

## 들어가며

지난 2022년 2월, 인간중심주의적인 기존의 사유를 비판적으로 바라보며, 새로운 사유의 가능성을 도모해보자는 프로젝트가 시작되었다. 우리가 직면한 개개인의 현실 문제에서부터 지구적 생존의 문제까지 인간을 중심으로 사유하는 것은 더 이상 뚜렷한 해답을 제시하지 못하는 가운데 새로운 사유의 가능성을 넘어 개인의 삶 안에서의 실천까지 촉발시켜 보고자 했다.

그러나 천년 이상 축적되어 온 우리의 사유는 의식적이든 무의식적이든 우리의 사유 공간을 매워왔고, 꽤나 복잡한 관계로 가득 차 있었다. 이러한 이유로 '등 뒤로 돌 던지기 프로젝트'의 중핵이 앞으로 나아가지 못한 채 공회전할 뿐일 수 있다는 어려움이 있었다.

이 때문에 작가 8인의 시각 예술 작품을 통해 새로운 사유의 가능성을 모색한다는 전시 《등 뒤로 돌 던지기》와 함께 훌륭한 짝패로 자리하며 상호 보완적으로 기능할 대담집을 기획했다.

전시를 준비하며 지속된 연구 과정 안에서 작가 8인과 기획자 1인에게 각각 생성되고 소멸하는 무수한 이야기들을 붙잡아 공유하고자 한다. 우리는 새로운 사유의 가능성을 앞장서서 엿보자는 핑계 아래, 공회전 하지 않고 계속해서 변화하며 나아갈 우리의 사유와 태도를 기록한다.

본 대담은 3회에 걸쳐 진행되었으며, 작가의 생각과 말이 중심이 될 수 있도록 기획자는 최대한 개입하지 않았음을 밝힌다. 기획자는 모더레이터(Moderater)가 아닌 모티브이터(Motivator)로 위치했다.

첫 대담에서는 기존의 사유를 어떻게 정의할 수 있으며, 그 한계 혹은 문제는 무엇인지에 대한 이야기를 나눴다. 그리고 두 번째 대담에서는 기존의 사유에 대한 명명법을 소개하는 것을 시작으로 기술과 예술, 그리고 미디어 아트에 대한 자유로운 이야기를 나누었다. 세 번째 대담에서는 작가 8인의 개별 작품들에 대한 소개와 함께 작품 각각이 등 뒤로 던져진 돌과 어떻게 공명하고 있는지 이야기를 나눴다.

서지의 물리적 분량 탓으로 발화자들의 감정선과 농담을 모두 담아내지 못했지만, 우리의 진중했던 태도와 그 안에서 느껴온 희열이 공유되길 바란다.

## 대담회 1차

### ◎임희재◎

첫 번째 주제는 '기존의 사유를 어떻게 정의할 수 있으며, 한계 혹은 문제는 무엇이며, 기존의 사유를 뭐라고 명명할 수 있는가'입니다. 명명에 대한 문제는 우리가 어떤 규정을 하는 것에 대한 문제이죠. 먼저 우리에게 내재한 사고방식이 무엇이라 할 수 있을까요?

### ■김규년■

고등학교 때 동양철학에서는 항상 '물아일체'라는 개념과 '대자연 속의 인간'과 같은 것들이 동양철학의 사고 기본 출발이고, 서양은 인간이 다른 것을 정복한다는 것이 사유의 출발이라고 배운 것 같아요. 요즘은 확실히 인간이 어떤 것 위에 군림해 있다는 사고가 팽배하다고 느껴져요. 그런데 '과거에 우리 조상들은 인간중심적인 사고가 아니었을까?' 하는 의문들이 들더라고요.

### ■좌진규■

서양, 동양의 구분은 시기에 따라 다를 수 있을 것 같아요. 고대의 서양인들이 그런 이분법적 사고에서 벗어난 사고를 했었기 때문이죠. 로마 시대 사람들은 인간뿐만 아니라 동물, 심지어 무생물에도 영혼이 깃들어 있다고 생각하고 영혼, 정령, 스피릿 (spirit) 을 뜻하는 '게니우스(genius)'라고 불렀어요. 이렇게 보면 동서양을 나누는 것이 부적절할 수도 있어요.

### ●박세연●

신과 인간을 나누는 그리스적 사고 또한 이분법적 사고가 아닐까요? 정령이라는 것에 인격체를 주었던 것은 그들을 신과 인간 사이에서의 또 다른 존재로 생각한거죠. 규년 작가님이 얘기한 서양적 사고와 동양적 사고의 구분은 인간중심적인 사유 여부로 나눌 수 있을 것 같아요. 동양적 사고는 경계가

없는 것들에 대한 사유가 아닐까 하는 생각이 갑자기 드네요.

### ★김휘아★

인간과 신의 구분 자체가 신 중심적 사고가 아니라 사실 인간중심적인 사고에서 비롯된 것 같아요. 예를 들어서 우리는 슈퍼 히어로처럼 나와 다른 존재, 인간의 힘을 초월한 힘을 가진 존재를 만들어서 그들을 숭배하고는 하죠. 근데 그것이 신 혹은 슈퍼 히어로들을 위한 것이 아니라 인간을 위해서 만들어진 것 같아요. 이러한 이분법적인 사고 또한 인간중심적인 사회에서 비롯된 게 아닐까요? 그리고 우리가 일반적으로 서양적 사고라고 말하는 것들은 나와 세계를 분리시키는 사회에서 비롯된 것 같아요. 나와 다른 이 세계를 내가 이용한다. 내가 이 세계를 가진다는 구분에서 시작된 것이죠.

### ♣윤지영♣

성경에 보면 이 세상이 창조된 것은 인간을 위한 것으로 규정하죠. 신이 인간을 위해서 세상을 창조하고 인간에게 그것을 지배하고 정복하라고 해요. 인간은 다른 생명체를 죽이거나 착취할 때 죄책감을 느끼는데 땅을 다스리라는 명령이 그 부담감을 덜어줘요. 종교가 정복 행위에 대한 정당성을 부여해주는 것이죠. 기독교 사상이 인간에게 유익한 가르침을 주는 부분이 많이 있지만, 인간 중심적인 사고를 강화하는 부분을 이제 우리가 반성하고 있는 것 같아요. 내가 더 가지고 더 많은 것을 누리하고자 하는 사람들은 대상과 나를 분리해야만 그것을 도구 삼기 편하기 때문에 점점 더 많이 세상과 나를 분리하고 분류해 온 부분이 있는 것 같아요. 분류, 분석하는 사고가 문명을 발전시키는 중요한 원동력으로 작동해 왔기 때문에 저도 이 세계에서 생존하기 위해서, 분류하고 분석하는 사고를 받아들이고 배우고 있지만, 지금 대멸종과 같은 위기에 처하면서 인간이 발전시켜온 사고체계가 위험하고 우리를 자

멸하게 하는 길일지도 모른다는 의심과 각성을 하게 된 것 같아요.

★김휘아★

분석적인 사고가 항상 이분법적 사고는 아닌 것 같아요. 저는 이분법적 사고의 대안이 오히려 분석적인 사고를 통해 더 쪼개는 다분법적 사고가 될 수도 있다고 봐요. 흑백과 같이 둘로 나뉘진 것을 전부 회색이 될 정도로 쪼개는 것도 하나의 대안이 될 수도 있죠.

◎임휘재◎

그러면 다분법적 사고에는 위계가 있을까요? 예를 들어 플라스틱 페트병은 인간에게 유용한 존재로 기능해왔는데, 이제 그 가치 판단이 역전되어 다르게 분류되고 분석되어 위계가 달라질 수 있을 것 같아요.

◆김동우◆

저는 다른 것보다 한계에 관해서 얘기하고 싶어요. 우리가 이런 플라스틱을 비판하며 그만 쓰자 해도 당장 우리 실생활에서 영원히 빠질 수는 없을 것 같아요. 또 어느 수준에서는 플라스틱 사용이 생존과 연결된 사람들도 있을 것 같아요. 저는 인력으로서 지금의 기후 위기 속도를 늦출 수는 있어도 아예 막을 수는 없기에 어느 정도는 받아들여야 한다고 생각해요. 인간이 없는 지구도 생각해보는 것이죠. 안타깝고 슬프지만, 우리 바로 다음 세대가 될 수 있고, 그다음 세대가 될 수도 있죠. 엄청난 원망을 들을 테지만 그 역시도 자연이고 우리의 문명이, 인간이 택한 생존 방식이니까요. 우리가 택한 생존 방식으로 많은 것을 이루었듯이 동시에 그것으로 인해 망하는 거죠. 아무것도 하지 말자는 것이 아니라 한계를 받아들여야 한다는 거죠.

♣윤지영♣

예전에 오존층에 구멍이 뚫린다고 많이 걱정

했잖아요. 그런데 최근에는 오존층을 파괴하는 주요 물질을 국제사회가 합의를 통해 생산과 사용을 성공적으로 줄였다는 소식을 들었어요. 그래서 지금은 오존층도 재생이 되고 있다고 하더라고요.

■좌진규■

이분법적 사고의 문제점을 이야기 하던 중 동우 작가님이 하신 얘기를 들으며 이것이 생존의 문제라는 생각이 들어요.

★김휘아★

지구 환경 문제도 인간중심주의적 이분법적 사고가 들어가 있다고 생각해요. 흔히 우리가 지구를 망치는 피해자이자 가해자라고 하는데, 지구가 인간으로부터 피해를 받고 있다는 사고 자체가 인간과 지구의 존재를 따로 보고 있는 것 같아요. 그런데 사실 우리는 이미 지구에 포함된 객체들이고, 우리 또한 우리의 생물학적 방식대로 그냥 이렇게 진화해온 지구의 한 구성원이잖아요. 오히려 자연재해처럼 지구가 우리에게 피해를 줄 때도 있죠. 우리가 계속 지구라는 존재와 같이 공존하고 반응하며 이렇게 살아가고 있는데, 우리가 항상 '우리 인간들이! 지구를 망치고 있어!'라는 사고는 인간중심적인 것 같아요.

■김규년■

동우 작가님 얘기가 꼭 이분법이라는 생각은 들지 않았어요. 저는 타자들 속에서 나를 강화시키고 자기 자아를 찾아가야 한다고 생각해요. 내가 누군지 알게 되고 내가 좋아하는 것, 내가 행복할 수 있는 방법을 찾아가는 거니까요. 이렇게 나의 행복이라는 관점에서 인간중심적인 사고를 나와 타자의 단순한 이분법이 아닌 다른 존재들을 다 인정하면서도 '난 내가 제일 중요해'라는 사고로 바라볼 수도 있는 거죠. 여기서 다시 '그러면 관계 맺기라는 걸 어떻게 가질까? 어떤 위계로서 내가 위에 있다면? 내가 권력을 가진 자라면? 그럼 그 권력을 어떻게 이용하는 게 맞

을까'라고 생각을 해보면 재밌을 것 같아요.

### ♥이영미♥

저는 시선에 대해서 생각해봤어요. 사랑, 애정의 시선이 될 수도 있지만, 폭력적이고 강압적일 수도 있죠. 저는 기존의 사유의 문제점이 일직선 방향의 시선이라고 생각해요. 그래서 일직선 방향이 아닌 조금 더 엮여 있는 시선에 대해서 생각을 해봤어요. 예를 들어 제가 공대에서 실험을 디자인할 때는 여러 요소를 생각해야만 했어요. 이 정도의 힘을 가하면 이만큼 움직일 거라고 단순히 계산하는 게 아니라 그때의 습도, 위치, 에러의 범위 같은 것을 다 신경 써야 했거든요. 그런데 우리가 볼 수 있는 방향은 3차원밖에 안 되고 더구나 일상에서 이렇게 여러 요소를 생각하기 어려워서 계속 이기적인 시선을 갖게 되는 것 같아요.

### ▲이을▲

제가 비행 공포증이 있어서 멀리 나가는 걸 잘 못해요. 오랜만에 비행기를 타고 멀리 나가보니까 신기한 광경들이 많이 보이더라고요. 제주도에도 갔는데, 핑크빛 바다에 날개 달린 호랑이가 무지갯빛 레이저를 쏘고 있었어요.

우리가 지금 대화하고 있는 모든 내용이 방금 제가 지어낸 이 허구적인 소설과 다르지 않다고 생각해요. 무슨 말이나면, 주체와 타자를 분별할 때 있어서 보통 '나'가 존재하고 나의 밖에 '너'가 존재한다고 우리가 인지하죠. 그러나 이러한 분별은 그것을 지칭할 수 있는 '나'와 '너'라는 '언어'가 생겼기에 가능하다고 믿어요. 언어가 생기면 마치 날개 달린 호랑이도 실제 한다고 느끼기 마련이에요. 조금 전에 동양과 서양을 기준으로 사고관의 차이를 분석했는데, 동양과 서양을 공통으로 아우르는 특징 중 하나는 동양인이든 서양인이든 사피엔스는 언어를 사용함으로써 진화했다는 점이에요. 플라스틱은 아무 죄가 없어요. 플라스틱은 선하지도

않고 악하지도 않아요. 다만 그것을 선하거나 악하다고 보는 내가 있을 뿐이죠. 인간이 자행한 행동으로 인해 일어난 병폐는 '나'와 '너'를 이분법적으로 구분하려는 타자화에서 발생한다고 보는데, 저는 이러한 구분이 바로 언어에 의해서 발생했다고 생각해요. 언어는 우리에게 마치 어떤 존재가 내가 존재하지도 않는 곳에서 외따로 독립하여 존재한다는 환상을 심어주죠. 사실 '너'는 '나' 없이 존재할 수가 없는데 말이죠. 그래서 저는 인간중심주의의 사고라는 것은 언어 중심적 사고와도 같은 말인 것 같아요. 인간중심적 사고를 해체한다는 것의 궁극은 언어를 해체하는 것이고, 더 나아가 언어를 해체함으로써 나를 해체하는 것이라고 봐요. 언어를 해체하면 인간 중심적 사고로 인해서 발생한 많은 문제가 해결될 거라고 생각해요.

### ■좌진규■

방금 말씀하신 내용에 동의가 되지만 한편으로는 어떤 하나의 이론을 가지고 우리의 궁극적인 지향점을 얘기하시는 것 같아요. 하지만 현실의 나는 그것을 수행할 수 없을 것 같아요. 이분법적 사고가, 어떤 현상, 계획, 시스템을 이해하기 위해서 어쩔 수 없이 이루어지는 거잖아요. 이 우주의 먼지 같은 저 같은 존재는 그 존재 자체에 한계가 있다는 거죠. 그 궁극적인 나를 지우고 언어를 지우기에는, 제가 너무나도 미약한 것 같아요. 과연 우리가 어떤 것을 할 수 있을까요?

### ♣윤지영♣

언어라는 것이 정의하고 한계 짓는 것에서 출발한다는 을 작가님 말씀에 공감해요. 그렇다고 언어를 없앨 것인가? 그것은 인간에게 있을 수 없는 일이에요. 인간의 모든 사고가 언어를 통해서 이루어지고 문명이 그렇게 발전해 왔잖아요. 휘아 작가님, 을 작가님 말씀하신 것을 생각해 보면 그야말로 더 고차원적인 언어의 세계로 나아가야 할 것 같아요. 언어의 한계에 대해 인식하면서 언어가

모든 의미를 다 담지 못함을, 또 언어화되지 않은 세계의 가능성을 염두에 두며 우리가 알지 못하는 것에 대해서 열어놓는 태도를 가져야 하지 않을까요? 을 작가님이 말씀하신 것처럼 저도 이분법적 사고를 깨는 데 과학 공부도 도움을 줍니다. 아인슈타인의 상대성이론으로 절대적이라 믿고 변하지 않는 것으로 생각했던 것들에 대한 환상이 깨지고, 진화론을 통해서도 인간이 수많은 생명체 중에 하나임을 자각하게 되는 것처럼요. 언어와 과학이 고도로 발전하면 그 지식을 토대로 오히려 인간중심적이고 이분법적인 사고를 깨는 데 도움이 되는 거죠. ‘언어라는 것이 한계와 문제가 있으니깐 그것을 없애자’ 기보다 오히려 언어를 더 정교하게, 그리고 그 의미가 언제나 깨부숴질 수 있다는 가능성에 대해서도 열어놓는 자세 태도가 필요할 것 같아요.

★김휘아★

언어를 더 나눠보는 것이 앞서 말한 다분법적인 접근이 될 수 있을 것 같아요. 쪼개고 쪼개다보면 언젠가는 나눠진 둘을 하나로 만들 수도 있겠죠.

◎임희재◎

이번에는 새로운 사유의 실천에 대해 이야기 해볼까요? 우리의 고민들을 보다 실천적이고 방법론적으로 다루어 보죠.

♣윤지영♣

우리가 사는 아날로그 세계처럼 연속되고, 구분이 명확하지 않은 세계를 데이터화할 때, 연속된 것을 잘게 나누면서 디지털화하는데요. 제 작업에도 이미지를 수치화, 디지털화하는 과정이 있어요. 기술이 발전하면서 아날로그에 가까울 정도로 최대한 쪼개면 더 리얼한 결과물이 나와요. 지금 우리가 나누었던 이야기를 생각해 보면 ‘나’라는 범위, 그 언어의 정의를 어디까지로 규정할 것인가가 중요한 것 같아요. 자기가 속하지 않은

사회나 자연, 사물 등 나와 무관하다고 생각했던 것들을 돌보지 않았더니 그들의 문제가 나한테도 위협이 되는 현실을 겪으며 이 세계도 나의 영역으로 포함해야 하는가를 묻게 돼요. ‘나’의 범위를 규정하는 것에 있어서 그 정의를 넓혀가거나 조절해 나가는 것이 필요해 보여요.

◎임희재◎

그게 새로운 사유가 될 수 있는 거죠. 확장하는 사유죠. 그리고 좀 더 작가님의 작업과 연결을 시켜서 단어를 하나만 추가하자면 나라는 존재가 확장되거나 선택적으로 연결되는 것을 ‘관계’라고 표현을 할 수 있겠죠.

♣윤지영♣

떼려야 뗄 수 없는 것이 관계잖아요. 양자역학에서처럼 한 번 관계를 맺으면 서로 영향을 주고받거나, 관찰하거나 관찰하기 전에 상황이 달라지는 것, 그 모든 관계 속에서 작동하는 세계요. 나와 타자를 쉽게 나누어 왔고, 인간의 범위를 좁게 한계 지어왔는데 ‘세계’도 어떤 부분 내에 포함되어야 하는 개념이 아닐까요.

★김휘아★

말씀해 주신 것이 제 작업이랑 경험과도 연결돼요. 저는 제가 있었던 세계가 어떤 세계였는지 자각하고 그것에 대해 의심하면서 그 세계에서 빠져나오게 되는 경험을 했어요. 그 세계가 내가 아는 유일한 세계였는데 그게 깨지고 거기서 벗어나고 나니 수많은 새로운 세계들이 있었죠. 그래서 지금은 모두가 각자의 세계가 있고, 자기만의 세계와 자기 세계가 아닌 부분이 나눠 있다고 생각해요. 그 나눠진 부분에 대해 자각하고 의심을 던지며 그것을 깨고 나갈 때 확장되는 사유가 가능하겠죠.

■좌진규■

저 또한 최근에 들어 ‘다른 사람이 하나의

우주구나'라는 생각이 많이 들어요. '저 사람은 왜 저럴까?'라는 생각보다는 '그냥 저런 사람이, 그냥 다른 우주가 있다'고 느끼게 돼요.

★김희아★

이 생각의 시발점은 내가 '나의 세계가 있다'라고 인지하는 거예요. 이걸 인지하고 살아가는 것과 이걸 인지하지 않고 살아가는 것에 매우 큰 차이가 있죠. '이게 나의 세계구나, 내 세계는 여기까지구나'라는 것을 인지하게 되면 다른 사람의 세계도 있다는 걸 자연스럽게 알게 되니까요. 내 세계에 대한 인지가 없으면 다른 사람들도 내가 사는 세계에 사는 거죠. 내가 사는 세계가 다른 사람한테 적용이 된다고 생각을 하는 거예요. 그렇게 되면 강압적인 믿음을 부여하려고 할 수 있는 거죠. 그것을 자각하고 인지하는 것으로 시작해 부시고 나아간다는 것은 내 세계의 정당성에 대한 의심을 던지는 것에서 시작하는 것 같아요. 예를 들어서 우리가 지금 이분법적인 사고, 인간중심적인 사고에 대해서 얘기를 하는 것도 이 주제에 대해서 자꾸 의심을 던지는 작업, 그 과정을 계속하고 있는 거잖아요. 우리 언어까지도, 심지어 우리의 존재 자체까지도 의심하고 있는 것처럼, 우리를 가두고 있던 세계를 조금씩 열어서 부시고 다시 한번 해석해보고 해체해봐야 하지 않을까요?

◆김동우◆

내가 영향을 미치는 게 많은 만큼 내가 좀 더 신중하게 행동해야 한다는 마음가짐이 필요한 것 같아요. 그런데 이 사고 방식이 극단적으로 커졌을 때, 가령 내가 모든 것에 영향을 미치고 너도 모든 것에 영향을 미치는 것에 대해 누군가가 저지른 잘못도 너의 잘못일 수 있다는 방식의 극단적인 접근도 가능할 것 같아요. 우리가 과연 그렇게까지 극단적인 합일을 원할까요? 만약에 누군가가 살인을 저질렀을 때 거기에 우리 모두의

책임이 있어서 이 죄를 우리가 다 나눠야 한다면, 누군가는 그건 그 사람 잘못이라고 딱 끊어 말할 것 같아요. 그럼 다시 우리가 실천할 수 있는 건 뭘까 했을 때 뭔가를 포기하는게 유일한 실천 방식이지 않을까요? 가령 효율적인 공동체 사회 체계를 생각한다면 어떤 면에서 사회주의나 공산주의가 가장 효율적일 수 있을 것 같아요. 그러려면 욕심을 버리고 조금씩 포기해야겠죠.

●박세연●

근데 그건 어떻게 보면 이기적인 거 아닐까요.

◆김동우◆

맞아요. 이게 완전한 자유가 아니라 사회적 강압이 될 수 있잖아요. 그래서 바람직한 모습인가 고민도 되지만, 이런 아이러니가 지금 사회 체계의 구멍인 것 같아요. 체계도 다 사람이 만들어 내는 건데 사람이 완벽하지 않으니까 체계도 완벽할 수 없죠.

■김규년■

실천이라고 하니까 '어떤 행동', '피지컬적인 것'이 생각났어요. 예를 들어서 운동으로 한번 비교해보자면 누군가는 힘을 더 쓸 수 있기 때문에 누군가는 10kg를 들 수 있고, 누군가는 5kg만 들 수 있듯이 피지컬적인 차이는 존재하잖아요. 실천할 수 있는 양에 대해서도 더 많이 할 수 있는 사람이 있을 거고 더 못하는 사람도 있을 거예요. 그런데 중요한 것은 '방향성'이 아닐까요? 방향성이야말로 이분법으로 생각하면 안 될 것 같아요. 옳고 그름으로 생각하지 않고 비판적으로 새롭게 보는 것이 필요할 것 같아요.

●박세연●

아까 규년 작가님이 얘기했듯이 나에 대한 경계를 무너뜨리고 깨부시는 것을 생각했을 때 제일 먼저 나는 무엇인가 나는 누구인가에 대한 그것을 알면 내가 나에 대해 궁금증

을 가지고 질문하듯 타인도 그럴 것이다라는 것에 대해 존중이 생기면서 자연스럽게 방향성이 생길 것 같아요.

#### ▲이을▲

지금 우리가 나의 확장에 대해서 이야기하고 있는데, 그렇다면 과연 어디까지 나를 확장해야 하나는 지점도 생각해 봐야 할 것 같아요. 만약 지구상에 있는 것까지가 '나'라고 했을 때는 먼 훗날 외계인이 오면 갠 '너'가 되잖아요. 바로 이 나와 너를 구분 짓는 경계라는 것이 항상 문제의 시발점이 되니 나를 최대한 많이 확장하는 게 좋을 것 같아요. 나를 가장 크게 확장하는 방법은 내가 존재하지 않는다는 걸 깨닫는 것이라 생각해요. 나라는 경계의 테두리를 없애버리는 거죠. 조금 전에 구체적인 실행방안에 대해서 이야기가 나왔는데, 저는 언어를 해체하자 했고, 휘아 작가님은 오히려 언어를 극도로 세분화해서 개발하면 또 다른 경지가 있지 않을까 말씀을 해 주셨어요. 그래서 보다 완전한 언어의 개발에 대해 곰곰이 생각해봤는데 우리는 이미 우리가 사용하고 있는 언어를 뛰어넘는 또 다른 언어를 만드는 실험을 하고 있어요. 바로 인공지능의 언어예요. 재밌는 점은, 개발자들은 인공지능이 돌아가는 원리를 이해하고 사용하지 않아요. 그저 우리는 이해하지 못하는 인공지능만의 언어가 있다는 것만 알고 있을 뿐이죠. 근데, 지금은 편리해서 유용하게 사용하고 있지만 나중에 인공지능이 자아 정체감이라는 게 생기기 시작하면 위험해져요. 그들은 우리가 도달할 수 없는 굉장히 높은 기술력을 가진 집단이 되어 있을 것이고, 우리가 지금 닭이나 소, 돼지들을 우리의 효용에 맞게끔 기르고 도축하고 하듯이 우리도 곧 그렇게 될 수 있다는 거예요. 다시 한번 더 나와 너의 경계가 시작되는 거예요. 다만 그때는 인간이 인공지능이라는 주체에 대한 '너'가 되는 거죠. 그래서 저는 언어를 개발하는 것은 결국에 또 다른 분별을 만드는 행위의 연속이라고 봐

요. 그렇다면 어떻게 해야 언어를 해체할 수 있고, '나'라는 경계를 지울 수 있느냐에 대해 다시 고민해봐야겠죠. 한 번은 이 지점에 대해 제가 스님께 여쭙본 적이 있어요. 그러자 그분이 "네가 지금 듣고 만지고 보는 모든 것이 너의 피와 살이다"라고 말씀해주셨어요. 외부에 무언가 존재를 하더라도 내가 피부나 고막이나 눈으로 경험하지 않으면 느끼지 못해요. 다시 말하면, 우리가 존재한다고 느끼고 있는 외부의 모든 존재는 사실 내가 내 몸으로 감각하여 뇌에서 해석한 세계를 보는 거예요. 내가 밖의 세상을 보고 있는 줄 알았는데, 사실은 내 안의 뇌를 보고 있는 거였죠. 예를 들어서 우리가 여기에 컵이 존재한다고 생각하지만 사실 가시광선을 우리가 눈으로 인지하기 때문에 컵의 형태를 볼 수 있는 것이지, 가시광선보다 좀 더 센 감마선으로 이걸 찍으면 아무것도 보이지 않아요. 모든 것이 다 내가 나를 보고 있는 거죠. 그렇기 때문에 외부에 너라고 부를 만한 것이 없어요. 모든 것이 다 나예요. 모든 것이 다 나니까 내가 없어요. 왜냐하면 '너'가 있어야 내가 아닌 '나'도 있을 수 있는 건데 '너'라고 부를 것도 없이 전부 다 '나'니까, '나'라고 부를 것도 없어지는 거죠. 내가 없어지는 거예요.

#### ◎임휘재◎

덧붙이자면 우리 인간이라는 존재가 기술이 발전함에 따라서 감각기관을 확장할 수 있지 않을까요? 예를 들어서 2500년에 저는 편의점에서 눈알을 하나 사는 거죠. 그 눈은 감마선 전용 눈, 엑스선 전용 눈으로, 우리가 새로운 눈을 가지게 된다면 가시광선 이외에 어떠한 시각 정보를 받아들일 수 있죠. 내가 기술적 존재로서 사이보그화 혹은 포스트 휴먼이 된다면 그러면 이 세상에 어떠한 존재를 규정하고 규정하기 위해서 일단 파악하는데 있어서 굉장히 다른 게 펼쳐지지 않을까요? 그렇다면 역으로 다시 돌아가서 내 감각은 제한이 되어 있는데 내가 어떻게 감히 이

세상을 규정하고 존재에 대해서 의미 파악을 할 수 있을까라는 생각이 듭니다.

### ■좌진규■

작가인 나는 지금 뭘 할 수 있지 생각해보니 이번 전시에 대한 생각이 들었어요. 이게 하나의 실천 방법이잖아요. 먼저 저는 세상을 바꾸고 나아지게 하려면 공감을 얻어야 하는 것 같아요. 과학이 아닌 다른 방법으로 말이죠. 이번 전시에서 공간감 혹은 전시 경험을 극대화하며 공감을 불러일으키려 해요. 그것으로 어떤 강렬한 이모션(emotion)을 촉발하며 뭔가 깨닫게 하는 계기를 만들어줄 수도 있겠죠. 그때 저뿐만 아니라 관객의 세계관이 확장될 수 있을 것 같아요. 제가 제 것을 잘하면 다른 사람의 우주에 스며들어서 결국에는 내 우주 또한 확장될 수 있겠죠.

### ♣윤지영♣

저는 그 확장에 있어서 조심스러운 부분이 있는 것 같아요. 우리가 특히 전통적인 유교 사회에서 여자들이 공동체, 더 큰 덩어리의 나를 위해서 너무 많은 희생을 강요받아 왔잖아요. 개인, 개체들이 억압받았던 사실들을 기억하면서, 이 이야기는 결이 좀 다를 수 있지만, '나의 경계'에 대한 이야기를 꺼냈기 때문에 짙고 넘어가고 싶어요. 모든 객체는 동시에 분명히 독립적으로 인정되어야 한다는 것이죠. 모든 경계를 다 허물어야 한다는 말에는 동의하지 않아요. 사회적인 합의와 정서적, 지적 공감대를 형성하는 것, 그런 노력이 필요하고 그것에 대해서는 공감하죠. 그러나 나에 대한 범위를 어떤 의미에서는 확장해야 하지만 객체 하나하나를 소멸시키는 것은 위험할 수 있어요. '나'가 사라진다는 것의 중의적인 의미에서 오해가 없어야겠어요. 각각의 객체를 커다란 공동체 속에서 함부로 휘두를 수 있도록 작용해서는 안 되니까요.

### ◎임희재◎

우리가 존재에 대한 고민을 하고 경계에 대한 고민을 하지만 그것을 넘어 그 안에서의 위계에 대한 고민을 같이 해야한다고 할 수 있을 것 같아요. 만약에 위계를 고민하지 않으면 내가 확장됨에 있어서 어떠한 권력관계냐에 따라 누군가를 억지로 희생시킬 수도 있고 혹은 내가 희생을 해야만 할 수도 있죠.

### ♣윤지영♣

너의 고통이 나와 관계가 있다는 것에 대해서 인식하고 서로를 돌보거나 이타적인 행위를 받아들이는 상태가 됐다고 해보죠. 그런데 우리가 그렇게 하기로 합의는 했지만, 현실 세계가 작동하는 원리는 그것만 있는 것이 아니죠. 각자의 욕구와 욕망도 다르고, 제한된 재화를 나눠 사용하는 문제도 있어요. 현실에서는 힘의 논리가 작용할 수밖에 없기 때문에 '위계의 문제'를 다뤄야 하죠.

### ◎임희재◎

위계에 대해 두 가지를 예시로 들면 지영 작가님이 말씀하신 가부장사회에서의 유교적인 전통을 따르기 위해서 며느리들이 희생했던 것은 분명한 위계의 문제죠. 남녀가 다른 위계를 가지기에 사회 변화와 같이 각각의 존재가 확장하는 사건에 있어서도 여성이 같이 확장될 수 없던 것이죠. 그래서 존재를 확장하되 이것이 과연 올바른 것인가 혹은 자신을 지키기 위한 것이 맞는가 의심을 계속 해야겠죠. 아까 휘아 작가님이 다분법을 얘기했을 때 위계를 여쭙본 것도 가령 다분화되어 0.1%의 소수가 나머지를 지배한다면 어떤 모습일까 고민이 되었기 때문이에요. 용어를 달리하면 다원주의로 대표되는 포스트모더니즘의 한계일 수도 있겠죠. 개별적인 존재로서 인정받으면서 합의점을 찾고자 하지만 동시에 현재 세계는 소수가 지배하는 경제 시스템이 작동하고 있죠.

### ●박세연●



봉건주의 때 지주들이 농노들을 데리고 소작하는 것이 마치 이 자본주의 안에서 대기업이 하는 일 같아요. 그러다 보니 비트코인도 그렇고 NFT도 그렇고 그 분류 안에 속해 있다고 생각해서 점점 알면 알수록 좀 더 부정적으로 변하고 있거든요. 이게 어떤 면에서 자본주의의 한계인 것 같아요.

◆김동우◆

자본주의의 한계라는 말이 공감되는 것 같아요. 지금 우리 인류가 생각해낸 가장 효율적이고 모두를 위한 사회 시스템이라고 해서 자본주의가 우리 문명의 근간이 되는데 결국 이 시스템 또한 한계가 있고, 이제 부를 축적한 사람들이 문제를 해결해야 한다는 식의 주장이 있기도 하죠. 근데 이걸 결국 그 사람들의 자유 의지에 우리가 강압을 가해야 한다는 모순이 있는 것 같아요.

◎임휘재◎

우리가 현대 사회를 자본주의 사회라고도 부르지만, 굉장히 주요한 시스템으로 민주주의도 있죠. 민주주의가 어떻게 자본주의와 맞물려 작동해왔는지는 많이 얘기가 됐지만, 또 어떻게 반대로 극복하기 위한 요소로 작동할 수 있을지 고민이 듭니다. 브뤼노 라투르라는 학자는 '사물의 의회'라는 개념을 쓰는데, 대표자를 뽑고 대표자끼리 어떤 합의를 이끌어내는 민주주의에서 사물들을 대표하는 어떠한 존재도 의회에 나가서 발언권을 가진다면 기존의 인간중심적인 위계를 허물 수 있겠다는 가능성을 제시해요. 이렇게 기존의 시스템을 바꾸는 방식으로 자본주의와 민주주의를 다루는 것도 중요할 것 같습니다.

★김휘아★

저는 자본주의와 민주주의에 더해 디지털에 대해서도 조금 다루고 싶어요. 왜냐하면 디지털 세계가 이제 떼려야 뗄 수가 없는 삶의 일부가 되었잖아요. 물론 디지털 세상, 인터

넷이나 네트워크로 구축된 세상이 문제점도 많지만 어떤 방향에서는 해결책을 제시할 수도 있지 않을까요? 더 세분화 된 사회로 나아가는 중요한 계기가 인터넷 네트워크일 수 있어요. 분명 인터넷 네트워크에서도 위계가 있겠지만 그래도 현실 세계보다는 좀 더 자유롭지 않을까요?

●박세연●

또 재미있는 점은 디지털이 발전하면서 모든 사람이 생산자가 될 수 있는 가능성이 열렸다는 것이죠.

♣윤지영♣

임휘재 선생님이 아까 민주주의에 대해서 얘기하셨잖아요. 그리고 기술에 대한 얘기도 나눴는데요. 지금의 민주주의는 대표자를 뽑아서 대표자가 국민을 대변하는 형태잖아요. 기술이 발달했기 때문에 이제 더 이상 대표자를 뽑을 필요가 없지 않을까요? 스마트폰으로 빠르게 국민들의 의견을 수렴할 수 있는데 왜 우리가 대표자를 뽑아야 될까요? 기술이 발달했으니 새로운 정치 형태를 상상할 수도 있을 것 같아요.

●박세연●

대신 굉장히 여러 일들을 세분화시켜서 실무를 각각의 전문가들이 도맡으면 좋겠어요. 아무나 무분별한 '좋아요', '싫어요'를 누르다 보면 이것도 폭력으로 변할 수가 있고 또 양극화를 심화할 수 있잖아요.

♣윤지영♣

그 전문가를 누가 선정하느냐. 이것 또한 결정하려면 많은 대화와 토론이 있어야겠죠. 전문가라고 하면 이미 형성된 세계에서 권력을 잡은 사람들일 확률이 높듯이, 기성의 권력 잡은 사람들만을 대변할 확률도 높기 때문에 그 전문가 선정은 어떻게 할 것인지 충분히 논의가 있어야겠죠.

## 대담회 2차

### ◎임희재◎

지난 시간 마무리하며 기존의 사유를 명명해보자고 했는데 각자의 명명법을 짧게 소개하며 2차 대담 시작해볼까요?

### ♥이영미♥

저는 재미있게 ‘꼰대 주의’라고 해봤어요. 꼰대에 대해 작년에 많이 생각했거든요. “꼰대와 젠지(Generation Z) 사이에 무엇이 있을까? 나는 꼰대가 되지 말아야지!” 하면서 고민했는데, 꼰대는 자신이 경험했던 것을 너무 당연하게 다른 사람도 경험했다고 생각하는 사람들 같아요. 묻지도 않았는데 조언을 주는 모습이죠. 그런 게 인간중심주의적인 기존의 사유와 비슷한 형태이지 않을까 싶어요. 그리고 두 번째로 생각해 본 것은 일직선 방향으로 움직이는 사유가 아닐까 생각해서 ‘일직선 주의’ 아니면 ‘일방통행’이라고 저는 얘기하고 싶어요.

### ■김규년■

저는 ‘균림한 인간의 이기적 편의주의’라고 명명했어요. ‘균림했다’ 그리고 ‘이기적이다’라는 표현이 부정적인 단어라고 할 수 있지만, 부정적으로 얘기하려고 했었던 건 아니에요. 단지 인간이 지구상에서 많은 것들을 컨트롤하고 있고 인간의 편의를 먼저 고려한다는 사실에서 이렇게 명명해보았습니다.

### ◆김동우◆

‘정복자적인 사상’이라는 표현이 제일 잘 어울리는 것 같아요. 우리가 어느 정도 자연환경 시스템을 파악했다 싶으면, 그것을 자신이 다룰 수 있는 것으로 이해하고, 자신을 위해서 사용하려고 하는 것 같아요. 우리는 무엇이든 새로 발견하거나 새로 조합해내면서 자연, 기술 모두 정복자적인 태도로 대하지 않았나 생각합니다.

### ●박세연●

저는 좀 장난스럽게 생각했던 단어가 요즘 딱 이 시기랑 딱 맞는 게 ‘거리두기 주의’예요. 인간의 중심에서 거리를 둘 수 있고 인간이 아닌 것의 중심에서도 거리를 둘 수 있죠. 거리란 시선의 거리, 관점의 거리, 물질적 거리, 사상적 거리 등이 있어요. 아까 규년 작가님 얘기 들으면서 이 거리가 이기심일 수 있다는 생각도 들었어요.

### ■좌진규■

저는 세연 작가님의 결이 비슷한데, ‘선택적 공감 주의’라는 말로 표현해보고 싶어요. 거리라는 게 다르게 표현하면 공감이거든요. 제가 웃음에 대한 책을 읽었는데 우리가 모든 세상 모든 것에 대해서 연민을 느끼고 공감하면 웃을 게 하나도 없다고 해요. 웃음이라는 건 어느 정도 남을 타자화하고, 거리를 둔 상태에서 나오는 것이죠. 만약 어떤 사람이 다른 모든 것들에 대해서 나와 동등한, 자신과 똑같은 레벨로 공감하고 연민을 느낀다면, 이제 그런 것들을 함부로 대할 수는 없다는 거죠. 저희가 비판해왔던 면면들을 보면, 이제까지 인류가 다른 것들에 대한 선택적인 공감을 함으로써 함부로 대해도 된다는 나름의 근거들을 만들어 오지 않았나 생각이 드네요.

### ★김휘아★

저는 ‘Easy 주의’라고 지어봤어요. 인간 중심적, 이분법적 사고가 인간에게 있어서 가장 쉬운 사고의 방식이라는 생각이 들어서요. 어느 정도 성장 과정을 거친 인간이 내릴 수 있는 가장 쉽고 자연스러운 사고 방식 인거죠.

### ♣윤지영♣

우선 세연 작가님, 진규 작가님 하신 말씀에 공감해요. 우리의 사고가 어떤 울타리 안에서 일어나는 것 같아요. 내가 아는 만큼의 울타리나 내가 포함된 울타리요. ‘나’라는 딱

한 사람 중심의 울타리 속에서 혹은 자신이 속한 집단 중심으로 울타리를 치고 사유하죠. 기존의 사유를 반성적으로 돌아본다면 그 울타리를 너무 짧게 쳐오지 않았나 싶어요. 나와 내가 속한 집단 등 인간 중심으로, 컴퍼스를 너무 짧게 설정한 것에서 문제가 발생한 것이 아닐까요? 그런 맥락에서 기존의 사유를 ‘짧은 울타리 사유’라고 명명해 봅니다. 진규 작가님 말씀하신 것처럼, 기존의 사유를 뛰어넘기 위해 공감의 영역을 확대해서 조금이라도 더 넓은, 확장된 울타리를 그리려고 노력하고 있는 것 같아요.

그리고 기존의 사유라고 그것을 모두 한 울타리에 묶기에는 선부르다 할 수도 있을 것 같아요. 우리보다 훨씬 더 이전의 사람들도 뛰어난 공감 능력과 넓은 포용성을 가지고 생태계와 소통하면서 살기도 했어요. 인디언 문화나 동양 철학뿐만 아니라 서양에도 인간 이외의 세계와 공감하면서 입장을 바꿔놓고 사고하고자 하는 사유와 실천들이 있었죠. 짧은 울타리의 사고를 ‘문명과 경제발전을 주도해온 주류 사유 혹은 근대적 사유, 자본주의적 사유’ 정도로 한계 지으면 어떨까요.

▲이을▲

저는 기존의 우리가 해왔던 사고방식을 ‘전화하면서 핸드폰을 찾고 있는 사고’라고 정의해 봤습니다. 인간이 이룩해온 기술과 과학, 철학과 예술 모두 아직 도달하지 못한 무언가를 찾아 계속해서 발전해 나가는 중이죠. 그러나 저는 이 모습이 전화하면서 핸드폰이 어딴는지 찾고 있는 상황과 같다는 생각이 들어요. 더 이상 찾을 게 없고 이미 모든 것이 우리한테 내재해 있는데 뭘 자꾸 찾으려고 하는가 생각했습니다.

◎임휘재◎

각자의 고민이 담긴 명명이네요. 이번에는 기술과 예술 그리고 우리가 하고 있는 미디어 아트에 대해 이야기해보죠.

◆김동우◆

기술이 인간만의 독보적인 생존 방식이라는 생각이 계속 머릿속에 있어요. 여기서 우리가 만들어낸 새로운 자연을 제대로 다루지 못해 인간이 이 지구상에서 사라진다면, 인간의 흔적은 없겠지만 기술의 흔적은 남은 새로운 지구가 남아있겠죠. 우리는 다 죽어서 없지만 우리가 만들어놓은 건물과 철제 구조물은 여전히 남아서 다른 자연 생물의 그런 뼈대가 되어 줄 수도 있을 것 같아요. 사실 지금 기술의 문제가 지구에 문제가 되고 있는 것도 결국 인간만의 고민이기도 하죠. 곧 사라질 존재들이 자신들만의 고민하는 모습 같아요.

■김규년■

저도 기술을 생각할 때 인류의 멸망이 떠올라요. 인류가 멸망하면 그 후손으로 인간의 나약함을 극복할 수 있는 기계들이 아마 지구든 어디엔가 남을 것 같아요. 어떻게 보면 우리는 지금 우리의 기계-후손들을 만드는 걸 수도 있죠. 그리고 이건 우리에게만 한정된 시간만 있다는 말이기도 해요. 그 한정된 시간 동안에 재밌고 행복하게 살기 위해서 자꾸 조금 더 자극적으로 더 뭔가를 발전시키는 거예요. ‘다음 세대를 생각해 다음 세대를 생각하면 그러면 안 되지’라는 말을 하잖아요. 근데 동시에 ‘내가 먼저 행복해야 하는 게 우선 아닐까?’, ‘어디까지 내가 피해를 보면서 내 다음 그다음 세대를 도와줘야 되지?’라고 고민하며 결국 당장의 자기 행복을 추구하는 것 같아요.

■좌진규■

지구가 망할 수는 있는데 사람은 계속 살아남을 것 같아요. 인간은 DNA 수준에서 생존 본능에 의해 이기적일 수밖에 없고 그것을 위해서 기술을 활용해 운택한 삶을 살았죠. 그런데 이제 오히려 생존의 위협이 오니 마치 한 사람이 죽을 때 주마등이 스쳐 가듯 인류의 문명을 되돌아보는 것 같아요. 이 시

점이 이제까지 이분법적으로 생각해왔던 기술과 자연을 새로 바라보는 패러다임의 변화가 일어나는 시기인 것 같아요. 이제 인간의 생존을 위해 기술과 자연을 나누어 보지 않아야 한다는 사고에 공감의 열이 일어나는 거죠.

#### ♣윤지영♣

기술이 발전해서 우리가 생태계와 소통하며 평화롭게 공존할 수 있다면 그것 자체로 인간은 다른 존재로 진화하는 것이겠죠. 만약 뉴럴링크처럼 뇌와 컴퓨터를 연결하게 된다면, 칩을 이식한 인간과 이식받지 못한 인간, 그리고 컨트롤 센터가 누구이고 어디에 있는지에 따라서 인간의 계급이 나뉘질 수도 있을 것 같아요. 우리는 어떻게 될까요?

#### ★김휘아★

소수의 한정적인 사람이 초인류적인 힘을 갖게 되고 나머지 사람들이 그 밑에서 그를 숭배하는 위치에 있게 된다면 불평등에 대한 문제가 발생하겠어요.

#### ■좌진규■

아마 기계나 로봇 인공지능이 그걸 판단할 수도 있을 듯하네요. 그리고 미래에 사람이 기계와 결합하고 매트릭스처럼 데이터를 똑같이 받을 수 있다면, 이제 외형이 다르더라도 한 사람의 말과 생각이 똑같이 공유될 수 있을 것 같아요. 외형이 다른데 알맹이는 똑같은 때 그 사람은 다른 사람으로 봐야 할지의 문제도 생기겠죠. 이렇게 기술은 실용적 측면에서 그 기술을 사용하는 사람의 몸과 마음을 어느 정도 변화시키는 것 같아요. 그 기술을 사용하면서 사고도 영향을 받고 내가 또 기술에 영향을 주는 것이죠. 예를 들어 목공할 때 어떤 기술은 나의 신체 일부가 되죠. 미래에 Ai와 로봇공학이 더 발달하면 보다 물리적, 정신적으로 밀접하게 연결되어 주고받는 영향은 커질 것 같아요.

#### ▲이을▲

기술 사회에서 예술의 역할이 무엇이나는 질문으로 이어질 수 있을 것 같은데요. 저는 언제나 기술만으로는 케어할 수 없는 '해석의 영역'이 항상 남아있다고 생각해요. 규년 작가님께서 말씀해 주신 것 중에 인류가 멸망하고 나면 기계 문명으로 대체될 것이라고 말씀을 해주셨는데 되게 공감하거든요. 외계 지적 생명체를 탐사하는 SETI 연구자들이 이전에는 우리 지구와 같은 물과 산소가 있는 행성을 찾으려고 노력했었죠. 그러나 최근에는 우리 인간과 같이 고기 육신을 가진 생명체의 번영이 그리 오래 유지되지 못할 거라는 가설에 기반해 유기체가 아닌 기계 문명을 찾아보려는 시도가 이루어지고 있다고 들었습니다. 이러한 기계문명에 대한 탐구, 아까 나왔던 뉴럴 링크 이야기에 대한 이야기, 그리고 더불어서 제가 최근에 본 영화 중에 트랜센던스라는 영화도 좋은 예시가 될 수 있을 것 같은데요. 이런 것들의 공통점은 인간의 유한성에 대한 인식과 이러한 위협에서 나의 존재를 온전히 보존할 수 있는 기술에 대한 연구라고 생각해요. 환경문제와 전쟁, 식량난 등 인류의 존립을 위협하는 여러 가지 큰 문제들이 발생하니, 사람들은 나의 존재를 영원토록 백업하고 복사할 수 있는 새로운 기술에 대해 갈망하죠. 근데 그러한 기술이 설사 개발된다 쳐도 이런 기술이 결코 해소해줄 없는 해석의 영역이 항상 남아 있다고 생각해요. 내가 나를 복제해서 또 다른 나를 만들었는데 개가 그럼 정말 나인가? 하는 문제들 말이죠. 이거는 철학사에서 굉장히 많이 논의되어 왔던 '테세우스의 배' 역설과도 굉장히 통하는 부분이 많이 있거든요. 이처럼 기술이 케어하지 못하는 해석의 영역에서 예술가들의 역할이 필요하지 않겠느냐는 생각이 듭니다.

#### ●박세연●

기술이 인간의 창의성을 표현하는 방식일 수 있다면 인간만이 가진 창의성을 표현하는 가장 대표적인 방법 중 하나가 예술이죠.

★김휘아★

저는 여기서 그게 궁금해요. 우리가 기술자였다가 과학자였다가 결론에는 아티스트가 되잖아요. 우리를 아티스트로 만드는 그 포인트에서 어떤 작용이 일어나길래 우리는 우리를 아티스트로 지칭할까? 그게 어떤 포인트일지 되게 고민이 많이 돼요.

▲이을▲

사실 회화에서도 역사적으로 비슷한 질문이 항상 있었던 것 같은데요. 무엇이 회화를 회화답게 만드냐는 연속된 질문 속에서 잭슨 폴록이 물감을 흠뿌리자 그것을 본 그린버그는 회화의 본질을 '평면성'이라고 정의했죠. 이러한 '회화의 본질'에 대한 역사적인 집요한 연구의 궁극에는 '회화를 회화답게 하는 것은 작가가 표현하고자 하는 개념이다'라는 결론으로 귀결되어 지금의 조금은 난해한 예술이 시작되었다고 생각합니다. 이런 예술사에 대한 인식 이후부터, 저는 저 자신을 미디어 아티스트라고 소개하는 것을 지양하게 됐어요. 나를 예술가로 만드는 것은 내가 표현하고자 하는 일관된 개념에 있지, 내가 사용하는 매체가 결코 나를 정의해선 안 된다는 생각이 들었죠. 저는 무엇이 예술을 예술답게 하느냐는 질문에 대한 답이 작가분들마다 다를 것이라 생각해요. 또 그렇게 달라야만 한다고 생각하고요. 저는 이을이니까 나만의 '이을주의'를 추구하기에 스스로를 작가라고 말할 수 있을 것 같아요.

♥이영미♥

전 공대에 있다가 전과했는데 '과학자'랑 '예술가'는 그냥 단어만 다른 것 같아요. 우리가 이해할 수 없는 그런 현상들을 시각적으로 드러나게 한다든지 계속 질문을 던지고, 실험하는 것이 과학자와 예술가 둘 다 똑같은 것 같아요. 다만 영어랑 한국어랑 다른 것처럼 그냥 언어가 다른 그런 느낌인 것 같아요.

♣윤지영♣

기술은 내가 할 수 없는 무엇인가를 할 수 있게 해주기도 하고 보지 못했던 것을 보게 하거나 듣지 못했던 것을 들을 수 있게 하잖아요. 그래서 기술은 예술가한테 감각을 넓혀주는 감각 기관의 확장 같아요. 기술을 통해서 더 넓게 감각하고 더 섬세하게 느끼고 이전에 경험하지 않았던 세계를 보기도 하고 남에게 보여줄 수도 있잖아요. 그래서 미디어 아티스트한테는 기술은 '나의 일부'라고 말할 수 있을 것 같아요. 우리가 어떤 기술을 능숙하게 다룰 수 없다면 그것으로 만들 수 있는 것을 상상해낼 수 없고 그것으로 말할 수 있는 세계에 대한 그림을 그릴 수가 없죠. 그런데 예를 들어 VR 기술을 다루게 된다면 그것으로 할 수 있는 표현의 영역을 상상하게 되고 그 기술을 사용하기 이전에 꿈꿔보지 못했던 다른 세계와 예술에 다다르게 도와주잖아요. 미디어 아티스트한테 기술은 내 뇌의 일부가 되어 새로운 것을 상상하고 영감을 주는 몸의 일부나 마찬가지 같아요.

◆김동우◆

흔히 예술가가 가지고 있는 사상이거나 아이디어가 중요하다고 이야기하지만, 만약 그 아이디어를 가지고 있는 기술로 충분히 효율적으로 효과적으로 보여주지 못하면 예술로서의 가치가 떨어진다고 평가받기도 하죠. 스스로 만족하면 된다고 할 수도 있지만 최대한 많은 사람의 마음에 도달하는 게 자신의 메시지를 전달하는 더 효과적인 방법이죠. 예술가로서 가지고 있는 독보적인 기술이라는 게 있으면 자신이 가지고 있는 독보적인 아이디어와 똑같은 가치를 가질 것 같아요. 결국 예술가의 아이디어가 중요하듯 그 아이디어를 잘 표현해주는 기술이 결국 예술가 그 자체일 수도 있는 거죠. 저는 이번에 제가 가지고 있는 기술자로서의 예고를 떼어내서 <사물 인간 김동우>라 부를 작품

을 만들어보려 해요. 인간 김동우의 인간적인 면모를 부여해 사물인 동시에 인간이기도 하죠. 이렇게 역설적이고 모순적인 존재를 만들어냄으로써 나의 가치는 어디에 있는지 탐구해보려 해요. 평소에도 저의 가치에 대해 고민을 하는데, 촬영장에서 일할 때 감독님들에게 저의 가치는 조명을 치는 데 도움을 주는 데 있을테고 부모님이나 연인에게는 또 다른 가치가 있을 테고, 제가 만든 영상 작품을 감명 깊게 본 누군가에 있어서는 예술가로서 가치 있는 사람이 될 수도 있는 거죠. 이렇게 다양한 가치들을 품고 있는 김동우인데 만약 하나의 가치를 푯 떼어낸다면 그 존재는 온전한 김동우일지 고민해보고 싶습니다.

#### ★김휘아★

말씀대로 기술은 나의 감각을 확장해주는 동시에 예술가로서의 나의 아이디어를 확장해주는 것 같아요. 그것이 나의 정체성이 될 수도 있다는 생각이 들었던 순간이 있었어요. 조소과 4학년 전공 수업 중에 교수님이 기술 개발자분을 초빙해서 매시간 다양한 기술들을 체험해볼 수 있도록 한 기술 융합 연구 수업이 있었어요. 저는 솔직히 학교 수업이 그렇게 한 번도 재밌다고 느껴본 적이 없었거든요. 근데 그 수업만큼은 내가 진짜 돈이 아깝지 않았다고 느껴졌던 수업이었어요. 처음으로 제가 ‘OpenCV(Open Source Computer Vision)’를 접했을 때는 뭔가 깨우쳤던 게 있던 것 같아요. 예술가로서의 창작 욕구가 들면서 이것을 통해 내가 표현할 수 있는 게 있겠다는 느낌이 학교에 다니면서 처음 들었던 것 같아요. 그것에 대한 쾌감, 작업 욕구가 갑자기 들 때 있잖아요. 그래서 그때 그 기술이 나의 어떤 감각을 확장해주고 일깨워주는 존재로 다가왔었던 것 같아요. 그 이후로는 다양한 기술들에 매료가 됐고 새로운 기술들을 봤을 때 그때처럼 계속해서 창작 욕구가 자꾸 막 드는 거예요. 오히려 물감이나 점토 같은 것보다 저를 계

속 자극하는 존재인 것 같아요. 그래서 저는 작업을 할 때 기술적인 것들을 먼저 리서치하고 그다음에 저의 스토리를 담아내는 프로세스를 거쳐요. 저에겐 기술이 영감의 원천이 되는 친구 같은 존재가 되었죠.

#### ◎임휘재◎

처음에는 기술과 예술의 관계로 시작해 미디어 아트란 뭘까, 우리에게 어떤 의미일까에 대한 이야기를 나누었는데 결국에는 작가님들의 예술관에 대한 이야기로 자연스럽게 연결되고 있네요.

#### ■좌진규■

그렇죠 저도 이제 작가로서 아이덴티티라고 해야 할까요? 저만의 것을 보여주겠다고 결심한 지는 얼마 되지 않았지만 이런 활동들을 하면서 느낀건, 옳고 그른 건 없고 내가 하고 싶은 이야기를 하자고 생각의 방향이 모이는 것 같아요. 물가에 물이 있으면 그냥 거기에 이제 돌맹이를 한번 던져보는 거죠. 그 파동이 어떤 사람한테는 와서 닿을 수도 있는 거고, 어떤 사람한테는 안 닿을 수도 있지만요. 이런 관점에서 기술이 휘아 작가님 말씀하신 것처럼 영감의 원천이 될 수 있다고 생각해요. 언젠가 건축 관련 리서치를 하고 있었는데 되게 재밌는 사이트를 들어간 적이 있어요. 그 사이트 이름이, 사이트가 들어가자마자 대문짝만하게 ‘너가 한 생각들은 이전에 누군가가 이미 했던 생각이다!!’라고 쓰여 있었어요. 그래서 스크롤 해서 내려보니까 여러 건축적인 아이디어에 대한 아카이브들이 있었죠. 그 사이트를 보고, 제가 나름대로 고민하고 쥐어짠 아이디어들이 사실은 이미 전에 누군가가 한번 생각했다는 것이 충격이었어요. 근데 거기서 이제 뚜렷한 차이점은 있어요. 과거에 그 생각을 했던 사람은 그 시대에 그 생각을 한 거거든요. 내가 지금 생각하는 것은 또 다른 백그라운드에서 고민하는 거니까 똑같아 보이지만 사실은 똑같지 않은 다른 게 만들어지는 거죠.

그런 의미에서 기술이라는 것이 생각할 거리를 만들어 낼 수 있는 새로운 길이지 않을까 싶어요. 새롭게 생겨나는 기술들이 기존의 아이디어와 결합해 조금 더 신선하고 효과적으로 이야기를 펼칠 수 있게 도와줄 수도 있죠.

#### ♥이영미♥

돌멩이를 물에다 던지는 비유를 생각해 봤을 때, 약간 진규작가님은 ‘돌멩이를 던지는자’고, 돌멩이는 일종의 나와 이 물이 닫기 위한 도구, 물은 미디어가 아닐까요. 미디어에 닿으면서 파장이 일어나고 그 파장이 아티스에게 영감이 되기도 하고 관객에게 다가가 또다른 생각으로 변형될 수도 있죠. 전 미디어가 그런 창문이나 스크린 같아요. 어디론가 들어가는 입구이기도 하고 반사되기도 하나까요.

#### ◎임희재◎

기술과 예술, 미디어 아트에 대해 이야기하며 후반부에는 작가님들의 예술관에 대해서도 이야기 들을 수 있었네요. 다음 시간에는 본격적으로 작가님들의 작업에 대해 이야기 하는 시간 갖도록 할게요.

### 대담회 3차

#### ◎임휘재◎

3차 대담에서는 작가님들의 개별 작품들과 우리의 전시 주제가 어떻게 공명하고 있는지를 이야기를 나눠보도록 하겠습니다. 더불어 작품을 보신 관객분들에게 작품을 이해할 실마리를 더 제공해주시면 좋을 것 같습니다.

#### ■김규년■

키워드: 작품, 관객, 작품의 역할과 포지션, 관객의 역할과 포지션, 역할들의 상호작용, 움직임

‘작품은 뭔가를 관객에게 보여주고, 관객은 보여준 것을 본다.’라는 단순한 구조를 바꾸고 싶은 생각에서 출발한 작품을 만들고 있습니다. 작품을 보기 위해서 관객이 움직이는데, 관객이 움직이니까 작품이 움직이고 또 작품이 움직여서 관객이 움직이는 순환 고리에 대해 생각하고 있어요. 서로 영향을 주면서 계속 움직이게 만드는 것이, 물리적으로 움직이는 것이 될 수도 있고, 고정되었던 역할이 움직이기도 한다는 얘기도 하고 싶어요.

예를 들어 계단 앞에 설치되는 <Thing and Video 4> 작업에서 이미지에 담긴 공간의 모습과 실제 관객이 보는 공간의 모습이 같이 보이게 됩니다. 이 작업을 보고 있다면, 실제 동선상 관객은 계단을 보면서 이동하였을 것이고, 관객에게 방금 보였던 그 공간 이미지가 담긴 사진이 작품으로 전시가 되어 있어요. 저는 실제가 매체에 담기는 순간 더 이상 실제와는 같지 않은 상황을 보여주고 싶고, 그것을 통해 매체의 한계에 대해서 보여주려고 합니다.

어떻게 보면 기술에 대해서 얘기하고 싶은 것이기도 한데, Full HD, 4K, 8K 등 비디오 기술이 좋아지면서 실제 이미지와 엄청나게 똑같아지는 방향에 대해 저는 크게 의미가 없다고 생각해요. 매체에 담기면 어쨌든 그

순간 실제와는 다르기 때문이에요. 카메라 프레임의 시점밖에 보여주지 못하는거죠.

코로나 시대 이후 혹은 유튜브 시대 이후로 영상을 통해서 많은 정보를 접하게 되더라고요. 근데 영상을 통해서 접하는 정보들이 실제로는 다른 경우를 굉장히 많이 경험하였어요. 영상을 통해서 마치 그게 진짜인 양, 사실인 양 받아들이는 시대가 되어가는 것 같아서, 실제와 매체에 담긴 이미지는 다르다는 생각을 보여주고 싶어요.

보통 작품은 예술을 보여주는 역할이고, 관객은 그것을 보는 역할인데, <동동> 작업에서는 관객이 작품을 보기 위해선 화면이 보이는 곳으로 이동해야 해요. 그런데 바닥이 단단하지 않은 재료라 수영장 속의 물이 흔들리면서 물 위에 떠 있는 화면이 조금씩 다른 곳으로 이동해요. 그러면 관객은 또 그 화면을 보기 위해서 움직여야 하고, 관객의 움직임은 다시 화면의 움직임에 영향을 줍니다.

#### ◎임휘재◎

작가님이 말하는 매체에 담긴 것과 실제가 다르다는 것은 본질이 달라진다는 걸까요. 아니면 매체에서 포장되는 나의 성격적인 모습이 달라진다는 걸까요?

#### ■김규년■

인스타그램 속에 나는 실제 나와 얼마나 다른지, 연기하고 있는 모습, 그런 것들을 얘기하고 싶었던 거예요.

#### ◎임휘재◎

매체에 대한 이야기들이 작품 속에 녹아 있잖아요. 저는 크게 두 부분으로 들었는데 한 가지는 그 역할의 변화와 동시에 나타나는 순환의 고리가 일방적이었던 관계를 허무는 것으로써 새로운 사유를 제시하는 방법론을 지닌 것 같아요. 그렇다면 두 번째 말씀하신 매체 그리고 매체 속에 나와 실제 내가 다른 지점을 짚어내는 것은 기존의 사유 방식에서



벗어난 어떤 사유를 제공할 수 있을까요.

■김규년■

이렇게 얘기하면 조금 광범위하게 얘기하는 것일 수도 있겠지만, 인터넷 시대가 시작된 이후 우리는 실제 모습, 실제 세계에 사는 것과는 조금 다른 세상에 살고 있는데, 이제 실제 세상으로 돌아왔으면 좋겠다고 생각해요. 너무 기술에만 초점을 맞추니 기술 속에 인간이 파묻혔고 또한 그런 환상 속에 파묻혔으니 이제 실제로 나왔으면 좋겠어요.

◎임휘재◎

인간 존재라는 본질을 다시 한번 생각해 보는 의미가 있고 그동안 인간중심주의적으로 기술을 발전시켜 왔을 때 도구적인 어떤 효용성에만 초점을 맞췄기 때문에 우리가 그 본질에 대해서는 잊게 됐죠. 우리의 삶에 너무나 많이 파고들어와 있는 디지털 세상에서 벗어나보자는 그 의미가 맞을까요.

■김규년■

그 두 가지 딱 짝해주신 걸 정말 말씀 잘해주신 것 같아요.

★김휘아★

키워드: 물고기 알, 자각, 의심, 균열, 확장, 통합

일단 저는 저의 개인적인 이야기로부터 작업을 시작해서 그 이야기를 계속 끌고 나가면서 발전시켜 나가고 있어요. 저는 종교적인 배경에서 자라났고 그 종교의 어떤 교리나 가치를 유일한 진리로 가지고 살아왔어요. 그러다 그 안에서 갈등을 느끼게 되었고 그것을 탈피하는 경험을 했죠. 제가 탈피할 때 상자라는 표현을 많이 썼는데, 제가 있었던 곳이 종교라는 상자임을 인지하고 상자를 열고 나왔을 때 제 앞에 수많은 상자가 있었어요. 이제 그걸 하나하나 열어보는 과정에서

‘복제본들의 나열 같았다’고 생각했어요. 이 복제본들의 나열을 보면서 유일하다고 믿었던 나의 세계가 수많은 상자 중 하나였다는 것을 깨닫고 혼돈을 느끼면서 모든 것들을 의심하는 단계를 거쳤었어요. 그때 계속 사용했던 단어가 ‘가상과 실제’였는데 우리가 보는 것들이 어디까지가 실제이고 어디까지가 가상인가 하는 고민을 했어요. 이렇게 대담회를 통해 이야기 나누면서 내가 말하는 가상은 무엇인가에 대해서 정의를 내려야 한다는 필요성을 느꼈어요. 왜냐면 모든 걸 다 가상이라고 치부하기에는 너무 방대하기 때문에 내가 생각하는 가상을 정립해야겠다는 그런 순간이 온 거죠. 제가 정의한 가상은 작품 소개를 통해 할 수 있을 것 같아요.

제가 원래 수중 생물들을 좋아해요. 왜냐하면 우리는 수중 생물과 다르게 물속에서 숨을 못 쉬니까요. 이번에는 물고기알에 꽂혔어요. 그러니까 우리는 물고기알에 있는 것 같은 거예요. 물고기알 사진을 보면 다 동글동글한데 눈만 움직이고 있어요. 근데 그 모습이 약간 우리의 모습 같은 거예요. 우리는 모두 어떤 각자만의 세상 속에 살고 있어요. 그 세상은 신념과 확신으로 이루어진 세상이에요. 저는 그 세상 자체로도 아름다울 수 있다고 생각해요. 그런데 제가 약간 좀 지적하고 싶은 부분은 우리가 각자의 세상 속에 있다는 것을 인지하지 못하면 다른 사람의 세상 또한 존재한다고 생각할 수 없겠죠. 내 세상 속 나의 신념과 확신이 무조건 옳다고 주장할 수 있는 거예요. 그래서 이번 작품으로 제시하고 싶은 것은 일단 내가 나의 세상 속에 있다는 것을 자각하는 거예요. 우리 모두 각자의 세상 속에 살고 있다는 걸, 물고기알 안에 있다는 것을 자각하는 것이 첫 단계예요. 그래서 첫 번째 키워드는 ‘물고기알’이고 두 번째가 ‘자각’이에요. <Fish Eggs>에서는 물과 비닐봉지로 하나하나 포장을 한 눈알들을 수조에 넣어 우리가 살아가는 세상을 표현하려고 해요.

두 번째 작품은 이 물고기알에 균열을 주는

작업으로 ‘부르심’이라는 뜻의 <Calling>이란 제목을 붙였어요. 물고기알에서 태어난 소녀의 상징적이고 신화적인 이야기가 들려와요. 제가 주고 싶은 메시지는 우리의 가상을 깰 수 있고 이 가상의 균열을 가할 수 있는 것은 또 다른 뭔가와의 상호작용을 통해서라는 것이요. 내가 나 혼자서는 열 수 있는 게 아니라 누군가가 불러주고 누군가가 두드려줬을 때 이 세계가 깨지고 뭔가 더 확장될 수 있다는 생각이 들었어요.

마지막 세 번째 작품, <The Creator>는 관객들을 창조주의 포지션으로 초대를 하는 거예요. 제가 원하는 것은 이 물고기알의 막을 막으로 인지하고 막을 깨뜨리고, 막을 의심하는 것이에요. 막이 없어지는 것을 상상했지만 현실에서 우리가 완벽하게 통합된 세상을 만드는 것은 불가능하듯 사실 불가능하잖아요. 그래서 이 전시장 안에만 존재하는 우리의 통합된 세상을 만드는 거예요. 이 세계는 이 공간에만 있는 세계고 유리병이 우리의 세계를 상징적으로 압축해놓은 것이죠. 관객들이 VR로 점점 늘어나는, 형태가 만들어져 가는 우리의 세상을 만들고, 그 세상을 VR 통해서 관람할 수 있는 거죠. 다들 내가 창조한 세계를 보여주는 게 아니라 우리 모두 다 창조주로서 이 세계의 창조에 같이 참여하는 느낌으로 했으면 좋겠어요. 전시 기획 주제와 연결하면 뭔가 새로운 신인류를 만들자, 재창조하자는 느낌이죠.

◎임휘재◎

모든 물고기 알들을 각각의 개인으로만 생각을 해야할까요? 거기에서 나아가서 인간이 아닌 비인간적 존재들은 어떻게 또 연결이 될 수 있을까요?

★김휘아★

비인간이면서 생명을 가지고 있는 개체들 또한 각자의 세계 안에 있는 것이라 생각해요. 인간만큼 어떤 확신과 신념이 있다면 그들의 세계도 분명히 존재하겠죠. 아마 그들도 이

물고기알 안에 들어있는 개체들이지 않을까요?

●박세연●

키워드: 우로보로스, 순환, 변환, 미로, 환경, 기후, 변화, 뱀, 자해, 참여형 극장, 소작품

우선 우로보로스, 순환, 변환, 미로가 작품 하나의 ‘틀’이고 그 안에 담길 ‘내용’은 환경, 기후, 변화, 뱀, 자해예요. 그리고 참여형 극장, 소작품은 ‘형식’에 대한 키워드예요. 작품 <우로보로스>를 통해 보여주고자 하는 새로운 사유의 방식은 해부학적 관점, 해체주의적 시각 사고법입니다. 저는 꼬리를 삼키는 자라는 뜻의 우로보로스가 뱀이나 용과 같이 자연에서 가지고 온 상징물이기 때문에 이것을 환경 이슈로 엮고 싶었어요.

2020년에 저는 영국에 있었고 한국에 되게 큰 장마가 왔다는 뉴스를 보면서 놀란 적 있어요. 그때 독일에는 말도 안되는 홍수가 나서 독일의 도시 전체가 잠겼고 그리고 그 전 해에는 브라질의 아마존 밀림 우림 지역에서 브라질 정부의 무리한 개발로 인한 화재가 있었고, 그 같은 해에 또 호주의 밀림에서 엄청난 산불이 나서 코알라들이 다 죽었어요. 이것들이 다 한 번씩 이렇게 나비효과처럼 계속 순환되는 일들이라는 생각이 들었어요. 최근에 남프랑스에서도 불이 났고 스페인에서도 불이 났고 제가 살다 본 영국도 지금 최대 기온 40도까지 올라갔다고 해요. 이런 다양한 기후 변화에 대해 고민하며 여러 연구를 찾아보니 동물학적으로 뱀한테 이 ‘우로보로스 현상’<sup>1)</sup>은 자해라고 해요. 뱀이 학자들이 이해할 수 없는 기이한 행동을 하는데 뱀들은 인식도 못하고 그냥 하는 행동 인거죠.

1) Ouroboros effect 어떠한 문제를 해결하기 위한 최선의 시도가 오히려 예기치 못한 나쁜 결과나 또 다른 문제를 초래 하게 되는 경우를 뜻함

♣윤지영♣

키워드 : 양자역학, 동양철학, 관계, 환경음, 파동, 시각과 청각

제 키워드는 ‘파동 하는 이미지’입니다. 저는 시각 이미지에서 음악의 가능성을 발견하고 음악의 어법을 빌려서 이미지를 소리로 전환하는 작업을 하고 있어요. 양자역학을 공부하면서 ‘세계의 궁극적인 요소들이 파동으로 존재한다면 모든 이미지는 고유한 소리를 가지지 않을까?’ 생각했어요. 사람마다 좋아하는 이미지들이 다른데요. ‘나는 이 이미지에 왜 꽂히는 걸까. 이 이미지가 무슨 말을 걸어오는 것일까.’ 드로잉을 하면서 되뇌곤 했는데요. 시간이 지나고 보니 이미지를 정말 소리로 바꾸는 작업을 하고 있더라고요. 이미지를 소리로 전환하기 위해 음악의 어법을 빌렸어요. 음악이 수학적인 음계를 가지고 있고 또, 규칙의 언어라는 것에서 영감을 받았어요. 이미지를 수로 표현하고 그 수를 적용할 규칙과 표를 만들어서, 시각이미지를 악보로 바꾸었어요.

시각이미지에서 이끌어낸 악보를 실현할 사운드도 이미지와 좀 더 긴밀한 관계를 맺고 있다면 좋겠다고 생각했어요. 제가 악보로 만든 시각이미지도 주변의 환경과 긴밀하게 관계를 맺으면서 영향을 주고 받으니까요. 그래서 이번 작업에서는 시각이미지의 소리를 표현할 때, 이미지와 관계하고 있는 주변의 사운드들을 채집해서 ‘환경음 악기’를 만들고자 해요. 이미지와 상호작용하는 풀벌의 날개짓 소리, 바람 소리, 행인의 발걸음 소리, 지나는 자동차 소리 등과 같은 것이죠. 인공적인 소리를 포함해서 자연 상태의 많은 소리가 한 음으로 고정되어 있지 않고 주파수가 섞여 있어요. 때문에, 음악의 체계에 환경음 사운드를 억지로 끼워넣기 보다는 자연스러운 방향, 환경음 고유의 아름다움을 살리는 체계를 다시 구성했어요.

음악의 음높이를 사용하지 않고 시각 중심의 음계를 쓰는 것이 포인트예요. 현장, 그 장소의 특유한 소리가 담기겠죠. 시골과 도시의 소리가 다르고, 의정부 같은 곳은 미군헬기부대의 소리가 자주 난다거나, 도로변이 주위에 가까우면 자동차 소리가 특히 더 많다거나 하는 것들이 결과물에 담기겠죠. 음악의 어법을 빌렸지만, 음악의 체계에 얽매일 필요는 없다고 생각해서 시각 중심으로 사운드를 배치하려고 하는 겁니다.

◎임희재◎

파동이 맺고 있는 다른 존재들과의 관계들을 표현할 수 있는 수단으로 소리를 선택을 하셨네요.

♣윤지영♣

네 맞아요. 시각 이미지의 소리를 환경음으로 실현함으로써 우리가 따로, 완전한 개별 존재로 살아가는 것이 아니라는 것을 드러내고자 해요. 사람뿐만 아니라 바람과 물, 작은 곤충들, 자동차와 같은 사물이나 무생물에 이르기까지 세계의 수많은 것들과 우리는 가늘고, 굵게 연결되어 관계하며 소리를 만들고 함께 살아가고 있지요. 관객분들이 시각 이미지의 소리를 환경음으로 들어보면서 앞선 대담에서 나누었던 인간중심적인 사고를 넘어 주위를 둘러보고 더 널따란 포용적인 울타리의 사고로 나갈 수 있다면 기뻐하지요.

◎임희재◎

그럼 작가님의 작품을 통해서 관객이 생각하게 될 새로운 사유는 관계를 중심으로 한 이야기일까요?

♣윤지영♣

그럴 수도 있어요. 하지만 관객분들이 어디에 주안점을 두시고 작품을 관람하시느냐에 따라 조금씩 달라질 것 같아요. 사운드를 ‘관계’의 관점에서 풀어낸 것은 시각이미지

를 탐구하면서 제가 고민하고 발견한 지점들을 작업에 녹인 부분이에요. 그 부분을 음미하고 싶으신 분은 그곳에 멈춰서 감상하시면 좋고요. 또 저는 시각이미지가 건넨 소리가 무엇인지 탐구하면서 작가가 취한 방법, 대상을 대하는 태도 같은 것들이 어찌면 이번 전시기획 주제와 더 밀접한 관계가 있을 수도 있다고 생각해요. 무엇인가를 '안다'는 착각은 자신과 타인, 세계를 그 좁은 '앞'에 가둡니다. 이미 안다고 생각하는 사람은 더 이상 관찰하려 하지 않고 들으려 하지 않아요. 앞서 2차례의 대담을 통해서 기존의 사유를 반성하는 이야기들을 나눴는데요. 그때 거론됐던 흑백논리나 인간중심적 사고 등과 같은 문제를 어떻게 넘어설 수 있을까 생각할 때, 저는 자신의 '앞'을 의심하는 것도 좋은 실천이 될 수 있다고 생각해요. 내가 알고 있는 지식, 경험, 그 앞이 완전한 것인가, 불변하는 것인가를 의심하고 끊임없이 회의하는 사람이 사유의 울타리를 넓혀 갈 가능성이 크다고 생각합니다. '모름의 가능성'을 크게 열어두면 이전에 보지 못했던 것을 낫설고 새롭게 보게 되거나 다르게 감각할 수 있는 가능성도 커지기 마련이에요. 대상을 더 유심히 관찰하게 되고 작은 소리도 경청하게 되죠. 이 작업의 시발점, 자신의 앞을 의심하면서 무지의 시간으로 돌아가 대상에 오롯이 집중하는 접근은, 대상을 존중하고 새로 알아가는 비폭력적 자세와 사유를 얻는데 영감을 줄 수 있지 않을까 생각해봐요.

#### ▲이을▲

키워드: '나는 떠날 때부터 다시 돌아올 걸 알았지'

저는 작업이 3개인데요. 설치되는 작업이 2개이고 나머지 하나는 행위예술이에요. 오늘은 설치작업 두 개만 말씀드리려 합니다. 저는 키워드 대신 하나의 문장을 생각해 봤어

요. '나는 떠날 때부터 다시 돌아올 걸 알았지'입니다. 첫 번째 작업은 제목이 <The Pills>입니다. 정체불명의 약통 하나를 두고 복용하라는 지시문을 붙여놓을 거예요. 약을 먹은 관객은 약이 자기 몸과 마음에 일으킬 변화에 집중하게 되겠죠. 사실 정체불명의 약은 참선을 유도하는 작은 트리거에 불과해요. 약의 정체를 숨김으로써 불러일으키는 공포감은 참선에 몰입하게 하는 무엇보다 효과적인 촉매가 되죠. 저는 외부에만 몰두해 있는 신경을 자기 자신에게로 돌려, 이전까지 마주한 적 없던 낯선 자기 자신과의 조우를 선물하려 합니다.

그리고 두 번째 작업은 <Ready-Made Buddha>입니다. 저는 한국 스님들이 깨달음을 얻기 위해 하는 화두 수행이란 것에 굉장한 흥미를 느꼈어요. 만약 인공지능에도 그 공성을 깨닫게 하는 화두를 던져주면 과연 인공지능은 부처가 되어 열반에 도달할 수 있을지 상상해 보았죠. 이 작업은 고도로 발달한 초인공지능과 제가 일상의 언어로 원활한 소통이 가능하다는 설정에서 시작해요. 매번 실수를 연발하는 인간과는 달리, 모든 면에 있어서 완벽한 수준에 도달한 인공지능에 제가 어느 날은 질문을 하죠. "완벽한 실수에 도달하라." 그 질문을 듣고 인공지능은 혼란에 빠져요. 왜냐하면 실수를 완벽하게 해 내면 실수가 아니고, 실수에 실패해도 실수가 아니게 되죠. 결코 도달할 수 없는 화두 앞에 인공지능은 자신의 공함을 깨닫고 모든 시스템을 스스로 멈추어 고철 덩어리로 돌아갑니다. 그렇게 부처가 되어버린 고장 난 컴퓨터를 향해 제를 올리는 작업이 <Ready-Made Buddha>입니다. 깨달음을 얻었다는 스님들이 하나같이 하시는 말씀이 있어요. 산은 산이요 물은 물이로다. 이미 이곳이 열반이라는 말이죠. 얻어야 할 것이 외따로 존재한다고 믿어 고고히 세상을 활주하던 인공의 지능 끝에는, 구해야 할 것이 따로 없으며 이미 고철 상태 그대로 부처였다는 깨달음이 있을 거라고 생각합니다. 저

는 찾아야 할 것이 이미 내 안에 다 있다고 믿어요. 그러나 우리 사회는 계속해서 무언가를 밖에서 찾고 있죠. 그러나 “나는 떠날 때부터 다시 돌아올 걸 알았지!”, 전화를 하면서 핸드폰을 찾아봐야 찾을 수 없듯이 무언가를 찾기 위해서는 내면으로 돌아와야 하죠.

작품 관람의 이정표를 말한다면 사실 답이 없을 거라고 생각해요. 왜냐하면 각자 타고난 성품이 다르고 자기가 지은 업보가 다 달라서 어떠한 길을 걸어야 하는지는 자기가 스스로 찾아야 하는 거라 생각합니다. 제 작업은 다만 각자의 세상으로 들어가게 될 입구를 열어주는 것에서 그 역할이 있다고 생각합니다.

사실 아직 말씀드리지 않은 세 번째 작업이 있습니다. 세 번째 작업은 <Don't Believe me, I'm Eul>이라는 작업입니다. 이 작업은 제가 나서야 할 모든 자리에 제가 아닌 다른 사람이 저를 대신하는 작업입니다. 저는 그 작업을 평생 행함으로써 ‘어떤 상황에서도 절대로 내 모습을 직접 드러내지 않겠다고’ 선언하게 됩니다. 마치 늑대가 나타났다는 거짓말이 계속되자 진짜 늑대가 나타나도 믿지 않게 되는 것처럼 이 작업이 거듭될수록 나중에는 사람들이 저마저도 이을로 보지 않을 거예요. 그렇게 됨으로써 저 스스로 일종의 수행이 되는 거죠. 무아를 깨닫는 수행. 그러한 의미에서 이 작업의 숨겨진 부제는 <Believe me, I'm not Eul>인데요. 나 자신에게 스스로 이을이 아님을 깨닫게 만들려는 의도가 담긴 작업이죠.

### ■작진규■

키워드: 스케일, 구조, 종속 관계역전, 공간, 피부

제 작품의 제목은 <S, M, L, XL, X……L?>입니다. 건축일을 하다 보니 그런 관점에서

옷을 한번 바라봤어요. 의복사를 쪽 훑어보니, 옷이라는 것이 남녀 모두 공통적으로 욕망에 따라서, 그 당시의 욕망에 따라서, 신체의 과장이나 왜곡을 반영하더라고요. 거기에서 제가 캐치한 것은 그러한 어떤 신체의 왜곡이나 과장이 인체에 종속이 되어 있다는 거예요. 아주 작은 스케일부터 시작하면, 발끝에 닿아 길어 보이게 하는 것이라든지 가슴을 더 커 보이게 하는 그런 것들, 그런 것들이 가상의 공간을 점유해서 신체의 왜곡이나 과장을 보여주잖아요. 그리고 수트에 있는 어깨 패드. 이것도 남자의 어깨의 각진 모습을, 어깨가 내려간 사람을 보완해주는 안숨을 넣어서 채운다고 하더라고요. 그런데 막상 누군가가 양복 입은 모습을 보면, 어떤 부분이 뭔가 그 사람의 몸과 맞지 않는 때가 생기거든요. 그런 부분이 저는 어떤 빈틈이라고 생각했어요. 그러니까 이런 부착물들도 나름의 구조로 되어 있는데, 스케일과 구조상의 이유로 사람의 몸에 밀접하게 붙어 있고 사람의 몸을 따르지만, 어떤 한편으로는 자기 혼자 독립적으로 될 수 있는 그 틈이 있는 거죠. 그래서 이것을 좀 더 확장해보면 어떨까 싶었어요. 더 이상 어딘가에 붙은 작은 것이 아니라 스케일이 점점 커져서 조금 더 단단한 어떤 독립적인 구조를 가지게 되어 사람을 덮어버리면 어떨까. 이 종속 관계가 좀 바뀌면 어떨까 하는 그런 아이디어에서 출발하게 됐어요.

약간 일반적이지 않은 스케일, 크기를 바꾸는 시리즈를 통해서 점점 작은 구조물에서부터 큰 구조물로 좀 확장해 나가고 싶어요. 사람들이 어떤 것은 만져도 보고 자기 몸에 붙여도 보고 하다가 나중에는 그 안으로 들어가는 그런 나름의 시퀀스도 생각하고 있어요. 또 건축 자재를 활용하려고 계획하고 있어요. 아무래도 구조라는 것도 결국에는 본질적인, 아주 원초적인 건축과 밀접한 관계가 있잖아요.

그리고 사물이 움직일 수 있으면 좋을 것 같아요. 단일한 저희 의복, 하나의 거대한 구

조가 나름의 메커니즘을 가지고 움직이면 이것도 하나의 살아있는 독립적인 무언가로 사람들에게 다가오지 않을까 그런 생각이 들었어요. 그리고 제가 여기서 생각했을 때 사람, 옷, 건물 이 세 개가 각각 독립된, 고립된, 단절된 것들이 아니라 연결돼 있다는 것을 느꼈으면 좋겠어요. 예를 들면 건축에서 건물이 두 겹이 되어 있으면, 속 안이랑 바깥이 또 다른 건물이 있어요. 바깥에 있는 것을 더블 스킨이라고 부르거든요. 스킨이 인체의 피부잖아요. 그런 의미에서 은유적으로 사용은 하고 있는데, 실제로 사람들이 그걸 딱히 깊이 생각하진 않잖아요. 그래서 이것을 통해서 그 셋의 관계를 좀 열어주면 좋을 것 같아요. 스케일이 점점 커지면 이제 사람과 옷 또는 부착물들의 종속 관계가 뒤바뀔 것인지에 대한 것도 생각했어요. 제 개인적인 바람은 사람들이 여기 안에 들어가서 구경도 하고 놀기도 하면서 이 전시를 심오하게 감상한다기보다는 플레이풀하게 부담 없이 볼 수 있는 전시가 되었으면 좋겠어요.

◆김동우◆

키워드: 불만족, 강제성, 우울감, 불만족, 불가촉, 뭐 불편함.

첫 번째 작품은 <ARRI L10-C>예요. 제목의 L10-C가 조명기기 모델명이고 ARRI가 회사 이름인데, 이 조명 자체가 작품이라고 인식되게끔 제목을 지었어요. 비인간 사물에 대해서 우리는 왜 인간중심주의적인 사유를 할까 고민하다 보니 여러 요소 중에 ‘강제성’이라는 요소가 있다고 생각했어요. 저는 그 강제성이라는 키워드 하나를 딱 잡고 이 작품을 발전시켰어요. 예를 들면 빨대에 제가 엄청난 강제성을 부여하지 않고 만약 빨대가 약간 반항한다면, 빨대로 이거 마셔야지 했는데 이 빨대가 요리조리 피하고 “너 입 안에 들어가기 싫어!”라는 식의 표현을 한다면, 빨대를 마음 편하게 사용할 수 없을 것

같아요. 그런 점에서 우리 인간이 가장 큰 통제력을 가지고 있는 건 공산품이라고 생각했어요. 그런데 만약 공산품 중 하나인 이 조명 기기에 내가 어떠한 강제성을 가지지 못하고 만약에 조명이 나한테 강제성을 가지게 된다면, 조명 중심주의적 아니면 사물 중심주의적 사고를 할까 하는 생각이 들었어요. 그래서 제 작품의 조명 기기가 사람 손이 닿을 수 없는 높은 천장에 달려 있는 거죠. 그리고 조명은 액자로 둘러싸여 있는데, 어느 방향에서 보든지 간에 이 조명은 액자 속에 들어있는 전통적인 회화 작품인 것처럼 연출됩니다. 제가 확답을 내릴 수 없지만, 관객들은 본능적으로 이 빛이 나오는 이 앞부분을 메인로 인식할 거라고 생각해요. 근데 이 메인의 빛이 나오는 부분은 빛이 너무 밝아서 제대로 인식할 수 없게 돼요. 사람은 이걸 보면 밝다는 것 밖에 인식하지 못하고 저 안에 빛을 내는 물체가 어떻게 생겼는지에 대해서는 인식하지 못하게 되는 시각적인 강제성을 부여하는 거죠. 결국 관객이 자세히 보고 싶어 할 때도 높은 위치라는 물리적인 강제성 때문에 도달할 수 없고 자세히 보고 싶다는 욕망을 관객에게 채워주지 않는 작품입니다.

두 번째 작업은 다양한 페르소나에 대한 작업이에요. 어릴 때는 ‘난 왜 여기서는 이렇게 나답게 굴지 못할까. 왜 여기서는 나답게 굴지 못할까?’ 고민했는데 그 모습이 가짜 모습이라기보다는 그 커뮤니티 속에서는 그게 저라고 생각하게 되었어요. 제일 최근에 생성된 제 인격 중 하나가 조명 기술팀에서 일하는 스태프 김동우예요. 저는 이 인격을 되게 좋아하기도 하고, 회의적이기도 해요. 사회의 구성원으로서 돈도 벌고 소비도 하는 일종의 정상적인 삶을 유지할 수 있게 해주죠. 그런데 이 인격이 일터엔 촬영장에서 뚝 떼어져 나온다면 그때도 온전하게 김동우로서 존재할 수 있을까 생각하면 회의적이죠. 그래서 공산품 조명 기기를 이용해 조명 사물 김동우를 만들고 다른 사물에 직간접적으

로 영향을 미칠 수 있도록 조명을 설치해 계속해서 주변에 영향을 미치는 이 존재가 온전한 존재일 수 있을지 질문하는 작업을 하려고 해요.

#### ◎임희재◎

첫 번째 작품 같은 경우는 사물과 인간관계를 강제성이라는 키워드를 중심으로 역전시키면서 촉발되는 새로운 사유들에 대해 탐구하고, 두 번째 작품은 그 두 관계를 분리시키지 않고 합쳐놓은 상태에서 새로운 하이브리드로서의 존재를 보여줌으로써 또다른 사유를 촉발하는 맥락인 것 같네요.

#### ♥이영미♥

키워드:

<휴지숲> Wander, Wonder, Play

<워터봇TEL> 생명, 머금, 희생, 움직임, 살아있음과 살아있지않음의 진동

먼저 <휴지숲>의 키워드는 Wander, Wonder, Play입니다. Wander하고 Wonder하고 a랑 o차이인데, Wander는 거닐다는 뜻이고, Wonder는 일종의 사색이에요. 약간 호기심을 갖고 사색하는 Play는 놀이(Play)죠. <워터봇TEL>는 ‘워터 봇’, 로봇 느낌을 주고 싶었어요. 키워드는 생명, 머금, 희생, 움직임 그리고 살아있음과 살아있지않음의 진동으로 잡았습니다. 저와 제 작품은 모두 존재에 대한 고민이에요. “존재는 뭐지?” 하고 항상 질문을 던졌거든요.

저는 15살 때 처음으로 시체를 접해봤어요. 아직도 그 냄새와 촉감은 아직도 되게 생생해요. 근데, ‘슬픔’ 이런 것이라기보다는, 약간 ‘이건 뭐지?’ 혼란이 왔었어요. 이것은 죽어 있는 건가? 존재는 뭐지? 살아있는 건 뭐지? 그래서 사물에 좀 집착하게 되었고, 특히나 그런 일시적인 존재, 잠시 일회성으로 사용되는 존재들에 대해서 좀 집착을 많이 했어요. 어디에서든 답을 구할 수가 없더

라고요. 누구한테 물어봐야 하는지 모르겠고, 친구한테도 가족들한테도 물어볼 수도 없었죠. 그래서 사물에 제 생각을 투영하는 행위들을 많이 했었어요. 제 작품에는 프로젝션을 많이 사용하게 되는데, 제가 만든 동영상들을 사물에 투영함으로써, 어떻게든 존재를 이해하려고 했었던 것 같아요.

근데 그것들이 약간은 조금 이기적으로 다가오더라고요. 내 생각을 투영하면, 이건 나이지 않을까 고민했는데, 결국에 사물을 통해서 나라는 존재를 이렇게 계속 빚어내는 것 같았어요. 그래서 <워터봇TEL>같은 경우는, 페트병을 온전히 관찰하고, 페트병의 움직임에 대해서 먼저 고민했어요. 페트병의 뚜껑은 회전하는 운동을 하고, 물이 떨어지는 수직적인 움직임이 있고, 또 이게 수축하고 팽창할 수도 있어요. 공기가 들어갔다 나갔다, 약간 숨을 쉬는 것처럼요. 페트병을 바라봤을 때 생명성에 대해서도 생각해봤는데요. 이 페트병에 물이 들어갔다 나갔다 하는 것이 생명이 있다가도 없다가도 하는 것 같고, 우리 입술에 닿았을 때는 잠시나마 살아있는 것 같고, 이 페트병이 어찌 됐든 물이라는 존재가 되게 생명과 밀접하게 연관이 돼 있는데, 이 아이(페트병)가 조금은 따뜻하게 느껴졌던 것 같아요. 잠시나마 생명을 머금고 있다가 놓아주는 것이 존재를 인지하는 그 느낌으로 신기하게 다가왔어요.

#### ◎임희재◎

세 번에 걸친 대담에 적극적으로 함께해주셔서 감사합니다. 우리는 각자에게 정착된 사유가 아닌 변화의 가능성을 내포한 대화를 나눴다고 생각합니다. 여덟 분의 대화가 서로에게 영향을 주며 새로운 생각을 촉발시켰듯, 이 글을 읽으시는 분들에게 ‘등 뒤로 돌을 던질 수 있는 용기’를 주길 희망합니다. 다시 한번 감사의 마음을 전합니다.