

예술에 적용된 인공지능 시스템
-현상학적 예술론을 중심으로-

Artificial intelligence system applied to art
-Centering on Phenomenological Art-

주저자

박상현 Park, Sang-hyun

건국대학교 영상영화학과 교수 | Professor of Konkuk University
controlz@konkuk.ac.kr

투고일	2019.09.06	심사일	2019.10.24	게재확정일	2019.10.28
-----	------------	-----	------------	-------	------------

이 논문은 2017년도 건국대학교 KU학술연구비 지원에 의한 논문임

This paper was supported by Konkuk University in 2017

www.kci.go.kr

목 차

1. 서론

- 1.1. 연구목적 및 배경
- 1.2. 연구방법 및 범위

2. 인공지능 예술작품

- 2.1. LSTM, 벤저민
- 2.2. GAN

3. 현상학과 예술

4. 현상학과 인공지능예술

- 4.1. 모방
- 4.2. 표현과 미적체험

5. 결론

참고문헌

Keyword

미적체험, 현상학적 예술론, 머신러닝
Aesthetic experience, Phenomenological art,
Machine learning

Abstract

21st century art does not emphasize the artwork in a particular form of work. Today, art is more of an aesthetic experience than a distinction between what is a work of art and what is not.

Art is an artificial thing, and the subject who creates it has been recognized as a unique area of human beings.

At present, artificial intelligence, which is beyond human ability in certain fields, is appearing. The role of artificial intelligence in each sector of society has become very important.

In this study, I tried to look at examples of artificial intelligence works using machine learning such as LSTM and GAN. And I wanted to reconsider the phenomenological meaning of AI art.

In phenomenological aesthetics, imitation and expression are to recognize the essence of reality.

Artworks that use algorithms such as deep learning and machine learning are different from the creative principles of art, which are human perception and sensations. AI art is enabling a new aesthetic experience that we have not experienced.

논문요약

21세기 예술은 특정한 형식의 작품으로 예술이 표출되는 것을 강조하지 않는다. 오늘날 예술은 예술 작품인 것과 작품이 아닌 것을 구분하기보다 미적체험이 중요한 문제이기 때문이다.

예술은 인공적인 것을 만드는 것으로 그것을 창작하는 주체는 인간만의 고유의 영역으로 인식되어왔다. 현재 특정분야에서 인간의 능력을 넘어서고 있는 인공지능이 등장하고 있다. 사회 각 분야에서 인공지능의 역할은 상당히 중요해졌다.

이 연구에서 현재 창작되고 있는 LSTM과 GAN같은 머신러닝을 이용한 인공지능 작품들의 예들을 살펴보고자 했다. 인공지능 예술의 현상학적 의미에 대해서 재고하고자 했다.

현상학적 미학에서 모방과 표현은 실재이상의 본질을 인식하는 것이다.

딥러닝과 머신러닝과 같은 알고리즘을 사용한 작품들은 인간의 지각과 감각이라는 예술작품의 창작 원리와는 다르다. 인공지능 예술은 우리가 경험하지 못한 새로운 미적체험을 가능하게 하고 있다.

1. 서론

1.1. 연구목적 및 배경

현대의 미와 예술에 대한 규정은 이전 시대와는 다르게 한가지로 정의하기 어려운 상황이다. 21세기 예술은 특정한 형식의 작품으로 예술이 표출되는 것을 강조하지 않는다. 예술 작품인 것과 작품이 아닌 것을 구분하기보다 미적체험이 중요한 문제이기 때문이다. 새로운 기술은 작가가 누구인지 주체에 대한 문제, 다양한 소유권의 문제, 극단적으로 이것이 예술인지 아닌지에 대한 문제 등등을 적극적으로 거론할 수밖에 없는 경계의 예술들이 가능하게 했다.

예술은 기술과 함께 변화해왔다. 예술은 인공적인 것을 만드는 것으로 그것을 창작하는 주체는 인간만의 고유의 영역으로 인식되어왔다. 예술에서는 진보적으로 기술을 적극적으로 받아들여 미학적 의도로 기계를 작품의 제작에 주체적으로 이용하기도 했지만 기계에 반대하며 인간만이 예술이 가능하다는 보수적인 입장도 있어왔다. 인간을 닮은 로봇이나 인공지능은 비단 SF영화에서 뿐 아니라 인간의 기본적인 본성이라고 할 정도로 우리는 인공적인 존재의 창조에 대한 열망을 가지고 있다.

사회 각 분야에서 인공지능의 역할은 상당히 중요해졌고 실제로 산업적으로 충분한 역할을 하고 있지만 인공지능에 의한 진정한 예술은 가능한가라는 물음에 회의적인 답변이 일반적이다. 지금까지의 단순한 학습으로 가능한 인공지능의 일반적인 범위와는 다르게 예술에서는 예상할 수 없는 비확정적이고 감각적인 문제 그리고 이것을 가능하게 하는 작가라는 예술의 주체의 문제가 중요하기 때문이다.

현재 예술 전 분야에서 인공지능의 활용은 예술 창작의 주체에 대한 논의를 불러일으키고 있고 인간의 정의에 대해서 철학적 고민이 필요한 시점이다. 인간 고유의 감각의 영역이라는 예술에서 기계의 역할에 대해서도 재고해야 하는 때가 도래했다.

예술이 전통적 작가라는 주체의 문제일 때 인공지능 예술은 불가능할지 모른다.

예술 창작은 인간 고유의 감수성과 직관의 행위로 규정하는 전통적인 인간중심주의적인 입장으로만 바라본다면 사진이 예술의 범주에 포

함된 일이나 뒤샹의 변기가 예술작품이 되는 일이 다시 일어날 수 없을 것이다.

인간과 같은 지성과 감성을 가지기 힘들기 때문에 인공지능 예술은 예술이 아니라는 명제에 의문을 갖게 되어 이 논문을 시작하게 되었다. 인공지능은 어떻게 만들어야 하는가라는 공학적 방법론에 중심을 두기 때문에 애초에 인간과 얼마나 닮을 수 있는지 기술적인 문제에 집중하고 있다. 튜링테스트 같은 것이 대표적인 예인데, 본 연구에서는 인공지능의 예술의 결과물과 그 과정에 대해 공학적인 방법론이 아닌 다른 인문학적인 방법으로 어떻게 이해할 수 있는지에 대한 의문에서 시작했다. 인공지능 예술에 대한 기술 중심적 논의에서 예술의 수용적인 면으로, 즉 인공지능 예술을 인문학적 현상학적 입장에서 살펴보고자 한다.

현상학의 세계에서 세계는 이미 예술작품으로 취급된다. 예술은 어떤 것을 표상하는 시도이고 사태의 본질을 탐구하는 작업으로 현상학과 같다.¹⁾ 기술 중심적 이해를 해왔던 인공지능 예술을 이와는 반대로 어떻게 예술로서 지각하게 되는가에 대한 현상학으로 바라보는 것은 수용자의 체험이 강조되는 현대의 예술작품의 경향에서 인공지능 예술을 이해하는데 필요한 작업이라고 생각한다.

더 이상 소장하는 전통적 개념의 오브젝트로서 예술이 아니라 현대의 예술은 미적 체험과 체험자, 감상자, 수용자에 의한 수용 미학과 무형의 미적 사태에 대한 것이 예술작품의 진정한 가치로 다루고 있다. 이런 상황에서 인간이 아닌 또 다른 주체를 다루는 인공지능 예술은 인간에 대한 이해의 확장을 위한 현재에 필요한 주제라고 생각했다.

본 연구에서는 현재 창작되고 있는 LSTM과 GAN같은 기술적으로 선도하고 있는 인공지능 작품들의 예들을 살펴보고 현상학의 예술에 대한 논의들을 살펴보고자 한다. 이를 통해 인공지능 예술의 현상학적 의미에 대해서 재고하고자 한다. 이 논문의 목적은 단지 인공지능 예술은 어떠해야한다거나 정확한 정의를 찾기 위한 작업은 아니다. 인공지능 예술 작품을 단순히 부정하는 것이 아닌 현상학적 입장에서 현

1) Wiesing, Lambert, Phänomene im Bild, Wilhelm Fink Verlag, 2000 pp.117~122

재의 인공지능 예술을 어떻게 의미있게 재고할 수 있는지 살펴보기 위함이다.

기술적 시선을 대신하여 현상학적 미학으로 보는 인공지능 예술의 의미를 살펴보는 것은 예술적이거나 기술적으로 새로운 가능성을 모색하는 기회가 될 수 있을 것으로 기대된다.

1.2. 연구방법 및 범위

인공지능 예술을 만드는 것은 주로 수학자들과 공학자들이 주도해 왔던 분야이고 현상학은 오랜 시간 연구되어 온 인문학의 주도적인 분야이다. 짧은 소논문에서 어떤 관계를 살펴보는 것은 방법이나 범위설정에서부터 쉽지 않은 문제이다. 물리적으로 두 학문을 전부 다룬다는 것은 불가능하다. 전체적으로 밀도를 맞추기가 어렵기 때문에 좀 더 심도 있게 설명하지 못하는 부분도 있을 수 있지만, 인공지능 예술은 머신러닝으로 설명되고 있는 인공지능 예술 작품들에 대해 살펴보고, 현상학은 수용미학으로서 미적체험의 영역을 논의한 텍스트들 위주로 살펴보고자 한다.

2. 인공지능 예술작품

넓은 의미의 인공지능은 우리의 생활환경에 폭 넓게 사용되고 있다. 우리가 쇼핑할 때도 소비 패턴을 분석하여 상품을 추천해 주고 읽은 책을 종합하여 새로운 책을 추천해주기도 한다. 인공지능은 단순히 문제해결 능력만을 모색하는 것은 아니다. 인공지능은 지능은 물론 관념, 창의성, 도덕, 욕구까지 갖게 하려는 노력이다.

예술에서는 비교적 데이터화하기 쉬운 음악분야에서 음악을 만드는데 적극적으로 사용되어 왔다. 소니의 플로우머신즈(Flow machines)²⁾가 과거의 음악을 분석하여 새로운 음악을 만드는 것을 볼 수 있고 시각 영역에서는 구글이 딥드림 제너레이터(Deep dream generator)³⁾를 통해 이미지들의 데이터베이스를 이용해 스타일을 만들고 그와 유사한 새로운 이미지들을 만들어 내는 것을 볼 수 있다. 여기에 그치지 않고 시나리오를 만드는 것에도 사용되고 있고 선형적 구조가 아닌 서로 대결의 구도를 만들

어 진화하는 인공지능 시스템을 예술작품의 창작에 이용하고 있다. 위에 언급한 인공지능을 만드는 기술을 딥러닝, 머신러닝이라고 하는데 둘을 구분하여 살펴보면, 머신러닝은 컴퓨터가 이미지를 인식하게 하는 경우 사람이 먼저 이미지를 알맞게 분류하는 등 컴퓨터가 인식할 수 있도록 해야 한다. 그 다음 컴퓨터가 특징을 분석하고 축적하는 과정을 거친다. 마지막으로 컴퓨터가 축적된 데이터를 바탕으로 답을 찾아내는 것이 머신러닝이다. 각 그림의 특징을 컴퓨터에 인식시키고 그 다음 문제를 해결하는 것이 머신러닝이다.

딥러닝은 인간이 하던 작업이 생략되는 것을 말한다. 데이터를 그대로 컴퓨터에 입력하고 딥러닝 알고리즘이 회선 신경망(Convolutional Neural Network, CNN)을 이용해 컴퓨터가 스스로 분석하고 답을 찾는 것을 말한다. 무인자동차등 컴퓨터비전에서 많이 연구되고 있는 인공지능경망 등이 여기에 포함된다. 데이터 학습을 자동으로 하느냐 사람에게 의해 하느냐의 차이이지 넓은 의미에서 딥러닝은 머신러닝에 포함된다.

2.1. LSTM, 벤저민



그림 1 영화 선스프링의 장면

2016년 6월 영화감독 오스카샤프(Oscar Sharp)와 인공지능 연구자 로스 굿윈(Ross Goodwin)은 LSTM(long short term memory)네트워크를 이용해 영화 시나리오 엔진 벤저민을 만들었다.⁴⁾벤저민은 1980년대 90년대에 쓰여진 TV프로그램과 SF영화의 시나리오를 학습했고 이에 따라 무작위로 쓰여진 시나리오 하나를 선정해 영화를 촬영했는데, 영화음악까지 작곡을 했다.

영화의 제목은 “선스프링⁵⁾(Sunspring)”인데

2) <https://www.flow-machines.com/>

3) <https://deeptdreamgenerator.com/>

4) 이재환, 동아비즈니스 리뷰 276호 2017.7

https://dbr.donga.com/article/view/1101/article_no/8180#container

러닝타임은 약 9분이고 2016년 영국 런던에서 열린 SF영화제에 출품되었다.⁶⁾ 줄거리는 우주 정거장으로 보이는 공간에서 남자 둘 여자한명이 나누는 대화로 이루어진다. 대화 내용은 심오할 수도 있는데 혹자들은 인공지능의 대화법이 이해가 가지 않는다는 반응으로 수준이하라며 폄하하기도 했다. 영화 선스프링은 사람이 과정에 개입하지 않고 만들어진 실험적인 시나리오이다. 벤저민의 알고리즘에 의해 만들어진 대본은 이해하기 힘든 부분이 많았는데 영화 중 대사의 일부를 보면,

H: 너의사가 될 필요 없어

H2: 잘 모르겠는데, 네가 무슨 말을 하는지 모르겠어

H: 나도 네가 보고 싶어

H2: 무슨뜻이야?

위와 같은 맥락을 잊지 못하는 대화가 자주 등장한다.

공상과학 영화의 대사로 머신러닝 된 알고리즘이 만들어낸 대사는 그 상황에 가장 알맞은 대사를 찾고 그 다음 대사를 찾으며 이어지는데 영화적 완성도에 대해서는 의문을 가질 수도 있지만 머신 러닝으로 만든 최초의 시도라는 것에서 의미를 가질 수 있다.

순환신경망은 시계열 데이터를 다루기에 적합한 시스템이다. 시간 축을 중심으로 앞뒤의 데이터의 연관관계를 파악하는 것을 말한다. 인간의 기억력의 형식과 유사한 시스템인데 글을 읽을 때 단어들을 독립적으로 사용하지 않고 하나의 단어가 나오면 그에 어울리는 단어가 지속적으로 연결된다. 문장이 길어지면 기억력이 약해져 앞뒤의 상관관계가 약해지는데 이를 보완한 것이 LSTM이다.

현재의 딥러닝에 기반 한 인공지능은 어떤 문제를 해결하기 위한 인공신경망을 구성한다. 그 신경망들에 데이터들을 통과시키고 그 데이터들 속에서 나름의 분석방법을 익히고 새로운 데이터가 입력이 되면 그에 맞는 해답을 찾아내는 것이다.

딥러닝 기술은 인공신경망을 통해 정보를 입력 받고 새로운 정보가 들어와도 인공신경망에 축적된 자료들과 경험을 통해 분석해내는 것이

5) <https://www.youtube.com/watch?v=LY7x2lhqjmc>

6) 이재환, 앞의 문서

다. 얼굴을 인식하고 알아내는 최종적 목적을 갖는 분야에서는 이미 인간의 능력을 넘어섰지만 예술과 같이 창의성과 직관이 필요한 분야에서 인공지능이 인간과 같은 능력을 이루어내고 있다고 보기는 아직 이르다.

2.2. GAN

인공지능의 학습법 중에 글을 주고 다음에 어울리는 답을 찾는 머신러닝방식은 지도학습(supervised learning)이라고 하고, 그에 반해 정답을 주지 않고 문제들만 가지고 학습하는 것을 비지도학습(unsupervised learning)이라고 한다.

예술과 같은 애초에 정답이 주어지지 않는 분야의 문제를 풀거나 창의적인 문제를 풀 때는 인공지능에서 비지도학습이 필요하다. 비지도학습은 사람을 지도하는 것과 같은 과정이다. 비지도학습은 답을 가르쳐주지 않더라도 스스로 답을 찾는 학습을 말한다. 인공지능 분야에서 독립적 생성네트워크(generative adversarial network, GAN)는 비지도 학습의 방법으로 주목받고 있는 기술이다.

GAN은 생성자(generator)와 감별자(discriminator)로 나뉜다. 이 두 영역은 서로를 최대한 잘 속일수 있도록 학습한다. 생성자는 가짜를 진짜같이 만들고 감별자는 생성자가 만든 가짜를 잘 구분하도록 학습한다. 학습과정에서 생성자는 더 감별자를 속일 수 있도록 진짜같은 가짜를 만들고 감별자는 생성자의 속임수를 찾아내기 위해 노력한다. 이 과정을 통해 속임수를 더 잘 구분하고 진짜와 가짜는 끝내 구분하기가 어려워진다. 경쟁의 개념이 학습에 개입하는 것으로 처음에 가짜를 만드는데 익숙하지 않았던 생성자는 경쟁을 통해 그럴듯한 가짜를 만들어 내게 된다.

그림2의 위쪽은 실제 사진 찍은 이미지들이고 아래쪽의 사진들을 17,800번 학습하여 실제 이미지처럼 학습된 그림인데, 자세히 보면 아래쪽의 그림은 원본을 학습한 실제 존재하지 않는 이미지들이다.

생성자와 감별자의 대결을 통해 위의 입력된 이미지들에서 힌트를 받아 아래의 실제 사진과 유사한 이미지를 만들어 낸다. 아래의 이미지는 실제 이미지 같지만 현실에는 없는 그림을 시스템이 창조해 낸 것이다. 감별자는 가짜를

찾아내고 감별자를 속이기 위해 생성자는 학습을 통해 실제와 가까운 이미지를 만들어낸 결과물이다. 생성자에 어떤 값을 입력하는가에 따라 모조품을 다르게 만들 수 있고 감별자가 가짜를 판별하는 능력을 다르게 하는 것을 통해 기존에 없던 데이터를 모방할 수도 있다.

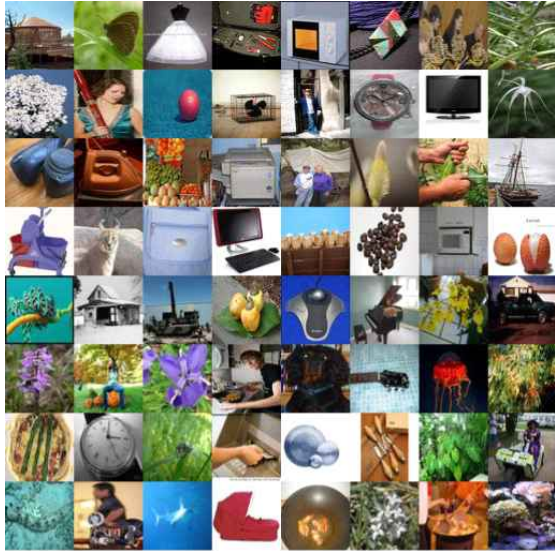


그림 2 케빈프랑스의 GAN 프로젝트 kvfrans.com, Generative Adversarial Networks Explained

구글은 GAN을 통해 그림3와 같은 초상화를 공개했는데 사람들이 그린 데이터를 입력하고 이것들을 모사하여 나온 결과물들이다. 실제 사람들의 얼굴그림을 학습하여 지구 상에 존재하지 않는 사람들의 얼굴을 만들어 내는 프로젝트이다.

기트허브(GitHub)에서 로비배럿(Robbie Barrat)이 오픈소스로 제공하며 진행 중인 art-DCGAN 프로젝트(그림 5)에서는 풍경화

와 누드등을 학습하여 만들어내는 그림들을 만들어내는 것을 진행 중이다. 이 프로젝트 역시 명화들을 학습하여 다양한 화풍의 누드화를 그리거나 풍경화를 인공지능을 통해 그려내는 프로젝트이다.

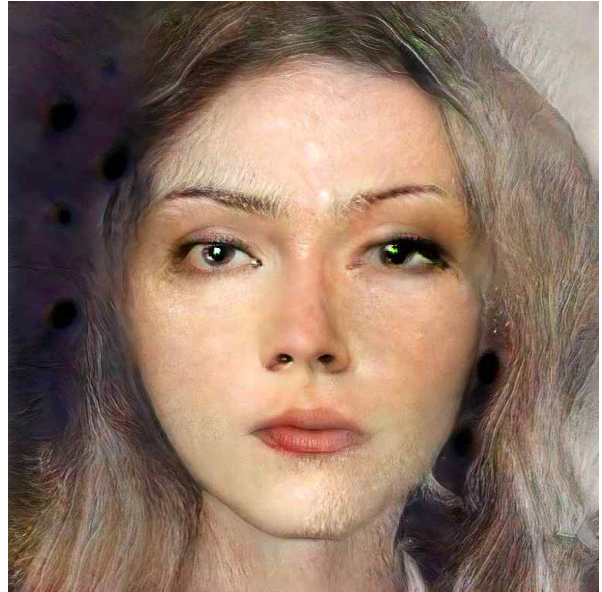


그림 3 구글 마이크 티카(Mike Tyka)의 포트레이트

현재 인공지능을 통한 예술창작에 대한 개입은 예술가의 창작과정과 유사한 이미지가 프로세스 되는 과정에 어떤 의도를 가지고 개입하느냐하는 신경망을 이용해 적극 개입하고 있다. 인간의 예술의 창작과정은 예술가 저마다 다른 감정적인 이성적인 감각적인 다양한 독특한 과정을 거치지만 인공지능은 대상을 어떻게 인식하고 그것을 어떻게 학습하고 무엇을 그려낼 것인가에 대한 과정을 중심으로 이루어지고 있다.

현재 인공지능의 학습과정은 대상을 인식하고 알아내는 인지하는 것에 집중되어 있지만 다양한 방식으로 사용될 가능성을 가지고 있다. 입력받은 데이터를 정리하고 이것을 모방해 새로운 이미지를 만들어 내고 있지만 학습과정을 뛰어 넘는 창의적인 것인지는 의문을 가질 수 있다. 이들 작품들을 통해 예술의 창의성을 인공지능이 가지고 있느냐하는 철학적 질문을 던지기는 어렵지만 학습의 과정과 그 과정을 통한 결과물들을 만들어 내는 과정에 있어서는 관점에 따라 유의미한 과정을 만들어 내고 있다.

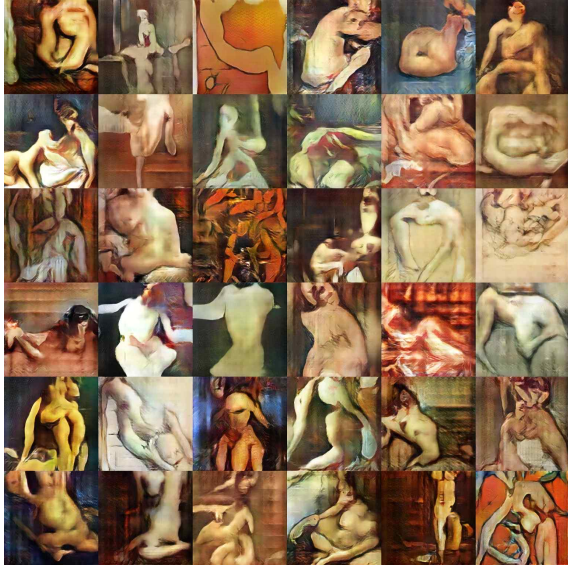


그림 4 art-DCGAN 누드화

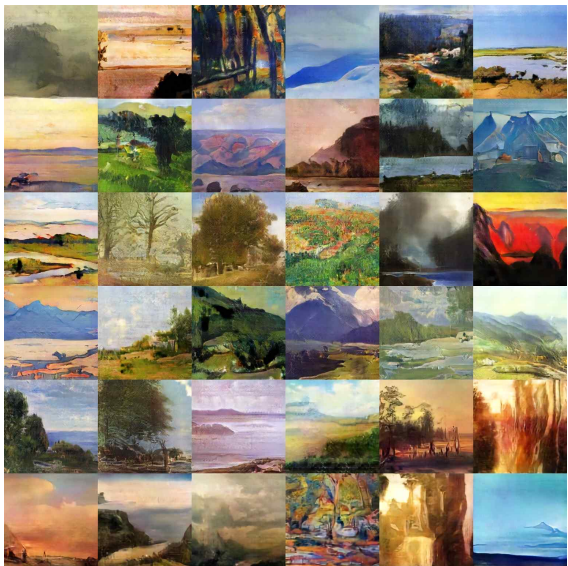


그림 5 art-DCGAN 풍경화

3. 현상학과 예술

현상학이라는 말은 1764년 신기관(Neue Organ)에서 독일의 철학자 람베르트에서 본체의 본질을 연구하는 본체학과 구별하여 본체의 현상을 연구하는 학문을 설명하기 위해 사용했다. 그 후 칸트에 의해 경험적 현상학, 헤겔에 의해 정신현상학이라고 불렸다. 그러나 후설(E. Husserl)을 중심으로 철학 및 현상학적 연구 연보에 참가한 현상학과들의 철학운동을 중심으로 현상학을 이야기하는데, 현상학은 나와 너 같은 존재에 대한 전통적 철학의 문제 대신 현상을 일으키는 존재와 현상을 대상으로 삼은 학문이다. 사유에 따른 존재가 아닌 현상을 만

들어내는 대상과 현상을 존재하는 것으로서 다루고 있다. 불변하는 진리를 찾는 플라톤적 전통에 따라 가변적이고 우연적인 사태인 현상은 독사(doxa)라고 불리며 열등하게 생각되었으나 후설에 의해 현상은 존재의 본질이 되었다. 후설은 현상의 배후에 어떤 형이상학적인 실체를 거부하고 주관적 현상이 실재임을 주장한다.

현상학은 예술에 대해 빈번하게 다루고 있다. 그 저작들을 살펴보면, 가이거(M. Geiger)의 '미적 향유의 현상학(1913)', 잉가르덴(R. Ingarden)의 '문학적 예술작품(1931)', 샤르트르(J. P. Sartre)의 '상상적인 것(1940)', '문학이란 무엇인가(1947)', 뒤프렌느(M. Dufrenne)의 '미적 체험의 현상학(1953)', 메를로퐁티(M. Merleau Ponty)의 '세잔느의 회의(1944)', '눈과 마음(1961)'등을 들 수 있다.⁷⁾

많은 미학이 예술작품 자체에 대해 다루었던 것에 비해, 후설의 현상학은 예술작품을 통해 미적 체험하는 의식이 중요하다는 미학의 시각을 만들었다.⁸⁾ 사태가 존재를 증명하는 것처럼 예술이 보여주는 미적 체험이 현상학적 미학에서 중요한 것이다.

예술작품 자체라는 대상이 중요한 것이 아닌 이를 통한 미적 체험을 가능하게 하는 것이 유형, 무형의 예술작품인 것이다.

잉가르덴은 체험자(감상자)와 예술작품, 그리고 미적대상을 구분하며 예술작품의 예술가적 가치와 미적대상의 미적가치를 구분한다.

잉가르덴은 예술작품은 하나의 도구, 미적경험자와의 만남 속에서 미적대상에 구현되는 미적 가치를 스스로 제공하고 그것을 맞보도록 하는 하나의 도구⁹⁾라고 정의한다.

잉가르덴은 예술작품 자체의 가치는 미적대상의 기능을 잘 발휘하게 만드는 성질을 갖는 물리적 구현체이고 미적대상은 미적가치의 관념적 구현체라고 구분한다. 예술작품의 가치는

7) 원승룡, 현상학으로서 예술, 범한철학회 논문집 47집, p.278, 2007

8) Georg Bensch, Vom Kunstwerk zum ästhetischen Objekt: zur Geschichte der phänomenologischen Ästhetik, Fink, München. 1994 p.9

9) Roman Ingarden, Prinzipien einer erkenntnistheoretischen Betrachtung der ästhetischen Bewusstsein, in Theorien der Kunst 1962 p.74

미적가치와는 완전히 다르게 진행되고 있다. 가치는 예술작품의 목적의 실현이라는 기능에서 포착되는 것이고 그 성과가 가치로 인식된다.¹⁰⁾

뒤프렌드는 잉가르덴의 예술작품과 미적대상을 나눈 이원론에 대해 비판하며 주관적으로 미적 체험으로부터 미적 대상이 정의될 수 없고 일차적 존재인 예술작품을 통해 조회되는 미적 체험을 통해 미적대상¹¹⁾이 정의된다고 주장한다. 미적대상은 의식 밖의 사물로 예술작품 자체가 아니라 거기에서 예술작품을 통해 구현되고 있는 대상이라는 것이다.

뒤프렌드는 예술작품을 인지함에 있어서 미적 체험과 일반적인 이해를 구분하는데, 미적 체험 밖에 있는 예술작품은 미적 대상이 아니고 이 작품에 대한 지각이 가능하다는 것은 미적 지각이 아닌 일상적 의미의 지각이다.

뒤프렌드는 올바른 미적 지각은 예술작품 자체에 있다고 주장한다. 미적 대상은 예술작품을 통해서만 규정될 수 있다는 것이다. 잉가르덴은 작품과 미적대상이 별개일 수 있다고 본 것이라면 뒤프렌드는 작품과 미적대상이 일치한다는 것이다.

뒤프렌드에게 미적대상은 자연적인 사물이 아니며 사물의 성격을 가지고 있다. 어떤 그림이 미적 대상이 되는 것은 미적 지각에 어떤 느낌을 주기 때문이다. 미적 지각이란 충만한 감정과 미적대상이 만나기 때문이다.

뒤프렌드는 진정한 예술은 어떤 개념을 전달하는 것이 아닌 하나의 장면을 일깨우며 무엇이 현시하도록 만드는 근원이라고 주장한다.¹²⁾ 뒤프렌드에게 아름다움은 존재적인 것, 진리, 진정성과 필연적으로 연결되어있다고 보면서 아름다움은 눈으로 감각할 수 있는 참이요 대상의 진실됨¹³⁾이라고 했다.

뒤프렌드의 예술작품은 예술작품에 들어나는 표현들은 감각적 요소를 통합하고 예술작품은 미적인 진리로 합쳐지는 장소라고 한다. 예술작품의 진리성은 물질세계의 진리성과는 다르며, 예술작품의 진리성은 인식적 진리보다 더 진리적인 것이다.

4. 현상학과 인공지능예술

4.1. 모방

2장에서 살펴본 인공지능 작품들은 원본이 되는 인간의 작품을 학습하여 만들어 졌다. 정의하는 것에 의해 차이는 있겠지만 인간의 창작의 경향을 많은 부분 모사하고 있다. 전통예술에서 자연을 모사했던 것과 유사하게 인간의 그림과 시나리오, 음악들을 나름의 알고리즘을 이용해 학습하고 모방하고 있는 것이다.

가다머는 모방에 의한 표현과 본질에 대해 다음과 같이 주장했다. 참을 인식이라는 과정에서 보면, 표현은 그 표현을 제공한 소재와 원본 이상이다. 모방과 표현은 단순히 모사하는 반복이 아니라 본질의 인식이다. 모방과 표현은 원본을 반복하는 것이 아니라 표현은 그 자체를 이끌어내기 때문에 모방과 표현에는 관객이 동시에 관여되어있다.¹⁴⁾ 모방의 과정에 본질에 대한 인식이 자연스럽게 작용한다는 것이고 이런 표현을 통한 이끌어냄은 원본과는 다른 의미를 가질 수 있다.

뒤프렌드는 충만한 감정과 미적대상이 만나 미적지각과 체험을 한다고 말하는데 이것은 대상의 진실됨을 바탕으로 한다. 예술가의 진실됨에 대한 고민이 예술작품에 나타날 때 미적 지각에 느낌을 준다는 것이다. 인공지능 예술은 충만한 감정을 갖고 미적대상과 만나기 위해 머신러닝의 학습이 잘 이루어졌는지 아닌지는 판단하기 힘든 문제이다.

우리의 생활에서 많은 부분 기계에 도움을 받고 있고, 과거에 인간이 했던 일을 기계가 대신하거나 인간이 할 수 없거나 놓치는 일들을 담당하고 있다. 인간보다 기계가 잘하는 것이 있다는 것인데, 이런 기계의 이런 장점이 인공지능 예술에서도 발휘 될 수 있을 것이다. 예술은 '본래적으로 참된 것'을 향한 지향에서 유래하는 표현이라는 점,¹⁵⁾이라는 정의가 인간의 작품으로 부터 인공지능 작품에 평행하게 흐르고 있다면, 그것을 학습한 인공지능 예술은 인식적 진리보다 더 진리적인 것이 될 수 있다.

10) Roman Ingarden, 앞의 책 p.75

11)Mikel Dufrenne Phénoménologie de l'expérience esthétique, 1953 pp.9~10

12) Dufrenne, 앞의 책, p.184

13) Dufrenne, 앞의 책, p.22

14) Hans Georg Gadamer, Wahrheit und Methode, J.C.B. Mohr 1975 pp.108~109

15) 원승룡, 앞의 책, p.297

4.2. 표현과 미적체험

예술은 실재이상의 존재를 보여주기 때문에 의미를 갖고 있다.

사르트르는 실재세계는 표현된 것이 아니기 때문에 아름답지 않고 예술은 아름답지 않은 실재세계를 의미없게 만든다고 하였는데, 예술작품이 표현으로 나타나기까지의 지적이고 감각적인 창의적 과정을 하나의 과정으로 정의할 수는 없지만 인공지능 예술 작품들(LSTM, GAN)은 인간이 언어를 구사하거나, 경쟁과 유사한 내적갈등과 같은 구조를 가지고 있고, 인간의 원본으로 학습된 다양한 표현들을 만들어내고 있다. 여기에 인공지능에 의한 표현이 아무리 복잡한 과정을 거쳤어도 표현이 아닌 수학적 알고리즘에 불과하다는 반론을 가질 수 있지만, 그림2,3,4와 그리고 영화 선스프링의 시나리오를 살펴보면 주관적일 수 있지만 최소한 우리가 예상하지 못했던 일말의 낯설음을 가지고 있다.

우리는 작품에 대한 설명이나 임의로 작품을 만든 사람의 마음을 체험할 수 없고 예술작품을 통해서만 그 가치를 보고 체험하게 된다. 감상 이전에 분석하고 연구하는 쪽에서는 예술작품의 과정에 대한 해석이 필요하다. 그러나 예술작품이 의미를 발휘할 때는 감상의 영역으로 와서 미적체험을 가능하게 할 때이다.

뒤르켄은 예술작품 자체에 충실하며 예술작품 자체에 의한 미적체험과 미적대상의 일치를 이야기했다. 그리고 미적 지각과 객관적인 관찰을 구분했다. 미적지각과 일상적 지각을 구분한 것인데, 현재 인공지능 예술을 바라보는 시각은 작품의 미적 체험 이전에 기술적인 일상적인 지각으로 인공지능 예술을 지각하고 있다. 기술적 일상적 지각이 미적 지각을 방해할 수도 있는 것이다.

예술이 단순한 모사가 아닌 실재이상의 것을 우리에게 보여주고, 잊고 있던 존재의 발견을 가능하게 한다. 그렇다면 인공지능 예술은 인간의 인식으로 그리고 인간의 손으로 불가능했던 그들만의 예술의 영역을 개척하면서 우리에게 미적지각과 그로인한 미적체험을 가능하게 하고 있다.

5. 결론

오늘날 어떤 형식으로든지 다양한 예술이 존재하고 있지만 그 예술작품이나 미에 대한 정의는 불투명하다. 전통미학에서는 예술작품이 되기 위해서는 어떤 속성내지는 장르를 취하는 예술작품이 되기 위한 조건이 필요했다. 그러나 현대 예술은 전통예술과 다르게 특정한 형식으로 스스로를 들어내는 것을 포기했다. 21세기 예술은 실재 존재하는 것이 중요하지 않고 미적체험을 일으킬 수 있는 사태로 존재하면서 현상학적 특징을 가지고 있다.

예술작품은 작품으로 머물지 않고 관람객에 의한 미적체험이 될 때 예술작품으로서 기능하게 된다. 예술이 예술작품 자체의 문제가 아닌 예술작품을 통한 미적체험이 주된 목적이 될 때 예술작품과 미적체험 그리고 관객의 관계가 중요하게 부각된다. 소유라는 경제적 관점을 떠나서라도 예술에서 작가와 오브젝트로서 예술작품 자체 역할은 부정할 수 없이 중요한 요소이지만, 사진, 레디메이드, 퍼포먼스 그리고 사회운동까지 예술의 영역에 포함되고 있는 상황은 예술의 사태를 인지하고 경험하는 것이 미적체험의 중심이 되어있다. 예술작품 자체가 중요했던 과거와 다르게 사태를 만들어 내는 현상학적 존재에 대한 미적체험이 현대 예술의 방법론을 설명하기에 적합해진 것이다.

머신러닝을 통해 인공지능 예술은 인간의 흔적을 탐구하여 일련의 결과물을 만들어 내고 있다. 데이터를 분석하거나 알파고와 같은 확률적 추론이 가능한 논리적 분야에서 인공지능은 이미 인간을 넘어섰지만 정체를 쉽게 정의하기 어려운 따라서 알고리즘 자체를 논리적으로 구현하기 어려운 인간의 감성과 연결된 직관과 창의성과 같은 비논리적 부분에서는 여전히 인공지능이 구현하기 어려운 분야이다. 이 때문에 인공지능 예술이 전적으로 예술이 아니라고 부정되는 이유이다.

그러나 모방하는 것은 본질을 인식하는 과정에서 필요한 것이고 이를 통해 인공지능이 어떤 것을 표상하기 위해 표현하는 것 그리고 이를 통한 미적 체험이 가능하다는 것은 창작자가 누구인지를 넘어서 인공지능이 발생시키고 있는 흥미로운 현상들이다. 인공지능 예술이 머

신러닝의 알고리즘에 의해 평균화 되거나 어떤 지향점으로 파악된 인간 예술의 경향을 표현하는 것은 그것으로 우리가 간과하거나 발견하지 못했던 인공지능 예술을 통한 낯선 미적체험을 가능하게 하고 있다. 예술 작품의 본질이 예술가라는 시작하는 과정의 문제만이 아닌 그 이후의 과정인 미적체험이 중요한 부분이라면 부족한 직관과 창의력이라도 우리에게 분명 새로운 차원의 미적체험을 가능하게 하고 있다. 배타적 인간중심주의가 아닌 현상학적 인식에 의한 인공지능 예술을 바라볼 때 좀 더 풍부한 인공지능 예술의 가능성을 발견할 수 있다. 인공지능 예술이 가능한지 아닌지를 구분하는 기준이 피상적인 기술적 질문에만 머물러 있는 것이 아닌가하는 의문에서 논문을 시작했다. 예술은 사태를 표상하고 그 사태의 본질을 탐구하는 작업이기 때문에 그 과정에서 모방하고 표현하고 미적체험을 가능하게 하는 인공지능 예술은 인간 예술가가 놓쳤던 사태를 현시하며 가능하게 하는 예술의 새로운 영역이다. 앞의 예제들의 시나리오와 그림들, 즉 딥러닝과 머신러닝과 같은 알고리즘을 사용한 작품들은 인간의 지각과 감각이라는 예술작품의 창작 원리와는 다르게 미학적으로 우리가 경험하지 못한 새로운 미적체험을 가능하게 하고 있다.

참고문헌

- 원승룡(2007), 현상학으로서 예술, 범한철학회 논문집 47집
- 이재환(2017,7), 동아비즈니스 리뷰 276호
https://dbr.donga.com/article/view/1101/article_no/8180#container
- Lambert Wiesing(2000), Phänomene im Bild, Wilhelm Fink Verlag
- Georg Bensch(1994), Vom Kunstwerk zum ästhetischen Objekt: zur Geschichte der phänomenologischen Ästhetik, Fink, München
- Roman Ingarden(1962), Prinzipien einer erkenntnistheoretischen Betrachtung der aesthetischen Bewusstsein, in Theorien der Kunst, hrsg. D. Henrich/W. Iser
- Mikel Dufrenne(1953), Phénoménologie de l'expérience esthétique, PUF
- Hans Georg Gadamer(1975), Wahrheit und Methode, J.C.B. Mohr

