

‘ 재미 ’에 관한 세 가지 전시 이야기

심 상 용 | 미술평론가

미학의 종점으로서의 ‘ 재미 ’

조덕현의 <아쉬켈론의 개 - 낯선 신을 향한 여행>, 2000. 11. 27 ~ 1. 21,

주드 폼 *Jeu de Paume* 프랑스.

최근 파리의 주드 폼 미술관에서 있었던 조덕현의 작업은 진부한 전시 패러다임을 훌쩍 뛰어넘어 차라리 하나의 ‘ 이벤트 ’에 근접한다. 소설가가 꾸민 이야기를 동반하면서 이 전시-이벤트는 미술과 문학 사이에 교각을 놓는다는, 이른바 다매체간 교류의 한 유형을 제시한다. 그것은 우선 흥미로운 실험이며 전략적 시도이기도 할 것이다. 뒤섞임, 퓨전, 혼성(잡종)교배에 관한 기술적 실험, 보기만 하는 대신 텍스트도 읽어야 하는 지각경험의 통시적 확장에 관한 실험, 그리고 유행하는 미학적 동향에 의해 성공적으로 지지되고, 주목받기에 유리한 전략.

우선 부가된 이야기는 대략 이렇다. 1990년의 서울에서 우연히 한 고서가 발견되는데, 그 내용은 13세기 몽골의 이슬람 원정군과 서양의 십자군 사이의 동맹관계로부터 출발한

다. 십자군의 사령관인 프랑스의 루이 9세는 동맹국 몽골에 우의의 표시로 고대 페니키아의 아쉬켈론에서 발굴된 20마리의 개 신상(神像)을 보내고자 한다. 개 문양을 선호했던 당시 몽골인들에 대한 배려로서. 그러나 사정에 의해 선물증정은 무위로 그치고, 철수 중인 루이 9세는 그 이교적인 물건들(아쉬켈론의 개 조각품들)이 프랑스에서 자신에게 불리하게 작용할 것이라는 생각에 파리 근처에 묻었다. 이로부터 640년이 흐른 뒤 실제로 고대 아쉬켈론의 유적지가 발굴되고, 이로써 그 고서의 기록이 사실로 입증된다. 이에 한국학자들은 책의 내용을 따라 파리의 역사를 조사, 결국 그 개 신상들이 묻힌 장소가 현재의 ‘ 주드 폼 ’ 일 것이라 추측하게 된다. 발굴팀은 루브르의 고고학 발굴팀의 협조를 얻어 이 지역의 발굴에 착수한다.

<아쉬켈론의 개>의 컨셉은 이 허구의 발굴을 조덕현의 발굴작업에 덮어씌우는 것이다. 작가가 만든 플라스틱제 개들은 아쉬켈론에서 제작된 것으로, 툴르리를 루이 9세의 역사로 포개자는 것이다. 허구와 사건을 충돌시키고, 실제와 비실제를 교차시키자는 것이다. 이야

기의 개입은 거짓의 역사적 맥락, 즉 소설적 허구를 부여함으로써 작품의 존재론에 심대한 변이를 초래할 것을 의도한다. 이야기의 저자인 소설가(이인화)는 자신의 이야기를 “작품에 어떤 거짓을, 역사의 아우라를 부가하는 장치”로 정의한다. 그리고 “종래의 심각한 아우라에 장식적이며 유희적인 태도”를 대립시키는 저항의 시도가 그 의미라 한다. 이를테면, 진실의 탐구를 넘어서는, 일종의 대안으로서의 키치적 감성이 중요하다 한다.

먼저 이야기의 덧붙임을 통한 허구의 부가와 그로 인한 실재와 비실제의 ‘경계 지우기’에 관해 질문해 보도록 하자. 이 때 덧붙여진 허구는 어떤 진실을 어떻게 교란하는가? 무엇과 충돌하고 갈등하고, 또 상처 입히려는 것인가? 거짓의 역사적 문맥이 부가됨으로써 부인되거나 더 강조되는 진실, 바로 그 진실과의 충돌에 의해 허구가 더 빛나는 허구가 되는 그런 진실은 여기서 무엇인가? 그 허구에 의해 손상을 입는, 조덕현의 개조작들에 내재하는 진실은 무엇인가? 허구는 개 조각의 ‘어떤’ 진실 대신, 그것들 자체 즉 예술작품으로서의 그것들의 아우라와 충돌하는 것인가? 그렇다면 그것은 결국 예술이라는 관념 전체를 문제삼고자 하는 것인가? 이를테면 작품의 진지한 아우라를 냉소화하는. 그렇다면, 그 전략은 두 가지의 역설에 직면하게 될 것이다.

첫번째는 이미 그와 유사한 개 조각들이 전남 영암의 구립 마을에서 해상무역차 들렀던 중앙아시아인들의 흔적이었다는 사실과 관

련있다(물론 그 역시 꾸며낸 이야기였다). 즉 개 조각들은 중앙아시아인의 성물이었다가, 어느새 고대 아쉬켈론의 유물이 되기도 하고, 또 그렇게 다음엔 다른 것이 될 지도 모른다는 것인데, 그렇다면 그것은 그 개 조각 자체의 아우라가 표류한다는(유행하는 표현을 빌자면 유목한다는) 의미에 다름 아닐 것이다. 그러니 돌아다니고 흔들리는 아우라를 어떻게 정확히 겨냥할 것인가! 돌아다니고 흔들리는 아우라는 그 자체의 견고한 아우라가 부재한다는 뜻이고, 그것은 아직 ‘작품’이라는 기호 이전, 즉 기호로의 전이를 겪지 않은 상태에 머물고 있다는 의미일 것이다. 즉 덧붙여진 이야기의 허구적 전략에 맞설만 한 자체 내의 확고한 기호학적 기반을 갖추지 못하고 있다는. 결국 그것은 실재/비실재 사이의 기호학적 충돌을 불분명하게 하고 긴장감을 감소시키는 쪽으로 작용하게 될 것이다.

반면, 움베르토 에코의 소설 <푸코의 진자>를 예로 들어보자. 에코가 그 진자에 온갖 신비주의와 은비주의를 대입시키려했을 때, 그 진자의 기호학적 진실은 너무도 명백하게 과학과 문명의 금자탑이었다. 즉 에코는 그 과학적 아우라에 성당기사단이나 장미 십자회 등의 신비주의적 문맥을 충돌시키고자 했던 것이다. 그러나 <아쉬켈론의 개>에선 허구와 그 허구의 도전을 받고 싸움에 나서야 할 아우라적 진실 사이의 줄긋기가 용이하지 못하다. 부가된 이야기는 작품의 진실을 거짓으로 슬쩍 빼돌리려 하는데, 정작 그 진실이 지시하는 바가 정체불명인 것이

다. 문제는 충돌의 부재이고, 오히려 개 조각들이 전적으로 이야기에 의존적으로 된다는 데에 있다. 혼돈을 고조시키고 게임을 흥미진진한 것으로 만들기에는 실재가 너무 쉽게 비실제의 유혹에 빠지는 것이다. 실재/비실재 사이의 기호학적 서열화라 해야할까. 물론 비실제가 실재를 압도하는. 소설가의 덧붙여진 이야기와 미술가의 개 조각에 관한 기사는 이렇게 적고 있다. “(....) 이를 바탕으로 한 조씨 작업도 한층 정밀한 틀을 갖추게 되었다.”

두 번째는 그같은 허구의 전략이 성공적일수록, 바로 그 허구에 의해 개 조각들은 더 두툽한 아우라를 갖게 될 것이라는 점이다. 주어진 작품의 아우라를 훼손하자는 전략에 의해 더 예술적인 작품으로 되는 것이다(바로 그같은 역설적 과정에 의해 <아쉬켈론의 개>가 저드 품에 초대된 것이 아닌가).

그리고도, 텍스트를 기반으로 하는 것과 실물과 신체에의 복속이 운명인 영역 사이의 어떤 봉합될 수 없는 차이를 인정해야 하지 않을까? <아쉬켈론의 개>는 허구와 진실의 경계를 중요하게 언급하지만, 그것은 허구를 통해 더 잘 진실을 포착해낸다는, 전적으로 소설이 경작해 온 패러다임에 해당되는 것은 아닐까? (장황하게 말할 순 없지만) 미술의 역사는 적어도 가장 키치적이고 비속하고 과거의 모든 전통들을 조롱하는 경우에도 허구의 동원이나 지원에 기대지 않았다. 미술사는 미술의 허구나 허구적 미술로 지칭할 수 있는 것들을 생산해 오지 않았다. 미술은 그 원천적

인 도구인 신체와 행위를 통해 운명적으로 현실에의 깊은 가담 속에서, 즉 만지면서 말을 걸고 더듬으면서 만나왔다. 미술 내적인 논의에 있어서건 외적인 대응에 있어서건 마찬가지였다. 모더니즘 미술의 정신적 지주가 지각과 인식의 진실을 추적해 왔고, 또 얼마나 힘겹게 허구로 분류된 것들의 추방에 스스로를 동원했는가는 이미 새삼스러운 지적에 불과할 것이다. 탈모던주의의 일련의 경향들이 결국 개념과 아이디어만을 남긴 이전의 지독한 편집을 거부하거나 그 부담을 덜 대수롭게 여기긴 했지만, 그것의 완전한 부인은 일어나지 않았다. 불탕스키는 유태인의 학살을, 조셉보이스는 미국인디언의 비극적인 최후를, 안젤름 키퍼는 대전의 비극을 다뤘다. 가장 대중적인 팝조차 모호하긴 하지만 수퍼마켓과 소비를 위주로하는 사회를 경계했다.

조덕현도 유린당한 한국의 여성사와 동족상잔의 비극을 자신의 주제로 삼곤 했다. 그 래서인지 그의 세계에서 “진실을 탐구하는 지식인의 신념 대신 이야기꾼의 키치적 감성”을 환기하는 것은 다소 의아한 일이 아닐 수 없다. 그렇지만, 재미가 <아쉬켈론의 개>의 가장 중요한 개념중 하나라는 사실은 의심의 여지가 없어 보인다. 그 재미 장치를 공급한 소설가는 한 인터뷰에서 이렇게 말한다.

“대체 이런 개 조각에 대고 왜 이런 이야기를 지어 붙인거요?”하고 따지는 관객에게 이야기꾼은 수줍게 웃는다. “글쎄요. 재미죠, 뭐. 없는 것보다는 재미있지 않겠어요?”

그런데 이 여유있어 보이는 재미에 소설가는 다소 무겁게 의미를 부여한다. 그는 “이제 모든 메타적 가치를 담고있는 기존 예술의 그 재미없음 대신, 재미야말로 미래의 모든 예술적 창조활동의 필수 조건이 될 것”이라고 잘라 말한다. 물론 그런 세계의 도래, 모든 의식이 균등하고, 그 균등해진 의식을 불러낼 수 있는 유일한 미적 기반이 ‘재미’뿐인 세계의 도래는 이미 낡은 예측이 아니다. 유감스럽지만, 우리 시대가 생산해낼 수 있는 것이란 고작 ‘없는 것 보단 나은’ 어떤 것들일 것이라는 것도 쉽게 부인하긴 어려운 사실이다. 그렇더라도, 이 과거의 사유전통과의 단절과 그것에 의존한 진행은 (다시금 되돌릴 수 없을지라도) 서글픈 일일 것이다. 관객의 머릿수를 기꺼이 외면했던 시도들, 대가를 지불해야 했던 존재를 건 싸움들, 적빈과 소외를 무릎꿇던 고집과 집착들, 추방과 망명을 불가피하게 했던 개입들, 역사의 이 수많은 ‘재미없는’ 것들이 발붙일 수 없는 세상이 바로 우리의 미래라니!”

사람들이 더 이상 전시장에 가거나 소설을 읽지 않는다는 것은 엄연한 사실이다. 그렇더라도, 미술과 문학의 죽음, 재미가 유일한 미적 강령인 미래의 단언은 아직은 시기상조일 것이다. 우베 콜베 Uwe Kolbe 를 따르자면, 고전은 사망한 것이 아니라 다른 방식으로-물론 그 방식들이 맘에 드는 것은 아니지만- 소통되고 있을 뿐이다. 진지한 세미나는 아니더라도, 고전은 힙합-랩 가사 안에서도 여전히 살아 숨쉬고 있으며, 심지어는 소설을 읽지

못하게 만드는 주범인 텔레비전방송조차 셰익스피어와 도스토예프스키를 인용하고 있다. “시인은 더 수상한 사람이 되긴 했지만, 여전히 살아있다.” 대중적 소통과 ‘재미-문화’를 변호하는 사람들도 비록 흠뻑 두들기고 조롱하기 위해서라 하더라도 여전히 그 오래되고 재미없는 것들을 인용하고 있다. <아쉬켈론의 개>도 자신의 시도가 지닌 미적 변별성을 입증하기 위해 미술고전들을 인용하고 있지 않은가. 오늘날 그 같은 재미없는 것들은 사정없이 매도되지만, 그럼에도 여전히 가장 첨단적 경향들, 퓨전이나 혼성교배 따위의 재미있는 것들에 원료를 제공하고 있다.(연료가 없다면 연소도 불가능하다)

그렇다면, 우리 시대는 여전히 우리시대만이 가능한 미래의 고전들을 생산해내야 하지 않을까? 과거의 원전들을 뒤집고 뒤섞고 주물럭거리는 재미 사이에 간간이라도, 미래의 원전이 될 뭔가를 만들어내야 하지 않을까? 뒤섞는 행위들만큼 뒤섞일 수 있는 원전들을 말이다. 없는 것보단 나은, 그런 부담없는 재미들을 즐길 가능성을 미래의 사람들에게도 남겨두기 위해서라도.

소박한 일상적 공감으로부터의 ‘재미’

김태현의 晝亂中 日記(화난중 일기), 2001.2.14 ~ 3.10, 사루비아 다방

작가 김태현에게 그의 일상에 산재한 허접스럽고 사소한 것들이 관심이다. 일기를 쓰듯

그는 자신의 결혼과 이사, 가족여행을 그린 다. 자신이 사는 도시 어디에나 널려있는 콘크리트 구조물들, 주차장애물과 먼발치로 보이는 송전탑, 그리고 지하철과 TV가 쏟아내는 월드컵 홍보도 그의 일기엔 의미있는 소재가 된다. 일기인 만큼 간간이 돈 안 되는 그림만 끼고 사는 자신의 신세타령도 눈에 띈다.

김태헌의 그림일기는 때론 권위적이고 비인간적인 사회에 관한 자신의 입장을 표명하는 공간이기도 하다. 그가 상가 빌딩을 오를 때, 계단 각각의 단마다 예외없이 새겨진 광고문구들은 그에게 소비에 미쳐버린 달한 사회를 떠올리게 한다.(말하는 계단) 소비함으로써만 스스로가 확인되는, 계단을 오르는 동안에도 다만 소비자일 수밖에 없는 사회! 또 그의 기억에 미술관은 우선 ‘금기 의 사원’으로 남아있다. 손대지 마시오, 뛰지 마시오, 조용히 하시오, 사진촬영금지, 금연 따위의 경구들로 도배된 신전, 대리석으로 치장되어 있으며, 감시카메라가 작동 중인 신전! 그는 미술관이 도대체 뭐하는 곳인가를 새삼 묻는다. 물론 그는 답을 알고 있다. 미술관 역시 소비가 그 기반인 한 문화적 관습의 소산일 것이라는.

김태헌의 드로잉들도 텍스트를 동반한다. 그러나 그것들은 이미지와 충돌하거나 교란하는 대신, 오히려 이미지의 메시지를 부연하고 보완한다. 예를 들자면 이렇다.

“나는 적어도 하루에 평균 9시간 이상을 자는 잡보다. (.....) 시간을 정해놓고 살아가는 슈퍼맨들은 날

밥이나 축내는 식충이로 생각할 거다. 그러나 게으른 내게 (....) 부지런한 자들이 만들어 놓은 세상, 그거 별로 달갑지 않다.(게으름에 관한 썰)”

드로잉이건 텍스트건 김태헌의 세계는 자신의 범주를 벗어나지 않는다. 소박하고 가볍다. 규모는 삽화적인 차원 이상을 탐하지 않는다. 기대도 정확하게 그 규모 만큼일 것이다. 잘, 혹은 세련되게 그리려는 아마도 오랫동안 주입됐을 욕심도 얼마간은 처리된 것처럼 보인다. 어떤 심각한 사회적 입장의 표명과 관련되는 경우에도 기법은 자의적으로 비기술적이며 키치적이다. 진지함을 결여한 것은 아니지만, 그것들은 자주 해학적인 태도와 태평해 보이는 즉흥성 뒤로 숨는다. 그러나 이 가볍고 작은 형식들은 이미 미술사와 미술적 전통들에 대한 어떤 진보적인 의식의 반영일 수 있을 것이다. 무엇보다도 그것들은 스스로에게 충실하려했던 결과물들이란 관점에서 의미일 것이지만, 이 자기충족적인 드로잉과 텍스트들은 어느새 불결하고 사소하고 허약한 존재의 진실들을 담아내고 있다.

그럼에도 나는 이 같은 공감, 사소함이 건네는 익숙함에 충분히 빠질 순 없다. 나는 그렇게 질문해야 할 뚜렷한 당위의 범주도 없이, 그러나 “그것이 다일까?” 하고 자문하게 된다. 이 흥분시키거나 눈물을 흘리게 하지도 않는, 깊은 절망과 환희로 인도하지 못 할 것들이? 라고. 소박주의의 공포랄까, 오히려 거짓이면 좋았을, 진부하지만 너무나 선명한 나날의 에피소드들만이 남아있는 모든 것인 그

런 세계를 과연 견딜 수 있을까? 그 안에서 미술이 다만 한 개체성의 지극히 사적이고 지엽적인 일기에 지나지 않게 되는 사회를. 나는 아직은 하나의 위대한 양식을 만드는 예술과 그것을 만드는 사람으로서의 예술가가 이젠 지나가버린 ‘꿈’에 불과하다는 진술을 받아들일 수 없다. 한 인간의 오래된 내적 성숙의 결과-그것으로 비로소 존재의 심원한 본질에 다가선다는-로서의 예술이 수명을 다했다는 단언들도 마찬가지로.

그렇더라도, 지금 김태현이 전하는 그 단편들을 제외하곤, 존재와 삶을 어떻게 언급할 수 있을까? 파스칼은 자신의 <팡세, *pensees*>에서 “부분들을 알지 못하면 전체를 알지 못한다”고 적고 있다. 그러나 파스칼은 또 이렇게 적고있다. “전체를 모르면서 부분을 안다는 것은 불가능하다.” 그것이 아무리 상세한 모음이어도, 부분들의 모음으로 결코 전체를 조망해낼 수 없다는 의미다. 존재 전체의 조망, 그 메타조망들은 이제 시효를 상실했다고들 한다. 인간은 이제 중심인 대신, 다만 사건과 경험의 주변에 머물고, 사소한 에피소드들에 파묻혀버렸다고들 한다. 나는 김태현을 들어 언급했던 그 소박함과 메타조망의 상실 사이의 경계가 자주 분명하지 않다는 사실에 놀라곤 한다. 때로 어떤 소박주의는 인간에 관한 절망의 논의들을 은연중에 받아들여야 하는 하나의 장치로 작용할 수도 있지 않을까?(김태현의 이미지들과 무관하게)

김태현의 세계가 최소한 전략적이지 않다는 점엔 의미가 부여되어야 할 것이다. 전략

이란 기본적으로 상대를 의식하는 태도, 즉 객체에 대하여 가질 수 있는 태도다. 언제나 ‘그들’에게 어떻게 ‘보여주어야’ 할 것인가를 우선적인 관심사로 삼음으로써 관객을 타자로 정의하고, 대상화하는 태도다. 그리고 그 중국은 관객을 타자화함으로써 곧 스스로의 타자화에 도달하게 되는 것이다. 언제나 관객의 입장을 앞서 생각하게 됨으로써 스스로를 타자화하게 되는 것인데, 스스로에게 관객이 타자라면, 관객에겐 자신이 타자이기 때문이다. 전략적인 예술은 관객과 시장이 보기 원하는 것을 사유의 우선 위치에 놓는다. 이 같은 전략이 우선적으로 파괴하는 것은 주체성이고-더 정확히 하자면 주체의 변증법이고- 예술의 자기충족성이다. 낭만적으로 말하자면, 인간의 내면에서 서서히 성숙해 가는 예술이다.

196개의 그리드와 랜덤코드가 제안하는 ‘재미’

<그리즈, *Grides*>, 아트 나비센타, 온라인 전시(www.nabi.co.kr)

김수정은 이미 1999년에 이와 유사한 컨셉의 작품을 발표한 바 있다.(1999, 동덕 디자인 갤러리) 당시 작품의 테마는 ‘코스몽타주 *Cosmontage*’였고, 그 의미는 컴퓨팅 프로세스가 수행해 낼 수 있는 미적 가능성과 상호소통 *interactive communication*의 ‘실험’에 바쳐져 있었다.

마치 게임의 제안 같은 그의 작업은 우선 흥미롭지만, 그 흥미의 뒤에는 그것을 지지하

는 확고한 신념과 철학이 있다. 작가는 컴퓨터가 보다 인간적 도구로서 지난 세기 미술사의 눈부신 인문학적 결실들과 맥을 같이 할 수 있다고 믿는다. 작가는 컴퓨터를 작동시키는 에너지원인 교류전기 역시 수·화력, 혹은 원자력으로부터 파생된다는, 즉 궁극적으로 자연의 선물이라는 점에 고무된다. 그에겐 0과 1의 이진법에 의존하는 디지털 신호 역시 우주의 근원적인 질서, 즉 음양의 맥락에서 이해된다. 양인 빛질과 음인 한지에서 획득되는 동양의 전통 화론은 아날로그 코드를 디지털 신호로 분해하는 컴퓨팅의 수행과정에서도 재현된다는 것이다. 따라서 그에게 컴퓨터는 다만 전자적 도구에 불과한 것이 아니고, 프로그래밍도 기술적인 접근으로만 제한되지 않는다. 그는 자신의 전자 드로잉들을 붓과 먹의 조화, 한지의 흡수력만큼이나 전신적이고 사유적인 과정으로 믿고 있다.

흥미의 보다 직접적인 계기는 이른 바 ‘랜덤코드’의 사용으로 구체화된다. 여기서 랜덤코드는 상호게임에 우연성을 개입시키기 위한 기술적 보증이다. 로제 카이요를 빌자면, 우연성이란 조절이나 합의의 어떤 예측도 불허하는 것으로써, 모든 게임의 개념적 근원에 다름 아니다. 우연성에 의해 의지는 결과의 직접적이고 유일한 동기일 수 없게 되고, 결과는 자주 의지로부터 독립적인 것으로 되는 것이다. 따라서 그것은 의지에 대한 반란이고, 중심과 통일, 질서의 안티테제로서 테제들을 작동불능의 상태에 빠트리는 것이다.

랜덤코드의 우연성과 그 예측불허는 모데

니즘 정신, 즉 자신을 상대화하는 모든 것을 제거함으로써 오로지 주체의 당위만을 고집하려는 정신과 상반된다. 우연성이란 의지의 주체로서 스스로의 근거에만 관심을 제한하는 대신, 기꺼이 반의지적인 태도를 수반하기 때문이다. 따라서 랜덤코드의 우연성은 모더니즘의 총체적 합의를 넘어 분쟁적이고 다양한 포스트모던적 정치학으로의 일보를 내딛는 계기로 독해될 수 있을 것이다. 그것은 리오타르가 포스트모더니티의 설명으로 제안했던 ‘최종적인 지식에 포섭되는 것에 대한 저항’과 닮아있다. 랜덤코드는 이를테면 모더니즘적 자기물두의 환수조치, 자코뱅적이고 불세비키적인 모든 의미의 단일화, 통일화 경향에 대한 문제제기의 문맥에 가담하고 있는 것이다.

당장이라도 나비센터의 홈(www.nabi.or.kr)으로 들어가 <그리즈, *Grides*>라는 제목의 온라인 전시를 클릭해 보라. 이 상호적으로 작용하는 디지털 드로잉은 196개의 그리드 위에서 펼쳐지는 9개의 게임-메뉴로 구성되어 있다. *paint*, *unsnap*, *proportion*, *dragback*, *ripple*, *mirror*, *dimension*, *type*, *music* 각각의 게임은 철저하게 관객-유저의 마우스 클릭과 트랙에 응답적이고, 음향을 동반하고 있으며 (다는 아니지만) 시간과 상관변수적으로 작동한다. *paint*에서 유저는 마우스의 작동을 따라 각각의 격자들을 블랙으로 메워 가게 되는데, 그 순서는 정확하게 기억된다. 기억과 시간성과 게임의 규칙이 되는 것은 *dragback*에서도 마찬가지인데, 여기서

는 각각의 그리드에 설정된 음까지 재생된다. *proportion*은 196개의 그리드를 형성하는 가로 세로 줄의 배열에 일련의 파격을 가하는 경험을 공유하도록 한다. *mirror*와 *dimension* 역시 일련의 파괴와 복원의 상호게임을 제안한다. 관객은 그리드의 배열과 구성에 혼란을 초래하지만, 배열은 순간적으로 복원된다. *type*에서도 모든 그리드는 해체되어 입력한 철자의 도상으로 재도열된다. *music*은 유저에게 작곡의 경험을 제안한다. 여기서 마우스 클릭은 오선지에 하나의 음표를 기입하는 행위가 된다.

이 모든 게임-메뉴에서 그리드들은 예측할 수 없는 방식으로 결합과 해체, 운동과 정지, 진행과 후퇴, 확장과 축소의 순환을 반복한다. 진행과 과정의 패턴들은 단순하고, 또 카테고리화 주어져 있긴 하지만, 그 안에서 야기될 변화의 경우의 수는 무한하다. 게임의 규칙은 존재하지만, 그 세부를 결정하는 백터, 주기는 임의적이고 불규칙하며 예측불가능하다. 질서를 주관하는 규칙들은 ‘작가-프로그래머조차 통제할 수 없는 방식으로 프로그램 내부에서 자체적으로 수행되기 때문이다. 그렇더라도 완전한 임의성은 물론 아니다

(철학적 의미에서 완전한 임의성이란 존재하지 않는다). 다만 운동에 관계되는 요소들이 너무 많고, 그 작용들이 복잡해서 그 규칙들을 쉽게 정의할 수 없을 뿐이다. 아마 운동의 카오스적 패러다임이라 해야 할 것이다.

앞서 말했듯 김수정의 작업은 재미있다. 김주현의 표현을 빌자면, 그것은 매우 흥미로운 ‘인터랙티브 장난감’이다. 그리드가 제안하는 소통의 쌍방향성은 자극적이거나 선정적이지도 않으면서 관객에게 몰입의 경험을 부여할 수 있을 듯 하다. 주체와 객체의 구분을 넘어서고, 어느 쪽도 소외되지 않으면서, 그리고 유저는 정보의 수용자로서가 아니라 능동적인 주체를, 그리고 다시 관객을 넘어선 행위의 주관자를 경험하게 될 것이다. 여기서는 오랫동안 미술의 사회학적 부담이 있어 왔던 엘리트적 속성과 인터넷이 초래한 비인간적인 역기능들이 잠시라도 다소 완화되는 듯 하다. 아마도 오늘날과 같은 도구지상주의 시대에 있어 예술의 사회적 기능이란 이러한 것 등이 아닐까! 도구를 그것을 낳은 문명의 악순환으로부터 빼돌려 잠시 인간적인 선순환에 활용하는 것.