색을 한 곳으로 모을 때, 지구본에 드리운 그림자도 둘을 따릅니다. 그렇게 지도로 유입된 그림자는 「들어온 어둠」이 되어 알프스의 요철을 대신합니다. 볼 수 있는 모든 것에 드리울 그림자의 이웃들-음영, 명암, 그늘-은 때와 장소를 가리지 않습니다. 여행 지도를 만들어 봅시다. 도쿄타워 東京タワー와 스카이트리 東京スカイツリー는 어떻게 표시하면 좋을까요? 답을 알고 있는 「나가는 어둠」은 유달리 밝아 보입니다. 한정된 지면에 필요한 정보를 모두 담아야 하는 지도 제작자의 고민은, 캔버스를 앞에 둔 화가의 그것과 비슷합니다. 무엇을 더하고 뺄 것인가, 선은 구성의 시작이자 대상과 마주한 화가의 태도입니다.

기원전 600년경, 그리스의 도시 국가 중 하나인 시키온 Sicyon의 부타데스 Butades에겐 딸이 한 명 있었습니다. 그녀의 이름은 코라 Kora, 긴 여정의 끝에서 우릴 반겨줄 사람입니다. 사랑하는 이와와 작별을 앞두고 슬퍼하지만 이내 돌멩이를 쥔 채 무언가를 응시합니다. 코라는 모니터 앞의 우리 모두입니다. 「화가의 기대」는 그녀의 손끝에서 출발합니다. 색이 떠난 빈자리를 메울 선은, 퀘 드로우의 유일한 도구입니다. 어떤 제시어가 등장할까요?



나누는 색, 따르는 색



직선, 사각형, 육면체, 당나귀, 말馬, 얼룩말 : 출제 경향을 고려한다면 충분히 예상 가능한 것들입니다.
 시작, 움직임, 단순함, 복잡함, 말語, 비슷함 : 당분간, 어쩌면 한동안 (절대) 나올 수 없는 것들입니다.

무더운 여름날, 길 위의 가로수는 작은 쉼터가 됩니다. 시원함을 선사할 그들은 붓을 쥔 누군가의 손을 한층 뜨겁게 합니다. 앞서가마다 촘촘한 그림자는 화가의 온 신경을 곤두세웁니다. 코라는 벽에 비친 연인의 그림자를 따르고, 남겨진 선은 그를 대신합니다. 이를 지켜보던 부타데스는 테두리 안쪽을 진흙으로 채워갑니다. 완성된 부조는 사라졌지만, 두 사람은 여전히 우리 곁을 맴돌고 있습니다. 퀵 드로우의 지향점 -반복 학습을 통한 낙서의 인식- 이 그림에 대한 질문이라면, 화가는 이에 답할 수 있는 사람이어야 합니다. 그런데 지금까지의 제시어 대부분엔 언제나 그림자가 달라붙습니다. [코라-타입]이라 불려도 무방할 현재의 출제 방식은, 대답할 필요가 없는 그림의 전제를 다시 한번 확인시킬 뿐입니다. 부피를 담은 그릇, 윤곽은 화가의 기대가 머무르는 곳입니다. 그곳에 드리울 어둠의 포착, 기대를 잔뜩 머금은 모두의 붓이 그토록 오랜 세월을 바친 일입니다.

- 직선 사각형 육면체 당나귀 말 얼룩말 : 있는 셈 칩시다.
- 직선 사각형 육면체 당나귀 말 얼룩말 : 그림자일 순 있습니다.
- 직선 사각형 육면체 당나귀 말 얼룩말 : 주인일지도 모릅니다.
- 직선 사각형 육면체 당나귀 말 얼룩말 : 그림자로 충분합니다.
- 직선 사각형 육면체 당나귀 말 얼룩말 : 그림자만으론 부족합니다.
- 직선 사각형 육면체 당나귀 말 얼룩말 : 그림자만으론 정말 부족합니다.
- 직선 사각형 육면체 당나귀 말 얼룩말 : 다리는 몇 개인가요?
- 직선 사각형 육면체 당나귀 말 얼룩말 : 달릴 수 없습니다.
- 직선 사각형 육면체 당나귀 말 얼룩말 : 어둠이 필요한가요?
- 직선 사각형 육면체 당나귀 말 얼룩말 : 어둠이 아직도 필요한가요?
- 직선 사각형 육면체 당나귀 말 얼룩말 : 결국 붓 떠버렸습니다.

유산 상속이 마냥 즐거운 일만은 아닙니다. 부채마저 고스란히 떠안을 수밖에 없는 괴로운 심정, 그림자는 아무런 말이 없습니다. 사진의 등장 이전, 화가의 주된 임무는 캔버스 밖의 그림자를 안으로 불러오는 일이었습니다. 그렇게 [들어온 어둠]은 관습을 초월한 아득한 존재가 되어 관람객과 그림 상호 간의 밀약이 됩니다. 이를 모를 리 없는 화가의 욕망을 잠시나마 사진이 봉인하던 시절도 있었지만, 왼쪽을 감당하기란 여간 벅찬 일이 아닙니다. 바탕 화면에 띄워진 각각의 창을 겹쳐봅시다. 경계면에 일어난 변화가 보이시나요? 그림자를 외면하면 거짓말쟁이가 되고, 텅 빈 캔버스를 걸면 도둑이 되는 현실은, [나가는 어둠]이란 궁여지책을 양산합니다. 그러나 두 어둠만으론 이상한 사람이 될 수 없습니다.

더제대로만든부추전과 다되는소시지, 단어는 기대를 반영합니다. 그런데 모든 기대의 이면에 도사린 그림자는 의심을 허락지 않습니다. 다수의 기대를 따를 때 우리는 평범한 사람이 되고, 정오의 그림자를 쫓을 때 화가는 당연한 사람이 됩니다. 그렇게 완성된 그림은 기억될 필요가 없는 또 다른 페이지로 남습니다. 화가는 당연할 이유가 없습니다. 이는 퀵 드로우도 마찬가지입니다. 구글의 속내를 알 순 없지만 이미 편향된 자료를 한껏 축적한 그들에게 제안합니다. 아래와 같은 제시어의 추가는 어떨까요?

앞, 뒤, 차이, 없음, 발견.



빈칸에 가장 알맞은 것을 고르시오.

$$2 + 1 = 3 \Leftrightarrow 3 = (\quad)$$

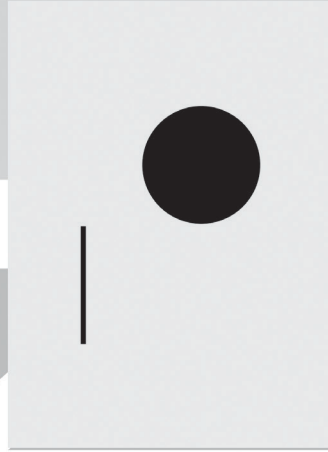
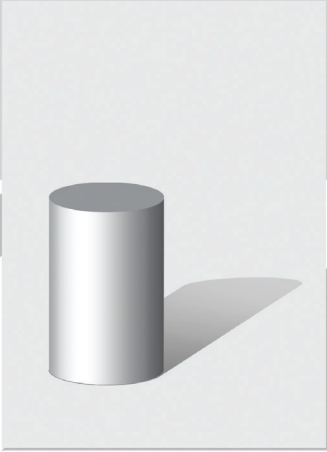
- ① $\sqrt[3]{27}$
- ② $9 \div \sqrt{9}$
- ③ $1976 - 1973$
- ④ $\sqrt{4} + (\sqrt{1} \div 5) \times 5$
- ⑤ $\sqrt{9} \times 0 + \sqrt{9} \times \sqrt[3]{27} - 6$

빨간불만 깜빡이는 신호등이 모두를 난처하게 할 때, 익살맞은 화가는 잼싸게 모든 동그라미를 초록으로 채웁니다. 초록불만 깜빡여도 안 될 신호등은 그림이 되어 온갖 의미를 부여받습니다. 그런데 동그라미는 왜 유독 튀어나와 보일까요? 말 없는 그림이 많은 사람을 만날 때 세상의 많은 것들은 오직 한 사람을 위한 재료가 됩니다. 화장대의 거울이 캔버스로 바뀌는 순간, 주변의 것들은 본디 역할을 상실합니다. 기능이 떠난 빈자리를 가득 채운 어둠, 화폭의 일부가 된 립스틱과 향수에 스며들 변함없는 기대는 내일을 향합니다. 그림에서 무엇을 보시나요? 본 것을 그리고픈 마음, 화가는 말을 하지 않습니다.

그리기

문장이 되지 못한 짧은 단어는 오늘도 주인을 애타게 기다립니다. 상자에서 꺼낸 [사과 모형]을 만지작거리는 A. 먹음직스러운 사과를 그리자니 두고 온 것들이 야속한 그에게, 물감보다 중요한 것은 무엇일까요? 사과일 순 없지만 그럴 필요도 없는 껍데기의 유혹, 안경 너머의 도화지는 아직 깨끗합니다. “보이는 것이 전부다.”라고 말한 이가 정말 보이는 걸 그리고, 우편함의 신문과 전단지 이미 그림이 돼버린 [돋을새김의 시대]. 내가 본 것을 남이 모를까 두려운 마음은, 언제나 잠들어 있던 어둠을 깨웁니다.

NESSIE가 보이시나요?



들어온 어둠, 나가는 어둠

3월 14일

•

••

•••

꺾데기만 남기기

•

••

•••

••••

이상훈
oldholland@me.com