예술가들의 연구실을 개방하다.

In the Laboratories of Modern Prometheus(es)

이서준, 박재영, 최종하

Lee Seo-Joon
Park Jae-Young
Choi Jong-Ha

2012_4_26~5_13

작가와의 대담
2012_5_13

인사미술공간

In the Laboratories of Modern Prometheus(es)

Arts Council Korea

In the
Laboratory
of
Modern
Design:
Product
Design
1945
to
1965
전시전경

목차

예술가들의 연구실을 개방하다.
In the Laboratories of Modern Prometheus(es)

_고동연 Koh Dong-Yeon, 전시기획자 Curator

세련된 예술이 만나는 투박한 과학
When Awkward Science Meets Sophisticated Art

_장대익 Jang Dae-Ik, 서울대학교 자유전공학부 교수, 과학철학자
Professor at Seoul National University, Philosopher of Science

상상력에 자유를
For the Freedom of Artistic Imagination

_안경화 Ahn Kyung-Hwa, 백남준 아트센터 학예팀장
Chief Curator at Nam June Paik Art Center, Suwon

작가와의 대화
Artist's Talk
정리_송수희 Song Soo-Hee, 이승경 Lee Seung-Kyung

Forward: 예술가들의 연구실을 개방하다.
In the Laboratories of Modern Prometheus(es)

고동연, 전시기획자

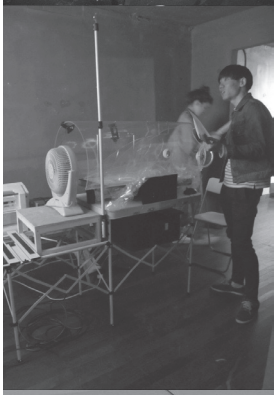
현대 미술에서 과학이 어떻게 예술적 표현과 주제를 확대시킬 수 있는지에 대하여 많은 논의들이 이루어져 왔다. 하지만 정작 예술계에서 '과학'을 사용하는 방식은 과학기술적인 매체를 사용하여 관람객들의 인지 능력을 향상시키거나 확대시키는 데에 집중되어 왔다. 뿐만 아니라 관람객과 예술가들이 만나는 기존 미디어 아트들은 모두 기술과학을 지나치게 유토피아적인 관점에서 접근하여 왔다. 결과적으로 이제까지 국내의 미디어 아트 관련 전시들은 비주류적이고 과학에 냉소적인 일련의 젊은 작가들의 움직임을 제대로 재현하는 데에 있어 여러 한계점을 드러내어 왔다.

이번 전시는 과학기술매체보다는 과학과 인문과학, 사회비평이 만나는 접점에 위치한다. 전시회에 소개될 이서준, 박재영, 최종하는 기술과학과 연관된 매체를 사용한다는 의미에서 일반적인 미디어 작가들과는 구분된다. 이들의 주된 예술적 수단은 결코 화려하고 스펙터클하며 편리한 각종 영상매체가 아니다. 전문적인 과학적 지식과 체계적인 방법론들이 사용되지만 작업의 결과는 오히려 로우 테크에 가깝다. 또한 전문적인 과학적 지식을 사용하는 목적도 황당한 경우들이 많다. 이서준은 후생인류의 미래를 탐구하기 위하여 오래된 진화론적 모델, 르네상스 시대의 도면을 참고 자료로 사용한다. 박재영에게 과학계가 주장하는 '믿을 만한 통계'나 첨단 장비, 그리고 '잘 나가는' 과학자들의 권위는 의심의 대상이다. 최종하에게 현대 과학기술에서 사용되는 기계와 에너지원들은 부조리하거나 심지어 파괴적이다. 그래서 작가는 불편하고 심지어 제대로 작동하지 않는, 그러나 결국

자신의 욕구에 더 부합하는 “인디 머신”을 고안하여 왔다. 그러나 전시장에서 정작 작가들이 도입하고 있는 다양한 과학적 이론, 지식, 과학사상사의 쟁점들은 관람객에게 제대로 전달하기란 쉬운 일이 아니다. 작가들은 오랜 리서치와 사전 작업, 연구를 바탕으로 작업을 발전시키지만, 대부분의 이러한 과정들은 전시장에서 생략되어져 왔다. 대신 관객들은 이서준의 ‘후생인류 프로젝트’가 지닌 아름다운 자태와 박재영의 ‘다운라이트 일렉트로닉스'의 반짝거리는 표면, 최종하 작가의 ‘인디 머신’이 지닌 기이하면서도 오래된 감수성을 자극하는 나뭇결에 감탄하게 된다. 관객들에게는 과정이 아니라 결과로서의 조각 작업이 더욱 친숙하기 때문이다. 따라서 이번 전시는 연구실이라는 개념을 통하여 작가들이 작업과정과 연관된 과학적 지식들을 관객들의 눈높이에 맞추어서 아카이브 형식으로 관람객에게 선보이고자 한다. 관객들이 더 이상 결과로서의 작업뿐 아니라 이들 작가들의 기발한 아이디어와 과정에 더욱 주목하도록 유도하고자 한다.

마지막으로 이번 전시는 아카이브가 지닌 이중적인 의미에 대해서도 질문을 던진다. 아카이브는 현대미술이 점차로 결과보다는 과정을 중시하게 되면서 각광받고 있는 전시 방식이라고 할 수 있다. 하지만 결국 전시된 아카이브들도 작가가 선택한 귀하고 특이한 물건들에 해당한다. 아카이브 전시방식은 현대예술의 개방성을 상징하면서도 작가와 관객 사이에 여전히 거리감이 존재할 수밖에 없다는 사실을 일깨워 준다. 그러므로 예술가들이 직접 사용하고 고른 아카이브로서의 예술가 지닌 모순성 또한 이번 전시회에서 관전 포인트에 해당한다고 할 수 있다.

전시오프닝: 1F 뷰글리 연구소



전시오프닝: 2F 다운라이트 연구소

전시오프닝: 지하 인디머신연구소

세련된 예술이 만나는 투박한 과학
When Awkward Science Meets Sophisticated Art

장대익, 서울대학교 자유 전공학부 교수

호모 사피엔스 사피엔스를 연구하기 위해 지구에 온 외계인이 있다고 하자. 그에게 “지구인은 어떤 지식을 가장 신뢰하는가?” 라고 질문한다면 어떤 대답이 나올까? 제일 먼저 나올만한 단어는 아마도 ‘과학’ 일 것이다.

과학기술이 현대 사회에서 엄청난 권위를 지닌다는 명제는 더 이상 의심이 필요 없다. 왜 그런 존재론적 지위를 갖게 되었는지에 대해서도 더 이상 변론이 필요 없다. 마치 숨 쉬는 공기처럼 과학기술의 신빙성과 유용성은 일상에 깊이 녹아 있기 때문이다. 반면 인문과 예술은 정체성의 위기를 이야기하기도 하고, 자율성을 주장하기도 하며, 다른 한편으로 과학기술과의 만남에 열을 올리고 있다. 그리고 한 목소리로 과학이 지식의 권위를 독점하고 있다고 성토한다.

영국의 과학자요 소설가인 스노우(C. P. Snow)가 <두 문화와 과학 혁명(The Two Cultures and the Scientific Revolution)>(1959)에서 “두 문화의 단절” 이라는 문구로 과학과 인문(예술 포함) 사이에 벌어진 간극을 걱정했다. 그 이후로 두 문화의 간극이 줄어들었다고 말하기는 힘들다. 언제부터인가 사람들은 과학과 인문의 이런 긴장과 충돌을 “과학 전쟁(science war)” 이라 부르기 시작했다.

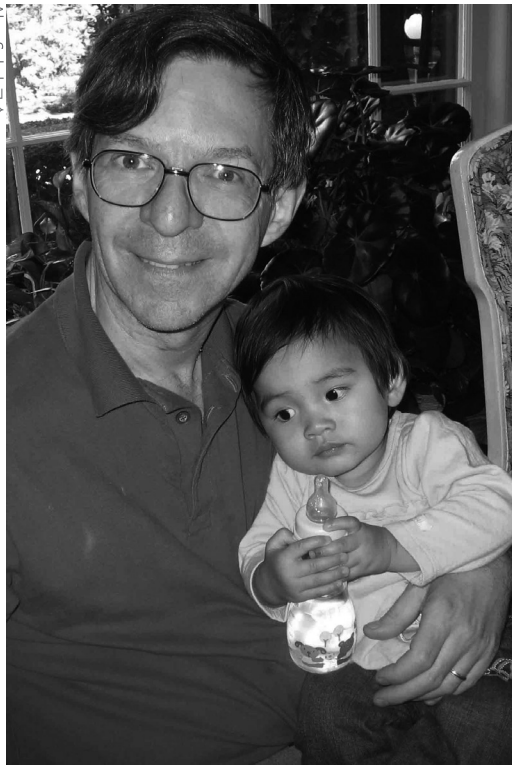
1996년, 드디어 두 문화의 대충돌이 한 물리학자의 황당한 사기극(?)에 의해 촉발된다. 그 주인공은 스스로를 전통적인 마르크스주의자요 국제주의자라고 말하는 미국 뉴욕대학의 수리물리학 교수 앨런 소칼(Alan Sokal)이었다. ‘소칼의 날조(hoax)’ 라고도 불리는 이 사건은 <소셜 텍스트(Social Text)>라는 저널의 "과학 전쟁" 특집호에 논문을 기고했던 기고자 중 한 명인 소칼이 논문이 출판되자마자 자신의 논문이 ‘의도된 엉터리’ 에 불과한 것이라며 기자회견을 자청한 사건을 일컫는다. 문제가 된 <소셜 텍스트>는 포스트모던 사상가들이 꾸리고 있는 좌파 계열의 저널의 "과학 전쟁" 특집호에 논문을 기고했던 기고자 중 한 명인 소칼이 논문이 출판되

되자마자 자신의 논문이 '의도된 엉터리'에 불과한 것이라며 기자회견을 자청한 사건을 일컫는다.

문제가 된 <소셜 텍스트>는 포스트모던 사상가들이 꾸리고 있는 좌파 계열의 저널이다. 소칼은 여기에 "경계 넘나들기 : 양자 중력의 변형해석학을 향하여(Transgressing the Boundaries : Towards a Transformative Hermeneutics of Quantum Gravity)" 라는 희한한 제목의 논문을 게재했는데, 제목부터 심상치 않을 뿐만 아니라 각주가 102개, 참고 문헌이 200개에 달하는 등 현학적이기 이를 데 없었다. 이 논문의 핵심 주장은 물리학의 양자장론이 포스트모더니즘을 옹호한다는 것이었다. 그는 이 논문이 저널에 실리자마자 기자회견을 자청해 다음과 같이 말했다.

"내가 이 논문에서 일부러 말도 안 되는 논증을 꾸몄는데 프랑스 좌파계열의 인문학자들이 별 문제없이 내 논문을 심사에서 통과시켜줬다. 이런 황당한 일이 가능했던 이유는, 과학의 위상을 깎아 내리려는 자신들의 목표에 내 논문의 결론이 잘 맞아 떨어졌고, 과학에 대한 그들의 이해 수준이 이런 명백한 지적 사기를 잡아낼 수 없을 만큼 형편없었기 때문이다. 이 사건은 그동안 과학에 대해 감초처럼 떠들던 좌파 인문학자들이 실제로 과학에 대해 얼마나 무지한지를 단적으로 보여주는 사건이다."

소칼이 이 자작극을 통해 곤경에 빠뜨리려 했던 일차 대상은 라캉을 비롯한 프랑스 좌파계열의 포스트모더니스트들이었다. 그는 그들의 이론이 정신을 홀딱 빼 놓게 만드는 기막힌 이야기이긴 하지만 적어도 과학에 관해서 만큼은 "난센스"라는 점을 극적으로 보여주고 싶었던 것이다.


Alan Sokal 교수

몇 년 후 소칼과 벨기에 루벵 대학의 물리학 교수 장 브리크몽(Jean Bricmont)은 <지적 사기(Fashionable Nonsense)>(1998)라는 책을 출간하여 프랑스 현대 사상가들의 '과학에 대한 참을 수 없는 무지'를 총체적으로 고발한다.

소칼과 브리크몽이 보기에 프랑스 현대 사상가들이 과학을 "남용"하는 방식에는 다음과 같은 패턴이 있다. 첫째, 대충밖에 모르는 과학이론을 장황하게 늘어놓는다. 둘째, 자연과학에서 나온 개념들을 인문사회학 분야에 도입하면서 최소한의 개념적,경험적 근거도 밝히지 않는다. 셋째, 완전히 동떨어진 맥락에서 전문 용어들을 뻔뻔스럽게 남발하면서 어설픈 학식을 자랑한다. 넷째, 잘 보면 무의미한 구절과 문장인 것들을 가지고 장난을 한다. 소칼과 브리크몽에 따르면, 대표적인 프랑스 현대 사상가인 라캉이 정신분석학과 수학의 위상학을 정당한 근거도 없이 자의적으로 연결 짓는다든지, 기호학자 크리스테바가 수학의 집합론으로 시 언어를 장황하게 설명하는 대목 등은 과학을 남용하는 대표적인 사례이다. 그들은 라캉이 인간의 발기기관과 허수 $\sqrt{-1}$ 를 동일시하는 대목에서는 "참담함을 금할 수 없다"고까지 표현했다.

후생인류를 위한 연구 이서준작가의 참고자료

소칼의 기발한(?) 사기극으로 당대 최고로 인기 있는 포스트모던 사상가들이 졸지에 '벌거벗은 임금님' 처지가 될 상황이다. 그리고 그동안 알게 모르게 과학자를 힘들게 만들었던 인문학자들에 대한 열등감 – 인문학자들의 글을 읽어도 무슨

뜻인지 몰라 느끼는 당혹감 – 을 일거에 해소시켜주는 계기가 된 듯했다. 이 사건에 대해 전해들은 과학자들이 어쩌면 삼삼오오 모여 이렇게 얘기했는지도 모른다. '그 봐 내가 뭐라고 했어. 과학에 대한 글인데도 우리가 그동안 이해를 못한 것은 그들이 의미도 모른 채 횡설수설했기 때문이었어. 그들이 심오하거나 우리가 멍청해서가 아니었다고!' 마치 잠입르포를 방불케 한 이 사건은 학계에 엄청난 충격을 주었다. '프랑스 지식인을 고까워하는 미국 과학자의 사기극'이라는 정치적 해석도 있었고, 아무리 그래도 이건 말 그대로 '사기'이기 때문에 처벌받을만한 행동이라는 직업 윤리적 해석도 있었다. 하지만 무엇보다 중요한 반응은 과학계의 열렬한 환호였다. '그 봐라!'라는 탄성이 여기저기서 터져 나왔다. 이 사건은 한마디로 과학자들의 가려운 등을 긁어준 셈이었고 과학자들의 대반격을 촉발시켰다.

과학자들의 입장에서는 '소칼의 날조' 사건이 과학을 향한 인문학자들의 물귀신 작전 ('과학도 우리랑 별다를 것 없다')에 대한 극적인 방어전이었을 것이다. 과학자들은 습관처럼 과학과 과학 아닌 것을 구별하고 차별하려는 성향이 있다. 과학에는 인문이나 예술이 갖지 못한 뭔가 특별한 것이 있다고 믿기 때문이다.

아카이브 전시라는 형태로 과학과 예술의 어떤 만남을 시도한 젊은 세 작가의 <예술가들 연구실을 개방하다>는 과학과 과학 아닌 것, 정통과 사이비, 진짜와 가짜, 그리고 주류와 비주류의 경계를 아슬아슬하게 넘나들며 예술과 과학기술의 새로운 관계를 모색하고 있다. 아름다움과 추함의 하이브리드, '뷰글리'를 창조해온 이서준 작가는 이번 전시에서 유로파 프로젝트의 참여자가 되어 생존을 위해 지구 밖으로 떠난 인류의 미래를 상상한다. 그런데 이 상상에 과학이 끼어 있다. 에른스트 헤켈이 생각해낸 계통발생과 개체발생의 관계(이 이론은 틀렸음이 입증되었다)만으로도 후생 인류의 모습에 대한 작가의 상상력은 크게 자극되었던 것 같다. 과학 이론들 중에 어떤 것이 더 잘 입증된 이론인가는 이서준 작가의 관심 밖이다. 그저 예술적 상상력을 촉발시키는 것이라면 그것이 자연에 대한 어떤 진실을 담아내든 큰 상관이 없어 보인다. 이런 의미에서 그는 예술에 과학을 접목시키되 예술을 과학의 발아래 두지 않는다. 되레 과학적 엄격성은 예술적 상상력에 우선하지 않는다.

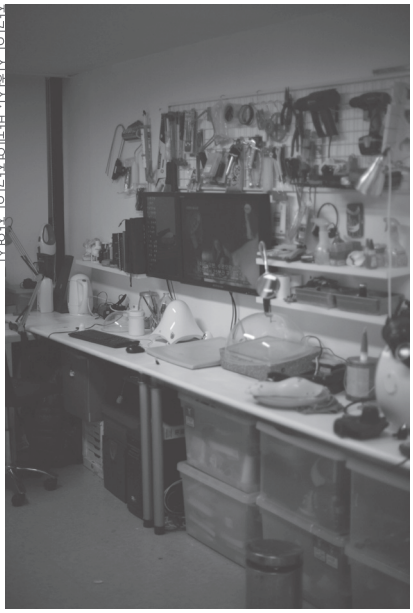
예술의 자유로움으로 과학의 경직성을 녹여버린다는 측면에서, 박재영 작가가 보여

준 일련의 전시물은 일견 과학에 대한 조롱에 가깝다. 무슨 심오한 과학 이론이 있는 양, 가짜 최면 기계와 사이비 마인드 컨트롤 장치들을 만들어놓고, 그것들이 사람들에게 어떤 방식으로 영향을 주는지를 관찰함으로써, 그는 오늘날 어느새 신앙이 되어 버린 과학기술에 조소를 보낸다. 그는 과학에 대한 인문학자의 무식함을 다소 엽기적인 방식으로 드러낸 소칼과는 정반대의 방향에 서 있다. 왜냐하면 과학이라는 이름만으로 그럴싸하게 포장된 (실제로는) 아무것도 아닌 것이 어떻게 사람들에게 권위를 양도하게 만드는가를 극적으로 연출하고 있기 때문이다. 박재영 작가는 과학이라는 이름을 맹목적으로 믿고 따르는 현대인의 멘탈리티를 세련된 예술과 투박한 과학의 경계 흐리기를 통해 극적으로 보여주고 있다. 사람들의 발걸음을 가짜 최면 기계나 마인드 컨트롤 장치 앞에 멈추게 했던 요인 중 하나는 현란하고 치밀한 그의 예술적 포장능력 때문이었을 것이다. 무엇의 세련됨은 다른 무엇의 추함과 늘 만나기 마련이다. 하지만 과학의 권위에 대한 예술적 조롱을 시도한 박재영이 미처 알아차리지 못한 점이 하나 있다. 과학이라는 이름만으로 포장된 사이비를 여전히 맹신하는 사람들의 행위 자체는 어떻게 이해될 수 있는가? 결국 그 해명은 과학으로부터 온다. 대체 믿음은 어떻게 작동하며 얼마나 힘이 센가를 묻는 순간, 그것은 자연과학의 물음이 되기 때문이다. 나는 과학과 예술의 관계를 도발하려는 박재영을 당혹스럽게 만드는 지점이 바로 이 길목이라고 생각한다. 과학을 조롱하던 예술이, 다시 과학에게로 돌아가는 이 지점!

한편 최종하 작가의 '인디 기계' 프로젝트는 기술(과학 또는 과학기술이 아니라)에 대해 현대인이 기꺼이 퇴화시킨 하나의 오래된 본능을 되살린다. 그것은 거대하고 대량적이며 몰개성적이고 보편적인 현대 기술 문명을 아무 생각 없이 소비하는 본능이 아니라, 작고 개성적이며 특수한 인디 기계를 고민 끝에 설계하는 '제작 본능'이다. 이것은 분명 주류 기술에 대한 반항이다. 최 종하는 그 반항이 극심해 본인에게만 쓸모가 있거나 심지어 쓸모가 전혀 없어 보이는 기계(가령, '취소 기계') 제작에도 관심을 기울인다. 그래서 우리는 그의 작품을 경험한 즉시는 '겨우 이런 것'이라고 말하지만, 이내 그가 거대한 기

계 문명 앞에 서 있는 다윗과 같은 존재가 되려는 것은 아닌지 우러러 보게 된다. 최종하의 인디 기계는 '인디'라는 측면에서는 주류 기술 문화에 대한 삐딱함이지만, 수렵 채집기 동안 인류에 장착된 '제작 본능'을 되살린다는 측면에서는 주류 기술 문화를 가능하게 했던 원초적 능력이다. 그의 기계에 고개를 끄덕이는 이유는 바로 그 인디 기계들이 우리에게 잊혀진 그 본능을 자극하고 있기 때문이다. 이런 의미에서 기술에 대한 그의 태도는 혐오가 아니라 오히려 찬양에 가깝다. 진정으로 음악을 찬양하는 인디 밴드처럼. 푸코의 말대로 지식은 권력이다. 현대 사회에서 그 권위의 정점에는 과학기술이 자리하고 있다. 이 세 명의 작가는 그 정점을 향해 상투적이지 않은 인사말을 건넨다. 그리고 사뭇 진지한 화두를 던지고 있다. 인류에게 미래란 어떤 것일까?(이서준), 믿음의 힘은 얼마나 강한가?(박재영), 우리에게 기계란 무엇인가?(최종하) 고맙게도 이 세 작가가 펼쳐 보이는 예술과 과학의 만남은 이 질문을 대하는 우리에게 새로운 영감을 불어넣는다.

작가의 실험실: 최종하작가의 작업실



작가의 실험실: 박재영작가의 작업실

상상력에 자유를 For the Freedom of Artistic Imagination

안경화, 백남준 아트센터 학예팀장

왜 이렇게 정신없이 바빠야 하는지 알 수 없는 요즘이다. 내 의지와 상관없이 하루가 지나간다. 업적 중심의 사회에서 쓸모없는 인간은 낙오자로 평가받는다. 쓸모 있어야 한다는 강박으로 인해 나는 오늘도 일의 수레바퀴 속에서 빠져나오지 못한다. “모든 유용한 것은 그 유용성 때문에 인간을 억압한다”는 김현의 말에 동의하지만 “문학은 무용하므로 인간을 억압하지 않는다”는 문장은 이 시대의 어떤 측면과는 부조화를 이룬다고 생각한다. 지금은 문학을 비롯한 모든 분야에서 유용성이 강조되는 세상이다. 물론 미술에서도 그렇다.

과학기술에서 영감을 받은 최종하, 이서준, 박재영의 미디어 작업은 현재의 관점에서 볼 때 유용하지 않다. 최종하는 지극히 개인적인 필요에 의해 기계(이자 작품인 오브제)를 만든다. 그가 ‘인디머신’이라고 명명한 이 작업에서 ‘인디’란 어떤 의미를 갖는가. 흔히 대중음악의 범주에서 인디는 기획사의 ‘기획’에 따라 만들어지지 않은, 음악의 주체가 뮤지션 자체인 경우를 뜻한다. 대중음악에서의 정의를 따르자면 모든 미술은 예술가가 창작의 주체인 인디로 보일 수 있다. 그러나 실상은 전혀 다르다. 비엔날레에서는 보편적이면서도 지역성이 가미된 작품이 각광받는다. 큐레이터와 평론가는 바디우, 랑시에르, 아감벤 등 최근에 유행하는 학자들의 이론에 맞춰 해석할 수 있는 작품을 선호한다. 미술시장에서는 ‘보기 좋은’ 평면 작업이 보존의 문제가 뒤따르는 미디어 작품보다 고가에 거래된다. 정부에서 문화복지에 초점을 맞춘 시각예술 지원정책을 발표하면 공공미술과 같은 특정 분야의 미술에 지원금이 집중된다. 이렇듯 미술은 대중음악처럼 확연히 눈에 띄지는 않지만 미세하면서도 가변적인 규율로 얽혀있는 예술장(artistic field)이다.

최종하의 인디머신과 과학과 종교를 결합하여 가상의 미래를 창조하는 이서준의 후생 인류 프로젝트, 과학이 지닌 무소불위의 권위에 의문을 제기하는 박재영의 다운라이트 연구소는 예술장의 규율로부터 자유롭다.

이들의 창작 활동은 지극히 사적인 호기심에서 출발한다. 어류로 진화한 인간의 성당을 설계한다는 이서준의 발상은 비실용적이다 못해 허황되다. 과학이론에 무지한 내게도 어류가 인간으로 진화한다면 모를까 그 반대의 경우는 전혀 발생하지 않을 법한 사건으로 여겨진다. 그런데 성당을 비롯한 사제복, 미사용품 등의 디자인에도 관심이 있다는 작가의 이메일을 읽으며, 나는 작가가 가톨릭 신자일 가망성이 크고 종교에 대한 갈등을 겪었으리라는 추측을 하기 시작했다. 아울러 오랫동안 잊고 있던 과학과 종교의 운명적 반목, 성당과 미사에 얽힌 개인적인 기억들이 연달아 떠올랐다. 그 순간, 만개한 철쭉이 눈앞에 보였다. 머릿속에 해야 할 일만 가득 넣은 채 살다보니 그동안 아름다운 5월의 자연이 눈에 들어오지 않았던 것이다.

우리는 무언가의 유용성을 흔히 화폐 가치나 개최 횟수, 참가자수와 같은 숫자로 환산하길 좋아한다. 작품가격이 작가의 명성을 좌우하고, 만 명의 관객이 본 전시를 천 명이 본 전시보다 성공적이라 평가한다. 그런데 무덤덤한 삶에 자연의 아름다움을 일깨워준 작품의 유용에 대해서는 어떤 판단을 내려야 할까. 인간의

취소기계 2012 mixedmedia 최충하

유로파프로젝트 2012 mixedmedia 이서준

다운라이트 _자기최면장치 2012 mixedmedia 박재영

상상력에 영감을 주는 사색적 삶, 무위와 심심함, 휴식의 가치는 당장 실용성이 떨어지고 화폐로 교환되지 않는다는 이유로 불필요한 것일까.

예술가의 의지대로 작품을 펼칠 수 없는 예술장이 처한 자율성의 위기를 극복하고자 부르디외는 "상업적 목적만을 지향하지 않는, 매스미디어의 생산을 지배하는 자들의 결정에 종속되지 않는 문화적 생산의 보존"을 주장했다. 박재영은 권위의 절대성에 의문을 제기한다. 그는 작품을 통하여 과학에 대한 무조건적인 신뢰를 의심한다. 여기서 과학은 종교, 자본, 국가로 치환해도 무방하다. 또한 성공한 예술가가 되기 위해 무조건적으로 수용해야 하는 예술장의 규율로 대체할 수도 있다. 최종하와 이서준이 개인의 욕망을 표출하는데 충실하다면, 박재영은 '더 이상 이렇게 지낼 수는 없다'는 개인적 욕구를 공동체의 자각으로 확장시키는데 집중한다. 개인의 자유를 집단적 권위라는 탈을 쓴 또 다른 개인의 자유아래 종속시키지 않고자 그는 자료를 찾고, 사유하고, 타인과의 대화를 시도한다.

세 작가의 작업을 과학이론이 아닌 자유와 상상력의 축으로 전개한 것은 <작

가들의 연구실을 개방한다>전이 인사미술공간에서 열렸기 때문이다. 2000년 개관한 인사미술공간은 신진작가들의 전시, 연구, 출판, 공연으로 떠들썩한, 말 그대로의 실험실이었다. 조금은 어설프고, 어딘지 조급하며, 전혀 실용적이지 않은 새로운 시도를 꿈꿀 수 있는 젊은 작가들을 위한 인큐베이터이자 연구소. 그렇기 때문에 2009년 문화체육관광부 장관이 인사미술공간의 폐지를 거론했을 때 미술가들이 "상상력에 자유를"이라는 성명을 발표하며 폐지를 반대했던 것이다. 다행히 인사미술공간은 전시 공간으로서 여전히 존재한다. 그러나 공간의 성격이 변모하고 예산이 삭감된 현 상황에서 예전처럼 생기 넘치는 다양한 프로젝트를 기대하기는 어렵다.

세월이 흐르고 세상도 바뀌었다. 신진작가들이 그토록 전시하기를 갈망했던 대안공간들은 정부의 지원금 감소와 함께 위축되었다. 미술시장이 팽창하면서 예전에는 전혀 작품이 팔릴 것 같지 않던 작가들도 갤러리에 소속되었다. 미술의 대중화를 내걸고 학생들의 작품을 판매하는 아트 페어도 등장하였다. 이제 젊은 작가들은 내가 무엇을 원하는지를 묻기 이전에 시장이 원하는 작품을, 해외의 유명 미술관 전시에 초청받는 작가의 작품을 뒤쫓는다. <예술가들의 연구실을 개방한다>전을 보면서 예전의 인사미술공간으로 잠시나마 되돌아간 느낌이었다. 세 명의 작가들은 유혹의 물결 속에서 자신이 작업의 주체임을 잃지 않고 있었다. '작가와의 대화' 마지막 부분에 이와 관련된 고민이 흘러나왔다. 이미 기성과 타협하지 않은 길을 선택한 자들이 충분히 경험했을법한 이야기들. 단단한 현실 앞에서 앞으로 이들이 어떤 선택을 할런지 알 수 없다. 다만 지난한 선택의 과정에서 이 전시, 이 순간이 버팀목이 될 수 있기를 바란다. 상상력의 자유를 소망했던 사람들을 기억하면서.

작가와의 대화
Artist's Talk

장소: 인사미술공간 지하 1층
시간: 5월 6일(일) 오후 3-5시
참여 작가: 이서준(서면), 박재영, 최종하
토론자: 장대익(서울대학교 자유전공학부 교수), 안경화 (백남준 아트센터 학예팀장)
진행자: 고동연(전시 기획자)
작가와의 대화 정리: 송수희, 이승경

작가와의 대화에서 참여 작가들은 어떠한 계기들을 통하여 과학 이론, 과학의 역사, 과학 사상사에 관심을 가지게 되었는지를 설명하는 기회를 가졌다. 과학사상가, 전시 기획자들이 참여함으로써 이들 작가들이 관심을 보여온 과학과 종교, 후생 인류, 적정 기술, 과학의 권위 등의 문제들이 어떻게 과학 사상사에서는 다루어져 오고 있으며 전시 기획에서 의미를 지니게 되었는지에 대한 심도 있는 논의가 이루어졌다.

I. 기획자가 묻는다.

a. 이서준 (1층-유로파 프로젝트)
* 다음은 전시 기획자가 참고 자료로 받은 서면 질의 응답서입니다.

고동연: 작가님은 정확히 어떠한 계기를 통하여 과학이론에 관심을 가장 지니시게 되셨는지요?

이서준: 대학원 때에 '테크노에틱 아트' 라는 책에서 '슈레딩거의 고양이'가 잠깐 언급된 부분을 보고 호기심을 가진 것이 계기가 되었습니다. 또한 '과학 혁명의 구조' 역시 과학에 대한 전반적인 생각을 검토하게 된 계기였다고 생각합니다. 이후 평행 우주론이나 초끈이론, 진화론 등 그 외 여러 과학 이론들에 대해 쓴 대중 과학서나 다큐멘터리 등이 과학에 관심을 갖게 했던 요소였다고 생각합니다. 몬스터 프로젝트를 설명하자면.. 여러 시각 이미지를 담는 뷰글리가 관객에 의해 하나의 이미지로 해석 되고 결정되는 장치라고 간주할 때, 저의 뷰글리와 어린아이들의 뷰글리(괴물)를 다시 하나의 뷰글리로 만든다면 어떠한 세계가 생겨나는가에 대한 상상이 주요 모티브였습니다. 그에 대한 다이어그램은 1회 개인전 도록 중간에 있습니다.
  유로파 프로젝트는 전시장의 다큐멘터리 편집본에서 볼 수 있듯이 아주 먼 훗날이지만 지구에서 반드시 벌어질만한 사건을 배경으로 담았습니다. 예술은 인간의 생존에 필요한 것들이 해결되고 난 후 번성하는 것이 일반적인데 인간의 손을 타지 않은 그곳에 가장 먼저 미술을 보내면 어떠한 일이 벌어지는 가에 대한 상상에서 시작되었습니다. 이러한 발상들은 평행 우주론에 관심을 가지면서 생겨난 것인데 사실 두 작업 전반의 주축을 이룬 다기 보다는 어느 한 부분이라고 할 수 있습니다. 몬스터 프로젝트만 하더라도 그 작업에 얽힌 에피소드나 테라피의 요소 등이 적지 않은 부분을 차지하고 있고 유로파 랜더의 경우도 기능과 아름다움의 관계 또는 미술작업에 대한 유. 무용성에 대한 질문 등은 작업에서 많은 부분을 차지하고 있다고 생각하기 때문입니다.

고동연: 본인이 현재 진행 중인 예술작업 중에서 가장 자신의 과학에 대한 생각, 혹은 인용하고 있는 과학이론이나 접근방법을 가장 잘 반영하는 작업은 무엇인가요?

이서준: 제 작품들 중 특별히 어느 한 작품이 과학이론이나 접근 방법을 더 잘 반영하고 있다고 생각하지는 않습니다. 몬스터 프로젝트와 유로파 랜더, 후생인류 등 다들 과학과 관련한 이야기를 어느 정도 반영하고 있기는 하지만 중요한 것은 작품의 목적이 과학이론을 잘 설명하기 위해서 제작한 것은 아니다 보니 특별히 어느 하나가 두드러

지게 나타나는 것은 없는 것 같습니다. 어쩌면 후생인류를 위한 성당 시리즈 같은 경우 이전보다 더 집중적으로 과학서를 참고 할 지도 모르겠지만 결과물은 어떻게 나올지 지켜봐야할 문제입니다.

고동연: 과학이론이나 과학적인 접근방법, 혹은 기술들을 예술작업에 적용할 때 가장 힘든 점은 무엇인가요?

이서준: 과학이론이나 과학적인 접근 방법, 기술을 적용하는 부분 중 어려운 점은 궁금한 것이나 혼자서 해결할 수 없는 부분, 즉 도움이 필요한 부분에서 도움을 줄 수 있는 사람이 없는 것이 가장 어려운 점입니다. 한편 과연 어느 정도까지 과학적 지식이 필요한가, 즉 어느 정도에서 멈춰야 하는지도 쉽지 않은 문제라고 생각합니다.
그리고 질문에 보충 설명이 될는지 모르겠네요. 예전에 끄적거렸던 글입니다. (과학과 예술에 관한 작가의 근본적인 생각과 연관하여...)
“레오나르도 다빈치의 비행기 스케치는 실제 비행기로서 하늘을 날 수 없음에도 불구하고 예술적 가치가 매우 높다. 왜냐하면 그의 결과물이 그가 의도한대로 실제 작동하느냐 하지 않느냐가 아니기 때문이다. 중요한 것은 예술의 관점에서 보았을 때 그의 스케치가 인간의 무한한 상상력을 보여 줄뿐만 아니라 보는 이의 상상력 역시 자극한다는 것이다.”

b. 박재영 (2층-마인드컨트롤 랩)

고동연: 정확히 어떠한 계기를 통하여 과학이론에 관심을 가장 지니시게 되셨는지요?

박재영: 일단, 저는 딱히 일정한 과학이론에 관심을 가지고 있지는 않습니다. 제가 하는 작업은 현대 사회에서 (과학을 하지 않는 일반인)사람들에게 "비추어진 과학의 형상"에 초점이 맞추어져 있기 때문입니다. 흔히 사람들은 "과학의 시대"에 종교적인 믿음이 사라졌다고 이야기하지만, 저는 (과학에 대해 잘 모르는)일반인들이 오히려 "과학"에 과거의 종교적 경외심을 가지고 있다고 생각합니다.

고동연: 본인이 현재 진행 중인 예술작업 중에서 가장 자신의 과학에 대한 생각, 혹은 인용하고 있는 과학이론이나 접근방법을 가장 잘 반영하는 작업은 무엇인가요?

박재영: 이번 전시에 처음 선보인 "자가최면장치"는 일종의 플라시보 장치입니다. 저는 작업 리서치 과정 중 최면치료를 하는 정신과 전문의로부터 "최면정치의 필요성"

에 대해 듣게 되었습니다. 사람들이 요즘 최면에 걸리지 않는다며, 최면을 걸 수 있는 기계를 이야기 했습니다. 사람들이 더 이상 사람을 믿는가 보다 기계를 더 많이 믿게 되었다는 것입니다. 이것이 현재 사람들이 가지고 있는 과학에 대한 경외심이며, 이러한 계기로 저는 그것을 이용한 최면 유도 장치를 고안하기 시작했습니다.

고동연: 과학이론이나 과학적인 접근방법, 혹은 기술들을 예술작업에 적용할 때 가장 힘든 점은 무엇인가요?

박재영: 최면장치에 관한 작업을 진행하면서 최근 "두뇌의 가소성"과 "신경 신학"이라는 분야에 대해 공부하기 시작했습니다. 두뇌의 가소성이란, 인간의 두뇌가 평생 일정한 형태로 머물러있지 않고 변화한다는 학설이며, 신경신학은 두뇌의 변연계의 자극(종교의식에서 냄새나, 색다른 제스처, 반복적 소리) 에 의해 종교적 체험이 가능하다는 학설입니다. "자기최면장치"에는 이러한 부분이 어느 정도 고려되었습니다. 다만 작업을 진행하면서 어려운 점은 아무래도 전문적이지 않은 부분이기 때문에 내용을 곡해하거나, 잘 알지 못하는 경우가 많다는 것입니다. 이는 여러 분야의 사람들과 함께 협업하는 과정이 필요한데, 그 부분에 대한 인적 물적 인프라가 부족한 부분이 가장 힘듭니다.

고동연: 박재영 작가님의 작업을 처음 봤을 때 생각나는 질문이 있었어요. 왜 이런 식으로 방향을 틀었는지, 말씀해주신다면 ?

박재영: 원래는 믿음이 인공적으로 생길 수 있다는 일종의 가설을 가지고 시작했습니다. 제가 학부를 다닐 때 전 국민이 사기를 당했다고 생각한 황우석 사건이 터졌습니다. 그 사건을 통해서 전 국민이 왜 이 사람을 믿는가에 대해서 조사를 시작했습니다. 그때 제가 다니던 학교에서 황우석 지지자 시위가 벌어졌는데, 제가 본 바로는 그 시위가 굉장히 종교적인 형태 를 띄고 있다.... (정확히) 초기 종교형태와 유사하게 보였고 그런 점에 대해 논문을 진행하는 형태로 작업을 시작 했습니다.
그때 인공 믿음이라는 가설을 만들게 됐습니다. 몇 가지 요건을 만족시킬 때 마치 종교와 같은 믿음을 가지는 구나, 믿음에는 과학적 기제가 많이 작용한다는 것을 알게 되었습니다. 최근에 본 다큐멘터리에서 흥미로운 것을 발견했는데요, 그 방송에서는 과학의 시대에 접어들면서 사람들에게 종교에 대한 믿음이나, 종교 자체의 영향력이 사라지고 있다고 했습니다. 저는 거기에 의문이 생겼습니다. 과연, 인간에게 “종교적 믿음”이 사라졌는가?. 저는 사람에게 “종교적인 믿음”이 본능적으로 존재하며. 단지 종교의 권위가 바뀌고 사라지면서 반대로 (아이러니하게도)과학적 기제가 종교적

믿음을 끌어낸다고 생각을 하게 되었습니다. 전시 리서치 과정에서 마인드컨트롤 피해자와 황우석 지지자 단체를 제가 두 달 정도의 잠입취재 시위 따라다니면서 취재 했는데 그 사람들의 이야기를 종합한 결과로 하나는 정부나 대기업 등의 사회적 관계가 있었고 또 다른 하나는 과연 이 사람이 이 용어의 뜻을 알까 할 정도로 어려운 과학 용어를 자신들의 주장의 근거로 쓰고 있는 거예요. 그것은 이 부분이 종교-과학이라는 용어 자체를 모름으로 인해서 생겨나는 것이며 여기서 일종의 종교적 믿음이 생겨나는 구나라고 생각을 하게 됐습니다. 그러면 나는 실제로 과학적 기제를 가지고 오든 그렇지 않든 그 첨단 과학적 이미지를 가지고 오면서 그것을 시각화시켜 준다면 일종의 재밌는 현상을 만들어낼 수 있겠다 생각을 하게 됐습니다.

그 와중에 마인드 컨트롤 피해자들 리서치조사를 시작했었어요. 이 사람들한테서 재미있는 것은 자기가 전자파에 의해 조정을 당하고 있다고 생각 하는 거예요. 어느 주체가 됐건 자기 행동이나 감정을 컨트롤 당하고 있다고 생각하는데 그것의 근거는 자기도 알 수 없는 기술이에요. 어떤 사람들은 스칼라파?(박재영질문) 여러 역사적으로 인정받지 못한 발명가들을 근거로 내놓기도 했었고, 미국역사상 냉전시대 벌어졌던 일이나 히틀러 시대에 벌어졌던 일이나 등등의 근거를 통해서 자신들이 피해를 입었다는 것을 공고히 하고 있었고 실제로 이만 명 정도가 인터넷 카페에서 활동 하고 시위도 하고, 그 사람들 보면서 어쨌든 어떤 형식으로든 믿음이라는 것이 있는데, 이 믿음이 이 사람들에게 실질적으로 고통을 줄 수도 있겠구나 라고 생각했습니다. 이 사람들 피해를 받고 실질적으로 이 피해 때문에 심장이 아프고 길을 가다가 오르가즘 느끼고 등등 이런 이야기를 하고 있는데요, 그러니까 이전에는 어쩌면 이 세상이 허구적인 부분으로 둘러싸여 있다(거나) '믿음은 공공적인 것이다' 거나, (그런데) 이 리서치를 통해 정말 진실이라고 얘기할 수 있는 것은 사람이 감각할 수 있는 것이 아닌가? 라고 생각해서 마인드 컨트롤 프로토 타입을 생각하게 되었어요.

이것은 일종의 자기최면장치라는 것인데, 그럴듯하게 생겼지만 다 가짜입니다. 홀로그램처럼 생겼는데 컴퓨터 반사를 이용한 것이고 아로마 효과는 사실은 시트러스 향, 레몬 향 가미 된 자동차 방향제이고요, 알파파는 신비롭게 느껴지는 음악입니다. 그래서 기계 안에 머리를 넣고 체험을 하면 셀프마인드 컨트롤 진행된다고 느끼도록 만든 것입니다. 그리고 의도하지는 않았지만 일화가 있는데요, 턱을 갖다 대면 스위치가 있어서 불이 켜지면서 되는 데 고장이 났어요. 그런데 후배가 이것을 누르니까 소리가 더 커진다고 하는 거예요. 그래서 저는 이 작업이 어느 정도 효과를 냈구나 라고 생각했습니다.

두 번째는 이전 전시에서 마인드 컨트롤 대리점이라는 것을 만들었는데요. 일차적으로는 '어떤 회사에서 마인드 컨트롤 만들어서 판매한다.' (라는 생각으로부터 출발했고, 나아가서) 대기업의 상업적 이미지와 과학적 기제가 합쳐진다면 어떨까라는

(생각에서였습니다.) 거기서 최면 장치가 필요 하다는 정신과 전문의가 왔었는데요. 그 분 말씀이 요즘은 사람이 최면을 거는 시대가 지났다고 하면서 추나 라이터를 켜면 최면에 안 걸린다고 해요. 그래서 최면을 걸기 위한 최면 기계가 필요하다는 것입니다.

고동연: 믿음직스러운 것이요?

박재영: 네, 믿음직스러운 최면 기계가 필요하다, 사람이 아니라 기계를 믿게 됐구나 라고 생각했습니다. 그래서 그것을 충족시킬만한 기계를, 최첨단의 이미지를 생각해낸 기계를 만들어냈는데, 나중에 보시면 알 것 같고요.

고동연: 제가 박재영 선생님 이야기를 듣고 느낀 것은 과학 기술을 이용하지만 조롱하는 듯이 느꼈는데요.

박재영: 아니요! 처음에는 그렇게 진행했지만... 제가 원래 아르바이트로 고품격 전단지 만드는 일을 했는데요. 한번은 짜장면 찌라시를 고품격으로 만들었더니 사람들이 굉장히 싫어하더라고요. 이걸 저는 '전문가의 오류'라고 보는데, 과학자들은 자기가 익숙한 분야에서는 합리적이라는 것들이 일반 대중에게는 되게 모르겠고, 무서운 형태로 분리되는 거예요. 제가 과학의 권위가 폭력이나 조롱의 대상이라 생각하는 것이 아니라, 대중들은 흔히 과학, 이성에 대해 이성적이지 않은 프로세스로 이해하고 있었다는 것을 이야기 하고 싶었고요.
두 번째는 정신과 의사분과 이야기 했던 건데, 플라시보 효과에 관한 것이었어요. 대부분의 사람들은 플라시보를 가짜라고 생각 하는데요. 그 분이 플라시보에 걸린 사람들이 실제로 그 효과 때문에 호르몬을 발생한다는 이야기를 했어요. 위약효과 즉, 가짜 효과라고 보는 것들이 어떻게 믿느냐에 따라 실재로 작용한다는 것이지요. 저는 작업을 셀프 마인드 컨트롤로 방향 전환하면서 일종의 어떤 가능성을 생각 했었어요. 그러니까 이전의 작업들은 '이건 다 뻥이야.' 이런 것이었는데 어쩌면 이 기계를 믿는 사람에게는 진짜 자기 최면을 거는 것일 수도 있겠고 그리고 그것이 가짜 효과가 아니라 그 사람에게는 실질적으로 효과를 낼 수도 있겠다는 생각을 하거든요.

고동연: 작가로서 역할은 그런 가짜 기계, 즉 정확히 과학적 증명이 될 수 없는 것을 실은 자가 발전해서 믿는 바를 [실제적인 현상]으로 바꾸는 것에 개입한다는 것인가요? ?

박재영: 예, 지금은 그런 것도 있고요, 두 번째는 요즘 재밌게 생각한 이론이 있어요.

선생님이 찾아보라고 질문을 써주신 것 같아서 조금 구체화해서 생각을 해보니, 제가 지금 셀프 마인드 컨트롤 기계 보완하면서 최근에 봤던 책이 있는데, 그 책이 중학생용 만화책이에요. 그 책에서 신경신학 분야에 대한 이야기가 있었어요. 신경신학은 굉장히 종교에 반하는 내용이기는 한데, 종교적인 체험이라는 것이 결국에는 변연계에 일어나는 화학적 활동일 뿐이고 그것은 환경적인 부분, 예를 들어 향을 피운다던지 똑같은 소리가 반복된다던지 이렇게(이 공간처럼) 울린다던지, 그런 환경적 요인이 작용했을 때 변연계가 작동된다는 것이죠. 그래서 그런 환경에서는 누구나 종교적 체험 가능하다는 것이었습니다. 만약에 그러한 것들을 제 작업에 접목 시킨다면 실질적 효과를 발휘할 수도 있지 않을까 그렇게 기대하고 있습니다.

c. 최종하 (지하-인디머신 연구실)

고동연: 이번에는 최종하 선생님께 비슷한 질문을 할게요... 최종하 선생님은 왜 과학이론에 관심을 가지셨고, 무엇이 가장 작가님의 관심을 끄는지에 대해 질문을 드리고 싶네요.

최종하: 저는 전문적인 과학지식을 잘 알지도 못하고, 또 잘 모르기 때문에 심취하는 바도 없는 것 같고, 제가 만드는 기계는 단순한 물리적인 역학관계와 물리적 효과만 가지고 작업을 함으로써 (해결해 갑니다.)
제가 예전부터 관심이 있고 심취한 것은 비주류 과학이나 비주류 고고학에 재미를 느꼈던 것 같습니다. 비주류 과학은 기존의 과학과 다르지만 그 자체로서 충분히 이론적 토대가 있고 증거가 되는 것이 있지만 그 결과물이 주류 과학과 다르기 때문에 비주류로 통용된다고 생각합니다. 고고학만 생각해봐도 비주류 고고학에서 말하는 근거들, 그 쪽 이야기 들어보면 그대로 맞는 것 같습니다. 이런 부분이 있어서, 제가 심취했던 비주류적인 것들이 어느 정도 (저는) 가능하다고 보고, 비주류나 주류나 서로 다른 것이지 어떤 것이 우월하거나 열등한 것은 아닌 것 같다고 생각합니다. 그래서 이러한 기계를 만드는 것은 (제가) 과학자도 장인도 아니지만 저 스스로가 원하는 어떤 것을 구현할 수 있는, 또 그게 저한테 효과가 있고 제가 원하는 대로 움직인다면, 그것만으로도 기계로서 효용성이 있는 것이고 합리적이라고 생각합니다. 제가 원하는 기계는 이러한 점에 초점을 맞추고 있습니다.

고동연: (최종하 작가의 <담배 의자>등의 영상 가리키며) 선생님의 필요성에 의해 기계를 만든다고 하셨는데요, 이것 말고도 예전에 화장지 자르는 기계 등등 재밌는 기계 많잖아요. 지금까지 선생님의 필요성을 충족시켜준다는 측면에서 선생님의 예술가

의 역할을 말씀을 하셨는데 그럼에도 불구하고 어렵다고 이야기를 들어서 (중략) 계속 만들어내서 예술가로서 과연 어떤 일을 할 수 있을까, (중략) 선생님의 방향성이랄지 그런 것에 대해 여쭙고 싶습니다.

최종하: 저는 어떤 일을 할 수 있을지에 대해 방향성을 정해놓고 작업을 하지는 않아요. 그런 것은 과학자나 전문적인 지식을 가진 사람들이 하는 것 같고,

고동연: 지금 말씀하신 것처럼 대안과학에 대한 이야기가 출판이 되고 이런 것이 단순히 사람들이 기존과학에 대한 새로운 과학에 대한 호기심 때문 만에 일어나는 일이 아닐 것이거든요. 기존 과학에 대한 비판적인 정신이 기본적으로 깔려 있는 상태에서 이런 책들이 나오고, 많은 사람들이 관심을 갖고 그래서 예술가들도 관심을 가지는 것이니까요. 이런 점에 대해서는 장대익 선생님께서 이야기해주시면서 이러한 것이 우리에게 어떻게 의미가 될 수 있을 것인지, 이것은 선생님에게도 우리에게도 질문이 되니까 우리가 이야기를 풀어 가면 될 듯합니다.

II. 과학철학자가 묻는다.

장대익 교수님의 오프닝:
저는 예술 쪽 작업을 함께 해본 적은 없습니다. 글 쓰는 사람들은 좀 알지만 미술 쪽은 한 번 미술사하는 사람과 수업 해본 적 있습니다. 일단 처음 도록을 부탁받았을 때 쓸 수 있을까 생각이 들었는데, 작가 프로필 보고, 작품 구상을 보니 굉장히 흥미롭다고 생각 쓸 수 있다고 생각했습니다.
일단 학부에서 기계공학 전공했는데, 최종하 선생님 작품보고 나의 로망이라 생각이 들었습니다. 인디 머신 키워드도 훌륭합니다. 개인적으로 와 닿습니다. 게으른 남성의 머신이라고 하는데, 저도 중학교 때 누워서 책 넘겨주는 기계를 구상하고 스케치도 하면서 몇 날 밤을 보냈습니다. 결국 만들지는 못했지만, 구현할 힘이 없었는데 최종하 선생님은 구현할 힘이 있어서 부럽습니다. 흥미롭다는 생각이 들었습니다.
세 작가의 큰 주제들을 생각해보면, 최종하 작가는 기계란 무엇인가? 박재영 작가는 과학이란 무엇인가, 과학의 권위란 무엇인가? 다른 권위와 어떻게 다른가, 그것이 과연 근거 있는 것인가라는 굉장히 큰 물음을 던집니다. 이서준 작가는 우리에게 미래란 무엇인가, 어떻게 진화할 것인가, 지구를 떠나 어디로 갈 것인가? 각각 미래와 과학과 기계에 대한 질문을 나름대로 스토리를 가지고 엮은 듯합니다.

장대익: 먼저 박재영 작가에게 질문을 드리겠습니다. 인간이라는 종은 다른 동물과 많

은 것을 공유합니다. 인간과 동물은 굉장히 비슷한데 몇 가지 다른 점 중에서도 한 가지 의미 있게 다른 점이라면, 인간은 자신이 만든 인공물들 (예를 들면) 이런 기계일 수도 있고, 더 팬시한 아이폰 등 혹은, 보이는 것이 아니라 보이지 않는 것, 제도나 가치, 캐치프레이즈 등 이런 것도 인공물이 될 수 있습니다. 이런 것이 우리 삶에 영향을 주는데 이런 점은 다른 동물에게는 없는 것입니다.

12월 이슬람교도들이 하지(성지순례)를 하는데요, 카바 신전에 모인 장면을 인공위성으로 찍은 사진을 보면 100만 명이 모입니다. 여기서 수천 명이 다치거나 죽습니다. 만약 인공위성 사진을 보면 우리는 올해도 이런 것이 있구나 하고 넘어갈 텐데, 그러나 만약에 그걸 보는 것이 사람이 아니라 외계 과학자라면 굉장히 흥미로운 현상으로 볼 것입니다. 외계 과학자가 지구라는 행성의 호모사피엔스의 행동관찰 결과 보고서를 작성하라는 미션을 받으면 종교라는 현상 – 백만 명이 모여 뭔가를 하는 현상– 을 보고 엄청나게 충격을 받고 여기에 뭔가 있구나 생각을 할 것입니다. 다른 예를 들면, 정원에 천 마리 개미가 살고 있다면 12월 24일 날 댄스를 춘다면 그 누구도 아 그럴 수 있지, 언제나 그러니까, 라고 생각 안 할 것입니다. 왜 저러나? 에는 뭔가 설명이 필요합니다. 아까 신경신학 말씀하셨지만 지금은 모든 분야들, 모든 현상들 자연과학이 다룰 수 없다고 생각합니다. 왜 이렇게 다치고 힘든데도 왜 하나, 라는 것은 다시 말해 믿음이 강하다는 것입니다. 그 믿음의 힘이 생물학적 정도를 뛰어넘는 유일한 존재는 인간뿐 입니다. 우리는 다 그런 존재입니다. 이런 맥락에서 본다면 실제로 그 믿음의 힘이 어떻게 작동하는지, 실제로 일종의 과학을 조롱하는 것으로 시작해서 오히려 과학으로 돌아가는 듯 보입니다. 근거도 없는데 쫓아다니나, 왜 유혹을 받는가, 이 질문을 하게 되면 어떤 대답을 해주겠느냐 그건 결국 과학의 문제입니다. 왜 믿음에 강력히 사로잡히느냐, 미스터리에서 끝나는 것이 아니라, 탐구해야 하는 것 그것은 과학입니다. 역설적으로 과학의 권위를 조롱하는 것에서 시작해서 과학으로 돌아가는 것을 보여준다고 생각합니다. 이야기를 해봐야겠지만 다른 식의 결론을 끄집어 낼 수도 있겠습니다.

박재영: 제가 마인드 컨트롤러 작업을 시작한지 2006년, 6년 정도 됐습니다. 근데 이번 전시가 터닝 포인트라고 생각합니다. 맨 마지막에 말씀드렸던 신경신학, 뇌가소성 분야와 같은 부분에 대한 관심이 그러합니다. 그동안 저는 보통 전시장 관객 대상으로 실험을 했습니다. 나름의 방식으로 사람들의 행동을 분석한 다음에, 다음 작업에 적용했습니다. 저는 새로운 예술가로서의 역할을 생각합니다. 예술가에 상상력으로 마인드 컨트롤, 자기치유를 위한 기구도 만들 수 있고 또, 그것이 사람들이 사용할 수 있는 실제 장치가 될 수도 있다고 생각합니다.

아까도 애초의 작업이 '이 세상은 허구적이야' 에서 시작했다고 말씀드렸습니다. 그

렇지만, 피해자들 리서치하고.. 유사한 경험을 통해서, 나의 뇌가 생각하는 감각만은 진실 되겠다는 생각.... 앞으로는 그런 감각에 대한 작업을 하게 될 것입니다. (중략) 지금 하는 작업을 위해서는 전문 분야와 협력해야겠다는 생각입니다.

장대익: 사람들이 이런 기계(마인드컨트롤러)를 접하며 행동하고 바뀌는 것을 모니터링 하는 것은 과학자가 하는 일입니다. 데이터 이론을 입증하는 것이 과학자들이 하는 일입니다. 그런 의미에서 아까 여러 사람들하고 협력해야 한다는 것은 올바른 방법으로 보입니다. 결국 과학에 대한 조롱이 아니라, 다시 과학적인, 경험적인 리서치입니다. 그런 면에서 잘 세련 되게 하면 논문이 될 수도 있고, 일종의 흥미로운 실험이 될 수도 있을 것 같습니다. 같이 합시다.

장대익: 그럼 이번 질문은 최종하 작가님께 입니다.
사실 과학 기술 시대라고 하지만 현재 우리에게 영향을 주는 것은 '기술' 입니다. 인디머신이라는 제목에서도 느낄 수 있지만 이것은 굉장히 역행하는 것입니다. 기계를 거부하겠다는 것이 아니라, 기계를 내가 만든 다는 것, 농경시대에서 인류 역사 보면 진화해오면서 기계 만든 사람은 따로 있고 점점 분화해서 엔지니어 과학자 등이 나타나서 이제는 누구도 기계를 만들지 않습니다. 어릴 때 빼고....
예전에 수렵-채집기 시대에 우리는 다 뭔가를 만들어 쓸 수박에 없었습니다. 특히 남성들이 그러했는데, DIY - do it yourself -가 중년남성에게 열풍인 것이 다 이유가 있습니다. 일종의 장인본능입니다. 뭔가를 만들고자 하는 것, 수렵-채집기에 체득 된 것으로 현대 사회에서는 할 필요가 없습니다. 그런데 그걸 다시 보자는 것입니다. 만들어진 기계는 우리를 사용해야 할 것 같은데 ... (중략) 또 한편으로는 '나는 이거 보다 담배 필 때 문 열리는 게 더 필요한데' 라고 생각할 수 있습니다. 기계를 만든다는 것은 귀차니즘에 대한 극복 욕망일 수도 있기 때문에, 기존의 내가 스스로 기계를 만들고자 하는 욕망, 나에게 적합한 기계를 만들고자 하는 욕망, 그 욕망을 표현해주는 것이라 생각합니다.
그 욕망이라는 게 사실은 의미가 있는 것이, 최근에 적정기술, 일종의 대안기술이라는 것... 다큐에서 보았을 것입니다. 수단, 에티오피아 등지에서는 물을 정수해서 먹어야 합니다. 정수 기계 돈이 많이 드는데 그 나라에서는 그것을 만들 수 있는 인프라가 없습니다. 그래서 어느 회사에서 5달러 정수기 피스톤 같은 것 휴대하면서 냇물에서 정수해서 빨아서 먹을 수 있도록 합니다. 일 년 정도 사용가능하고요, 한 집 사용하는 것은 25불정도 합니다. 큐 드럼이라고도 있는데, 아프리카에서 물 길어오기 힘드니까 여자들이 끌고 다닐 수 있는 동그란 드럼이 있습니다. 이런 것 적정기술입니다. 그 사회에 적합한 꼭 로우테크는 아닐지라도 그 환경에 적합한, 그 환경에서 가용한, 그런 흐

름을 말합니다. 국제개발협력학의 분야로서 어디 가서 하는 사회봉사가 아니라 그런 기술을 가지고 들어가게 됩니다.
최종하 작가님의 작품은 이것이랑 유사한 측면으로 보입니다. 주류 기술에 대한 반성과 정말 나에게 필요한 것, 마을에 필요한 것, 기술의 발전에서 이런 것을 잃어버렸습니다. 이런 것에 대한 반성이라고 보입니다. 그래서 제 질문은 어디까지 할 수 있는지? 이런 것 수십 가지 만들 수 있지만 사실 이런 기계가 필요는 없지만 이걸 단지 예술적 측면에서 해보는 것으로 그칠 것인지 아니면 공동체를 생각하는, 인디기는 하지만 인디 커뮤니티를 생각하는지, 만약 그렇다면 무엇인지 이 프로젝트의 끝은 무엇이라고 생각하십니까?

최종하: 적정기술 말씀하셨는데요, 제가 그런 거 만든다는 것은 아니고요. 저는 지구가 멸망한다는 것 믿는데요...

장대익: 제가 장담하건데 안 해요.

최종하: 저는 맹신하는데요. 그런 세계가 오면 '내가 제일 잘 살겠구나' 그런 상상을 해보면서 만들어 보는 것입니다. 전기도 없고 쓰레기만 남은 세계에서 산다면.. 그런 것들을 생각할 때 저는 작업할 때 쓰레기 주워서 하기도 하고, 그렇게 진행하니까, 어떤 사회적인 의미가 있는 발전된 게 아니고, 고도화된 기술이 되길 바라기 보다는 제가 가진 지식과 능력을 사용해서 제가 생각하는 기계의 목적을 달성하면 된다고 생각하면서 작업을 하고 있습니다. 다수의 합리성이 아니라 자신을 위한 편리나 맹목적인 집착 같은 것을 주요하게 생각 하면서 작업하고 있습니다.

장대익: 멸망하지 않아도 최작가님의 작업은 충분히 강점이 있어요. 케빈 켈리(Kevin Kelly)라는 학자가 What Technology Wants라는 책을 썼습니다. 우리나라에서 번역된 책이 있는데, 이 책을 보면 기술이 발전하는 것 같지만, 지금 말하자면 사라지지 않는 기술이라는 것 아주 베이스인 것이 있다고 말합니다. 바퀴라든지, 한 번 나온 이후 사라지지 않습니다. 계속 보존된 기술 그런 이야기를 합니다. 분명히 이런 한 방향으로 발전한 사회가 어느 순간 멈추게 되면, 상상하기 힘든데 그런 결과로 우리가 나온 것입니다.
유성이 떨어지는 것을 보면 감사해야 합니다. 6500만 년 전에 운석이 떨어졌습니다. 일억 년 정도 지배하던 공룡이 멸종됐습니다. 엄청나게 지구를 뒤덮었던 공룡이 멸종했습니다. 운석에 맞아 죽은 줄 아는데 그게 아니라 핵폭탄이 터진 듯 버섯구름처럼 대기를 감싸 햇빛이 들어올 수 없어서 광합성을 하는 식물이 죽고 먹이사슬 정점의 큰

동물들이 제일 먼저 죽게 됐습니다. 생태계가 잘 돌아가는지 보려면 큰 동물이 있는지 없는지를 봐야 합니다. 제일 먼저 공룡이 죽어 나갔습니다. 그 당시에 영장류의 세상에서 우리는 설치류처럼 아주 보잘 것 없는 종일뿐이었습니다. 그 종이 운석이 떨어져 영장류의 세계가 확 변한 것입니다. 우리 사회가 갑자기 멈춘다면, 새로운 세계가 열린다면, 이런 방향이 아니라 다른 방향 이 될 수도 있습니다. 막 굴러가는 것이 하루아침에 끝날 수도 있겠다는 생각을 못하지만 이런 기술을 보면 생각을 해볼 수 있습니다. 다른 방향도 있는 거구나 그런 생각 말입니다.

장대익: 그렇다면 이런 질문을 드릴게요. 제일 만들고 싶은 기계는 무엇입니까?

최종하: 저는 바퀴가 제일 잘못된 발명이라고 생각합니다. 바퀴만 없었다면 평화로운 세계가 있었을 것이라고 생각합니다. 바퀴를 대용하는 걸 만드는 게 목표입니다.

장대익: 진짜 인디네요. 힌트라도 좀 주신다면?

최종하: 바퀴는 굴러가는데 대신 사람다리처럼 걷는 것 혹은 산도 오르고, 도로도 걸어 다닐 수 있는 것 ...

장대익: '바퀴가 없다면 더 평화로웠을 텐데' 그 말씀의 뜻은 무엇일까요?

최종하: 바퀴가 있기 때문에 도로가 나왔다고 생각하는데, 바퀴가 만들어지자 도로를 자연스럽게 만들게 되고, 도로를 닦으면서 자연스러운 것과 방해되는 것을 분리하게 되고, 도로가 생기게 된 배경이 바퀴라고 생각합니다. 또 도로에 맞춰 건물도 나오고 바퀴가 없었다면 모든 것이 바뀌지 않을까라고 생각해 보았습니다.

장대익: 굉장히 의미 있는 생각입니다. 자크 에룰(Jacques EIlul)이라는 프랑스 사회학자는 The Technological Society라는 책에서, 이 책은 70년대에 나온 책인데요, 테크놀로지가 하나의 시스템이라는 이야기를 합니다. 바퀴를 만드는 순간 시스템 하나 정착된다는 것입니다. 전기를 까는 순간 할 수 있는 일이 엄청나게 많아집니다. 에디슨 발명가인데 발명가이기 때문에 우리 세계에 들어온 것이 아니고, 시스템빌더라고 해야 합니다. 전기시스템이라는 것을 만든 것입니다. 전구 하나, 영사기 하나를 만든 것이 아니라 전기 인프라를 만든 것입니다. 그렇게 보면 엄청난 발명을 한 한 사람의 발명가가 세상을 바꾼 것입니다. 수레라고 하는 것이 발명된 이후 지구의 운명이, 운명의 궤적 정해지는가. 그 질문에 그 정도로 생각하면서 인디머신 만든 것이라면 굉

장히 철학적인 작업이라고 생각합니다. 그런 줄 몰랐어요. (취소기계 보면서) 이거 한 번 보여주시죠.

최종하: 저는 말을 할 때 잘못 뱉은 말 속으로 취소하는 경향이 있어요. 말이 씨가 된다고 생각해서 이것을 작동하면 취소가 되는 것입니다.

고동연: (여기에) 이서준 작가가 있었으면 재미있었을 텐데요. 이서준 작가의 유로파에서 중요한 의미는 그 안에 예술작품 담아서 지구가 멸망하고 (인류가 멸망하는 게 아니고 지구만 멸망하면) 이전에 살았던 예술가가 뭘 했구나 발견하고 즐거워하기를 원한다고 합니다. 세 작가 모두 과학에 대해 이야기, 과학의 진보에 대해 이야기하고 있지만 자세들이 다른 것이 아닌가라고 생각합니다. 이서준 작가는 더 이상주의적이랄까? 이서준이 자기를 이상하게 보지 않을까 라고 생각하던데요.

장대익: 이서준 작가는 현실적인 작품을 하고 있다고 생각합니다. 어떤 사람에게는 황당해보일지도 모르지만 실제로 하고 있는 작업입니다. 예전에 보이저호(우주선에) 외계 생명체가 보이저호 만나게 된다면, 이걸 보낸 존재의 인텔리전스를 측정할 것이라고 예상하고, 보이저호 건판에 남자 여자 벌거벗은 그림 그려져 있고, 음반 같은 것도 보내고, 그런 접촉을 시도했습니다. 그런 건판 만들 때 어떤 인포메이션을 넣는가라는 문제에 전 세계가 경쟁했습니다. 그런 프로젝트 자체가 흥미로운 것입니다. 이서준 작가는 조금 다르긴 하지만 결국 유로파라는 위성에 가서 살게 될 때, 인류가 어떻게 되나, 지구환경과 비슷한 곳에서 그때 후생인류는 어떤 모습일지 상상하는 것, 그 상상을 예를 들어, 오십년 전이라면 말도 안 된다고 했겠지만, 지금은 천문학 하는 사람들에게는 '맞다. 그런 것 필요하지.'라고 생각하고 있거든요.
이것은 예술적 상상력이 과학보다 반의 반발 앞서가는 것에 해당합니다. 예술적 상상력과 과학적 창의성이 모호하지만, 어느 것이 한 발 앞서느냐 반발 앞서느냐의 문제입니다. (다빈치 이야기 참고) 예전에 우리가 전화기 한 대씩 들고 다닐 것이라는 상상 말도 안 되는 상상이었지만 다 실현됐습니다. 지난 10년 전부터 PC가 아니라 퍼스널 로봇을 구상하는데요. 제가 보기에는 충분히 됩니다. 그런 상상력의 기술을 그런 상상력 때문에 이쪽으로 갈 수 있는 것을 저쪽으로 동전의 양면으로... 그런 의미에서 이서준 작가님 작품이 스케일이 크고, 그렇지만 ... 반발 앞서가는 작업이라고 생각합니다.

II. 미디어아트 미술관 학예팀장이 묻는다.

안경화 학예팀장의 오프닝: 안녕하세요 안경화입니다. 먼저 제가 전시에 관심을 갖게

된 것은 고동연 선생님이 작가분들하고 저희 백남준 아트센터에 오셔서 전시를 보시고 이런저런 말씀을 하셨는데, 올해가 백남준 선생님 탄생 80주년 이예요. 7월20일 전시 오픈 준비를 하고 있습니다. 전시 주제가 사이버네틱스와 관련이 되어 있습니다. 사이버네틱스라고 아주 간단하게 말씀을 드리자면 백남준 선생님 작품에서 보면, 기계, 인간, 자연 그런 부분을 많은 작가 분들이 작업을 할 때 보면 굉장히 과학 기술에 있어서 칭송을 한거나 아니면 오히려 거기에 대해 반대를 하거나 혹 이분법적으로 나누는 경우가 많은데, 백남준 선생님은 그런 모든 것들을 하나로 보고 어떻게 봤을 때 예술, 본인의 작품이 그것들을 다 함께 조화롭게 만들 수 있냐 하는 발명품이라고 말씀을 하셨거든요. 사실은 그 얘기가 저희가 전시에서 하고 싶은 가장 큰 것입니다.
뭐 여러 가지가 얘기가 많죠. 백남준 작품 중에 보면 슈퍼하이브웨이라고 인터넷에 나타나는 것들을 예견하는 것도 있고 선생님이 잠깐 말씀하셨지만 백남준 작품 중 저희 소장품인데 사람들이 가지고 다닐 수 있는 1965년도 작품 포터블 텔레비전이 있습니다. 기계로 만든 것은 아닙니다. 이런 모든 것을 어떻게 봤을 때 예전에 그 '나중에 나올 것을 예견을 했다.'라고 생각을 해 볼 수도 있을 것 같습니다. 물론 이런 것도 있지만 이것이 어떻게 보면 예술적인 상상력이 과학적인 것을 먼저 앞서 나갔다고 생각할 수 도 있을 것 같습니다. 저는 그러한 것 때문에 백남준 선생님이 위대하다고 생각하지는 않습니다. 제 개인적으로는 여러 가지를 같이 묶어서 그것에 대해 예술이 나아갈 방향이 어떤 것 인지, 사실은 그것이 미술의 세계관이자 정치관이라고 생각을 해요. 나와 다른 생각을 하지 않는 사람들을 배제 하는 것이 아니라 어떻게 같이 조화롭게 공존할 수 있는가 그것에 대해서 관심을 많이 가지고 있었습니다.
저희가 마침 그런 주제로 전시를 할 것이기 때문에 고동연 선생님께서 과학에 관련된 전시를 하신다고 하실 때 어떤 식으로 풀어 나가실지가 궁금했습니다. 고동연 선생님 전시 중 연말에 일민에서 했던 여의도 비행장에서 인천공항까지 전시 보셨나요? 보신 분들은 아시겠지만 이번 전시와 주제는 다르지만 제가 이번 전시를 보고 나서 느꼈던 것은 저는 과학 이런 것 보다는 아카이브형식의 전시를 하는 것에 대해 제가 전시 기획자이기 때문에 좀 더 초점을 두게 되었습니다.

안경화: 저는 먼저 고동연 선생님께 질문을 드리고 싶은 게 지난번 전시도 그렇고 이번 전시도 아카이브 형식의 전시로 이루어져 있는데 사실 그 보통 그룹전을 할 때 어느 한 작품이나 몇 작품을 아카이브 형식으로 하는 경우는 있지만 이번전시는 지난번 전시에 이어서 모두 아카이브 형식으로 작품을 푸셨습니다. 딱히 그렇게 일부러 하신 의도가 있는 것인지 고동연 선생님께 여쭤보고 싶습니다.

고동연: 네 1차적으로 아카이브라는 것은 어렵게 생각하시겠지만 쉽게 생각하면 그

작가가 작업을 하기위해서 굉장히 많은 생각들을 하고 영감을 받는 것 들이 많습니다. 그런 과정을 풀어 낸 것이 아카이브 입니다. 전시에서 이런 것이 풀어지지 않기 때문에 실상 현대미술을 일반인들이 이해하기가 너무 힘들어 지는 것입니다. 말씀드린 것처럼 이것(취소기계)이 그냥 조각 작품으로만 보여 지는 것 입니다. 그러고 나서 예술작품 만지지 말라고 하니까 더더군다나 사람과 소통하는 기계로서 더더욱 인식이 되지 않고 기계의 형태를 가지게 되면서 사람에게 더 겁을 주는 현상이 일어나기도 합니다. 그래서 이 자리를 비롯해 작가들이 어떻게 이 작업에 도달하게 되었는지를 풀어내는 것입니다. 그것이 사진 자료일수도 있고 작가들이 쓴 글 일수도 있고, 자신들이 봤던 책 같은 것 일수도 있습니다. 이런 것을 나열해놓은 이것이 저는 뭐 무조건 적으로 관람객들에게 이해를 구할 수는 없지만 적어도 작업에 많은 이야기들이 들어 있기 때문에 관람객이 얻어 갈 수 있는 많은 정보를 풀어서 좀 더 편하게, 적어도 굉장히 복잡한 과정을 거쳐서 이런 작품이 나오게 된 것을 인식하게 하고자 함이 큽니다. 또 하나는 제가 관심이 있는 것이 아카이브라는 것도 그렇고 과학이라는 것도 그렇고 어디 까지가 한계인가, 다시 말씀 드리면 그런 얘기를 합니다. (중략) 일단 프로이드의 아카이브에 대한 연구가 있는데 어디까지 프로이드의 모든 서재를 다 뒤져서 다 전시할 것이고, 과연 다 보존할 만 한가치가 있느냐, (혹은) 어떤 것은 또 너무 일반적인 것이 아니냐. 즉 프로이드 이론에 직접적으로 영향되지 않는 것이기 때문에 보여줘야 할지 말아야 할지에 대한 고민이 생겨납니다. 아카이브가 어떤 면에서는 지식을 일반사람에게, 대중에게 풀어서 보이게 하는 역할도 하지만 이런 것을 사람들은 읽지도 않고 저게 프로이드의 서재의 부분이니까, 프로이드의 아카이브라고 해서 일반적인 자료인데도 부담을 가지게 되는 경우들도 없지 않습니다. 저는 그런 것을 과학하고 연관해서 (중략) 얼마만큼 과학적으로 전문적인 지식이 여기 들어와야 하는지 아니면 그냥 개인적인 지식만 들어와야 하는지 이런 것들이 생각해볼 문제인 것 같습니다. 실은 그럼에도 불구하고 이런 걸 함으로써 더 흥미를 갖게 될 것 같습니다. 그래도 일단 많은 분들이 예술가가 이렇게 생각을 많이 하는지 정확하게 아셨을까요? 저는 이런 면에서도 그렇고 백남준 선생님에 대해서도 (중략) 아카이브 형식으로 전시가 되지 않으면 일반인들이 잘 모를 것 입니다. 관객들은 '백남준 선생님이 왜 저런 이상한 텔레비전을 했을까?' 하는 생각만 할 것입니다. 그 작품 안에 많은 얘기가 들어 있지만 (관객들은) 텔레비전 자체로만 보기 때문에 분명히 예술이 가지고 있는 다양한 정체성이 (드러나지 않게 됩니다.) 다시 말해서 예술이 다양한 사고로부터 파생된 것인데 그것에 대한 인식이 잘 되지 않는 것 같아요.

안경화: 그럼 이 두 작가 분들이랑 이서준 작가님은 보통 전시를 하셨을 때 아카이브 형식이 아닌, 예를 들면 저런 말씀드린 작품 하나 또는 오브제 하나를 보여주는 방식

으로 전시를 하셨던 것 인가요?

고동연: 그렇죠. 제가 예전에 이 작가들을 접했을 때는 그랬습니다. 그래서 이제 이 선생님(최종하 작가님)작업도 그렇고 이서준 선생님 작업도 박재영 선생님 작업도 그렇고, 박재영 선생님이 저한테 설명을 해 주셨기 때문에 '아 이 기계들이 그런 가짜군요'라고 인식을 했지 그렇지 않았으면 그냥 '아 이 작가는 기계를 잘 만드는 구나' 하고 말았을 것입니다. 또 그냥 일상 속에서 쓰레기로 작업을 하는 작가구나. 이정도로만 인식을 했겠지만 그때 박재영 선생님이 저한테 설명을 해 줘서 이해가 되었습니다. "마인드 컨트롤 피해자들이 진짜 있어요?" "어디 있어요?" 이런 질문들을 했는데 저는 이미 이 기계만 보는 것이 아니라 훨씬 그 작업을 하게 된 복잡한 과정을 이해하게 되었고 작업이 우리한테 가지는 의의와 미술품뿐만 아니라 다양한 사고로 출발한다는 것을 인식하게 되었습니다. 이서준 작가님도 마찬가지입니다. 작업이 너무 시각적으로 예뻐서 우주선을 만드는 사람이라고 생각을 했었습니다. 제가 요새도 실수를 하는데 "고동연선생님 저는 외계인한테 관심이 있는 게 아네요~"라고 (작가님)이 항상 말씀을 하십니다. (중략) 이서준 작가님은 자신은 우주선을 만드는 작가가 아니라고 말씀하시는데, 그것을 사람들에게 인식시키기 위해서는 이분이 이런 천문학이나 미래에 관심이 많은 것을 풀어내야 된다고 생각을 합니다.

안경화: 근데 저는 한편으로 다른 생각도 들었습니다. 그건 아마 제가 전시를 기획하는 사람이라 그럴 수도 있지만 이렇게 작가 분들께서 참고하셨던 내지는 보셨던 여러 가지 자료를 준다고 해서 과연 관객들이 이걸 잘 이해할 수 있을까? 하는 그런 생각도 들었습니다. 더 예술이 어렵다고 생각이 들게 하는 것 않을까? 그런 생각도 들었습니다. 제가 보러 왔을 때 옷차림으로 봤을 때 근처에 나들이 나오거나 등산복 입고 오신 분들이었습니다. 저는 일단 선입견이 있으니까 작품이니까 만지지 못하고 이렇게 쳐다보고 있었습니다. 근데 그분들이 갑자기 저걸 덜컹 하더니 움직이니까 소리가 나는 거예요. 그러고 나서 이게 뭐지? 하하하 이게 뭘까 그러고 가시는데 그렇다고 이것을 이해하고 가시는 것 같지는 않았습니다. 전 조금 그런 생각이 들었습니다.

고동연: 제 생각에는 어차피 작업마다 다른 부분들은 분명히 있을 것 입니다. 저는 세분 다 그렇게 해야 된다고 생각을 하는 점이 분명히 각자 많은 얘기들을 했고 제가 이

저는 그런 생각을 했습니다. 오히려 뭔가 정보를 너무 많이 주는 것이 오히려 거기에 대해서 더 상상할 수 있는 것을 방해하는 것이 아닐까 했습니다. 어차피 사실 이것만 보면 몰라요. 저기보시면 최종하 인디머신 연구실이라는 저 월 텍스트를 읽지 않으면

작업을 (처음) 접했을 때 그냥 조각 작품으로만 인식되는 것이 제 스스로 안타까웠습니다. 물론 어차피 기획자가 어떤 기획의도를 가질 때 일차적으로 전시 전반적인 이미지를 가지고 시작을 하니까 만약에 이것이 작가들의 더 다양한 세계를 관객들한테 완전히 전달을 하지 못한다고 하더라도 만약 작품만 있었을 경우에 (관객들은) 조각 작품으로밖에 인식을 못했을 것 같습니다. 어떠한 생각이나 이론들로부터 진행되고 있다는 이해가 전혀 없었을 것 같기도 합니다.
또 관람객들에게 (중략) "읽으셔야 이해해요" 이렇게 하긴 해도 제 생각에는 모든 사람이 똑같이 이해해야 한다고 된다고 생각하지는 않습니다. 그냥 관심이 있었던 부분에 대해 아카이브 설명이 혹시 이해에 도움이 되지 않을까하는 마음이 있습니다. 이서준 작가의 작품을 봤을 때 자신이 천문과학에 관심이 있었다고 그러셨어요. 그러면 적어도 그냥 생각을 안 하시고 보는 것보다는 (아카이브 정보가) 조금이나마 더 확실하게 그 흡입력이 높아지지 않을까요. 모든 관객들이 똑같이 그럴 진 모르겠지만 확실히 이런 것들을 조금 더 전시를 해 놓음으로써 더 이해도가 높아지는 부분이 분명히 있다고 봅니다. (중략)

안경화: 제목에서부터... 예술가들의 연구실이죠. 연구실(laboratories). 그것 자체로서 아마 선생님의 기획의도가 다 드러난 것이 아닌가 싶어요. '아틀리에'나 아니면 '작업실'이라던가 그런 단어를 쓰지 않고 굳이 연구실이라는 단어를 쓴 것 자체가 어떻게 보면 사람들이 이해하는데 있어서도 도움이 되는 것 같습니다. 이런 전공하시는 분들은 알겠지만 전공하시지 않은 분들한테도 "예술가들이 가지는 어떠한 영감을 갖고 어느 순간에 무언가를 확 만들어내는 것은 아니다"라는 것이 잘 전달되는 그런 제목이 아닐까 하는 생각이 듭니다.
또 하나 재미있었던 것은 전시 영어 제목에 프로메테우스가 들어갑니다. 이 단어를 보면서 그 어떻게 보면 프로메테우스가 갖고 와서 무언가 새로운 것을 우리에게 주었듯이 아마 예술가들에 대해 선생님이 가지고 있는 생각이 반영된 제목이 아닐까 그런 생각을 해 보았습니다.

고동연: 예 그렇습니다. 또 하나 참고로 말씀드리면 이러한 작가들이 우리나라에서 잘 되기가 너무 힘든 부분이 있습니다. 왜냐하면 아무래도 제가 학생들한테도 매일 얘기하는 것이 우리가 아주 오랫동안 공연예술장에 가서는 30분이고 2시간이고 잘 앉아 있지만 미술 전시에 와서는 쓱 보고 가는 경우가 되게 많습니다. (전시장)에서는 굉장히 자유롭게 여기 저기 들락거릴 수 있다는 자유가 주어집니다. 그래서 실은 작가들의 작업이 굉장히 복잡한데.. 제 생각은 얼마나 공연미술만큼 시간을 투자를 하고 이해하도록 해야 할까, 어떻게 (관람객이) 오셔서 오래 보게 만들까 같은 고민을 많이 해 봅

니다. 그래서 아카이브는 단순히 볼거리를 확장한다는 의도가 있기도 합니다. (중략)

안경화: 처음 고동연 선생님께서 저한테 글을 써달라고 말씀을 하시면서 얘기하셨던 말씀 중에 우리나라에서 비디오 아트가 어떻게 전시가 되는지에 대해서 써 주셨으면 좋겠다고 말씀하셨어요. 처음에는 제가 이 세분의 작가들의 작품을 보지 못했기 때문에 "네." 라고 대답을 하고 왔습니다. 전시를 보면서 생각을 했던 것은 아마 지금 우리가 '비디오 아트' 라고 하는 그 단어. 그 범위 안에서 어쩌면 이 세분의 작품은 비디오아트로 얘기가 되지 않을 것 같습니다. 과학 이론을 빌어서 하는 작가, 작품들에 대해 대부분 우리가 생각하는 비디오아트는 굉장히 무언가 첨단적인 과학적인 기술을 가지고 보여 지거나 뭔가 과한 움직임이 있거나 손으로 움직이는 것이 아니라 작품 스스로 움직이는 것, 기계처럼 그런 작품들이지 이런 과학 이론을 가지고 한 작품, 개념적인 이러한 작품들은 미술작품이지 비디오 아트라고 그렇게 부르지는 않는구나 하는 생각이 들었습니다. 그러면서 처음에 선생님이 말씀하신 것처럼 이 세분의 작품이 어느 공간 안에서 어떻게 전시가 되어야할지 '참 어렵다.' 라는 측면이 뭔지 알게 되었습니다.
백남준 아트센터가 경기도 밑에 있는 기관입니다. 그래서 그 공무원 분들이랑 많이 얘기 하게 되는데 백남준에 대해서 한마디로 정리를 해달라고 많이 합니다. 한줄 정리. 한줄 정리가 굉장히 중요합니다. 그럼 그냥 음... 한국의 스티븐잡스라고 할까요? 그러면 다들 박수를 치면서(하하)좋다고 하십니다. (중략)
요즘에 좋아하는 작품들은 그런 것 같아요. 내 핸드폰이라던가 아니면 내가 작동 할 수 있는 무언가를 이용해서 내가 순간적으로 움직이는 작품들 인터랙션(interaction). 보통 다른 사람들은 체험이라고 얘기를 하기도 하는데 이러한 작품들을 좋아 하는 것 같습니다. 체험이 너무 강조되다 보니까 그런 쪽으로 점점 그런 작품들이 어떤 테크놀로지를 이용한 작품들이거나 미디어에 대해 얘기해준다고 하면 그런 것들을 봤을 때 정말로 이렇게 그 안에서 과학기술적인 이야기를 하거나 이런 작품들을 어느 영역에서 이야기가 될 수 있을까. 저는 그런 생각들이 들면서 선생님들(작가 분들)은 정말 인디의 길을 가고 계십니다. 그런 생각이 들었습니다.

고동연: 말씀드리자면 이런 많은 긍정적인 부분들이 확장되었으면 좋겠다고 생각이 듭니다. 미디어 아트라는 정의 자체가 실은 1960년대 말에 어떻게 보면 베트남 전쟁 말기에 특히 미국에서 많이 활성화가 되었습니다. 그런 정치적인 문화적인 성격 때문에 예술과 테크놀로지가 공공미술과 함께 당시 활성화된 느낌이 있습니다. (따라서) 비디오 아트는 실은 그 시대에 (더 적절한) 용어이긴 합니다. (그리고) 과학과 예술의 진보적인 측면에서 어떤 그러한 영향이 있습니다. (중략)

또 하나는 다른 예술의 분야와 달리 과학적인 결합을 (추구한) 예술의 경우에 아무래도 돈이 좀 많이 들게 되다 보니까 어떤 전체적인 문화 정체적인 영향을 많이 받게 되기도 합니다. (중략) 대안적인 사고가 필요하고 그런 측면에서도 좀 이런 예술들이 좀 활성화가 됨으로써 과학과 예술이 만났을 때 다양한 시너지가 가능 하다는 것에 대한 인식이 좀 더 있었으면 좋겠습니다. 제 생각에는 힘들다 할 수도 있는데 미디어 아트라는 것이 어떻게 보면 미술사 입장에서 60년대 말 70년대 초에 등장한 것 보다 훨씬 더 벗어나서 어떠한 가능성을 봐야 하는 것이 아닌가 하는 것에 대한 (생각이) 있습니다. 그렇지 않다면 좀 전에 '인디' 말씀하셨는데 과학사적으로 굉장히 진보적이지만 문화 정치나 그런 측면에서 (영향)을 받는 단점들도 있을 수밖에 없습니다. 현실적으로도 그렇지만 과학적인 사고로만 비평적인 사고를 하는 것까지 갈 수 있을까 라는 의문도 듭니다. (중략)

안경화: 네. 저는 굉장히 오랜만에 인사미술공간이라는 곳을 왔습니다. 제가 아르코 미술관을 다니다가 그만두고 와서 3년이 지난 것 같습니다. 제가 있을 땐 여기(인사미술공간)가 대관이 아닌 기획 전시로 돌아갔을 때입니다. 오랜만에 왔고 그 전에 어떠한 전시가 있었는지는 제가 안 와봤기 때문에 잘 모르지만 이번에 와서 느낀 것은 원래 인사미술 공간이 가졌던 굉장히 특이한 성격의 공간입니다. 정부에서 운영하는 기관 밑에 있는 산화기관의 또 밑의 기관이지만 굉장히 미술계에서 인디적인 성격을 가지고 있는 곳이었습니다. 이 전시를 보고서는 '아 모처럼 그 성격에 꼭 맞는, 이 정말 이 공간과 딱 맞는 그런 전시'가 아닌가 생각이 들었습니다.
좀 전에 말씀하셨지만 요즘에 계속해서 과학과 예술의 결합에 대해서 많이 왜 필요한지 사람들도 다 알고 제가 따로 말씀 안 드려도 다 아실 텐데 대학마다 무슨 영상 대학원이라는 루트도 있고 과학과 예술이 결합되어가는 그런 환경들이 점점 늘어가고 있습니다. 그런 쪽에서 많은 지원을 받는 부분 중에 하나가 최근 미디어 박스라는 것입니다. 건물 외벽에다가 장치들이나 장식을 해서 특히 무슨 행사를 할 때 대중들에게 많이 영상을 보여주는 것입니다. 보통 그렇게 할 때 10분쯤 보여주는데 한 1억 든다고 합니다. 그런 것이 사회적으로 필요하기도 합니다. 우리나라에서 제대로 그런 기술에 대한 장비 같은 것이 많이 없기 때문에 대부분 외국에서 많이 들여옵니다. 우리나라에서도 하는 경우가 있지만 '아티스트' 라고 불리는 우리가 흔히 하는 미술계 영역보다는 좀 상업적인 것을 많이 하시는 분들이 많습니다. 그래서 주로 하시는 작업들을 보면 자동차 신차 발표회에서 영상을 쏜다던지 그런 쪽으로 하게 됩니다. 그러다 보니까 작가들이 하는 흔히 말하는 실험성이나 작가가 하고 싶은 이미지가 아닌, 굉장히 스펙터클하고 뭔가 상업적이고 사람들의 시선을 끌 만한 자극적인 것들을 계속 보여주게 됩니다. 저는 그게 계속해서 뭔가 새로운 어떤 기술적인 요소를 결합한 예술의

형태가 반드시 그러한 것만을 원치는 않을 텐데 너무 한 방향으로만 가는 것에 대해서 이런 부분은 별로 좋다고 생각 하지 않습니다. 그런 측면에서 이렇게 또 다르게 제가 그냥 아까 우스갯소리로 잠깐 얘기 했지만 다른 방향으로 가는 여러 가지 작품들이 공존해야 하고 그게 굉장히 중요하다고 생각을 합니다. 예술이건 과학이건 하나로 획일화 된다는 것은 저는 아주 위험한 일이라고 생각을 하기 때문에 그런 면에서 전시를 보고 나서 좀 여러 가지 생각을 했습니다.

안경화: 그럼 작가분들께 질문을 드리겠습니다. 박재영 작가님은 적극적으로 과학자들과 협업을 해보신 적은 없나요?

박재영: 저 같은 경우는 지금까지는 적극적으로 협업을 한 적은 없는 것 같고요. 보통은 영화세트장 같은 작업을 하는데 그렇기 때문에 정보전달이 힘들어요. 그래서 작품 하나를 설명하는 것이 아니라, 보통은 전시장에서, 예를 들어 대리점을 했던 경우라면 대리점 직원처럼 앉아 있거나 혹은 지키는 사람처럼 앉아서, 작가인척 하지 않고 앉아서 설명을 하고는 했어요. (중략)
저는 주로 제 전시장에서 다른 분야의 사람들과 만나게 되는 것 같아요.... 설명하는 사람과 관객으로.... 그래서 아까 말씀드린 것처럼 정신과 전문의 분의 경우도 실제 그런 전시 형태에서 만나서 같이 작업을 진행 해보자고 했어요. 그러나 실질적으로 협업을 요청할 수 있는 상황이 쉽게 만들어지지는 않아요. 제가 어떤 기관에 연구원으로 속하지도 않고 그렇다고 또 굉장히 유명한 작가도 아니니까 그런 부분에 있어 contact하는 것도 어려워요. 그래서 전시장에서 생각보다 굉장히 많은 사람들 만나서 그분 들이랑 협업하는 경우가 있어요.

안경화: 제가 아까 (박재영) 선생님 설명하시는 것 듣고 작품을 보고 느꼈던 것은, 이전의 작품 몰라서 드리는 질문인데요, 이게 꼭 과학이 아니었어도 상관이 없지 않을까, 기본적으로 갖고 계신 관심이 사람들의 심리라던가 이런 것이니까, 기본적으로 '맞다.' 거나 '진리'라거나 하는 것에 대해서 질문을 던지고 그러는 건데, 아까 말했듯 과학이론에 관심을 가지고 시작하신 것은 황우석 사태에 관해서, 그게 처음이었던 거죠?

박재영: 황우석 사태와 관련해서 리서치 시작했을 때도, (예전에 고동연 선생님께도 말씀드린 바 있지만) 만약에 우리 삶을 자극하는 요소가 과학이 아니라 농업이었다면 저는 농업을 사용했을 것입니다. 황우석 사건을 토대로 해서 몇몇 사례를 보면, 과학이라고 사람들이 흔히들 생각하는 ... 전문가의 오류라는 것처럼, 조소과 사람들이 도자기 만드는 것이 일반사람들이 생각하는 조소과는 도자기를 만드는 과라고 생각을 하

는데요. 그런 영역에서의 과학의 진리, 엄밀히 따지면 과학자들 행위자체가 나에게 문제가 되는 것이 아니라, 일반사람들이 생각하는 과학은 굉장히 이상한 영향을 미치고 있다는 것입니다. 예를 들면, 이번 전시에 있는 마인드 컨트롤에 대한 에피소드를 하나 말씀드릴게요. 제가 재수할 때 엠시스퀘어를 선물로 받았어요. 그걸 사용하면 공부가 너무 잘되었는데 알고 보니 제가 듣던 음악이 수면 모드였어요. 그런데 그걸 두 달 정도 후에 사용설명서를 보고 알게 된 거지요. 제가 하는 경험 같은 것이 일반사람들도 생각하는 것이니까. 일반 사람들의 행동에 영향을 미치는 것에 관심을 가졌었고, 사실은 특히 과학적인 이미지는, (대중에게 과학적인 이미지는 많이 작용했으니까) 제 전작에서는 한 번도 빠진 적이 없었던 듯해요.

안경화: 그렇다면 (박재영 작가님은) 마인드컨트롤 기계 말고 최근 작업 중에 다른 쪽의 과학에 대해 관심을 가진 것이 있으신가요?

박재영: 지금은 두 가지 정도로 생각을 하는데, 저는 이야기가 연결되는 작업을 하고 싶어요. (중략)마인드 컨트롤에 관해서 앞으로 진행될 부분은 '근시안적 미래'에 관한 작업인데요. 요즘 드는 생각이 히키코모리에 관한 건데요. 이 사람들이 어쩌면 현명한 미래 인이 아닐까 생각하는데... 앞으로 주 4일제로 바뀐대요. 공무원들이 바뀌면 따라서 은행도 바뀌고... 그렇게 되면 재택 근무 화 되는 것이죠. 정부는 임금을 올리지 않고, 사회에서 일하는 대신 집에서 일하라는 이야기인데, 그러면, 앞으로 사람들이 점점 밖으로 안 나갈 수 있게 될 것이고... 이때 사람들에게 필요한 가상의 공간을 상상하고 있어요. (처음에는 사회적 심리였다면 지금은 심리적인 기제를 불러일으키는 것을 생각하고 있어요.) 앞으로는, 가상현실, 비현실, 현실 이런 것들 자체가 모호해진 시대가 오지 않을까.... 그 부분에 대해서 생각하는 것이 다음 작업이 될 수 있을 것 같습니다. 지금하고 있는 마인드컨트롤러가 그런 부분에 대해서 시작하겠다는 입장 즉, 프롤로그 정도로 생각합니다.

안경화: (최종하 작가님으로 넘어가서) 지금 하신 말씀이 이서준 작가님 작업과 비슷한 것 같은데요, 반면에 최종하 작가님 작업은 조금은 결이 다르다고 느껴졌는데, 어떻게 보면 협업이 가장 많이 필요할 수도 있는 작업이기도 하고... 혹시 기계공학과 다시 다니겠다는 생각을 하시지는 않는지요?

최종하: 물론 거기에 관심은 있지만, 제가 실제로 만들 수도 있다고 생각하거든요. 그래야지만 직접 구현할 수 있고 그렇기 때문에 ... 지금 제가 얻을 수 있는 기계 공학적인 지식이라는 것이 제가 보면서도 이해할 수 없는 부분이 많고 굉장히 기초적이지만,

(일단) 기초적인 부분을 혼자 공부하면서 작업을 하면 될 수 있을 거라고 생각합니다.

안경화: 하지만 (최종하 작가님께서) 혼자 안하시면 더 많은 것을 얻지 않을까라는 생각이 드는데요. (중략) 백남준 선생님도 혼자 전자공학책보고 공부하다가 나중에 협업으로 전환하셨습니다. 신디사이저도 협업으로 만들었고 함께 일하는 테크니션들이 있었습니다. (중략) 지금 (작가님 스스로도) 어느 정도 공부를 하고 계시지만 그 부분을 같이 할 수 있는 사람을 ... 혹시 일부로 안하시는 것인지... 저는 그 부분이 궁금했어요.

최종하: 일부러 안 하는 것이 아니라, 그런 일이 생기지 않고요. 만약에 있다고 해도 일부러 찾지는 않는 것 같아요. 만약에 찾게 되면, 전자 회로나 이런 부분으로 본다면 움직임 자체가 쉬워지는 부분이 분명히 있는데, 사실 같은 일을 하더라도, 전혀 다른 메커니즘으로 더 쉬운 방법과 더 어려운 방법이 있는 것은 아닌 것 같고, 같은 움직임을 누구는 이렇게 하고 누구는 저렇게 하는 등 그런 차이가 있는 것 같고... 협업을 할 일이 없어서 말씀 드리기는 어렵지만, 지금 현재로서는 이대로 진행하는 것이 유리한 것 같아요.

안경화: 그것은 작가들마다도 다른데 지금 그렇게 생각하니까... 나중에 바뀔 수도 있고요. 만약에 여러 기계적 시스템을 아는 사람이 있었다면 다른 각도에서 볼 수 있는 측면이 있지 않았을까, 사실은 그게 좀 아쉬웠던 점이거든요. 물론 상상력에 있어서는 최종하 선생님 자신의 기본적인 것을 가지고 계시는데, 선생님이 생각하지 못했던 다른 요소가 들어와 선생님 것-화 되지 않았을까, 그건 그냥 제 생각입니다.
궁금했던 것은 이만큼 물어볼 것 같고요. 질문은 여기까지입니다.

고동연: 오늘 보시면서 굉장히 많은 이야기들이 오갔는데... 혹시 작가분들과 오늘 참여해주신 토론자분들께 질문 있으신가요?

청중 1: 저는 두 가지로 말씀을 드리고 싶은데요. 최종하 작가님께 드리는 질문입니다. 저는 작가님의 기계가... 필요해서 만들었다는 생각보다는... 장인정신이 있어서 만드시는 것을 좋아하셔서 만들었다는 생각이 들었거든요. (중략) (두 번째로) 과학에서는 연구하고 작업의 과정을 거친 후에 무엇을 내 놓는데 사람들은 예술가들이 그렇게 안한다고 생각하거든요. (그래서) 우리는 예술가들도 과학자들처럼 예술을 한다는 생각 때문에 이런 전시를 하시게 된 것은 아닌가라는 생각이 듭니다.

최종하: 뭐 일단 이런 것을 만드는 것을 싫어하면 이것을 하지 않을거구요. 그런데 무엇인가를 만들어야지 해서 만드는 것은 아니고 담배의자의 경우에도 처음에 구상한 것은 의자를 돌리면 한 번에 창문이 올라가고... 그런데 그것이 제가 할 수 있는 당시의 한계인 것 같고요. (결국) 제가 일단 아는 선에서 구현해 보는 것이 목적이기 때문인 것 같습니다.

청중 2: 현대 과학에서 연구자들은 돈이 모이는 곳이기 때문에 어쩔 수 없이 연구를 하고... 즉 하고 싶은 연구를 하기 위하여 할 수 없이 트랜디한 연구를 하게 되는 과정이 있잖아요. 그런 면에서 앞에서 나온 토론자들이 많이 말씀하신 것처럼 이 작가들은 중심이 정말 인간이다(라고 생각합니다). 과학자들은 과학이 먼저이고 기술이 먼저인 후에 연구가 되기 때문에 접근과 시작점이 달라 보이거든요. 과학자들이 만약 이 자리에 있다면 과학자들한테 많은 (자극)이 될 것 같아요.... 따라서 그들이 진짜 만나야지만 진정한 융합이 되지 않을까라는 생각이 들어요. 또 그래야 이 기획에서 예술과 과학의 만남이 적절해지지 않을까라는 생각이 들었어요.

고동연: 잘 정리를 해주셔서 너무 감사하고요. 그런데 장대익 선생님의 의견은 어떠신가요? 여기 너무 과학자들이 없으니까요. (웃음, 중략)

장대익: 과학자들이 자신이 궁금해하고 연구하고 싶은 것을 제일 먼저 하지 못하지요. 현대과학에서는요. 뉴턴은 예전에 자신이 궁금해하는 것들은 다 했고 이루었지요. 그러나 우리는 직업인으로서의 과학자, 연구자들은 논문을 써내야 하고 더 현실적으로 이야기를 하면 교수님이 하시는 연구들에 도움이 되고자 하는 부분이 상당해요.... 그러니까 어떻게 보면 과학자들의 현실은 예술가들의 현실보다 더 암울하지요.... 그만큼 과학기술이 세분화되어 있고 시스템마틱하게 굴러가고 있고요.... 그래서 느낌에 정말 이전의 출발점으로 가고 싶은 욕망도 있어요. 그러한 면에서 (과학자들이 이 전시를 보면) "아 원래 저기가 출발점이었지"라는 인상은 받을 수도 있을 것 같아요.

하지만 환경이 다른 것 같아요. 예를 들면... 박재영 작가님이 마인드컨트롤 기계를 만드시려고 했어요. (중략) 그런데 과학자들이 보면 그것은 사기 치는 일이잖아요.... 그래서 마인드컨트롤 기계를 만드는 일은 다른 일이라고 제가 이야기를 했는데. 만들게 되면 그것은 (진짜) 과학이 되어버리는 거거든요. 그래도 어쨌든 궁금한 것을 알아보겠다 직접 만들어 보냈다고 하는 것은... 사실은 과학의 본능에 충실한 것이지요. (중략)

안경화: 장대익 선생님 말씀에 좀 덧붙이자면... 저는 이분들처럼 자신들이 하고 싶은 일

시는 분들은 별로 없다고 생각해요. 미술계도 다 시스템화되어 있어서.. 비엔날레에서 전시하거나 상업화랑, 미술관에서 다 전시하는 작업들이 정해 있는데...(중략) 그래서 이 세 분들을 보면서 정말 돈을 벌고 싶으신 욕심이 없으시구나... 라는 생각을 해요...예술가들이... 막 상상력을 펼치고.. (그러나) 한정된 여건에서 해야 한다는 것이... 많이 씁쓸하지요. (중략)

박재영:... 저희가 이것이 직업 이였으면 좋겠는데요 저희가 이것을 하려고 하면 너무 많은 딴 직업들이 필요해요. (웃음)

청중 3: 제 개인적인 감상이 될지도 모르겠는데. (이 전시는) 한편으로는 현대사회에서 과학의 역할을 빌어서 현대사회에서... 예술의 역할이 무엇인가라는 질문을 던지는 것이 아니냐는 생각이 들었어요.... 과학이란 것이 입증이란 것으로 간다면, 만약 예술가들의 역할을 이 전시를 빌어서 상상해 본다면, 그것에 대하여 질문을 던지게 되고, 과학자들이 더욱 유토피안적이라면.. 예술작가들은 과연 그러한가를... 이러한 과학적인 기재를 사용하여... 관람객들에게 질문을 던지시는 것 같아요. 그래서 질문을 드리자면 (작가분들은) 예술의 역할에 대하여 어떻게 생각하시는지요.

박재영:... 최근에 '예술가의 역할이 과연 무엇인가'가 제 작업에서 가장 중요한 화두라서 중요한 말씀 이신 것 같아요.... 그간 예술가들은 사회적 현상의 후 비판 자 로서 역할 해왔는데 그것은 일종의 학습된 효과(를 바탕으로 사회를 바라보는 특정한 역할을) 였던 것 같아요. 저는 촉진자(motivator)로 작용하고 싶어요, 백남준 선생님의 신더사이저가... 음악가들한테 굉장한 영향을 미쳤다고 생각을 해요. 그래서 (예술가가) 앞으로 일어날 수 있을 수 있는 일에 동기를 제공할 수 있지 않을까 해요. (중략)

청중 4: (예술과 과학의 경계, 그리고 전시기법에 관한 질문)

박재영:... 사실은 경계라는 것 자체가 많이 고민이 됩니다. 예술가의 새로운 역할에 대하여 꿈꾸게 되면서 현대미술과 그렇지 않은 영역 사이에 구분이 있는지에 대하여 정말 의문이예요... 그래서 .... 경계에 대한 부정은 하지 않으려고 하고 있어요.

최종하: 원래 조각 작품만을 만들고 전시하게 되는데, 이번 전시에서는 제가 기계를 만들게 된 동기와 자료들을 수집하게 되니까.. 그러한 자료들이 유용하겠다는 생각이 들었어요... 앞으로 한가지 방식만 있는 것이 아니라 이러한 방식도 가능하겠다는 생각이 듭니다.

토론에 참여해 주신 작가님들, 토론자 장대익 교수님과 안경화 학예팀장님, 그리고 청중분들께 감사드립니다