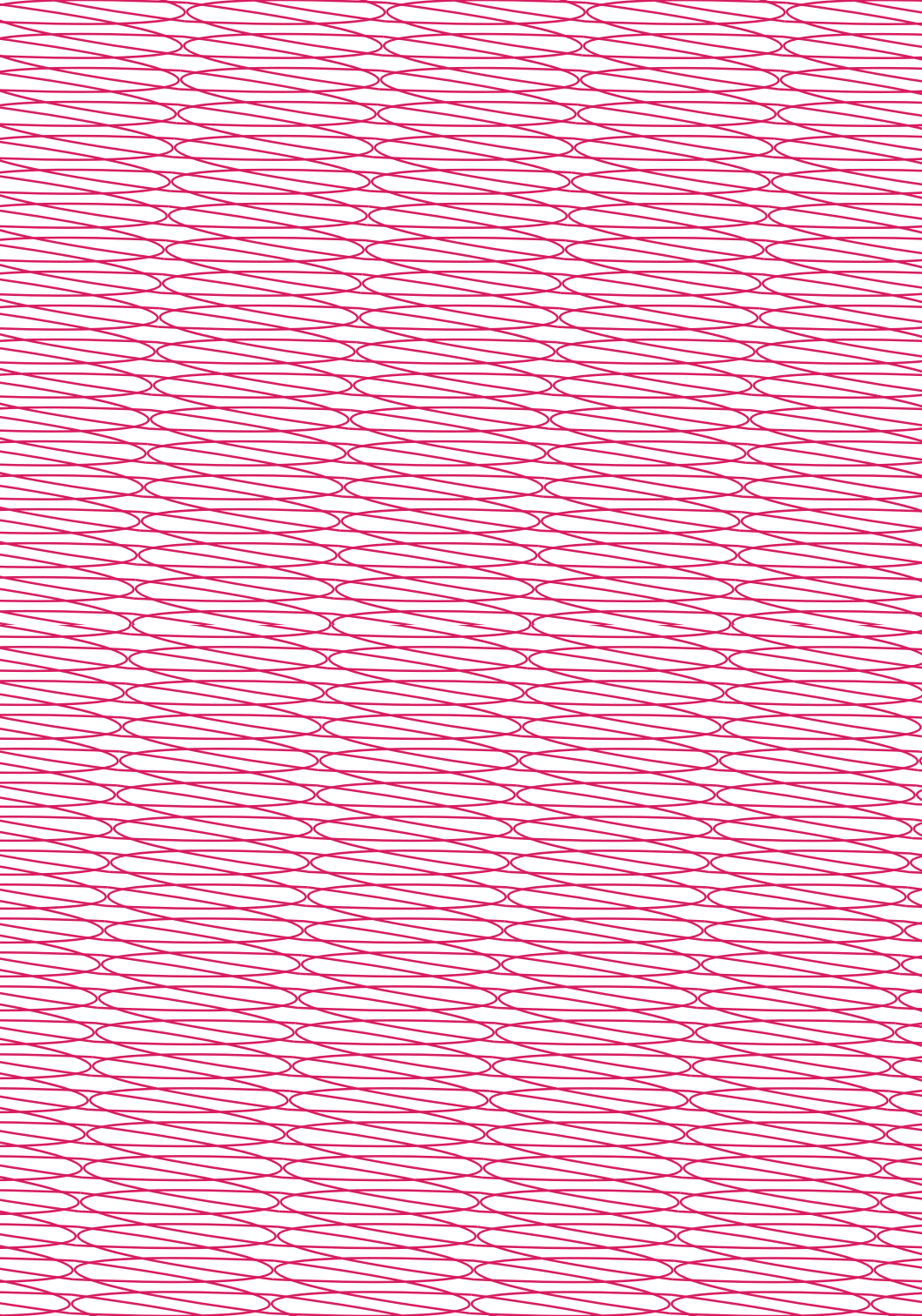
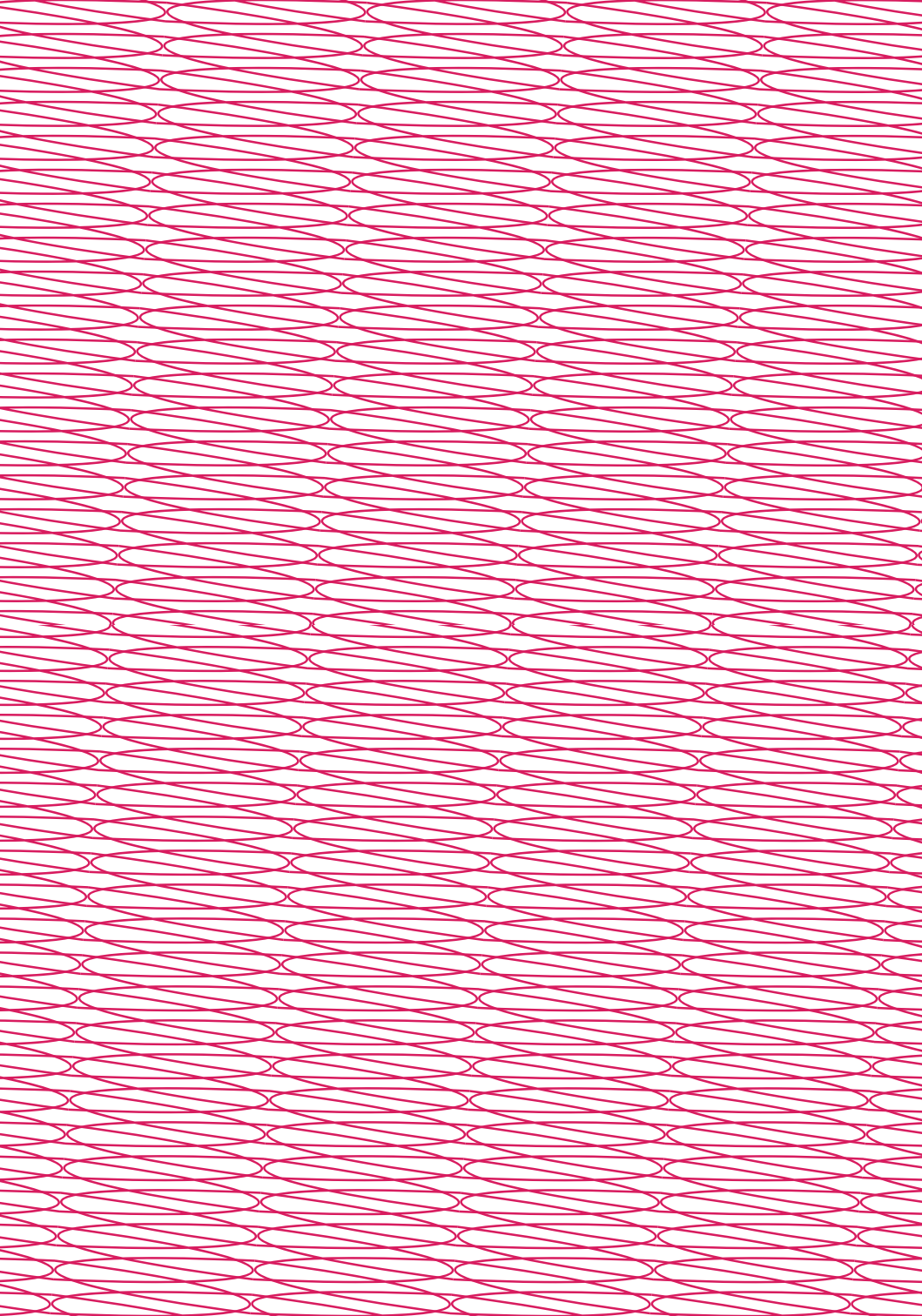
2013 예술로 가로지르기 섬머아카데미

GyeongGi Cultural Foundation
경기문화재단





2013 예술로 가로지르기 섬머아카데미

이 책은 2013년 8월 5일부터 9일까지
경기창작센터에서 있었던
2013 예술로 가로지르기 섬머아카데미
예술·인문학 강좌의 녹취를 바탕으로 구성한
결과 자료집입니다.

2013 예술로 가로지르기 섬머아카데미

일정	2013년 8월 5일 ~ 8월 9일 (5일간)
장소	경기창작센터
주최 주관	경기문화재단, 경기창작센터
후원	아트인컬쳐
협찬	안산시, SK텔레콤
협력기관	창동창작스튜디오, 금천예술공장, 난지미술창작스튜디오
참여강사	김훈, 김홍희, 박찬경, 이태원, 김남수, 신범순, 박문호, 김용익, 구나연, 이진경, 방자영, 이윤준, Heinz Schütz, 김희진, 김상돈, 노순택, 임흥순, 정은영, 심보선, 안은미, 정연두, 함성호, 김현진, 김홍석, 박민희, 양아치, 함경아, 오인환, 조윤석, 최정화, 배영환, 이영준, 임민욱, 조전환, 홍성민
프리젠테이션 작가	박형렬, 박용선, 조재영, 최해리, 이혁준, 염지혜, ALAN BUTLER, TAMÁS SZVET, JAROSLAV VERGA, JURAJ GÁBOR
통역	노승연
총괄	양원모
기획	백기영
어시스턴트	이 헌
인턴	조현대, 이유림, 이현주, 정해련, 김은지, 최다승
업무협력	박정호, 임은옥, 이진실, 고유라
자원봉사	양희찬, 조경희
IWO 국제워크캠프	김도희, 김소정, 허동혁, 전성주, 오소윤, 김재연, Ngai On Na, Jo-Lin Yang, Yip Chun Yu, Furia Gianna, Vaquette Clelia, Artur Martinez Puga, Ines Paloma, Ron Ozores, Rachida Benabbou, Grutzner Daniela, Zhuldybina Iuliia
홍보	김영대, 이학성
협찬	백승원, 강수연, 김수진
사진 촬영	박준식
동영상 촬영	포도포도넷(podopodo.net), 전 룡, 양희성
자료집 디자인	커넥션이드(www.erabook.com)

경기문화재단

경기창작센터

SK telecom

Art 아트인컬처

안산시

2013 예술로 가로지르기 섬머아카데미

경기창작센터

2013

8/5

~

8/9

주최/주관 •
경기문화재단
경기창작센터

후원 •
아트인컬쳐

협찬 •
안산시
SK텔레콤

협력기관 •
창동창작스튜디오
금천예술공장
난지미술창작스튜디오

차 례

인사말

. **엄기영** | 문화를 창조하는 마법의 힘 ····· p.10

강연

. 강연1. **여는강연_김훈** | 세상에서 글쓰기 ····· p.15

. 강연2. **김홍희** | 21세기 미술관의 비전과 과제 ····· p.27

. 강연3. **2인대담_박찬경·이태원** | 전통과 숭고에 대한 산견 ····· p.43

. 강연4. **김남수_강연1부** | 1930년대생 작가들의 특이성 ····· p.61

. 강연5. **신범순** | 생명나무 숲 속 공주의 잠과 꿈 ····· p.77

. 강연6. **박문호** | 뇌 속의 내부 섬광 ····· p.109

라운드 테이블 1

. **김남수_강연2부** ····· p.125

. **패널:신범순·박문호, 진행: 김남수**

암각화와 뇌과학이 예술의 잠재성에게 수작걸기 ····· p.136

. 강연7. **2인대담_김용익·구나연** | 생 정치의 연대적 가능성 ····· p.145

. 강연8. **이진경** | 러시아 구축주의와 감각의 혁명 ····· p.167

라운드 테이블 2

. **패널: 김상돈·노순택·임흥순·정은영, 진행: 김희진**

우리는 왜 끈질기게 작업하는가? ····· p.179

. 강연9. **방&리** | 악마는 디테일에 있다 ····· p.211

. 강연10. **하인츠 슈츠** | 민주주의와 주문예술에 관하여 ····· p.229

기획의 글

. **백기영** | 양각화된 흔적의 이면에 존재하는 음각화된 흔적 ····· p.241

현장 스케치

. 사진 기록 ····· p.248

섹션워크숍

. **심보선** | 예술과 공동체 ····· p.264
. **안은미** | 21세기, 몸을 통한 대화법 ····· p.274
. **정연두** | 청년 작가의 전략토의 ····· p.282
. **함성호** | 창조하지마라, 연결하라. 사고하지마라, 반응하라. ····· p.312
. **김현진** | <밝힐 수 없는 군중>전을 통한 전시 작법의 이해 ····· p.320
. **박민희** | 어둠 속의 소리: 시와 목소리의 관계 ····· p.340
. **양아치** | 29가지 이야기 ····· p.352
. **함경아** | Travel & Journey ····· p.388
. **김희진** | '우당탕탕 얼렁뚱땅' 이 시대의 명랑미학을 찾아서 ····· p.416
. **오인환** | 미술가의 정체성과 입장 ····· p.434
. **정은영** | 누구의 '갑'도 아닌 예술가 ····· p.444
. **조윤석** | 왜? 커뮤니티와 예술 ····· p.462
. **최정화** | 작가의 셀프 프로모션 ····· p.472
. **배영환** | 동시대 예술이란 무엇인가 ····· p.490
. **이영준** | 눈 먼 글 쓰기 ····· p.506
. **임민욱** | 국제호출주파수 ····· p.520
. **조전환** | 나이테 틈에서 생각 끄집어내기 ····· p.534
. **홍성민** | 스텐레스 젓가락과 공연예술의 버너빌리티 그리고 수행 ····· p.556

작가프리젠테이션

. **박형렬** ····· p.583
. **박용선** ····· p.585
. **조재영** ····· p.587
. **최해리** ····· p.590
. **이혁준** ····· p.592
. **염지혜** ····· p.595
. **앨런 버틀러** ····· p.596
. **토마스 스츠벳** ····· p.598
. **야로슬라브 바르가** ····· p.600
. **유라이 가보** ····· p.603

2013 예술로 가로지르기 섬머아카데미
행사일정

8월 5일 (월)

강연 Lecture

. 강연1. 여는강연_김훈
. 강연2. 김홍희

섹션워크숍

. 심보선
. 안은미
. 정연두
. 함성호

8월 6일 (화)

강연 Lecture

. 강연3. 2인대담_박찬경·이태원
. 강연4. 김남수
. 강연5. 신범순
. 강연6. 박문호

라운드 테이블 1

. 패널: 신범순·박문호
  진행: 김남수

섹션워크숍

. 김현진
. 박민희
. 양아치
. 함경아



8월 7일 (수)

강연 Lecture

. 강연7. 2인대담_김용익·구나연
. 강연8. 이진경

라운드 테이블 1

. 패널: 김상돈·노순택·임흥순·정은영
  진행: 김희진

섹션워크숍

. 김희진
. 오인환
. 정은영
. 조윤석
. 최정화

8월 8일 (목)

강연 Lecture

. 강연9. 방&리

섹션워크숍

. 배영환
. 이영준
. 임민욱
. 조전환
. 홍성민

작가프리젠테이션

. 박형렬
. 박용선
. 조재영
. 최해리
. 이혁준
. 염지혜

8월 9일 (금)

강연 Lecture

. 강연10. 하인츠 슈츠

작가프리젠테이션

. 앨런 버틀러
. 토마스 스츠벳
. 야로슬라브 바르가
. 유라이 가보





문화를 창조하는 마법의 힘

경기문화재단은 다사다난했던 2013년이 마무리되고 있는 시점에서 한 해를 돌아보며 주요행사들을 정리해 보고 있습니다. 특히 지난여름 경기창작센터에서 4박 5일 동안 진행되었던 '예술로 가로지르기 섬머아카데미'의 자료를 모아 자료집으로 발간 할 수 있게 되어 매우 기쁘게 생각합니다. 섬머아카데미가 열렸던 경기창작센터는 2009년에 설립되고, 이후 세 차례에 걸친 리모델링을 진행하였습니다. 많은 분들의 노력에 힘입어 모든 공간이 잘 정비되었고, 드디어 올해 모든 공간의 새 단장이 끝났습니다. 이러한 경기창작센터에서 200여명의 청년 예술가, 기획자들이 함께하는 섬머아카데미를 개최할 수 있었던 것은 종합예술을 지원하는 '예술센터'로서의 입지를 다지고, 창작 공간을 더욱 활기차게 만들 수 있었던 좋은 기회이자 대표적인 행사였다고 생각합니다.

저는 경기문화재단의 대표로 취임하면서 문화예술을 통해 우리의 삶이 마법과도 같이 행복한 삶으로 가꿀 수 있는 세상이 되기를 바라며 '마술적 큐레이터 십(Magical Curator ship)'을 제안한 바 있습니다. 오늘날 사회의 각 영역은 고도로 분화하고 각 영역들끼리 융합과 교접이 일상화되고 있습니다. 이러한 상황에서, 문화와 예술은 그야말로 전 영역을 관통하고, 창조성으로 활기를 불어 넣는 핵심적인 요소가 되었습니다. 그래서 새 정부도 문화를 통한 융성이나 창조경제를 언급하면서 경제발전 위주의 정책에서



‘문화를 통한 삶의 질’을 제고하고, 또 고민하는 것 같습니다.

그동안 우리 사회가 모범으로 삼았던 기업인이나 새로운 과학기술로 국가경제의 보탬이 되었던 과학자들과 마찬가지로 예술가 역시 국가 미래에 중요한 자원과 존재가 되었습니다. 이제 예술가들은 기업 경영의 일선에서 소비자의 문화적 성향을 분석하거나 새로운 상품의 생산 방향을 결정하는 중요한 조언자가 되고 있으며, 공공기관 운영의 경직성과 관료화를 방지하기 위해 다양한 문화예술 프로그램의 제안자가 되기도 합니다. 이러한 활동은 예술기관으로도 확대되어 경기창작센터에서처럼 공무원 연수 같은 프로그램도 운영하고 있습니다.

앞으로도 섬머아카데미를 비롯한 다양한 행사를 통해, 무한한 상상력을 가진 예술가들과의 교류기회를 제공하고 이를 기반하여 많은 사람들이 보다 자유롭고 활기찬 창작의 나래를 펼쳐 나갈 수 있도록 지속적으로 노력하겠습니다. 아무쪼록 올 해 저희 경기문화재단이 최선을 다해 준비한 이 행사의 기록이 많은 참여자들과 또 참여하지 못했던 분들에게도 도움이 될 수 있기를 바랍니다.

엄기영(경기문화재단 대표이사)

LECTURE



1

여는강연

김 훈

2013.08.05

김훈 (소설가)

김훈 작가는 1948년 서울에서 태어났다. 한국일보, 국민일보, 시사저널, 한겨레신문에서 기자로 활동했으며, 현재는 소설가 겸 자전거레이서다. 에세이 『풍경과 상처』, 『내가 읽은 책과 세상』, 『문학기행 1, 2』(공저), 『원형의 섬 진도』 등이 있고, 소설 『빗살무늬토기의 추억』, 『칼의 노래』, 『현의 노래』, 『개: 내 가난한 발바닥의 기록』, 『강산무진』, 『남한산성』, 『공무도하』, 『내 젊은 날의 숲』이 있다. 2001년 동인문학상, 2004년 이상문학상, 2005년 황순원문학상, 2007년 대산문학상을 수상했다.



모바일을 통해 강연
동영상을 볼 수 있습니다.

세상에서 글쓰기



저는 김훈입니다. 저는 재작년에 센터에 들어와서 한 8개월 동안 머물면서 『흑산』을 썼습니다. 동해안 울진에 있다가 센터에 다시 들어 온지 한 달쯤 되었습니다. 그래서 새로운 글을 준비 중에 있습니다. 오늘 '세상에서 글쓰기'라는 제목의 강의를 하게 되었는데, 저는 사실 많은 사람들 앞에서 이야기하는 사람이 아니고 혼자 숨어서 글을 쓰는 사람입니다. 여러분들 앞에서 말을 하려니까 두려운 생각이 드는군요.

저는 센터에서 하루에 한 세 시간쯤 일하고 있습니다. 나머지 시간은 바닷가에 가서 놉니다. 노는 것은 나에게 아주 치열한 노동 중에 하나입니다. 한 시간 전에 갯벌에 나갔다왔는데, 물이 빠져나가서 아득한 수평선까지 갯벌이 펼쳐져 있더군요. 물이 빠졌다 들어오는 것은 너무나 신비하죠. 바다라는 것은 항상 새로운 것입니다. 이렇게 새로운 것이 매일매일 밀려들어오는 것은 기적과 같지만 우리는 그것을 설명할 수가 없죠. 바다를 들여다보고 있으면 바다가 마치 지금 막 창조되는 것 같습니다. 막 창조되는 순간의 바다에는 새로운 시간이 가득 밀려들고 있어요. 우리에게는 이것을 예술로 표현할 수 있는 것보다 표현할 수 없는 것들이 훨씬 더 많을 겁니다. 표현할 수 없는 것 중에 가장 중요한 것은 아마도 시간일 것입니다. 우리는 시간을 경험할 수는 있지만 시간을 표현할 수는 없어요. 여기서 10분만 나가면 바다인데, 바다에는 물과 함께 새로운 시간이 가득 밀려옵니다. 그것을 보면 나는 이 사태를 어떻게 해야 하는가하는 그런 무서운 설렘과 답답함에 빠져들게 되는 것이죠. 그것은 말로 표현할 수 없는 것은 아니지만 그것을 표현하기를 단념할 수도 없는 노릇입니다.

가야금을 연주하는 연주자를 예로 들어보겠습니다. 가야금은 줄을 뜯어서 소리를 내는 것인데, 우리가 지금까지 전혀 들어보지 못한 낯설고 새롭고 경험해보지 못한 놀라운 아름다움이 악기에서 튀어나옵니다. 가야금 연주자들은 또 다음 줄을 튕기고 있어요. 그런 식으로 음과 음 사이를 메워가면서 멜로디를 만들어나갑니다. 바이올린은 활로 현을 밀기 때문에 연주자가 자기 마음대로 끌고 당기고 치켜 올릴 수 있는 것이죠. 바이올린은 국악으로 치면 대금과 같은 느낌이에요. 그러나 가야금은 소리를 뜯으면 사라집니다. 연주자는 다음 줄을 계속 튕깁니다. 나는 이 소리가 어디로 사라지는지 모르겠어요. 그 소리는 아마 없어져서 소멸되지는 않는다고 생각합니다. 아마 그 소리는 인간의 귀로는 들을 수 없는 미세한 진동을 그리면서 어디론가 흘러가고 있겠지요. 소리의 본질은 물론 그것을 물리적으로는 파장이라고 하지만 소리가 존재하는 것은 시간 속에만 가능한 것입니다. 나는 그 소리가 어디로 가는지 모르겠어요. 다만 사라지지는 않는 것 같아요. 우리나라에서 가야금을 제일 잘하시는 선생님께 제가 여쭤 본적이 있어요. '선생님, 가야금 소리가 금방 튀어 올라 어디로 가는 것입니까'라고 말이죠. 선생님께서는 아마 그게 없어지는 것 같지는 않은데 그것이 어디로 가는지 모르겠다고 하셨습니다.

아마도 시간이 새롭다는 것은, 그것이 전혀 경험하지 못한 놀랍고 낯설다는 것입니다. 우리의 삶은 그런 연속 속에 있는 것이지요. 그것은 정말 무서운 일이지만 그것은 굉장히 신바람 나는 일이기도 합니다. 기적 같은 사태가 매일매일 일상 속에서 일어나고 있는 것이지요. 시간 앞에서 우리는 새로운 창조나 새로운 건설이나 새로운 미래를 말할 수가 있는 것이겠지요. 그러니까 우리는 지나가버린 시간 위에서는 악기를 연주할 수가 없습니다. 악기를 연주하는 사람들은 반드시 자신의 생명 앞으로 바싹 다가온 그 미래의 시간, 그 위에서만 악기를 연주할 수가 있는 것이지요. 왜냐하면 내 앞으로 바싹 다가온 시간이 낯설고, 새롭고, 경험하지 못한 순수한 새것이기 때문에 여기다가 새로운 아름다움을 부여할 수가 있는 것입니다. 새로운 음악을 연주할 수가 있는 것입니다. 지나간 시간 위에서 우리는 할 수 있는 것이 아무것도 없습니다. 우리는 이런 놀랍고 새로운 것들 앞에 봉착해있는 것입니다.

옛날에 '솔거'라는 화가가 있었습니다. 솔거가 절의 벽에다가 나무와 숲을 그렸습니다. 그랬더니 수많은 새들이 그것이 진짜 나무와 숲 인줄 알고

벽에다가 머리를 박고서 떨었다는 죽었다는 설화가 삼국유사에 남아있지요. 솔거가 그린 그림이 남아있지 않기 때문에 솔거가 그린 그림이 무엇인지 알 수가 없어요. 솔거의 그림은 실제 자연보다도 훨씬 더 사실 같아서 새들을 매료시켰습니다. 그 솔거가 그린 그림은, 새들의 죽음은 예술가와 현실 사이를 가로막고 있는 이 거대한 담. 벽을 말하고 있는 것이겠지요. 새들이 진짜 숲으로 날아들어 갔으면 죽을 일은 없었을 겁니다. 새들은 벽을 숲으로 알고 들어간 것이지요. 그 새들은 예술과 현실을 구별할 수 없을 정도로 솔거의 그림은 사실적이었습니다. 아마 일연스님이 솔거의 이야기를 삼국유사의 앞에 쓴 것은 예술과 현실 사이에 가로막힌 벽을 말하기 위함이 아닌가 생각해봅니다. 그런 벽들은 항상 예술가 앞에 놓여있는 것이지요. 그런 벽을 어떻게 헤치고 나갈 것인가가 예술가들의 고민입니다.

나는 소설을 씁니다. 나는 말을 갖고 작업을 합니다. 말이라는 것은 내가 겪어본 바로는 신뢰하기 어려운 도구입니다. 나는 사전을 매일 들여다보며 삽니다. 센터 안에 있는 내 숙소에는 아무 것도 없습니다. 내 방에는 도배지와 장판지만 있을 뿐입니다. 그리고 사전이 하나 있습니다. 또 연필 한 자루가 있습니다. 그 외에는 아무것도 없습니다. 나는 책을 옆에 쌓아놓고 살지 않습니다. 사전에서 '7'을 찾아보면 3에다가 4를 더한 것이라고 쓰여 있습니다. 8을 찾아보면 9에서 한 개를 뺀 것이라고 나와 있습니다. 그것은 무엇이냐. 그것은 하나마나한 소리입니다. 7은 3에서 4를 더한 것이라는 것은 결코 틀린 말이 아닙니다. 맞는 말입니다. 진리입니다. 그래서 아무도 부정할 수 없는 진리입니다. 하지만 그것은 하나마나한 말입니다. A는 A라고 말하는 것입니다. A는 A라는 것은 맞는 말입니다. 왜냐하면 A는 A이기 때문이지요. 그러나 이것은 A는 A라고 말하는 것은 진리이지만 그것은 동어반복입니다. 나는 지금 사전을 비난하는 것이 아닙니다. 인간의 언어의 운명을 말하는 것입니다. 운명적으로 그럴 수밖에 없는 것입니다. '노란색'의 사전적 의미는 '개나리꽃빛'이라고 쓰여 있습니다. '노랗다'는 과학적인 의미는 빛이 프리즘을 통과해서 나온 일곱 개의 스펙트럼 중에 3번째 스펙트럼이라고 설명하고 있습니다. 결국 또한 '개나리꽃빛'이라는 것과 같다는 의미입니다. 그렇다면 '개나리꽃빛'이라는 것도 맞는 이야기이지요. 그 또한 A는 A라고 말하는 것이지요. 우리가 갖고 있는 사전이라는 것은 거대한 동어반복의 시스템입니다. 우리는 그것을 갖고 살 수밖에 없습니다. 달리 설명할 길이 없습니다. 우리가 동어반복의 지옥에서 벗어나서 어떻게 새로운 표현과 새로운 의식과 지금까지 몰랐던

전혀 낯설고 새로운 곳으로 가서 우리 일상 앞으로 매일 다가오는 새로운 시간들을 감당해 낼 수 있겠는가하는 점이 저의 고민입니다. 바다에서 불어오는 밀물과 썰물을 보면서 저는 답답한 생각에 빠져있는 것이지요. 그런데 그것은 많은 감성을 그 안에 내포하고 있는 것입니다. 그것을 언어로 해쳐나가기 보다는 그림이나 음악으로 해쳐나가는 것이 훨씬 더 유리한 수단이 아닌가 하는 생각을 갖고 있습니다.

우리가 받은 교육은 삶을 개념적으로 파악하게 합니다. 개념적으로 삶을 파악하는 방법을 알려줍니다. 그러니까 사실 대학교육이라는 것은 대부분이 언어교육이라고 생각합니다. 화학을 전공하든, 철학을 전공하든 교육의 수단은 언어를 통해서 이루어집니다. 인문사회과학 쪽은 말할 것도 없고, 예체능도 대부분 언어교육이지요. 우리가 언어를 벗어나려는 노력도 결국 언어의 영역 안으로 들어오게 되어있는 것입니다. 그리고 언어는 개념으로 이루어지는 것입니다. 개념을 설명하는 것이지요. 대학에서는 무수한 개념 설명을 합니다. 개념어라는 것은 이 세상에 잡다한 사물들이 있는데 그 사이에 공통점을 뽑아내고 그것을 추상화시킨 것입니다. 그리고 그런 추상에 포함되지 않은 많은 구체성들을 잘라버린 것입니다. 디테일한 구체성을 잘라버리고 공통점으로 모아놓은 것입니다. 여러 가지로 분류해서 개념화한 것이지요. 그리고 그 개념 안으로 들어오지 않은 구체성은 잘라버린 것입니다. 사전은 개념어로 구성되어 있습니다. 개념어라는 것은 대단히 권력적이고 폭력적인 것이지요. 그 개념 안에 들어오지 않은 구체성을 다 버리는 것이기 때문입니다. 나는 되도록 개념어를 쓰지 않으려고 합니다. 나는 개념어를 불신하는 사람입니다.

글을 쓴다는 것은, 그림을 그리거나 음악을 한다는 것은 매우 육체적인 행위라고 생각합니다. 개념적인 행위가 아니고 육체적인 행위라고 생각하는 것입니다. 육체로서 삶의 구체성에 도달하려는 것이 글을 쓰거나 그림을 그리고, 음악을 하는 것이라고 생각합니다. 그러니까 예술을 한다는 것은 살아있는 동안에만 할 수 있는 것이지요. 죽으면 그만입니다. 죽으면 음악을 들을 수 없어요. 음악이라는 것은 살아있는 인간의 귓구멍에만 들리는 것입니다. 그 음악이 천년만년 갈 수는 있지만 그것이 나와는 아무런 관련이 없는 것입니다. 그러니까 살아있는 인간의 몸뚱이에서 악기에서 소리를 뽑아낼 수 있는 것이지요. 이것만이 화폭에 물감을 문지를 수 있는 것이지요. 그래서 육체가 죽으면 아무 소용이 없는 것입니다. 그렇기 때문에

예술이라는 것은 육체로 하는 것입니다. 살아있는 인간이 살아있는 동안 자신의 육체를 써서 삶의 구체성에 부닥치는 것입니다. 그렇기 때문에 나는 보통 예술이 삶의 구체성을 존중해야 한다고 생각합니다.

삶의 일상성 위에 우리가 생각하는 정신성이나 영혼성을 건설할 수 있는 것입니다. 결코 거꾸로 할 수는 없습니다. 그렇기 때문에 예술은 무엇인가를 만들어내는 것입니다. 없던 것을 만들어내어 세상을 변형시키는 것입니다. 만드는 것. 만드는 것을 통해서 해내는 것입니다. 그것은 오로지 살아있는 자만이 할 수 있는 것이지요. 인간에게 가장 걸 맞는 단어는 '만드는 자'라는 뜻입니다. 무엇인가를 주물러서 만들어내는 것이 인간입니다. 그 다음으로 중요한 것은 '노는 자'입니다. 그리고 '생각하는 자'. 이런 속성들이 인간을 인간이게 하고 인간을 예술가이게 하는 가장 고귀한 본질이라고 생각합니다. 그래서 우리는 삶을 개념적으로 파악하지 않고 삶의 일상성과 구체성에 직접 맞닥뜨리면서 그런 길을 모색해 나가야하는 것이지요. 인간과 삶의 관계를 직접적인 관계로 만들어가야 합니다. 직접성의 관계를 회복해야하는 것이죠.

지금 인간은 자신의 삶과 자신의 주변을 직접적으로 파악하고 직접적으로 이해하고 자기 환경을 만지고 주무르는 것이 거의 불가능한 시대에 살고 있는 것이지요. 인간과 삶을 차단하는 장벽이 너무 많아요. 이 거대한 장벽은 매스미디어라는 겁니다. 매스미디어는 삶을 가둡니다. 우리는 그것을 통해서만 세계를 볼 수밖에 없습니다. 매스미디어라는 것은 인간과 세계를 소통시키려는 뜻으로 존재하지만 사실 그것은 가장 무서운 차단벽으로 작용하는 것입니다. 그것을 통하지 않으면 자신의 주변에 무슨 일이 일어났는지 아무것도 알 수가 없는 것이지요. 언어, 개념어, 영상 이런 것들이 삶의 구체성을 차단하는 것입니다.

내가 글을 쓰는 목적은 이런 것들을 깨부시고 인간이 세계와 직접 맞닥뜨릴 수 있는 그런 관계를 만들려는 것이죠. 나의 도달할 수 없는 이상인 것이지요. 굴 껍데기를 만지면 느낌이 있습니다. 종이를 만져도 느낌이 있지요. 나는 길가다가 호박을 만지고 옥수수를 만지고 바닷가에 가면 굴 껍데기를 만집니다. 그것은 나에게 느낌으로 다가옵니다. 그 느낌은 나로서는 버릴 수 없는 가장 고귀한 것입니다. 내가 내 삶과 죽음의 세계를 이런 방식으로 이해해야겠다는 생각을 합니다. 굴 껍데기를 만지면 굴 껍데기의 느낌이 있고, 멍게를 만지면 멍게의 느낌이 있고, 해삼을 주무르면



해삼의 느낌이 있습니다. 나는 이런 방식으로 세상을 이해하고 이런 방식의 언어를 써야겠다는 생각을 합니다. 이미지나 매스미디어가 나에게 준 개념어가 아니고, 그것들이 가져다주는 세계에 대한 인상이 아니고, 내가 내 몸으로 만지고 직접 비빈 것. 그것이 가령 불안정한 것일지라도, 개인의 노력과 개인의 느낌이 갖고 있는 관계가 드러나는 쪽으로 나는 갈 수밖에 없습니다.

아이들을 교육할 때 많은 것들을 만져보게 했으면 좋겠어요. 굴 껍데기, 시멘트, 벽돌, 나무, 동물의 시체를 직접 만져보고 그런 느낌을 간직하고 살아가는 아이들이었으면 좋겠다는 생각이 들었습니다. 사물에 대한 구체적인 경험 없이 대학에 가서 개념어만을 배운다면 그런 사람은 절대 예술가가 될 수 없죠. 자신의 구체적인 체험, 질감에 대한 느낌이 없이 어떻게 예술을 할 수 있겠어요. 그것이 없다면 참 공허한 인생이 될 테지요. 그런 사적인 느낌, 세상에 대한 구체적인 느낌만 갖고 모든 것이 다 이루어질 수는 없는 것이지만, 그런 것들이 꼭 있어야 된다고 생각합니다. 화가가 붓에 물감을 찍어서 화폭에 문지르는데 그것은 육체가 하는 것입니다. 살아있는 팔의 근육이 한 획을 그음으로써 이 세계를 바꾸는 것입니다. 한

획은 그만큼 중요한 것입니다. 천지를 개벽하는 것이지요. 천지를 개벽하는 것처럼 우리가 이해할 수 없고, 만질 수 없었던 혼돈의 공간을 한 획의 붓질로써 인간의 영역으로 끌어들이는 것입니다. 이것은 인간의 관념적인 조작으로 하는 것이 아니고 살아있는 인간의 팔의 근육으로 하는 것입니다. 죽은 사람은 못해요. 그러니까 생명의 힘이 들어가 있는 것이지요. 붓질을 하는 팔의 근육이 그의 마음을 통합하게 되는 것이죠. 한 번의 붓질로 놀라운 일이 벌어집니다. 그것은 마치 아까 이야기했듯이 가야금을 연주하는 자가 가야금 줄을 튕겼을 때 전혀 낯선 소리가 튀어나오는 것과 똑같은 것입니다. 지금까지 보지 못한 낯설고 새로운 것이 한 번의 붓질로 팍 올라옵니다. 그것은 아주 무서운 일이면서도 신바람 나는 일이고 겁나는 일입니다. 그런 겁나는 시간들이 매일매일 우리들 앞에 다가오는 것이지요.

그 중에서 가장 놀라운 것은 시간입니다. 시간은 물질이 아니고 비물질입니다. 시간은 물질이 아님에도 불구하고 모든 물질을 변화시킵니다. 그야말로 엄청난 작용을 하는 겁니다. 탁구를 칠 때도 탁구공과 공 사이에 시간이 작동합니다. 그 시간은 김칫독, 된장독 속에도 작용을 하면서 그 질료를 바꾸어 놉니다. 김칫독이나 된장독, 당구공 사이에서 시간이 어떤 법칙으로 작동이 되는지에 대해서는 아는 것이 없습니다. 그 시간이 인간의 생명, 동물의 생명 안에서 정확하게 작동을 해서 생로병사를 만들어버립니다. 아무도 예외적인 자리를 차지할 수 없는 그 놀라운 직선을 만들어 놉니다. 시간이 어떻게 작동하는지는 우리가 알지 못해요. 어떤 방식으로 어떤 사이클로 작동을 하는지는 과학적으로 증명할 길이 없는 것이지요. 우주공간으로 시간이 흘러가는 것이라고 하는데, 우리가 알고 있는 우주라는 것은 물질이 아니고 비물질입니다. 그래서 그것을 언어로 묘사할 수 없지요. 천문학 책을 봤더니 우주에 별이 몇 개인지 인간이 알 수 없다고 합니다. 이 지구상에 있는 모래알보다 더 많은 별이 있을지도 모르지요. 그것이 거대한 시간 속에서 생성되고 있습니다. 얼마 전에 신문을 봤더니 외국의 한 인공위성이 토성 쪽에서 지구를 찍었는데 정말 바늘 끝만한 크기였다고 합니다. 20년 전에 외국에서 쏘아올린 로켓이 지금 태양계의 맨 마지막 별인 명왕성으로 접근하고 있다고 합니다. 지구 본부에 신호를 보내오고 있답니다. 인공위성이 20년 동안 우주공간을 날아가서 명왕성에 접근하고 있는 것입니다. 로켓이 20년 동안 날아간 공간이라는 것은 우주공간에 있어서는 티끌만한 공간입니다. 20년 동안 티끌만한 공간을 날아갔을 뿐입니다. 그런 것들이 나를 설레게 합니다.

나는 책을 많이 읽은 사람입니다. 나는 내가 책을 많이 읽은 것을 자랑스럽게 생각합니다. 그런 것을 물론 수치스럽게 생각하지 않지요. 내 주위에 친구들 중에 책 한권 안 읽은 사람이 많습니다. 책 한권 안 읽고 개인 기업에 취직해서 출세한 사람들이 많습니다. 그들은 책 한권 안 읽습니다. 물론 그 사람들은 나처럼 말은 잘못하지만 나보다 훨씬 빛나는 품격과 아주 정확한 표현과 남에 대한 관용을 다 갖고 있어요. 꼭 책을 봐야 한다는 것은 절대 아니에요. 이들처럼 책 한권을 안 읽어도 매일매일 삶의 현장에서 부딪치면서 지혜와 경륜에 도달할 수 있는 것입니다. 책을 꼭 봐야만 하는 것인가. 나는 그런 말을 믿지 않아요. 책 속에 길이 있다고 하죠. 정말 책 속에 길이 있나요. 내가 본 바로는 없습니다. 책을 많이 읽어봤는데도 길은 없었습니다. 책 속에는 글자가 있습니다. 그런데 그 글자가 길인지 아닌지 모르겠습니다. 인간이 걸어갈 수 없으면 길이 아닙니다. 길은 책 속에 있다기보다는 이 세상에 땅바닥에 있는 것이지요. 땅바닥에 있는 길을 인간이 걸어가는 것이지요. 책 속에 길이 있다고 해도 그 길을 우리가 끌고 와서 책상 위에다 깔아 놓고 걸어갈 수 없다면 그것은 길이 아니겠죠. 물론 그렇다고 해서 책을 읽지 말라고 하는 것은 아닙니다.

나는 사실에 바탕을 둔 책을 좋아합니다. 문학이나 소설, 시 보다도 사실에 관한 보고서, 다큐멘터리, 실록 같은 책들 말입니다. 그런 책들은 예술서적이라고 생각합니다. 이런 얘기를 하면 의아하게 생각하겠지만 나는 항해사 시험 문제집을 좋아합니다. 서점에 기술코너에 가면 있습니다. 혹은 비행기 조종사, 소방관 시험 문제집을 봅니다. 항해사 문제집을 보면 이런 내용이 나옵니다. 깜깜한 밤바다에 배를 끌고 나왔는데 태풍이 불어서 파도가 들이닥칠 때 인간이 그 밤바다를 어떻게 통과해야 하는지를 써놓았습니다. 참 놀라운 것이지요. 파도가 치면 배가 밑으로 가라앉았다가 파도에 홈을 따라서 다시 올라오는 것을 반복합니다. 책에는 큰 파도가 오면 뱃머리를 파도에 바로 직각으로 들이받으라고 적혀있습니다. 정면으로 뱃머리를 파도에 박는 것이 가장 안전하다고 합니다. 안 그러면 옆으로 엎어지니까요. 사나운 밤바다를 헤쳐 나가는 인간 몸의 동작이 적혀있는데 그런 것들이 나는 참 아름답다고 생각했습니다. 나는 또한 소방관들이 참 거룩한 사람들이라고 생각합니다. 고층 빌딩에 불이나면 사람들은 다 도망을 가는데 소방관들은 그 속으로 뛰어듭니다. 그들은 남에 재난에 개입합니다. 소방관 실무 교본서를 보면 화재를 진압하는 방법을 알려주고 있어요. 어떻게 불이 난 건물 안으로 들어가는지 알려주고 있어요. 그건 개념에

의지해서 살아가는 사람들은 알 수 없는 것들이지요. 나는 개념에 의지해서 살아가는 이들은 참 속되고, 무지몽매하고, 게으른 자들이라고 생각합니다. 개념에 의지하는 것을 열심히 공부한다고 생각하지만 나는 그것이 게으른 것이라고 봅니다. 내가 매일 바다에 나가는 것에 대해서 남들은 논다고 생각을 하겠지만 나는 치열하게 공부를 하고 있는 것입니다.

나는 개념이 인간을 어떤 목적지에 데려다준다고 생각하지 않습니다. 나는 당분간 더 오랫동안 무질서와 혼란이 주는 설렘, 신바람, 그런 속에서 살 수 밖에 없습니다. 그런 무질서가 비록 어려운 것이라고 할지라도 말입니다. 인간을 익명화시키고, 인간을 개념의 테두리에서 사유하려는 삶을 반대합니다. 나는 결사반대입니다. 비록 내가 외톨이가 되더라도 그런 것을 따라가지 않을 것입니다. 나는 나의 고립을 두려워하지 않습니다. 나는 내 편이 많다고 해서 아늑함이나 편안함을 느끼지는 않습니다. 그와 마찬가지로 나는 고립을 두려워하지 않지요. 숫자가 많다고 해서 거기서 정의가 발생한다고 생각하지 않습니다.

인간의 소통이라는 것은 사람들끼리 뒤엉켜서 어깨동무를 하고, 같은 구호를 외치는 것은 아니라고 생각합니다. 인간은 소통하기 위해서 서로 이성적인 거리로 떨어져있어야 한다고 생각합니다. 서로 아름다운 거리로 떨어져있는 자들만이 소통을 할 수 있는 것이지요.

우리시대의 언어의 문제는 듣는 것이 안 된다는 것입니다. 남의 말을 듣는 사람이 없습니다. 언어에는 네 가지가 있습니다. 말하기, 듣기, 쓰기, 읽기입니다. 가장 중요한 것은 듣기입니다. 듣기라는 것은 읽기와 같습니다. 말하기는 쓰기와 같습니다. 어릴 적에 말을 배울 때는 남의 말을 듣는 것을 바탕으로 시작합니다. 말을 듣는다는 것은 민주주의의 기본이지요. 언어교육에서도 듣기에 대한 교육이 없습니다. 쓰기, 읽기, 말하기는 있는데 말이죠. 눈을 뜨고 다닌다고 해서 다 보이는 것이 아니듯이, 듣는다고 해서 다 들리는 것이 아닙니다. 듣기 교육이 없으니까 말이 거칠어지죠. 들은 것이 없으니까 말이죠.

내가 자랑할 수 있는 것은 나는 개념에 의지하지 않다는 것입니다. 개념에 의지하는 사람들은 전혀 신뢰하지 않습니다. 나의 무질서, 나의 혼란을 전혀 수치스럽게 생각하지 않습니다. 나의 고립을 무서워하지 않고, 나의 혼란을 스스로 감당합니다. 내가 잘할 수 있는 것은 하나의 사태, 하나의 사건을

오랫동안 조용히 들여다볼 수 있는 힘이 있다는 것입니다. 그런데 요즘 젊은이들은 그런 것이 전혀 없어요. 남의 말을 오랫동안 들을 수 있는 것 말입니다. 그런 수동적이고 소극적인 삶은 옳지 않다고 생각합니다.

나의 삶의 한계의 테두리 내에서 살면서 글을 쓰려고 합니다. 나에게 글을 쓴다는 것은 깨우침으로 가는 것이 아닙니다. 깨우치지 못한 자가 불완전한 언어를 갖고, 이 불완전한 세상에 대해서 조금씩 말하는 것이지요. 나는 매우 불완전하고, 협소하고, 부자유한 영역 안에 갇혀있는 것입니다. 나는 부자유를 기꺼이 감수하면서 살려고 합니다. 남은여생의 시간을 아껴서 책을 두서너 권을 더 써놓고 때가 되면 가려고 합니다.

여러분 고맙습니다.



2

김홍희

2013.08.05

김홍희 (서울시립미술관장)

김홍희 관장은 2006년 광주비엔날레 총감독과 경기도미술관, 서울시립미술관 관장을 역임하였다. 현재 서울시립미술관의 비전으로 '21세기형 포스트 뮤지엄' 을 지향하고 있다. 『백남준과 그의 예술』(1992)을 시작으로『굿모닝 미스터 백』(2007, 백남준, 해프닝, 비디오 개정증보판)에 이르기까지 작가와 큐레이터, 작가 백남준과 그의 작품과 관련한 연구도 지속하고 있다.



모바일을 통해 강연
동영상을 볼 수 있습니다.

21세기 미술관의 비전과 과제: 포스트뮤지엄

21세기 뮤지엄으로써 어떻게 방향을 설정하고 있는지 그 배경을 살펴보겠습니다. 왜 포스트뮤지엄인가. 포스트뮤지엄은 '포스트(post-)'라는 그 말 자체가 함의하고 있듯이 시간적으로는 모더니즘 이후이며 개념적으로는 기존 미술관의 정체된 관행 혹은 제도적 모순을 극복하는 새로운 개념의 미술관을 말합니다. 포스트뮤지엄은 특히 20세기 근현대미술관에 대한 비판적 대안으로 등장한 개념입니다. 기존의 미술관은 서양문화의 핵심적인 역할을 하면서 권력과 지식의 도구이자 귀족주의, 제국주의, 문화식민주의, 한편으로는 백인 남성주의, 엘리트주의의 역할을 해왔습니다. 한편 일반대중이나 제3세계, 비특권자 또는 일반커뮤니티에 대해서는 커다란 배려가 없었습니다. 이러한 소외된 관람객 층을 끌어안으려는 것이 21세기형의 새로운 미술관의 개념으로 자리 잡아야 한다는 것입니다. 기성 미술관은 기본적으로 작품이나 유물을 보호하는 역할을 해왔습니다. 따라서 콜렉션이 자생적 가치로써 중요한 의미를 갖게 되는데, 콜렉션 자체보다는 그것이 가지고 있는 사회적 의미와 관객과의 관계에 주목하는 것이 포스트뮤지엄의 또 다른 축이라 할 수 있겠습니다. 이러한 21세기 뮤지엄으로써 왜 포스트뮤지엄을 지향하는 것인지 잠시 과거 미술관이 가진 문제점을 짚어보도록 하겠습니다.

다들 아시리라 믿지만 전근대 뮤지엄은 그리스 로마 시대 때에는 뮤즈(Muse)의 신전으로써 사색과 학문의 장소로 기능했고 15세기 르네상스 때에는 부호들의 수집, 수납의 장소였습니다. 이것이 18, 19세기에 오면서 유물이나 작품을 수집, 연구, 보관, 전시하는 공익적인 교육기관으로 자리 잡게 됩니다. 뮤지엄은 그 발달사를 볼 때 20세기에 가장 발전된 모습을

보입니다. 20세기를 전후 한 뮤지엄을 살펴보면 모더니즘 뮤지엄은 과학적 패러다임 혹은 합리주의의 모더니즘 또는 모던에 기초하여 분야별로 분화되고 장르적으로 전문화되는 양상을 보이고 있습니다. 과거 뮤지엄에서 미술관, 뮤지엄과 예술이 분화되고 과학미술관과 자연사미술관, 박물관 등으로 분화되면서 뮤지엄이 우리의 일상과 관계를 맺게 됩니다. 그리고 교육프로그램, 출판 등 기존의 보존과 전시 이외의 다양한 서비스 및 정보를 제공하고 관객의 문화의식과 사회적 참여도를 증진시키고 있습니다. 말하자면 보존에서 공개, 특수층에서 일반층으로, 일반적 관람에서 쌍방향 관람으로 전환되는 추세를 보이게 됩니다. 그러나 이 모든 뮤지엄은 과거 뮤지엄의 전통을 계승한다고 볼 수 있는데, 그것은 수집과 활용방안 혹은 전시형식에서 기존의 패러다임을 계승하고 있기 때문입니다. 이러한 가운데 서구중심주의, 국가주의 원칙이 지배되고 있습니다.

20세기 후반 근대성이 이데올로기화되면서 점철된 하나의 패러다임을 만들어가게 되는데, 그것이 모더니즘입니다. 이러한 모더니즘 뮤지엄이 20세기 후반에 자리 잡게 되는 것입니다. 이것은 70년대 경제사회의 변화 또는 국제정세변화에서 출발해 구체적으로는 글로벌리즘과 신자유주의 체제 속에서 급성장하는 경향을 보이게 됩니다. 그래서 이때에는 유물이나 작품의 운영보다는 뮤지엄의 목표와 큐레이션(Curation)의 관심이 증폭됩니다. 그리고 인류학적 기반에서 학예연구가 이루어지며 감식가적 식견 이상에 도전하는 새로운 경향을 보이게 됩니다.

그러나 20세기 후반 모더니즘 뮤지엄의 가장 큰 특징은 건축물입니다. 지금 우리가 세계 여러 곳을 방문하면서 만나게 되는 명소이자 건축물로 유명한 뮤지엄들이 대부분 모더니스트(Modernist)적인 뮤지엄의 산물이라고 볼 수 있습니다. 대표적으로 구겐하임 뮤지엄(Guggenheim Museum)이 있습니다. 이곳은 건축물로 각인이 되어있는 모더니즘 뮤지엄입니다. 그리고 이에 걸맞게 명작전, 블록버스터전을 선호하고 복합장르를 시도합니다. 그러나 수집모델이나 소장품 활용측면에서는 여전히 불변하다고 볼 수 있습니다. 반면에 이 모더니즘 뮤지엄의 여러 가지 경향은 이미 포스트모더니즘을 예고하고 있다고 볼 수 있습니다. 특히 복합장르를 시도하거나 인류학적 연구에 기초한 큐레이션에 대한 관심과 실천양상은 이미 포스트뮤지엄에 한 발을 내딛었다고 할 수 있습니다.

20세기 이러한 모더니즘 뮤지엄에 대한 비판적 자성에서 출발한

포스트뮤지엄은 특히 신자유주의와 글로벌리즘(Globalism) 토대 위에서 급성장한 세기말 뮤지엄에 대한 도전이라고 볼 수 있습니다. 21세기가 요구하는 새로운 미술관의 비전은 동시대 미술로써 시의적 가치를 창출하는 현대미술관을 지향합니다. 그래서 현대미술관은 제도적 의식, 미래지향적 기준, 대안적인 공공프로그램 개발을 통해서 이러한 포스트뮤지엄을 실천하고자 합니다. 포스트뮤지엄은 결국 시간적으로는 신자유주의 시대 이후에 옵니다. 이념적으로는 일탈적 의미의 탈관행적, 탈제도적 뮤지엄으로 정의할 수 있습니다. 특히 뉴욕의 뉴뮤지엄과 영국의 테이트모던(Tate Modern)과 같은 미술관들은 이미 포스트뮤지엄이라는 용어를 사용하거나 기존의 모더니즘 뮤지엄이 가진 여러 가지 모순 등을 극복하기 위해서 새로운 방향으로 나아가고 있습니다. 미니애폴리스(Minneapolis)의 워커아트센터(Walker Art Center)인데요. 워커아트센터는 그야말로 포스트뮤지엄을 실천하는 몇 안 되는 중요한 미술관 중에 하나입니다. 뮤지엄의 가든(Garden)을 일반 시민들의 공연장, 축제장으로 사용하고 거기에 걸 맞는 작품들을 관객에게 아주 친근하게 다가갈 수 있는 분위기로 만들었습니다. 포스트뮤지엄을 설정할 수 있는 담론적 배경과 그것이 어떠한 실천적 양상으로 보이는지 한번 짚어보도록 하겠습니다.

포스트라는 말이 의미하듯이 포스트뮤지엄은 포스트모던비평 그리고 해체주의 담론에 근간하죠. 이러한 포스트모더니즘이나 포스트컨스트럭티비즘(Post Constructivism)의 사고에 기초해서 역사의 구축을 복합적, 복수적으로 인식하고 재현, 타자, 문화적 차이를 옹호하는 경향을 보입니다. 이러한 맥락 속에서 자연스럽게 다문화주의, 또 사회 정의를 향한 뮤지엄 태도에 변화를 촉구하게 되죠. 결국 모더니즘적인 질서와 제어로부터 해석과 융통성으로, 단일가치로부터 복합가치로 이동하게 됩니다. 결국 뮤지엄을 세계 문화의 충돌과 혼성을 인식하는 저항의 사이트(Site)로 간주하는 것이 바로 포스트모더니즘, 포스트컨스트럭티비즘에 기초한 결과라고 볼 수 있습니다. 이러한 그 담론을 배경으로 포스트 크리티컬 뮤지올로지(Post Critical Museology)가 성립이 되고 있는데요. 포스트뮤지엄은 포스트 크리티컬 뮤지올로지를 전폭적으로 수용하고 있습니다. 이론과 지식의 수동적 재생산에 도전하는 경험적이고 실천적인 새로운 조사의 연구에 입각해 있는 것이 포스트 크리티컬 뮤지올로지죠. 후기 비평적 미술관학이라고 이야기할 수 있습니다. 여기서는 관객을 매개로 학자, 뮤지엄 전문가, 타자를

결합하는 새로운 방안을 모색합니다. 과거의 뮤지올리지에서 빠져있던 관객의 존재를 부각시키는 것입니다. 또한 탈식민주의의 의식으로 관객의 계급보다는 인종문제에 유념하는 다문화주의를 옹호하게 됩니다. 오브제 중심의 시각문화와 재현의 역사의 억압적 측면을 극복하게 됩니다. 다시 말해 관객이 가시화되고 정부네트워크의 확장이 이루어지면서 큐레토리얼(Curatorial)의 변화를 촉구하게 되는 것이죠. 그래서 포스트뮤지엄 큐레이션은 우선 콜렉션보다는 사람을 위한 문화 활동, 수집보다는 휴머니즘(Humanism)을 우선한다는 것이 가장 큰 특징이라고 볼 수 있습니다. 이미 독일에서는 쿤스트뮤지엄(Kunst Museum), 쿤스트할레(Kunst Halle)로 개별적으로 쿤스트뮤지엄은 소장품 위주의 미술관이고 쿤스트할레는 전시 위주의 미술관인데, 전시 위주의 쿤스트할레가 포스트뮤지엄의 큐레이션을 실천하고 있다고 볼 수 있습니다. 유물이나 작품의 물질성보다는 개념과 주제 그리고 관객과의 관계에 유념하면서 작품을 묘사나 분석의 대상보다는 역사구축의 새로운 이해로 사용하게 됩니다. 그래서 작품의 보존, 예술적 가치보다는 그 작품이 내포하고 있는 현대성, 시의성을 중시하게 되는 것이죠.

또 한 줄기는 뮤지엄을 개입, 소통, 사회적 관계의 사이트로 파악하는 것입니다. 이것은 다매체, 탈장르를 옹호하고 대안적 프로젝트를 실천하면서 육성하게 되는 것입니다. 그래서 상호보완적인 인터렉션(Interaction)과 포용적 교류를 통한 통-문화적 프로그램을 개발한다는 명제를 가지고 있습니다. 자연의 퍼블릭 프로그램, 공공서비스를 개발하게 되죠. 전시를 논쟁적, 해석적 텍스트로 간주하고 큐레이션이 사회·문화·정치적 결과에 주목하게 됩니다. 이와 함께 큐레이터의 역할은 단순히 전시자가 아니라 문화생산자가 되는 것이죠. 그리고 커뮤니티(Community)와의 파트너쉽(Partnership)을 형성하고 한편으로는 커뮤니티와 작가를 글로벌 사회와 연결하는 역할을 해야 됩니다. 이러한 포스트뮤지엄의 비전, 그 비전의 설정은 아시아 정체성 그리고 아시아 정체성을 기반으로 아시아 미술관의 최대 과제로 등장하게 됩니다. 그리고 이러한 아시아 정체성, 아시아 미술관과 관련해서 신자유주의, 글로벌리즘이 우리가 한번 검토하고 넘어가야할 중요한 체제가 되는 것이죠. 신자유주의의 여러 방면에서 이해를 갖고 있지만, 공통되는 지표가 있다면 국가권력의 시장개입을 비판하고 시장의 기능과 민간의 자유로운 활동을 중요시하면서 경제적 자유방임주의에 이르게 됩니다. 그래서 주식시장이

발달하고 규제가 완화되고 재산권이 옹호되는 경향을 보입니다. 또 자유무역, 국제 분업, 시장개발과 함께 신자유주의의 산물로 세계화, 자유화가 부각됩니다.

신자유주의는 경제적 풍요를 몰고 왔지만 각 분야 다수의 학자들이 지적하듯이 그것의 역효과 또한 큽니다. 또한 신자유주의는 경쟁시장의 효율성과 국가경쟁력 강화라는 효과를 갖지만 이것이 선진국과 후진국의 갈등을 초래하고 빈부격차를 몰고 오고 불황과 실업으로 이어집니다. 2008년 9월 리만 브라더스(Lehman Brothers) 파산이 바로 그러한 경제 글로벌라이제이션이라고 할 수 있는 신자유주의의 종말을 의미하죠. 또 자본이 막강한 파워를 누리는 가운데 소비욕망을 부추기게 되는데, 이것이 고용 없는 성장시장을 촉발하고 그 공동체적 재분배, 협동을 외면하게 됩니다. 신자유주의는 자기관리형 경쟁적 인간, 체제 순응적 실무형 인간을 배출하게 되는데, 모든 방면에서 유능한 '알파걸'이라는 개념이 이때 나오게 되죠. 성과 위주의 인간형이 바로 여성의 능력으로 개념화 되면서 '알파걸'이라는 말이 나오게 되는데, 전 이것을 미술관도 마찬가지로 성과 위주의 '알파미술관'으로 치닫는 것이 아닌가 하는 생각을 합니다. 이것은 미술관의 프렌차이즈화, 명장·명품전, 블록버스터전으로 표출이 되는 것이죠. 자본이 주도하지 않는 대안적 시공간의 필요성이 대두되는 것이 이러한 맥락에서입니다.

그렇다면 신자유주의의 시대에 아시아는 어떠한 현상을 보이는가를 알아보도록 하겠습니다. 아시아의 새로운 현상으로 아시아가 경제적 풍요를 누리는 신자유주의 때문에 지리·정치학적 요지로 부상하게 됩니다. 아시아를 다시 보게 되는 리비전(Revision)이 아시아에 대한 20세기 후반의 화두죠. 더구나 인터넷 발달로 뮤지엄이 문화적 기수로써 세계적으로 확장되고 또 투어리즘(Tourism)이 활성화되면서 이러한 점을 부추기게 됩니다. 뮤지엄의 관광명소화, 프레차이즈화가 이 당시의 현상을 일목요연하게 보여줍니다. 구겐하임 빌바오 미술관이 성공하면서 아시아 다수 지역에서 구겐하임을 유치하려는 시도가 있어왔고 현재도 진행 중 입니다. 홍콩이 성취될 수 있는 기반을 가지고 있는데요. 많은 부분 실현 가능성을 보이고 있습니다. 한국도 구겐하임을 유치하려는 시도가 왕왕했는데, 사실 미술계 일각에서 상당히 거센 반대를 보내죠. 왜 구겐하임이냐, 왜 탈식민주의 시각에서 볼 때 문화제국주의에 편승하려

하는가. 그래서 강한 반대에 부딪혀서 인천과 그 밖의 몇 도시에서 시도되고 있던 유치계획이 무산됐습니다. 만약에 구겐하임이 한국에 세워졌을 때 어떠한 결과가 있었을지 한번 생각해 볼 만한 일이죠. 그리고 빌바오와 한국은 다른 사회적·문화적 여건을 갖추고 있기 때문에 그런 것을 무분별적으로 받아들이는 시도는 상당히 위험하다고 볼 수 있습니다. 이러한 신자유주의 글로벌라이제이션(Globalization)의 분위기 속에서 아시아가 신도시를 개발하고 대도시를 건설하면서 도시재개발을 시행하게 되는데 이에 발맞추어서 뮤지엄 건립의 시대로 들어갑니다. 컨텐츠보다는 하드웨어를 강조하게 되죠. 지금 보이는 미술관이 아시아의 여러 대도시에 세워진 거대한 미술관들의 사례입니다. 이와 함께 한국의 문화풍속도도 바뀌게 되는데요, 한국은 특히 인터넷 강국이자 IMF 경제위기를 고속으로 극복하고 성장한 신자유주의 테스트그라운드이자 첨단모델국가로써 세계의 주목을 받게 되죠. 이러한 분위기 속에서 뮤지엄이 건립되고 다양한 지역축제가 성행하면서 문화의 관광산업화가 촉진됩니다. 그리고 대안공간 같은 레지던시, 대안기관이 성행하고 신세대의 미술이 부상하는 것도 이러한 맥락에서입니다. 여기에 옥션(Auction)과 아트페어(Art Fair)가 활성화되면서 미술 시장이 국제적으로 확장되고 미술계의 융성 현상을 경험하게 되는 신자유주의의 효과가 되는 것이죠.

그런데 이러한 상황에서 신자유주의의 이념이라고 볼 수 있는 글로벌리즘에 대해서 생각해 볼 필요가 있습니다. 세계를 하나의 통합적 인간시스템으로 파악하는 것인데 이것은 환경파괴나 핵 위협 등 인류가 공동으로 갖고 있는 위기의식에서 비롯되어 지구정치 성립에 필요성을 절감하게 된 데 기인합니다. 또한 교통과 정보통신의 발달로 세계가 축소되고 초국경적 교류가 빈번해지면서 전지구적 상호교류와 상호의존이 강화되는 것입니다. 그래서 글로벌 시스템을 통해서 인류평화, 경제복지, 사회정의, 환경과의 조화를 추구한다는 우주선 지구호의 개념이 성립되는 것입니다. 글로벌리즘은 탈식민주의의 시각에서 볼 때에 서구적인 글로벌리즘을 우선적으로 생각할 수 있습니다. 서양적 가치와 기준으로 저개발 국가를 개발시킨다는 것이 글로벌리즘인데요. 비서구의 글로벌리즘은 비서구가 서구에 비판적으로 개입하면서 자신의 문화적 맥락을 세계적으로 확장시키는 대안적 개념으로 자리 잡게 되는 것입니다. 그래서 비서구 글로벌리즘, 이것이 결국은 글로컬리즘(glocalism)의 제안으로 이어지게 됩니다.

그래서 이러한 글로컬리즘을 표방하는 아시아는 편협한 지역주의를 탈피하고 또 지역적 전통을 세계화시키는 양면적 요구에 대면하게 되죠. 나아가 전통과 지역문화공동체를 표방하는 동시에 세계화를 추구하면서 새로운 역동적 문화 이미지를 창출하는 아시아에 더 큰 의미를 갖게 되는 것입니다. 동서양의 이분법적 틀을 벗어나서 그 차이를 인식하는 양가성의 미학과 이론으로 글로컬리즘을 정초할 때 아시아는 오리엔탈리즘의 위험으로부터 벗어나고 중심과 주변의 경계 위에서 생성되는 새로운 정체성을 형성할 수 있다는 것입니다. 이것이 아시아의 새로운 정체성의 의미라고 볼 수 있습니다.

정체성은 많은 문화이론가들이 얘기하지만 고정된 불변의 범주가 아니라 지금 여기에서 만들어지는 비고정적 과정이죠. 그러한 시각에서 볼 때 단일한 실체로서의 아시아는 부재합니다. 아시아는 인종과 국적을 초월한 코스모폴리탄(Cosmopolitan)인 아시아, 아시아 정신과 문화적 뿌리에 근간하는 로컬적인 아시아가 두 얼굴의 아시아이자 현대아시아의 정체성이라고 볼 수 있는 것이죠. 그래서 이러한 글로컬리즘, 글로벌리즘에 대한 비판과 또 아시아 정체성에 대한 의식으로 아시아 미술관의 목표를 세울 수 있겠습니다. 전통을 탈맥락화하고 재맥락화하는 경로를 밟으면서 새로운 미학적 정체성을 구축할 수 있다는 것입니다. 그런데 이러한 포스트뮤지엄 비전이 구호로 그치지 않고 실제로 실현되기 위해서 우리가 할 수 있는 일이 무엇인가. 그것을 과제로 삼아 보았습니다. 그것은 대안프로젝트를 통해서 이루어지리라 기대합니다. 대안프로젝트는 비엔날레 혹은 레지던시, 대안공간, 창작스튜디오와 같은 그런 대안활동을 하는 기관으로 기존의 미술관이나 상업화랑에 결핍되었던 부분을 채워주는, 말하자면 가려운 부분을 긁어주는 역할을 할 수가 있다는 것이죠.

이미 1990년대에 아시아 비엔날레 레지던시가 성행하게 됩니다. 이것은 뮤지엄 자체가 포스트뮤지엄으로 향하는 행보에 있어서 아주 중요한 역할을 하게 됩니다. 비엔날레라는 것은 현대 미술의 용기이자 국제미술의 현장으로 미술변화의 척도의 역할을 합니다. 그리고 탈장르, 혼성문화의 현장으로 기능하고 비주류와 타자미술을 옹호하면서 국제교류의 학습장으로서 전지구적 공생을 모색할 수 있는 공간 혹은 활동이라고 볼 수 있죠. 특히 서구 비엔날레하고는 다르게 90년대에는 아시아권이나 그 밖의 비서구 지역에서 신생비엔날레가 등장하게 됩니다. 요하네스버그비엔날레,

이스탄불비엔날레, 또 한국의 광주비엔날레는 탈식민주의의 의식화와 글로컬리즘의 인식으로 기존의 문화 패권주의에 대한 도전을 의미하는 새로운 정치적인 문화 활동으로 풀이될 수가 있습니다.

레지던시 역시 반문화운동, 탈미술관운동으로 계진되면서 현대미술의 탈중심과 민주화에 기여해 왔습니다. 특히 유목민 정서의 코스모폴리탄 작가들을 위한 국제무대로써 중요한 역할을 담당하게 되죠. 아시아의 신도시 개발과 맞물려서 그 도시를 배경으로 성장하는 것이 비엔날레와 레지던시죠. 모든 비엔날레는 도시의 이름을 달고 있고 그리고 많은 부분 도시에서 대안기관의 활동이 성행하고 있습니다. 도쿄원더사이트(Tokyo Wonder Site), 타이페이뱀부가든(Taipei Bamboo Garden), 서울의 쌈지스페이스 등이 이러한 예들입니다.

말씀드린 대로 기존의 비엔날레와 대안공간은 그 서구에서 이미 시작이 되었지만 90년대 아시아 비엔날레와 대안공간은 그 이상의 의미를 갖고 있습니다. 서구와 마찬가지로 대안기관은 모더니즘 미학과 제도에 대한 대안적 비판으로 등장했지만 아시아라는 자각에서 지리정치학적, 문화적 글로컬리즘을 생산한다는 점을 갖고 있습니다. 그래서 비엔날레와 대안공간은 아시아의 문화적, 미학적 차이가 표출, 시험될 수 있는 세계적이면서도 지역적인 사이트입니다. 그럼으로써 아시아 미술관에게 공간적, 제도적 모델을 마련한다고 볼 수 있습니다.

2000년대 한국 미술계의 변화는 이러한 그 비엔날레나 대안기관의 발달과 호흡을 같이 하고 있습니다. 대안기관에서 배출된 신세대 작가들이 국내외 비엔날레와 또 국제무대에 진출하고 다수의 공사립 미술관과 화랑들이 비주류, 소수파 예술에 주목하게 됩니다. 이것이 한국 미술계의 지형을 변화시키는 동력이 되었는데 일부 미술관은 비엔날레나 대안기관을 직영하거나 그들과 협업하면서 포스트뮤지엄의 입지를 강화하는 현상을 볼 수가 있습니다. 이미 뉴욕의 모마가 PS1을 흡수하고, 암스테르담 스테델릭(Stedelijk Museum) 미술관이 부설기관인 뷰로 스테델릭 (Bureau stedelijke)을 개설을 하고, 파리의 팔레드 도쿄(Palais de Tokyo)가 부설 레지던시인 르 파비용(Le Pavillon)을 운영하는 사례들이 미술관 자체가 대안기관을 개설하면서 미술관의 관행과 제도의 틀로부터 벗어나려는 노력을 보여주는 사례가 됩니다. 한국에서도 이미 국립현대미술관이 창동 스튜디오, 고양 스튜디오를 개설했고요.

서울시립미술관이 난지창작스튜디오를 개설하면서 이러한 행보에 발맞추어 갔습니다. 그런데 2000년도 후반에 이르면 초반에 성행하던 소규모의 영세한 대안공간들이 성공에 힘입어서 2000년도 말이 되면 경기창작센터와 같이 재단이나 혹은 지자체가 주도하는 대규모 대안기관이 등장하게 됩니다. 이것은 대안공간의 새로운 시대라고 얘기할 수 있는데, 경기도에 경기창작센터, 서울시가 운영하는 문래예술공장, 서교예술실험센터, 남산예술센터, 금천예술공장 등이 있고 그 다음에 인천시가 인천문화재단과 운영하는 인천아트플랫폼, 현재 조성 중인 대구문화창조발전소 등입니다.

그래서 지금까지 포스트뮤지엄의 이론적 배경과 또 그것의 지리학적 차원에서 아시아가 어떠한 의미를 갖고 있는지 짚어보았습니다. 그러면 이것이 어떻게 미술관 운영에서 실천될 수 있는지 그 사례를 더듬어 보기로 하겠습니다. 경기도미술관이 2006년 10월에 개관을 하면서 지방미술관으로써 글로벌리즘, 로컬리즘 이슈에 굉장히 예민했죠. 그래서 경기도의 문화전통과 지역특성을 어떻게 현대화시키고 어떻게 세계화시키느냐는 것이 당면 목표였고 이것이 포스트뮤지엄의 실천과 맞닿아 있던 테제였습니다. 그래서 이러한 포스트뮤지엄을 실천하기 위한 하나의 방안으로 경기창작센터 병설운영이 개념화되고 기획되어서 실제로 개관했다고 그 맥락을 말씀드릴 수 있겠습니다. 그래서 경기도미술관은 한쪽으로 미술관 내의 프로그램을 통해서 경기도에 미술문화를 재조명하고 부각시키는 전시 활동들을 구상했습니다. 그래서 경기도의 주제 가운데 경기도가 비무장지대와 근접해 있는 현실적인 상황을 극대화시키면서 <일본국도전>이 있었고요. 그 다음에 경기도의 여성작가 나혜석을 비롯해서 근대여성, 현대 페미니즘의 기수인 윤석남씨가 경기도 출신 작가라는 데 착안을 해서 페미니즘 전시 <언니가 돌아왔다>(2008)전이 개최가 되었죠. 그리고 그 포스트뮤지엄의 가장 현저한 특성으로 크로스 장르를 들 수 있는데, 건축전과 패션전을 크로스 장르의 대표적인 것으로 꼽을 수 있겠습니다. 그리고 커뮤니티 프랜들리 프로그램(Community friendly Program)과 공공미술, 커뮤니티 미술을 발전시키려는 의도로 커뮤니티 프로그램이 활성화되었는데요. 그 중에 미술관의 상당 규모의 벽면을 어린이들의 작품으로 채운 벽화프로젝트라든가 배영환의 '컨테이너 라이브러리(Container Library)'가 있었습니다. 미술관 가든 바로 앞에 있는 컨테이너로 라이브러리를 만들어서 아이들이나 노인들의 쉼터 역할을 할 수 있는 그러한 취지로 컨테이너 라이브러리가

세워졌죠. 그 다음에 지하철 역사에 한뼘갤러리라는 이름으로 공공미술 프로젝트가 진행되었고 그 다음에 안산 보건소프로젝트도 이러한 일환으로 진행되었습니다. 그리고 미술관의 소장품을 외부의 여러 시와 공유하는 미술관이 진행되었고요. 이러한 대내적인 프로그램과 함께 대외적인 프로그램으로 경기창작센터가 2009년 10월 말 개관을 했습니다. 여기는 국제교류프로젝트와 지역협력프로젝트를 세계화한다는 목표 하에 다양한 물리적 창작공간 이상의 숙소 제공이 아니라 다양한 프로그램을 제공하는 기관으로 탄생했습니다. 그래서 이러한 경기창작센터에 어떤 존재론적인 입장 그런 것은 주류와 비주류, 중심과 주변을 나뉘는 이분법적인 평행선이 아니라 상호교류, 상호보완하는 새로운 파트너로써 미술관과 창작센터가 공존한다는 것입니다.

경기창작센터의 오프닝 이벤트로 세계적인 레지던시 기관인 레스 아티스트 컨퍼런스를 유치함으로써 경기창작센터를 세계에 알리는 중요한 역할을 하게 되었습니다. 그리고 공간만 제공하는 레지던시 프로그램이 아니라, 작가를 국제무대에 등장시키기 위해 멘토링 프로그램을 운영하였습니다. 그리고 팔레 드 도쿄의 르 파비용 작가들과 한국의 창작센터 작가들이 만나서 서로 협업 프로젝트를 진행했고 그 결과물을 경기도미술관에서 전시하였습니다. 인터내셔널 익스체인지(International Exchange) 프로그램이었죠. 그리고 지역민들과 작가들이 함께하는 로컬 콜라보레이션 (Local Collaboration) 프로그램도 진행이 되었습니다.

경기도미술관에서 포스트뮤지엄을 내걸고 여러 가지 프로그램을 시도했고 또 경기창작센터를 통해서 그러한 프로그램에 박차를 가했던 경험을 토대로 서울시립미술관에 부임하게 되었습니다. 서울시립미술관을 포스트뮤지엄으로 도약시키는 것을 뮤지엄의 개념으로 잡고 현재 그러한 목표를 가지고 운영 중에 있습니다. 세마(SeMA)는 글로벌/로컬, 전통/대안 이러한 전문성/대중성의 양면가치를 추구한다는 점에서 모든 미술관의 목표이기도 하지만 현대 포스트뮤지엄의 핵심적 역할을 할 수 있다고 생각을 합니다. 그래서 탈지역적인 글로컬 뮤지엄으로써 제3세계 미술을 옹호하고 순수미술, 생활미술의 경계를 아우르는 탈장르를 실천하면서 융합과 혼성의 공간으로 거듭나고자 합니다. 그리고 미디어 비엔날레, 난지창작스튜디오를 좀 더 적극적으로 활용하면서 이러한 포스트뮤지엄의 행보에 박차를 가하고 있습니다. 포스트뮤지엄을 글로컬 뮤지엄의 시각에서 세계적이고

지역적이고 전통적이고 대안적인 미술관으로 만들어가고자 하는 비전과 함께 그 운영정책으로 양손잡이 조직에 의거하는 창조경영을 시도하고 있습니다. 그것은 세마(SeMA)가 10년 동안 보유해 온 조직의 노하우와 또 직원들의 노하우를 기초로 수장으로서, 관장으로서 혁신과 변화의 의지를 중첩시키고자 합니다. 왼손이 관장의 혁신이라면 오른손은 기존 조직의 안정성입니다. 그래서 이런 양 손적인 조직에 의존하는 창조경영을 통해서 그러한 목표를 성취하고자 하며 그 미술관의 캐치프레이즈로 아름다운 미술, 착한 미술관, 똑똑한 미술관을 내걸고 있습니다. 이제 이것은 구호가 아니라 미술관으로써의 역할로 시민들의 미적 감각을 높여준다는 것입니다. 모든 대중, 소외된 대중을 끌어안는 착한 미술관. 그리고 세계의 돌아가는 정보에 민감하고 글로벌한 수준으로 운영될 수 있는 똑똑한 미술관을 추구하는 것입니다. 서울시립미술관은 서소문 본관을 센터로, 남서울미술관이 있으며, 난지창작스튜디오가 2006년에 문을 열었습니다. 그리고 2013년 9월에 북서울미술관의 건립이 막바지 단계에 있으며, 9월 24일 개관을 앞두고 있고요. 경희궁미술관은 임시 건물로, 여기서는 대관전 중심으로 모두 5개의 프레임이 운영되고 있습니다.

이 포스트뮤지엄을 위한 전략으로써 지역별 거점화와 공간적 특성화를 내걸고 있습니다. 우선 서소문분관은 글로벌로컬의 중심지 역할을 합니다. 기존의 남서울미술관을 디자인 전용관인 생활미술관으로 전환해서, 올해부터 인간문화재 전시 등이 이루어 졌으며, 현재는 부티크 호텔 전시가 진행되고 있죠. 우리의 생활과 가장 밀접한 일상적인 예술을 담는 생활미술관으로 남서울미술관을 재탄생시킨 것입니다. 그리고 9월 24일에 개관하게 되는 북서울미술관은 노원구 중개동에 새로 건립되는데, 평수도 상당히 넓고 그 지역에서 주된 역할을 할 것으로 예상되며, 지역민에게 다가가는 공공미술 콤플렉스(Complex)로 개념화되고 있습니다. 그리고 난지창작스튜디오는 그 동안에 여러 가지 사정으로 국내스튜디오로 제한되었지만 올해부터 국제프로그램을 운영하면서 외국 작가들을 공모해서 받아들이고 있습니다. 또 하나의 전략은 기존에 있던 비엔날레와 레지던시를 활성화하는 것입니다. 미디어시티서울이라는 상당히 유익한 리소스를 갖고 있는데, 이 비엔날레를 어떻게 세계적 수준의 비엔날레로 거듭나도록 할 수 있는가에 대하여 고민 중입니다. 그래서 위탁경영으로 이루어지던 것을 내년부터는 직영으로 운영하게 됩니다. 그 동안에 위탁경영으로 해오다보니 아카이브가 형성되지 않았습니다. 일회적인 행사로 7회까지 오면서 감독

중심으로 끝나다보니 아카이브가 하나도 형성이 안 되어 있고 도록만 남아있는 문제점을 극복하고, 또 미술관의 중요한 전략을 구축하기 위해 감독제를 수용하고 미술관이 직영하는 체제로 바꾸어, 내년부터는 새로운 모습을 보여주리라 기대를 하고 있습니다. 다음 해의 비엔날레는 미디어작가 박찬경 씨가 감독으로 선임이 되었고, 올해 프리비엔날레의 행사를 기획하고 있습니다. 그래서 비엔날레가 열리는 해뿐만이 아니라 프리비엔날레에서 본 비엔날레를 홍보하고 활성화시키기 위한 준비 작업을 하게 되죠. 그리고 난지창작스튜디오에서는 말씀드린 대로 국제프로그램을 활성화시키고 있습니다. 레지던시라는 곳은 국제적이어야 하기 때문이죠. 이곳에서는 여러 나라의 작가들이 모여서 서로 공감하고 의견을 나누고 타 문화에 대해 이해를 하는 등 비전을 공유할 수가 있습니다.

세마(SeMA)의 큐레토리얼 과제로써 우리가 내걸고 있는 것은 '국내외 네트워크를 강화한다'입니다. 그래서 해외 네트워크뿐만 아니라 한국, 전국의 시·도립 네트워크망을 구축해서 올해 봄부터 시·도립네트워크 전시를 하면서 미술관이 가지고 있는 (여기서 말하는 미술관은 시·도립미술관이고요) 콜렉션을 교환하는 전시를 진행을 하고 있습니다. 물론 전시와 콜렉션을 포스트뮤지엄의 비전에 맞추어 수준을 심화시키고 무엇보다 관객 친화적 소통프로그램을 개발하고 있습니다. 그 다음에 생활미술, 응용미술을 옹호하고 현대적 이슈와 주제를 탐구하면서 현대미술관으로써의 기능을 확장시키고자 합니다. 그리고 그 동안의 미국미술이나 유럽미술이 충분히 소개된 것에 비해 제3세계 미술이 아직 소개의 초기단계라는 점을 직시하면서 제3세계 미술문화를 소개하는 데 역점을 두려고 하고 있습니다. 그래서 탈장르적인 시각에서 올 가을에 북구건축디자인과 가구전이 10월부터 열리게 되고요. 내년에는 글로벌 아프리카전 등이 진행될 예정입니다. 그리고 한국작가를 위한 세마 삼색전을 작년부터 진행하고 있습니다. 블루칩을 의미하는 세마블루, 그 다음에 중진작가들의 원숙한 예술세계를 보여주는 세마골드, 그리고 원로작가들을 모시는 세마그린으로 2년에 한 번씩 진행합니다. 작년에 블루와 골드를 했고, 세마그린전은 원로작가들을 한 분씩 모시는 개인전으로 올해 처음 김구림 선생님을 모셔서 현재 <김구림:잘 알지도 못하면서>(2013)가 전시 중에 있습니다. 시간 내셔서 평생 동안 아방가르드 미술계 주변부에서 그 투쟁정신을 아직까지 발휘하며 활동하고 계시는 78세 김구림 선생의 작품을 많이 보러 와주시기 바랍니다. 그리고 내년에는 세마블루와 골드가 개최될 예정에 있죠.

북서울미술관은 거의 다 완성이 되었고, 내부전시장과 프로그램을 지금 준비하는 과정 중에 있습니다. 지금 보시는 것이 작년에 있었던 세마청년전 작품 중에 하나입니다. 이것도 세마청년전입니다. 방을 12개로 나누어서 12개의 방을 위한 12개의 이벤트라는 제목으로 12명의 작가를 초청했던 전시입니다. 그리고 이것은 세마골드전입니다. 그 다음에 남서울을 생활미술관으로 전시하면서 인간문화재 전시와 이어서 <장응복의 부티크 호텔, 도원몽(桃源夢)>(2013)이 전시 중에 있습니다. 텍스타일 디자이너가 제작하고 생산한 천과 한국 전통문양을 현대화시킨 전시로, 이 전시에서는 11개의 방을 각각의 부티크호텔의 기능을 가진 방으로 전환시켰습니다. 왼쪽이 식당이 되고요. 오른쪽에는 휴식을 할 수 있는 방 등 여러 가지로 구성되어 있습니다. 북서울미술관은 공공미술컴플렉스에 걸맞게 그 메인갤러리에서는 소장품 중심으로 <장면의 재구성>이라는 전시를 준비 중입니다. 그 외에 미술관 내에 사진갤러리와 어린이갤러리를 개설했습니다, 그래서 사진갤러리에서는 <서울풍경전>(2013) 그리고 어린이갤러리에서는 <아이러브 서울 - I ♡ SEOUL>(2013)이라는 전시를 준비하고 있는데, 특히 북서울미술관은 사진갤러리와 어린이갤러리를 통해서 공공미술컴플렉스로써의 기능을 확대하고자 합니다. 미술관의 문턱을 낮추고 서울시 전역을 미술관화 한다는 목표 하에 미술소통 프로그램을 진행하고 있습니다. 서울 외부에 있는 서울연구원 같은 기관에 세마를 '브랜치(Branch)'화 해서 1년에 2-3번 전시를 개최한다든가, 소장품 자치구 순회전 그리고 서울역에 노숙인 무료 급식장을 벽화로 제작해서 노숙자들에게 새로운 삶의 충전의 기회를 주는 작업. 또 뚝섬의 자벌레 전망대 내부 공간에 설치미술 전시를 기획함으로써 미술관을 외부로 확장시키는 소통프로그램을 진행하고 있습니다. 또한, 미술관 앞에 있는 스컬프쳐가든(Sculpture Garden)에 이우환 선생 작품을 비롯해서 여러 가지 작품들이 전시되고 있습니다. 이것이 이제 세마 브랜치 로비 공간을 전시공간으로 개조한 사례입니다. 그리고 미디어 비엔날레하고 난지창작스튜디오를 대표적 대안프로젝트로 좀 더 활성화하면서 내년의 제8회 미디어아트비엔날레를 준비하고 있습니다. 난지미술창작스튜디오는 그 규모는 크지 않지만, 시내로부터 접근성이 좋으므로, 앞으로는 다양한 프로그램을 통해서 국제 레지던시로써 입지를 굳힐 여러 가지 아이디어를 모색 중에 있습니다. 작년에 난지미술창작스튜디오 한일교류전 <히스토리컬 퍼레이드 ; 이미지스 프롬 엘스웨어(Historical Parade ; Images from elsewhere)>(2012)에

이어서 내년에는 한중교류전이 있을 예정입니다.

미술관의 대안프로젝트는 주로 미술관 사이트를 벗어난 별도의 공간, 별도의 장소에서 행해지면서 미술관의 프로그램을 외향적으로 확장시킵니다. 이것은 결국 미술관을 공간적, 시간적, 사회적, 세계적으로 확장시키는 의미를 가지고 있습니다. 그래서 이러한 대안프로젝트와 함께 미술관 내부의 대안성을 강화하면서 역사성과 현장성을 강조하고자 합니다. 역사성은 미술관에서 일어나는 것을 대변하고 있죠. 그리고 현장성은 레지던시나 비엔날레를 의미합니다. 과거와 현재, 지역과 세계가 만나는 포스트뮤지엄을 정립할 수 있다는 기대입니다. 결국 공공미술관과 대안프로젝트는 주류/비주류, 중심/비중심의 이분법적 구분이 아니라 상호보완적인 결합으로, 이것이야 말로 포스트뮤지엄을 실천할 수 있는 요지인 것입니다. 서울시립미술관은 한편으로는 탈장르적, 탈지역적 전시프로그램을 통해, 다른 한편으로는 탈지역적 미디어시티서울, 난지창작센터와 같은 대안프로젝트를 운영함으로써, 포스트뮤지엄의 입지를 강화하고자 합니다.

감사합니다.



3

2인대담

박찬경 · 이태원

2013.08.06

박찬경 (작가)

박찬경 작가는 평론가, 영화감독 등 다양한 활동을 하고 있다. 서양화와 사진을 전공하고, 국내 현대미술계의 병폐를 드러내는 비판을 주로 해왔다. '대안공간 풀' 의 디렉터와 작가활동에서도 주로 분단 상황과 냉전과 같은 대한민국의 굵직한 근현대사를 기반으로 미술과 사진, 텍스트를 활용하는 작품을 선보이고 있다.

이태원 (작곡가)

이태원 작곡가는 서울대학교 음악대학 국악과를 전공하고 작곡, 음악연출, 공연기획, 평론 등 다방면에 걸쳐 폭넓은 활동을 전개하고 있다. 현재 '음악 동인 고물' 의 멤버로 참여하고 있으며, 〈가곡에 접근하는 7가지 방법〉, 〈영화음악∞음악영화〉등의 공연을 통하여, 근대화 과정에서 서구적 기준에 의해 환원당하고 왜곡된 '조선의 음악 유산' 을 그 문법적 층위에서 관객과 함께 다시 발견하고자 하고 있다.



‘신도안’에 붙여
– 전통과 숭고에 대한 산견 散見

박찬경 안녕하세요. 박찬경입니다. 이태원 선생님과 함께 좌담을 준비했습니다. 저희가 같이 나오게 된 것은 최근에 같이 작업한 <만신>이라는 영화때문입니다. 이 영화는 한국의 큰 무당이고 한국 무형문화재인, 무당으로서는 강신무-신이 내려서 무당이 된- 김금화 선생님의 일대기를 영화로 제작한 것입니다. 여기에 들어가는 음악을 이태원 선생님께서 해주셨어요. 그것이 계기가 되어서 2년 동안 하나의 영화를 만드는데 같이 협업을 하게 된 거죠. 사실, 저는 미술과 영화를 하는 사람이고 이분은 국악 악기를 사용한 작곡을 하시는 분입니다. 그동안 서로 활동해온 영역이 달라서 2년 전까지만 하더라도 서로 잘 몰랐습니다. 그러다가 영화로 만나게 되어 즐겁고 만족스럽게 작업을 하고 있어요. 저는 대학 다닐 때 서양화를 전공했는데, 그외에 사진과 영화를 했습니다. 사실 국악이 어떤지 잘 모르는 상태로 일을 시작하게 됐어요. 그래서 아마 저와 이태원 작가는 서로 관점이 달랐을 것 같아요. 제가 알기로는 국악을 전공을 하였고, 아주 어렸을 때부터 음악을 하셨던 분이라고 알고 있습니다. 저와는 완전히 다른 일을 해오던 사람과 하나의 프로젝트를 통해서 만날 수 있었습니다.

오늘 이곳으로 차를 타고 오는 길에 누가 저한테 선물로 준 CD를 듣게 되었어요. 가야금 산조인데요. ‘악단 이반’이라는 굉장히 유명한 레이블이 있습니다. 주로 국악음반을 만드는 레이블이에요. 사장님을 어떻게 알게 되서 CD 선물을 받게 되었어요. 높은 음질의 음반이었고, 녹음도 직접 한옥에서 했습니다. 아주 고음질의 국악 음반이죠. 그것을 듣고 오면서 어떤 생각을 해보려했지만 별 생각이 안 났습니다. 느낌점이 무엇이냐면 서울에서 그 음악을 듣고 올 때는 잘 안 어울리는 거예요. 그러다가 중간에 고속도로로

나오니까 산도 보이고, 조금씩 어울리기 시작하다가, 경기창작센터로 오려면 시화공단을 지나게 되잖아요. 시화공단을 지날 때는 '아, 이 음악이 이곳과는 정말 안 맞는 구나'라는 생각이 들더라고요. 그러고서 제부도로 들어올 때는 '가야금 산조와 잘 맞는구나'하고 감정의 기복을 느끼면서 왔어요.

저는 오늘 주로 '전통이라는 것을 현대문화에서 혹은 현대예술에서 어떻게 할 것이냐'의 문제를 놓고 이야기할 것입니다. 계승발전을 해야 할 것이냐, 아니면 잊어버려도 되는 것이냐, 어떻게 해야 가능할 것인가. 그런 것들이 저의 주요 화두입니다. 마치 오늘 여기에 오면서 가야금 산조를 들었을 때에 느꼈던 심리적인 여정하고도 비슷한 것 같아요. 일단 서두를 이 정도로 말씀드리고 나중에 작품을 보면서 이야기해보도록 하겠습니다.

이태원 안녕하세요. 이태원입니다. '음악 동인 고물'이라는 단체가 있는데,저는 거기 동인으로 활동하고 있습니다. 제가 하는 작업은 국악입니다. 그런데 사람들은 국악에는 아무런 의심이 없어요. 제가 작곡가인지 작가인지, 저게 국악인지 아닌지 관심이 없어요. 말이라는 것은 원래 무엇을 구분하기 위해서 쓰는 것이잖아요. 마치 이름처럼 말이죠. 국악도 이름인데, 뭐라고 구분하기 위해서 국악이라는 이름을 쓰는지에 대해서 곰곰이 생각을 해봤어요. 주문에 부응하기 위한 생계도구라고 생각을 하게 되었어요. 하지만 납품이 잘 안돼요. 그러니까 국악이라는 이름으로 무엇인가를 납품하면 잘 안돼요. 곰곰이 뭐가 문제인지 생각해봤는데 국악이라는 말은 자기 정체성을 가진 어떤 적극적인 자기규정이 아니라 '이건 아니다' 이런 뜻이에요. 저 음악은 '이런 건 아니다' 이 정체에 대해서는 규정이 없어요. 사람들은 보통 전문가들에게는 그런 게 있을 거라고 생각하시죠. 제가 전문가가 됐잖아요. 전문가인데도 잘 모르겠어요. 전문가들끼리 엄청 싸우고요. 굉장히 단순한 문제인데 일을 어렵게 만들어요.

그런 와중에 제가 하는 작업은 음악을 무대에 올리는 일이었어요. 어떤 분들이 그런 말씀을 하시더라고요. "나도 음악 좀 그냥하고 싶다. 그런데 세상이 나를 가만히 두지 않는다." 저는 그렇게까지 말씀드리지 못하지만 어쨌든 제가 하고 싶지 않은 일을 할 수밖에 없었어요. 공연을 보러오는 사람들은 즐기러오거나 멋있는 것을 보러오잖아요. 그게 아니라, 고통을 보러와야 하는 거죠. 박찬경 선생님의 작품을 소개받고, 처음 느꼈던

점이 그런 거였어요. 다큐멘터리랑 극영화를 교묘하게 뒤섞잖아요. 그런 작품인데 제가 무대에 올리고 있었던 작업들도 실은 즐기자는 게 아니었어요. 다큐멘터리 정신이라고 할까요. 저는 그런 태도로 공연을 했다고 생각하고 있습니다.

박찬경 우선, 제 작업을 가져왔는데 이것을 보면서 설명을 하겠습니다. 제가 갤러리에서 전시한 것을 보여드리겠습니다. '신도안'이라는 작품이 있어요. 제가 처음으로 한국 문화, 전통, 종교 이런 것들에 관해서 문제제기를 하고 싶었던 작업입니다. 그것을 잠깐 보여드리도록 하겠습니다.

지금 보여드릴 것은 2010년에 인사동에 있는 'PKM 갤러리'에서 했던 전시예요. 일단은 전시 광경 잠깐 보여드릴게요. 일반적인 전시처럼 보이죠. 그림을 그려서 액자를 한 것도 있고요. 사실 상업화랑에서 처음 하는 전시였어요. 그림을 팔아야 겠다는 생각에서 액자도 열심히 했어요. 물론 한 점도 안 팔렸지만 말입니다.

사진도 전시했어요. 사진을 팔아보려고 프린트를 잘 했는데 한 점도 안 팔렸어요. 왜 한 점도 안 팔렸냐면 사진은 너무 어둡기 때문이랍니다. 제가 다 밤에 찍었거든요. 밤에 찍은 사진은 사업성이 없는 거죠. 제가 왜 밤에 찍었는지는 나중에 말씀드릴게요.

다른 방에는 이렇게 미디어 설치가 되어있었어요. 이 작품은 '신도안'이라는 작품인데 채널을 분리한 비디오 작업입니다. 그 위에는 사진 작품도 있고 그림도 있고, 턴테이블에서 음악이 나오는 하나의 세트예요.

이게 그때 전시했던 그림 중에 하나입니다. 검은 바탕에 일렬로 서있는 행성을 그린 거예요. 하나는 검은 바탕에 그리고 다른 하나는 금색 바탕에 그린 거예요. 이것은 정확하게 말씀드리기 어려운 추상적인 그림인데요. 모티프는 18세기에 그려졌던 '천상분야열차지도(天象列次分野之圖)'[1] 라는 그림에서 가져왔어요. 그것은 우주를 그린 그림입니다. 18세기가 중국에서는 청나라시기이고 조선에서는 박지원이나 박제가, 홍대용이 활약하던 시기이죠. 이 당시에는 매우 흥미롭게도 서양에서 들어온 문물과 유교적인 세계관이 만나서 과학적인 지식과 전통적인 언어, 시각 이런 것이 만나는 것을 볼 수 있습니다. 동서가 결합된 것을 볼 수 있어요. '천상분야열차지도(天象列次分野之圖)'에서 독특한 도상이 나와요.

1) 이 작품은 1687년(숙종 13)에 석각(石刻)으로 제작된 천상열차분야지도(보물 제837호)를 기본으로 하여 하늘의 별자리를 종이에 필사한 천문도로, 하늘의 모양(별자리)을 차례대로 나눈 그림이란 뜻이다. 화면 제일 위 상단에는 구획하여 향우측에서 향좌측으로 행서체로 '天象列次分野地圖' 라 썼으며, 그 아래로 천문도와 명문이 기록되어 있다.

서구적이지도 않고 그렇다고 동양적이지도 않은, 그러면서도 양쪽의 요소를 모두 포함하고 있는 도상이에요. 그런 도상들에 관심이 많아서 그것을 현대적으로 풀어본 것입니다.

이 전시를 준비하면서 제가 주로 했던 것이 서울과 그 주변에 절들을 보러 다니는 것이었어요. 우리가 보통 여행을 하면 산에 많이 가고 산에 있는 산사에 들리죠. 저에게 있어서 전통문화의 기억이라는 것이 어디서부터 언제 생겼을까 생각을 해보았어요. 저는 서울에서 태어나서 서울에서 자랐어요. 부모님을 따라서 길일에 가끔씩 절에 가서 제례에 참여한 기억이 나더라고요. 전혀 다른 문화를 접해서 충격을 받았던 기억이나요. 도시 생활만 하다가 탱화를 보고, 향내도 나고 초도 켜져 있는 것을 보자 충격을 받았던 것 같아요. 그런 것들이 저에게 깊이 남아있다는 것을 알게 됐어요. 그런 기억을 떠올려보며 그동안 관심 갖지 않았던 소위 전통문화라는 것에 대해서 저 나름대로의 자전적인 편저를 집필하듯 작업을 했습니다. 그래서 돌아다니면서 사진을 찍었어요. 그러다보니까 깊은 산속에 만이 아니라 이렇게 서울 도심 한가운데에 엉뚱한 곳에 절이나 작은 암자가 많이 있다는 것을 알게 됐어요. 여기는 옥수동이에요. 옥수동에 있는 한 비구니의 절입니다. 뒤에 남아있는 작은 암자들이 산신각입니다. 주변에 아파트들이 둘러싸여있어서 사실 어디에 있는지 도저히 알 수가 없어요. 산 뒤로 빙빙 돌아서 들어가야 해요. 일제 때 지어진 굉장히 특이한 산신각이에요. 여기에 가보면 아직도 사람들이 복을 기원하러 오세요. 이런 것들이 제가 보기에는 현대의 전통적인 것이 어떤 식으로 존재하는가를 보여주는 것이라고 생각해요. 도심에 숨겨져 있는 것이지만 어떠한 기억을 자극해요. 대부분 굉장히 낯설면서도 동시에 친숙한 경험을 하게 합니다. 감정적으로는 친숙하지만 그러나 동시에 굉장히 동떨어져 낯선 느낌을 불러일으킵니다.

이것은 반대죠. 이것은 반포에 있는 래미안 아파트예요. 아파트에 금강산을 통째로 옮겨놓은 거예요. 금강산과 같은 모형으로 만들어서 금강산의 한 부분을 조경으로 해놓은 거예요. 굉장히 초현실적이죠. 이 아파트에 사는 할머니, 할아버지들이 여기에 와서 쉬고 그래요. 여기에 스프링쿨러가 달려있어서 시간이 되면 운무를 뿜어요. 그럼 작은 산이 운무에 감싸져있는 듯 한 느낌을 줘요. 이것이 조경상을 받았답니다. 어쨌든 현대의 전통은 이런 식으로 존재한다는 것이죠. 자연에 대한 것이든 전통에 대한 것이든, 뭔가 익숙하면서도 생경합니다.



Park Chankyong
Bongwonsa
Digital pigment print
35 x 52 cm
2009

다음으로 '봉원사'입니다. 이화여대 후문 건너편에 쭉 올라가면 봉원사가 있어요. 예전에 이곳의 불화를 그리는 유명한 분이었다고 합니다. 지금은 그림이 다 바뀌었어요. 현대적인 그림으로 바뀌었죠. 부처님에게 다가와서 유혹하는 여자들을 묘사한 그림입니다. 부처님의 일생을 보여주는 불화 중에 하나죠. 여기 그려진 요괴들을 보세요. 몸의 굴곡이 소녀시대나 원더걸스의 S라인이죠. 그림들이 굉장히 달라졌어요. 한편에서는 익숙하지만 이상하고 낯선 느낌을 줍니다.

이곳은 북한산 밑에 있는 삼천사라는 절입니다. 이곳으로 사람들이 아직도 많이 들려서 기도를 드려요. 그 절에 모셔져 있는 산신의 모습이에요. 이것은 아마 중국에서 수입한 것 같아요.

이곳은 어디냐면 세곡동 쪽에 있는 소위 '백불'이라고 하는 곳인데요. 이쪽으로 가면 불광동 쪽이고 저쪽은 홍재동 쪽이고 화면의 오른쪽이 세곡동 쪽이에요. 여기에 절이 하나있어요. 사진에는 잘 보이지는 않아요. 여기에 아주머니들이 와서 기도를 해요. 굉장히 오래된 마애불이에요. 서울의 산속에 마애불이 가끔 있지만 개천가의 큰 마애불은 굉장히 드물죠. 사람들이 자주 드나들면서도 여기 이런 게 있는지 잘 몰라요. 저에게 전통이라는 것은 이런 거예요. 어딘가에 숨어 있다가 갑자기 나타나서 우리에게 뭔가를 묻는 것이라고 생각해요. 그런 감정을 전달하고 싶은

사진들이에요.

다음으로 인왕산에 있는 선바위라고 무속인들이 기도를 많이 하는 곳이 있어요. 선바위를 서울로 포함시킬 것인가, 말 것인가를 두고서 조선시대 때 논란이 되었어요. 무학대사는 한양에 포함시켜야 한다고 했지만 정도전은 안 된다고 했다고 합니다. 여기서도 많은 사람들이 와서 기도를 합니다. 뒤쪽이 다 기도처예요. 전에는 다 공사장이라 올라갈 수 없었는데, 지금은 허용이 돼서 등산을 할 수 있어요. 서울 무속의 중심지라고 할 수 있는 장소예요.

이렇게 무서운 사진을 찍는데 작품이 팔리겠어요. 사실 저는 이게 무섭다고 생각하지 않아요. 당연히 무서울 게 없죠. 그런데 이것이 왜 무서운가? 왜 오래된 전통문화는 우리에게 두려움과 무서움, 떨림의 감정들을 주는가?가 제가 하고 싶은 질문 중에 하나입니다.

이 작품은 갓을 그린 거예요. 관건이라고 하죠. 까만 종이에 샤프펜슬로 그린 것입니다. 아무것도 아닌 건데 말이죠. 그냥 모자를 그린 건데, 사극에서 배우들이 쓰고 나오는 것인데, 이것이 갤러리에서 봤을 때는 어떤 이상한 느낌을 줍니다.

'16:9'라는 드로잉 시리즈들입니다. TV채널 중에 폭스채널이 있어요. 항상 백인 금발의 미녀가 나오는 채널이에요. 이건 히스토리채널이고요. '16:9'는 텔레비전의 사이즈를 말합니다. "Life's Good"은 LG 회사의 슬로건이에요. 이것도 '16:9'의 작업이에요.

이것은 '곡정필담'이라는 작품인데요. 「곡정필담(鵠汀筆譚)」[2] 은 박지원의



Park Chankyong
16:9_Life's Good
India ink on canvas
90 x 160 cm
2010

2)
박지원의 『열하일기』 의 26권 중에 22권. 「곡정필담(鵠汀筆譚)」 :중국 학자 윤가전(尹嘉銓)과 더불어 전날 태학(太學)에서 미진하였던 토론을 계속한 기록이다. 즉, 〈태학유관록〉 중에서 미흡하였던 이야기인 월세계·지전(地轉)·역법(曆法)·천주(天主) 등에 대한 논술이다.

『열하일기』에 나오는 중국 문사와의 필담을 기록한 이야기입니다. 거기에 우주에 대한 이야기가 나옵니다. 거기서 박지원이 "서양 사람들은 지구가 태양주위를 돈다는 것을 알았다. 그런데 그들은 모든 둥근 것은 돈다는 사실을 몰랐다"라고 이야기해요. 이 말이 뭐냐하면 박지원은 지구가 공존하는 것뿐만 아니라 자전한다는 것도 알고 있었다는 거예요. 그런데 서양사람들은 지구의 공전을 알면서도 자전한다는 것은 몰랐다고 박지원이 잘못 생각한 거죠. 박지원이 서양 사람들은 하나만 알고 둘은 모른다고 생각했던 거예요. 당시로는 굉장히 놀라운 지식이죠. 그런 내용이 담겨져 있는 「곡정필담」이라는 글을 읽고서 이런 이미지를 떠올려서 작업을 했습니다. 이 이미지는 전통 문양 같기도 하고 서양의 기하학적 그림 같기도 합니다.

설치를 보여드려다 말았는데, '심청가' 작업입니다. 아까 보셨던 텍스트가 벽에 걸려있고 텐테이블이 앞에 놓여있어요. 턴테이블에 음악이 나오는 것처럼 보이는데 데 음반이 놓여 있는 것이 아니라 지푸라기로 된 원반 같은 것이 있어요. 심청가는 다 들어보셨죠? 판소리 완창을 듣는다는 것은 굉장히 힘든 일입니다. 굉장히 길죠. 한번 생각해보세요. 우리가 한국 사람인지, 아닌지를 떠나서 지금까지 여기에 수백 년 동안 존재해왔던 중요한 음악을 한 번도 들어보지 않았다는 것이 문제가 아닐까요. 저도 그런 생각을 하면서 내가 여태까지 그런 것을 왜 한 번도 안 해봤을까하는 생각을 하게 됐어요. 베토벤의 전곡은 다 들으면서 말이죠. 그래서 심청가를 한 번 끝까지 들어봤어요. 심청가의 끝에서 놀라운 것을 발견했어요. 저는 심청가에 마지막에 심봉사만 눈뜨고 끝나는 줄 알았어요. 그런데 심봉사가 눈을 뜨는 동시에 모든 봉사들이 눈을 뜨게 되요. 결국 시각장애인들이 한꺼번에 낫는 거예요. 심청이의 헌신이라는 것은 인류를 구하는 행위인 거죠. 심청이가 민중을 구제해주는 역할을 해요. 여기에는 유토피아적인 생각이 들어가 있어요. 그래서 마지막 이 대목을 15분마다 한번 씩 나오게 했어요. 그림을 보면 밝은 별들이 있어요. 그 별들이 심청가의 나오는 광명천지, 광명의 세계, 한국적인 광명의 이미지입니다. 한국의 유토피아의 이미지라는 것이 뭔가에 대해서 이야기하고 싶었어요. 심청가의 대목이 이런 광명천지를 잘 보여주고 있다는 생각이 들었어요.

이태원　자료집에 9페이지에 실린 선생님의 글 중에 알듯 말듯 한 부분이 있는데 이것에 대해서 설명해주시겠어요? "현대인인 우리가 손댈 수 없는

것에 대한 어떤 절대적인 입장이 필요하다고 생각되면, 어떤 심사숙고된 과거에 대한 평가의 유보, 그리고 인류학적·미술학적 명칭 부여의 의도적인 회피가 필요하다." 알듯 말듯 해요.

박찬경 너무 이론적인 이야기는 재미가 없잖아요. 저는 민족주의자는 아니에요. 민족주의는 한계가 많죠. 민족주의는 민족우월주의로 갈 가능성도 있어요. 우리의 것이 세계에서 가장 위대한 것처럼 이야기하는 것은 문제가 있는 것이에요.

제가 여기서 이야기하고 싶은 것은 너무 해석하는 것, 특히 사회학적 분석에 대한 것이에요. 예를 들면 바리데기 설화에서 바리데기가 하늘나라에 가서 감로수를 가지고 와서 그것을 아버지에게 마시게 해서 병을 낫게 하잖아요. 그것을 페미니스트들은 감로수는 설거지와 관련지으면서 해석하고, 이 설화를 여성들의 삶에 대한 것이라고 해석하는 것이 저는 빈곤하다고 느껴지는 것이지요. 이런 해석들이 사실 많아요. 현대의 학자들이 과거의 문화적 유산을 이야기할 때 그것들이 갖고 있는 여러 가지 정신적인 지평이나 그런 것들이 전부다 현대에 우리가 해석할 수 있는 것처럼 이야기하는 것이 저는 불편합니다. 그렇기 때문에 더군다나 조금 뭔가 지적인 생활을 한다면 제일 답답한 게 뭐냐면 한자를 못 읽으면 선조들이 쓴 것도 번역한 것으로 읽어야한다는 것입니다. 그래서 답답해요. 영국에서는 셰익스피어를 그냥 읽을 수 있는데, 우리는 그렇지 못한 게 참담하다는 거죠. 그래서 무슨 이야기냐면 우리의 지식의 구성 자체가 굉장히 서구화되었기 때문에 이것은 불가피한 것이에요. 그렇게 교육을 받았기 때문에 불가피하죠. 우리의 의식적인 구조자체가 이미 서구화되어있어요. 서구화되어있을 뿐만 아니라 지식의 체계자체가 서구에서 온 것이기 때문에 그 체계를 가지고 우리 문화를 이야기하는 것은 근본적으로 한계가 있다는 겁니다. 그러나 한계를 잘 보고 인식하면서 옛 것을 봐야한다고 생각해요. 우리 인식의 주체 자체가 과거의 대상을 해석하거나 바라볼 때에 전부다 알 수 있다고 생각하는 것은 오해라고 생각합니다.

요즘에 그런 논의가 많이 되는 것 같아요. 구체적으로 우리가 사용하는 언어를 통해서 그 언어에서 만들어지지 않은 문화에 대해서 이야기하는 것은 한계가 있다는 것이죠.

이태원 영어 교육으로 자막 없이 영어 영화보기를 제안하기에 제가

그것을 일부러 한번 해봤어요. 그런데 액션 영화는 가능하더라고요. 그런데 드라마는 무슨 일이 벌어졌는지 몰라요. 누가 나타나고 둘이 갈등을 하다가 어떠한 선에서 마무리를 하죠. 그 구조는 바뀌지 않아요. 이 영화의 대사를 몰라도 그 구조는 보이지만 사실 그 안에서 무슨 일이 벌어지는지 모르거든요.

심청가 같은 것도 그런 것 같아요. 심청가 가사는 한국어로 되어있어도 거기에는 엄청나게 많은 사자성어들이 나와요. 봉사가 눈뜨는 장면에서 사자성어가 나오는데 뭐라고 하는지도 못 알아들어요. 심봉사가 사자성어를 떠드는데 뭐라고 하는지 몰라요.

노래 쪽으로도 그런 게 있어요. 노래를 따라 할 수 있어야하고, 마음속 깊이 울리는 것들 있잖아요. 눈물이 터지는 그런 거. 그런 것이 어떻게 가능한가. 간절히 기대하는 것이 있으면 기대하는 것이 나타나죠. 그럼에도 불구하고 울려고 준비하고 있다가 딱 터져요. 심청가를 완창을 못하는 이유가 그런 거예요. 영어로 되어있는 미국 드라마를 보면 위트 있는 말도 나오고 오래된 말도 나오잖아요. 그 문화의 사람들은 예전부터 들어오던 말을 사용하는 것이기 때문에 자기들끼리는 소통이 되는데, 우리는 그런 대목에서 아무것도 모르고 멀뚱멀뚱 쳐다보는 거죠. 그런 꼴들이 이 문화 속에서 너무 많다는 생각이 듭니다. 그게 무슨 말인지 체험이 안돼요. 왜냐하면 그냥 아는 줄 알아요. 영어로 된 드라마를 보면 저 말을 알아들었다고 생각해요. 그러니까 문제의식 자체가 없어요. 언어의 문제이라는 것도 말을 하면 못 알아들어요. 말이 되게 짧거든요. '언어의 문제다' 바로 앞에서 한 말을 반복을 못해요. 이해가 되어야 반복이 되는 것이잖아요.

박찬경 국악자의 입장에서 그것을 어떻게 하실 입장이세요? 완창을 들을 수 없다. 이해가 안 된다. 어떻게 해야 할까요?

이태원 영어 공부하는 것과 똑같은 것 같아요. 포기를 하게 하는 것이 맞는 것 같아요. 그것을 보고 '나는 그것을 봤다'라고 안하는 것만으로도 되게 중요한 거 같아요. 아까 말씀드렸지만, 국악이라는 말은 이런 거예요. 어떤 사람이 산조를 듣고 왔어요. 누구를 만났어요. 그런데 상대편도 국악을 듣고 왔다고 해요. '너도 국악 들었고, 나도 국악을 들었다. 그래서 국악은 좋다.' 그렇게 되는 거예요. 영어로 된 드라마를 보는 것과 다를 게 없어요. 그 안에 무슨 일이 벌어지는 것에 대해서 구분을 못하는 거예요. 구분을

못한다는 것이 인정이 되어야 하는데, 의식자체가 안돼요. 의식이 되어야 하는 것 같아요.

그게 감독님께서 비판적으로 보신 민족주의적인 관점으로 가는 건 전혀 아니예요. 영어를 모른다는 것이 수치가 아니듯이 국악을 못 알아듣는다는 것이 수치는 아니라고 생각해요. 국악은 우리나라의 음악이 아니잖아요. 국악은 조선의 음악이죠. 조선은 우리나라가 아니잖아요. 정치에서도 생활패턴에서도 그렇고 모든 게 조선은 현대와는 달라요. 그런데 그것을 자꾸 우리 것이라고 이야기하는 자체가 위선이라는 인상이 들어요. 전통에 종사하시는 분들이 전통에 접근할 때 모르는 것을 아는 척하고, 우리 것이 가장 좋은 것이라는 사실에 아무도 반론을 제기하지 않는다는 거죠. 미친 소리 같아요. 히틀러시대 때나 나올 법한 말도 안 되는 구호 같아요. 그런데 거기에 대해서 그냥 회피하거나 외면하죠. 같은 하늘 아래서 그 말과 같이 살수 없을 정도의 감정을 불러일으킨다는 말이죠. 우리 것이란 좋은 것이라니.

국악은 온 국민이 거국적으로 싫어하는 음악이거든요. 온 국민이 일치단결해서 싫어하는 음악이기 때문에 그런 말을 하는 거예요. 위선이 밑바닥에 깔려 있기 때문에 전통에 접근이 안 되는 것이고 그 위선부터 어떻게 하는 것이 낫지 않겠나 싶어요.

박찬경 그럼 작곡가라는 입장에서는 어떻게 할 생각이세요?

이태원 저는 고통스럽죠. 운동 할 때 힘들 때 딱 끝나는 것은 운동이 아니잖아요. 힘듦을 느끼면서 뛰면서 땀이 나고 어느 정도의 선까지 할 수 있는 것이 운동이잖아요. 저는 그 운동 중인 것 같습니다. 뛰지도 않는 사람들이 운동이란 뭐다, 운동 좋은 거라고 말하는 것과는 다르게 사는 것이 지금 내가 하고 있는 일이라고 생각하고 있어요.

박찬경 예를 들면 판소리의 대중화, 국악 대중화를 위해서 캐논과 협주를 하는 시도들도 종종 있잖아요. 그것이 소위 말하는 국악의 대중화에 사실상 기여를 하기도 했잖아요.

이태원 아니라고 생각합니다. 김어준이 이야기한 것인데, 누가 권태기를 어떻게 극복하냐고 물어 봤는데 김어준이 권태기를 왜 극복하냐고 대답을 했어요. 저도 그게 정답이라고 생각해요. 전통도 마찬가지라고 생각해요.



싫어하는데 싫어하지 못하는 게 문제인거에요. 싫어하는 게 죄가 되는 거죠. 그래서 국악 대중화가 안 되는 거예요. 대중화가 되려면 대중이 그것을 마음에서 접해야 하는데, 싫어할 수도 없기 때문에 아예 마음에 접근을 시키지 않는 거죠. 만약에 싫어할 권리가 있다면 내가 문을 열어도 되요. 마음껏 싫어해도 되니까. 근데 싫어할 수 없다면 마음을 딱 닫는 거죠. 싫어하지도 못하니까 좋아하지도 못해요. 대중화라는 명목이 '우리 것이란 좋은 것이다'라는 것과 같은 것이라고 생각해요. 결국은 마음이 닫혀 있고, 문법적인 차원에서부터 소통이 될 수 없는 구조적인 문제이기 때문에 억지로 마음에다 집어넣으려고 하니까 그게 마음에 들어가지 않는다고 생각해요. 매력 없는 사람이 별짓 다하잖아요. 여자들이 변장하고 남자들은 허풍을 떠는데, 가야금으로 캐논을 하는 것이 그렇게 느껴져요. 대중화의 성과가 있었다면 그 성과는 아마, 그래 만나주겠다, 한번 만나보자. 카페에 어디로 와라하고 서로 마주 앉은 정도인 것 같아요.

박찬경 그러면 질의응답을 할까요?

참가자 아까 조선이 우리나라가 아니라고 했는데, 왜 그런 말씀을 하신건가요?

이태원 가장 간단하게 이야기하자면 조선이 우리나라라면 북한도

우리나라여야죠. 왜냐하면 북한도 조선이었으니까요.

박찬경 그러니까 이태원 선생님의 말씀은 조선은 옛날이고 흔히 단일 민족의 유구한 전통이라는 것은 다 신화라는 것이죠. 그런 의미에서 민족주의가 아니라는 거예요.

이태원 베르사유궁전에는 화장실이 없어서 하이힐이 발달했다는 속설이 있어요. 그런 것처럼 조선시대에는 예를 들면 썬크림이 없었고, 어느 시대까지는 계급이 낮은 사람이 소송을 제기할 수 없었고, 여자들에게 투표권이 없었어요. 조선시대에 일본이라는 존재도 알고 일본어도 한 번씩 들어봤고, 바하도 들어본 적이 있는 경험들 속에서 당시 사람들이 살아갔을 거라고 생각하면 안 되죠. 농민들은 아무것도 없이 땅 하나에만 의지해서 살았잖아요. 우리는 그것을 다 아는데 그것 밖에 모르는 걸 상상할 수는 없는 것 같아요. 이 사람 입장에 살고 있다고 생각하는 것은 착각이라고 생각합니다.

박찬경 민족이라는 관념이라는 것은 사실 근대에 생겨난 것이고, 민족이라는 관념 자체가 서구에서 온 것이라는 이야기를 많이 하죠. 전통적인 문화가 중요하지 않다. 혹은 외국에서 배울 것이 없다는 것과는 관계가 없는 것이죠. 하나의 민족 국가로서의 조선. 일제에 저항하면서, 식민지 통치에 저항하면서 생각난 관념이라든지. 그 전에는 국가라는 개념이 아니라 마을 공동체, 왕이라는 추상적인 존재가 있었죠. 물론 한국은 다른 나라에 비해서 언어가 통일 되어있고 오랫동안 왕조의 역사를 갖고 있기 때문에 지역적인 풍토가 강하다고 할 수 있겠죠. 민족국가라는 개념은 근대에 만들어진 것이기 때문에 하나의 조선, 지금의 한국사회도 조선사회다, 지금이 조선사회와 연결되어있다는 것이라고 보는 것은 많은 문제가 있죠.

이태원 박찬경 선생님 글에 있는 예를들어 말씀드리면, 요즘 사극 에로티시즘이 많잖아요. 과거를 빌려서 연애를 하는 것이 극단화되어 있는 것이죠. 그러한 영화들은 역사를 재구성한다, 이런 저런 해석, 사학적인 해석을 보여준다는 입장도 있지만, 역사 일반이 그런것처럼 역사에서 우리가 보고 싶은 것만 보려고 만든 것 아니겠습니까. 그것의 극단이 사극 에로티즘이라고 생각해요. 박찬경 선생님께서 <쌍화점>을 예로 들으셨어요. 영화 <쌍화점>은 변태적 낭만주의에요. 과거에 대해서

표피적이고 미적인 감각을 추구를 하죠. 전통사회에서 그럴 가능성이 있었다는 것에 아무도 책임지지 않은 인식적인 작용이 있다고 봐요. 그런 것이 가능하다는 상식 같은 것이 무의식적으로 생긴다는 거죠. 전혀 가능성도 없는 것들이 무책임하게 인상으로서 맺혀지거든요. 그런 결과 중에 하나가 국악인거 같아요. 전통문화에 대한 그런 일반적인 환상과 거짓이 좀 있죠.

박찬경 작곡가로서 고독하게 살다보면 저렇게 냉소적으로 됩니다. 이해하시고, 이태원 선생님의 말은 국악을 듣지 말고 미워하라는 이야기가 아니라 국악을 깊이 사랑하라는 의미로 들으시면 되겠습니다.

이태원 힘드신 분 있으시면 저의 공연에 오시면 힘들기가 굉장히 힘들다는 것을 알 수 있을 거예요.

박찬경 아까 이야기했던 사극 에로티시즘을 보면, 카드 대신에 엽전을 쓰고, 총 대신 칼을 쓰는 식으로 현대의 것들을 과거에 덮어씌우는 거잖아요. 하나의 민족이라는 조선에 현대의 것을 투사하는 것이야말로 문제다라고 생각하시면 되겠습니다.

참가자 방금 말씀하시는 맥락이랑 연결되는 것 같은데요. 퓨전 국악 있잖아요. 아이돌 그룹처럼 화려하게 차려 입고 나와서 화려한 퍼포먼스로 퇴폐적 국악을 연주하는 사람들이 많이 생겨서 활동들을 하고 있는데, 그것도 국악의 본질을 벗어나서 왜곡된 형태라고 생각이 되시는지 아니면 시대의 필요에 따라서 그렇게 적응해 갈 필요가 있다고 보는지 궁금합니다.

이태원 제가 답을 해야 할 것 같은 분위기이지만, 사실 이것은 감독님이 일반적인 답변을 해주실 수 있을 것 같아요. 저는 전문가이기 때문에 제가 평가를 하면 사람들이 제 답변에 편견을 가져요. 제가 전문가이기 때문에 그런 거죠. 이 질문에 대해서 감독님의 답변을 듣도록 하겠습니다.

박찬경 퓨전국악도 퓨전국악 나름인 거 같아요. 세부적인 부분이 필요한 거 같아요. 대부분 저로서는 불편합니다. 제가 인상 깊게 본 것은 '비빙'이라는 국악 그룹의 공연이었어요. 이 그룹은 퓨전을 표방하지는 않죠. 하지만 악기라든가 그런 것이 좀 섞여있어요. 제가 작곡가 앞에서 음악에 대해서 이야기 하는 것이 번데기 앞에서 주름잡는 것 같네요. 음악에 따라서

다른 거라고 생각해요. 퓨전자체가 불가능하고, 안 좋다고 볼 필요는 없는 거 같아요.

이태원 '미'라고 하면은 아름다움, 판단력, 직관, 감각 이런 것들에 대해서 우리가 아무런 전제조건도 없다고 생각하는 경향이 많아요. 그것이 언어가 아니라고 생각해요. 이 음악과 저 음악이 서로 다른 문법이라고 생각하지 않는 경우가 많아요. 음향적으로 듣는 거죠. 인상이 어떻다고 생각을 하는 거죠. 예컨대 가곡을 듣다가 멈추고 이 다음에 뭐가 나올 것 같냐고 물으면 깜깜해져요. 하지만 '나는 가수다'에 나오는 어떤 노래를 들려주고 우리가 모르는 처음 듣는 노래를 들려주면 다음에 무슨 노래가 나올 것인지 예상하고 흥얼거릴 수 있어요. 그게 문법화되어 있다는 것이 거든요. 그 다음에 무엇이 나올지에 대해서 기대를 하고 그 질서를 동시간적으로 파악하고 있는 거예요. 문법적으로 듣는다는 거예요. 문법이 없으면 아름다움을 느끼기 어려운 장르들이 있어요. 미적인 판단은 그 전제로서 대상의 정체에 대한 인식이 있는데, 전제가 없다고 생각하는 경우들이 많다는 거죠. 정체라고 하면 정체를 표현할 때 거기서 문제가 생기는 것 같아요. 예를 들어서 퓨전 국악은 국악이잖아요. 국악이라는 것이 뜻하는 바가 대체적으로 있어요. 물론 왜곡으로 물들어 있지만. 하여튼 어떤 실체가 있고, 어떤 문법이 내제해 있고요. 그런 문법이 전혀 없는데 그걸 국악이라고 이야기할 때 퓨전 국악에 대한 미적 판단이 왜곡된다는 거죠. 다른 정체를 이야기해놓고 다른 판단을 하는 거예요. 그 정체에 대해서 판단을 하는 것이 아니라, 그 정체에는 화성법밖에 없는데 화성법에 대한 판단을 국악에 대한 판단으로 이야기하는 거예요. 그것은 마치 동전 하나를 여러 개의 컵 중에 하나의 컵에 숨겨놓고 막 돌려서 속이는 방법과 같은 거예요. 그것에 잘 속아요. 왜냐하면 어떤 하나의 매체가 컵처럼 그 안에 동전이라는 정체를 갖고 있다는 사실에 대해서 우리가 인식을 안 하기 때문인 거 같아요. 그러니까 컵밖에 안 보이는 거죠.

박찬경 정리해서 말씀드리자면, 국악이라고 불리워지는 것과 서양음악과의 근본적인 차이가 동시에 존재한다는 거죠.

이태원 언어적인 차이죠.

박찬경 화성법이라는 서양 음악의 언어를 국악이라고 불리워지는 것에 적용시키거나, 파악하려고 하는 것이 우습지 않느냐는 것이죠.

이태원　'니츠팔러마'는 중국어인데요. 그것을 중국어라고 이야기하면 '밥 먹었냐'는 뜻인데, 한국어로 이야기하면 욕처럼 들리잖아요. 이처럼 그것을 국악이라고 이야기하면 평가가 달라지거든요. 그게 무슨 국악이라고는 이야기를 하는데, 그러지 말고, 겁내지 말고, 국악을 싫어해도 되고 안 해도 되요. 내가 하는 음악의 양식에 맞는 말을 쓰면 된다는 거죠.

그건 병적인 것 같아요. 탱고를 연주하면서 그것을 퓨전국악이라고 하는 것은 병이에요. 언어장애 같은 거죠. 국악기를 갖고 탱고를 하는 음악은 좋고 나쁨에 의해서 판단할 수는 있지만 그것을 국악이라고 하는 것은 병이라고 봅니다.

박찬경　우리가 조금 더 고려해야할 문제가 있는 것 같습니다. 시각예술에서도 정말 그러한가 질문을 해볼 수 있을 것 같아요. 동양화와 서양화가 나뉘어왔고 그것이 지속되어 있어요. 국악과 서양음악을 비교해서 이야기 하듯이 동양화와 서양화를 비교해서 이야기할 수 있는가. 그런 것에 대해서 가끔씩 생각해요. 여러분 오윤 선생님 아시죠? 민중미술시기에 목판화를 하시던 미술가예요. 그분은 민족형식을 중요시했고 전통문화를 사랑했어요. 이 양반의 작품을 쭉 추적해보면 초기에는 피카소 그림을 많이 베껴서 그렸어요. 피카소와 비슷해요. 그러다가 어느 순간에 남미에서 벽화를 작업을 했던 디에고 리베라(Diego Rivera)[3]의 작품을 많이 모방을 했어요. 오윤 선생님은 민족형식의 미술 작업을 하시려고 했지만 큐비즘도 가져오고, 남미의 양식도 가져 온 거죠. 순수한 민족형식이라는 것은 있을 수 없다는 것입니다. 출발하는 근본적인 기점으로서 오리지널한 실체적인 출발이 있다고 하는 것은 신화라고 볼 수 있죠. 그런 의미에서 국악도 비슷하다고 생각합니다. 그런 문제에 대해서는 어떻게 생각하세요. 국악의 실체라는 것이 어떤 것인가요.

3) 멕시코의 화가. 멕시코내란 종식과 함께 귀국하여 미술가협회를 결성, 활발한 벽화운동을 전개하였다. 멕시코의 신화·역사·서민생활 등을 민중에게 직접 이야기할 수 있도록 공공건축물에 늠름한 감각과 힘에 넘치는 벽화를 그렸다. 민중에 대한 애정이 넘쳐 흐르며, 유럽회화의 전통을 멕시코의 전통에 결합시키려 했다.

이태원　국악이라는 말로 지칭하는 음악들을 '국악이라는 말로 지칭하기 시작하면 그때부터 모르겠다'는 거예요. 예를 들어서 미국음악이라고 하면 블루스, 팝, 재즈 중에 어느 것을 지칭하는지 모르죠. 미국음악이라고 이야기할 수 있는 정보가 전혀 없잖아요. 우리는 미국음악이라는 말을 쓴 적이 거의 없을 거예요. 블루스면 블루스고 컨트리면 컨트리이고, 락이면 락이지. 그런데 한국 전통에는 이런 음악들이 있어요. 서도소리, 경기소리가 있고, 육자배기가 있어요. 음악을 하는 사람들끼리 "경제로

현대과학기술의 반대편에 종교가 있다면, 종교의 반대편에는 미신이 있다
나는 과학기술도 싫고 최도종교도 싫다 미신도 유물론도 싫다
그러나 나는 현대과학기술의 위험을 경고할때의 종교는 좋다 종교의 무의식을
자극하는 미신은 좋다 미신을 거부할 때의 합리적 사고는 좋다

해봐라"하면 다 알아들어요. 그런 말 처음 들어보죠? 그런 말을 모를 때 우리가 미국음악에 대해서 안다고 할 수 있을까요? 미국음악에 대해서 말해보라고 하면 용어 다섯 개를 들 수 있어요. 부르라면 부를 수도 있어요. 그런데 조선의 음악문화 전통을 '국악'이라고 부르기 시작하면서 닫힌 거예요. 국악은 마치 셔터예요. 열어야 이 길도 있고 저 길도 있는데 안에 있는 것을 하나도 모르잖아요. 음악을 구분하지 않는 말이죠. 우리는 블루스랑 컨트리랑 구분하죠? 아일랜드계 컨트리랑 다른 컨트리랑 음악적으로 구분하죠. 우리는 미국음악은 구분을 잘해요. 딱 들으면 잘 알아요. 그렇게 구분을 하는 수준에서 전통음악에는 문법적으로 서로 다른 정체들이 있어요.

박찬경 사실 우리가 이야기한 것이 식민지를 경험한 식민문화가 우리를 지배하고 있는 사회에서 어떻게 할 것이냐는 질문 쪽에 닿아있다고 생각해요. 이태원 선생님이 국악을 회의적인 입장이라고 봤는데 사실 반대편에 심정을 읽어주는 것이 중요하다고 생각합니다. 저는 '전통문화'라는 말을 싫어하고, '옛 문화'가 어떻게 현대의 작가들에게 작용하고 있는지를 아는 것이 중요하다고 생각합니다. 말하자면 80년대 민중미술과 민족문화가 있었는데 그것을 다시 한 번 부정하면서도 다시 계승하는 것이 중요한 화두라고 생각합니다. 여기까지 하겠습니다.

감사합니다.



4

김남수

2013.08.06

김남수 (안무 비평가)

김남수 비평가는 2002년 제9회 무용예술상 무용평론 부문 당선과 함께 안무비평가로 활동을 시작하였다. 무용월간지 《몸》 의 편집위원을 거쳐 현재 2006년 창간된 퍼포밍아트지 《판》 의 편집위원으로도 활동했다. 2008년부터 백남준아트센터 학예연구원, 2011년 (재)국립극단 선임연구원 등으로 재직하였으며, 현재 아시아예술극장에서 드라마투르그로 활동하고 있다. 저서로는 『백남준의 귀환』 (공저), 『커뮤니티와 감흥의 미학』 , 『고함』 (공저) 등이 있다.



모바일을 통해 강연
동영상을 볼 수 있습니다.

1930~40년대생 작가들의 특이성
노자의 신화와 빛 상태의 예술

제가 잠깐 앞 강연(박찬경·이태원 2인대담)에 대한 논평을 하며 시작하겠습니다. 하나는 영화 설국열차에 대한 것입니다. 어떤 분이 설국열차를 재미없게 보셨는지 '그러고 보면 은하철도 999는 걸작이다' 라고 하셨습니다. 설국열차와는 달리 은하철도 999는 철로가 없기에, 주어진 길에서 벗어날 수가 있지 않았겠느냐하는 것이었습니다. 20세기의 많은 사람들이 햄릿에 나오는 유령이야기를 많이 인용했습니다. 유령이 출현했을 때 햄릿이 이런 대사를 합니다. "Time Is Out of Joint" 시간이 레일로부터 탈선해 있다고 말합니다. 현재라는 시간대가 유령의 시간대와 포개지거나 현재 자체가 유령의 시간대로 넘어가는 것을 말합니다. 현재가 얼마나 감옥 같은 가를 햄릿이 아주 나지막하게 부르짖거든요. 그로부터 20세기의 많은 사상이 시간 철학의 형태를 띠게 됩니다. 그리고 20세기에 들어와서 어떤 사상가가 이런 이야기를 합니다. Contemporary, 소위 동시대라고 하는 것은 현재 Now 가 아니다. Already Not, 이미 아닌 겁니다. 조금 전에 국악에 대해 본질주의적으로 설명하려 시도하다가 결국 '국악은 말에 불과하다, 명칭에 불과하다'고 말씀하셨습니다. 그러니까 이미 아닌 것이라고 하신 거죠. 그런데 퓨전국악에 관해 이야기하실 때에는 다시 국악을 옹호하는 제스쳐를 취하셨죠. 국악이 다시 도래하는 듯한 자세를 취하셨습니다. 그렇지만 그것이 지금 여기 당도하지는 않았죠. Not Yet. 우리가 사는 동시대라고 하는 시간의 흐름이라는 것은, 누구도 붙잡을 수 없지만 Already Not과 Not Yet 사이의 어떤 괴물 같은 것이죠. 이 이야기가 가장 실감 나는 곳은 패션이에요. 현재 시점에 가장 대세를 이루고 있는 패션을 보세요. 이미 대유행을 하는 패션을 보세요. 대유행을 하고 있다는 이유로 이미 그것은 유행이 아니에요. 옛날 표현대로, 이미 6시 5

분이 되어버린 것이죠. 6시 5분 전이 아니라. 하지만 여전히 그 자리와 그 시간대를 지키고 있기 때문에 아직 새로운 유행은 당도하지 않았습니다. 그래서 우리는 굉장히 이상한 느낌이 들면서 대세가 된 유행의 흐름에 동참을 하고 있지만, 실제론 믿지 않죠.

다른 하나의 논평은 프랑스의 인류학자로 시작하겠습니다. 인류학 자체를 만든 레비 스트로스라는 사람이 있습니다. 3년 전인가 죽었습니다. 수제자를 한 명 남겼는데 고들리에라는 사람입니다. 그는 우리가 사는 세계를 선물을 준다는 뜻에서 세 가지로 구분할 수 있다고 했습니다. 첫 번째는 팔 수 있는 것입니다. 우리가 살고 있는 모든 세계는 팔 수 있죠. 두 번째는 줄 수 있는 것입니다. 팔 수는 없지만 줄 수 있는 것입니다. 세 번째는, 팔거나 줄 수는 없지만 보존해야 할 것이 있다고 합니다. 그런데 우리사회에서는 팔 수도 없고 줄 수도 없어 보존해야할 것에 대한 공격이 상당히 가해지고 있습니다. 보존해야 한다는 이유때문에 공격이 가해집니다. 사실은 팔 수 있는 부분이나 줄 수 있는 부분에서 건드릴 부분은 아니라고 생각합니다. 고들리에는 그것을 신성한 사물이라 했습니다. 뛰어난 연극이나 공연에는 항상 신성한 사물이 있습니다. 미술에서 오브제라는 말이 탄생할 때도 그 기원을 따랐다고 합니다.

자, 이제 흥분을 좀 가라앉히겠습니다. 지금 제목이 굉장히 큽니다. 제가 오후 시간에 선생님 두 분을 모시고 함께 토론할 예정입니다. 오후에 겪어 보시면 아실 텐데, 저도 어제 혼이 났습니다. 저도 약간 과대망상이 있었는데 정신이 번쩍 들었습니다. 저는 그 두 분에 비하면 아무것도 아니에요. 그래서 정신을 좀 차리고 이 빅 네임들(백남준, 김구림, 이병복, 이응로, 주재환, 백수남, 임충섭)을 엮어 보려고 하는데 잘 될지 모르겠습니다. 사실 이게 8회에 걸쳐 16시간에서 20시간에 걸쳐 했던 내용을 압축한 것이거든요. 압축했기 때문에 다 떨어져 나가버렸죠.

백남준, 김구림, 이병복, 이응로, 주재환, 백수남, 임충섭. 또 많은 작가들이 있겠죠. 1930년대와 40년대에 태어난 작가들입니다. 그런데 이분들의 세계로 입문하려면 뭔가 예비 단계가 필요할 것 같습니다. 제가 섬머아카데미 핸드아웃에 글을 짧게 썼습니다.

백남준 선생님이 1956년에 루브르에 가서 겪었던 이야기를 도올 김용옥에게 한 적이 있다고 합니다. 인상파와 루벤스의 작품을 실제로 봤더니 어둡고

칙칙하더라는 거예요. 인상파라는 게 빛의 회화라잖아요. 그런데 빛이 나지 않고 칙칙하더라는 겁니다. 내가 이따위 것을 보려고 여기까지 왔는가 싶어서 바닥에 주저앉았다고 했습니다. 이건 굉장히 중요한 사건인데, 소위 예술이 빛을 담는다고 하는 표현은 Analogy 나 Allegory, 즉 비유적으로 쓰는 말입니다. 실제 빛이 아니라 빛에 가까운 어떤 것으로 표현하는 것에 대해 문제 제기를 하는 것이었습니다. 그리고 백남준은 빛 자체를 자신의 매체로 삼게 됩니다. 현대 예술의 전환이 일어나는 기점이 되는 겁니다. 우리가 보는 미술사 교과서는 광택제를 사용해 빛이 납니다. 그러나 실제로 가서 보면 빛이 나지 않습니다. 그냥 물감 덩어리들이 덕지덕지 붙어 있는 것을 볼 뿐입니다. 하지만 우리는 교과서에서 본 그 인상을 확인하러 갔기 때문에 눈앞의 실물을 부정하게 되거든요. 빛이 나지 않는 것을 빛이 나는 것으로 가정하면서 감상을 하게 되는데, 매우 좋지 않은 태도 같습니다.

84년에 백남준이 이런 이야기를 합니다. "한국이나 일본처럼 일급의 예술가가 일급이 된 다음에 만신전에 오르면, 그 사람에게 배워서 예술가가 되려고 하는 한 가지 타입이 있다." 또 한가지는 "그들 사이에서 아직 예술이라고 말할 수 없는 감각의 분할이 일어나는 과정 중에서 그들과 어깨를 부딪치면서 예술가가 되고자 하는 타입이 있다." 이 두 타입은 전혀 별개의 문제라는 이야기를 합니다. 우리가 하고 있는 것은, 예술 대학에 가 교과서를 통해 수많은 예술가들이 이뤄놓은 것을 배워서 예술가가 되려고 하는 것입니다. 그러나 이런 방식으로는 절대로 예술가가 될 수 없습니다. 지금 당장 파리나 뉴욕이나 베를린으로 나가서 아직 쓰여지지 않은 역사에 참여하면서 어깨를 부딪혀야 예술이 된다는 거예요. 미술사에 등재 되진 않겠지만 언젠가는 등재가 되겠죠. Already Not 이지만 Not Yet, 언젠간 도래할 것이라는 신념을 가지고서 그들 사이에서 어깨를 부딪치며 살아야 예술이 된다는 거예요. 지금 뒤샹이나 피카소를 보고 영감을 얻고 패러디나 오마주를 할 수 있습니다. 대개 이런 것은 아류에 불과한 것이에요. 실제로 백남준은, 우리가 생각하는 예술의 영토가 이미 다 밝혀져서 우리가 할 수 있는 것은 없다는 한 학생의 질문에 그렇지 않다고 했습니다. 저는 이것을 매우 중시합니다. 우리가 할 수 있는 것이 무엇인가, 그리고 할 수 있는 것을 무의식의 측면에서 검토해 보았습니다. 그래서 찾아낸 말이 사마천 (司馬遷)의 사기(史記)에서 흉노(匈奴)의 생태를 나타낸 '조집운산(鳥集雲散)'이라는 말입니다. '새 떼처럼 모여서 구름처럼 흩어진다'는 말입니다. 무엇인가 조짐이 좋거나 잔치를 할 때는 새떼처럼 모인다는 말입니다. 그러다가

사태가 불리하기 시작하면 슬그머니 사라지기 시작합니다. 그런 무의식을 가지고 있는 사람들이 꾸려가는 세계관이라는 것은 세가지로 구분해 볼 수 있을 것입니다.

첫 번째는 하늘을 숭배하는 자연법적 체계입니다. 종교가 없습니다. 기독교, 불교, 샤머니즘, 무신론 등 수많은 게 있지만, 사실은 그게 종교라고 하기엔 대부분 날라리죠. 신앙의 형태를 갖추고는 있지만, 걔중엔 근본주의적으로 믿음을 가지는 예외도 존재합니다만, 끊임없이 펼쳐진 하늘을 숭배하는 것이 조집운산을 실행하는 자들의 특징이에요. 두 번째는 리더를 항상 카리스마적인 사람으로 선택한다는 점입니다. 이 부분은 독재자를 가리키는 말로 오인해요. 카리스마적 리더란, 국가에 대항하는 사회라고 적어 놓았는데, 정치인류학자인 피에르 클라스트르가 주장하는 내용입니다. 끊임없이 베푸는 타입의 리더를 가리킵니다. 카리스마적 리더와 독재자가 구분이 안 되는 곳이 한국사회인데 이게 구분이 되었으면 좋겠습니다. 세 번째는 북방 아시아에서는 쿠릴타이이고 우리로 치면 화백회의 입니다. 모든 사람들이 만장일치를 해야 해요. 그래서 마음과 마음이 소통하지 않으면 결국 어그러지게 됩니다. 이 세 가지가 하나로 어우러진 퍼포먼스가 있다면, 백남준이 든 예가 '계'예요. 백남준이 뉴욕에서 본 것이 마피아들의 고리대금업이었습니다. 계라는 게 본질을 따지면 고리대금업이죠. 그런데 아줌마들이 뉴욕에 와서 엄청난 액수의 계를 하는 거예요. 그런데 그 계가 깨져도 끊임없이 하는 겁니다. 왜그럴까요. 하늘을 숭배한다는 것은 자기 안에 어떤 무의식이 작동하기 때문이에요. 백남준은 그 말을 이런 명제로 바꿨습니다. "가장 중요한 문제는 신을 바꾸는 것이다. 사람은 누구나 자기 안에 신과 신전을 가지고 있다." 이는 유일신이나 지복신 등의 잡신을 이야기하는게 아니에요. 다름아니라 사람의 마음속에는 신성을 느끼는 감각이 있다는 겁니다. 그래서 아까 제가 하늘 숭배라고 했는데, 예전에는 그런 말 참 많이 했습니다. '하늘이 알고 있다.' 또 '하늘이 두렵지도 않느냐.' 이것이 우리가 알고 있는 윤리학의 기초였는데 이제는 하늘에 대한 접근경로가 차단되었습니다. 이제 하늘 따위는 쳐다보지도 않죠. 야생의 에티카가 성립되지 않습니다. 그리고 그 신, 신성이라는 것은 미디어적으로 봤을 때 전광입니다. 신(神)이란 글자는 번개의 형상을 하고 있습니다. 이 번개의 형상을 한 카메라를 기획한 사람이 있어요. 장선우라는 80년대 문제적 감독이에요. 장선우가 신명의 카메라론이라는 걸 주장했습니다. 막 춤추는 카메라를 추구했습니다. 말만 앞서고 실행하지는 못했습니다.

그의 영화를 보면 실제 그의 카메라는 춤추지 않아요. 가장 근사하다고 하는 우묵배미의 사랑에서, 쉽게 말하면 전성기의 박중훈과 최명길이 비닐하우스에서 사랑을 나눕니다. 카메라는 조용히 그걸 관찰하고 있을 뿐입니다. 따뜻한 시선으로. 춤을 추는 건 딱 한 번 나와요. 박중훈의 조강지처인 유혜리라는 여배우가 현장으로 쫓아가 박중훈의 머리채를 잡고 질질 끌고 갈 때에요. 그때는 카메라가 춤을 추며 신명을 냅니다. 하지만 그것은 의식적으로 사용한 것이 아니죠. 우리 내부에 있는 전광, 전기인 동시에 빛인데 영화라는 장르에서는 그것을 (이론적으로) 볼 수가 없었습니다. 백남준은 영화를 보지 않았다고 합니다. 그 자체가 굉장히 타율적이기 때문에. 싱글 채널이잖아요. 처음부터 끝까지 보고 있어야 하죠. 비디오 아트는 중간에 자리를 비워도 상관이 없죠. 그런 면에서 영화라는 건 폭력적인 매체인 것 같아요.

어쨌든 신명 난 카메라를 발견할 수는 있습니다. 프리드리히 키틀러라는 독일의 미디어 이론가가 있었습니다. 작년인가 재작년에 죽었습니다. 저희가 초빙하려고 했는데 돌아가셨더라고요. 그분이 서구영화의 탄생에 관해 이야기하세요. 서부영화라는 것은 기병대가 말을 타고 달려가고, 반대쪽에서 인디언이 말을 타고 달려오고 있습니다. 서로 마주 보며 달리고 있습니다. 스쳐 지나갈 수도 있고 동행할 수도 있습니다. 둘이 마주 보고 방아쇠를 당깁니다. 상대와 내가 달리는 상대적인 속도를 가늠해서 방아쇠를 당겼을 때, 실제 물리적으로 총탄이 날아가 명중이 되는 것이 서부영화의 탄생이라고 말합니다. 광장에서 두 남자가 서서 총을 뽑아 방아쇠를 당기는 것이 서부영화가 아니고, 말을 타고 가는데 상대성 이론처럼 상대의 속도를 가늠하는 것. 저는 그것이 신명의 카메라라고 생각합니다. 장선우 감독이 서울영상집단을 꾸렸을 때 구상하던 것이기도 합니다. 이것이 조집운산: 새 떼처럼 몰려들었다가 구름처럼 흩어지는 사람들이 기본적으로 가지고 있는 속성이에요. 머릿속에서 번개가 치는 사람들이 기본적으로 가지는 감각입니다.

여기 앉아 있는 여러분도 머릿속에 번개가 치는 사람들일 겁니다. 모두가 직관을 가지고 있지만 용기 있게 꺼내서 애기를 못 할 뿐이에요. 창피를 당할까 봐 입 밖으로 꺼내지 못하는 것이죠. 이것이 말이 될지 자신이 없는 거예요. 하지만 무의식이 발현되는 직관의 언어를 구사하는 순간 그는 천재가 되는 겁니다. 백남준이 56년도 26살 때 에세이를 하나 썼습니다.

“천재가 홀로 어떤 길을 가고 있을 때 그 사람의 발목을 잡을 것이 아니라 모든 사람 각자가 스스로 천재임을 깨닫기 바란다. 대중은 영문도 모른 채 천재에게 트집을 잡지만, 일정 시간이 지나면 영문도 모른 채 환호를 보내고 말 것이다.” 이렇게 상대적인 속도를 가늠하는, 번개를 치는 듯한 영감을 포획하는듯한 직관을 가진 사람을 대중들은 이해를 못 하죠. 우리는 그것을 뒤샹의 언어라던가, 피카소의 언어라던가 누구의 언어를, 요즘은 벤야민의 언어를 빌려서 이야기하려 합니다. 자기는 생각을 못하는 사람처럼. 그게 가장 큰 문제라고 생각합니다.

아까 이야기한 ‘현재주의’는 역사가에게 결코 칭찬이 아닙니다. 우리의 눈은 과거에 확실히 고정된 채 미래로 나아가고 있습니다. 이를테면 역사가가 세상에 제공하는 이미지는 백미러로 보이는 이미지입니다. 두 개의 속도 속에서 가늠하고 있는 시각이 진짜 시각이라는 것입니다. 심지어 역사가조차도 역사를 기술할 때 현재주의라는 굴레를 탈옥하는 방식에 관해 이야기를 합니다. 또 1930년대 헤밍웨이나 피츠제럴드 같은 작가들을 묶어서 Lost Generation이라고 이름을 붙인 사람이 있습니다. 거트루드 스타인이라는 작가가 쓴 피카소라는 얇은 에세이를 보면 이런 이야기가 나옵니다. “내가 미국에 있을 때 비행기 여행을 자주 했다. 하늘에서 땅을 내려다봤을 때, 그 어떤 화가들이 하늘로 올라가기 전에는 보지 못했을 큐비즘의 모든 선을 보았다. 나는 거기서 피카소의 어지럽게 섞여 있는 선을 보았다.” 이 작가는 피카소 옆에서 그의 작품을 지켜본 사람이었습니다. 그 당시 예술가들은 마치 확신범 같은 태도로 우정을 지켰다고 합니다. 그런 우정을 필리아라고 합니다. 애정이 섞여 있는 우정. 동성애에 가까운 우정이죠.

1955년에 프랑스 감독인 앙리 조르주 클루조라는 사람이 피카소의 미스터리라는 다큐멘터리를 찍습니다. 웃통을 벗거나 얇은 셔츠를 입은 피카소가 캔버스를 놓고 그림을 그리는 것을 찍은 한 시간 짜리 작품이었습니다. 기회가 되면 꼭 보시길 바랍니다. 앞에 박찬경 작가도 큐비즘 이야기를 하셨는데, 오후에 신범순 국문과 교수가 피카소 이야기를 하실 가능성이 있습니다. 전혀 다른 이야기입니다. 그 다큐를 보시면 피카소는 큐비즘의 작가가 아니에요. 어떤 일이 벌어지냐면, 피카소가 그림을 한참 그릴 때 감독이 옆에서 필름이 다 됐으니 5분만 쉬자고 합니다. 그때 피카소는 거의 다 그렸다고 말하고 계속 그림을 그립니다.

그러자 감독이 애가 달아서 5분 남았다고 이야기합니다. 피카소는 5분이면 충분합니다, 하고 계속 그림을 그려요. 감독이 8초 남았습니다. 피카소는 8초면 완성하고 남는다고 말합니다. 사실 어떤 일이 있었냐면, 그림은 이미 완성이 됐습니다. 한 여자가 있고 한 여자의 이마에 새가 그려져 있습니다. 조인 같은, 동굴벽화에 나올 법한 새의 얼굴을 한 45도 기울어져 있는 어떤 샤먼의 그림 같은 것을 그려요. 쓱쓱 다 그린 다음에 그 위에 그림을 다시 그려요. 건물을 그리고 종탑을 그리고 창문을 내죠. 다 그린 거죠. 그림을 완성한 듯 하면서 그 위에 새 물감으로 다른 그림을 덧붙이기 시작하는 것입니다. 캔버스 위가 그린버그하고 정반대의 현상이 그려집니다. 엄청난 두께의 물감 더미가 만들어져요. 그 더미는 무엇이냐 하면, 큐비즘이 아니고 큐브 안에 기하학적 형태가 들어가는 것이 아니라, 미야자키 하야오의 <하울의 움직이는 성> 같은 게 만들어져요. 수많은 차원이 캔버스 위에 레이어로 11차원까지 만들어지는 것이죠. 굉장히 미스테리합니다. 피카소를 입체파라 하는 것은 모독이라고 말하는 사람이 일본의 나카자와 신이치라는 인류학자와 한국의 신범순 교수입니다. 저는 그게 아주 반가웠습니다. 현재로부터 탈옥하는 것만 그리는 것이 아니고, 그렇게 됐을 때 차원 이동이 일어나는 방식으로 우리의 인지능력 또는 무의식을 개방하기 때문입니다.

백남준도 이런 식으로 차원 게임을 시도한 적이 있죠. 뒤에 보이는 것이 RCA라는 1940년대 스타일의 옛날 TV 입니다. 여기 앞에는 1964년 출시된 CV-2000이라는 캠코더가 있습니다. TV에서 나오고 있는 장면을 다시 캠코더로 찍고 있습니다. 전형적인 조집운산의 시각이죠. 움직이고 있는 것을 다시 포용하는 미디어아트를 선보임으로써 장난처럼 꾸몄죠. 'TV Looking Glass(티브이를 보고 있는 유리)'라는 작품이에요.

스포츠 선수들은 눈이 좋아야 합니다. 160 킬로미터로 날아오는 야구공을 맞추기 위해서는 0.4초 만에 판단을 해야 하는데 실제로는 0.6초가 걸린다고 하죠. 그리고 0.2초의 차이는 끊임없는 연습으로 극복한다고 합니다. 공이 날아오는 속도는 0.44초가 걸리는데 실제 배팅은 0.6초가 걸린다고 하니까요. 날아오는 공과 휘두르는 배트를 일치시키기 위해서는 동체 시력이 중요합니다. 구기종목에서는 일반화되어 있습니다. 미술가들도 이럴 것 같지만 그렇진 않은 것 같습니다. 제가 어떤 미술가와 함께 극장에 갔습니다. 그런데 그 분이 당혹해 하시더라고요. 무용수 좀 가만히 있게

해달라고요. 그 분은 극장을 나오며, '아무것도 볼 수가 없었고 무대 배경 미술 밖에 볼 수 없었다'고 했습니다. 왜냐하면, 무용수들은 끊임없이 움직이잖아요. 그것을 볼 수가 없었다고 고백했습니다. 저는 이상하다고 생각했습니다.

실제 서부영화를 보면 동체시력이 필요로 하는, 두 개의 상대적인 속도가 전시되는 타입의 영화가 거의 없습니다. 프리드리히 키틀러가 서부영화의 시작을 이렇게 설명했는데도 정작 이렇게 찍은 영화가 거의 없습니다. <전함 포템킨>에 나오는, 혁명을 일으킨 민중을 학살하는 코사크 족이 오데사의 계단 장면 때문에 오명을 뒤집어쓰고 있습니다. 실제로는 카자흐 초원에 말을 타는 유목민입니다. 그들을 역사에서 구제해주려고 준비를 좀 했는데 인터넷이 안되네요. 끊임없이 말을 타고 달리면서 시각조정이 일어나는 장면이 기다리고 있습니다. 나중에 한 번 찾아서 보세요. 유튜브에서 '타라스 불바'로 검색하시면 됩니다.

또 하나는 그와 같은 상대적 속도라고 하는 것은 우리 뇌과학의 문제이기도 합니다. 오후 시간에 뇌과학자 박문호 선생님이 아마 뭔가를 압축할 수 있으면 근사한 이야기를 해줄 거라 생각해요. 하지만 안 그럴 가능성이 훨씬 높은데, 큰 기대는 하지 마세요. 어떤 버섯이라던가 화학제를 복용했을 때, 벤야민이 파리 시내를 어슬렁거리면서, Flaneur 라고 하죠, 어슬렁주의자가 되어 걸어갈 때의 감각을 볼 수가 있습니다. 굉장히 몽환적으로.

우리가. '우리'라고 하는 것은 약간의 설명이 필요합니다. 신채호라는 역사학자가 있습니다. 그가 민족주의 역사학자라고 하는데 그렇지 않습니다. 그가 한 말 중에 "역사는 아(我)와 비아(非我)의 투쟁이다" 라는 말이 나와요. 우리와 우리가 아닌 것, 적을 의미하는 것처럼 보이는데 뒤의 설명은 문화와 사상 등이 동질적이어서 하나의 권역을 이루는 것을 의미합니다. 종족이나 민족의 어떤 단위를 이야기하는 것이 아닙니다. 그래서 그분이 예를 드는 것이, 삼천 년 전에는 고대 아시아 족이 바이칼 북쪽에서 한 덩어리로 살고 있었는데 나중에 흩어질 때 핀란드 북쪽의 라플란드 족도 되고 터키족도 되고 만주족, 몽골족, 조선족도 된다. 3천 년 전의 그런 하나의 덩어리로 묶일 가능성은 없겠느냐는 게 신채호의 질문이었다. 철저하게 문화라는 단위로 생각하는 것입니다. 감각의 분할이라는 것은 지금 이뤄지고 있는 지배적이고 제도적인 분할을 인정하는

순간 거기에 복종해야 합니다. 그런데 신채호 선생은 그런 문화적인 것을 재분할할 가능성이 없겠는가 묻는 거지요. 물론 북방 아시아로 많은 사람들이 가서 민폐를 끼치고 있죠. 그리고 그들이 일정한 역할을 하기도 하거든요. 빛과 그림자가 있는데, 어쨌든 문화 복제자 '밈(meme)', 수천 년을 내려오는 문화적 인자가 우리의 무의식을 규정하고 있다면, 그 무의식을 해독해서 다시 꺼내쓰는 것은 어떠하겠느냐는 것이 신채호 선생의 생각이에요. 저는 그것이 가치가 있다고 보는 거죠. 그리고 그런 입장에서 박찬경 작가가 해오신 '신도안'이라던가 '파란만장'이라던가, 앞으로 하실 '만신'이라는 것에 관심이 있는 편이에요. 코드는 조금 다르지만 어느정도.

그리고 양주동이라고 하는 학자가 있습니다. 그분이 향가를 연구했습니다. 신라의 노래들. 조선, 주신, 숙신, 여진 등은 알타이어 말로 봤을 때는 같은 계열이다. 조선이나 숙신이나 주신은 비슷비슷하죠. 여진족이라고 하면 우리와 별개라고 생각을 하잖아요. 그러나 본디 우리가 나라를 세운 곳이 북만주입니다. 북만주에 고조선도 있었고, 고구려도 있었고, 발해도 있었습니다. 그런데 그것이 망하고 그 다음에 들어선 나라가 금나라입니다. 그 다음에 후금, 청나라가 들어섰죠. 하지만 그것을 우리나라라고 이야기하지 않아요. 그리고 어제 오셨던 함성호 시인이자 건축가는 이렇게 이야기합니다. 강의에서 우리는 고전에 접근할 경로가 차단된 불행한 세대라고 말입니다. 그래서 다 우리나라라고 말하지 않아요. 단절되어 있기 때문에. 우리가 한자를 해독하지 못하잖아요. 하지만 그것을 인정하는 순간, 지금이라도 한자를 공부하면 되잖아요. 그래서 저는 적극적 허무주의가 필요하다고 생각해요. 없으면 지금부터 하면 된다는 의견이거든요.

얼마 전에 김구림 작가 인터뷰를 했습니다. 두 번째 인터뷰를 했는데, 그 분의 일성은 '모두가 잘났다'는 겁니다. 당신이 '제4집단'이라고 하는, 초유의 아방가르드 집단을 구성하려고 했는데, "연극하는 놈도 잘났고 춤추는 놈도 잘났고 음악을 하는 놈도 다 잘났다. 3박 4일 동안 밤을 새워 설득해 제4집단에 집어넣었다. 내가 그곳의 통령이 되었다." 이게 그분의 자랑이십니다. 그래서 제가 이 집단이 무엇을 하셨느냐고 물으니, 이 집단들을 데리고 뚝방의 잔디를 깎아서 불을 질렀다고 했습니다. 이 무늬는 무엇입니까, 라고 질문을 드렸습니다. 그전에 제가 답변을 드렸죠. 선생님 그건 북방 아시아에 가면 천선 산맥이라고 있는데 그 산이 삼각형 모양으로 생겼고, 그 산에 사는 키르기스스탄 사람들은 양탄자를 만들 때

알라네오라고 하는 천선 산맥의 연선 무늬를 꼭 집어넣습니다. 그 무늬를 집어넣는 것은 하늘과 땅 사이를 연결하는 의미입니다. 이렇게 말씀드렸더니 정말 맞다는 겁니다. 다만 천선 산맥은 아니고, 이집트의 피라미드를 가지고 구상을 한 것이라 했습니다. 메소포타미아의 지구라트가 하늘과 땅을 연결하는 사다리 같은 개념이잖아요. 그래서 결국은 비슷한 생각을 하고 계신다고 생각을 한 적이 있습니다.

그리고 또 그 분이 하신 얘기가, '무체'라는 것을 주장했었다. 우리가 관을 끌고 명동을 가다가 경찰과 격렬한 대화를 했는데, '이게 예술이냐'는 것이었습니다. 조금 시간이 지나 뭔가를 집어 던져야겠는데, '무체'라는 말을 던졌다고 해요. 노자의 도덕경에서 유래가 된 말이라고 해요. 노자의 도덕경에 무명이라던가, 무용하다 등 무에 대한 이야기가 많습니다. '무'라고하는 한 글자에 모든 진리를 집어넣는 겁니다. 그런데 김구림 작가는 체가 없다로 싹 바꾸어 버렸습니다. 몸이 없다. 무용이라는 단어는 쓸모가 없다는 뜻인데 물物 이 없다로 바꿔버렸습니다. 더 래디컬하게. 깜짝 놀랐어요. 김구림 작가의, 뭐라 그럴까요, 머리 속에서 번개가 치는 느낌 있잖아요. 그 분은 설명을 잘 못하십니다. 직관적이시기 때문에 설명을 잘 못하시는데 저는 뭔지 알겠더라구요. 머리 속에서 끊임없이 번개가 치는 것을 낚아 채는 사람들은 말을 잘 못하는 법이잖아요. 그래도 별 상관없다는 거예요.

어제 아마 오셨을 텐데, 안은미라는 안무가가 있습니다. 이분의 특징이 무엇이냐면, 스스로 애기 소리를 내십니다. 그걸 동자신이 몸으로 들어왔다고 표현을 해요. 동자신이 들어오면 어떻게 되냐하면, 동자신이 새로 변해요. 그래서 새를 타게 됩니다. 순 우리 말로 '새탄'이라고 하거든요. 새를 탄 사람. 새를 타고서 날아다니는 그 신을 복화무, 태주무, 또는 새탄이라고 합니다. 그래서 안은미 선생은 날아다니는 사람입니다. 동자신을 새로 부리면서. 그리고 끊임없이 탈혼-만화 상태, 엑스터시와 빙의(Possession)상태에 빠져서 무엇이든지 다 될 수가 있죠. 네발짐승이 되기도 하고 새가 되기도 하고, 그걸 보여 드릴 참이었는데 인터넷이 안됩니다. 그저 신비 속에 내버려두고 길을 가야겠습니다. 사실은 탈혼-만화 상태를 일컫는 말이 있는데 '몸두대감'입니다. 손님이 내 몸에 들어와 주인공 행세를 하는 거예요. 백 년 전부터 주인이었던 것처럼 편안하게 주인 노릇을 해요. 그 상태를 몸두대감이라고 하는데 저는 이 말을 많이 쓰고

싶습니다. 몸의 주인인 대감, 내 몸인데 내 몸이 아니에요. 그렇다고 해서 100퍼센트 밖에서 들어온 대감 신의 몸인가 하면, 또 그렇지도 않아요. 나라고 하는 자기성과 대감이라고 하는 대타성의 교잡이 일어나요. 저는 국악도 그런 문제라고 생각해요. 퓨전이라는 문제, 하이브리드라는 문제는 몸두대감이란 차원에서 생각합니다. 그렇게밖에 생각할 수 없습니다. 자기성으로서 나와 타자로서의 대타성 사이에서 뭔가 생산적이 교잡이 일어나는 거예요. 그런 것이 긴요한 문제에요. 그래서 저는 국악에서도 그런 걸 하실 줄 기대했습니다. 아마 다른 자리에서 그런 얘기를 하실 수도 있겠죠. 그런데 이 이야기가 서양 철학에서 사르트르의 『존재와 무』에서 처음 등장한다고 합니다. 나는 나인 것으로 존재하지 않으며 나는 내가 아닌 것으로 존재한다. 그리고 이 명제를 받은 사람이 자크 라캉입니다. "나는 내가 생각하는 곳에 존재하지 않으며, 나는 내가 생각지도 못한 곳에 존재한다." 이 말을 64년도 자신의 에세이에 쓴 사람이 백남준입니다. 그런데 이걸 쓴 맥락 자체는 몸두대감이라 보는 겁니다, 여기까지가 제가 말할 수 있는 '조집운산(鳥集雲散)'의 무의식입니다.

2006년 1월 29일에 백남준 작가가 돌아가셨습니다. 그로부터 몇 개월이 지나, 구겐하임 미술관에 많은 큐레이터와 작가들이 모여 추모 행사를 지냈습니다. 마지막에 오노 요코가 무대에 올라와서 씻김굿을 합니다. 편안하게 집으로 돌아가라고. 그리고 십 년 안에, 약속하기를, 2016년 봄에 우리가 남준을 다시 생각하겠다고. 그를 다시 추모하겠다고. 이때는 매우 편안해요. 지금 보시는 건 동서남북의 모든 대감에 고하는 굿을 하는 장면이에요. 오노 요코가. 참 재미있어요, 구겐하임에서 이렇게 그래픽처리를 했는데. 뭔가 공명이 발생하는 거죠. 스스로 몸두대감의 상태에 빠져서, 남준 백을 하나의 대감이라 가정해서 약속하는 것을 하나의 굿이라는 리츄얼로 말이에요. 그런데 갑자기 카메라가 하늘을 비춰요. 천장을 비추는데 푸른 하늘이에요. 구겐하임 미술관의 천장이 저렇게 유리로 되어 있죠. 국립현대미술관 처럼. 백남준의 생각은 예나 지금이나 변함이 없습니다. 구겐하임 미술관에서 해야만 했던 거죠. 2000년에 <월드 오브 백남준 전>을 했었죠. 레이저로 사다리를 만들고 옆에 달콤한 티브이를 갖다 놨습니다. 사실은 원래 계획은 창대했습니다. 전체 제목이 'Modulation in Sync'예요. Sync 란건 반딧불들이 서로 동조하는 거예요. 천천히 켜졌다가 2초 후에 꺼지는, 3초 후에 다시 켜지는 Sync 현상을 미술관에서 하고자 한 거죠. 3개 파트로 나누어졌습니다. 'Sweet

and Sublime' 그리고 'Jacob's Ladder', 'Three Elements' 이것들이 전부 전시됐었습니다. 그것을 텔레비전이라는 개념하에 작업한 것인데 설명이 굉장히 많이 필요한 작업이라 생략하겠습니다. 그런데 Sync 라는 현상에서 Modulation 이 일어나는 것을 백남준은 동시성으로 바라보는 거죠. 동시성은, 내가 어떤 마음가짐을 가지면 어떤 일이 일어나는 거죠. 내가 아침에 일어나면서 포도에 관심을 두면, 길을 가다 포도를 밟게 되는 거죠. 그러다가 식당에 가면 포도가 나오고, 포도가 머리에 떨어지기도 하고. 이러한 현상을 동시성이라고 해요. 작가들한테는 많이 일어납니다. 뭔가 아귀가 맞는다고 하는, 무의식에 대해서 천지가 박수로 호응해 오는, 상응해 오는 현상이죠. 이것을 구겐하임에서 사다리 타입이라던가 삼원소라던가 티브이 같은 걸로 표현하려 했었습니다.

동시성이라는 것은, Sync. 그리고 풍수지리에서는 '동기감응'이라고 하죠. 같은 것 끼리는 감응한다고. 萬物竝作(만물병작), 손벽은 마주쳐야 소리가 난다. 그리고 사이버네틱스에서는 피드백이라고 합니다. 불교에서는 그것을 인연이라고 하죠. 간접 원인과 직접 원인이 결합된 형태. 백남준의 작품에서는 글로벌 그루브입니다. 전 지구적인 신명이죠. 그리고 '다다익선'. 다다익선은 사실 대감굿에서 하는 얘기에요. 대감은 본디 욕심이 많아요. 탐욕스러워요. 그래서 많으면 많을수록 좋다는 말이 대감신들의 한결같은 욕망이에요. 그래서 1003대의 TV로 탑을 만들어 놓은 거죠. 바벨탑 형식으로.

이 구겐하임 상공에는 거대한 소용돌이가 은하처럼 회전하고 있고, 하늘까지 거울 반사를 통해 레이저가 승천을 하는데, 서양에서는 그것이 '야곱의 사다리'가 될 수밖에 없습니다. 성경에 나오는. 그런데 동양에서는 많은 표현들이 있었죠. 하늘로 올라가는 사다리. 최남선의 유명한 표현에 따르면, 태백이라고 하는 것, 단군 신화에 나오는 태백산 신단수라고 하는 것은 본디 하늘로 올라가는 사다리였다고 합니다. 그리고 속설에는 무지개가 하늘로 올라가는 사다리라는 말도 있습니다. 그런 민속학적이고 인류학적인 것을 미디어아트로 표현해내는 것이 백남준의 장기에요. 실제로 '굿모닝 미스터 오웰(Good Morning, Mr. Orwell)' 때는 견우와 직녀가 블랙 코미디를 공연하기도 했었습니다. 실제로는 은하수로 갈라져 있는 견우와 직녀가 미디어 테크놀러지를 통해 만난다는 개념입니다.

그리고 스스로를 굉장히 많이 표현했었습니다. '초우주적인 버라이어티

쇼', '글로벌 디스코', 80년대 대 유행했었던 춤이죠. '복합적인 시공간의 심포니', '우주 오페라', '세계 최초의 쌍방향 서치라이트 아트', '대륙 간 피드백', 그리고 백남준이 가장 선호했던 건 '견우-직녀 쇼' 였습니다. 견우와 직녀가 만나는 거죠. 그런데 원래 계획은 레이저가 하나의 사다리로만 구성되는 것이 아니었습니다. 두 개의 사다리로 표현될 심산이었던 겁니다. 왜 두 개였을까요. 마치 나선처럼 올라가는. 이게 오늘 할 이야기인데, 그림만 보여드릴게요. 동양에서는 용머리 두 개가 나 있는 것이 무지개예요. 그리고 신화적으로 표현되어 있는 것은 복희와 여화라고 하는 두 개로 꼬여져 있는, 뱀의 몸을 하고 있는 신화 상의 시조 신입니다. 중국신화로 되어 있지만, 북방의 신화이기 때문에 동북아시아 전체의 신화기도 합니다. 그리고 갑골문에 보면 '무지개 홍'이라고 되어 있는데, 용머리 두 개를 하고 있습니다. 이게 무지개란 뜻이죠. 그리고 오후에 신범순 선생님이 이야기를 하실지 모르겠습니다. 그 분에게서 가장 압권은 울주군에 있는 반구대 암각화에서 이 부분을 그물이 아니고 용머리를 하고 있는 무지개 홍으로 읽어내기 시작한 거예요. 그리고 옆에 겹쳐져 있는 이 도형을 라스코 벽화에 있는 생명 기호인 뿔잔으로 독해하기 시작하신 거예요. 여기서부터 빅뱅이 시작돼요. 반구대 암각화가 고래들이 난립하고 있는 어처구니없는 도약 쇼가 아니고, 사실은 생명의 기호 두 개가 겹쳐져 무엇인가 한국에서 단군신화 이전에 무의식이 출동하기 시작하는 거대한 전격적 유출로 만들어버리는 거죠. 그래서 신범순 선생님한테 이 이야기를 넘겨드려야 할 것 같아요. 이런 이야기를 하세요. "U자형 그물은 두 마리 뱀이 생식적 결합을 하고 있는 모습이다." 그리고 수많은 곳에서 두 마리 뱀의 모습을 발견할 수 있습니다. 어떻게나 많은지 감당이 안될 정도로. 왜 두마리 뱀이어야 하는가. 청동거울 속에서도 두마리 뱀은 항상 출현하죠. 시베리아 샤머니즘에서도 항상 이건 특징적이에요. 우주베키스탄에서도 마찬가지고요. 그리고 또 우리가 발견할 수 있는 것은 유전자죠. 두 개로 꼬여져, 새끼처럼 꼬여져있는. 그리고 간단히 설명드리면, 이 유전자가 뱀처럼 꼬여져 있는 가운데 전광을 발산한다는 사실이에요. 포톤(photon, 光子) 이라고 하는 빛의 알갱이를 뿜어낸다고 합니다. 그리고 1960년대 히피 세대들은 그 세계에서 가장 많은 인지적 실험을 해왔습니다. 이 모든 것을 다 얘기할 순 없고요. 에드워드 윌슨은 『통섭』이라는 책에서 아주 꽂힐 수 있는 부분이 뭐냐면, "마술사의 꿈에서 진짜 뱀으로부터 이상화된 몽사는 사실 마약을 할 때 보이는 환상의 단골손님"이라는 거죠.

최근에도 몽골과 북미 인디언들의 버섯과 선인장의 세계를 체험한 사진가를 만났는데, 그걸 하자마자 뱀들이 허공에 우글우글해서 매우 곤혹스러웠다고 보고해 주었습니다. 이런 그림이 만들어지는 거죠. 처음에 맞딱뜨리는 것은 빛의 뱀들이 꿈틀거리는 현상들이에요. 엘리엇이라는 전기 학자가 쓴 샤머니즘이라는 고전에 보면, 시베리아 샤먼들은 항상 광대버섯을 섭취하고 있었다, 중독자들이었다고 말하죠. 그리고 산타클로스조차도 버섯 환각으로부터 출현했다. 루돌프 사슴 코가 왜 빨간지 아시죠? 눈이 덮혀 있는 툰드라를 헤치고 광대버섯을 즐겨먹기 때문에 코가 빨간 거예요. 그 사슴이 끄는 마차를 타고 산타클로스가 날아가잖아요. 모든 이야기가 선물을 주고자 하는 카리스마적 리더를 중심으로 만들어진 스토리텔링이죠. 그리고 원래 그것이 만들어진 지역이 핀란드 북쪽의 라플란드라는 곳인데, 거기도 몽골이나 중앙아시아처럼 유르뜨라고 하는 천막집이 있습니다. 그리고 천막집은 아까 보신 구겐하임 미술관이나 국립현대미술관처럼 중앙이 하늘로 뻥 뚫려 있습니다. 사실은 여기에 나무가 박혀 있는데 산타클로스가 나무 기둥을 잡고서 소방관처럼 내려오죠. 그리고 1750년 영국이 산업혁명이 일어나면서 그 산타클로스 신화가 굴뚝하고 결합이 되죠. 그래서 그 좁은 굴뚝을 타고 내려오기 위해서 산타클로스가 고생하기 시작하는데. 참 불쌍한 일이죠. 그렇게 신화는 인지세계의 확장과 결부 되어 있어요.

이렇게 뱀들에 관한 인류학적 보고서가 상당히 많이 있습니다. 그리고 프리다 칼로라던가 리베라와 같이 멕시코 아즈텍 신화와 결부되어 있는 것은, 선인장 환각이랑 연결이 되어 있죠. '아야오와스카'라는 독특한 식물을 복용했을 때 숲 전체가, 숲 속의 텔레비전이라고 하는 거대한 전환이 일어나는 것인데 아마링고라는 화가가 이 그림들을 그렸습니다. 코스몰로지. 우주 전체를. 또 기독교 세계관과 결합을 시킨다던가. 아니면 불교의 만다라와 결합을 시킨다던가.

우리 속에서, 우리 두뇌 속에서 번개가 친다는 것은 끝없이 무한을 향해 확장할 수 있는 세계예요. 제가 설명을 드리고자 했던 작가들은 그런 전광의 세계에 깊이 침윤, 침잠되어 있습니다. 이것을 빨리 개방시키면 여러분도 다 천재가 될 수 있습니다. 피카소나 뒤샹을 제치고. 저는 그렇게 생각합니다.

* 김남수 비평가의 강연은 라운드테이블1로 이어집니다.



5

신범순

2013.08.06

신범순 (서울대학교 국문학과 교수)

신번순 교수는 서울대학교 국문학과 교수이자 국문학자이면서도 한국의 거석문명에 대한 연구도 병행하고 있다. 이와 관련해 포항시립미술관에서 '인문학과 예술의 만남 기획' 의 일환으로 〈한국의 거석문명의 수수께끼〉전을 열었고, 현재 전시와 연구물을 종합한 서적 발간을 준비 중이다. 저서로 이상의 사상을 탐구한 『이상의 무한정원 삼차각나비』 (2007), 『해방공간의 문학: 시』 (1988, 공편), 『한국현대시사의 매듭과 혼』 (1992), 『한국 현대시의 퇴폐와 작은 주체』 (1998), 『이상의 사상과 예술』 (2007), 『이상의 무한정원 삼차각나비』 (2007) 등이 있다.



모바일을 통해 강연
동영상을 볼 수 있습니다.

생명나무 숲 속 공주의 잠과 꿈
: 현무의 생명공학과 Y코드의 가면무도회

반갑습니다. 휴가들 잘 지내고 계신가요? 지금 오면서 장대비를 뚫고 왔거든요. 조금 일찍 와서 커피나 한 잔 좀 하고 들어가려고 헤매다가 간신히 카페 하나를 발견 했어요. 그래서 아메리카노를 한 잔 마시고 약간의 휴가 기분을 느껴보려고 노력하며 왔습니다. 여러분들 3박4일째죠? 마지막 날짜로 알고 있는데, 맞습니까?

참가자 아니요.

아니에요? 제가 이렇게 어수룩합니다. 아무튼 반갑고요. 여러분들의 그 예술적인 열정 또는 야망 같은 것이 느껴지는 것 같고 이렇게 장대비 쏟아지는 우울한 여름철에 휴가도 가지 않고 예술적인 공부에 매진하는 여러분들에게 박수를 보냅니다. 제 강의가 여러분들 입맛에 맞을지 안 맞을지는 잘 모르겠고요, 아까 자료집을 제가 처음 보니까 상당히 예술적인 전위의 혹은 첨단적인 분들이 많이 오셔서 여러분들에게 얘기를 하시는 것 같아 제가 좀 위축되어 있습니다. 왜냐하면 저는 그런 예술적인 전위에서 온 사람이 아니고 케케묵은 아카데믹한 그 국문학과 현대문학 전공자로서 왔기 때문에 여러분들과 과연 호흡을 같이 할 수 있을지 자신은 없습니다. 아무튼 제가 한 십 년 동안 바람처럼 전국을 돌면서 선사시대의 암각화 자료와 거석문명의 자료들을 틈틈이 보고, 탁본도 하고, 연구도 하고 이렇게 하면서 터득했던 어떤 선사시대의 예술적 코드? 비밀 코드? 다빈치 코드라고 하면 좀 너무 거창할까요? 'Y코드'라는 것을 발견했습니다. 여기에 어떤 심각한 비밀이 묻혀있다는 것을 알게 되었고 그것을 나 혼자 알고 있다가는 제명에 못 살 것 같더라고요. 그래서 오늘 처음 밝히기로 했습니다. 그래서 여러분들이 조금이라도 우리나라의 다빈치 코드 이상의 성배와 관련된, 우리

측의 성배는 뿔잔인데 뿔잔 기호와 관련된 Y코드의 어떤 비밀을 조금이라도 알아서 여러분들의 예술적 창작에 보탬이 되신다면 저는 그것으로 기쁨을 삼겠습니다. '생명나무 숲 속 공주의 잠과 꿈' 입니다. 여기 보니까 공주님들이 많으신데, 제가 말하는 공주는 얼굴이 예쁜 공주가 아니고 잠을 잘 자는 공주. 그렇지만 백설 공주는 아니고 백설 공주는 나쁜 잠을 잤죠? 왜 그렇죠? 나쁜 사과를 먹었기 때문이죠. 마녀가 독이 든 사과를 먹였기 때문에 잠을 자서는 안 될 잠을 잔 것이죠. 그렇지만 진짜 공주는 좋은 잠을 자야 됩니다. 저도 그 잠자리 때문에 고생을 상당히 많이 하는데 아침이면 내가 잠을 잘 잤나, 안 잤나를 체크해보기도 합니다. 대개는 꿈자리를 통해서 그게 체크가 되죠. 진짜 기분 나빴어, 할 때는 악몽을 많이 꾼 것이죠. 그래서 잠을 잔다는 것이 그냥 단순한 휴식이 아니라는 것. 어떤 잠을 잘 것인지, 어떤 수준의 잠을 잘 것인지, 또 어떤 수준의 꿈을 꿀 것인지 그것은 굉장히 중요한 일입니다. 제가 작년에 여름이었던가, 호주를 갔었는데 그것도 암각화 때문에 갔어요. 암각화가 호주에는 수백만점이 있습니다. 그러니까 선사시대의 예술적인 수준의 작품들이 세계적인 수준이면 엄청난 수준으로 양과 질이 막대하다고 볼 수 있죠. 그러니까 피카소가 한 마디 하지 않을 수가 없었죠. 입체파의 이론을 개발한 다음에 사람들에게 말할 때 그는 이미 예술의 최고 경지는 옛날에 다 끝났다고 했습니다. 피카소가 이렇게 얘기하지 않을 수 없었던 것은 선사시대의 예술을 알았다는 것이죠. 그런데 현대예술 연구자들이 피카소의 그런 수준까지 알았을지 저는 잘 모르겠어요. 아무튼 피카소는 그것을 알았고 이 한 마디를 했습니다. 그런데 저는 양적으로 질적으로 엄청난 수준의 자료들이 남아있고 그 중 최고 수준의 자료가 우리한테 있다고 생각합니다. 그 자료의 일부를 여러분들에게 소개하고 싶어서 오늘 '생명나무 숲 속 공주의 잠과 꿈'이란 주제를 마련했습니다. 들어가 보겠습니다.

생명서판은 생명나무 숲을 숭배하던 시대의 예술, 종교, 사상입니다. 역사시대 이전의 선사시대죠. 선사시대의 생명서판인데, 역사시대부터는 남성주의가 장악을 했기 때문에 남성주의의 종교, 철학, 사상, 정치제도 무력적인 어떤 청동계 기사들이 있었습니다. 그래서 선사시대의 여신시대의 사상, 종교, 예술인 생명서판은 억압되지 않을 수 없었습니다. 서양에서는 성배설화를 통해서 그 일부를 유지존속 시켰죠. 그래서 중세 기사들은 자기 목숨을 걸고 귀부인을 향해서 항상 돌진을 했는데, 걔네들은 귀부인에 대한 사랑의 본래 비밀을 제대로 파악하지 못했죠. 그래서 자기의 기마를 타고

수없이 싸우면서 죽음을 불사하는 그런 무예와 함께 귀부인에 대한 사랑 이 두 가지를 대립시켰고 통합시키지 못했습니다. 그렇지만 우리한테서는 자연스럽게 통합된다는 것이죠. 그게 바로 현무의 비밀입니다. 현묘한 무예라는 것이 도대체 무엇인가. 이게 왜 생명의 어떤 비밀스러운 것, 생명창조와 관련되는 성배사상, 성배의 예술, 성배의 철학인가. 그게 오늘의 포인트입니다. 일단 주제니까 한번 보겠습니다. 생명서판은 이집트 티베트의《사자의 서》훨씬 이전의 존재했던 선사시대의 경전입니다. 이집트 사자의 서, 티베트 사자의 서 이런 것들이 있죠. 제가 깜박했네요. 얘기하다가 자꾸 까먹는 버릇이 있어서. 호주에 가서 원주민들을 만나서 꿈 이야기를 들어보았는데 그 지역의 어떤 원주민들은 꿈속의 일을 더 진실처럼 생각하고 현실을 보다 환상적이고 일시적인, 거짓된 것으로 생각하는 종족이 있다는 자료를 보고 왔어요. 그래서 언젠가 그런 자료들을 추적해서 도대체 왜 이들이 그렇게 생각했을까 그것을 추적하고 싶은 생각이 있었어요. 그래서 인디언들의 꿈 이론, 티베트의 꿈 이론, 그런 오스트레일리아 호주 원주민들의 꿈 이론 같은 것들을 수집해서 연구한다면 지금 현 단계 프로이트(Sigmund Freud), 라캉(Jacques Lacan), 지젝(Slavoj zizek) 과 같은 꿈이론 학파들을 넘어 설 수 있지 않을까하는 생각을 하게 됐습니다.

선사시대 생명서판은 생명창조의 비밀을 담고 있는 경전이면서 동시에 최상의 예술이었습니다. 여러분들은 예술지망생이니까 거기에 초점을 맞추었는데 이것은 사실입니다. 그것은 문자와 기호와 그림과 조각이 모두 통합된 것이었습니다. 지금의 문자와 기호는 예술영역이 아니죠. 물론 문자와 기호를 가지고도 예술적으로 창조하시는 분들도 있어요. 남관인가 그런 분이 계셨죠. 암각화 비슷하게. 그렇지만 진짜 문자 자체, 기호 자체가 예술이 될 수 있는 것은 또 다른 얘기가 되는데 하나로 통합되어 있었습니다. 그것은 자연처럼 보이도록 제작되었습니다. 생명자체인 자연에 가까운 예술이야말로 최상의 경지일 것입니다. 그 비밀의 한 장면을 보고자 합니다.

어떤 이유로 이러한 것들이 역사시대 이후 몰락했습니다. 청동기 이후입니다. 남성적인 무력이 정치권력을 장악하면서 몰락했습니다. 역사시대에 전승된 여러 설화에서 생명서판의 한 측면이 계승됐습니다. 예를 들어 우리의 나무꾼과 선녀 이야기. 나무 옆에 사슴을 숨겨주었더니 선녀가 내려오는 장면을 보았습니다. 그 선녀와 결혼해서 애기를

낳았습니다. 결국은 도끼이야기가 핵심인데, 도끼를 들고 나무를 하는 나무꾼이 기가 막힌 선녀와 결혼해서 아이를 낳게 되었습니다. 생식적인 얘기입니다. 생식적인 도끼가 우리 한국형 암각화의 핵심에 놓여있죠. 그 다음 용궁이야기. 항상 우리는 용궁 속에서 오는 어떠한 존재, 처용 같은 존재. 이런 존재들에 의해서 나라를 더 잘 다스릴 수 있는 방식을 찾게 되었죠. 그런데 처용은 실패했지만. 너무 늦게 나타난 것일까요? 신라는 회복되지 못했습니다. 백설 공주는 서양 쪽의 설화지만 연결이 되어있어요, 성배설화처럼. 그렇지만 우리 쪽의 그런 잠과 꿈 이야기와 반대로 역전된 불행한 잠. 거기에는 어떤 마술적 분위기의 난장이들이 드러나 있는데, 난장이들은 생명서판에서 굉장히 중요한 그런 일을 합니다. 굉장히 극미한 세계까지 들어가서 생명의 창조에 대한 이야기를 할 때는 반드시 난장이 이야기가 등장하지 않을 수가 없는데, 서양의 최고 인기 영화였던 반지의 제왕 같은 데에서는 난장이를 그런 식으로까지 해석하는 것 같지 않아요. 생명서판의 원초적 요소만 남아있고 전체줄거리는 심하게 왜곡, 변형되었습니다. 예를 들어 토끼, 사슴, 거북, 난장이들만이 원래의 요소들을 가지고 남아 있습니다. 생명서판은 '우주사슴사냥'과 '현무도'를 계승했습니다. 우주사슴사냥 이런 것들은 시베리아 전 지역에 걸쳐서 태양사슴, 우주사슴, 축제 등을 벌이죠. 북미인디언, 호주 원주민에게도 역시 우주사슴 개념은 있습니다. 현무는 이제 우리 쪽의 개념인데 중국에도 있기 때문에 동아시아적 개념이 되겠지요. 나무꾼과 선녀는 사슴사냥 텍스트가 계승된 것으로 보입니다. 왜냐하면 사슴이 잠깐 나오기 때문인데 그것도 쫓기는 사슴이죠. 용궁이야기는 현무도가 계승된 것이 아닐까요? 이건 거북이가 나오기 때문에 그렇죠. 용도 나옵니다. 용과 거북이는 사신도의 두 가지 코드죠. 사자의 서도 생명서판의 본래 면목과 많이 떨어진 것이었는데, 생명보다는 사람이 죽었을 때 가령 파라오와 같은 사람. 파라오의 부인이 죽었을 때 그 영혼을 어떻게 더 좋은 곳으로 보낼 것인가 또는 미라 방부처리를 해서 새로운 육체를 얻을 때 어떻게 다시 영혼을 데려올 것인가 이러한 것들에 대한 잡다한 지식들을 세밀하게 전개하고 있기 때문이죠. 물론 다 그런 것은 아니지만 상당부분이 그렇게 알려져 있죠. 그렇지만 기본은 똑같습니다.

성주푸리와 바리데기무가설화 등도 부분적으로 전승된 것입니다. 성주푸리는 집을 짓는 이야기인데 생명나무를 잘라서 가져오는 이야기입니다. 사실은 실제 집을 짓는 것처럼 은유적으로 표현된 것입니다.

생태계도 다 집입니다. 생태계 공간 속에 들어와서 사는 모든 벌레부터 나무, 곤충, 사람 다 마찬가지이죠. 우리에게는 생태계가 환경이지만 거기 있는 주인공들에게는 또 자기네가 주인입니다. 생명공간의 창조는 성주푸리에 있습니다. 집을 짓기 때문이죠. 생명꽃밭 관념은 바리데기 무가나 원앙부인 본풀이에 해당되어 있습니다. 이런 생명공간과 생명존재의 창조와 관련된 서판은 고분벽화 시대까지 존속했습니다. 즉 고구려 고분벽화, 신라의 천마도, 백제에서도 고분 속에서 사신도적인 분위기들이 나타나죠. 거석은 몇 만 년의 세월 중에 다 녹아 없어지고 암각화는 여전히 선명한 상태로 남아 있습니다. 그것을 신석기까지 시기를 끌어올리시는 분도 있고 청동기 시절로 딱 제한하시는 분도 있습니다. 역사적 입장에 따라서 편차가 상당히 많이 있기 때문에 확정 짓기는 어렵습니다. 서양에서도 마찬가지이죠. 반구대 암각화, 천전리 서석은 이미 많이들 아실 테지만, 명마산 글자바위는 이제까지 소개가 잘 안 된 것들입니다. 오늘은 이 세 가지를 같이 다뤄 보겠습니다.

이 그림은 이집트의 《사자의 서》죠. 이런 것은 다 천계의 서로 영혼의 양식들을 준비하는 그런 개념들이고, 이것이 낙원의 지도라고 알려져 있는 그런 곳을 향해서 영혼을 싣고 가는 천계의 배들 입니다. 죽으면 다 새 모양의 인간이죠. 인간과 새를 결합한 스핑크스적 존재로서 혼조, 영혼의 새로 불리는 개념인데, 이집트에만 있는 게 아니죠. 중국 《산해경》에도 나오고 우리 쪽 고구려 고분벽화에도 다 있습니다. 그러니까 세계적이고 보편적이에요. 놀라운 것은 우리가 아주 미개한 원시인 시대라고 알고 있는 선사시대의 암각화 기호 체계들이 거의 똑같다는 거예요. Y코드는 시베리아, 미주, 유럽까지 다 광범위하게 걸쳐서 의외로 모두 교류가 되었다는 어떤 흔적 같은 것으로 드러납니다. 오늘날 서양학자들도 그와 관련된 이야기를 많이 하고 있죠. 그래서 콜럼버스(Christopher Columbus)가 인디언들의 담배를 처음 보고 재네들이 왜 입에다 불을 피우고 있지? 그랬다는 것 아니에요. 인디언들의 담배가 크잖아요. 그게 신기하고 궁금해서 피워 보니까 맛있어서 들여오게 되고 담배의 유래가 되었다고 하지만 사실은 이미 피라미드 안에서 담배가 나왔었죠. 파라오의 관 속에서도 나왔고 시리아 사제가 담배를 피우는 장면도 소개가 되었기 때문에 이미 BC 몇 천 년 시대에도 그런 담배 무역 같은 것이 있지 않았을까 하고 추정하는 학자도 있습니다.

세 개의 중요한 서판(반구대 암각화, 천전리 서석, 명마산 글자바위) 말고 칠포고령암각화와 같은 것이 한국형 암각화로 대표되는 도끼암각화입니다. 이러한 것들이 이제 생명서판의 아주 대표적인 기호죠. 나무꾼과 선녀가 계승했던 그 생식도끼란 개념은 황금도끼죠. 그것을 보여주고 있습니다. 이 그림은 칠포에 있는 도끼암각화입니다. 다음 그림은 천전리 서석의 탁본인데, 과연 이게 어떤 이야기들을 담고 있을까요? 이것을 최초로 학계에 보고한 문명대 교수님은 작년인가 지난해 학계에서 고조선시대의 문자의 가능성을 제기했어요. 과연 이게 문자일까요? 이것은 아직 학계에서 인정하지 않는 또는 본격적으로 연구 하지 않은 명마산에 있는 석판입니다. 제가 Y코드라고 부르는 생명코드의 글자 10개가 같은 암각화 안에 들어가 있습니다. 전체 X자 기호는 선사시대 아주 가장 보편적인 기독교 십자가 이전, 불교 만다라 이전부터 여성시대의 신화, 종교, 사상 체계의 핵심이었습니다. 지금은 엑스하면 틀렸다, 나쁘다 이러한 뜻인데, 사실은 가장 신성한 기호였고 마야 아즈텍 인디언의 문명들은 망할 때까지 그 신성한 기호를 지속시켰죠. 아마 그쪽을 왔다, 갔다 했던 해적들이 그 인디언들의 해골로 된 십자가 엑스크로스를 따왔을 거예요. 그리고 해적 깃발을 만들었을 겁니다. 아무리 깡패들이라도 나쁜 것을 다는 법은 없어요. 자기들 나름대로 최상의 것을 다는 것이죠. 해골로 된 십자가는 실제로 마야에서 아주 중요하고 가장 신성한 표시입니다. 이것은 핀란드에 라플란트 지역에 있는 샤먼과 같은 무당의 북입니다. 북에 그려진 그림은 아주 유명한데 우주사슴사냥 코드가 샤먼이 활을 들고 우주 축에 매달린 사슴을 쏘고 있는 장면으로 있죠. 그 위쪽에 샤먼이 앙크십자가 비슷한 지팡이를 들고 있어요. 우주 축과 연결되는 이 코드는 뿔과 뿔잔이 결합된 아까 제가 소개했던 천전리 서석에서 나오는 기호체계와 아주 흡사한 것입니다. 이 샤먼은 X자 코드를 가지고 있죠. 뿔과 X자로 결합된 코드가 있습니다. 삼각형은 연금술의 상징인데 놀랍게도 어디든지 다 퍼져있고 반구대의 핵심, 반구대암각화의 중심부분에 저 삼각형 기호와 연금술 장면이 결합되어 있습니다.

Y코드의 서사시를 일단 제가 가지고 왔습니다. 아직 제가 백설 공주 이상으로 생명나무 숲 속에 공주를 얼마나 재밌게 스토리를 꾸밀 수 있을지는 잘 모르겠지만 Y코드를 가지고 그 가능성을 열수 있지 않을까 이렇게 생각 하는 데 이것은 여러분들과 직결되어 있는 것입니다. 우리는 다 Y코드를 통해서 만들어졌고 성장하고 앞으로 또 후세를 낳을 것입니다.

낳을 사람 만요, 안 낳으면 할 수 없고. 도대체 이 생명서판에 무엇이 어떻게 되어있는가? 생명 창조에 대한 이야기가 있습니다. 그런데 의외로 이집트의 문자처럼 복잡할 것 같은데, 간단한 몇 개의 글자밖에 없어요. Y코드가 수없이 많은 변형들을 가지고 수많은 글자 역할을 하고 있습니다. 마치 사람의 얼굴과 같죠. 얼굴은 다 하나죠. 하나의 얼굴 기호를 여러분들은 가지고 있는데, 사람마다 얼굴이 다 다르죠. 똑같지 않습니다. 그리고 한 사람의 얼굴도 수없이 자기 자신의 말을 하고 있어요. 아, 쟤는 지금 나에 대해서 궁금증이 있어. 표정을 보면 알 수 있죠. 독심술 필요 없이 표정에 이미 쓰여 있습니다. 얼굴이 말을 하고 있죠. 그런 식으로 Y코드도 수없이 많은 변형태들이 만들어져서 뛰는 Y코드, 춤을 추는 Y코드, 서있는 Y 코드 등 여러 가지의 것들이 있습니다. 그래서 Y코드는 성장하고 움직이고 활약하는 그런 것입니다. 지금의 문자는 기계적으로 딱 고정되어 있죠? 활자처럼. 활자는 움직일 수 없잖아요. 우리가 쓰는 글자들은 전부 고정된 활자처럼 되어있어요. 글자인 한자가 이야기를 할 수는 없습니다. 그런데 Y 코드는 그렇지 않습니다. 그 자체가 하나의 텍스트를 구성하는 원소가 되기 때문에 기호이지만 동시에 문자가 됩니다. 어떤 이야기를 할 수 있는 것이 문자죠. 말을 담을 수 있는 그릇, 이게 문자입니다.

Y코드로써 제가 첫 번째로 항상 강조하는 것이 약간 팽이그릇식의 뾰족한 얼굴. 제가 어릴 때만 해도 이런 얼굴은 절대 용납되지 않았어요. 복스럽고 약간 토실토실한 달처럼 생긴 얼굴을 예뻐했는데, 지금은 다 또 어느새인가 이렇게 뾰족한 얼굴 특히 성형외과에서 좋아하는 얼굴이 되었죠. 두 개의 뿔잔과 와이코드를 결합시킨 팽이그릇 얼굴이 반구대의 얼굴입니다. 이게 바로 우리 측의 성배의 얼굴일 수 있어요. 명마산 Y코드가 이렇게 저렇게 변형되면서 다리가 생기고 움직이면서 10개가 돼요. 이것은 원소적인 글자가 됩니다. 여기도 Y코드가 있고요. 동그란 글자는 여러 개가 결합된, 선 문자가 결합된 그런 것들인데, X자 기호가 전체적으로 여기도 있습니다. 뿔잔기호가 생명 글자 전체의 맨 앞쪽에 놓여 있어요. X코드 꼭대기에 Y코드가 하나의 축을 이루고 있습니다. 그 위쪽에 다른 서판이 또 있는데, 양쪽 서판은 거울처럼 똑같아요. 저런 선사시대에도 문자가 있었다는 것을 지금은 도저히 용납하지 못하는 학자들도 있는데 그래서 몇 명은 이것을 자연이라고 하며 거부했지만 제가 증명을 했어요. 아니 50m이상 떨어져있는 두 개의 서판이 거울처럼 똑같다? 그냥 똑같은 것도 아니고 좌우가 다 뒤집혀 있다. 그럼 그건 인공적인 것이 아니냐.

그래서 어떤 후배교수가 그게 혹시 붙어 있다가 떨어져 나온 것이 아니냐고 물어보더라고요. 여러분들은 어떻게 생각하세요? 붙었다가 떨어지면 하나가 양각이라면 하나는 음각이 되어야 되겠지요, 그렇죠? 그런데 똑같습니다. 한쪽이 음각이면 이쪽도 음각, 이쪽이 양각이면 저쪽도 양각. 그리고 밑에 쪽 바위에 있는 것이 더 작은데, 위쪽은 암반으로 되어있고 큐브 쪽에 미처 표현되지 못한 여분의 많은 기호들이 위쪽에 더 있기 때문에 하나로 있다가 떨어진 것이 될 수가 없어요. 계곡을 건너야 되는데, 그것도. 탁본을 떠서 제가 포항시립미술관 전시회 때 양쪽 벽에 걸어놓고 양쪽을 다 보게 했어요. 동시에 한자리에서. 그랬더니 많은 분들이 수긍을 했습니다. 이것은 남해동산에 있는 선사시대 글자인데, 진시황이 여길 지나가다가 서불과차(徐市過此)[1]라고 썼다는 거예요. 그래서 남해동산을 갑자기 관광지로 개발한다는 거죠. 진시황의 신하였던 서불이 불로초를 찾아서 여기를 지나가다가 서불과차라고 썼다. 그래서 중국인 관광객들이 들릴 수 있는 코스를 만들겠다는 거예요. 진주 쪽에 KBS기자가 저한테 한번 전화를 했어요. 이런 일이 벌어지고 있는데, 선생님께서는 어떻게 생각하시느냐고. 그건 말도 안 된다 그랬죠. 여기 있는 글자들은 선사시대에 여기저기 많이 퍼져있는 그런 선사시대의 글자 유형 중에 하나인데, 그게 어떻게 서불과차가 되느냐, 말도 안 된다. 이건 사슴사냥 모티브가 그려진 선사시대 문자이다. 거기서 Y코드란 것을 대표로 뽑을 수 있다. 이렇게 해서 급히 타이핑을 해서 보내줬는데 어떻게 했는지 모르겠어요. 일단 잘 받았다고 메시지는 받았는데 그 뒤로는 소식을 못 들었어요. 관광지하고 연결되기 시작하면 보존하기 쉽지 않아요.

이건 인디언들의 암채화죠. 산타바바라의 애로우헤드 동굴벽화에요. 이 부분은 화살촉 비슷하죠. 그 옆에 그려진 생명나무. 도마뱀이 그쪽에서는 창조주, 신의 상징이에요. 그래서 생명나무와 손을 서로 마치 영화 <ET>(1982)에서 이렇게 교류하듯이 손가락을 대고 있고, 손가락은 창조기호들과 엮어져 있어요. 여기 그려진 그물망은 항상 어떤 창조 기호에 들어 갑니다. 생명은 모두 다 운명의 실들을 짠 것입니다. 여러분들 세포 하나하나가 전부 운명의 실로 짠 것이지요. 운명의 세 여신이 그것을 관장한다고 그리스신화시대에 배웠죠. 츄매시 인디언 그림인데, 500년 정도 전이지만 이들은 계속적으로 전승시킨 것이지요. 호주도 마찬가지입니다. 선사시대 암각화를 지금도 그리고 있어요. 조금 현대화시켜서. 물고기 속 에서는 아까 명마산에서도 볼 수 있었던 이런 X코드들. Y가 활성화된

1) 세로 50㎝, 가로 100㎝. 경상남도기념물 제6호. 금산(錦山) 부소암(扶蘇巖)으로 오르는 길목의 가로 7m, 세로 4m의 평평한 암석 위에 새긴 것으로, '서불과차(徐市過此)' 라고 부르기도 한다. 전설에 의하면 중국 진시황(秦始皇) 때 삼신산(三神山) 불로초를 구하기 위하여 시종인 서불(徐市)이 동남동녀(童男童女) 500여명을 거느리고 이곳 금산을 찾아 한동안 수렵 등으로 즐기다가, 떠나면서 자기들의 발자취를 후세에 남기기 위하여 이 화상문자(畵像文字)를 새겼다고 전해오고 있다. 이 석각에 대해서는 아직 정확한 해독을 하지 못하고 있으나, 서불이 자기의 이름을 새겨둔 것이라고도 하며, 혹은 '서불기배일출(徐市起拜日出)' 이라는 여섯 자로 읽기도 한다.

코드를 그대로 가지고 있어요. 물고기는 생명의 기호잖아요. 그래서 기독교에서도 물고기를 예수의 상징으로 삼았던 것은 생명수의 상징이기 때문이에요. 기독교에서 창안한 것은 아니죠. 이집트에서 두 마리의 물고기를 낚는다는 개념은 이미 영혼의 재생의 개념이었어요. 화살로 어제의 영혼과 미래의 영혼을 같이 묶어주는 것이지요. 우리의 현무와 비슷한 개념이 거기도 있습니다. 그래서 쌍어문이 무엇인지 그 비밀을 찾아서 헤매시는 분들도 있지만 사실은 다 생명코드 속에 들어가 있어요. 허황옥[2]의 쌍어문이 가야에서 왔다. 그 쪽에선 이렇게 추적하시는 분도 있습니다. 그렇지만 공통적으로 연꽃 코드도 다 통해있습니다. 그래서 이집트에서 쌍어문 사냥은 연꽃 밭에서 이루어져요. 연꽃이 바로 영혼의 재생의 연금술을 표상하기 때문입니다. 이 그림은 시베리아 쪽의 Y코드입니다. 여기 역시 X코드들이 있죠, 허리가 늘어난 X코드들, 활성화된. 뭔가 창을 들고 있는데 여기 보면 생명코드를 사냥하는, 쌍어를 사냥하는 이집트의 사냥 장면 같은 것이지요. 생명체들의 생명이 탄생하도록 샤먼들이 뿔을 달고 있는, 그런 X자 기호의 샤먼들이 뭔가를 작업하고 있어요.

2) 허황후라고도 하며, 김해김씨, 김해허씨의 시조모이다. 《삼국유사》의 〈가락국기〉에 따르면 본래 인도의 아유타국의 공주인데 부왕과 왕후가 꿈에 상제의 명을 받아 공주를 가락국 수로왕의 배필이 되게 하였다.

시베리아의 고대에도 Y코드, X기호가 있습니다. 시베리아의 이 지역 그림에도 역시 Y코드가 있고, 마야유적에 그려진 생명나무에도 Y코드가 있습니다. 이 그림은 인디언들이 최근에까지 그렸던 Y코드 기호. 영혼의 재탄생의 길입니다. 이들이 하는 말이죠. 의외로 선사시대의 Y코드가 끊임없이 세계 보편적으로 그리고 서양문명에 압도당해서 괴멸되지 않는 한 어떤 소수 종족들에 의해서는 계속 전승되고 있음을 알 수 있습니다.

이 그림은 남양주 지역 비석에 그려져 있는 연꽃그림입니다. 우리 측에도 연꽃하면 불교라고 생각하기 쉽지만, 불교에서 이렇게 Y코드를 집요하게 그리는 일은 별로 없지요. 스웨덴에는 Y코드를 아예 배의 기호로 삼은 영혼의 배들이 있습니다. 선수와 선미 중 한쪽만 Y코드인 것, 두 쪽 모두가 Y코드인 것이 있습니다. 그러한 배에는 영혼의 표상들이 들어가 있습니다. 그 배에는 생명나무가 실려 있고 천계의 어떤 샤먼적 존재 그런 것들이 같이 그려져 있지요.

우리나라에 과연 채색그림이 있을까요? 아, 물론 삼국시대 이후에는 있죠. 그런데 그 전에 있었을까요? 사람들은 없다고 합니다. 고조선까지는 색채를 사용하지 못했을 것이다. 원시미개적인 수준이었다. 사실적인 형태도 못 그렸다. 이렇게들 흔히 말하지요. 그랬을까요? 이 그림은 서석 부근에 있는

채색으로된 선사시대의 집그림입니다. 너무 집이 현대적이라 이건 어떻게 될까요? 그렇지만 만일 이런 것들을 채색의 낡은 모습으로 본다면? 얼굴과 결합된 이런 생명나무, 집 속의 나무들, Y코드로 된 나무가 있고, 여기에도 이 생명나무 숲속에도 얼굴들이 있습니다. 집 오른쪽에는 샤먼이 하나 암각으로 나뭇가지처럼 그려져 있어요.

이렇게 해서 Y코드는 생명창조의 핵심적인 기호이고 생명서판에서 이렇게 저렇게 활동을 하며 수많은 변형태들을 통해서 생명의 다양성을 구축하는 그런 기호임을 알게 됐습니다. 그런데 그것뿐일까요? 그것으로만 본다면 암각화는 사실 굉장히 단조로울 수 있겠죠. 그것이 아니고 암각화가 굉장히 풍요롭게 예술적으로 될 수 있는 것은 딱 한 가지 비법입니다. 그것은 얼굴을 동원한다는 것이었습니다. 눈과 얼굴 기호가 생명서판에서는 굉장히 중요한 원소 기호인데, 눈은 두 번째 원소이긴 해도 어떤 얼굴을 형성하는 얼굴의 주인으로서 암각화에서 아마 가장 근본적으로 중요한 것일 수 있습니다. 얼굴이 눈을 좀 더 구체화시키면서 드러난 기호인데, 이것은 글자이며 텍스트입니다. 얼굴은 수많은 표정들을 담고 있기 때문에 이미 말을 하고 있습니다. 난 지금 배가 고파 뭔가를 먹고 싶어, 난 누군가를 그리워하고 있어, 누군가를 보고 있어, 시선이 다 작동하고 있고 시선의 대화들이 텍스트를 연결시키고 있어요. 암각화가 굉장히 방대한 규모로 그려져 있을 때도 시선들이 내리꽂히는 곳에 가서 전부 연결되어 있습니다. 그래서 의외로 암각화의 모든 구성적 배치들은 놀라울 정도로 굉장히 긴밀하게 연결되어 있습니다. 그래서 얼굴은, 글자는 극미한 것으로부터 큰 것, 더 큰 것 이렇게 해서 마치 러시아 인형같은 양상을 보이지요. 러시아인형[3] 이 그 제가 이름을 잊어버렸는데요, 그 뚜껑을 열면 그 안에서 계속 더 작은 것이 나오잖아요. 어떤 러시아인형은 500개까지 나온다고 그러죠? 500개를 과연 넣을 수 있을까요? 그런데 암각화는 더 많이 나올 수도 있습니다. 얼굴은 이렇게 해서 좀 더 큰 얼굴일 경우에는 자기 안에 많은 작은 얼굴들을 통합하고 있는 통합된 텍스트의 영토를 가리킵니다. 저는 그렇게 생각해요. 여러분들, 나, 우리는 다 자신을 어떤 하나의 개체로 생각하지만 그것은 상당히 근대적 관점입니다. 데카르트가 '나'란 것을 단자론적인 원소로 생각하는 순간, 그 사람의 사상체계는 상당히 길을 잘못 갈 수밖에 없다고 저는 그렇게 생각합니다. 이런 관점에서 본다면 내 안에는 너무나 많은 내가 있다, 이렇게 볼 수 있고 내 안에는 하나의 생태계가 있다. 그 생태계를 이루는 수많은 어떤 주인공들에게 나는 끊임없이 질문을 던져봐야 되고 너

3) 마트료시카, 대표적인 러시아의 민예품으로 인형의 몸체는 상하로 분리되고, 인형 안에 크기가 더 작은 인형이 3~5개 반복되어 들어 있는 구조이다.

잘 있냐? 너 오늘 고생 했어, 너 뭐가 부족하냐? 내가 너한테 잘하고 있냐? 이런 질문들을 계속 던지면서 자기를 관장하고 자기 세계를 다스려 나가는 그런 주인이 자기인 것이지 자기 혼자가 아니다. 이 암각화들은 그러한 개념을 가지고 있습니다. 생태계 전체에도 주인이 있습니다. 생태계에는 어떤 구역들이 존재하는데, 하나의 영토들을 지배하는 얼굴들이 있어요. 그들이 생태계의 주인입니다. 그래서 함부로 생태계의 경계를 뒤섞거나 또는 그 경계선을 훼손시키면 생태계에 상당한 문제가 발생합니다. 이번 섬머아카데미 주제가 '경계를 가로지르기'인데 상당히 현대적이고 좋습니다. 물론 자기의 경계, 굳어진 경계를 탈피하고 깨트리는, 그런 경계를 넘는 것은 너무 좋은 것이지요. 그런데 서구 이론에서 혼종적인 이론으로 마구 종들을 뒤섞으면서 경계의 경직성, 또는 경계의 파시즘, 그런 것들을 넘어서려는 그런 혼종이론들은 잘못 길을 가게 되면 생태계적인 마인드를, 생태적 사상을 파괴시킬 수도 있다고 생각해요. 전체를 조화롭게 통합시킬 수 있는 그런 전체성과 총체성을 나쁘다고 볼 수는 없죠. 그래서 탈경계이론은 대개는 전체성, 총체성을 나쁜 방식으로 파악하기 때문에 문제가 있을 수 있습니다. 전체성, 총체성이 항상 나쁜 것은 아니겠죠. 물론 경계를 파괴시키는 것도 항상 나쁜 건 아니죠. 나쁜 경계를 파괴시켜야 되겠지요. 그렇지만 총체성과 전체성이 항상 나쁜 것일까요? 예, 그건 아닐 겁니다.



이 그림은 고구려 고분 벽화의 달신 그림입니다. 이 달 속에는 눈들이 그려져 있습니다. 생명목 눈기호들을 우리 고분벽화가 계승하고 있다는 것을 이 그림이 보여줍니다. 이건 그냥 달신으로 알려져 있는 것인데 놀랍게도 달 속에 눈이 있어요. 이것은 이집트 신화에 나오는 그림입니다. 이집트에서 비슷한 이야기들을 제가 자꾸 하는데, 이유가 있어서 그렇죠. 이 그림에서는 토트 원숭이가 달에게 눈을 받치고 있어요. 바로 조금 전에 본 달 속의 눈은 우리나라밖에 없어요. 이집트에서 멀리 떨어진 동아시아에 이런 그림이 있다는 것이 어떻게 된 일일까요? 이 다음 그림에서는 생명목 눈에서 어떤 생명이 탄생하는 장면을 보여주고 있습니다. 이집트 나일 강의 신이 홍수를 측량하는 지팡이를 들고 생명목 눈 위에 손을 얹고 있죠? 강의 신이 양 쪽에 물의 기호들을 관장하고 있습니다. 이건 여러분들이 다 아시는 무자트의 눈. 《사자의 서》에서 태양신을 쫓아냈다가 나중에 눈이 없어지니까 아무것도 되는 일이 없었어요. 태양신이 "눈신이 없으니 생명체가 다 말라 죽게 돼버렸어. 그러니 그 눈신을 다시 데려와라."라고 말했습니다. 그래서



반구대의 현무도 중 거북과 우주뱀 그물

아까 이렇게 다시 데려오는 그런 장면이에요. 시베리아의 엥가나산족의 샤머니즘에서는 눈이야말로 생명체를 탄생시키는 핵심이었죠. 수많은 눈들이 있어요. 사람의 기관들을 탄생시키는 눈, 종들마다 종들을 탄생시키는 눈들이 엥가나산족의 샤머니즘에는 있고, 그 전체를 관장하는 신은 모우냐미라는 여신입니다. 여기서도 눈이 생명을 탄생시키고 있죠. 우리는 말이 벌써 있잖아요. 봄이 되면 식물에서 눈이 나온다, 눈에서 지금 싹이 난다 그러지 않아요? 우리 말 속에는 이미 다 전승되어 있지요. 아즈텍의 태모신 역시 '눈신'이죠. 수많은 눈들이 태모신 몸체의 관절마다에 있죠. 두 개의 눈이 쪼개져서 눈동자에서 신들을 탄생시키고 있어요. 여기서는 눈이 얼굴이에요. 이 눈에서, 태모신의 눈에서 신들이 탄생합니다. 최고신이 있고 하위 신격들이 있는 것이죠. 생명나무에는 눈들이 있습니다.

천전리의 눈 기호. 뿔과 뿔잔이 결합된 이 생명목 눈에는 Y코드가 들어 있습니다. 그리고 Y코드를 통해서 눈의 오른쪽에서 생명매듭이 만들고 있습니다. 그래서 암각화는 사실은 그저 소박하고 어리숙하게 몇 개 기호들을 그리고 끝나는 것이 아니라 들여다보면 너무 정밀하고 미세한 미시적인 기호들입니다. 얼굴들이 꽉 차있기 때문에 저는 이걸 과연 지금 만들 수 있을까? 그런 생각이 듭니다. 처음엔 저도 어리숙하게 그냥 봤는데 지나면서 보니까 이게 감당이 안돼요. 반구대의 본격적인 암각화에서 좀 떨어진 부분의 암각화인데 이렇게 어리숙하게 어떤 사슴 비슷한 그림, 물고기 비슷한 그림을 그렸다. 이렇게 하고 끝내고 마는데, 그런데 사실은 그런 게 아니죠. 여기에도 얼굴이 있고 이쪽엔 뭔가 삼각형 또는 뿔잔 식의 얼굴이 같이 있어서 이렇게 경계를 그은 것도 여러 가지 쌍두적인 기이한 모습입니다. 이렇게 눈 기호를 이쪽에는 얼굴, 이쪽 전체의 큰 얼굴, 그리고 눈들이 보이죠? 이 전체의 통합된 얼굴 시스템에서의 눈 기호를 그렸을 수도 있죠. 반구대에서도 이런 눈 기호들은 드러납니다. 이건 도저히 그냥 생태적으로 고래를 그렸다 또는 사슴을 그렸다, 소를 그렸다. 이렇게 해석되지 않는 것들이 너무 많기 때문에 어떻게 해결할 것인가 저도 처음에는 이걸 어떻게 해결을 봐야겠는데 어떻게 해결할 것인가를 추적하다가 아, 이거 그냥 해결이 안 되고 수많은 자료들을 다 전부 비교, 검토해서 분석되어서 추론되어 나오는 공통분모가 있을 것이다. 그렇게 해서 나온 결론이 이런 것들이에요. 그냥 우연히 생각해서 된 것이 아니고 Y코드도 그렇고. 그래서 전 수많은 자료들을 보지 않을 수 없었어요. 그렇지 않으면 나 자신이 나를 설득할 수가 없기 때문입니다.

아니, 고래를 이렇게 그리는 고래가 어디 있어요? 얘를 잘라 놓았잖아요? 이쪽에서도 이건 분명 눈을 그린 것인데 동물적인 모습이 있다고 해서 그냥 동물이다, 이렇게 하기 어렵잖아요? 그러니까 동물과 눈을 결합시켰을 때는 뭔가 이유가 있을 것이다. 그리고 이렇게 수많은 눈들이 배치가 되어있을 때에는 이건 뭔가 이유가 있지 않을까? 그리고 이런 선들에 의해서 분할되는 고래를 또는 상어를 그렸다고 하는데 아무리 미숙해도 이렇게 잘리게 이렇게 그리는 것은 이상하죠? 지금 애들도 이렇게 안 그리거든요. 이런 것들을 잘랐을 때 조금씩 다르게 그리고 조금씩 다른 얼굴들을 집어넣는 서로 다른 분할 공간들, 서로 다르게 분할시킨 그 분할영역에 맞는 얼굴들을 다 집어넣고 그 전체를 그럴듯하게 그대로 통합시키는 이런 방식의 그림. 이런 것들을 의도하지 않는다면 그릴 이유가 없다는 것이죠. 여기서도 고래의 얼굴이 있습니다. 눈이 있고 불쑥 튀어나온 고래도 있고 이 전체를 통합시킨 얼굴도 있고 여러 가지 얼굴들이 있어요.

이렇게 해서 분할시킨 그림들도 통합시킬 때에는 이유가 있을 텐데 이렇게 해서 뭔가 유기적 전체성의 어떤 통합성이 있지 않을까, 이렇게 저는 생각을 했고 그래서 하나의 가설을 만들어 봤습니다. 생명서판의 비밀에 접근하는 것은 어려운데 바로 텍스트를 해독하기 어렵기 때문입니다. 즉, 그냥 거기 고래가 있다, 사슴이 있다 이렇게 하는 것은 텍스트를 해독하는 것이 아닙니다. 거기에는 은유적인 기호, 알레고리, 어떤 단어체계가 있기 때문에 그걸 분석하지 않으면 안 됩니다. 무용총 수렵도도 역시 사냥 장면이 있지만 사슴 사냥을 하고 있다는 것을 가지고는 거기 담긴 진짜 의도를 알기 어렵습니다. 실제 사슴 사냥을 그린 것이 아닙니다. 그래서 이번 강연에서는 고분벽화의 사슴사냥 장면을 현무도와 묶어서 생명서판이라는 하나의 개념으로 정리하고자 합니다. '현무'라는 개념이 전체의 주제입니다. 사슴을 사냥하는 활, 물고기를 사냥하는 창, 고래를 사냥하는 작살 창, 나무를 찍는 도끼 이런 전체를 하나의 현묘한 무예라는 개념으로 통합해서 정리할 때 선사시대의 그런 심오한 생명서판의 진리가 고분벽화 시대까지 연속적으로 이해되지 않을까요. 그래서 강의를 통해서 현무도를 같이 비교를 해보겠습니다. 이 그림은 사슴사냥 장면입니다. 사슴사냥, 호랑이사냥, 여기도 사슴사냥이 있어요. 밑에는 잘렸지만 뒤에도 두 명이 더 있습니다. 좀 이상한 부분이 발견이 되었어요? 이상하지 않습니까? 어딘가? 산이 이상할까요? 얘가 이상할까요? 호랑이가 이상할까요? 이쪽이 이상할까요? 저는 다 이상해요, 다. 호랑이도 이상하고 왜 호랑이가 사슴보다 커야



무용총 수렵도

되잖아요. 물론 그런 원근법을 몰랐다고 칩시다. 또 옛날에 작은 사람보다는 귀족인 사람을 더 크게 그린다는 것은 보편적이지요. 사슴보다 얘가 그러면 좀 지위가 떨어지나? 이렇게 볼 수도 있겠고 그런데 그것만은 또 아닌 거 같아요, 그렇죠? 호랑이는 굉장히 위엄 있는 존재고 산신적인 존재인데 사슴보다 떨어트렸을 것 같지는 않고. 그런데 파도처럼 그려진 산들이 있는데 여기가 좀 이상하지 않아요? 왜 산의 선들을 묶어놨을까요? X 자로 다 묶어놨어요. 그리고 더 이상한 것은 전체가 하나로 묶여서 이 선에 연결되어 있어요. 이 선은 말머리에 닿아 있습니다, 말머리에. 이 달려가는 사람의 말 머리. 다른 이유도 없어요. 저한테는 이렇게 아주 이상한 그림인데, 여기에 대해서 아무도 지금까지 문제 제기를 하신 분이 없더라고요. 제가 확인한 바로는 그래요. 혹시 발견이 되시면 저한테 이야기를 해주세요. 아직까지는 저는 발견을 못 했어요.

그렇다면 이것이 도대체 뭐냐? 이 산에는 어떤 의미가 있지 않을까? 물론 이 얘기는 많이 했습니다. 화살 끝이 뭉툭하다. 끝이 뭉툭해서 뾰족한 것이 조금밖에 안 나온 이 화살. 그러니까 깊이 들어갈 수가 없죠. 사슴을 맞혔을 때 가죽을 뚫기는 하는데 살 속을 파고들고 깊이 들어갈 수는 없어요. 세게 한방 맞으니까 사슴이 기절은 하겠지요. 그런데 조금 들어간

그 충격만으로 기절을 할까요? 그래도 달려가지 않을까요? 제 생각에는 이 명적(鳴的)이라는 화살 속에 비밀이 있지 않을까? 저것은 날아갈 때 굉장히 큰 울림, 아주 이상한 울림소리를 내면서, 휘파람처럼 강력하게 소리를 내면서 날아가는 명적입니다. '울릴 명鳴'자를 써서. 적的자는 '과녁 적的'자겠죠? 소리로 맞힌다, 무엇인가를. 그렇다면 이 산을 그냥 유치하게 이렇게 간단하게 디자인 식으로 그렸다고 생각하다 끝내지 말고 상상력을 좀 발동시켜서 어떤 파동들을 그린 것이 아닐까? 높고 낮은 여러 개의 파동들을 하나로 묶었을 때 사슴사냥이 시작되는 것이 아닐까? 즉 소리 또는 음악 이런 것에 대한 공부가 시작된 것이 아닐까? 그것은 단지 음악공부가 아니고 생명의 파동에 대한 공부가 아닐까? 모든 생명, 모든 어떤 우주적인 운동, 우주적으로 물결치는 모든 움직임은 전자 파동부터 시작해서 전자보다 더 극미한 원소들의 파동, 그것들이 다 모였을 때 더 큰 입자의 파동, 지구의 파동, 은하계의 파동, 그 전체 파동을 묶는 그런 공부가 시작되는 장소가 여기가 되지 않을까? 이렇게 한번 상상력을 발동시켜 봤을 때 이 사냥 장면은 다르게 읽힐 수 있다는 것이지요. 그렇다면 이 호랑이는 그냥 호랑이가 아닐 것이다. 호랑이를 사냥하는 사람 위에 이 사슴사냥이 있습니다. 결국 이건 호랑이 사냥이 아니다. 호랑이 사냥은 하나의 단계다, 단계. 이 사슴사냥 전체 공부의 1단계는 산을 묶는 단계이고, 2단계는 호랑이를 사냥해서 호랑이한테 어떤 가르침을 받는 것이다. 여기 그려진 호랑이는 다 Y코드로 되어있는 기호들의 합성체이다. 얼굴도 이상해. 무슨 고양이를 그린 거 같기도 해요. 립스틱을 바른 것처럼 두껍게 되어있고 얼굴이 있어요. 뒷다리도 다 기호들로 조합이 되어 있어요. 그래서 이것은 하나의 텍스트가 아닌가? 호랑이가 이집트에서도 샤먼이고 북미에서는 재규어, 호랑이에 대응하는 재규어가 샤먼이기 때문에 그런 샤먼들의 생명서판 공부가 시작된 것이 아니겠는가? 일단 스승을 만나야 하잖아요. 스승을 잡아야 된다. 스승이 어디 와서 친절하게 너 배워라 합니까? 딱 보고 누가 제자가 될 만한가. 함부로 안 받죠, 절대. 진짜 스승은 제자가 될 만한 사람만 받습니다. 저도 대학교에서 강의를 하지만 사실 강의할 때 백 프로 모든 것을 다할 수는 없어요, 그렇죠? 학생들 전체 수준의 평균에 맞게 강의를 하는 것이고 진짜 개별적으로 더 심도 있게 공부를 시켜야 될 그런 학생들도 있을 수가 있죠. 꼭 그렇게 한다는 이야기는 아닙니다. 말이 그렇단 얘기죠.

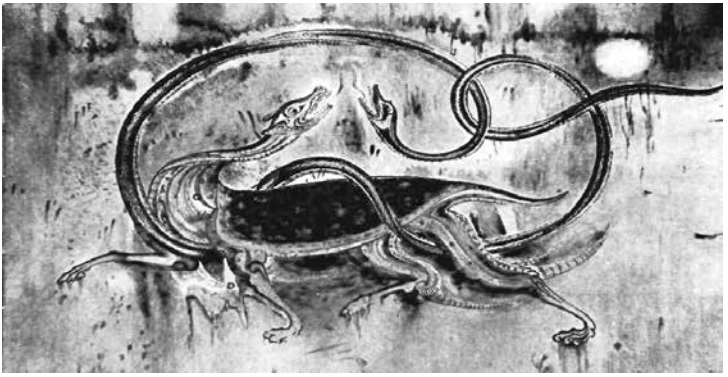
이러한 파동들이 더 넓게 퍼지고 더 화려하게 퍼졌을 때 이 사람의

사슴사냥이 시작되는데, 아래 사냥꾼과 위의 사냥꾼의 차이점이 또 있어요. 두 가지 차이점이 있는데, 결정적인 차이점. 사냥이니까 사냥에 관련된 결정적 차이점이 뭘까요?

참가자 뒤돌아 서있는 것.

물론 뒤돌아서는 것이 있습니다. 그것도 중요합니다. 지금까지 연구자들이 흔히 페르시안적인 기법, 말을 타고 뒤를 돌아다보며 화살 쏘는 기법. 이렇게 이야기 하는 것인데 꼭 그렇지 않을 수도 있어요. 꼭 페르시아에서 수입될 필요는 없죠. 화살 통을 차고 있어요. 아래 사냥꾼도 화살 통이 있습니다. 여러 개의 화살들이 꽂혀있는데, 같은 쪽을 향해 달려가니까 분명 화살 통이 있어야 하는 데 없어요, 그렇죠? 그럼 위의 사냥꾼은 화살이 몇 개 있어요? 한 대밖에 없습니다. 이 한대가 빗나가는 순간 이 사람의 공부는 끝나요. 그러니까 이 사람은 한대의 화살로 얘를 맞혀야 돼요. 사슴의 엉덩이가 화려하잖아요? 황금 뿔이 솟아있고 무슨 태양 부채처럼 엉덩이가 이렇게 화려한 사슴은 동아시아 사슴 그림에서 여기 무용총밖에 없어요. 얘를 맞혀야 돼요, 얘를. 그리고 Y코드를 달고 있는데 아래 사냥꾼은 검은 띠, 위의 사냥꾼은 흰 띠입니다. 태권도 띠하고 반대예요. 흰 띠가 더 높아요. 아래 사냥꾼의 조우관은 깃털 두 개를 달고 위의 사냥꾼은 많이 달았어요. 깃털인지 뭔지 무엇인지 모르겠지만 품격이 다르다. 그래서 1단계, 2단계, 3단계 여기서 완성이 됩니다. 그래서 뒤에 가면 여기에 거대한 나무가 있는데, 우주목이 하나 있어요, 이쪽에. 거대한 우주목이 있고, 두 대의 수레가 있습니다. 큰 수레, 작은 수레가 있죠. 그래서 이 큰 공부를 끝낸 사람, 작은 공부를 끝낸 사람 둘이 합격했을 때 이 나무를 통과해서 그 수레를 타고 가는 것이죠. 박혁거세가 이렇게 해서 임금이 되지 않았을까요? 그는 어떤 공부를 하지 않았을까요? 천마도가 그와 관련되지 않을까요? 왜냐하면 천마가 우는 그 나정에서 박혁거세가 발견됐기 때문이죠.

이 그림은 사신, 그 유명한 사신도 중에 현무죠. 거북과 뱀이 얽혀있는데 다른 사신도 동청룡, 서백호, 남주작도 다 동물 이름이 붙었잖아요? 그런데 얘는 안 붙었어요. 현무는 거북이도 아니고 뱀도 아니에요, 그렇죠? 둘이 얽힌 것이 현무인데 도대체 이게 무엇이냐, 현무의 비밀을 몰랐어요. 이 그림은 마야의 현무도입니다. 거북이가 있고 뱀 밧줄을 거북이 속에 통과시켜서 신들이 이 기계를 돌리고 있어요. 이 기계는 이집트 그림에도



고구려 강서 고분벽화의 현무도

나오는데 새로운 왕이 출발할 때 그 기계를 돌린다고 해요. 그런데 이것은 힌두신화에 나오는 우유바다를 젓는 교반기가 아닐까요. 『하늘 뱀』[4]의 저자, 그 이름을 제가 잊어버렸어요. 스카이 서펜트인가 그런 책인데 거기서는 뱀밧줄이 모래시계를 통과한다, 이렇게 이야기를 했어요. 그런데 그것이 과연 모래시계일까요? 아무튼 거북이는 지구를 의미하고 은하계의 모든 시간들을 담고 있는 뱀의 밧줄을, 지구에 통과시키면서 기계를 돌리고 있어요.

4) West, Johm Anthony, 『Serpent in the Sky : The Wisdom of Ancient Egypt』, QuestBooks(IL), 1993.

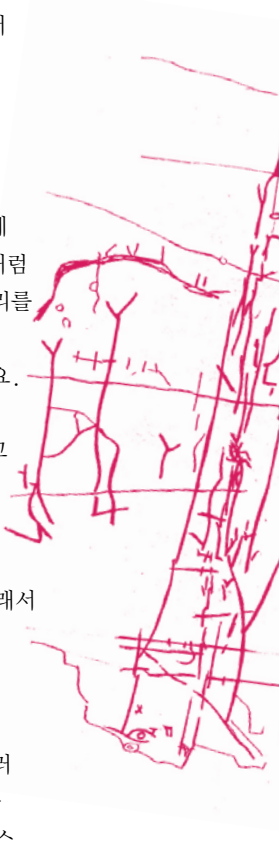
태초에 우유 바다 젓기라는, 아마 힌두 신화죠. 거북이가 수미산을 등에 지고 있고 꼭대기에 인드라 신이 딱 버티고 앉아있어요. 가부좌를 틀고 있죠. 양쪽에 뭔가를 들고 있어요. 천신과 아수라들이 우주뱀을, 수미산을 뱅뱅 엮어서 줄다리기를 하고 있죠. 이게 줄다리기의 원조에요. 줄다리기를 우리가 새끼를 꼬아서 만들 때는 바로 이 뱀 개념을 가지고 있어요. 뱀은 풍요, 생명 그런 것의 상징이죠. 아까 그 뱀 밧줄과 똑같죠? 뱀 밧줄은 은하계의 모든 시간대를 돌린 것이기 때문에 은하계가 계속 돌면서 지구한테 수없이 에너지를 퍼부어 주잖아요? 그거 없이 어떻게 지구에 생명이 있겠어요? 우주 망망대해 속에 지구가 떠있다고 지구 혼자서만 뭔가 되는 것은 절대 아닙니다. 마야인들은 그걸 알고 있었고 힌두 신화도 알고 있죠. 이 그림은 그 태초의 우유바다를 이렇게 해서 이 맷돌을 젓는 것이지요. 맷돌을 저어서 우유바다에서 암리타가 만들어져요. 그 암리타를 떠먹는 최초의 그릇은 달 그릇이죠.

생명서판은 생명공간을 구성하면서 시작이 되는데, X크로스를 가장 바탕에

깔아놓습니다. 모든 것이 그래요. 그런데 그 X크로스 한 축이 수직으로 설 때 십자크로스 비슷한 직선이 만들어집니다. 이것은 내가 발견한 것이 아니고 미국학자 한 사람이 논문을 썼어요. 인터넷을 뒤져서 제가 간신히 찾아낸 겁니다. 책을 쓸 때에는 반드시 인용을 해야 되겠지요. 내가 하는 말이 아닙니다. 이것은 상당히 중요한 발견이기 때문에 저도 X자에 대해서 계속 탐구를 했는데 어느 정도는 맞다고 생각합니다. 하지만 이것이 백 프로는 아닙니다. 백점 만점은 아닌데 상당한 암시점을 주고 있어요. 그래서 제가 암각화에 X선들을 측정할 때 어떨 때는 나침반을 들고 가요. 그럼 어떤 X선은 정확하게 한 축이 북쪽을 가리키게끔 되어 있어요. 지축이죠. 지축과 황도축, 춘분점, 추분축 이런 것과 연결시키면 X축이 됩니다. 생명서판은 무수히 많은 분할공간들의 중첩, 통합에 의한다. 그러니까 수많은 공간들을 어떻게 통합시킬 것인가? 하나의 서판 속에, 하나의 그림 속에. 그것이 중요한 문제였다는 것이죠. 그냥 이런 식의 3차원 공간들을 쪼갠 공간들이 아닙니다. 여기 방이 있고, 저쪽에 방이 있는데 그 두 개를 끌어 모은다, 이런 개념이 아니고 좀 더 시공간적으로 펼쳐져 있는, 광범위하게 흩어질 수 있는 시공간적인 공간들을 끌어 모으는 것이죠. 공간을 그린다? 그러면 이 비어 있는 공간을 그린 것일까요? 세잔이 매일 화구를 메고 생 빅투아르 산에 가서 하루 종일 산을 그렸는데 공간을 그린다고 했죠. 그래서 어떤 목욕하는 장면들을 그릴 때도 사람이 예쁘거나하지 않고 나무도 시덥지 않은 나무들을 그리면서 세잔은 뭔가를 심오하게 그렸습니다. 전 중고등학교 때 세잔 그림을 절대 좋아하지 않았어요. 아니 이게 무슨 그림이야, 사람 같지도 않고 나무 같지도 않고. 그 때는 공간개념을 몰랐죠. 세잔의 공간은 어떤 공간이었을까요? 그걸 미술비평가들이 정확하게 인식을 하고 있을까요?

아무튼 이런 선들과 분할공간들이 들어가 있는 반구대를 내 나름대로 스케치 해보았습니다. 맨 아래쪽에 기호들이 쭉 있어요. 생명나무, 샤먼, 도끼기호가 X자와 결합된 것, 생명나무 기호, 거기에 얼굴이 달린 것, 그릇기호. 분할된 곳 속에 많은 눈들을 집어넣었어요. 그 전에는 이렇게 고래한테 혹 같은 것이, 꼬리 같은 것이 왜 달렸을까? 이런 것을 이해 못 했었어요. 그런데 이런 분할 공간 속에는 수많은 눈들이 버티고 있다. 고래도 지느러미도 눈입니다. 이 칼에 잘렸어요. 이 쪽 칼에. 사슴그릇이 있고 거기서 누군가 어떤 연금술적인 장면을 보여주고 있는데 제가 막 지어낸 것이 아닙니다. 지금 여러분들이 보는 화면이 좀 희미해요, 사실.

여기서도 어떤 얼굴이 있어요. 가면얼굴이 있어요. 그 위에 울타리도 어떤 얼굴과 결합되어 있어요. 모든 얼굴은 기호를 그린 것입니다. 왜 리얼리즘적으로 얼굴을 그리지 않았지? 아니 얼굴은 문자인데 누가 문자를 쓰는데 리얼리즘적으로 해요. 고래들도 전부 거기에 같이 통합되어 있는 것입니다. 오늘 여러분들이 잘 안보여도 이 그림을 자꾸 보게 되면 내일부터는 그때 내가 왜 못 봤지? 이렇게 하실 거예요. 그리고 모레는 더 확실한 신념을 갖게 돼서 한 달 뒤에는 자신의 얘기처럼 할 겁니다. 저는 자신 있게 얘기 할 수 있어요.



명마산 서판의 X자. 수많은 직선적인 분할들이 있죠. 아까 반구대는 물결처럼 부드러운 그런 것이었는데 날카로운 직선들로 면도칼처럼 파여 있어요. 바위 위를 어떻게 저렇게 날카롭게 자를 수 있는지 지금도 저렇게 할 수 있을까요? 그런데 이런 선들은 그 위에 똑같이 다 있습니다. 거울처럼 완벽하게 뒤집혀서 똑같이 X자도 똑같이 존재해요. 기호들도 똑같이 자리를 바꿔서 똑같은 형태로, 뿔잔도 똑같이 있습니다. 음각은 음각선대로, 양각선들이 또 굉장히 많은데 양각선도 그대로 똑같이 배치가 되어 있어요. 자연은 이렇게 할 수 없죠. 그래서 이 전체를 저는 계룡 기둥이라고 부릅니다. 뿔이 달린 사슴 같지도 않고 용 같지도 않은 그것을 계룡이라고 이름 붙일 수밖에 없었어요. 이름을 붙일 수가 없기 때문이죠. 왜냐하면 신라시대에 박혁거세보다 신라의 그런 원조신화를 끌고 나갔던 박혁거세 부인 알영이 계룡의 배를 가르고 태어났고, 계룡은 생명나무 숲인 계림에 출현했기 때문에 생명나무 숲의 신화를 알영신화가 계승한 것이지요. 그래서 신라는 처음에 계림국이라고 불렸어요. 박혁거세 신화를 따르지 않았죠?

생명서판은 몇 가지 구성 원리에서 도출이 됩니다. 귀납법적으로 제가 도출을 한 것입니다. 연역적이 아니고. 서판에서 모든 형상들은 절대 하나의 개체로 완결되지 않는다. 한 형상을 밀폐시키지 않는다. 항상 여러 모습입니다. 그렇게 해서 다른 형상들로 변신될 수 있는 가능성을 언제나 열어놓고 수많은 다른 형상들과 겹쳐지게끔 그렇게 그립니다. 서양 그리스 신화들은 이렇게 그려져 있지 않죠. 오히려 그리스 신화야말로 철저하게 리얼리즘적입니다. 우린 리얼리즘을 근대 이후 사실주의에만 적용하지만 사실은 선사시대 암각화에 비하면 그리스 신화도 리얼리즘적이에요. 왜냐하면 있는 그대로 보이는 대로 그렸거든요. 비너스는 딱 비너스답게 그렸고 예쁜 여자처럼 그렸죠. 그런데 사실 선사시대 비너스는 예쁜 여자가



하나도 없죠. 생명서판 형상미학 제 1원칙은 음양의 원리를 양음의 원리로 바꿔 치기를 했어요. 양은 주는 것이니까 주는 것이 먼저다. 음은 그 다음에 받는 것입니다. Give and Take. Give를 먼저 해야만 움직이는 거예요. 받기만 하려고 가만있으면 일이 벌어지지가 않아요. 그래서 무극에서 태극이 되려면 양이 먼저 발동해야만 움직이게 돼있어요. 그 다음부터 양과 음은 물리면서 돌아가는 것이 태극입니다. 양이 먼저에요. 반구대의 고래들은 모두 음각으로 그려져 있는데 여백인 양각은 모두 생명나무들이에요. 여백은 없습니다.

이 그림은 명마산 제단 암각화의 일부입니다. 열려있다는 것을 보여주는 뿔 모양인데, 뾰족한 바늘 뿔이라고 있는데 끝이 열려 있어요. 그러면서 어떤 새 모양과 또 이쪽엔 다른 뿔 얼굴과 이 선이 공유되어 있어요. 이 텍스트는 이쪽 형상의 선도 되고 그 옆의 다른 형상의 선이 되기도 하는 것이죠. 두 개의 텍스트가 되는 것입니다. 뿔 텍스트, 뿔 인간 텍스트. 이 선은 애매한 텍스트가 되는 것이죠. 모든 것은 다 이렇게 되어있어요. 도끼와 나무는 이쪽 경계선을 공유하고 있죠. 도끼만 보면 도끼고 나무만 보면 나무죠. 이것도 Y코드들이 이렇게 저렇게 변형되는 그런 이야기들을 가지고 뿔을 만든 것이지요. 모든 Y코드들이 불연속적으로 밀폐되어있지 않아요. 다 끊어져 있어. 이런 것들을 연속-불연속이라고 해요. 연속이 우선권이고 그렇지만 불연속을 내포한다. 이쪽은 불연속이 먼저에요. 불연속적 연속, 불연속-연속이죠. 불연속인 것 같지만 연속적인 그런 것이죠. 제가 다 만들어 낸 개념이에요. 이런 개념 없이는 설명이 안 돼요. 이것이 바로 암각화 감상의 열쇠예요. 그냥 단순한 고래 그림이 아니다. 눈들을 같이 그렸을 때에는 이유가 있을 것이다. 그럼 이 지평선, 흔들거리는 이 지평선은 뭘까? 이것을 경계로 아래쪽 텍스트와 위쪽의 텍스트는 어떤 의미로 구별이 될까? 이런 것이 고민이었죠. 이것 때문에 밤을 지샌 적도 많고요. 그러다 국문과 공부를 많이 게을리했더니 후배교수들이 저를 많이 떠났어요. 처음에는 저를 좋아했던 후배교수들이 많았는데 저 사람이 갑자기 언제부터 이상해졌어, 이제 이렇게 된 것이죠.

생명서판은 생명 공간을 만들기 위해 6방위 텍스트를 결합시켜야 했다. 이것이 굉장히 중요합니다, 이 증명이. 이걸 깨우치기 위해서 전 상당히 오랜 시간이 걸렸어요. 어떤 형상과 선들은 다른 방위의 텍스트에서도 활용되어야 했다. 이게 애매하게 만든 거예요, 어떤 형상들을. 아니 왜

리얼리즘적으로 한 개체를 진짜 보이는 것처럼 사실적으로 그리지 않았을까, 솜씨가 없었을까 아니면 그런 미개원시인들에 관념, 어떤 스케치하는 그런 기술력이 떨어졌을까. 그렇지 않죠. 알타미라 동굴 이런 데 보시면 굉장히 리얼리스틱하면서도 수준이 높잖아요. 그냥 있는 그대로 묘사하는 것 이상의 리얼리즘적인 어떤 생명력이 약동하면서 환상이 가미가 된 것 같은 그런 리얼리즘이 있단 말이죠. 선사시대에 다 그랬다는 말이죠. 그쪽 지방은 그랬을 것이고 이쪽은 미개했을 거야. 그렇게 생각하는 것은 우리의 선입견이 아닐까요? 제 생각에는 그것 이상의 어떤 고도의 기법이 있었다고 봅니다. 그건 6방위 개념 때문에 그렇다는 거죠. 한 개체의 형상을 전방위적 형상이나 기호로 만들기 위해 서판을 만드는 사람은 수많은 변수들을 생각해야 했던 겁니다. 6차 방정식을 풀이해야 했습니다. 여기서 하나의 기호, 하나의 선, 하나의 형상들은 다른 형상들로 변형될 수 있어야 했기 때문에 변신술적 형상 기호가 탄생한 것입니다. 피카소가 아마 이런 꿈의 예술을 생각했을 것입니다. 예를 들어서 물고기면서 동시에 나뭇잎이고 동시에 그릇일 수 있는. 이건 피카소가 한 이야기인데 제가 이십 몇 년 전에 본 구절이기 때문에 정확하지 않을 수도 있어요. 그런데 아마 이 비슷한 구절이 있을 거예요. 이런 그림을 그리고 싶어 했어요. 이것이 입체파의 진실입니다. 이쪽에서 본 것과 다른 쪽에서 본 것 그 두 개를 결합시켰다. 그게 입체파다. 그건 너무 소박한 견해죠. 전혀 그렇지 않죠. 피카소의 이런 생각에는 전방위적 텍스트의 개념이 작동하고 있었을 수도 있습니다. 가령 분할공간을 이런 식으로 표현할 수 있는 것이죠. 여러 개의 분할공간을 다 통합하는 방식을 피카소는 그런 식으로 표현했던 것이죠. 변신술적 기법, 입체파적으로 여러 개의 그런 특성들을 하나로 통합시키는 기법, 그런 것을 한 형상에, 그냥 한 개체로 머무르는 것이 아니고 다면적인 생명성을 불어 넣고 싶었을 것이라는 겁니다.

신라시대 화랑들이 이러한 암각화의 비밀에 도전한 마지막 세대였습니다. 화랑들은 천전리 서석을 순례지로 삼았는데, 거기 화랑들의 서명들이 쭉 있죠. 아득한 시대의 일이 이미 됐어요. 그 때는 삼국시대죠, 이미 고조선 시대에도 그런 서석의 시대는 아득한 시대였죠. 고조선 시대에도 잘 몰랐어요, 사실. 그러니 신라시대에는 더했겠죠. 미실은 <선덕여왕>이라는 드라마의 주인공입니다. 그 여배우가 누구였죠? 고현정. 제가 좋아하는 배우입니다. 미실의 몰락이 시작되면서 드라마가 재미가 없어졌죠. 미실이 악마적인, 팜므파탈적인 풍미를 팍팍 풍길 때는 그 드라마가 너무

재미있다가 선화, 아니 선화공주가 아니죠. 선덕여왕에게 압도가 되면서 드라마가 재미없어졌어요. 그 다음부터 사람들이 잘 안 봤어요. 미실의 마력인데, 거기에 진짜 미실의 진실은 없어요. 많이 뒤집혔어. 미실은 그런 존재가 아니었어요. 《화랑 세기》에 대한 논쟁들이 있지만 《화랑 세기》를 보면 미실이 낳은 수많은 아들들이 있는데, 그 중에 자기가 제일 사랑하는 아들은 결혼도 안하고 어머니를 모시고 살고 싶다 그랬어요. 그러면서 미실이 지은 500권의 책을 정리하겠다고 그랬어요, 아들이. 미실은 남편이 많았지요. 정식 남편이 아닌 남자들이 많았어. 아니 그렇게 풍기 문란한 어머니를 둔 아들이 왜 장가도 안가고 평생 어머니의 저서를 정리하겠다고 그랬을까요? 화랑시대에는 무슨 비밀이 있지 않을까요? 화랑도는 우리가 아는 화랑도와는 다를 수도 있습니다. 미실의 동생 미생이 천전리 서석에 서명을 남겼어요. 미실의 손자 수품강도 거기에 서명을 남겼죠. 수품강은 그 당시 신라의 7명이 모이는 최고 상층부의 수장이었어요. 정치의 최고 권력자였죠. 그 수품강이 갈문왕의 비문 위에 서명을 남겼어요. '수품강'이라는. '강'자는 '북두칠성 강'자이기 때문에 최상의 직책이 아니면 쓸 수 없습니다. 화랑들은 불교가 도입되고 사상적으로 흔들리는 시대, 생명서판의 사상으로 도전한 마지막 세대입니다. 법흥왕이 그 불교를 들여왔죠. 그렇게 해서 궁중을 불교식으로 정치화시켰어요.

서석에 새겨진 화랑들의 한자 서명은 그 자체로 예술이었습니다. 선사시대의 얼굴 글자하고 똑같아요. 한자는 다 똑같은 것인데 여기서는 서로 다른 글자를 썼습니다. 암각화기법이 동원되지 않았을까요? 이상한 문자들이 있습니다. 읽어보세요, 한번. 이건 읽을 수 있겠죠? '이슬 로'자 이니까. 이건 무슨 자 일까요? '갈 지'자 비슷하죠? 그런데 위에 무슨 머리 같은 게 달리고 눈이 있어요. 여기도 불완전해. 문자를 왜 이렇게 썼을까요? 힘차게 발을 차올리는 것도 같고 얘도 뭔가 어디를 쳐다보는 것 같아요. 이건 도저히 알 수가 없는 글자에요. 한참 보면 뭔가 보여요. 한참 보시면. 이쪽엔 비문들이 있고 비문에는 한자로 막 쪼아 놓은 것처럼 되어 있는데, 눈들을 새겨서 한자를 얼굴 글자로 변형시켜 놓았어요. 한자 획들을 얼굴글자로 만들어 놓아서 성난 얼굴, 슬퍼하는 얼굴 같은 이런 글자들이 있어요. 화랑들은 이 세계를 알지 않았을까요? 화랑들은 의도적으로 저 한자들을 얼굴글자 비슷하게 만들어 놓은게 아닐까요? 이 글자는 '눈 목'자를 만든 게 아닐까요? 한자의 '눈 목'자를 비슷하게 두 개 엮어놨어요. 이것은 '갈 지' 자. 여기에 있는 눈들을 알라는 표시가 아닐까요? 이것은

‘수품강’입니다. ‘수’ 자, ‘품’ 자, ‘북두칠성 강뚜’ 자에요. 지금 봐도 너무 못 썼어요, 애들처럼. 그 당시에 비석 새기는 수준이 이것밖에 안 됐을까요? 기록에는 전문가들을 데리고 갔다 그랬어요, 비석을 새기는. 일부러 이렇게 쓰지 않으면 우스꽝스럽게 보일 수밖에 없습니다. 여러분들은 열심히 보시기 바랍니다. 아주.

이번 주제가 꿈이니까 꿈으로 넘어가서 꿈이 창조한 세계. 왜 생명서판의 현무도, 즉 Y이야기를 제가 꿈 이야기로 풀어내려고 하는가? 저한테 하는 질문입니다. 생명서판은 꿈 이야기를 그린 것이기 때문입니다. 가장 아래쪽에 잠든 공주의 모습이 베개처럼 그려져 있습니다. 어떤 사람을 베개처럼 그린다는 것은 고도의 상상력이 아닐까요? 그 반대편 발쪽에는 아이의 모습이 있습니다. 삼각마스크를 하고 있는 것은 동화의 세계로 진입하는 표시가 아닐까요? 서석에도 잠과 꿈의 세계가 그려져 있습니다. 명마서판에는 동화를 꿈꾸는 아이가 있어요. 동화적인 꿈의 모티브를 가지고 있습니다. 현대시를 제가 가르치니까 이상의 시 중에서 ‘오줌LE URINE’ 이라는 시가 있어요. 오줌, 거기에 바로 동화적인 꿈의 세계가 역사시대의 모든 풍경들을 건너가면서 선사시대의 어떤 정신세계를 이어주고 있다는 이야기가 들어 있어요. 이건 알고 쓴 것은 아닙니다. 자기 식으로 그런 생각을 써 본 것이지요. 그런데 이 둘이 통해요. 이 꿈의 창조이야기가 후대 여러 신화로 전승되었을 것입니다. 힌두 신화에서 남신 인드라, 아까 그 수미산 꼭대기에 올라가 앉아있는 그 최상의 신 인드라가 꿈을 꾸면 우주가 창조됩니다. 인드라가 꿈을 깨면 우주는 사라져요. 그만큼 신의 꿈은 중요한 것이지요. 창조적인 꿈입니다. 아즈텍의 신화에선 나팔꽃 생명나무 신이 이 세계를 창조합니다. 그 나팔꽃신은 아무래도 여신으로 봐야 되겠지요.

이 그림은 제가 공주로 보는 것인데 눕혀져 있어요. 바로 세웠을 때 도끼 기호가 가슴에 있고 양쪽 팔이 가지런히 놓여 있어요. 생명나무를 안대처럼 차고 있고 치마가 이 침대 바깥으로 살짝 기울어져서 밑으로 휘어져 내려갔어요. 그런데 180도로 돌려놓으면 얘가 또 삼각마스크를 한 귀엽게 생긴 꼬마 얼굴인데 이쪽을 보고 있습니다. 이쪽에서 공주는 암각화의 꼭대기에 있는 뿔잔을 보고 있어요. 얘는 뭘 보고 있을까요? 마스크를 하고 있는데?

천전리 서석에 누워있는 여신이 있습니다. 이 생명매듭들을 머리띠로 하고 있고 위쪽에 Y자코드가 두텁게 자라고 있어요. 그 위에서 이파리나 열매,

씨앗 같은 그런 것들이 지금 만들어지고 있습니다. 두 마리 사슴이 이 텍스트 전체를 관장하고 있죠. 이쪽 여신의 머리 위로 여기 사슴이 있고 다른 쪽에도 사슴이 있습니다. 이쪽 Y코드와 다른 쪽 Y코드, 두 개가 어떤 식으로 생명을 창조할지 그 문제를 여기서 다루고 있어요. 여신은 눈을 감고 있는 텍스트와 눈을 뜨고 있는 텍스트, 두 개가 있는데 각각 이 텍스트는 꿈을 꾸고 있는 텍스트, 잠자는 텍스트입니다. 눈을 뜬 텍스트는 잠의 꿈속에서 전개되는 풍경들을 보는 텍스트입니다.

아즈텍의 생명나무가 이렇게 꼬여있어요. 이게 올로리우키라는 나팔꽃 우주목입니다. 나팔꽃이 같은 덩쿨식물인데 어떻게 이렇게 크게 그렸을까요? 실제 나팔꽃은 아니죠. 신목들은 실제 나무가 아닙니다. 현실에 있는 자작나무를 신목이라고 이야기하죠. 그러나 사실은 존재계 나무를 가리키는 것이죠. 아즈텍 생명나무 가지 끝에는 손들이 다 달려 있죠. 손가락 같은 손의 모습이 그릇들을 붙잡고 있어요. 그릇들을 보시면 무엇인가 흘러내리고 있어요. 그 생명수를 아래쪽 세계에 퍼붓고 있습니다. 별들의 띠가 있습니다. 별들의 띠 아래에 있는 것을 보면 이 우주 바다라는 것이 단지 그냥 은하계가 아님을 알 수가 있죠. 더 방대한 우주 전체 이미지를 관장하는 그런 신격이 나팔꽃 신이 되는 것이죠. 나팔꽃 이미지는 자궁이미지와 겹쳐 있습니다.

열자의 한 전승, 열자는 노장학파 쪽의 학자니까 도가 계열의 사상가죠. 그 쪽의 한 전승에는 노자의 이야기를 하는데, 노자가 이제 스승이잖아요? 도가 쪽에서는. 한 제자가 노자에게 환술을 가르쳐 달라 자기한테. 마술세계를 가르쳐 달라. 이렇게 요청을 합니다. 이게 그냥 마술이 아니고 진짜 변하게 하는 여름에 눈이 내리게 하고 겨울에 비가 내리게 하는 그런 마술입니다. 지금 막 꽃이 피게 하는, 겨울에 꽃이 피게 하는 그런 환술이죠. 그렇게 가르쳐 달라 하니까 너도 환술이고 나도 환술이다. 또 우리가 사는 이 세상 자체가 환술이다. 그런데 무엇을 배우려고 하느냐? 너, 나, 세계가 다 환술인데 왜 배우려고 하느냐. 네가 그렇게 선망하는 저 세상에서 떠들썩한 환술사들이 있는데, 그 환술사들의 환술은 순식간에 끝난다. 오래가지 못한다. 겨울에 꽃을 피우게 하지만, 맨날 그럴 수는 없다. 그렇지만 창조주의 환술은 끝나기 어려운 것이다. 이렇게 심오한 말을 했어요. 창조주의 환술이 진짜 환술이다. 그걸 배워라. 그 얘기에요. 우린 도술을 배우고 싶어 하잖아요? 그리고 지금 생명공학은 생명을 과학적으로

창조하고 조작하는 과학의 연금술을 하고 싶어 하는데, 그게 창조주의 그런 환술일까요? 창조주의 환술에 비해 과학의 연금술은 수준이 많이 떨어지는 것일까요? 장자의 나비 꿈, 노자의 환술 이야기, 도덕경 현묘지도 이런 것은 사실은 다 생명서판에서 기원한 것입니다. 노자의 도덕경에 나오는 현빈지문(玄牝之門 : 현묘玄妙한 암컷의 문門). 철학사상에서 현빈玄牝 얘기하면 우상숭배처럼 벌벌 떨죠. 그렇지만 생명서판 내용에 비하면 상당히 관념적이고 추상적이지요. 선문답처럼 알쏭달쏭해요. 해결시켜 주는 게 없죠. 도덕경 한번 읽어보세요. 심오하기는 끝이 없는데 해결하는 것은 없죠. 그렇지만 거기에는 그래도 다른 종교사상보다는 생명나무 숲 이야기의 희미한 그림자가 깃들어 있습니다. 노자는 생명서판의 진실을 다른 것보다, 역사시대보다 조금 더 많이 담고 있는 경전을 남겼죠. 사실은 현빈지문玄牝之門은 현묘玄妙한 암컷의 문門인데, 도덕경에서 그 이상은 이야기하지 못해요. 그래도 남성주의 시대에 그 철학적 화두를, 여성적 화두로 던진 것은 대단한 것이죠.

꿈의 창조적 세계는 어떻게 구성되는가. 우주적 동굴로 들어가는 것입니다. 그래서 제가 잠을 굉장히 중요시 한다는 것이죠. 제가 그렇게 공부를 책을 통해서 많이 했는데, 아직도 잠을 제가 정복을 못하고 있는 것이에요. 달콤한 잠, 놀라운 꿈들을 꾸는 잠. 잠을 통해서 수많은 에너지를 받아들이고 수많은 정보를 받아들일 수 있는 잠. 제가 젊었을 때에는 잠 속에서 시를 한편 창작한 적도 있습니다. 기가 막힌 시였는데요. 깨보니까 하나도 없더라고요. 한 줄도 없어. 간신히 희미하게 한 줄 써봤더니 뭐 시시해. 그래서 그 뒤로 시 창작을 못했어요, 꿈속에서. 각자 자신들의 잠과 꿈의 수준이 있습니다. 다 좋은 꿈을 꾸고 좋은 잠을 잘 수 있는 것은 아니죠. 개체적 욕망 속에 몰입해 있는 사람에게는 우주적 무의식의 공간이 그 사람에게는 매우 협소하고 별로 좋지 못한 세계들이기 때문에 계속되지 않습니다. 잠의 공간이 그렇게 별로 좋지 않게 제공이 되죠. 꿈도 그렇습니다. 악몽들이 다 그래요. 악몽을 꾸시면 제 생각에는 거기에 집착하시면 안 됩니다. 그냥 빨리 잊어버리세요. 악몽은, 이게 뭘까 계속 집착하면 거기에 끌려 들어갑니다. 꿈도 마찬가지입니다. 악몽에서는 존재계의 수준 높은 존재들이 이 꿈의 세계 속으로 들어오지 않습니다. 이 수준 높은 존재들과의 그런 교감, 통신, 영적 교섭 그런 것이 필요하지 않을까. 과학적인 시대에 이것이 미신일까요? 아니면 과학이 아직 발견하지 못한 우주의 어떤 더 현묘한 법칙일까요? 프로이드는 신체적 신경증의

수준에서만 잠과 꿈을 분석했습니다. 중국 음양오행철학도 마찬가지에요. 이런 꿈을 꾸면 신체 기관 중의 한 부분, 즉 어디 대장이 나쁘고, 이런 꿈을 꾸면 간장이 나쁘고 전부 이런 것이죠. 티베트 뵌포교의 꿈 이론, 오스트리아 원주민의 꿈 이론은 이런 것들의 수준을 이미 넘어서고 있습니다. 선사시대 때의 수준을 간직하고 있죠. 존재계라고 표현되는 그런 무수한 공간에 대한 꿈의 차원, 그것을 생각해 볼 때가 됐습니다. 예술가들만이 이 영역에 좀 더 강력하게 직관적으로 뛰어들 수가 있고 이걸 표현할 수 있고 이런 사상을 예술로 표현할 수 있고 그것이 퍼져나가면서 근대적으로 좀 더 굳어지고 물질화되고 얼어붙은 이 세계를 녹일 수 있다고 생각합니다. 전 그래서 이것이 예술, 문학의 힘이라고 봅니다. 생명서판의 주제는 기본적으로 이 꿈의 매트릭스와 같습니다. 이게 제 1명제입니다, 저한테는. 제가 수많은 다른 이야기들을 할 수 있지만 또 여러 가지 암각화에 대한 개념, 이론적인 법칙, 그런 것들을 얘기 할 수 있지만 바로 이 구절이 제 1법칙입니다. 그것은 무수 시공간을 구성하는 방식으로 생명공간을 구성한다. X 크로스의 생명공간, 좌표축을 바탕으로 수많은 분할 공간들이 배열, 중첩, 통합되는 방식. 그래서 이런 매트릭스 공간을 창조함으로써 시작이 되는 것이죠. 영화 매트릭스에 상당한 그런 영감들은 있었지만, 이 꿈의 생명공간을 매트릭스 개념에 활용하지는 못했죠. 생명서판은 이 매트릭스 공간을 창조하면서 시작됩니다. 생명공간 속에서 그려진 선들은 막 그려진 것이 아닙니다. 우리 눈에는 매우 무질서해 보입니다. 그렇지만 그 혼돈적인 속에는 현묘한 질서가 있습니다. 그 안에 배치된 가면 얼굴들은 무수한 시공간에 존재하는 얼굴들입니다. 그러니까 생명서판에는 기본적으로 가면 얼굴들이 등장하지 않을 수 없어요. 축제의 공간이고 신의 가면들의 세계입니다. 우리의 가면극들이 오랜 역사를 가지고 있을 수 있다는 것. 남쪽의 그런 안동의 탈춤, 하회 탈춤 이런 것들은 이미 주변 암각화의 전통 속에 있습니다. 서양의 가면무도회는 여기에 비하면 즐기자는 분위기가 강합니다. 생명서판은 이런 여러 시공간의 분할영역을 넘나드는 이야기입니다. 그러니 기본적으로 꿈 이야기처럼 되지 않을 수 없죠. 꿈은 뭐 현실적으로 딱 고정된 시공간에 갇혀 있지 않죠. 금방 순식간에 시공간이 바뀌죠. 반구대 어미고래 서판의 중간 정도에 소와 소 내부를 구조화한 가면얼굴, 그 아래 팽이그릇 얼굴, 그 옆의 얼굴이 모두 하나로 통합되어 하나의 그릇 형상이 되는 부분이 있습니다. 이 둥근 그릇 아래 춤추는 고래들이 더 큰 그릇 위에 있고 그 아래 또 다른 작은 둥근

그릇이 있습니다. 이렇게 그릇들이 여러 형상들과 결합되는 풍경은 꿈 이야기처럼 보입니다. 프로이트는 그릇이 나오면 무조건 여성성기 이렇게 표현해요. 창 같은 것이 나오면 무조건 남근. 그래서 남근 기호들이 굉장히 많이 확장이 되었죠. 그런데 성배설화에 적용했을 때 이러한 프로이트의 견해가 맞아 떨어질까요? 진실의 일말은 있어요. 왜냐하면 성배설화가 똑같이 성배와 창을 여근과 남근 기호로 취급하고 있기 때문입니다. 그러나 성배설화 연구자들은 생명서판까지 그것을 연결시키지 못 하죠. 그게 한계예요. 서양의 니체사상은 근대사상 중에서 생명사상을 가장 중요시하는데, 거기에 릴케적인 어떤 영적 존재 얘기만 덧붙인다면 굉장히 좋은 사상이 되겠죠. 그런데 니체가 서양의 모든 정신을 다 부정했는데 성배로망스만은 부정하지 않았어요. 그것은 유럽 지성사의 최고다, 그렇게 떠받들었죠. 왜 그랬을까요? 잠깐 화면으로 다시 돌아왔습니다. 이게 너무 칙칙한데 소입니다, 가면얼굴처럼 통합 되어있고 뭔가 둥그스름한. 이쪽도 보면 다 둥글둥글해요. 여기도 둥글고 고래도 약간 둥글둥글 하잖아요. 병모양입니다 고래병. 얘도 다 고래병들이에요. 이거는 병뚜껑도 있어요. 다 의인화된 고래병들입니다. 얘는 연금술병이에요. 새머리와 결합되어 있고 이런 줄무늬는 사실적으로는 고래 배의 줄입니다. 또 어떤 학자들은 얘가 해초를 물고 있는 장면이라고 하죠. 이렇게 실증주의적으로 연구하신 분도 있는데, 제 생각에는 배에 줄무늬는 맞는데 배의 줄무늬이면서 동시에 기호로 작동할 수 있을 때는 이런 줄들의 기호 체계들을 동시에 작동시키는 그런 것입니다. 생명코드의 줄들을 담고 있는, 생명코드를 담고 있는 그런 연금술의 병입니다. 이렇게 해석하면 여기 이쪽의 줄, 또 다른 쪽에 있는 줄. 그런 것들이 전부 연결될 수 있습니다. 그리고 울타리와 이런 뱀, 말굽형으로 된 이런 U자형으로 된 그물, 이런 선들도 전부 같은 기호 체계에 내에서 연관시켜서 작동시킬 수가 있어요. 한 생명체이면서 결국 하나의 그릇입니다. 생명공간의 집, 즉 생명체는 그릇인 것입니다. 그러니까 생태계는 집이죠. 생태계 속에 있는 존재들은 전부 생명력을 담고 있는 그릇입니다. 여러분들은 다 그릇이죠, 그릇. 실제로 밥을 많이 먹으니까 밥그릇이기도 하고. 밥그릇이 큰 사람은 많이 먹고 저처럼 작은 사람은 맨날 조금밖에 못 먹고 이렇게 되는 거죠. 그런데 좋은 걸 먹어야죠, 그렇죠? 좋은걸 먹어야 쌩쌩해 집니다. 나쁜 걸 먹으면 나쁜 게 자꾸 저장이 돼서 빠져나가지도 않아요. 나쁜 건 분해가 잘 안 돼요. 막 머릴 쓰고 활동하면 그런 물질들이 팍팍 분해가 돼서 에너지가 되어야 하는데 나쁜

물질들은 분해가 잘 안 돼요. 그러니까 다 쌓이는 거죠. 자꾸 더. 그래서 다이어트 하실 분들은 가서 헬스장에서 열심히 뺐는데 나쁜 것을 잔뜩 먹으면 순식간에 살쪄요. 좋은 것을 다 빼는 거지 헬스장가서. 운동하니까 좋은 것이 다 빠져, 에너지가 분할 돼서 나쁜 건 그대로 있고, 그러니까 다이어트가 잘 안 돼. 좋은걸 먹으면 나쁜 게 빠져나가기 때문에 순환이 되지요. 생명서판에서 꿈 이야기는 최상의 생각을 창조하는 이야기입니다. 가장 좋은 재료들을 요리해야 최상의 요리가 됩니다. 그래서 덥석덥석 나쁜 것들을 먹고 인간들이 대충대충 후손들을 만들면 그 종들은 전체적으로 퇴화가 될 것입니다. 왜냐하면 나쁜 후손들이 자꾸 낳으니까 전체적으로 다운되죠. 그래서 동물들은 사실 본능적으로 열등한 아이가 나오면 걔를 잘 키우지 않아요, 본능적으로 그래요. 어떤 경우에 심한 경우는 새끼 중에 하나를 물어 죽여요. 약간 빌빌거리고 하면 그런 경우가 있어요. 그건 생태계의 법칙입니다. 그런데 사람만 안쓰러워서 영양제 주사 놓고 열심히 살려놓죠. 그런데 부모는, 동물부모는 그것을 바라지 않아요. 인간의 문명은 이런 생태계 진화를 목표로 삼아야 합니다. 다수결이 아닙니다. 좀 더 종적으로 우월한 종들을 자꾸 낳게 만드는 그런 최상의 종족들이 나머지 종들 전체의 길을 인도하고 이끌어 나가는 그런 것이 생태계의 진화가 되지 다수결이 아닙니다. 그것을 무시한 거대한 인공도시의 세계는 결국 생명공간의 사막화, 생명성의 퇴화를 가지고 올 것입니다. 며칠 전에 다시 우연히 스필버그의 <에이 아이(A.I.)>(2001)를 봤는데 너무 좀 슬펐어요. 인간은 다 사라졌고 인간을 추억하고 있는 인간로봇 데이비드만 남아서 그 데이비드도 오랫동안 동면 속에서 몇 천 년을 경과했죠. 그 동면 속에서 깨어났을 때 희미하게 보이는 인간, 입체성도 없는 선형인간들이 무수한 정보들을 자유롭게 조립했다가 분해했다가 하는 이런 정보적인 존재들이 데이비드의 기억을 꺼내서 엄마를 만들어내요. 그 엄마는 딱 하루밖에 못 살아요. 그 하루 만에 데이비드는 자기의 사랑을 충족 시켜줘야 해. 그 사랑이 바로 인간이란 종의 최고의 그런 덕목이었죠. 그 시대를 추억하는 거죠. 먼 미래에. 그런 그 시대를 추억하는 인간은 그냥 먼 미개인이었을까요? 과학이 형편도 없었던 미개인에 불과했을까요? 아니면 생명이 충만했던, 또 사랑이라는 아주 미지의 어떤 생명력을 가지고 있던 최상의 존재였을까요? 그런데 지금 수준으로 간다면 그러한 영화 속에서 볼 수 있는 위기에 도달하지 않을까요? 현대과학은 생명공학을 이상한 방향으로 몰아가고 있습니다. 유전자 조작은 결국 생명의 전 우주적 조율을

통한 오랜 기간의 발전을 끊어버릴지도 모릅니다. 현대과학은 전기를 통해 인공 전자들로 자연의 기본 원소인 자연 전자들을 붕괴시키고 자연의 오랜 적응력을 가진 DNA를 건드리고 있죠. 생명코드들은 한 개인, 집단, 한 국가의 이해관계 때문에 조작되어서는 안 된다는 것이 제 입장입니다. 생명력은 전 우주적 참여로 구성되고 운영되기 때문이죠. 우주적 꿈의 매트릭스 속에서 형성된 생명체들은 그런 총체적 지식과 지혜를 통해서만 진정하게 이해될 수 있습니다. 그리고 참되게 조작될 수 있겠죠? 언젠가 이런 문명, 과학까지 우리가 도달해야 되겠죠? 이것도 과학의 영역입니다. 진짜 과학이죠, 이것은. 그것이 바로 이 우주목적 사유, X크로스 기호의 진정한 의미입니다. 샤먼들이 존재계를 들락거리면서 영적존재들의 꿈의 매트릭스 세계를 경험하고 체험하고 그 비밀지식들을 전승하게 되는 그런 세계인 것입니다. 그 다음에 이제 마지막에 암각화서판의 꿈 이야기인데 아마 진행하시는 분이 나오신 걸 보니까 시간이 다 된 것 같습니다. 오늘 이것으로 끝내고 이 나머지 이야기는 좀 더 자유롭게 여러분과 만날 수 있는 시간 그 때 나눠보기로 하겠습니다.

고맙니다.



6

박문호

2013.08.06

박문호 (뇌과학 전문가)

박문호 박사는 전자공학과 박사학위를 받고, 자연과학에 기반을 둔 사고로 인간과 세계를 통합적으로 분석하고 있다. 2008년에는 우주 현상의 하나로써 생명과 생각의 기원을 추적한 『뇌, 생각의 출현』을 집필했다. 현재 한국전자통신연구원(ETRI)의 책임연구원이며, 자연과학 커뮤니티 '(사) 박문호의 자연과학 세상'을 운영하고 있다. 2004년부터 서울대학교, 카이스트, 삼성경제연구소(SERI), 연구공간 수유너머 등에서 천문학, 물리학까지 넘나드는 뇌과학 강의를 꾸준하게 진행하고 있다.





모바일을 통해 강연
동영상을 볼 수 있습니다.

뇌 속의 내부 섬광

반갑습니다. 한 시간 동안 우선 브레인에 대한 기본적인 정보를 전달해드리고 그 다음에 브레인과 관련된 인지고고학과 신경미학에 대해서 설명하도록 하겠습니다. 몇 가지 브레인에 대한 설명을 개괄적으로 보시겠습니다.

PPT자료를 보면 고양이를 케이지에 담았습니다. 그리고 고양이에게 한 달 정도 수직의 스트라이프가 그려진 것만을 보게 했습니다. 그러고 나서 수평으로 된 장애물을 설치했습니다. 그랬더니 고양이가 그 장애물에 달려가서 계속 충돌을 했습니다. 한 달 정도 수직만 보고 있으면 브레인의 시각 프로세스에서 수평은 없는 존재가 됩니다. 수평 막대가 눈앞에 있어도 뇌가 처리하지 못하고 부딪히는 것입니다. 이것을 인간에 투영해서 보면 결국 우리가 보는 모든 것은 브레인이 만든다는 것입니다.

그 다음으로는 '신경 가소성'이라는 것이 있습니다. '합지증'이라고 해서 태어나면서부터 손가락이 붙어서 나오는 병이 있습니다. 합지증을 갖고 있는 어른 환자를 수술을 했습니다. 손가락이 붙어있으면 다섯 손가락을 뭉뚱그려서 하나로 처리합니다. 세분화되지 않은 것입니다. 근데 수술을 하고 나서 손가락을 다시 찍어봤더니 엄지손가락하고 약지 사이의 거리가 거의 20일 만에 1cm가 늘어났다는 것이 밝혀졌습니다. 2주 정도만 무엇에 올인을 하면 브레인 안에서 그것을 처리하는 쪽에 피질이 1cm 정도 늘어납니다. 그만큼 피질이 플라스틱처럼 가소성이 있다는 것입니다. 시각이 안 보이는 사람은 시각을 처리하는 피질이 청각 쪽에 신경을 점유해 버립니다. 그것은 왜 그러냐면 브레인에 있는 신경세포 입장에서는 시각이든, 청각이든, 촉각이든 모두다 구별이 안되기 때문입니다.

다 동일한 것입니다. 그렇기 때문에 서로 호환할 수가 있습니다. 우리가 보고 듣고 느끼는 것은 우리가 언어를 통해서 범주화한 것이고, 이쪽 안에서 원물질로 보면 전부다 같은 것입니다. 구별되지 않기 때문에 그 영역이 서로 호환이 됩니다. 그게 브레인에서 주목할 만한 것입니다. 그래서 여러분들은 예술을 하다가 갑자기 수학자가 될 수도 있고 고고학자가 될 수도 있습니다. 다른 쪽에 피질들이 발달하게 되는 것입니다. 합지증 환자에게 손가락을 분리하는 수술을 시키면 고등한 분별이 생깁니다. 그래서 미적 감각이나 섬세한 감각은 뇌과학으로 번역하면 이쪽을 처리하는 피질이 늘어나는 겁니다. 예를 들어보겠습니다. 에스키모인들에게는 '눈'(Snow)이라는 형용사가 40개가 정도 된다고 합니다. 그런데 우리나라에서는 '눈'이라는 형용사는 '하얗다' 하나입니다. 에스키모인들은 '눈'이 생존에 중요하기 때문에 '눈'을 구분하는 형용사가 40가지로 세분화되는 것입니다. 세분화가 핵심입니다.

그래서 궁극적으로 뇌과학에서는 우리의 기억, 감정 등의 생물학적 실체가 시냅스라는 신경 돌기에서 자라난다고 봅니다. 학습하기 전에는 돌기가 안 나옵니다. 학습하고 난 후에 돌기가 자라납니다. 이 돌기들의 변화는 분단위로 바뀝니다. 브레인을 생각하실 때 아주 지독한 동적 다이내믹으로 생각하시면 됩니다. 여러분들의 상상을 초월할 정도로 연결망 패턴이 계속 바뀝니다. 여러분들이 이 강의를 듣는 순간도 시냅스막이 붕괴되고 재합성이 되는 것입니다. 그리고 우리가 기억을 만드는 이온채널도 자극 없이 가만히 내버려둬도 그 단백질 채널이 붕괴가 됩니다. 끊임없이 생겼다 사라지는 그런 현상입니다. 우리가 자극을 받게 되면 신경돌기가 두 개로 갈라집니다. 자극을 받으면 단백질이 생기고 시냅스가 두 개가 됩니다. 오돌토돌한 돌기는 우리가 자극을 받으면 형성되는 것입니다. 전문가들은 머리를 많이 쓰는 사람이 아니고 머리가 편안한 사람들입니다. 새로운 학습을 할 때는 머리가 소란스럽습니다. 머리가 지끈지끈합니다. 신경을 쓰는 것입니다. 학습을 하고 있나, 안하고 있나를 아는 간단한 방법이 있습니다. 신경이 쓰이면 공부를 하고 있는 것입니다. 그런데 학습을 하고 나면 자동화반응으로 운동기억학습이 넘어갑니다. 초등학교 때 자전거를 탄 사람은 70살이 되도 탈 수 있습니다. 그 후로 연습을 안 해도 됩니다. 초등학교 때 자전거를 처음 배울 때는 긴장을 많이 합니다. 새로운 학습을 할 때 결정적으로 소요되는 시간은 대략 보름 정도입니다. 어느 고난도의 학습일지라도 우리 브레인은 대략 2주 정도 만에 습득한다고 생각하시면

됩니다. 결정적으로 자전거를 배우는데 성공하는 순간의 기억은 평생을 갑니다. 그때 장기기억이 형성됩니다. 우리가 자전거를 처음 탈 때는 위태로워서 브레인이 열심히 동작을 합니다. 학습하고 나면 기억이 브레인 안쪽으로 자동화된 습관적 반응으로 바뀌어버립니다. 더 이상 대뇌피질을 괴롭히지 않습니다. 그래서 브레인이 편안해집니다. 전문가들은 브레인이 편안한 사람들입니다.

이것은 자코메티의 조각품입니다. 자코메티의 '걷는 사람'이라는 조각품에서 여러분들은 걷는다는 개념을 보고 있습니다. 이게 핵심입니다. 브레인에서 최고위피질로 올라가면 개념의 공간으로 바뀌어요. 박지성 같은 축구선수가 월드컵에서 공을 넣는 과정을 생각해봅시다. 그것은 탁월한 개념입니다. 운동도 개념입니다. 당연히 감각도 개념으로 바뀝니다. 예술품들은 개념의 공간에서 하는 작업들입니다. 군더더기를 끝까지 제거하고 오롯이 개념이 드러날 때까지 하는 작업입니다. 감각을 보면 동물 개별 종의 공통 감각이 있습니다. 그 다음에 다중 감각이 있습니다. 그 다음에는 사건기억, 사실기억, 개념으로 바뀝니다. 행동도 마찬가지입니다. 행동도 단일 프로그램에서 쭉 올라가서 개념이 됩니다. 저는 이게 브레인에서 가장 중요한 사실 중에 하나로 보고 있습니다. 우리가 훈련을 하고나면 운동이든 감각이든 다 최종적으로 개념으로 바뀐다는 것입니다. 수초화라는 개념을 하셔야 합니다. 대뇌피질이 전기전도절을 높이기위해서 감는 상태를 일컫는 말입니다. 여러분들이 미술을 하던, 마라톤을 하던, 기타를 연습하던 모든 브레인이 발달하는 과정은 수초화과정입니다. 수초화가 맨 마지막에 일어나는 부분이 바로 개념을 관장하는 부분입니다. 어느 부분에 두각을 나타내고 싶으면 자신의 자원을 99%를 컨셉에 올인해야 합니다. 개념을 잡은 사람은 우리 사고체계의 상위를 장악하는 사람입니다. 아까 자코메티의 작품은 걷는 개념을 장악했기 때문에 위대한 것입니다.

최후로 학습화되는 과정이 전전두엽입니다. 이 부분이 주로 하는 것이 바로 상징을 처리하는 것입니다. 그리고 우리가 했던 모든 학습기억은 대뇌피질 전체에 흩뿌려져 있습니다. 그 말은 뭐냐면 여러분들이 각자가 '사과'라는 단어를 발음할 때 A라는 사람과 B라는 사람이 '사과'라는 명사를 저장하는 능력이 다르다는 것입니다. 만약에 여러분이 파리에서 에펠탑을 봤다고 합시다. 건축공학도가 가서 에펠탑을 본 것과 관광객이 에펠탑을 본 것은 이미지가 저장되는 곳이 다릅니다. 건축학도는 에펠탑을 자신이 배웠던

건축공학의 범주에서 보게 될 것입니다. 그런데 일반 관광객은 파리의 전형적인 풍경 속에 하나로서의 에펠탑을 보게 될 것입니다. 기억되는 영역이 다릅니다. 그래서 왜 이것이 중요하냐면 이 부분은 기억을 저장하는 영역이 아니라 기억을 불러오는 영역입니다. 그래서 전문가가 되는 길은 이쪽을 발달시켜줘야 합니다. 이쪽을 발달시켜서 어떤 상황에 따라서 적재적소에 학습된 기억을 타이밍과 맥락과 상황에 맞게 불러오는 사람이 전문가입니다. 최후의 수초화가 되는 이 부분은 개념의 공간입니다. 이 부분은 종합적 판단을 하고 통섭적 사고를 하고 융합적 사고를 합니다. 여러분들이 다양한 지식을 공부해서 잘 활용하기 위해서는 이 부분이 잘 작동해줘야 합니다.

브레인의 기본 지식 마지막을 말씀드리겠습니다. 국내에 가천의대에 뇌과학 연구소가 있습니다. 그곳에 조장희 박사님이 계십니다. 꼭 나중에 가천의대에 가서 조장희 박사님 뇌과학 연구 센터를 한번 방문해 보세요. 그곳에서 엄청난 새로운 아이디어를 얻을 것입니다. 5층 빌딩에 50명의 연구원이 있습니다. 그 지하에 250억짜리 MRI가 있습니다. 그건 일본에도 중국에도 없습니다. 아시아에 가장 강력한 MRI가 그곳에 있습니다. 그 MRI로 찍은 사진입니다. 조장희 박사님의 연구결과인데, 운동하기 전과 운동하고 난 후 사진입니다. 운동하기 전에는 전두엽 쪽에는 혈관이 거의 없습니다. 운동을 하고 나면 혈관이 생깁니다. 그래서 여러분들 머리를 좋게 하는 방법이 있습니다. 유산소 운동을 해야 합니다. 헉헉대면서 자신의 폐활량의 70% 정도로 1시간을 달리는 유산소 운동을 하게 되면 산소가 브레인 전체로 들어갑니다.

전체적인 브레인에서 중요한 것이 뭐냐면 기억입니다. 기억은 네 가지로 나눠볼 수 있습니다 먼저 가장 중요한 기억은 '생존에 관한 기억'입니다. 우리 몸의 항상성을 조절하기 위한 기억이 있습니다. 이것이 잘못되면 사람은 1시간 내로 죽습니다. 뇌졸중에 걸리면 이쪽이 잘못 되는 것입니다. 그 다음으로 올라가면 '모타 메모리'가 있습니다. '모타 기억'의 특징이 뭐냐면 한번 할 수 있으면 영원히 할 수 있다는 것입니다. 그것은 대뇌피질에 강력하게 저장이 됩니다. 그 다음은 '감정 기억'입니다. 이 감정 기억은 사람마다 기질적인 표상으로 달리 표출이 됩니다. 감정도 기억입니다. 특히 감정을 동반한 기억은 '신념 기억'이라고 합니다. 이것은 종교나 정치적 신념에 관한 기억입니다. 그것은 아주 강한 기억입니다. 목숨과 버릴지언정

그 신념과 바꾸지 않습니다. 일반인들이 흔히 기억이라고 할 때는 '인지적 기억'을 생각합니다. 초등학교 때부터 대학까지 우리가 배웠던 사실에 대한 기억입니다. 그런데 그것은 쉽게 잊어버립니다. 고등학교 때 배웠던 것을 기억이 선명하지 않습니다. 반면에 '모타 기억'은 평생을 갑니다. 아까도 이야기했지만 전두엽은 미리 형성된 기억을 불러오는 역할을 합니다. 브레인은 간단히 모든 영역하고 무제한적으로 연결되어있다고 보면 됩니다. 감정을 조절하는 편도체가 많은 영역과 연결이 되어있습니다. 이런 메커니즘을 아는 사람은 이분법적 사고로 딱 끊어서 이야기하지 않습니다. 모든 것이 연결되어있다고 생각합니다. 그래서 모든 것은 연결되어있기 때문에 수학이든 예술이든 훈련만 하면 다 잘할 수 있습니다.

이것은 '인식의 유동'이라는 개념입니다. 스티븐 미슨(Steven Mithen)[1]이라는 인지고고학자가 센세이션을 일으킨 책을 썼습니다. 네안데르탈인과 호모사피엔스가 후기구석기 2만 년 전까지는 같이 있었는데, 마지막 빙하기를 못 넘기고 네안데르탈인은 사라졌습니다. 네안데르탈인이 호모사피엔스와 경합을 붙어서 사라진 것에 대한 가설은 수십 가지가 됩니다. 그런데 최근 주목받고 있는 이론이 있습니다. 뭐냐면 네안데르탈인은 상징의 융통을 넘어서지 못했다는 것입니다. 네안데르탈인은 소아시아와 유럽에서 50만 명 이상이 살았습니다. 그들의 무덤이 굉장히 많이 발굴이 됩니다. 네안데르탈인에 대한 자료가 인터넷에 쏟아져 나옵니다. 이들의 두개골의 용량은 우리 호모사피엔스보다 적지가 않습니다. 그리고 도구를 만드는 기술 또한 호모사피엔스보다 뒤지지 않습니다. 그래서 네안데르탈인의 부장품에 아주 정교한 화살촉 등이 나옵니다. 그런데 네안데르탈인의 부장품에서는 목걸이는 나오지 않습니다. 오래된 박물관에 가보면 가장 흔히 보는 것이 옥으로 만든 목걸이입니다. 목걸이는 박물관 어디를 가도 있습니다. 그런데 그 흔한 목걸이가 네안데르탈인의 부장품으로는 안 나옵니다. 네안데르탈인은 호모사피엔스처럼 정교한 도구를 만들 수 있었음에도 불구하고 왜 목걸이가 안 나왔을까요? 그 이유는 네안데르탈인에게는 상징의 융통이 없었기 때문입니다. 목걸이를 만드는 것에는 타인의 마음이 있다는 것이 전제가 됩니다. 인간은 목걸이를 줘서 타인의 환심을 사려고 합니다. 그러기 위해서는 사회적인지능과 도구적지능이 결합해줘야 합니다. 그래야만이 목걸이라는 현상이 나옵니다. 목걸이는 상징입니다. 네안데르탈인은 상징까지 못간 것입니다. 그래서 보시면 네안데르탈인과 같은 초기 인류들은

1) 레딩 대학에서 초기 선사시대를 가르치고 있으며, 인간과 환경과학 학부의 학장이다. 그는 런던, 셰필드, 요크의 여러 대학에서 미술에서부터 컴퓨터과학에 이르는 다양한 분야를 공부한 후 케임브리지 대학에서 고고학을 전공했다. 1992년에 레딩 대학으로 온 이후부터는 고고학 연구에 컴퓨터 시뮬레이션을 이용하면서 스코틀랜드 서부와 요르단 남부에서 발굴조사를 감독하고 있으며, 현재 '인지고고학'의 발달을 이끄는 중요한 인물이다.

언어지능, 사회지능, 기술지능, 일반지능이 각각 있었는데 그 지능들 사이에 소통이 안됐다는 것입니다. 대략 3만 년 전에 후기구석기의 문화의 대폭발 때 동물벽화가 시작되고 초기 종교의식이 시작됩니다. 이때는 언어지능과 기술지능, 사회지능, 일반지능, 자연사지능이 다 소통이 됩니다. 우리가 등산을 하면서 약초를 보고 그것이 '독버섯이다. 아니다.' 를 말할 수 있는 것은 자연사 지능이고 등산을 하면서 경치를 감상할 수 있는 것은 사회적 지능입니다. 우리는 한순간에 이 다섯 가지 지능을 동시에 사용하게 됐습니다. 이렇게 융합되어있는 상태가 '인식의 유동성'이라고 합니다. 일본의 인류예술학을 연구하는 나카자와 신이치[2]라는 사람의 책이 국내에 6권정도 번역이 되어 있습니다. 그 6권의 책을 관통하는 핵심 개념이 '인식의 유동성'이라는 개념입니다. 상징이 중요한 것입니다. 도구를 만드는 기술지능하고 사회지능이 융합되어야만 타인의 마음을 사는 상징이 가능하다는 것입니다. 그 과정에서 언어지능이 꽃피는데 사회적 지능하고 언어지능이 인간의 의식을 출현하게 합니다.

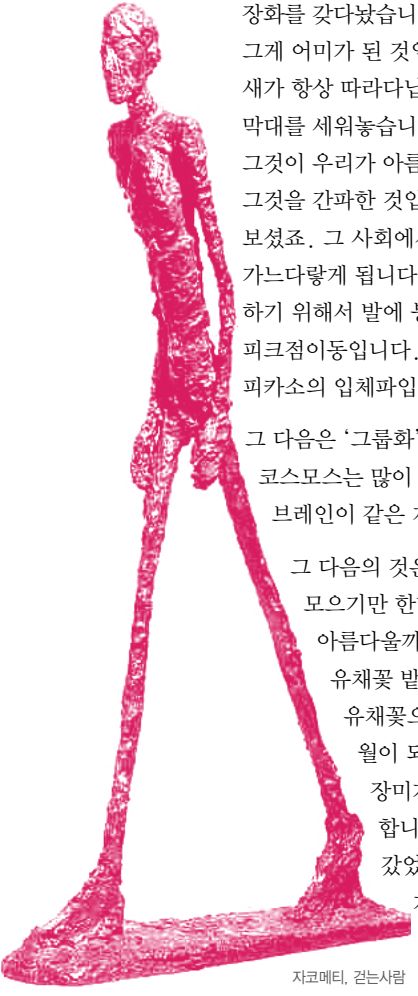
2) 나카자와 신이치(일본어: なかざわしんいち, 1950년 5월 28일 ~)은 일본 야마나시현 출신의 사상가, 종교학자, 인류학자이다.

도구지능은 물질을 가공하는 것입니다. 자연물에 인간이 액션을 가하면 변형은 해도 리액션은 없습니다. 그것들은 우리의 가공의 대상일 뿐입니다. 하지만 자연물이 아니라 사람에게 액션을 가해보면 리액션이 옵니다. 바로 이 점입니다. 돌이나 자연물은 우리가 액션을 가하면 변형이 됩니다. 우리 머릿속에 있는 것이 투영이 되는 것입니다. 조각도 마찬가지입니다. 그런데 그 대상이 자연물이 아니고 사람일 경우에 액션을 가할 경우에 리액션이 옵니다. 그런데 그 리액션은 우리가 예측을 해야 합니다. 만약 예측을 잘 하지 못하면 그 관계가 파탄이 납니다. 내가 누구를 사귀어야 하는데 이런 제스쳐를 취했을 때 저 파트가 어떤 리액션을 할 것인지 계산을 해야 합니다. 바로 이 리액션을 예측하는 과정이 의식 진화의 핵심입니다. 언어를 매개로한 사회적 지능 속에서 인간의 의식이 출현했다는 것입니다.

소위 예술 분야의 현상을 설명할 수 있는 뇌과학적 메커니즘이 있습니다. 최근에 뇌과학 쪽에서 그런 주장을 하는 사람이 나오기 시작했습니다. 어느 뇌과학의 대가가 인류가 하는 예술적 행위 특히 시각 예술에 뇌과학적 근거가 있다고 주장합니다. 아무거나 보고 우리가 아름다움을 느끼지는 않는다는 겁니다. 그는 아름다움을 느끼는 10가지 패턴이 있다고 봅니다.

첫 번째는 '피크점 이동'입니다. 예술품의 특징이 뭐냐면 피크점이 이동한다는 것입니다. 처칠의 캐리커쳐를 보면, 처칠보다 더 처칠같습니다.

캐리커쳐는 처칠의 특징을 가장 단순화시키는 것입니다. 자코메티의 '걷는 사람'도 걷는다는 것을 개념화한 것입니다. 그 앙상한 다리를 개념화한 것입니다. 필요 없는 것을 최대한 끝까지 줄이는 과정이 예술입니다. 그 의미가 붕괴되는 지점까지 삭제하는 것입니다. 피카소는 도형의 단순화로 피크점 이동을 했습니다. 피크점이동에는 생물학적 근거가 있습니다. 콘라트 로렌츠(Konrad Lorenz)라는 사람이 한 실험입니다. 조류들은 갓 부화했을 때 자기 앞에 있는 것을 엄마라고 생각합니다. 로렌츠가 그 실험으로 노벨상을 받았습니다. 새가 부화하는 순간에 어미 새를 치워버리고 장화를 갖다놨습니다. 새끼 새가 처음 눈을 뜨고 본 것은 장화였습니다. 그게 어미가 된 것입니다. 그러고 나서 사람이 장화를 신고 걸어가면 그 새끼 새가 항상 따라다닙니다. 그 아래 조수가 다른 실험을 합니다. 장화 대신에 막대를 세워놓습니다. 막대기를 개념화해서 극단적 형태로 세워놓습니다. 그것이 우리가 아름다움을 느낄 때 극단으로 가는 이유입니다. 예술가들은 그것을 간파한 것입니다. 목에다가 고리를 달고 다니는 아프리카인들을 보셨죠. 그 사회에서는 고리가 많은 사람이 미인입니다. 그래서 목이 가느다랗게 됩니다. 중국 청나라에서는 전족을 했습니다. 예쁘게 하기 위해서 발에 붕대를 감았습니다. 그로테스크합니다. 그것은 피크점이동입니다. 그것을 아주 극단적으로 몰고 간 것이 아까 말했듯이 피카소의 입체파입니다. 피카소는 도형을 단순화한 사람입니다.



자코메티, 걷는사람

그 다음은 '그룹화'입니다. 이건 코스모스를 생각하면 됩니다. 일반적으로 코스모스는 많이 피면 아름답습니다. 대부분 아름다움을 느낄 때는 브레인이 같은 계열의 것을 그룹화합니다.

그 다음의 것은 '콘트라스트'입니다. 그룹화해서 같은 성질을 많이 모으기만 한다고 좋은 것은 아닙니다. 지구의 전체가 잔디밭이라면 아름다울까요? 잔디밭이 적당해야 아름다울 것입니다. 제주도의 유채꽃 밭이 적당한 크기로 공간을 에워싸야 아름답지 섬 전체가 유채꽃으로 덮여있으면 그것은 섬뜩할 것입니다. 5월에서 6월이 되면 아파트 단지에 장미꽃을 많이 심습니다. 그 빨간 장미가 쫙 펴있는 것을 보면 저는 섬뜩하다는 느낌을 받곤 합니다. 15년 전에 학술대회가 있어서 캐나다에 출장을 갔었습니다. 캐나다 오지에 차를 몰고 갔는데 목적지까지 가기전에 밤이 되어서 가까운 호텔을 찾고 있었습니다.

조그만 타운에서 지나가는 사람에게 호텔이 어디 있냐고 물어봤습니다. 그 사람이 호텔을 소개를 해줬습니다. 알려 준 곳으로 갔더니 한 모텔이 있었습니다. 밤에 가서 제대로 그 주변을 못 봤습니다. 아침에 깨서 밖에 나가보니 뭔가 이상한 느낌이 들었습니다. 내가 걸어가는 계단 옆에 새벽이슬을 머금은 양귀비꽃이 있었습니다. 그 목조 건물 뒤뜰에 사람 시선이 끝나는 데까지 풀밭이 있었습니다. 세상에, 이런 경치가 있나 싶었습니다. 모든 사물이 침묵 속에서 새벽이슬을 머금고 가만히 있었습니다. 차로 들어왔던 길로 다시 가봤더니 거기에 꽃밭이 있었습니다. 그 꽃밭은 아직도 기억이 납니다. 풀이 70%고 꽃이 30%였습니다. 세상에, 그렇게 아름다운 꽃이 있을까. 아직도 그때 같이 갔던 동료들은 그 집을 잊지 못합니다. 나중에 알아봤더니 정원이나 아름다운 건축을 이야기할 때 항상 등장하는 유명한 곳이었습니다. 그 꽃밭의 비율이 7:3이 아니고 뻘건 꽃밭이었으면 아름답지 않았을 것입니다. 그게 콘트라스트입니다. 아파트 주변에 붉은 장미가 쭉 있다고 생각해보세요. 그것은 보이지 않는 폭력입니다. 섬뜩합니다. 콘트라스트가 되어야 아름다움을 느낄 수 있습니다.

그 다음은 '아이솔레이션Isolation'입니다. 이것은 어떤 것을 극단적으로 몰아붙이는 것입니다. 마네나 고흐와 같은 인상파 화가의 그림을 보면 윤곽이 흐릿합니다. 색깔의 콘트라스트를 극대화시켰기 때문에 윤곽이 흐릿합니다. 색깔의 콘트라스트를 극대화시켜서 윤곽을 색칠한 것입니다. 입체파의 피카소 같은 경우는 반대입니다. 색깔을 다중화 시키면서 형태를 극단화시켰습니다. 그러니까 하나는 형태 쪽으로 밀고 간 것이고, 다른 하나는 색깔 쪽으로 밀고 간 것입니다. 그 두 가지 혼용된 아름다움은 존재하지 않습니다. 일종에 피크점이동입니다.

다음은 '은폐'입니다. 시골마을을 보면 뭔가 구수한 이야기가 나올 것 같은 느낌이 듭니다. 우리나라의 모든 돌담은 대부분 원형으로 되어있습니다. 시골 마을의 돌담길은 끊임없이 우리의 시선을 유도를 합니다. 조금밖에 보이지 않기 때문입니다. 돌담을 따라가면 다른 집은 가려져 있습니다. 가려져있는 것이 핵심입니다. 가려져있기 때문에 밝혀내려고 합니다. 우리의 시각 프로세스는 감춰진 것을 밝혀내려고 합니다. 그 밝혀내려고 하는 과정을 뇌과학에서는 '감각의 지연'으로 부릅니다. 예술은 '감각의 지연'입니다. 감각을 지연하면 개념의 공간 안에 들어올 수 있습니다.

우리가 예술품을 보면 감각을 분해되는 시간동안 우리의 인지적 프로세스를 가능하게 해줍니다. 감각을 지연시키면서 끊임없이 다음 단계로 발견하게끔 유도합니다. 그래서 직선 도로보다 곡선 도로가 우리를 더 유혹하는 것입니다.

그 다음은 '대칭'입니다. 모든 자연에 있는 것들은 거의 다 대칭입니다. 사람도 대칭입니다. 근데 심장은 왼쪽에 하나밖에 없다고 이의를 제기할 수 있습니다. 하지만 발생학을 공부하면 태아 때 심장은 정 가운데에 있었다는 걸 알 수 있습니다. 초기 상태는 다 대칭입니다. 빅뱅 초기에는 우주의 네 가지 힘이 대칭을 이루고 있었습니다. 실제로 제가 가장 많이 공부로 시간을 보내는 것은 우주론입니다. 입자 물리학, 양자역학, 상대성이론을 공부하면 우주 초기에는 완벽한 대칭이라는 것을 알 수 있습니다. 우주 초기로 올라가면 우주의 네 가지 힘이 구분되지 않아서 상호 교환할 수 있는 하나의 힘으로 되어있다는 겁니다. 우주가 풀다운(Pulldown) 되면서 네 가지 힘으로 분화된 것입니다. 우리가 대칭을 좋아하는 이유에 대해서 생물학적으로도 설명할 수 있습니다. 좌우대칭은 매우 중요합니다. 우리들 아버지 세대 때를 보면 피부에 버짐이 생기고 피부병이 많이 생겼었습니다. 몸에 피부병 다른 병들이 생기면 인체의 형태가 대칭을 이루지 않습니다. 완벽한 대칭은 이 사람이 건강하다는 생물학적 증거입니다.

다음은 '우발성'입니다. 예술가들은 우발성을 혐오해야 합니다. 우연히 희한하게 일어나는 현상은 예술품이 안됩니다.

그 다음은 '반복, 리듬, 질서'입니다. 카오스적인 것이 전위예술이라면 몰라도 그 외에는 예술이 될 수 없습니다. 인간은 거기에서 아름다움을 못 느낍니다. 아름다움을 느끼는 것에는 리듬과 반복이 있어야 합니다. 리듬과 반복을 무제한적으로 쓰는 것이 시입니다. 시에는 반드시 리듬이 있습니다. 음악이나 시는 대부분 반복입니다. 김소월의 '눈 오는 저녁'이라는 시를 읽어보세요. 거의 다 반복입니다. 리듬과 질서가 있습니다.

다음으로 '균형'이 있어야 합니다. 특히 시는 이미지를 드러내고 의미는 죽여야 합니다. 초보자들이 시를 쓰면 의미의 과잉에 빠집니다. 의미는 드러내면 안 됩니다. 의미는 죽여야 합니다. 의미는 독자가 해석하게 해야 합니다. 독자가 해야할 의미의 해석을 창작자가 빼앗아버리면 독자가 할 일이 없어집니다. 시를 쓸 때는 의미는 숨기고 이미지를 드러내야합니다.

이미지를 드러내는 방식은 은유입니다. 시는 대부분이 은유입니다. 은유가 무제한적으로 표출되는 브레인 현상이 있습니다. 바로 꿈입니다. 우리 브레인 동작의 90%는 은유로 쓰이고 있습니다. 왜 시를 은유적으로 쓰냐하면 인간의 브레인에서 은유가 90%이기 때문입니다. 논리적 사고나 반성적 사고는 10%도 안 됩니다.

개와 고양이 중에 어떤 게 더 영리할까요? 이것에는 과학적인 답이 있습니다. 대뇌피질 전체에서 전두엽이 차지하는 비율을 보면 고양이 3% 개는 7% 침팬지는 11% 호모사피엔스는 30%입니다. 이 비율은 어텐션(attention)과 관계가 있습니다. 주의집중능력과 관련이 있는 것입니다. 개는 먹이를 유심히 바라봅니다. 고양이가 뭔가를 유심히 바라보지 않습니다. 그런데 침팬지는 시계를 보고 있습니다. 침팬지는 버스가 지나가는 것을 계속 따라서 1분 넘게 봅니다. 그리고 돌아와서 다시 시계를 봅니다. 침팬지 정도는 되어야 그게 가능합니다. 개는 그 정도가 안 됩니다. 그런데 사람은 주의집중을 평생 할 수 있습니다. 성공한 사람들의 공통적인 특징이 주의집중능력이 좋다는 것입니다. 어린 아이들은 주의집중능력이 1시간도 안 됩니다. 그래서 백화점에서 떼를 쓰고 장난감 사달라고 조릅니다. 내일 사준다고 하면 안 먹힙니다. 아이들은 내일까지 기다릴 수가 없기 때문입니다. 사람하고 원숭이를 비교해보면 다른 부위는 비슷합니다. 그런데 주의집중능력은 인간이 훨씬 더 높습니다.

전두엽은 기억을 저장하는 곳이 아니고 기억되고 학습된 기억을 불러오는 곳입니다. 그런데 꿈을 꾸는 동안에는 전두엽이 동작을 못합니다. 꿈의 특징은 시간과 공간이 뒤죽박죽된 다는 것입니다. 지구상에서 어떤 사람도 자기 꿈의 스토리를 만들 수 없습니다. 꿈이라는 현상은 전두엽이 정지하는 것입니다. 저장된 기억을 불러오려는데 전두엽이 작동이 안 되니까 시간과 공간의 개념이 없어지는 것입니다. 꿈꾸는 동안에는 전두엽이 쉬기 때문에 논리적 사고, 반성적 사고가 안 됩니다. 인간의 비밀은 전두엽이 다 갖고 있습니다. 전두엽이 멈추면 우리는 논리적 사고를 못하고 시간과 공간이 뒤죽박죽됩니다. 꿈의 주인 자리를 감정이 차지합니다. 꿈꾸다가 울어 본 경험이 있을 것입니다. 전두엽이 약해지면 감정이 폭발합니다.

비코체키의 학습이론이 있습니다. 비코체키가 했던 가장 중요한 것이 뭐냐면, 인간이 상징을 썼다는 것을 밝힌 것입니다. 상징은 인위적 작용입니다. 상징의 가장 대표적인 것이 문자입니다. 언어는 브레인이

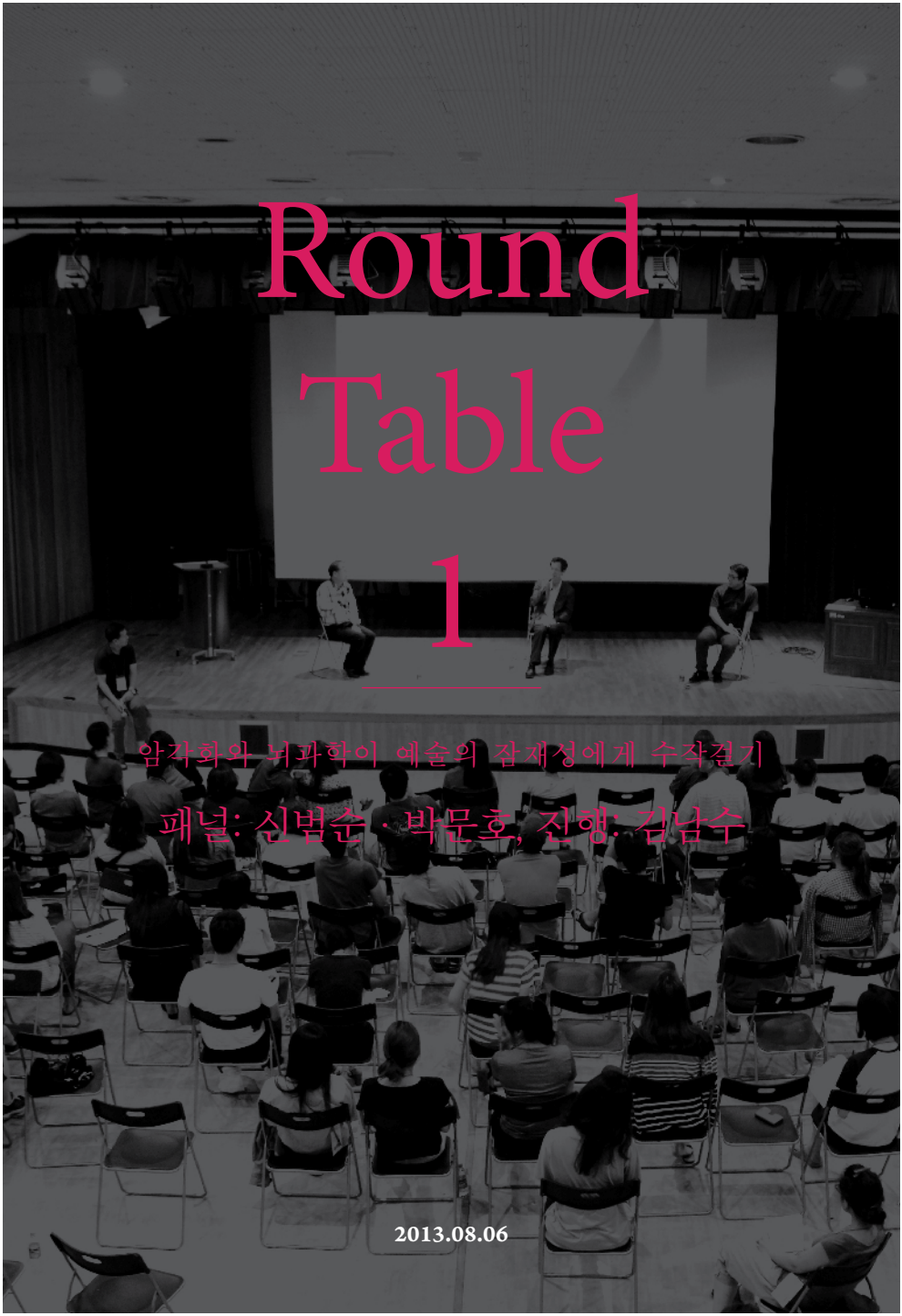
만든 작용입니다. 브레인 속에 브레인이 바로 전두엽입니다. 전두엽이 직접적으로 외부자극을 받아들이는 것이 아니고 일차적인 자극을 받아들이는 능력에서 자극이 되는 것입니다. 그래서 전두엽은 브레인 속에 브레인입니다. 세컨드 브레인이라고 제가 이름 붙였습니다. 브레인을 상상할 때 회반죽을 상상하면 됩니다. 회반죽을 신경세포라고 생각하면 됩니다. 혈관으로 빽빽한 곳에다가 신경세포를 갖다가 부은 것입니다. 이 전체는 살아있는 세포 배양기입니다. 브레인에 있는 신경세포는 독립된 단세포 생물체입니다. 그래서 독립된 단세포 생물체가 살 수 있는 조건을 만들어줘야 합니다.

에델만(Gerald Maurice Edelman)[3]이라고 의식을 연구한 사람인데, 국내에 이 사람 책이 3권이 번역되어 있습니다. 어떤 작은 사진을 두고 화가에게 그림을 그리게 했습니다. 손목을 고정하고 손가락으로만 움직여서 그림을 그리게 했습니다. 그러면 작은 그림이 나오게 됩니다. 그 다음에 손목을 움직이게 하고 그림을 그리게 했습니다. 세 번째는 팔 전체를 움직이게 하고서 그림을 그리게 했습니다. 그런데 놀라운 것은 이 세 가지 그림이 크기만 다르고 완벽하게 같았습니다. 이게 무엇을 의미하냐면 우리 머릿속에 있는 것은 범주화된 기억이라는 것입니다. 사람들에게 사과를 그리라고 하면 사람들은 사과라는 범주를 그립니다. 눈앞에 사과를 그리는 게 아닙니다. 그런데 자폐증 아이들에게 개를 그리라고 하면 일반화된 개를 못 그립니다. 자기 집에서 키우는 개를 그대로 그립니다. 자폐증 애들은 범주화를 못하기 때문입니다. 올림픽 양궁에서 금메달을 받은 사람의 인터뷰를 살펴보록 하겠습니다. 이 사람의 시력은 0.3이라고 합니다. 이 사람은 시력이 좋지 않아서 과녁이 잘 안보입니다. 올림픽 양궁에서 금메달을 딴 사람이 말입니다. 실제 시력은 0.3인데 시력은 전혀 문제가 안 된다는 겁니다. 양궁선수가 시력은 별로 문제가 안 된다고 합니다. 운동도 개념입니다. 브레인에서 훈련받은 개념의 공간이 확립된 사람은 시각은 중요하지 않습니다. 손을 못 쓰는 사람들이 모여서 발가락으로 그림을 그리는 구족회라는 모임이 있습니다. 개념화 공간 안에 확립된 개념은 신체 어느 부위를 통해서도 표출할 수 있습니다. 표출하는 도구가 중요한 것이 아닙니다. 필름, 스케치북, 석고상, 악보. 이런 것이 중요한 게 아니라는 겁니다. 저는 학습탐사를 위해서 사막에 갑니다. 거기서 우리 회원들이 사진을 많이 찍었습니다. 우리 회원 중에 전문사진가가 있습니다. 사진학과를 나온 중견급 사진가입니다. 학습탐사를 갔다 와서 찍은 사진을

3) 제럴드 모리스 에덜먼(Gerald Maurice Edelman, 1929년 7월 1일 ~)은 1972년 로드니 로버트 포터와 더불어 면역계에 대한 공로로 노벨 생리학·의학상을 받은 미국의 생물학자이다.

분류를 해보면 한 가지 공통점이 발견됩니다. 사진의 기술은 중요하지 않다는 것입니다. 그쪽에 다른 반론이 있을 수도 있겠지요. 호주에 처음 갔을 때 사진학과를 나온 사람이 사진을 1000장 찍었습니다. 사진을 배우지 않은 사람이 500장 사진을 찍었습니다. 그 사람은 아무렇게나 셔터를 누른 것입니다. 쓸 만한 사진을 분류해봤더니 사진을 전공했던 사람이 찍은 사진에서는 쓸 만한 사진이 없었습니다. 그런데 그냥 막 찍은 사람의 사진 중에서 쓸 만한 사진을 10장 이상 찾았습니다. 그냥 셔터를 누른 사람은 사진에 대해서는 잘 모르는 사람인데 그 사람이 시를 쓰는 사람이었습니다. 감수성이 뛰어난 사람이었습니다. 예술을 하는 사람에게 강조하는 것은 초기단계에서 표출하는 방식은 중요하지 않을 수 있다는 것입니다. 가장 중요한 것은 내가 예술가적 기질을 타고났는가를 찾는 것입니다. 개념화 공간이 형성이 안된 사람은 바깥으로 기술을 아무리 배워도 작품이 안 나옵니다. 대충 교과서적인 그림은 나올 수 있습니다. 하지만 그 그림은 사람을 감동시킬 수는 없습니다. 결국은 이것은 양궁선수처럼 시력이 문제가 아닌 것처럼 장비의 문제가 아닌 것입니다. 개념화된 공간이 있으면 어떤 형태로도 표출이 됩니다. 개념에 올인을 하세요. 사회의 문화현상을 딱 잡아오는 사람은 개념을 만드는 사람입니다. '통섭(統攝)'이라는 단어는 최재천 교수가 만들었습니다. '통섭'이라는 단어를 개념으로 만들고 나서 그 밑에 흐르던 사고적인 패턴이 '통섭'이라는 단어 하나로 포섭되었습니다. 문화운동에서 개념을 장악하는 사람이 문화적 주도권을 갖게 되어있습니다. 제가 이쪽 공부를 하면서 느낀 게 뭐냐면 예술이나 인문학이 우리 인간의 현상 속에서 어느 부위를 차지하고 있는가에 대한 감을 이제야 잡았다는 것입니다. 인간의 인문학은 언어가 출현한 이후에 시작됩니다. 인문학은 인간에 의한, 인간을 위한, 인간의 학문입니다. 인문학 속에는 동물이 없습니다. 자연도 없습니다. 저는 인문학을 벗어난 자연과학 속에서 인문학을 보는 운동을 하고 있습니다. 당연히 예술도 자연 속에 있는 한 부분집합입니다. 그래서 빅뱅에서부터 인간의 의식까지 공부했던 것들의 일부를 오늘 여러분들과 이렇게 공유했습니다.

감사합니다.



Round Table 1

암각화와 뇌과학이 예술의 잠재성에게 수작걸기

패널: 신범순 · 박문호, 진행: 김남수

2013.08.06



*

암각화와 뇌과학이 예술의 잠재성에게 수작걸기



모바일을 통해 강연
동영상을 볼 수 있습니다.

*

라운드테이블은 강연이나 섹션워크숍을 하나의 주제로 묶어, 이를 심화하고 다각적으로 논의하기 위하여 마련하였다. 신범순, 박문호 교수와 김남수 비평가가 참여한 라운드테이블1은 김남수 비평가가 추가적으로 강연 내용을 보충한 후 시작되었다.

1930~40년대생 작가들의 특이성: 노자의 신화와 빛 상태의 예술

앞선 강의에서 암각화라는 상징과 뇌 과학에서 시냅스와 시냅스 속에서 어떤 사건이 벌어지는가를 하나는 관념적으로 또 하나는 유물론적으로 접근을 해봤어요. 사실 우리가 다루는 것은 예술이잖아요. 과연 예술의 세계에서 이 두 가지 관점을 통해서 볼 수 있는가를 간단하게 얘기를 하면서 1930년대의 작가들이 어떤 일을 했는지 살펴보도록 하겠습니다.

17세기 후반에 신범순 선생님과 박문호 선생님께서 말씀하신 현상이 감각의 전환으로써 아주 집중적으로 나타났어요. 이것은 세기말적인 현상입니다. 괴테의 색채론이라든가 헝가리의 위대한 생리학자 프루키니에라는 사람이 잔상효과 혹은 내부섬광이라는 개념을 동원하는데, 15가지 정도의 기하학적인 이미지가 출연하게 된다는 겁니다. 그리고 그것이 암각화나 동물벽화의 들소 그림 옆에 그런 기하학적인 이미지와 기묘하게 일치한다는 이론하고 부합해서 센세이션을 일으키게 됐습니다. 그것이 은밀하게 이번 강좌에 잠복해 있었어요. 그리고 두 분 선생님의 책을 읽을 때 그런 코드로 접근했습니다.

그것이 1930년대 예술가들에게 집중적으로 나타납니다. 빛 상태의 예술, 빛 자체의 예술, 유동적 지성의 세계가 춤을 추는 형태. 아까 박문호 선생님께서 말씀하신 신화학자 나카자와 신이치가 후기구석기시대에 좌뇌와 우뇌가 연결이 되면서 복합적인 사고를 하는 인류가 나타났다고 봤습니다. 그것이 예술의 세계에서 나타난 것은 19세기 말이었어요. 괴테의 색채론, 보들레르의 상응(相應), 랭보의 시, 알렉산더 스크리아빈(Alexander Scriabin의 프로메테우스.

PPT 화면에 보이는 저 작품은 사실 러시아 신지학회의 영향을 받아서 음악을 듣고 있으면 시각적인 환각이 천천히 나타난다고 하는 고전입니다. 그 다음으로 보시는 것은 요셉 보이스와도 관계가 깊은 루돌프 스타이너 (Rudolf Steiner)입니다.

이것은 스크리아빈의 '신비의 화음'이라는 피아노예요. 모든 음색을 색채로 도열을 했는데, 이것은 사실 백남준에게 영향을 많이 끼칩니다. 1970년대 중반에 스크리아빈의 이 사운드의 세계가 환각의 세계로 넘어가는 것을 통해서 백남준이 비디오 아트를 기획하게 되었다는 이야기를 하게 되지요. 백남준은 자신의 작품에 랭보의 시를 인용합니다. "그것을 되찾았도다!/ 무엇을?/영원을/그것은 태양과 섞인/바다." 이렇게 통합되어있는 장면을 랭보를 통해서 표현하고자 하는 것입니다. 조르주 바타이유(Georges Bataille)의 책『에로티즘』에는 이 시구에 대해서 이런 해설을 달고 있어요. '시는 우리를 죽음에 이르게 한다.' 보들레르 역시 인용을 하고 있는데요. ' 어둠인지 빛인지/막막한 어스름의 깊은 합일 속에/긴 메아리 멀리서 잦아들 듯/색과 소리와 향이 서로 상응 하네' 라고 하는 문제적인 시입니다. 가스통 바슐라르(Gaston Bachelard)의『순간의 미학』이라는 책에서 이 시에 대한 평가가 나옵니다. '그것은 오로지 한 순간 안에서의 감각적 존재의 초과인 것이다. 그러나 향기, 색깔, 소리를 연결시키는 감각적 동시성은 보다 먼 동시성을 이끌어내게 한다.'

아까 박문호 선생님께서 말씀하신 '통섭'이라는 단어는 Consilience(통섭) 인데 그 단어를 부활시킨 사람은 윌리엄 휴얼(William Whewell)이라는 사람입니다. 이 사람이 처음 Consilience라는 단어를 썼을 때 역시나 동시성과 같은 개념으로 썼습니다. 내가 느끼고 있는 어떤 상태가 외부적인 상응으로써 현상이 일치된다는 거죠. 내 속에 일어나는 현상이 바깥에서도 그대로 일어난다는 겁니다. 그런 의미에서 동시성이라는 개념이 통섭이라고 되어있는데 윌리엄 휴얼 18세기에 처음 썼을 때는 조금 다른 의미였습니다.

백남준이 그것을 받아서 수많은 개념들을 뿌리게 되는데 전부다 이와 같은 개념입니다. 개념의 분류체계를 백남준 스스로 했었습니다. 1963년 전시에서 아까 박문호 선생님이 말씀하신 스노우 혹은 화이트노이즈(White noise)라고 하는 현상을 쓰게 됩니다. 13개의 텔레비전에다가 말입니다. 65년에 한 물리학자가 전파 망원경을 통해서 그것을 최초로 관찰하게 됩니다. 백남준은 2년 이전에 그 작품을 발표합니다. 그 당시 썼던 에세이를

보면 '이 화이트 노이즈 안에는 영상이 잡혀있는 것보다 훨씬 많은 형태의 정보가 포획된다'는 표현이 나옵니다. 137억 전에 빅뱅의 흔적을 작품화한 첫 번째 작품이에요. 비디오 아트의 탄생 자체가 그래요. 137억 년 전에 빅뱅의 흔적을 텔레비전으로 작품화 합니다. 그리고 이런 개념들을 발표를 합니다. 개념들을 보시면 굉장히 놀라운 현상이 있습니다. 사이버네틱스(Cybernetics)의 언어, 인지과학, 뇌과학의 언어와, 마음의 현상이라고 해야 할까요. 그것들이 섞여있어요. 테크놀로지의 세계와 마음의 세계를 연결해주는 사이버네틱스가 당시 예술가들에게 어필하고 있었는데 백남준이 그 교량을 만드는 과정에서 이런 개념들을 만들어낸 거죠. 너무나 놀랍지 않습니까? 이런 자리가 있으면 전문가 분들에게 꼭 물어보고 싶었어요.

백남준이 이것을 문장의 형태로 '60헤르츠 파동의 신비로운 섬광'이라고 했습니다. 이것은 파리의 물랭루주에서 캉캉 춤을 추는 무희들이 봤을 때 이런 신비로운 섬광이 생긴다고 한 것입니다. 즉 나의 뇌 속에서 이런 섬광들이 분출한다는 의미로 사용합니다. 그리고 자신의 비디오아트를 봤을 때도 그와 같은 내부섬광이 자극된다는 표현을 씁니다. '두뇌의 전자 자기 진동은 전자선으로 이어질 수 있을 것이다. 비디오는 인연을 묶는 신' 굉장히 급진적인 비전을 여과 없이 분출했었어요. 지금 우리가 알고 있는 미디어라고 하는 고정되어있는 형태는 갇혀있는 경향이 있죠. 하지만 최초의 미디어아트는 그런 타입이 전혀 아니었어요.

91년도에 백남준이 요셉 보이스 추모 굿을 하고서 남긴 문서 이런 표현이 나옵니다. '얼은 정신 자체인데 미디어와 굿' 이런 표현을 씁니다. 4년 후에 이런 주해를 남깁니다. '미디어라는 것은 중세 신앙의 개념으로서 신와 교류하는 수단과 매체를 의미하는 낱말이다' 이것은 서양에서도 마찬가지입니다. 우리에게도 역시 샤머니즘이 있기 때문에 동일한 개념을 형성하게 되지요. 신과 교류하는 수단 매체가 미디어인데 굿이라는 리추얼 자체도 의미하게 된다는 겁니다. '굿의 어원은 몽골어의 얼, 정신 자체이나 미디어와 굿은 같은 말이다. 의심할 여지없이 나의 몽골 선조들은 나에게 무한한 영광을 불러일으켰다. 무릇 늑대의 세계로부터 더 진보한 것은 별로 없다.' 오늘 두 분 선생님께 크게 자극받은 것을 한 문장으로 표현하는 것은 이 마지막 문장인 것 같아요. 구석기시대, 현대, 근 미래, 예술을 하는 장에서 우리가 새로운 매체를 찾는다든가 새로운 아이디어를 쓴다는 것이 마치 한걸음 더 나아갔다거나 진보를 했다고 착각을 불러일으킬 수 있어요.

하지만 오늘 두 분의 강의를 들으면서 그것은 착각에 지나지 않는다는 것을, 백남준이 했던 이 말들이 다시금 얼마만큼 호소력을 갖는지를 느끼게 되는 것이죠.

영한사전을 찾아봤더니 미디움(Medium)이라는 말이 '중간'이라는 어원을 갖는데 첫 번째는 '뜻' 두 번째는 '매개', '수단', '화해', '중재' 세 번째는 '영매', '무당'이에요. 서양에서는 헤르메스(Hermes)라는 신을 죽은 자를 저승에 보내는 메신저로 사용했는데, 백남준은 그것을 '대감굿'이라는 형태로 포용하게 되지요. 최근에 한국의 발터 벤야민 연구자 중에 조효원이라는 분이 있는데 벤야민이 미디움이라는 개념이 성경의 창세기에 나오는 '빛이 있으라'라는 신의 말씀으로부터 시작된다는 도전적인 발표를 하신 적이 있어요. 백남준이 얘기하는 미디엄의 개념하고 벤야민의 그것은 기묘하게 일치합니다. 그래서 조효원씨는 적절한 번역으로 '매체'라는 번역보다도 '중심잡기'라는 표현을 추천하고 있습니다. 지금 한국에서 벤야민 붐이 불고 있죠. 참조해야할 부분은 이런 부분이 아닌가 싶습니다.

우리가 생각할 때 신의 말씀이라는 것은 우리의 샤머니즘 안에 있습니다. 공중을 향해서 손을 들고서 언어를 토하는 것을 복화무(腹話巫), 태주무라고 하죠. 일반 무(巫)가 무당의 목소리로서 신탁을 한다면 태주무는 신이 직접 강림해서 신탁을 하는 행위입니다. 가령 어린아이의 영혼을 통해서 말을 한다고 믿게 해서 술수를 행한다고 생각하는 사람이 많겠죠. 세종실록이나 영조실록, 중종실록에도 태주무의 사례가 나옵니다. 영화 <라쇼몽>에 보면 그 장면을 확실하게 볼 수 있습니다. 귀신이 들린 자인 태주무당이 거짓말을 하는 장면이 나옵니다. <라쇼몽>에서 가장 충격적인 장면입니다.

백남준이 그 개념을 더욱 가속화시켜서 '달리는 말'과, 중심이라는 뜻의 '마루', '마을', '마음'. 'ㅁ'자로 이루어진 말들을 계열화를 시킵니다. 한국 고어사전을 뒤져보면 이에 대한 어근을 발견하게 되는데 바로 '무꾸리'입니다. 신에게 질문을 던지면 신이 답을 하는 것입니다. 이런 말들 자체가 신과의 교류와 소통이라는 의미를 갖고 있습니다. 이런 식으로 미디어 개념을 잡으면서, 점차 발전하고 있는 미디어 테크놀로지의 흐름에 편승하면서 인간의 두뇌 속과 마음의 장에서 펼쳐지는 것을 어떻게 해서든 연결해 보려했던 사람이 백남준이었던 거죠.

알프레드 히치콕(Alfred Hitchcock)의 <현기증>이라는 영화의

오프닝장면을 보면 눈을 클로즈업을 하면서 거대한 나선형이 보입니다. 나카자와 신이치가 그와 유사한 이야기를 합니다. 모든 형태가 유동적인 것이 되고, 색채가 선명해지면 빛이 어지럽게 교차해 마치 광대한 우주공간을 떠도는 듯 한 엄청난 행복감을 느끼게 되죠. 제가 DNA나 뇌 과학에 대해서 공부를 하지 않아서 잘은 모르겠지만, 프루키니에라는 사람에 따르면 추상체에서 관상체로 옮겨갈 때 색채의 변주가 일어나고 그것이 어둠 속에서도 똑같이 발현된다고 봅니다. 어두운 동굴 속에 있음에도 불구하고 어느 순간에는 자연스럽게 빛을 보게 된다는 것입니다. 그래서 이 내부섬광이라는 문제를 미술사의 기원까지 밀어붙여서 인류 최초의 지각이 내면적인 것이었고 그것은 바로 내 안에서 발광하는 이미지라고 설명합니다. 이것이 나카자와 신이치가 하는 이야기입니다. 들소 그림을 볼 것이 아니라 들소 그림 옆에 있는 이상한 패턴들에 주목하라는 거죠. 아까 신범순 선생님께서 말씀하신 반구대의 암각화가 특징적이죠. 이것은 초기에 프루키니에가 정리했던 문양들입니다. 현재는 이와 같이 15가지로 정리가 되어있더군요. 이런 형태가 1963년 백남준의 첫 번째 전시에서 보여주었던 텔레비전에 그대로 나옵니다. 스위치를 눌렀을 때 폭발을 한다든가, 자석을 갖다 댔을 적에 물결을 친다든가, 다양한 형태들이 전시가 됐었죠.

박문호 선생님의 『뇌, 생각의 탄생』이라는 책의 한 부분입니다. 인지과학과 관련된 중요한 실험이 있습니다. 평판의 전부를 방사선 패턴으로 배열하여 전멸한 후 원숭이를 마취시키고 방사선 추정물질을 갖고 시각 영역을 추정해봤죠. 그랬더니 빛의 방사 패턴과 같은 유사한 구조가 원숭이의 시각 피질에도 그대로 나타났습니다. 제가 아까 보여드린 내부섬광이 원숭이와 같은 개체한테도 나타난다는 이야기죠.

백남준의 대표적인 작품 중에 하나인 'Tv Crown'입니다. 'Tv Crown'은 끊임없이 변하고 있습니다. 미술사에서 이것을 기본적으로는 변동성이라고 봅니다. 그리고 미결정성이라고 하지요. 하지만 조금 다른 관점에서 바라봐야 합니다. 1960년대 히피 세대들이 환각을 통해서 그 빛의 체험을 증폭시킨 바가 있습니다. 그에 대한 격조 높은 보고서들이 꽤 남아있죠. 올더스 헉슬리(Aldous Huxley)라는 문명비평가가 쓴 책을 참조할 수 있습니다. 그 사람은 『멋진 신세계』라는 책을 썼는데 책에서 보면 '소마'라는 것이 나옵니다. '소마'는 힌두교에서 사용되는 어떤 특수한 재제인데, 환각을 일으키는 광대버섯이라고 생각했습니다. 그리고 이것은

남아프리카공화국의 데이비드 루이스 윌리엄스(David Lewis-Williams)가 소위 동물 벽화가 내부 섬광과 일치한다는 것을 도표로 만든 것입니다. 내부 섬광의 기하학적인 이미지와 동굴 속의 암채화가 기묘하게 일치한다는 겁니다. 이 현상을 어떻게 봐야할지 생각해볼 필요가 있습니다. 보수적인 사람은 이것도 여러 많은 견해 중에 하나로 치부하지만 어떤 사람들은 이것을 굉장히 중시하기도 하죠. 루돌프 알 이나스(Rodolfo R Llinas)의 뇌 과학의 고전인『꿈꾸는 기계의 진화』에서 비슷한 문제를 발견하게 됩니다. 1930년대 서양의 예술가들은 이런 세계 속에서 웨스턴 임팩트(Western Impact)를 받지만 다시 그에 대항해서 무엇인가를 내놓을 때 이러한 빛 상태로 대응한 것이 아닌가하는 생각이 듭니다. 그때 수용할 때는 노자의 도덕경이 특징적으로 나타납니다. 두 번째는 빛 상태의 예술이라고 할 수 있겠죠. 지난 2월 달에 임충섭 작가의 회고전이 국립현대미술관에서 있었는데, 그분이 말씀하셨던 것이 달그림자에 대한 이야기였습니다. 이황과 기대승의 사단칠정(四端七情) 논쟁 중에 한 장면인데 물에 비친 달을 보고서 논쟁을 했다고 합니다. 퇴계 선생이 '달그림자도 달이다'라고 했는데, 기대승이 '어찌 그것이 달이겠습니까. 그것은 단지 물일뿐입니다' 라고 반박합니다. 임충섭 선생님이 사단칠정에 관한 이야기를 비유적으로 하셨습니다. 임충섭 선생님은 퇴계 선생님이 만약 살아서 돌아오신다면 나의 이와 같은 디지털이미지의 세계가 실제로 구현된 것을 보고 굉장히 기뻐했을 거라는 논평을 하셨습니다. 그리고 뉴욕 한복판에서 이런 빛의 미학을 이런 식으로 정리를 합니다. '나의 옛날 나의 이웃동네 가랫골, 멍심이, 우렁대, 머랭이, 살구머리.' 이것이 뭐냐면 문살에 창호지를 바른 불투명한 창문입니다. '바로 그 공간들은 문살과 창문을 통한 빛의 미학이었다. 나는 이 먼 곳에 와 옛날 빛의 시간과 공간, 그리고 지금 그것의 거리를 만들고 있다. 틈, 이 어휘는 너무 멋스럽게 두 뜻을 함께하고 있다. 정말 깊은 뜻을 담은 순수한 우리말이다. 미술이야말로 이런 틈의 자국이 아닐까.' 틈이라는 것을 통해서 빛을 사유하셨습니다. 그 빛을 통해서 옛날의 시공간과 관계를 맺을 수 있는 매개체로서의 틈. 아까 이야기했던 미디어빔. 사이 '간'(間)자이죠. 미디어라는 의미를 이런 식으로 풀어서 이야기하고 있습니다. 그분의 다큐멘터리가 당시 전시가 됐었는데 아주 재밌는 것이 많았죠. 건축, 전자, 전통. 비디오는 달입니다. 건축은 개념으로서의 전통입니다. 텍스타일(Textile)은 방법으로서의 조형개념입니다. 이렇게 삼각형의 구도를 만들었습니다. 임충섭 선생님의

에세이의 한 대목입니다. “달님은 동양의 문화권에서 왔고, 햇님은 서양의 문화권에서 왔던 것 같아. 그 두 님은 빛을 발한다. 빛은 우리의 전통 문화 중에서 성장과 혹은 진화를 거친 하나의 중요한 현대 조형언어의 맥을 이루어왔다고 본다. 그리고 내 설치작업에 중요한 내면이 되어졌다고 본다.” 실제 전시를 보신 분들은 이 말이 얼마나 명확한지 이해하실 겁니다. 무엇인가가 그윽하게 빛에 변화상을 그리게 되죠. 이것은 백남준이 이야기한 것입니다. “역사화 되기 이전에 역사를 좋아한다. 신석기시대. 이런 것에 관심이 더 많다. 후대에 내려올수록 역사가 더 엉터리다. 20세기 역사라는 것은 테크놀로지가 주도해온 자연과학과 공학의 역사에서 이런 주인공에 대해서는 역사에 기록이 없다. 그래서 나는 역사를 믿지 않는다. 역사책도 보지 않는다. 그런 것들 쭉 걷어내야지 진짜 역사가 보이기 시작한다”고 말씀하셨어요. 근데 그 주축은 사실 노자입니다. 또 몽골의 샤머니즘의 영향도 있습니다. 백남준의 작품에서는 텔레비전의 개수가 정해져있는데 13대 이상은 쓰지 않습니다. 몽골의 샤머니즘에서 가장 길한 숫자가 13이기 때문입니다. 또 이런 이야기도 합니다. “네트워크 자체가 노자의 도(道)와 비슷한 것이다. 텔레비전이든 네트워크든 인연이 많은 거니까. 텔레비전의 인연하고 전자 회로의 인연하고 인생의 인연, 도교, 불교의 인연이 다 같은 것이다.” 또한 어제 참석하셨던 김훈 선생님이 1995년 광주비엔날레 때 시사저널 편집국장으로 계셨는데, 그때 인터뷰를 하셨는데 그 인터뷰가 아주 백미입니다. 이런 이야기를 하셨어요. “서양 아방가르드의 정신적 핵심부에는 공(空)의 사상이 자리 잡고 있습니다. 플럭서스(Fluxus) 운동은 노자의 영향을 크게 받았지요. 노자의 자유를 예술을 통해서 구현해내려는 열정이 있었습니다. 노자의 한 줄은 장자의 백 페이지에 해당하지요. 저는 학생 때 천관우 선생님께 노자를 배웠는데, 그분의 명강의에 넋이 나갔었지요.” 백남준의 다른 문헌을 보면 신채호의 『조선상고사』를 천관우 선생님께 배웠다는 이야기가 나옵니다. 착실하게 우리 고전에 대한 교육을 받으셨어요. 이러신 분이 서양 한복판에 가서 플럭서스 운동을 하면서 그 예술가들과 노자를 읽고서 토론을 많이 했습니다. 노자라는 것이 대부분 달신, 월산하고 관계가 있죠. 이것은 중국의 신화학자가 섭서헌이 쓴 『노자와 신화』의 한 대목입니다. “《산해경》의 전체가 달신 종교에 의해서 코드가 지배가 되고 있다. 《산해경》에서는 달신과 달선을 구분한다.” 그리고 노자 자체가 사실은 중국의 한 학자에 따르면 샤머니즘이 조금 더 세련화 된 것이라는 주장까지 곁들이고 있는

경우도 있습니다. 이 작품은 1969년에 발표한 'Electronic moon no.2' 인데 이 때 썼던 것이 드뷔시(Debussy)의 <월광>이라는 작품이에요. 서양 문화에서 달을 주제로 한 작품을 뽑아보세요. 베토벤(Beethoven)의 <월광>, 쇤베르크(Schönberg)의 <달에 홀린 삐에로>라는 작품이 있죠. 그리고 드뷔시의 <월광>이 있을 뿐이에요. 화성학이라는 것이 파괴되면서 대위법적인 체계가 만들어졌을 때 음이 불안정해졌어요. 그러면서 모호한 음색을 표현하기 위해서 달이 들어왔는데, 그것도 매우 적게 들어왔어요. 백남준의 1975년 대표작인 '달은 가장 오래된 TV다'라는 13대의 텔레비전 수상기 설치물이 있는데, 마지막에 보면 베토벤의 <월광>이 나오고, 또 하나가 이 작품에는 드뷔시의 <월광>이 나옵니다. 아주 특징적으로 되어있어요. 그리고 백남준 선생님이 하는 이야기가 "우리는 너무 주눅이 들어있어. 선진이라는데 가 봐도 후진이 있고 후진이라는데 가봐도 선진이 있어. 자꾸만 나를 서양에서 다 배운 사람인줄 아는데 사실 내 인생을 결정지은 사상은 이미 한국을 떠나기 전에 흡수한 것이거든. 우리는 일제 강점기 때 높은 수준의 문화를 갖고 있었는데, 나는 그것을 흡수한 거야. 그리고 내가 속에 갖고 있었던 전통문화와 서양의 아방가르드가 결국 비슷한 것이라는 것을 내가 나중에 깨달은 것뿐이지" 매우 쉬운 문제죠. 아까 말한 통섭이라는 문제가 백남준의 내면에서는 간단하게 해결되는 것 같습니다. 이는 한자문명과 신화문명 사이에 있었기에 가능했어요. 1985년에 백남준이 물방울의 화가 김창렬 선생님을 만납니다. 《공간》지 7월호에 이것과 관련된 인터뷰가 실려요. 김창렬 선생님의 인터뷰를 보면 노자 《도덕경》 이야기가 여전히 나옵니다. 이 당시 사람들은 노자 이야기를 하지 않으면 베길 수 없었어요. 노자는 자신의 마음이 다치지 않으면서 세상에 수동적으로 저항할 수 있는 하나의 방법이었던 것 같아요. 그리고 물방울을 그리셨죠. 백남준 선생님이 물방울을 왜 그렸냐고 따져 물어봤어요. 김창렬 선생님이 박서보 선생님이 하던 백색 모노크롬을 추종했었는데, 그때도 그것을 그냥 의미 없는 추상으로 보는 것이 아니라, 총알이 스쳐지나가는 상흔으로 바라봤다고 하셨습니다. 미국에 갔다가 파리로 갔더니 자기가 만든 둥근 어떤 형태가, 긴 공들이 녹아내려서 점액질로 변했다. 그런데 그게 너무 답답하게 느껴져서 투명한 물이 되면 어떨까 싶어서 캔버스를 뒤집어 놓고서 거기다가 물을 뿌렸다고 합니다. "물이 햇빛에 영롱하게 반짝이는데 갑자기 정신이 와다닥 들더군요." 라고 이야기하셨습니다. 이 작품을 다시 한 번 보세요. 물방울에 햇빛이 들어왔다가 나가는 지점이 있습니다. 이쪽

방면에서 빛이 들어와서 긴 그림자를 남기면서 파열하는 것처럼 빛을 내고 이쪽으로 빠져나갑니다. 즉 이 물방울은 빛을 투과시키는 미디어 역할을 하고 있는 것이에요. 물방울 자체가 물신적으로 매너리즘에 빠져서 반복된 것이 아니었고 물방울을 그리지 않으면 안 되는 사정이 있었던 거죠. 수많은 물방울들이 빛을 배설하고 있습니다. 우리는 그런 사정에 대해서는 모른 척을 했거나, 아니면 김창렬 선생님의 그림이 잘 팔렸기 때문에 이 사실을 스스로 망각했을 수도 있습니다. 하여튼 최초의 개념을 설정할 때는 이와 같은 타입으로 하셨던 겁니다.

주재환 작가의 작품을 보겠습니다. 이분은 빛 자체를 미디어로 옮겨놓지는 않았어요. 이 작품을 보시겠습니다. 작품 속에 이 사람은 베트남전쟁 때 자신을 분신했던 승려입니다. 이분과 반가사유상을 대유법적으로 연결 짓고 있습니다. 이분의 작품에는 항상 대조적인 방식이 사용됩니다. 서로 마주보는 방식이죠. 이 작품을 보시면 멀리서 헬기가 하나 날아오고 있습니다. 작품의 바탕은 폐허가 되어 있는 로만 폴란스키(Roman Polanski)감독의 영화의 한 장면입니다. 이런 작품이 꽤 많이 있어요. 그리고 여기에 UFO가 있어요. UFO의 관점에서 지구전체를 바라본다는 거죠. 어떤 말씀을 하셨냐면 소련의 우주비행사가 지구를 한 바퀴, 두 바퀴, 세 바퀴를 도는 이야기를 하셨어요. 첫 번째 한 바퀴를 돌았을 때 ‘내 고향이 어디지?’ 했답니다. 두 번째 돌았을 때, ‘내가 살고 있는 지역이 어디지?’ 했답니다. 세 바퀴를 돌아서야 그제야 지구 전체가 보였다고 합니다. 이 비행접시를 하나를 띄우고 관점 이동을 주장합니다. 지구 전체를 조망하려고하는 관점. 이는 곧 달이 되고자하는 관점입니다. 그런데 이 작품은 너무 손쉽게 만들어졌다는 이유로 별로 관심들이 없어요. 또 2005, 2006년에 제작된 ‘도깨비시리즈’가 있어요. 이분의 작품에는 보라색이나 청록색의 계열이 있어요. 제가 여쭤보니 환각상태에 빠졌을 적에 특정적으로 나타나는 장면이라고 하십니다. 제가 주재환 선생님께 꿈을 꾸시냐고 물어봤어요. 그랬더니 전혀 꿈을 꾸지 않는다고 하셨어요. 이 그림은 꿈에 해당합니다. 도깨비 꿈을 꾸시는 거죠. 주재환 선생님은 40세에 작가가 되었어요. 그때 발표했던 작품 ‘태풍 아방가르드 호의 시말’에서 널브러져 있는 발로 선풍기를 끄는 무례한 작가가 나오는데 이 사람은 소위 ‘먹물’이에요. 퇴폐적인 지식인을 풍자하기 위해서 그의 내면세계를 기하학적인 문양으로 표현해서 만화적인 컷으로 그렸어요. 그런데 여기서 놀랍게도 내부의 섬광 코드를 그대로 체험하고 있어요. 기묘하게도

일치합니다. 주재환 작가님이 많이 그리신 작품 중에 암각화를 모티프로 한 것들이 다수 있어요. 이분의 작품을 무의식의 입장에서 접근해가지 않으면 제대로 밝힐 수가 없겠다는 생각까지 해봅니다. 오늘 뇌과학과 암각화 강의를 들었는데요. 뇌과학과 암각화라는 것은 과거를 다룬 학문, 지나치게 자연과학적인 학문이 아닙니다. 여전히 우리 예술세계 속에 깊이 개입해있고, 지금이야말로 그 관점을 열어서 그 코드를 해독해서 쓰지 않으면 안 될 것 같다는 생각이 듭니다. 강의는 이 정도로 그치고, 두 분 선생님을 모시고 질문을 받아 보겠습니다.

진행: 김남수 (안무 비평가)

김남수 비평가는 2002년 제9회 무용예술상 무용평론 부문 당선과 함께 안무비평가로 활동을 시작하였다. 무용월간지 《몸》의 편집위원을 거쳐 현재 2006년 창간된 퍼포밍아트지 《판》의 편집위원으로도 활동했다. 2008년부터 백남준아트센터 학예연구원, 2011년 (재)국립극단 선임연구원 등으로 재직하였으며, 현재 아시아예술극장에서 드라마투르그로 활동하고 있다. 저서로는 『백남준의 귀환』(공저), 『커뮤니티와 감흥의 미학』, 『고함』(공저) 등이 있다.

신범순 (서울대학교 국문학과 교수)

신번순 교수는 서울대학교 국문학과 교수이자 국문학자이면서도 한국의 거석문명에 대한 연구도 병행하고 있다. 이와 관련해 포항시립미술관에서 '인문학과 예술의 만남 기획' 의 일환으로 〈한국의 거석문명의 수수께끼〉전을 열었고, 현재 전시와 연구물을 종합한 서적 발간을 준비 중이다. 저서로 이상의 사상을 탐구한 『이상의 무한정원 삼차각나비』(2007), 『해방공간의 문학: 시』(1988, 공편), 『한국현대시사의 매듭과 혼』(1992), 『한국 현대시의 퇴폐와 작은 주체』(1998), 『이상의 사상과 예술』(2007), 『이상의 무한정원 삼차각나비』(2007) 등이 있다.

박문호 (뇌과학 전문가)

박문호 박사는 전자공학과 박사학위를 받고, 자연과학에 기반을 둔 사고로 인간과 세계를 통합적으로 분석하고 있다. 2008년에는 우주 현상의 하나로써 생명과 생각의 기원을 추적한 『뇌, 생각의 출현』을 집필했다. 현재 한국전자통신연구원(ETRI)의 책임연구원이며, 자연과학 커뮤니티 '(사)박문호의 자연과학 세상' 을 운영하고 있다. 2004년부터 서울대학교, 카이스트, 삼성경제연구소(SERI), 연구공간 수유너머 등에서 천문학, 물리학까지 넘나드는 뇌과학 강의를 꾸준하게 진행하고 있다.



라운드테이블 1

암각화와 뇌과학이 예술의 잠재성에게 수작걸기

패널: 신범순·박문호, 진행: 김남수

2013.08.06

김남수 네, 반갑습니다. 섬머아카데미의 제목이 '예술로 가로지르기' 인데, 이번 섬머아카데미를 통해서 예술과 인문학의 경계를 저희가 가로지르는 것입니다.

백기영 혹시 선생님들 상호간에 하실 이야기가 있을 것 같은데 서로 이야기를 나누는 것이 더 좋을 것 같습니다.

신범순 제 개인적인 질문을 좀 드려도 될까요? 아까 선생님 강의를 들었는데 모임 사진을 쭉 보여주시는 게 참 재미있더라고요. 참 재미있는 집단이라 들어가고 싶다는 생각이 얼핏 들었어요. 선생님께서 나중에 하시는 말씀이 180개의 회로를 외울 수 있어야 한다고 해서 제가 그 생각을 딱 접었습니다. 제가 호주를 갈 때 급하게 학교에서 떠나느라고 차에 휴대전화를 놓고 간 적이 있었어요. 아무것도 없었어요. 수첩도 없어요. 집에다 전화를 해야 하는데, 다른 사람들은 다 집에다 전화를 하는데, 저는 일주일동안 집에 전화를 못했어요. 왜 그랬을까요? 전화번호를 잊어버렸어요. 번호를 잊어버려서 전화를 못해서 집에 갔을 때 2주간 혼났습니다. 아니 도대체 집 전화번호를 모르는 사람이 어디 있냐고 장안에 화제가 됐어요. 그래서 선생님 모임에는 절대 들어갈 수 없겠다고 생각했어요.

박문호 아닙니다. 잠깐 말씀드리면, 제가 하는 과학 운동은 그동안 과학을 접하지 못했던 예술이나 인문학 하시던 분이 주 대상입니다. 나이가 들어서 어른이 되었다는 것은 추상적 사고를 많이 할 수 있다는 거거든요. 그 사람들이 수학 미분, 적분부터 다 배워서 과학에 들어오기에는 너무 험난하고 시간이 많이 들어요. 단도직입적으로 곧장 과학을 이해하는 방법론으로써 암기를 채택을 한 거예요.

신범순 그래도 한 가지 좀 희망적이었던 것은 제가 기억력은 좀 나쁜데, 아까 개념을 강조하시더라고요. 그래서 지금까지 착안된 적이 없는 그런 개념을 제가 인문학 쪽에서 만들어보는

중인데 그것은 조금 희망적일까요?

박문호 일반적으로 자신의 기억력이 약하다고 주장하는 사람이 꾀 있는데 그것은 조금 구별해봐야 해요. 얼마 전에 에란 카츠(Eran Katz)라는 세계적인 기억술사가 우리나라에 왔었어요. 그 사람이 무작위적인 숫자를 거의 무제한적으로 암기할 수 있어요. 그런데 그 사람이 자기 딸 전화번호를 기억을 못해요. 이 이야기의 핵심은 뭐냐면, 바둑이나 장기를 두는 전문가들은 복기를 할 수 있어요. 하지만 바둑이나 장기 이외의 것은 못해요. 뇌과학에서 인간의 기억 용량은 무제한이라는 것이 1970년대에 결정이 났어요. 이는 기억력의 많고 적음의 문제가 아닙니다. 자기가 관심 있는 분야는 어떤 형태로도 기억할 수 있어요. 기억하려고 하는 의지가 중요한 것이지 그 능력에는 제한이 없습니다.

신범순 제 기억력에는 문제가 좀 있는 거네요. 제가 집 전화번호를 기억하려는 의지가 없다는 거군요.

박문호 오늘 구미에서 강의를 했었어요. 차를 몰고서 갔는데 차를 안내하시는 분이 제 차 기종이 뭐냐고 물어봤어요. 그런데 나는 지금도 제 차가 무슨 차인지 이름을 몰라요. 현대에서 나온 차인 것은 아는데, 현대 무슨 차인지는 몰라요. 그것은 나한테 중요하지 않기 때문에 그래요. 간단해요. 나한테 중요한 분자구조식은 4시간 동안 강의를 할 수 있어요. 나에게 기억이 잘 된다, 안 된다는 상황을 미리 파악을 해봐야 해요. 중요한 것은 언제든지 기억할 수 있어요.

신범순 아까 선생님의 강의를 듣고 보니까 한 가지 공통점이 있다는 생각이 들더라고요. 저는 암각화미술의 핵심은 모든 개체들이 열리고 전체적으로 통합되는, 한 개체들을 개체 자체 내에서 생태계로 생각하고 생태계 속에서 통합되는 어떤 총체성이라는 개념을 암각화의 개념으로 제시했었어요. 선생님의 신경관이 생태계라는 설명을 듣고서 상당히 중요한 말씀이라고 생각했어요. 그것은 과학을 떠나서 예술개념 전체에 같이 교섭시킬 수 있겠다는 생각을 했습니다. 그런 것이 이번 섬머아카데미에서 예술의 새로운 차원과 개념을 탐구하는 여러분들에게 하나의 메시지가 되지 않을까 싶었어요.

박문호 그 점에 몇 가지 멘트를 드리면, 제가 원래부터 주장하는 포인트가 하나 있어요. 대뇌피질의 신경세포가 140억 개 정도 됩니다. 140억 개의 세포를 나라고 착각하지 말자는 이야기를 많이 해요. 되게 황당한 주장이라고 느껴질 수 있는데, 전통적으로 생물학에서는 뇌의 생화학적 작용의 결과는 나의 사고, 나의 감정, 나의 기억이라고 봐요. 우리 몸 체세포가 나라고 생각하는 것하고 그 몸의 한 부분으로 있는 세포를 동일시하는 게 묵시적으로 계속되어왔어요. 그런데 그것을 분리시키고 나면 새로운 개념들이 생겨요. 이 브레인에 있는 140억 개의 신경세포가 독립된 다른 생명체라고 보면 되요. 나에게 관계없다고 보면 되요.

이런 개념을 갖고 생각해 봤을 때 상당히 그럴듯한 포인트가 있어요. 생체이식은 사실 황당한 거예요. 내가 죽어도 내 눈동자를 다른 사람에게 주잖아요. 그럼 나라는 것은 파트별로 나누어도 개별적으로 살아갈 수 있다는 거예요. 그 개념을 연장시켜서 세포덩어리를 살아있는 세포 배양기라고 보자고 가정을 해보자는 거예요. 그런데 이것에 상당히 맞아떨어지는 게 몇 가지가 있어요. 제가 이 공부를 하면서 하는 근본적인 질문이 뭐냐면, 밥을 안 먹어도 한 달을 살 수 있어요. 물을 안 마셔도 일주일 살 수 있어요. 그런데 숨을 안 쉬면 지구상에 있는 모든 동물은 5분 이상을 못살아요. 세상에. 조물주가 이렇게 타이트하게 설계를 했어요. 이

문제를 오랫동안 학문의 근본으로 삼았어요. 왜 지구상의 모든 동물은 5분을 숨을 안 쉬면 죽는가. 죽으면 심장이 죽나요? 근육 세포가 죽나요? 아니요. 뇌세포가 죽어요. 뇌세포는 산소가 5분만 공급이 안 되어도 괴사를 해요. 뇌세포가 산소하고 깊이 링크되어있다는 것을 알기위해서 호주 사막을 지난 6년 동안 6번 갔어요. 지구상에 산소가 처음 출현한 것은 시아노박테리아가 20억 년 전에 물 분해에 의한 광합성을 시작하면서 였어요. 놀랍게도 지구 역사의 반은 대기 중에 산소가 없었어요. 지구 초기에는 하늘도 파란색이 아니었어요. 붉은색이었어요.

그때부터 산소의 기원을 쭉 추적하면서 분자생물학을 공부하기 시작했어요. 그 결과 몇 가지 도출된 것이 뭐냐면 브레인의 무수하게 많은 세포들의 활동을 나라고 당연시하는 것에 의문시하기 시작했던 거예요. 그랬더니 놀라운 개념들이 생겨요. 대부분의 사람은 열심히 하는데 대가들은 왜 극히 적은가. '미쳐야 미친다' 는 말이 있잖아요. 미칠 정도로 열심히 한 것은 뇌의 요구조건이에요. 그런데 보통 열심히 하는 것은 근육이 요구하는 조건이에요. 그래서 90%의 사람은 대충 열심히 해요. 그 대충 열심히는 우리의 몸 관점에서의 요구조건이에요. 신경세포의 요구조건은 달라요. 이것들은 다른 존재라고 생각해요. 살아있는 세포 배양기예요. 지구상의 많은 실험실에서 그런 실험을 해요. 쥐가 생후 16일 째 되면 대뇌피질이 막 생기기 시작해요. 그때 쥐의 대뇌를 추출해요. 주사기 바늘에다가 대뇌를 추출한 것을 집어넣어서 압축을 시키면 신경세포가 하나하나가 톡톡 떨어져 나와요. 살아있어요. 그것을 배양 접시에 넣고 산소하고 영양분을 넣어서 키우고서 3시간 지나고 현미경을 보면 이게 쫙쫙 뻗어나가 있어요. 완전히 살아있는 독립된 세포예요.

그래서 여러분들이 성공하려면 간단해요. 피카소 같은 대가가 인류사에 왜 적게 나오냐면 대부분 사람이 열심히 할 때 그 열심이라는 정도가 몸을 기준으로 열심히 한 것이기 때문이에요.

김남수 대화를 조금 상호적으로 해야 할 것 같아요. 아까 말씀하신 것은 암각화라는 것이 상징의 형식으로써 출현했는데 그것이 결국은 생명의 연쇄를 표현하려고하는 고차원적인 예술행위라고 보는 입장이신 것 같아요. 한국에서 암각화 연구가들도 있고, 인문학자들도 있어요. 신범순 선생님은 그 사이에 끼어있으시거든요. 여기도 아니고 저기도 아니고. 조금은 고독하실 것 같아요. 경계를 가로지는 자에 대해서 보는 쪽에서는 근사하다고 생각할 수 있으나 실제 현실에서 살아가실 때는 어떠신지 궁금합니다.

신범순 실제로 학문에서 분과체계가 엄격해요. 내가 볼 때 나는 하고 싶어서 하지만 어떤 사람의 입장에서는 영역을 침범한다고 판단할 수도 있어요. 한 분과의 세계를 결정짓는 개념들이 있잖아요. 결국 마지막에는 개념 싸움이 벌어져요. 그렇기 때문에 심각한 문제가 되지요. 어떤 학문도 그런 위기를 헤쳐 나가는 도전 없이는 경계를 가로지를 수가 없잖아요. 저는 경계를 가로지르는 어떤 뛰뛰기를 하고 있습니다. 앞으로 더 큰 호응들이 있을 거라고 생각해요.

박문호 아까 김남수 선생님께서 암각화에 대한 이야기를 하셨는데, 이런 측면들이 있어요. 예를 들면 만 년 전에 농업혁명이 일어나면서 가축화가 일어나요. 최초로 사육을 한 게 양하고 염소입니다. 최초의 농업혁명으로 재배한 것이 귀리와 밀이에요. 농업혁명하고 가축화가 토테미즘과 관련이 됩니다. 가축화를 하려면 동물의 마음을 안다는 착각을 해야 해요. 착각이 중요합니다. 야생 짐승을 길들인다는 메커니즘은 우리가 야생 짐승의 생태계를 이해하고 야생 짐승이 마음을 가졌다고 가정을 해야 가능한

행위거든요.

신범순　　선생님이 지금 하시는 말씀은 제 생각에는 현대과학적인 관점에서는 맞는 말씀인데 저는 그 한계를 돌파할 수 있어야 과학이 진보한다고 생각합니다. 샤머니즘을 미신이라고 하는 것은 현대 과학에서 규정짓고 있는 것이거든요.

박문호　　그것은 조금 다른 문제입니다. 샤머니즘의 실체는 과학적 개념으로는 간단해요. 전 인류적으로 공통적으로 출현하는 것은 물리적 근거가 있어요. 통계적으로 동일한 현상이 일어나면 그것은 생리적 근거가 있어요. 샤머니즘의 뇌과학적인 근거가 있다고 봅니다. 왜냐하면 전 인류사회에 샤머니즘은 예외 없이 존재해요. 근거가 있는 거죠.

신범순　　지금 근대 과학적으로 역사를 규정짓는, 고고학이 규정짓는 수준들이 서양학자들의 첨단의 수준들과 상당히 편차가 심합니다. 선생님이 말씀하신 것은 조금 보편화된 근대 학문의 일반적인 관점일 수 있어요. 저는 첨단적인 논쟁을 할 수도 있겠지만, 오늘 학생들이 사실 너무 어려운 공부를 하고 계시기 때문에 괴롭힐 수 없는 입장을 이해해주세요.

김남수　　질문을 한번 받아보겠습니다.

질문자　　저는 한옥을 짓는 사람입니다. 오늘 강의를 듣고 지구 과학과 뇌를 연결시킬 수 있다는 생각이 들더라고요. 그동안 좌뇌와 우뇌만을 생각하다가 오늘 강의에서 전두엽에 대해서 알게 됐어요. 두 가지를 통합할 수 있고 호출할 수 있는 것이 21세기가 아닌가 해요. 그렇다면 우리가 여기서 하고 있는 논의가 그 전두엽의 역할을 할 수 있을 것인가. 이 한곳에 모인 사람들이 인류 문화의 여러 가지 것들을 다 호출해서 새롭게 재구성할 수 있을 것인가. 신범순 선생님께서는 우리나라의 암각화를 가지고 세계의 암각화를 통합하셨거든요. 그리고 박문호 선생님께서는 여러 가지 것들이 전두엽으로 모여진다는 뇌의 통합성에 대해서 이야기하셨어요.

신범순　　재미있는 말씀입니다. 저는 사실 뇌과학을 잘 모르고 있지만, 내가 존재한다는 것은 알고 있어요. 생태계 말씀을 드린 것은 내 신체와 생태계가 관련이 있다는 것이지 이것이 내가 아니라는 것은 아닙니다. 내가 통제를 하고 있고, 내가 주인이고, 내가 관리를 하고 있어요. 뇌에 나타나는 여러 가지 상징적인 관점, 형상 이런 것들은 그것이 출발점이 아니고 결과일 수도 있겠다는 생각이 들어요. 내가 어떻게 하느냐에 따라서 여러 가지의 형상들이 나타나겠죠. 근데 그게 과학적으로 갈 수 있는지 생각해봐야 합니다. 정신, 생각, 마음. 과학에서는 인정하지 않지만 어떤 영적인 존재의 수준까지 함께 해석이 되지 않으면 나라는 존재의 어떤 사상, 생각, 정신을 이해할 수 없다는 생각이 들어요. 그게 미래의 과학의 수준이 아니겠는가하는 생각이 들어요.

박문호　　종교나 영적인 세계에 대해서 예를 들면, 불교에서 수행하는 사람들이 '천리통', '천안통' 을 한다고 해요. 천리밖의 모양을 보고, 천리밖에 있는 통신의 소리를 듣는다는 거예요. 그런데 지금은 전 인류가 '천리통', '천안통' 을 다하고 있어요. '만리통' 을 하고 있어요. 핸드폰으로 미국에 전화를 하면 화상통화도 할 수 있잖아요. 근데 이걸 갖고 비유를 하면 사람들이 그것과는 다른 이야기라고 반문해요. 저의 문제점은 이것에서 출발했어요. 그것이 왜 다른 이야기냐? 붓다가 도를 깨쳐서 '천리통', '천안통' 을 한다고 합시다. 그것은 한 개인에 관한 문제예요. 근데 인류가 과학기술을 발달시켜서 핸드폰을 통해서 '천리통', '천안통' 을 하는 것은 일정수준의 돈만

내면 누구나 다 할 수 있는, 수억의 인구가 다 할 수 있는 문제로 바뀌어 버리는 거예요.

신범순 실례지만 제가 한 말씀을 드리자면, 제 친구가 프랑스로 라캉에 관한 공부를 하러 갔어요. 그 친구와 전화로 정신과학에 대한 이야기를 하다가 샤머니즘 이야기가 나왔어요. 그런 사상의 이야기를 쭉 하다가, 그 친구가 나보고 대마초를 피워봤냐고 물어보더라고요. 그래서 안 피워보았다고 했어요. 아까 김남수 선생님이 말씀하신 건데 위대한 샤먼이 우주적인 황홀경에 들어가요. 그것이 마치 대마초를 피워서 황홀경에 들어가는 것과 똑같지 않느냐며 저에게 그렇게 물어보더라고요. 결국은 황홀경의 경지는 똑같다는 거지요. 그래서 제가 그게 어떻게 똑같으냐고 반문 했어요. 하나는 외적 수단이 없이는 안 되고 다른 하나는 본인 스스로가 자유롭게 황홀경에 들어갈 수 있는 자기 자신의 능력이 있는 것인데, 대마초를 피는 사람은 그런 능력이 없어요. 그리고 황홀경의 내용과 수준이 다르다고 내가 그렇게 말했어요. 아마 그렇지 않을까요? 스마트폰으로 하는 '천리통', '천안통'은 스마트폰이 없으면 다 사라지잖아요. 만약에 붓다가 그런 경지에 가있다면 언제든지 자기가 마음만 먹으면 가능한 거죠.

박문호 그런데 그게 극소수라는 거죠.

신범순 물론 그렇죠. 그렇지만 엄연히 수준의 차이와 내용의 차이가 존재한다는 것이죠. 서구 과학에서는 똑같은 창으로 환원시키는 경향이 있어요.

김남수 또 질문 있으신 분 계신가요?

질문자 신범순 교수님께서 암각화에 대해서 말씀하신 것을 들으면서, 여기 강의 들으러 오신 분들이 착상의 전환이 되겠다는 생각이 들었어요. 박문호 박사님께서 말씀하신 '천리통'과 '천안통'을 생각해보니까 현재 우리는 3차원의 세계를 살고 있어요. 그런데 4차원의 세계는 심령 세계나 마찬가지잖아요. 예를 들어서 미국에 있는 사람과 핸드폰 없이도 대화를 나누는 것인데요. 이 '천리통', '천안통'은 전파를 발명해서 해결이 되었잖아요. 그래서 우리는 3차원을 넘어서 4차원 5차원을 사는 거예요. 우리가 상상할 수 없는 5차원 6차원은 굉장히 재미있을 것 같아요. 뭔지는 잘 모르겠지만요. 뇌과학을 통해서 그런 것들이 이루어질 수 있지 않을까 생각이 듭니다. 그것에 대해서 궁금합니다.

박문호 아까 섬광에 대해서 이야기를 했는데요. 결국은 빛에 관한 이야기입니다. 빛은 입자물리학적으로 페르미온(fermion)하고 보조입자로 나누어집니다. 그래서 우주의 존재하는 모든 것은 입자물리학에서 페르미온하고 보조입자로 봅니다. 보조입자는 우주를 연결하는 아교풀 같은 거예요. 페르미온은 전자나 양성자 같은 물질의 구성입자입니다. 근데 이 특징이 달라요. 보조입자의 대표적인 것이 포톤(photon,光子)입니다. 그것의 대표적인 것은 빛입니다. 불교 화엄에서 비로자나불(毘盧遮那佛)의 원래 이름은 바이로차나(vairocana)인데 이는 '무한 광을 발하는 부처'라는 의미예요. '법계'(法界)라고 하잖아요. '법계'라는 것은 빛으로 이루어진 세계예요. 빛으로 이루어진 세계는 시간과 공간상에 모든 것이 중첩될 수 있는 적합한 상태예요. 그것이 빛의 세계이기 때문이에요.

빛의 세계를 잘 드러낸 것이 아인슈타인의 일반상대성이론입니다. 간단합니다. 빛으로 달리면 자기 앞에 있는 공간이 사라져버려요. 감속이 되는 순간 로켓이 나가는 방향에 공간의 길이가 제로가 되요. 그와 동시에 그 로켓 조종사가 차고 있는

시계는 감속이 되는 순간 멈춰버려요. 궁극적으로 빛의 입장에서 보면 우주는 공간이 사라졌다는 것을 전제하지 않아요. 빛은 공간이 없는, 길 없는 길을 간적이 없는 거예요. 빛은 빅뱅에서의 빛이나 지금의 빛이나 늙지가 않아요. 그래서 영원한 현재입니다. 과학적 이야기와 철학적 사고는 사실은 그 밑에서 다 이야기를 하고 있어요.

요즘 힉스입자(Higgs boson)를 찾는 것에 대해서 들어보셨죠? 힉스입자 이론이 뭐냐면 우주가 왜 존재하느냐를 밝혀내는 거예요. 우주의 중력이 왜 그렇게 약해졌는가를 밝혀내는 이론이 뭐냐면 중력이 3차원 공간에서는 일부가 링크해 들어와 있고 중력의 대부분은 나머지 6차원 공간 속에 다 있을 거라는 거예요. 이 이야기가 무슨 전위 철학 같은 이야기이지만 이것은 실제 물리학에서 그대로 풀고 있는 거예요.

김남수　선생님, 그것을 뇌과학 쪽으로 옮겨서 설명하면 어떨까요?

박문호　그쪽으로 간 사람들이 있어요. 브레인은 조금 다른 차원들이 있어요. 어떤 사건이 벌어지면 형사가 가고, 의사가 가요. 형사가 갔을 때는 이벤트(Event) 중심으로 훑어보는 것이고 의사가 갔을 때는 물질 중심으로 먼저 보는 거예요. 어떤 현상을 볼 때 실체론적인 것과 현상론적인 것을 분리해서 봐야하는 거예요. 예를 들면 입이 물리적으로 있느냐. 입은 물리적으로는 없어요. 입술에 의해서 형성된 구멍을 입이라고 해요. 이것은 현상적으로는 있어요. 현상적으로 있는 것과 실체론적으로 있는 것을 착각하기 때문에 모든 논쟁들이 존재하는 거예요.

질문자　사실적으로 묘사하는 것들, 읽히면서 후손들에게 정보를 전달하려고 하는 것을 암각화라고 생각해봤는데, 신범순 선생님의 이론들은 전혀 다른 것들을 이야기하는 것 같아요. 선사시대의 이런 부분들이 시간적인 것이 아니라 더 깊은 생명적 무의식, 지구적 무의식이라는 것과 연결되는 상당히 거대한 생명의 부분으로 암시하고 계신 것 같아요. X코드와 Y코드 같은 학문적인 영감을 어디에서 집어내실 수 있었는지 그 부분이 궁금합니다.

신범순　제가 X코드와 Y코드를 금방 집어낸 건 아니고요. 10년 정도 연구를 했었어요. 결정적인 것은 명마산 암각화에서였어요. 그게 굉장히 정교해요. 지금 역사에서 규정한 구석기, 신석기, 청동기 시대의 그런 인식의 틀로는 해결이 안 돼요. 암각화라는 것이 그런 것들로는 잘 드러나지 않는데, 명마산 암각화에서는 잘 드러나요. 보통 신석기 시대에는 돌로 된 도구를 갖고 썼고, 청동기 시대에는 금속 도구가 나왔고, 철기 시대에 들어와서야 뭔가 좀 날카로운 도구를 쓰게 됐다는 논리를 갖고 암각화 기법 또는 고인돌을 설명해요. 명마산을 보면 그 논리가 맞지가 않아요. 그곳의 암각화는 선들이 정교하게 파있어요. 도드라져서 나온 거죠. 음각으로 파인 선과 양각으로 파인 선이 서로 겹쳐요. 양각으로 어떤 선을 복잡하게 드러내려면 바위를 정교하게 깎아내야 하잖아요. 그것이 굉장히 복잡한데 그렇게 했단 말이죠. 그런데 한쪽만 한 것이 아니고 다른 쪽에 똑같이 했어요. 그것을 지금 우리가 만들 수 없겠죠. 그런 수준으로 두 개를 같이 만들 수 있을까? 그것은 그냥 석기 수준의 기술력 또는 청동기 시대의 청동 거울에 있는 선 정도로 단순히 만들어냈다고들 하는데, 그 정도 수준인 것 같지는 않아요. 훨씬 더 복잡한 수준을 도입했어요. 그것은 주물로 할 수 없고 깎아내야 하는데 그것은 보통문제가 아니에요. 요즘은 주물로 만들어내는데 그것과 똑같은 수준이 될 수 있는지는 모르겠어요. 거기서 작동되는 어떤 시스템이 있는지 잘 모르잖아요. 실제로 작동되는 시스템이 있을 수도

있습니다. 그런 것들이 주변 생태계를 관리할 수도 있어요. 그렇기 때문에 그런 시스템을 만들 수 있는 과학 수준이 존재해야 하는데, 이게 지금 맞지가 않아요. 그래서 나는 그런 것들까지는 증명할 수 없기 때문에 일단 거기에 새겨진 어떤 코드들을, 세계의 암각화들을 맞춰보면서 파고들었어요.

명마산에 있는 기호들이 나에게 상당히 영감을 많이 줬죠. 그래서 거기 두 군데 탁본을 다 떴어요. 그 당시 직지사의 흥선스님이라고 탁본의 대가가 있어요. 그분이 한 쪽에 10시간, 다른 쪽은 8시간 걸려서 탁본을 떴어요. 탁본을 대조를 해보니까 서로 정확하게 일치했어요.

김남수 제가 신범순 선생님 연구실에 갔었습니다. 연구실이 마치 탁본을 여러 벌로 펼쳐놓아서 동굴 같은 형상을 이루고 있어요. 아마도 장시간 집중적으로 암각화를 연구하시는 것 같았어요. 아까 강의 중에 하신 말씀이 있어요. "이것을 들여다보세요." 이렇게 말씀하시잖아요. 계속 들여다보시고 그것에 대해서 궁리를 하세요.

훨씬 더 깊이가 있는 리서치가 진행 중이신거 같아요. 오늘 강의 내용은 사실은 『노래의 상상계』라는 문제작하고는 또 별개예요.

박문호 선생님께 질문을 드려야 할 것 같아요. 한국에서 에르메스 작가상을 수상한 양아치작가하고 박문호 선생님하고 같이 작업을 하신 적이 있다고 들었어요.

박문호 네. 양아치 작가가 제가 하는 강의를 들었어요. 그것을 듣고 제 강의 스타일을 예술작품으로 만들고 싶다고 하는 거예요. 대전 과학공원에 밤늦게 호출돼서 거기서 상대성이론을 쭉 강의를 했어요. 허공에 대고 말이죠. 그것으로 작업을 했더라고요.

김남수 양아치 작가가 저에게 정말 재미있는 경험이었다고 했어요. 선생님께서는 주기적으로 인간이 본적이 없는 자연 그리고 인간의 내면에서 표현의 욕구를 끌어낼 수 없는 공간에 가신다고 들었어요. 혼자서 그런 공간을 만끽하시고 인근에 있는 동굴에 들어가서 동굴 벽화를 감상하신다는 이야기를 들었어요.

박문호 니콜라스 험프리(Nicholas Humphrey)라는 영국의 심리학자가 동물벽화 수준의 초기 단계의 인류가 아마 자폐증 상태에 있었다고 주장해요. 이게 나쁜 의미가 아니고 인류 브레인이 진화하는 관점에서 동물벽화를 그 사람 나름대로 분석을 했겠죠. 그 심리학자는 그 당시 상태의 인류는 구체성이 세밀화 되었다고 봐요. 자폐증에 걸린 아이들이 천재적인 미술능력이 발휘되는 경우가 종종 있거든요.

신범순 시베리아 암각화를 보면 그런 이야기를 반대로 생각할 수도 있습니다. 그쪽은 전혀 반대로 개념적이고 상당히 비리얼리즘적인 오히려 추상적인 그림들이 상당히 많아요.

박문호 지구상의 생명은 대략 38억 년 전부터 시작이 되는데 지구의 대륙이 형성되는 것은 지구가 생기고 나서 1억년 후에 생겨요. 그러면 진짜 지구상의 생명을 보려면 생명이 없는 상태에서 생명이 있는 상태로 넘어가는 과정을 봐야 해요. 그걸 볼 수 있는 35억년 된 지층의 대륙이 지구상에 딱 3군데가 있어요. 캐나다 북쪽하고 남서부에 있어요. 남서부에는 그 때문에 가는데 거기에는 생명이 하나도 없어요. NASA의 과학자들이 화성 표면을 연구하기 위해서 거기에 갑니다. 그게 왜 중요하냐면 어떠한 인지현상도 없는 원초적인 자연이거든요. 제 사상적 기반을 그쪽에 두고 싶어요. 그곳은 강이나 불, 바람조차 없어요. 인간의 인공물이 하나도 없는, 생명의 흔적이 없는

박테리아의 천국인 곳이죠.

신범순 선생님, 그런 환경에서는 생명이 저절로 나올 수 없다고 생각이 듭니다. 생명을 만들 수 있는 의지가 생명을 창조하는 것이라고 봅니다.

박문호 잠깐 말씀드리면, 교수님이 하는 전형적인 주장을 과학에서는 '생리론' 이라고 합니다. '생리론' 은 과학 분야에서 폐기된 지 상당히 오래되었어요.

김남수 마지막으로 질문을 받고 끝내야 할 것 같습니다.

질문자 오늘 두 선생님의 강의를 재밌게 잘 들었습니다. 이 강의를 듣고서 드는 생각은 신범순 선생님이 말씀하신 Y자 코드와 박문호 선생님의 시냅스 수초화 과정을 찍은 장면이 시각적으로 닮았어요. 그래서 그것을 보면서 느낀 것이 인류가 가졌던 의식을 암각화에 그림으로 표현한 것과 지금 과학기술이 많이 발달된 상태에서 확정적인 근거를 갖는 그런 과정을 찍은 장면이 닮아있어요. 저한테는 그것이 '가로지르기' 가 된 지점이라고 생각합니다. '가로지르기' 의 말은 사실 가로질러서 멈추는 것이 아니라 가로질러서 각자의 길을 가는 지점이 있는 것 같아요. 그것을 기반으로 해서 이 '가로지르기' 는 각자의 영역으로 다시 뻗어간다는 생각이 듭니다. 그것에 대한 두 분 생각이 어떤지 궁금합니다

박문호 '가로지르기' 를 정확하게 표현하라고 하면 '창조적 오해' 입니다. 아까 동물의 마음을 이해한다는 착각을 해야지 가축이 가능하다는 것과 같은 맥락입니다. 파리의 에펠탑을 건축가가 볼 때하고 관광객이 볼 때 서로 기능하는 능력이 다릅니다. 여러분들이 제 강의를 듣다가 '그거 맞아' 하고 무릎을 칠 때는 제가 하는 이야기하고 비슷한 기억을 끄집어 낼 때 가능합니다. 기억이 다르면 공감할 수 없어요.

신범순 아까 동물의 생각과 마음을 안다고 착각해야 한다고 하셨는데, 저는 그것을 근대 과학의 착각이라고 생각해요.

박문호 착각은 위대한 거예요. 착각은 창의적이에요. 해석의 공간을 만들어내요. 해석의 자유는 무한대입니다. 그래서 인간의 자유는 보장되어 있는 거예요.

신범순 다수의 입장에서 과학이 발전합니다. 아까 소수의 입장에 대해서 말씀하셨는데, 동물과 서로 마음을 주고받는 사람들도 있습니다. 분명히 소수이지만 그런 것이 분명 존재하거든요. 하지만 대다수가 그렇지 않다는 입장을 과학이 전제를 합니다.

김남수 끝내야할 입장이기 때문에 두 분 선생님께 3분씩 시간을 드리겠습니다.

박문호 착각 자체가 위대할 수 있어요. 해석의 공간은 열려 있어요. 그리고 다시 한 번 말씀드리자면 어떤 사건이 일어나면 경찰과 의사가 같이 온다고 생각해 보세요. 반드시 물질적 차원이 있고 그 다음에 개념적 차원이 있어요. 물질적, 사실적 차원은 합의가 간단해요. 그래서 과학자 사이에는 합의가 빨리 일어나요. 그런데 인문학과 예술을 하는 사람들끼리는 합의가 빨리 일어나기가 어려운 이유가 개념의 공간에서 논의를 하기 때문이에요. 물리적 공간 안에 들어가면 누구나 다 물질적인 존재예요. 그런데 개념의 공간이라는 것은 그 자체가 해석의 자유를 보장하겠다는 의미예요.

누군가가 주장하는 것과 비슷한 기억을 끄집어내는 행위가 바로 맞장구치는 행위예요. 기억이 반응해요. 그게 현대과학이 발견한 가장 위대한 사실이에요. 브레인의 연결 패턴이 우리의 구조입니다. 그게

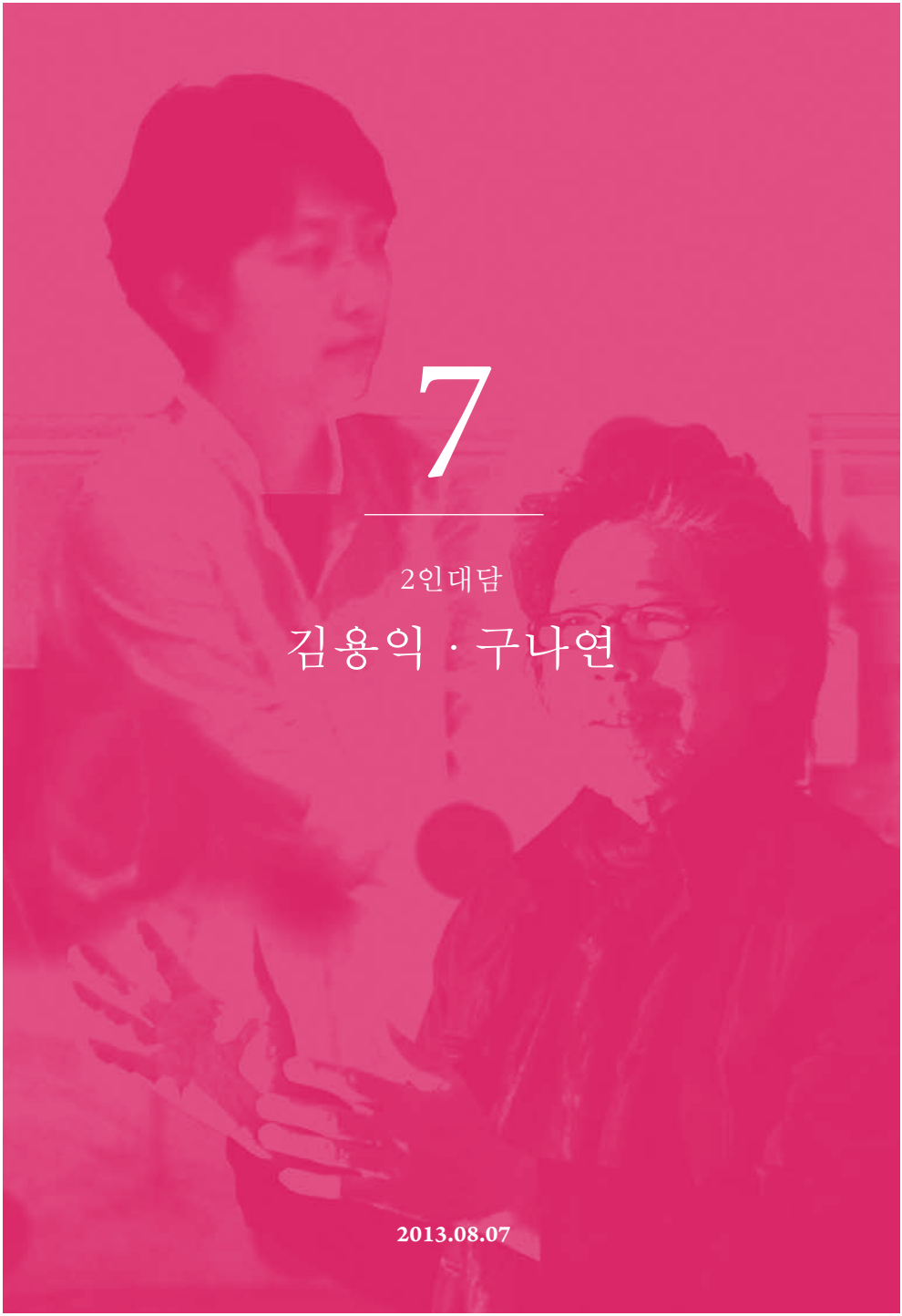
뇌과학이 밝히는 실천이에요. 자, 그만 하겠습니다.

신범순 오늘 선생님께 뇌과학에 대해서 많이 배웠습니다. 나 자신의 뇌에 대해서 잘 생각해 보겠습니다. 인문학이 위대한 것은 실천되고 물질적으로 확인되지 않는 무한대의 사유와 사유의 범주에서 오는 개념의 층계들을 올라갈 수 있고 그 꼭짓점에서 개념이 모든 것을 창조해내기 때문입니다. 다 확증할 수 없지만 어떤 추론과 논리를 통해서 단계, 단계를 올라갈 수 있는 힘이 새로운 창조를 만들 수 있다고 생각해요. 그래서 다수의 입장에서 감각적으로 확인되지 않는 의미와 법칙, 정신체계를 사유의 차원에서 찾아낼 수 있어요. 강력한 창조력을 가질 수 있습니다.

처음에 아무도 피카소의 그림을 사지 않았죠. 인기가 없었어요. 아무도 인정하지 않았습니다. 그러다가 그 사람의 사유체계와 미적세계가 점점 지평을 넓혀나가고 거기에서 미적인 충격과 자극이 서서히 전파되어 결국에 많은 사람들이 피카소의 그림을 찾게 되었죠. 그렇게 인문학은 시공간을 길게 보고 서서히 진보해나가는 그런 것이 아닐까 생각합니다. 정신, 사유, 생각은 신체적인 작동에 의해서만 산출되는 것이 아니라고 말씀드리고 싶어요. 개인의 육체를 둘러싼 수많은 실체들이 나를 구성한다고 생각해요. 그것은 전자 현미경으로는 보이지 않을 수 있겠죠. 물질과 비물질이 통합된 것이 필요하지 않을까요. 그것이 나라는 존재를 구성하는 것이 아닌가 하는 생각이 듭니다.

김남수 사실은 두 분 선생님 말씀을 듣고 있으니까 행복해요. 이제 끝내야 할 것 같아요. 박문호 선생님의 『뇌, 생각의 탄생』이라는 책을 읽었어요. 아까 전두엽은 무의식으로 불러낸다고 말씀하셨는데, 그것에 대해서 '정확하게 판단과 자기 판단의 기반이다' 라고 책에 표현하셨더라고요. 전두엽은 뇌 자체를 생각하게 할 수 있는 것이 아닌가라고 생각해 볼 수 있을 것 같아요. 그런데 말씀 중에 무의식에 대한 것이 있으세요. 지금은 물리적인 공간과 객관적인 실체처럼 이야기하는 것 같은데 약간 섞여있는 듯 한 느낌이 듭니다. 다음에 언제 기회가 된다면 화법에 관한 이야기도 요청을 드릴 수 있지 않을까하는 생각이 듭니다.

오늘 신범순 선생님의 세계적으로 독보적인 암각화연구에 대한 이야기와 강의 퍼포먼스 같은 뇌과학 강의를 너무 잘 들었습니다. 어떤 대가를 지불하는 것 없이 가로지른다는 것은 있을 수 없다는 것을 깨달은 것 같습니다. 두 분이 아웅다웅 다투시는 게 너무 즐거웠습니다. 큰 박수로 오늘 강연 마치겠습니다.



7

2인대담

김용익 · 구나연

2013.08.07

김용익 (작가)

김용익 작가는 서울대학교 농과대학을 그만두고 홍익대학교 미술대학 회화과에 입학하면서 미술에 입문하였다. 1998년 광주비엔날레 정상화를 위한 범미술위원회 위원장 활동에 이어 대안공간 풀 설립(1999년)과 미술인회의 창립(2003년) 에 참여하였으며, 문화관광부에서 주관한 공공미술 추진위원회 위원장(2006년~2008년)으로 활동하였다. 실천을 중시해 온 공공미술가로 활동하면서, 현재 경원대학교 미술대학 회화과 교수로 재직 중이다.

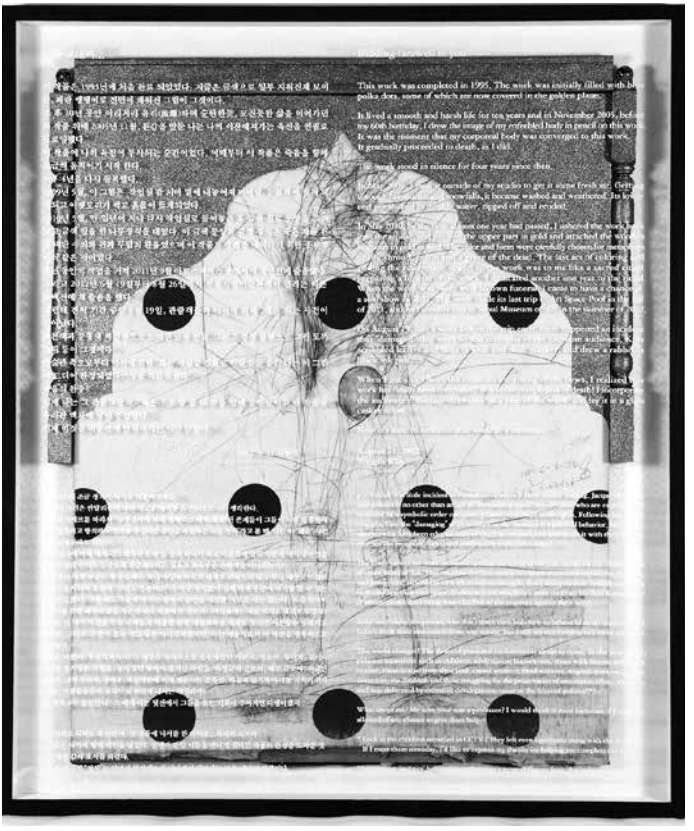
구나연 (미술 평론가)

구나연 평론가는 2007년 한국예술종합학교와 동대학원 미술이론과를 졸업하고 평론가로 활동하고 있다. 2008년 인천문화재단이 시행하는 제1회 플랫폼 문화비평상에서 「오타쿠, 일본 현대미술의 초상」으로 미술비평 상을 수상하였다. 2007년부터 현재까지 한국예술종합학교에 출강하고 있으며, 다양한 평론활동을 전개해오고 있다.



생 정치의 연대적 가능성

김용익　구나연 선생님이 오늘 사회를 봐주시고 저와 대담을 해주실 겁니다. 나눠드린 자료집 36페이지에 제가 쓴 글이 있습니다. 그것에 대해서 잠시 말씀을 드릴게요. 그것을 같이 훑어보겠습니다. 제가 75년에 말하자면, 미술계에 데뷔했다고 할까요. 거기에 모더니즘의 적자(嫡子)라는 말을 썼는데, 적자라는 것은 본처의 혈통에서 나온 계승자라는 거예요. 제 자신이 그렇게 자칭하면서 활동을 해왔어요. 여러분들도 잘 아시는 이우환, 박서보, 김창렬, 하종현, 심문섭, 이강소. 이 분들과 같이 75년에 28세의 어린나이로 동경과 서울을 왔다 갔다 하면서 작품 활동을 화려하게 펼쳤습니다. 그때가 75년이고 80년까지 5년 동안 한국의 모더니즘의 본류 속에서 활동을 했었어요. 그때가 72년에 유신헌법이 통과된 군사독재정권시대의 가장 엄혹한 시절이었습니다. 근데 그때 어째서 그렇게 한국의 모더니즘운동이 전국적으로 확대되어 활발하게 활동을 했었을까. 그것에 대한 평가가 엇갈릴 수 있을 겁니다. 모더니즘이 갖고 있는 탈정치성이란 군사독재정권의 검열에 타협하거나 회피하면서 그 보신책으로 정권에 무해한 활동이었다라고 평가하는 측이 있고, 그렇게 엄혹한 시기이기에 내면으로 침잠해서 한국적인 미학을 창출해냈다는 이런 두 가지 평가가 있습니다. 여러분들도 잘 아시는 소위 민중미술과 모더니즘의 대립구도가 그때 형성이 됐어요. 이런 미술 내 환경적 배경을 깔고서 75년부터 활동을 했고, 그리고 97년에 와서 작가로서의 행보에 큰 전환이 오게 됩니다. 그 내용은 글을 읽어보시면 아실 수 있을 겁니다. 그래서 오늘날까지 이런 식으로 활동을 하면서 살고 있어요. 제 작품을 짧은 시간에 설명 없이 프리젠테이션으로 보여드리도록 하겠습니다.



흙 묻은 그림 (훼손 후 재제작)
캔버스 위에 혼합재료
171X130.5cm
1995~2011

이 작품은 설명을 좀 할게요. 이 작품은 1995년도 작품인데 18년 동안 작품이 변해가는 과정을 다룬 것입니다. 여기에 처음 작품은 제가 의도대로 한 거고, 다음 작품은 전시기간에 누군가 제 작품에 낙서를 해서 변한 것입니다. 그리고 이것은 그것을 다시 제가 작품으로 만든 것입니다. 이것에 대해 쓴 글을 읽어보겠습니다.

"이 작품은 1995년에 처음 완료 되었었다. 지금은 금색으로 일부 지워진 채 보이는, 파란 땡땡이로 전면이 채워진 그림이 그것이다. 그 후 10년 동안 이리저리 더렵혀지면서 2005년 10년 만에 환갑을 앞 둔 나의 쇠잔해가는 육신을 연필로 드로잉을 했고, 그것이 이 작품이 나의

육신을 작품에 투사시키는 순간이었다. 이때부터 이 작품은 죽음을 향해 조금씩 움직이기 시작했다. 그리고 다시 4년 동안 잠복했다가 2009년 5월, 이 그림은 작업실 밖 처마 밑에 내놓여져 비바람, 눈보라에 씻겨 퇴색되고 아랫도리가 썩고 흙물이 들게 되었다. 2010년 5월, 만일 년이 지나 다시 작업실로 들여놓은 후 금색 칠로 문양을 그려 넣고 금색 칠을 한 나무장식을 대었다. 이 금색 문양과 금색 장식은 죽은 자를 위한 비단 수의와 관과 무덤의 환유였으며 이 작품의 장례를 에비하기 위한 종교적 의식 같은 것이었다. 그리고 2011년 9월 아트스페이스 풀에서의 개인전에 출품했고, 2012년 서울시립미술관에서 열리는 <히튼 트랙>전에 출품을 했는데, 관람객이 작품에 낙서를 했다. 훼손사실을 연락받고 나는 드디어 이 작품이 완성되었다는 것을 직감했다. 죽음의 완수! 이제 나는 그 관람객의 '훼손-드로잉'을 나의 작품으로 받아들이고 이 작품을 유리관 액자에 넣어 봉인한다. 이제 이것을 미술관에 안치시키는 일만 남았다."

이 작품에 유리 액자를 씌우고 그 위에 글씨를 넣었어요. 이렇게 작업을 완성시켰습니다. 짧게 프레젠테이션을 마치고 마이크를 구나연 선생님에게 넘겨 드리겠습니다.

구나연 오늘 제가 질문하는 이유는 선생님의 말씀을 더 많이 듣기 위한 것이라고 생각해주시면 좋겠습니다. 미리 선생님과 이메일을 통해서 질문과 답변을 주고받았어요. 여러분의 질문과 제가 덧붙이는 질문, 그리고 그것에 대한 선생님의 답변을 듣는 형식으로 진행하겠습니다. 일단 이 대담을 하기 전에 선생님께서 저에게 많은 글을 보내주셨어요. 제 작년에 선생님께서 집필하신 『나는 왜 미술을 하는가』라는 책이 나왔는데 그 책에 들어있는 텍스트 이외에도 다른 글들도 읽었습니다.

김용익 선생님께서는 "나는 작품을 신뢰하지 않는다"라고 말씀하셨습니다. 그 이유는 "나는 작품을 내적으로 완결된 고정태로 보지 않"기 때문이라고 하셨는데요. 선생님과 똑같은 이유는 저는 "오로지 작품만을 신뢰합니다." 다른 말로하자면 저는 작가를 신뢰하지 않습니다. 작가는 고정태이고 과격하게 말하자면 작품을 억압하는 존재라고 생각합니다. 선생님의 글들을 숨 가쁘게 읽어가다가 잠시 정신을 차리고 허겁지겁 선생님의 작품으로 돌아갔습니다. 그제야 조금 숨통이 트였습니다. 그리고 한편 선생님의 '말'들이 선생님의 '질감'을 억압하고 있는 것은 아닌가 생각하게 되었습니다.

선생님께서는 '질감의 표현'을 중요시하는 이유가 그것이 촉각과 관련된 더 구체적인 그러니까, 신체적인 것이라고 하셨습니다. 저는 그 '질감'이 선생님의 말과 어떻게 결합하고 있는지 궁금합니다. 선생님의 질감에서 '말' 혹은 '글'은 무엇입니까?

김용익 선생님은 작가를 신뢰하지 않는다고 하셨고, 작가가 오히려 작품에 억압적인 존재라고 말하셨습니다. 저는 작품을 신뢰하지 않습니다. 작품보다도 작가를 신뢰하는 입장입니다. 극과 극이지만 서로 상통하는 부분이 있다고 생각했습니다.

저는 전통적 의미의 '작품'(아트 오브제)과 저의 '글'을 등가로 봅니다. '작가는 아트오브제로서의 작품을 생산하는 자'라는 말에 전적으로 동의하지 않습니다. 제 '작품(아트오브제)'에 그렇게 글이 많이 등장하고 있는 것도 글이 '작품'과 등가라고 생각하기 때문이라고 생각해 주세요. '작품'위에, 뒤에, 옆에 쓰여 진 글들은 '작품'과 동격이며 작품의 불가결한 요소입니다. 저는 제 자신이 '작품'을 만드는 미술가라고 생각하지 않습니다. 어쩌다 이 인생의 행로에서 '미술가'라는 사회적인 제도 안에서 공인된 직업을 선택하였지만, 그 제도 안에서의 '미술가라는 공인된 지위'를 이용하여 세상에 대해 발언하는 '발언자'이기를 원합니다. 미술 제도를 인정합니다. 상징 질서로서의 미술 제도를 인정하는 것입니다. 그런 의미에서 저는 보수적이지요. 그러나 상대적으로 제가 생산하는 '작품'을 홀대하게 되는 경향이 있습니다. 이런 의미에서는 또 좀 래디컬하지요. 그런가 하면 동시에 결국은 또 나라는 존재가 어쩔 수 없이 투영된 작품-오브제이기 때문에 어쩔 수 없이 애정을 갖게 되는 모순된 모습을 보여줍니다.

내가 작품을 신뢰하지 않는다고 했는데, 그것은 내가 내 작품을 그냥 내버려두지 않고 끊임없이 변화시키기에 고정된 존재태로 보지 않는다는 뜻입니다. 구나연 선생님의 입장은 과정태가 아니라 어느 순간, 어느 장소에 걸려있는 작품을 고정태로 보고 어떤 의미를 읽어내려고 하시는 입장이신 거죠. 그래서 서로 상극이고 반대되는 것 같지만 그 상극에 끌리더라는 말을 아까 했었어요.

구나연 선생님이 저에게 질문을 보내와 초조하고 긴박한 마음으로 답변을 썼습니다. 썼다가 다시 고쳐 쓰면서 말이죠. 마치 논문을 쓰듯이 객관적인 사실을 쓴 것이 아니라 내 심정을 고백하는 절박한 심정으로 썼어요. 바로

이런 글이 질감이 살아있는 글이라고 생각합니다. 그 질감이 살아있는 글의 기조를 잃어버리지 않기 위해서 긴박함과 초조함을 유지하면서 계속 글을 썼었습니다. 구나연 선생님이 제 글을 보고 너무 답답하고 숨이 막혀서 다시 제 작품으로 돌아가셨다고 하셨습니다. 선생님이 읽어보신 글은 제가 공부를 하기 위해서, 혹은 공부 후에 정리하기 위해서 쓴 글이 대부분이었습니다. '정치란 무엇인가' '예술이란 무엇인가' '민주주의란 무엇인가'라는 글이었죠. 이런 글들은 골치가 아프죠.

지난 일, 이 년 동안 왜 그리 무엇에 홀린 듯이 그런 아프게 하는 글을 써댔는지, 그리고 현재도 쓰고 있는지 한번 생각해 봅니다. 아마도 세상이 나를 그렇게 만든 게 아닐까? 세상이 그 모양이기 때문에 나는 정직하게 거기에 반응하다보니까 나의 존재의 질감을 어그러뜨리는 글을 쓸 수밖에 없었다고 떳떳하게 생각해봅니다. 그러니까 총선과 대선의 충격적인 결과, 대학까지 몰아닥친 능력주의, 승자독식주의, 무한경쟁을 부추기는 신자유주의적인 사회현상, 최소한의 인간적인 삶의 지켜내기 위한 처절한 몸부림인 노동쟁의, 치명적 환경재앙을 피하기 위한 투쟁 등... 사실 저는 이런 것을 외면하고 싶어요. 그리고 그냥 외면하고 살고 있다고 생각하고 있어요. 그런데 그게 어쩔 수 없이 저에게 상처를 주더라고요. 그래서 결국은 나도 모르게 그런 글들을 쓸 수밖에 없지 않나 그렇게 생각을 해봅니다.

선생님의 말씀처럼 그 글들이 나의 몸의 느낌, 살의 느낌, 한 인간으로서의 나의 존재와 육신이 드러나지 않는다는 것이죠. 질감이 없다는 거죠. 네, 내 삶과 내 살이 드러나지 않는 글들이었습니다. 그러나 그게 또 현재 저의 정직한 모습이자 저의 '숙명적'인 불행인 걸 어쩌겠습니까?

뻔뻔하게 이야기하자면 나는 정직하다는 것입니다. 내 잘못이 아닙니다. 제가 그렇게 머리 아픈 글을 쓰고 질감을 죽이는 글을 쓰는 것이 말입니다.

구나연　저는 비평가로 일한지 얼마 안 됐지만 한 가지 신조가 있습니다. 그것은 작품 속에 다 드러난다는 것이에요. 그러니까 작가의 이름 없이 작품을 보고 싶을 때가 많거든요. 그 작품 속에 그 작가와 그 작가의 질감과 감각이 드러난다고 생각을 해요. 선생님의 특징은 선생님의 생활과 시간과 육체적이고 현실적인 삶이 작품과 같은 동격의 무엇을 드러낸다는 거예요. 그래서 이번에 '미술영농단'을 만드셨고 아직 그것이 시작 단계에 있는데요.

이런 것들은 사실 아방가르드의 정신의 역사를 담고 있는 거거든요. 미적형식과 사회적인 저항이 같이 가는 것이죠. 그래서 '미술영농단'도 이런 미적형식과 사회적인 저항을 결합하려는 시도가 아닌가하는 생각이 들었습니다. 선생님께서는 이런 거대제도 혹은 현실에 대한 외면, 이런 것들을 위해서 이 작은 영농단이 가져올 제도적·미학적 변화에 대해서 어떤 전망을 하고 계신지 궁금합니다.

김용익 저번 대선이 끝나고 저 자신도 충격을 받았지만 젊은 세대도 큰 충격을 받았었어요. 근본적으로 민주주의라는 것이 가능할까 싶었어요. 현실에서 민주주의란 게 가능할 것인가 하는 문제에서 시작해서 굉장히 근본적인 존재의 밑바탕의 흔들림이 있었어요. 고통스러운 고민 끝에 '미술인영농단'이라는 농사짓는 단체를 만들었어요. 왜 그런 것을 만들었는지에 대해서 는 저의 블로그에 여러 편에 글들이 실려 있어서 여기서는 생략을 하겠습니다. 혹시 저의 블로그의 방문하고 싶으신 분은 profyongik라고 검색하셔서 블로그(http://blog.naver.com/profyongik)에 들어가 보시면 제 글들이 많이 있습니다.

영농단 만들 때에 절박했던 심정들이 세월이 지나니까 퇴색하기도 하고 또 현실적으로 영농단 운영을 하면서 힘든 점도 있고, 내년에 어떻게 해야 할지 암중모색 중입니다 제도적이고 미학적 변화를 기대하는 것이 아닙니다. 모여서 농사를 짓고 공부하는 것은 이렇게 하지 않으면 미쳐버릴 것 같아서 입니다. 김종철 선생님이라는 녹색평론을 하시는 선생님이 계세요. 『녹색평론』발행자이시고 위원장으로 있는 녹색주의의 전도사 같은 분입니다. 이렇게 하지 않으면 미쳐버릴 것 같다는 말은 그분이 어느 강연에서 하신 말씀입니다. "왜 선생님은 녹색주의를 주장하십니까?"라고 물으니까 이렇게 하지 않으면 미쳐버릴 것 같아서 한다고 하셨습니다. 저도 그때 당시 그런 심정이었습니다. 미쳐버릴 것 같았어요. 제가 영농단을 꾸려나가는 이유는 지난 대선에서의 의외의 결과에 대해서 몹시 절망했고 젊은 친구들은 나보다 더 심하게 절망하는 듯해서 생각을 좀 달리해보자하는 것에서였습니다. 오늘날 자본과 정보로 대중을 조작하는 사회에서 대의 민주주의라는 것이 타당한 제도인지, 그것이 우리에게 필요한 것인지에 대한 의문이 증폭됐어요. 눈을 돌려서보니까 이런 글과 책을 쓴 사람들이 굉장히 많더라고요. 이런 것에 절망하고 한계를 느끼는 글이 많이 나오고 있어요.

영농단은 어떻게 될지 몰라요. 그야말로 어디로 갈지 몰라요. 단지 하나의

원칙만 있어요. 어떠한 것도 내세우지 말자, 가는대로 흘러가게 내버려두자, 아나키즘의 가치만을 추구하자, 어떠한 지도자도 없고 지도계급도 없는, 마치 몇 년 전 촛불집회가 집행부와 지도부 없이 자발적으로 갔듯이 이 영농단도 그렇게 흘러가는 쪽으로 내버려두자. 이런 원칙 하나뿐이고 나머지는 저도 모릅니다. 그냥 농사짓고 있어요. 얼마 전에 감자를 캐서 수확했고 콩 심고 토란 심고 고구마, 옥수수를 심은 상태입니다.

구나연 제가 추가 질문을 드릴게요. '미술인영농단'이잖아요. 그렇다면 미술인은 어떤 존재여야 하는 건가요. 작품을 하는 사람인가요.

김용익 제 주변에 있는 사람들을 모으다보니까 미술인이 될 수밖에 없었습니다. '미술인영농단'으로 모여서 '미술'이란 이름을 앞에 붙였으니까 농촌에서 미술을 필요로 하는 일들을 하자는 생각도 하고 있고요. 제가 몇 년 전에 '공공미술추진위원회'라고 문광부에서 돈을 대줘서하는 사업에 2년 동안 참여한 적이 있었는데, 지역들을 돌아다녀보니까 미술가들이 할 일들이 참 많더라고요. 그리고 그 사람들이 원하고 있고요. 모더니즘 미술제도 안에서 미술이 끝이 났네, 미술의 종말이네라고 하는 것이 거기 가니까 그 뜻을 잃어버리더라고요. 미술가들이 해야 할 일이 많았습니다. 그런 생각을 그때 하게 됐어요. '미술인영농단'이 어쨌든 양평 단월면에서 농사를 짓고 있는데 그쪽 지역에서 미술가에게 원하는 일들을 해줘야겠다는 생각을 하고 있습니다.

구나연 농촌에서 필요로 하는 미술이란 게 어떤 게 있는지 예를 들어서 설명해 주시기 바랍니다.

김용익 단월면에 영농조합이 있는데 거기에서 운영하는 캠핑 프로그램이 있습니다. 캠핑카가 있는데 그 캠핑카가 다 낡아빠졌어요. 그것을 좀 고쳐달라고 해서 랩핑을 해줬어요. 단월 파출소와 우체국 앞에 고가도로가 있는데 그것 때문에 전망이 꽉 막혀 답답해보여서 고가도로에 그림을 그려달라고 하면 그런 것을 해주는 거예요. 그런데 이것은 두고두고 문제가 되고 있어요. 농촌 지역사회에서 원하는 미술을 해주는 것이 과연 바람직한 일인지 아닌지, 어디서부터 바람직하고 어디서부터 문제인지 이런 것들은 우리의 숙제로 남아있습니다.

구나연 그 다음 질문을 드리기 위해서 좀 더 자세히 여쭤봤는데요.

미술이란 것은 늘 자본에게 잡아먹히는 근원적인 물질성을 갖고 있고,
그것이 언제나 나를 불편하게 한다는 말씀을 선생님께 드렸습니다.
선생님이 말씀하신 농촌에 계시는 분들처럼 미술과 거리가 먼 분들에게
우리가 이름 바 '예술'이라고 부르는 것이 어떤 역할을 할 수 있는지
궁금합니다. 캠핑카를 랩핑한다던가 고가도로를 색칠하는 것 이외에 진짜
우리가 흔히 '예술'이라고 부르는 정신적인 일 혹은 육체적인 어떤 것들,
감각적인 것들이 어떤 식으로 지지받을 수 있고, 예술이 그들에게 어떤
식으로 제공할 수 있는지 그것을 여쭙고 싶습니다.

김용익 좀 래디컬하게 급진적으로 이야기하자면 선생님이 생각하는
예술을 저는 생각하고 있지 않다고 말씀드리고 싶어요. 소위 말해서
의미 체계의 집약된 어떤 존재태로써의 미술작품, 고귀한 것들, 어차피
대중적일 수 없는 어떤 것들, 대중적이지 못하다는 것이 결코 욕된 것이 될
수없는 의미에서의 미술작품이라는 것. 저는 그쪽 보다는 오히려 반대쪽에
있습니다. 그런 미술은 필요 없다고 생각하는, 좀 더 과격한 쪽으로 약간
기울었다고 할까요. 저라는 존재는 어떤 고정된 존재태로 있는 것이 아니라
산포되어있다고 말씀드리고 싶어요. 그런 의미에서 선생님하고는 좀 다른
입장이 아닌가 싶습니다.

구나연 지금 저희들에게 보여준 작품들을 선생님께서 지금 갖고 있는
정치적인 과제와 어떻게 연관을 지으실 것인가에 대해서 여쭙고 싶습니다.
정치적 미술이라고 불리는 흔한 이미지들이 있잖아요. 리얼리즘에서 비롯된
민중미술이 예전에 했던 것들 말입니다. 그것을 넘어서 선생님께서 지금까지
구축해 오신 작품 활동과 생활에서 실천하고 계신 행위들을 어떻게 결합할
것인가가 궁금합니다.

김용익 엄청나게 어려운 질문인데요. 농촌현장이든, 산업현장이든
현장에서 하는 예술가들의 작업과 그냥 소위 제도 안에서 작업하는 사람들,
그러니까 갤러리에서 작업하는 사람들과는 어떤 관계인가. 서로 적대관계인가.
서로 간에 다른 영역을 구축하고 있는 사람들일까 하는 것에 관한 저의
견해가 '백남준 아트센터 토크를 여는 글'에 나와 있습니다. 구나연 선생님의
질문은 나눠드린 프린트를 읽어보시고 혹 저에게 더 질문이 있으시다면
블로그에 오셔서 글을 남겨주시면 좋을 것 같습니다.

구나연 그런데 제가 질문을 드린 것 중에 '나의 창작은 무슨 일을 할 수

있을까' 하는 부분이 있습니다. 여기 답변에 쓰신 부분이 있어요. 저는 그 부분이 굉장히 중요한 부분이라고 생각했거든요. 한번 읽어주시는 게 어떨까요.

김용익 나의 창작이 무슨 일을 할 수 있을까? '미술인영농단'이 과연 무엇을 할 수 있을까? 당장 무슨 요절을 낼 일을 하기에 세상은 너무 강하고 거대하(게 보이)죠. 거기에 비하면 우리와 우리가 하는 일은 너무 미미하죠. 이렇게 생각해 보면 우리가 무엇을 할 수 있을지 공허하기만 합니다. 그런데 바로 자본과 권력은 우리가 이런 정념을 갖게 되도록 노리고 있는 것 아닐까요? 각 개인들이 힘없고 외롭고 고독하고 불안한 존재들로 스스로 느끼도록, 그리고 세상이 거대하게 조직되어있고 절대 무너뜨릴 수 없는 존재인 것처럼 보이게 무차별 자본과 정보의 홍수를 퍼부어대고 있는 것은 아닐까요? 이것이 현재 우리가 처한 패배적, 정치적 상황이라고 본다면 예술가는 바로 여기서 현재의 상황을 돌파하여, 그렇지 않은 상황을, 그렇지 않을 수도 있는 상황을 예술가적 상상력을 매개로 보여 줘야하는 것이 아닐까요? 그리고 누구의 말처럼 "자 이제 우리 아주 작게라도 움직이자. 우리에게 금지되어있거나 결코 가능할 것 같지 않은 일을 조금씩이라도 해보자"라고 말하는 것이 예술가들이 마땅히 할 일이라고 봅니다. 그리고 바로 그 작은 움직임이 '감각적인 것의 재분배'가 되는 것이고요. 저는 '미술인영농단'이 어렴풋하지만 바로 이런 뜻으로 모였다는 생각이 이제 와서 듭니다.

'감각적인 것의 재분배'라는 말은 저도 이것을 이해하는데 몇 달 동안 고생을 한 말이에요. 여기서 설명하기는 어렵습니다. 아까 말씀드렸듯이 블로그에 가면은 이 단어하나를 이해하기 위해서 얼마나 몸부림을 쳤는지에 대한 내용들이 있으니까 그것을 참고하시길 바랍니다. '감각적인 것의 재분배'라는 것은 바로 정치라고 자크 랑시에르(Jacques Rancière)가 말했어요. 우리가 생각하는 정치는 통치와 치안입니다. 우리가 신문이나 뉴스에서 보는 정치는 제도를 다스리는 통치와 치안에 불과하고 그것을 정치적인 것이라고 합니다. 그런데, 진짜 정치라는 것은 현재의 제도가 우리의 삶에서 우리의 몸을 규정짓고 감각적인 것을 배치하는 것입니다. 예를 들어 노동자는 일을 해야 해, 학생은 공부해야해, 교수는 학생들을 가르쳐야해. 이런 식으로 배치시키는 것 있잖아요. 신체의 배치를 통해서 재배치 시켜버리는 것. 그것이 정치라고 랑시에르가 이야기합니다.

구나연　선생님께서 랑시에르에 관한 말씀을 해주셨는데 그것과 관련된 '몫이 없는' 존재에 대한 질문을 드리겠습니다. 예술가는 '몫이 없는' 존재입니다. 그러나 예술가는 다른 몫 없는 자들과는 다릅니다. 예술가는 '몫이 없음'으로서 사회 속에 몫을 얻는 존재입니다. 랑시에르의 '실재'나 '낯선 것'을 불러내는 예술가의 정치가 현실정치로 인해 박탈된 상태를 재분배 할 수 있다면 그것은 현실구조의 틀에서 벗어난 상태에서만이 가능할 것입니다. 기호의 공동체 즉 사회생활이 제공한 구조에 대한 탈언어, 탈구조를 통한 재분배는 예술의 범주를 벗어나면 불가능하다고 생각합니다. 토지의 구획에 의한 인간 불평등의 탄생이 루소에 의해 설파되고, 여러 혁명을 거쳤습니다. 그럼에도 우리는 여기, 후기 자본주의 사회 안에 살고 있습니다.

김용익　말하자면 랑시에르가 주장한 정치라는 것, 재분배라는 것, 예술가들의 '감각적인 것의 재분배'를 이야기한다고 해도 그것이 현실의 구조의 틀에서 벗어난 상태, 즉 현실의 구조의 틀을 벗어나야만 가능한 것이 아니겠느냐는 질문이신 거죠? 그리고 사회생활이 제공한 구조에 대한 탈언어, 탈구조를 통한 재분배는 예술에서나 가능한 것이지, 실제로 우리는 어차피 자본주의의 체제 안에서 살고 있는 것이 아니냐. 자못 굉장히 침통한 말씀을 하신 거 같아요. 어쩔 수 없지 않은가. 역사적으로 봐도 아무리 예술가들이 뭘 떠들고 이상을 보여주려고 하고 제도를 개혁한다고 해도 결국은 되돌아온 결과로 오늘날 신자유주의의 자본주의 체제 질서 속에서 이렇게 살고 있지 않은가. 그런 비탄에 빠진 질문을 하신 거 같아요. 거기에 대한 저의 답은 '그래 맞다' 그래서 예술가들과 지식인들같이 현실을 깨고 살고 싶은 사람들은 거기에 억눌리지 말고, 거기에 포획되지 말고 뭔가 떨치고 나가는 게 있어야 하지 않은가. 그렇게 생각합니다. 별다른 내용은 없어요.

제가 쓴 글을 조금만 더 읽어볼 게요. "그렇다면 예술가들은 어떻게 움직여야 하는가, 무슨 생각과 각오를 갖고 어떻게 해서든 움직여볼까. 이렇게 움직여도 저렇게 움직여도 결국은 이 거대한 자본주의, 신자유주의, 그것에 근거한 패권주의적인 정치, 그 패권주의의 축소판인 우리나라의 정치, 그리고 그런 우리나라의 정치에 의해서 고통 받고, 억압당하고, 쫓기고 '몫 없는 자'가 되어가는 젊은 세대들, 혹은 어떤 계층에 속하는 사람들. 그런 사람들을 그냥 한탄하면서 볼 수만은 없지 않은가. 예술가로서

지식인으로서 의식이 있는 삶을 사는 자로서 어떤 각오와 어떤 생각으로 자기 자신을 발전시켜야 되는가.” 그런 이야기입니다. 저는 언제든지 이런 이야기를 좋아합니다.

저는 당위론이나 일반론을 이야기하고 싶지 않아요. 그냥 나. ‘나는 어떻게 생각하고 있는가’가 중요하다고 생각합니다. 만약에 학자가 이렇게 이야기하면 학자로서의 결격사유일 거예요. 그 사람들은 엄격한 학문적인 스칼라십(scholarship)을 쌓아가면서 이론을 만들어야합니다. 예술가가 그 학자들과 어떤 것을 공유하지만 서로 다를 수 있는 것은 예술가들은 자기의 삶을 투신해서 삶을 이야기함으로써 학자나 사상가들이 가질 수 없는 어떤 전달력을 갖고 있기 때문이라고 생각합니다. 그게 제가 생각하는 예술가예요. 자신의 삶을 던짐으로써, 삶을 번역하고 어떤 사상을 이야기하는 것이 제가 생각하는 예술가라고 봅니다.

제 경우는 이 사회가 인정하는 예술제도 안에서의 예술가로서의 지위를 거부하지 않으려 합니다. 예술을 거부할 때도, 긍정할 때도 예술의 이름으로 하려 합니다. 벽초 홍명희[1]는 “끊임없는 반성을 통해 정직한 자기인식에 이르고자 애썼고 이를 바탕으로 자신의 능력과 체질이 감당할만한 범위 안에서 최선의 올바른 실천 활동으로 나아가고자 했다”라고 염무웅 선생이 어디선가 이야기하셨어요. 벽초 홍명희의 고향이 괴산이에요. 얼마 전에 생가를 가봤는데 옛날 우리의 선각자들이 그랬듯이, 그 당시에 엄청난 부잣집 도련님이었죠. 근데 자기의 조건이 부잣집 도련님인데 자기 자신의 존재조건을 반성을 통해서 ‘이렇게 사는 것이 옳은가’를 고민하셨습니다. ‘토지를 많이 가진 부농으로서 사는 것이 옳은 것일까’하는 끊임없는 자기반성, 정직한 자기 인식을 통해서 그럼에도 불구하고 ‘내가 할 수 있는 일은 무엇일까’를 고민한 것이죠. 한 인간이 그런 환경에서 자랐다면 도저히 벗어날 수 없는 뿌리 깊은 원체험과 원감성이 없을 수가 없어요. 그것을 인정하는 것이죠. 정직한 자기 인식에서 자기가 할 수 있는 일만하지 그 이상을 하지는 않겠다는 거예요.

1) 홍명희는 소설가로서 일제하 민족운동의 지도자격인 인물이었으며 《조선일보》에 10여 년에 걸쳐 연재된 당대 최대의 장편 역사소설인 『임꺽정』으로 작가로서의 지위를 확보했다. 8.15광복 후에는 조선문학가동맹 중앙집행위원장을 역임하다 월북했다.

저는 아까 말씀드렸듯이 모더니즘미술가로서 출발을 했어요. 그때 모더니즘 미술가들을 거세게 공격하는 민중미술 작가들을 만나게 돼요. 그러고 나만 그런 것이 아니라 많은 젊은 작가들이 도전을 받게 됩니다. 민중미술의 이론을 머리로 이해하고 같이 참여하는 사람들을 제 주위에서 많이 봤습니다. 그 사람들은 철저한 자기 인식, 정식한 자기 자신의 반성이

선행되지 않은 상태에서 성급한 머리의 이끌림으로 민중미술 안으로 들어갔어요. 결국은 자기 자신을 스스로가 배신하는 결과에 이르는 것을 많이 봤어요. 그래서 벽초의 말이 뼈저리게 느껴졌습니다. 부농으로 태어난 이 사람이 결국은 우리가 알다시피 철저한 자기인식과 반성을 통해서 체제 개혁적인 『임꺽정』이라는 소설을 쓰게 되지요. 결국은 자신의 정치적인 신념 때문에 북한으로 자진 월북하죠. 어쨌든 그런 삶을 살아간 사람입니다.

예술가들이 깊이 자기 자신에 대한 정직한 인식을 가져야 합니다. 그리고 자신 안에서 만족하는 자율적인 예술을 일부러 거부하지도 말고 자신을 끊임없이 괴롭히는 타율적인 요소들을 회피하지도 않으며 정직한 자기 인식을 육신에 각인시켜가면서 나아가야하지 않을까 생각해봅니다. 이것이 제 나름대로 느낀바 입니다. 어떻게 보면 구나연 선생님의 질문의 답은 아닙니다. '나는 이렇게 한번 살아 볼래요' 하는 신념의 표현이지 답은 아닙니다.

조금 더 이야기 해보자면, 예술가는 현실을 돌파하려는 불가능해 보이는 시도를 통하여 실패를 감수하고 나중에 복귀하는 자들입니다. 그렇다면 미술가들은 막무가내로 현실을 모르는, 현실을 일부러 회피하면서 실패할 것이 당연한 모험의 의미를 실습하는 자들인지에 대해서 생각해 볼 수 있어요. 어디를 둘러봐도 이 체제는 공고하기 짝이 없어요. 그럼에도 불구하고 움직여보자는 거죠. 그렇다고 미술가가 적진에 가서 싸워야 한다는 것은 물론 아니죠. 그렇지만 우리는 복귀와 회귀를 꿈꾸어볼 수는 있지 않겠냐는 겁니다. 현재 예술에 무슨 성과를 바랄 수도 없고 어찌 보면 바라서도 안 된다고 생각합니다. 그들은 그냥 무슨 주술에 걸린 듯, 신 내림을 받은 사람처럼 자신의 숙명을 살 뿐이고 그들의 실패가 미래에 귀환한다면 다행인 그런 사람들입니다. 사실 귀환을 꿈꾸고 있는 거예요. 그게 힘이 될 거에요. 여기서 실패를 했지만 자신의 삶의 의미가 미래에 귀환할 것을 믿는 것이죠. 그런 것 아닐까요? 몇 년 사이에 감명 깊게 읽은 책이 할 포스터(Hal Foster)의 『실재의 귀환』이라는 책입니다. 여기서 그 사람이 이야기하는 귀환이 이런 것을 이야기하는 것이라고 생각해요. 정치나 경제, 세계질서 같은 것들이 상징질서라면 상징질서에 포함되지 않은 어떤 부분이 실재이다. 바로 예술가들은 실재를 추구하는 사람들이고 그래서 결국 현 세계 안에서 실패할 수밖에 없는데 그것은 재귀하고 회귀한다는 것입니다.

구나연　아까 민중미술과 모더니즘미술에 대한 말씀을 잠깐 하셨는데요. 선생님께서는 모더니즘미술과 민중미술의 대립관계를 돌파하고 통로를 뚫는 역할을 해오셨다고 자평하시고 저도 그렇게 말씀을 드리고 싶습니다. 90년대 이후의 미술은 모더니즘미술과 민중미술이라는 대립이 끝나고, 다원주의로서의 행위가 아니었는가 싶습니다. 선생님 말씀을 듣다보니 민중미술과 모더니즘미술의 시대가 끝났다고 그냥 폐기하는 것이 아니라, 다시 깊은 성찰을 갖춰서 그것에 대해서 고민했던 부분을 함께 변증법적으로 상승적인 관계로 나아가고자하는 그런 시도가 아니었나 싶고요. 선생님 세대에 그런 시도를 하는 미술가가 제가 알기로는 없다고 생각합니다. 그 상황에 대해서 설명을 해주시기 바랍니다.

김용익　모더니즘미술과 민중미술의 적대감이 굉장히 심했습니다. 그 이유는 모더니즘미술 작가들이 체제 안에서 기득권을 갖고 있는 존재들이었다면, 민중미술 작가들은 체제 자체에 대해서 저항하는 세력이었기 때문에 서로 적대감이 굉장히 심했어요. 민중미술과 모더니즘미술 작가들이 서로의 인사조차 나누지 않았을 정도였어요. 그런 사실이 안타까웠어요. 어쩌다 생각하는 게 잠시 동안 다른 거라고 봤어요. 언젠가는 우리는 다시 같은 접점에서 만날 수 있을 거라고 생각합니다. 저는 그 사람들 이야기에 귀를 많이 기울이려는 노력을 많이 했다는 정도로 말씀드리고 싶어요.

조금 더 말씀을 드리자면 모더니즘미술과 민중미술 세력 간의 다툼은 시효가 끝났습니다. 하지만 민중미술이 추구했던 미학과 모더니즘미술이 추구했던 미학이 어느 지점에서 어떻게 대립되고 어떻게 합쳐질 수 있을까. 그런 미학적인 고민들은 여전히 끝나지 않았다는 것이 제 생각이에요.

작년에 서울시립미술관에서 전시가 있었습니다. 한 층은 민중미술계열, 한 층은 모더니즘미술계열의 작품으로 확연하게 지형을 나눠서 전시를 했어요. 전시 작가들이 모여서 간담회를 한 자리에서 제가 언제까지 이럴 거냐고 이야기했어요. 미술관에서 주최하는 것이라면 이런 식의 기획전은 안해야 하지 않나 싶더라고요. 섬세하고 치열한 미학적인 고민과 연구를 해서 좀 더 다른 식의 전시를 해줘야하지 않겠느냐는 이야기를 했습니다. 지금도 그 생각은 변화가 없습니다. 지금 민중미술과 모더니즘미술이 서로 대립된 상태에서 미학적인 결말 없이 그냥 시효만 지나버린 것이 상당히 큰 손실이라고 생각해요. 물론 그런 부분들을 자기 스스로 의식적으로

혹은 무의식적으로 해결해나가고 있는 개별 작가들도 있다고 생각합니다. 문제는 그런 것들을 어떻게 하나의 기획으로 엮어서 담론화 시키느냐 하는 문제인거죠. 그런 것이 좀 부족하다고 생각합니다.

구나연 90년대 이후에 미술가의 지적 요구가 확연히 증가한 것으로 보입니다. 선생님께서는 많은 공부를 하시고 끊임없이 좋은 글을 써주시고 계십니다. 이런 미술가들의 지적인 욕구 증대가 어떤 원인에 기인하는 것인지 궁금합니다. 미술가와 지식은 어떤 관계를 갖고 있는지 그리고 선생님께 지식이란 무엇인가를 여쭙고 싶습니다.

김용익 저는 개인적인 성향으로 글을 쓰는 것을 좋아하는 건데, 선생님이 말씀하신대로 시대적인 징후에서 비롯된 것일 수도 있겠다는 생각이 듭니다. 이번 섬머아카데미에서도 엄청난 '지식'을 여러분에게 제공하고 있더라고요. 뇌과학, 암각화, 테크놀로지. 어마어마한 지식들을 제공하고 있고, 그것이 좋다고 생각하니까 여러분들이 이 자리에 오신 거 아닌가요? 과연 지식의 시대구나. 미술에 있어서 지식의 시대이라고 느꼈습니다.

왜 미술가들이 지식에 목말라할까. 제 나름대로의 진단으로는 아마도 예술가와 예술작품이 자본에 포획되는 현실에 대한 본능적인 저항이 아닐까 생각합니다. 요즘 홍콩 크리스티 경매에서 누구의 작품이 얼마에 팔렸다느니 어쩌니 하면서 그런 것들이 매스컴에 나오잖아요. 그런 것들을 보면서 절망하는 작가들이 훨씬 더 많을 거라고 생각합니다. 예술을 처음 시작한 이유가 작품이 고가에 팔려서 윤택하게 살아보자, 자본주의 사회에서 소비를 누리면서 살겠다는 생각으로 출발한 것은 아니지 않느냐는 생각들을 하는 분들이 더 많을 거라고 생각해요. 저건 아니지 않는가. 저렇게 살지 않으려면 어떻게 살아야 하지. 그냥 단순하게 열심히 자신의 미술적 재능을, 미술에 국한된 재능 그 자체로서 갈고 닦는 것만으로는 안 되지 않을까하는 생각에서 나온 것이 지식 욕구가 아닐까 생각해봤습니다.

또한 예술이 자기 자신을 부정하는 아방가르드 정신의 후유증일 수도 있다고 봅니다. 아방가르드 정신이 예술 그 자체를 부정하니까, 예술 그 자체를 부정하게 되면 지식으로 가게 됩니다. 이 세상에 대해서 혹은 예술이란 무엇인가에 대해서 비판하고 개혁하려하는 것은 곧 지식으로 가는 길입니다. 아방가르드의 역사적 유산이 미술에 있어서 지식주의를 낳게 한 것이 아닌가 하는 생각을 했습니다. 어쨌든 예술인에서 지식인으로 가는 범개념주의가

대세인 것만은 틀림이 없는 것 같습니다. 작품이 크리스티 경매에서 고가로 팔리는 것이 예술가의 최종목표가 아닐 바에야 시대와 역사에서 예술가 본연의 상상력과 상상력을 통한 기쁨과 통쾌함, 그런 일종의 예술가로서의 자기만족을 추구하는 게 맞는 것 같습니다.

지금은 현실정치나 현제도에 대해서 긍정적으로 고분고분하게 받아들일 수는 없는 시기인 것 같습니다. 소위 무한경쟁, 승자독식과 같은 신자유주의적인 범세계적인 현상과 체제가 우리나라에 그래도 재현되고 있어요. 그것이 바로 우리의 삶속에 바로바로 들어와 옥죄고 있는 상황에서 예술가들은 본능적으로 이에 거부감을 갖고 벗어나려고 하고 있습니다. 그것이 그동안 제도 안의 미술이 보여줬던 화랑, 판매, 시장 이런 쪽에서는 채워지지 않는 것이 아닌가 싶습니다. 그래서 지식 욕구를 갖게 되고 그 지식 욕구는 중립적인 지식이 아니라 결국은 이 체제를 벗어나고 거부하기 위한 도구로서의 지식이라는 성격을 갖게 됩니다.

그런 식의 생각들이 결국은 개인적인 작업으로써 나오게 된다고 봅니다. 이런 것들을 소위 '범개념주의'라는 말로 표현했는데, 다음 달에 청주 우민아트센터에서 <아는 것이 힘이다>라는 전시가 열리는데, 그 전시의 주제와도 상통하네요. 저도 그 전시에 작가로서 참여를 합니다. 이 전시에 중심개념은 '포스트-프로파간다'예요. '프로파간다'라는 것은 역사적으로 나쁜 뜻으로 쓰였죠. 좌파 미술가들이 대중을 선동한다는 나쁜 뜻으로 쓰였지만 이것은 우리나라에서 잘못 해석한 것이죠. '포스트-프로파간다' 라는 것은 좀 전에 설명 드린 '범개념주의'적인 성향이자, 이것은 오늘날 2013년 바로 이 시점에서 미술이 처한 상황이라고 저 자신은 진단을 합니다. 그래서 자꾸 지식에 목말라하고, 글도 쓰게 된 것 같습니다.

사실 비평가들의 글을 잘 안 읽게 되더라고요. 찾아서 읽지는 않지만 눈에 걸리면 열심히는 읽습니다. 뭘 어떻게 잘못 쓰고 있나 살펴봅니다. 비평에 대한 비평을 꼭꼭 찔러가면서 쓰기도 합니다.

구나연 우문현답이라는 말이 너무나 어울리는 강연입니다. 제가 청중을 대표해서 제가 몇 가지 질문을 드렸다면 이제 여러분이 선생님께 드리고 싶은 질문을 하시는 시간입니다. 손을 드시고 질문이나 궁금한 점이 있으시면 말씀해주셨으면 좋겠어요.

참가자 안녕하세요. 김용익 교수님은 대학 때부터 뵙던 분이고, 늘

저희를 가만히 있지 못하게 심심치 않은 자극을 주시고, 언제나 편한 상태로 놓이지 않도록 자극을 주시는 분입니다. 우리 미술계에서는 굉장히 중요한 분이고 소중한 분이라는 생각하고 존경한다는 말씀을 드리고 싶습니다. 그럼에도 불구하고 제가 약간 거칠고 정리되지 않으면서도 무례한, 약간 좀 그런 질문을 드리고 싶습니다.

저 같은 경우는 예술이나 예술가는 사회 속에서 공공재라고 생각합니다. 예술계 안에 갇혀있는 것들이 답답하다고 생각을 했고, 예술가들은 일종에 공공근로를 하는 사람들이라고 봅니다. 그래서 사회가 예술가들을 지원해줘야 할 필요성이 있다고 생각을 합니다. 저는 예술계보다는 예술을 필요로 하는 문화, 혹은 예를 들면 농촌 이런 쪽에 정책에 관여를 하게 되었습니다.

말씀하신 것처럼 다니다보면 모든 분야에서 예술인들을 필요로 하는 영역들이 생겨납니다. 새 정부 문화나 창조를 중요한 이슈로 들게 됨으로 해서 문화나 예술에 대한 아이디어나 사회성을 필요로 하는 시대가 도래를 했거든요. 참 이상하게도 좌파가 이념을 만들어놓으면 그것의 열매를 따는 것은 우파라고 어느 독일의 학자가 이야기를 했었는데, 그런 현상이 일어나고 있는 것 같아요. 문화나 예술이 항상 좌파적인 방향으로 새로운 것들을 터나갈 수 있는 문고를 터놓으면 그것의 열매는 우파가 가져가는 것입니다.

근데 제가 항상 불편함을 느끼는 것은 예술인들이 도구나 수단으로만 사용되어지는 경우가 많다는 것입니다. 예술이 갖고 있는 본질적인 기능이나 역할을 수용하는 것이 아니라 잘 만들어진 형태를 갖다 쓰는 것이죠. 공공미술도 그런 사례 중에 하나였었는데요. 선생님이 추진하시던 '공공미술추진회'에서 공공미술을 공동체의 영역으로 산포시키는 굉장한 기능을 했었는데, 그런 기능들이 더 발전되어가야 함에도 불구하고 새로운 정부가 들어서게 되면서 그것이 형식화되어서 전국이 벽화마을이 되어버렸죠. 저로서는 정말 미술이 해야 하는 일인가 아닌가하는 비판을 할 수밖에 없는 상황이 되어버렸습니다.

선생님은 자신의 존재는 존재태로서 산포되어있다고 하셨는데요. 그동안 영농단이 랩핑을 하고 벽화를 그리는 과정을 페이스북으로 쭉 추적을 해왔습니다. 단순히 랩핑을 하고 벽화를 그려주는 것이 착한 공공미술로

변질되어버린 우파정부의 예술 정책을 그냥 수용하신 것은 아닌가 하는 비판을 하게 되었습니다. 농촌에서 아름답게 꾸며진, 예쁜 색깔로, 멋진 그래픽으로, 예술가들의 수준 높은 디자인 감각으로 디자인되어진 것을 예술로써 보여주는 것이 예술가의 역할인가 하는 의구점이 들었습니다. 예술이라고 하는 것은 불온과 폭로 이런 것들을 밑바탕에 깔고 있기 때문에 그것이 속도를 변화시키는 기제로서 작용한다고 생각합니다. 어쩌면 벽화나 랩핑을 할 때 그런 존재태로서 산포된 예술가로서의 혹은 공공 근로자로서의 기능과 역할에 대해서 좀 더 고민이 있었어야 하는 것이 아닌가하는 생각이 듭니다. 너무 선하고 착한 예술에 경도되어 가면서 농촌 지역에 살고 있는 사람들의 눈높이나 생각의 수준에 적당한 정도로 타협해가는 것은 아닌가하는 생각을 하게 되었습니다.

김용익 선생님 질문에 대해서 제 자신이 제대로 다 이해를 했는지 모르겠어요. 우리나라에서 공공미술이라는 것은 모더니즘 미술의 폐쇄성에 대한 대안으로서 신선한 느낌을 주었던 것이 사실이에요. 공공성이라는 것에 대해서 생각하게 하고, 제한된 관객이 아니라 더 많은 관객들, 미술을 전혀 모르는 사람들에게 찾아가서 보여주는 것에 신선한 느낌을 가졌었어요. 그게 벌써 10년 가까이 흘러갔습니다. 그러면서 미술의 공공성이 갖는 정치적인 효과를 권력을 가진 사람들이 깨달은 것 같아요. '아트인시티' 라는 참여정부시절의 공공미술 프로젝트는 정부가 바뀐 지금도 지속되고 있습니다. 새로운 정부는 참여정부시절의 것을 다 뒤집어엎고 '빌리지아트' 라는 형식으로 지금도 진행하고 있는 것으로 알고 있습니다. 소위 말해서 퍼블릭 아트가 갖는 정치적인 효과, 즉 어떤 현실을 가리고 호도하는 효과를 권력자들이 깨달은 것입니다.

이 시점에서는 공공성이라는 것이 10여 년 전에 퍼블릭과는 다르게 생각되어야 할 것 같아요. 공공성이라는 말에는 예각적인 진실을 담아야한다고 봅니다. 그런 생각을 하고 있던 중에 김장언이라는 큐레이터가 최근에 쓴 글을 읽게 됐어요. 그 분이 그 지점을 딱 지적하시더라고요. '공공성이란 무엇이냐. 소위 많은 사람들에게 보여주는 것으로 만족했던 공공성이 정말 공공성일까?' 그런 질문을 하더라고요. 과연 제대로 공공성을 담보할 만한 일을 하고 있느냐. 시골 사람들이 좋아하는 그림을 그리는 것이 과연 올바른 공공미술인가에 대한 비판적인 말씀을 해주셨는데, 그렇습니다. 이론적으로는 지금 말씀드린 게 맞는 것 같아요.

조금 더 실천적인 말씀을 드리자면, 현장에서는 시골 사람들이 좋아하는 그림들을 그려드려야 해요. 이것은 당연해요. 안 그리면 안 돼요. 그들이 원하는 그림을 그려줘야 해요. 이게 소위 예술의 타율성과 자율성의 문제겠죠. 예술의 타율성과 자율성을 동시에 포괄하는 벡터(Vector)라는 것이 있어요. 그것을 어떻게 창출해내느냐, 이것에서 예술가의 창조적인 능력이 필요한 부분이라고 생각이 듭니다. 언제나 벡터에 답이 있는 것이 아니라 그때그때 현장에서, 어떤 예술가가 어떤 현장에서 어떻게 만나느냐에 따라서 벡터가 만들어져나가는 창조적인 일이라고 봐요.

참가자 공공프로젝트라는 말씀을 하셨는데, 미술이 갖고 있는 생산성에 대해서 고민을 해봤습니다. 단순히 관객이 원하는 미술이 아니라 작가가 자신이 표현하는 것에 대한 관객의 반응을 고려해서 좀 더 나은 설득력을 갖고 있는 작업을 하는 작가들이 있어요. 그런 작가들에 대한 막연한 거부감은 필요가 없을 것 같다는 생각이 들어서 그것에 대한 의견을 듣고 싶습니다. 예를 들어서 작가가 자기 정체성만을 생각하지 않고 공공을 목표로 좀 더 많은 사람들의 반응을 끌어들이는 작업을 하는 작가의 작품에 대해서 과연 거부감을 가질 필요가 없다는 생각이라는 거죠.

구나연 제도권 안에서 많은 사람들에게 사랑받는 작품이나 작가를 비판적으로 꼭 봐야하는 것은 아니지 않느냐는 질문인 것 같습니다.

김용익 제가 얼마 전에도 그 이야기를 들었습니다. 일본에 '세토우치 트리엔날레'가 있더라고요. 일본에 아름다운 풍광을 갖고 있는 고장에서 3년에 한 번씩 비엔날레가 열립니다. 그게 소위 요즘 유행하는 말로 '대박'이 났다는 거예요. 우리나라에서도 작가 누군가가 참여한 것으로 알고 있어요. 한국의 한 디렉터가 방문했는데 그곳 트리엔날레 디렉터가 호언장담하면서 '이게 예술이다. 비엔날레에서 골치 아프게 예술을 반성하고 예술로 세상을 구할 것처럼 이야기하는데, 그게 무슨 소용이 있냐. 너희들 끼리만의 리그이지. 이게 바로 예술이다'라고 말하더래요. 거기에 작품들은 관객들이 너무나 좋아하는 조형물들, 견고하게 오랫동안 남아서 경관을 아름답게 빛내주는 작품들이 거기 놓여 있습니다.. 그래서 거기 갔다 온 분이 나에게 어떻게 생각을 하냐고 물어보는데. 그래서 내가 조금 위험하다고 했습니다. 그러니 "그게 왜 위험하냐고, 관객들이 좋아하는 대규모의 전시, 지역경제가 활성화되는 이 전시를 왜 비판하는 것이냐"고 이렇게 그

사람도 알면서 저한테 돌직구를 던졌습니다. 그래서 이렇게 대답했어요. “세토우치 트리엔날레 디렉터가 비엔날레를 비판하는 것을 반대로 뒤집어서 트리엔날레를 비판할 수도 있다” 그거예요.

답은 그것입니다. 역사에서 누구의 답이 더 나중에 회귀하느냐. 지금은 그렇습니다. 제 개인적인 질감이 살아나는 답을 하라면, 똑같이 비판할 수 있다는 거예요. 비엔날레를 비판했던 것을 그대로 뒤집어서 ‘세토우치 트리엔날레’를 비판할 수 있다는 거죠. 우리나라에서 ‘세토우치 트리엔날레’를 가치를 평가 절하시키고 왜곡시켜서 받아들인 것이 ‘평창 비엔날레’라고 미루어 짐작합니다. 물론 아직 가보지않았고, 가볼 계획이 사실은 없습니다.

아름다운 미술, 좋은 미술이 갖는 위험성이 분명히 있습니다. 그리고 소위 이 세상을 구해보겠다는 미술이 갖는 몰염치함이 있어요. 자신들의 리그에 불과한 지점이 틀림없이 있고요. 그 답은 벡터입니다. 저는 사실 그 벡터가 불가능하지 않다고 봅니다. 그 누군가 실천해서 보여줄 것이라고 저는 기대하고 있습니다

참가자 저는 사실 미술을 전공하지 않았습니다. 두 분에 대해서 옆에서 보고 생각하는 입장이라서 조금 정제된 질문을 드리고 싶어요. 예술가의 사회적인 책임이라는 것이 있습니다. 예술가가 공공재로써도 쓰이고 그 작품이 공공재로써 쓰이는데요. 그럼에도 불구하고 이런 사회적인 환경에서 활동하고 싶다고 하셨는데, 많은 예술가들이나 학생들의 입장에서 예술작품을 위한 작품을 제작하는 것이 아니라 사회적인 책임을 갖고서 공공을 위해서 작품 제작을 해야 한다는 입장이 있겠죠. 그런 활동들을 해야 한다는 부분에 대해서 어떻게 생각하시는지 궁금합니다.

저는 영화를 전공 했는데 영화 쪽에서도 그런 부분을 강조하시는 선생님들이 있습니다. 예술가들의 사회적인 책임을 유도하시는 분들이 있는데, 학생들의 반응은 무관심하거나 심드렁한 경우가 있습니다. 제가 일하고 있는 곳은 창작촌이라 다양한 아티스트들이 모여 있는데 그 안에서도 그런 활동들을 하는 커뮤니티도 있고 그런 활동을 하는 아티스트들도 있지만 그런 것과 상관없이 독립적으로 순수하게 예술작품을 제작하고 그것으로 관람객에게 만족감을 주고 싶다고 생각하는 분들도 많습니다. 예술이 어떻게 존재해야한다고 생각하시는지 궁금합니다.

김용익 제가 최근에 제 블로그에 오늘날 정치미술을 손쉽게 생각하는

사람들에 대해서 쓴 글을 올려놓았습니다. 마치 정치미술이 트렌드가 아닐까하는 마음에서 비롯된 우려의 글을 쓴 것이 있으니까 읽어봐 주시길 바랍니다. '정치미술', 이것은 너무 손쉬운 해결책을 찾는 것 아닌가? 이거 유행 아닌가? 그런 우려가 없지는 않습니다.

참가자 저는 간단하게 구나연 선생님의 의견을 잠깐 더 듣고 싶습니다. 비평하시는 입장에서 예술을 위한 예술을 하는, 순수하게 창작을 하는 작가들과 사회적인 참여를 하는 작가들을 바라볼 때 어떻게 생각하시는지 궁금합니다.

구나연 사실 작가와 작품을 둘러싼 수없이 많은 정치적인 지형이 있거든요. 그런 정치의 지형을 제대로 일깨우고 제대로 환기시키지 못하면 여러분은 즐거운 미술을 볼지 모르겠지만 미술 자체는 썩어가기 시작합니다. 언제나 미술을 둘러싸고 있는 역사성, 현실성, 정치성을 감안하고 작가들은 노력해야하고 거기에 상응하는 작품이 제작되어야 한다고 생각합니다.

김용익 토론회라는 게 항상 미진한 것입니다. 미진한 것들은 또 나중에 다른 경로를 통해서 해소를 해야 한다고 생각을 해서 계속 제 블로그를 소개했어요. 제한된 시간에 많은 이야기를 하는 것은 굉장히 힘든 것 같습니다. 부족한 부분은 블로그에 방문해서 질문을 해주시고, 또 논의를 이어갈 수 있었으면 좋겠습니다.

감사합니다.



8

이진경

2013.08.07

이진경 (철학자)

이진경 교수는 서울대 사회학과를 졸업하고, 같은 대학 대학원에서 「서구의 근대적 주거공간에 관한 공간사회학적 연구: 근대적 주체의 생산과 관련하여」 라는 논문으로 사회학 박사학위를 받았다. 공부하는 이들의 '코뮨' 인 〈연구공간 수유+너머〉에서 자본주의의 외부를 사유하고 실험하고 실행했다. 이진경이란 필명으로 『사회구성체론과 사회과학방법론』 (1987)을 썼고, 『철학과 굴뚝청소부』 (1994)를 발표한 뒤, 자본주의와 근대성과 관련한 『맑스주의와 근대성』 (1997)을 썼고, 그 외 『근대적 시·공간의 탄생』 (1997), 『수학의 몽상 』 (2000), 『필로시네마, 혹은 영화의 친구들』 (2002) 등을 썼다.



모바일을 통해 강연
동영상을 볼 수 있습니다.

러시아 구축주의 건축과 감각의 혁명

반갑습니다. 제가 강연하게 될 주제는 예술과 정치입니다. 예술과 정치라는 말은 둘의 관계를 함축하고 있는 제목 같습니다. '과'라는 말을 강조해서 '예술의 정치', '정치의 예술'로 표현 할 수도 있겠습니다. 조금 더 냉정하게 비교를 하면, '예술이냐 정치냐'는 형식으로 풀어 갈 수도 있겠습니다. 어느 경우든지 중요한 것은 예술과 정치의 관계입니다. 특히 이것은 20세기에 중요한 주제였던 것 같습니다. 양자는 어떤 비대칭성을 가지고 있는 것 같고, 이 비대칭성이 양자의 어긋남을 가지고 오고 그것이 오래가게 만든 것 같습니다. 그럼으로써 예술과 정치를 결합하려는 시도를 부정적으로 보거나 냉소하게 한 것 같습니다. 그럼에도 이 주제는 피해 갈 수 없습니다. 정치적 예술이라고 표현할 때 쉽게 피해 갈 수 있습니다. 그런데 20세기 예술은 대중문화처럼 정치적 예술을 다루지 않았음에도 대단히 정치적이었습니다. 그런 한에서 예술에서의 정치를 정치적 예술로 이해하는 것은 이러한 현상을 이해할 수 없게 돼서 정치적 예술은 정치가 예술을 한정한다는 20세기 예술사를 이해할 수 없는 곤혹스런 사태에 빠지게 됩니다.

여러분이 생각하는 예술에서의 정치란 어떤 것인지 궁금합니다. 통상적으로는 예술에서의 정치라 하면 정치적 예술이라 답합니다. 이러한 답을 체계적으로 했던 것은 리얼리즘이라는 이론이었습니다. 지금은 그렇게 많이 안 읽힙니다만, 게오르그 루카치. 70년대 정치적 좌익의 관점에서 진지하게 예술을 하려고 했을 때 피해 갈 수 없었던 사람이 루카치였죠. 리얼리즘 미학을 체계화한 사람이었습니다. 이 사람 개인의 입장은 아니었고 1920, 30년대에 정립된 소련의 리얼리즘 이론과 상관성을 갖습니다. 기본적으로 정치적 예술이라고 하는 것은, 좁게 정치적인 사건을

묘사하는 것이라기보다는 역사적인 의미가 있는, 프롤레타리아트의 승리와 부르주아의 몰락 등을 묘사하는 것이었습니다. 이런 이론은 주로 소설에서 나온 것입니다. 리얼리즘 소설은 우리나라에도 많은 영향을 미쳐서 70년대, 80년대 그리고 사실 지금도 소설의 주류는 리얼리즘이지요. 미술도 묘사하는 성격, 재현적인 성격이기 때문에 대개 정치적인 사건을 재현하는 식의 예술을 정치적인 예술, 예술에서의 정치라고 생각을 했습니다.

그런데 이런 관점에서 보면, 이를테면 문학에서 카프카 같은 사람도 받아들이기가 어렵습니다. 실제로 리얼리즘 이론 안에서 카프카를 둘러싸고 루카치와 다른 사람들이 논쟁이 있었습니다. 카프카를 리얼리즘 예술로 인정할 것인가 말 것인가를 두고 논쟁했습니다. 카프카 외에도 제임스 조이스, 마르셀 프로스트라든지 20세기 예술의 거봉들을 정치적 예술, 예술에서의 정치를 나눈 사람으로서 확인할 수 없게 됩니다. 제외되는거죠. 그래도 소설에서는 등급이 적습니다. 이 시절의 작가들이 그다지 많지 않기 때문에 영향력이 적습니다. 시와 음악의 경우, 정치적인 시를 읽어보면 그것을 시라고 말하기 어렵습니다. 시적 감성이 있는 사람들은 그런 시들을 좋아 하기 힘듭니다. 시의 역사에서 중요한 것과도 거리가 멉니다. 음악에서는 말할 것도 없습니다. 조잡하기 짝이 없는 음악만 남게 됩니다. 클래식 음악의 경우 베토벤의 경우 모델이 되었고 현대의 음악들은 부르주아 데카당스(퇴폐주의)라고 비난 받게 됩니다. 소련의 쇼스타코비치의 경우에는 오페라를 만들었는데 부르주아 데카당스라고 욕을 먹고 교향곡으로 고쳐 나옵니다. 나중에 다른 사람들이 이 교향곡에 부제를 붙였습니다. 리얼리즘은 베토벤 발자크 처럼 19세기를 벗어날 수 없게 됩니다.

아시다시피 20세기 예술이라는 것은 다 19세기 예술을 혁파하면서 나온 것입니다. 마티스나 피카소가 했던 것은 19세기부터 전형화된 예술을 절연하는 것으로부터 출발한 것입니다. 음악의 경우도 조성적인 형식에 기초하고 있는데 이것이 깨지는 것입니다. 바그너에서 시작되죠. 스트라빈스키에서는 시간까지도 떼버립니다. 봄의 제전에서 박자 음악에서의 시간성이라는 것에 혁신을 주게 됩니다. 어쨌든간에 리얼리즘은 이런 역사들을 담을 수가 없게 됩니다. 특히 미술은 아방가르드주의가 굉장히 중요합니다. 어떤 사람들은 20세기 전반으로 제한해서 쓰기도 합니다만 미술이라는 것은 기본적으로 아방가르드가 아니면 안됩니다.

왜냐하면 작가라는 것은 남들과는 다른 고유한 지점, 특이한 지점을 만들어내는 것이기 때문입니다. 그래서 언제나 기존의 주류적인 것에서 튀어나가지 않으면 안됩니다. 19세기까지는 주제를 잘 잡으면 예술가로 인정해주지만, 20세기부터는 주제만 잘 잡는다고 예술가로 인정해주지 않죠. 새로운 형식을 만들어 낼 때만 예술가로 인정을 받습니다.

사실 아방가르드라는 말 대신에 영어로 뱅가드라는 말을 쓰기도 하지만, 레닌주의자들이 정치에 대해서 이야기 할 때 이 전위주의자들이 대중을 끌고 가는 것을 중요시합니다. 정치에서는 전위주의를 명료하게 표시를 하는데 이들이 예술에서 나타나는 전위주의를 잘 받아들이지 못했습니다. 30년대 이후에는 완전히 19세기로 돌아가 버립니다. 1900년대 큐비즘 이후에 아방가르드를 자처하는 사조가 엄청나게 많은데 미래주의라고 하는 이들은 전부가 좌익이었습니다. 표현주의자들의 일부도 그랬는데, 사실 미래주의자들도 기본적으로 세계를 전복하고 혁신하겠다는 의지가 있던 사람들이었습니다. 낡은 세계를 혁파하는 전쟁의 힘, 파괴의 힘. 그것 속에는 속도라든지 기계라든지 생산이라든지 이런 것에 주목하면서 파시스트를 지지하는 방향으로 나가죠. 사실 나치즘과 파시즘이라고 하는 것은 이런 입장하고 굉장히 거리가 멉니다. 나치즘의 기본적인 문제의식은 산업문명과 기계문명에 의해 파괴된 공동체를 어떻게 복원할 것인가였습니다. 나치즘의 주류는 생태주의자들이었어요. 반면 미래주의자들은 굉장히 산업적 입장이었기 때문에 나중에 다 배신당하게 돼요. 나치나 파쇼 정당 같은 경우는 기존의 농목지를 모든 사람들에게 나눠주는 것 때문에 전쟁을 일으켰는데, 미래주의자들은 전쟁 때문에 저들을 지지한 것이기 때문이죠. 미래주의자들을 재껴둔다 하더라도 다다이스트, 초현실주의자들의 경우에는 명시적인 좌익들이었습니다. 일부는 명시적인 노동자주의를 나타냈지만 그렇지 않더라도 다다라는 게 원래 반전주의자들이었어요. 대개가 전쟁을 피해서 모인 것이었거든요. 그 옆 건물에 레닌이 살았다는 게 대단히 상징적이죠. 그리고 초현실주의자들은 더 좌익적이라서 1930년에 스페인 내전이 중요한 이슈였습니다. 독재에 항거하는 입장을 지지합니다. 실제로 프랑코에 대항하기 위해 참전까지 합니다. 그 과정에서 공산당원이 되는데 정작 당에서는 이들을 싫어합니다. 공산당에 있는 사람들은 리얼리즘 예술을 선호했거든요. 아라공 같은 사람은 곤혹스런 입장에 처하게 됩니다. 이 사람은 초현실주의의 주도적인 인물이었는데 프랑스 공산당 대표로 소련의 작가회의에 참여합니다.

그런데 그곳에서 사회주의 리얼리즘 선언하게 합니다. 자신이 프랑스 대표로 왔으므로 서명을 하지 않으면 프랑스가 서명하지 않은 게 되니까 안 할 수가 없었어요. 그런데 자신은 리얼리즘이 아니라 수어리얼리즘, 초현실주의자였던 거죠. 고민하다 어쩔 수 없이 서명했는데 돌아가는 길에 같은 사조의 동료로부터 욕을 먹습니다. 그리고 아라공을 남겨 두고 모두 탈당을 해버립니다. 공산주의와 초현실주의의 관계는 이렇게 아이러니한 것입니다. 공산당에서 이들을 못 받아들이는 사태는 개인의 문제가 아니고 사고방식의 문제인 겁니다.

이러한 정치적 예술의 관점은 예술에서 정치를 받아들일 수 없다는 것을 뜻합니다. 20세기 예술은 못 받아들이고 19세기에 머물러 있으면서 어떻게 보면 반동적이고 시대착오적인 일들이 벌어진다는 것입니다. 요즘이야 사회주의가 몰락하고 리얼리즘에 대한 강박을 가진 사람이 몇 없습니다. 제가 80년대에 대학 다닐 때는 다 이런 강박이 있었습니다.

그렇다면 이제 우리는 예술에서의 정치를 어떻게 이해해야 할까요. 아까 말한 정치적인 예술은 예술에서 그려지는 내용의 정치성을 가지고 예술에서의 정치라고 말하는 것이었습니다. 그런데 예술가들은 내용이전에 자신들의 표현 형식을 만드는데 대단히 관심을 기울입니다. 어떻게 다르게 그릴까, 어떻게 다른 스타일로 쓸까 등이 중요한 문제 의식입니다. 물론 둘 다 정치적인 것이지만 그간 내용적인 면이 특권화 되어 있었습니다. 예술에서의 혁명은 주로 표현 형식에서 일어나는 것인데 이런 것을 다룰 수 없다는 말입니다.

표현형식의 예술, 표현 형식에서의 정치란 어떤 것일까요. 이에 대해 랑시에르라는 철학자가 좋은 정의를 제공해줍니다. 그는 정치를 “보이지 않는 것을 보이게 만드는 것”이라고 말합니다. 예를 들어서, 개간 사업과 철거 사업을 비교해 봅시다. 간척지를 정비하는 곳에 사람들이 살고 있다면 쉽게 밀어버리지 못합니다. 있어도 보이지 않는 것들, 살아있는 생명의 숫자로 세어지지 않는 것들이 있는 겁니다. 보이지 않는 것을 보이게 하는 것들은 환경운동가들이 삼보일배를 하면서 서울까지 고행길을 오른다거나 하는 것이 정치라는 것입니다. 이들은 정치적 이슈를 제기하는 것이 아닙니다. 개발 사업에 대한 근본적인 질문을 하는 것입니다. 인간을 위해 이런 식으로 개발하는 것이 과연 적절한 것인가라는 것이죠. 다른 곳에서도 마찬가집니다. 이를 테면 불법 체류자로 비난 받는 사람들,



이주노동자들입니다. 이들 이주노동자들이 한국에서 불법 체류자가 되는 것은 아주 쉬운 일입니다. 지금은 산업 연수생제도가 없어졌습니다만, 그것이 이 사태를 잘 보여줍니다. 3D 업종에 일할 사람이 없으니 사람을 수입한 것이었어요. 그런데 이들을 노동자로 수입하는 게 아니라 산업 연수생, 즉 학생으로 수입한 겁니다. 인턴사원인 것이죠. 임금도 제대로 주지 않아 체불률이 80%였습니다. 적금들게 하고 통장을 사장이 들고 있고, 여권도 빼어갑니다. 그래서 산업 연수생제 시절에는 불법 체류자들이 80% 까지 생겨납니다. 직장도 못 옮기게 되어있어 월급을 주지 않아도 다른 곳으로 못갑니다. 이런 식으로 불법 체류자가 되면서 한국에는 존재하지 않는 사람이 됩니다. 있어선 안 될 사람이기 때문에 있어도 보이지 않는 사람들인 겁니다. 그래서 산재 처리도 안됩니다. 산재 처리가 안되니 치료도 안해줍니다. 1995년에 이 사람들이 더 이상 못참겠다고 명동성당에 모여서 농성을 합니다. 그러면서 사람들이 눈에 보이기 시작합니다. 있어야 할 것에 사람들이 있게 만드는 것을 치안이라 말합니다. 폴리스. 자연스러운 것에서 벗어나면 되돌려 놓는 것, 자리에서 이탈한다고 불법체류자로 만드는 것.

반면, 눈에 보이지 않는 것을 보이게 만드는 것, 있어야할 자리에서 벗어나 자신의 목소리를 내는 것이 정치입니다.

이는 또한 감각의 영역에서도 마찬가지로 적용될 수 있습니다. 자격에 관한 것이 정치라 했는데 미적인 것도 이와 직결되어 있습니다. 미학이라는 말을 Aesthetic이라고 쓰는데 이것은 그리스어 아이스테시스에서 온 말입니다. 이 말은 원래 감각화를 뜻합니다. 그래서 칸트가 쓸 때에도 괄호를 치고 쓰면서 미학과 감각학을 분리합니다. 이는 대단히 중요합니다. '미'라는 것은 무엇인가 혹은 '감각'이라는 것은 무엇입니까. 여러분이 투시법을 이해하고 나면 액자가 비스듬한 것을 삐뚤어졌다고 말합니다. 이게 투시법에서 나온 감각입니다. 감각이라는 것은 있는 대로 받아들이는 것이 아니라 제한하는 것입니다. 이를 제한하는 방법은 투시법이 있기 전과 후가 달랐던 것처럼, 투시법 이후에도 많은 종류의 감각의 체제가 있었습니다. 이 말은 우리가 사물을 있는 그대로 감각하고 감지하는 게 아니라는 말입니다. 볼 수 있는 것과 볼 수 없는 것, 혹은 보이는 것과 보이지 않는 것을 분할하는 것들이 있습니다. 예를 들면 원자나 미생물의 경우 눈에 보이지 않아 없다고 믿는 시절이 있었습니다. 파스퇴르 덕분에 미생물의 존재를 알게 되었습니다. 앞서 나갔지만 미생물을 병균이라고만 생각했습니다. 서양 사람들은 14세기 이후 19세기 중반까지 목욕하지않았어요. 30년 동안 세수 한 번 안 한 얘기도 나와요. 중세에는 목욕이 죽음과 관련이 있다고 생각했기 때문입니다. 그게 향수가 만들어진 이유입니다.

감각을 어떻게 나눠야 하는가 랑시에르의 말처럼 보이지 않는 것을 보이게 만들고 들리지 않는 것을 들리게 하는것이 정치라고 한다면 여기서 예술에 대한 완벽한 정리가 나옵니다. 여러분의 감각으로 포착할 수 없는 것을 포착하게 만드는 것입니다. 예술이라는 자격이 부여되지 않은 것에 예술이라는 자격을 부여하는 것이 정치라는 겁니다. 도시의 소음을 음악화하려는 시도도 있었습니다. 음악적 소리와 비음악적 소리가 구분되어 있었던 것이죠. 음악적 소리라고 전혀 생각하지 않았던 소음을 음악 안으로 끌어들이려는 시도였습니다. 이를 통해 소리에 대한 우리의 감각적 경험이 달라질 수 있죠. 쇤베르크가 화성법에 기초하지 않은 작곡으로 이전까지 음악적 소리로 인정되지 않았던 불협화음을 음악적 소리로 인정받게 합니다. 이런 것들이 예술에서의 정치라는 것입니다.

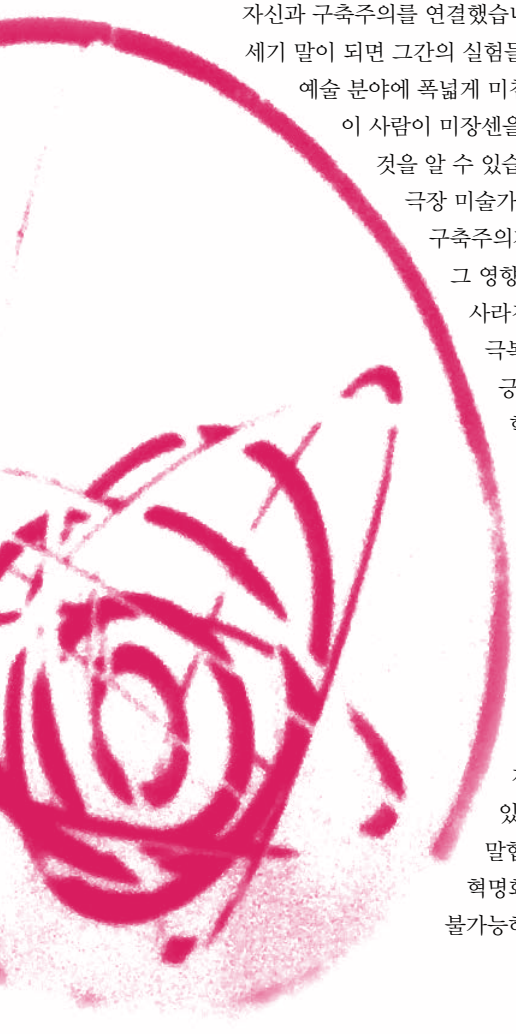
미술도 마찬가지입니다. 피카소가 스탈린의 초상화를 그려줬다가 분노만

샀다는 일화는 잘 알려졌습니다. 초현실주의자들처럼 공산당이 이해하지 못해서 벌어진 촌극이지요. 우리가 아름답다고 느끼는 감각을 바꾸는 것이라 이해할 수 있습니다. 뒤샹이 20세기에 위대해진 이유도 마찬가지입니다. 예술이 아니라고 생각했던 것을 제시하며 이것은 예술이라고 말하는 사태. 이처럼 예술이란 이런 것이라는 감각을 끊임없이 깨면서, 예술보다 더 근본적 층위인 감각 자체를 혁신하려는 시도였다고 말할 수 있겠습니다. 그런면에서 이 모든 사람들은 예술에서 정치를 가동시키고 있었다고 할 수 있습니다.

대중음악에서도 그렇습니다. 섹스피스톨즈라고 아시나요. 76년에 펑크의 시대를 연 사람들입니다. 앨범을 단 한 장 내고 싱글을 몇 개 냈고요. 펑크로락 보다는 진지하지 못하단 비판을 받을 정도로 근본적인 혁신을 일으킨 사람으로 평가됩니다. 이전부터 펑크는 있었지만, 사람들이 중요한 이유는 1970년대 들어 비틀즈 이후 세련된 음악들이 주를 이룹니다. 여러 가지 기법들을 계발하고 기타리스트나 드러머들의 기술이 세련되어지고 많은 장르로 분화를 일으킵니다. 그러다 보니 앨범을 만드는 시설에 돈이 많이 들어가기 시작합니다. 그래서 아무나 음악을 할 수가 없고, 자본력이 있는 제작자들의 힘이 세지게 됩니다. 이런 경향에 반대해 목소리도 거칠게 내고 음악 연주도 세련되지 않게 내려는 흐름이 나타납니다. 이러면서 DIY를 선언합니다. 원래 이건 윌리엄 모리스가 한 말이죠. “Do It Yourself”, 아나키스트였던 그가 20세기 초에 자본주의에 반대하면서 전자본주의적인 장인적 방식의 수공예를 염두에 두었던 말입니다. 비싼 스튜디오에서 세련된 음악을 뽑아내는 게 아니라, 우리 힘으로 직접 음악을 만드는 방식으로 황당한 소리들을 만들어 냅니다. 메세지도 과격해서 당시 락 음악을 하는 사람들에게 충격을 주게 됩니다. 이런 흐름 이후에 세련된 음악이 아니라 다른 사운드들이 사용됩니다. 너바나 등이 거친 소음 같은 소리를 내는 것이죠. 이런 소리들이 주류가 될 수 있었던 것은 펑크 때문입니다. 이들은 내용상에서 아나키를 표방했지만, 그 이전에 (형식에서) 사운드란 무엇인가, 음악적인 감각이란 무엇인가를 파고든 겁니다. 새로운 사운드의 발견, 새로운 사운드의 실현. 이런 것이야말로 대중음악 내에서 근본적인 혁명, 내지는 정치라고 볼 수 있는 사건들을 만들어 낸 것입니다. 그런 면에서 음악으로서 자격이 없는 것들을 음악으로서 자격을 갖게 하는 것. 예술로서 자격이 없는 것에 자격을 부여하는 것들이 예술에 있어서 정치라는 겁니다.

마티스나 피카소가 봤던 것은 이미 혁명이었습니다. 감각을 확 바꿔버리는 혁명이었던 것이죠. 이제 이들은 바뀐 감각을 가지고 새로운 감각들을 조직하는 방식을 찾아내기 시작했던 것입니다. 서양 철학에서는 항상 짝을 이루는 범주들이 있는데 형상과 질료(형식과 재료로 바꾸어도 무방)라는 것입니다. 이 중 서양에서는 형상을 우위에 놓았습니다. 예술이란 미적 형상을 만들어내는 것을 의미했습니다. 그리고 미적 형상을 만들어 내는데 기본적인 것이 비였습니다. 그래서 매우 수학적인 방식의 예술관을 가지고 있었습니다. 오랫동안 형식/형상의 지배가 관철됐는데 이를 뒤집어버립니다. 재료가 가지고 있는 물성을 그대로 보여줍니다. 재료로 하여금 말하게 하는 방식입니다. 하지만 재료만 갖다놓는다고 혁명이 되지 않습니다. 그것에 맞는 새로운 형식이 필요합니다. 형식이라는 것을 배제할 수 없다는 것을 아이러니하게 보여주게 되는 것입니다. 말레비치 같은 경우는 반대로 형식이 사라지는 지점까지 극단적으로 형식을 밀고 나갑니다. 서양에서 형식의 내용에 대한 우위는 수학적인 방식으로 표현되는데 한 발 더 나갑니다. 흰 바탕 위에 흰 사각형을 그리면서 형상과 배경의 구분이 사라지고 절대적인 '제로 포인트'가 출현하게 됩니다. 이것이 구축주의 미술이나 건축에 영향을 미치게 됩니다. 우리가 흔히 아는 기하학적 6면체 건물은 "장식은 죄악"이라고 한 아돌프 로스에게서 영향을 받습니다. 르코르뷔지에나 미스 반 데어 로에와 같은 사람들에 의해 계승됩니다. 그것도 20년대 중반이었습니다. 구축주의는 20년대 초반에 개념이 등장하고 이를 러시아에서 서구로 전파한 이가 리시츠키입니다. 당시 러시아 아방가르드의 구축주의는 당대의 사회주의 모더니즘보다 상당히 앞서 가면서 영향을 주고받았던 것이었습니다. 양자는 서로 비슷하면서도 상당히 다른 면도 부각이 됐습니다. 하나는, 혁명에 적극적이었던 마이코프스키라는 러시아 시인이 있었습니다. 이 사람들이 구축주의자들과 함께 작업하면서 기계화는 안 된다고 말합니다. 그게 서양 모더니즘을 뜻하는 것이었거든요. 건물이라는 게 사람들에게 새로운 삶의 관계를 맺는 공간을 만들어 내는 것이어야 한다는 문제의식을 강하게 가지고 있었습니다. 그것이 소셜 컨덴서(응축기)라고 불렀습니다. 그리고 러시아혁명 이후 20년 동안 가족이 사라질 것이라는 전망 하에 디자인했는데 이것이 내용적인 측면에서 혁명과 건축이라는 것을 연결하는 것입니다.





모더니즘 건축, 미스가 특히 건물의 구조적 관계가 정직하게 드러나는 건물을 지었습니다. 수평과 수직이 기본적으로 드러나는 건물을 만들고자 했습니다. 그리고 그것을 잘 드러내기 위해 유리벽으로 되어 있습니다. 한편 구축주의라는 것은 사상을 즐겼습니다. 역삼각형 모양과 같은 매우 위태하고 불안정해 보이는 것들을 자주 사용했습니다. 이는 혁명을 겪고, 혁명의 아방가르드를 자처했던 사람들이 감각의 역동성을 표현하고자 했던 것으로 보입니다. 이런 구축주의는 80년대 중반 해체주의자들이 등장해서 자신과 구축주의를 연결했습니다. 정작 러시아에서 구축주의라는 것은 20세기 말이 되면 그간의 실험들은 다 숙청당합니다. 구축주의의 영향은 여러 예술 분야에 폭넓게 미칩니다. 에이젠슈타인의 영화들을 보시면, 이 사람이 미장센을 만들어 내는 방식은 대단히 기하학적이라는 것을 알 수 있습니다. 그에게 영향을 준 메이어 홀드의 극장 미술가들이 다 구축주의자들이었습니다. 이런 구축주의자들의 세계에 벤야민은 잠깐 들어왔음에도 그 영향으로 인해, 아도르노나 하이데거가 총체성이 사라진 시대에 절망하고 분노하고 어떻게 그것을 극복할 것인가를 사유할 때도 벤야민은 그것을 긍정할 수 있었습니다. 이런 식으로 감각의 혁신, 혁명의 시도였음에도 당 간부들은 받아들이질 못하고 당대의 다른 예술가들도 받아들이지 못했습니다.

이 사람들이 숙청되면서 사회적으로 매장되고 사회주의 혁명이 승리했다는 것은, 20세기 아방가르드의 감각 혁명-스스로 의식했던 예술에서의 정치를 했던 것인데 정치적 전위들이 정치적인 예술을 하지 않았다는 이유로 받아들이지 못했다는 의미입니다. 제가 일본 규슈의 탄광촌에 가서 만난 사람이 있는데 감각의 혁명 정부를 먼저 만들어야겠다고 말합니다. 전위를 자처하는 자신이 자신의 감각을 혁명화하지 않고 발현시키지 못한다면 혁명은 불가능하다는 것이죠.

보이지 않는 것을 보이게 만드는 것이 정치라고 말한다면 20세기 역사는 예술에서 정치의 역사입니다. 어느 시대를 봐도 정치적인 예술사입니다. 그런 면에서 정치 예술에 대해서 가장 많이 사랑한 사람은 가장 이해할 수 없는 정치였다는 점이 아이러니라고 할 수 있겠죠. 20세기 구축주의자들이 보여준 것처럼 예술에서의 정치라는 것은 정치적인 예술이 아니라는 겁니다. 그럴 때 비로소 우리는 예술에서 변화를 끊임없이 시도하는 새로운 감각, 행위 형식을 만들어 내는 시도들이 사람들의 삶을 바꾸는 것을 보여주는 것입니다. 예술이 오락거리가 아님은 그것이 다른 감각, 다른 세계를 보여줄 수 있기 때문입니다. 이런 것이 예술에서의 정치가 아닌가 생각합니다.

감사합니다.



Round Table 2

우리는 왜 끈질기게 작업하는가?

패널: 김상돈 · 노순택 · 임흥순 · 정은영

진행: 김희진

2013.08.07



*

우리는 왜 끈질기게 작업하는가?

모바일을 통해 강연
동영상을 볼 수 있습니다.

진행: 김희진 (큐레이터)

김희진 큐레이터는 '아트스페이스 풀' 의 대표로 전시, 출판, 지역 프로젝트, 국제교류 등의 기획을 총괄하고 있다. 2010~12년까지 작가 최정화와 함께 이태원에서 '복합문화공간 꿀' 의 기획을 총괄했고, 2005–09년까지 한국문화예술위원회 인사미술공간, 아르코미술관 국제교류 담당 큐레이터를 역임하였다. 주요 기획 프로젝트로 〈유신 40년 공동주제기획 유체이탈 維體離脫– 국가의 소리: 김정헌, 양아치〉(2012), 〈군산리포트 : 생존과 환타지를 운영하는 사람들 〉(2011–12) 등이 있다. 기획출판물 혹은 저서로는 「큐레이터 본색」 (공동, 2012), 「연속과 강도: 2008–10 2008–2010, 58인의 참여, 한국현대미술」 (2010)가 있고, 'Museum as Hub' 의 창립 파트너이며 다수의 글로벌 현대미술 심포지엄에서 발표 및 기고자로 참여하였다.

김상돈 (작가)

베를린국립예술대학교 순수미술과 마이스터쉴러로 졸업하였다. 〈안전제일〉(1997), 〈입주를 축하합니다.〉(2004), 〈불광동토템〉(2011), 〈우리의 생활사〉(2011), 〈약수〉(2012) 등의 개인전을 개최하였고, 2012년에 대구사진비엔날레, 부산비엔날레에 참가하였다. 2008년에 『I' ve seen that road before』, 『동두천: 미술인리포트』, 2012년에는 『김상돈: 풍경의 배면, 성속의 밀어를 듣다』 등을 출판하거나 지면에 기고하였다. 수상으로는 제 10회 에르메스재단 미술상(2011)이 있다.

노순택 (작가)

노순택 작가는 정치학과 사진학을 전공하였고, '교수신문' 과 '오마이뉴스' 기자로 일하다 2003년 전업 사진가를 선언하였다. 평택 대추리에 '황새울 사진관' 을 열었고, 촛불시위와 용산참사, 한진중공업 사태, 강정 구럼비 등 한국사회의 첨예한 대립이 벌어지는 모습을 사진에 담았다. 〈분단의 향기〉, 〈얄궂한 공〉, 〈붉은 틀〉, 〈비상국가〉, 〈좋은 살인〉, 〈망각기계〉 등의 국내외 개인전을 열고, 같은 이름의 사진집을 펴냈다. 독일의 예술전문출판사 핫제칸츠에서 펴낸 『비상국가 State of Emergency』로 '올해의 독일사진집' (2009) 은상을 받았으며, 제11회 동강사진상(2012)을 받았다.

임흥순 (작가)

임흥순 작가는 서양화를 전공하면서 노동자로 살아온 가족에 관한 이야기를 시작으로, 사소하고 버려진 개인사를 공적인 영역으로 연결하는 작업을 영상, 설치, 사진 등으로 풀어왔다. 〈성남프로젝트〉(1998–1999), 〈현저동프로젝트〉(1999), 〈믹스라이스〉(2002–2005), 〈보통미술잇다〉(2007–2011) 등에서 개인 및 팀 활동을 통해 다양한 분야와 협업하며 공공예술 프로젝트를 진행하고, 다수의 비엔날레에도 참여하였다. 최근에는 금천예술공장에서 지역주민과 프로젝트를 진행하였으며, 제주 역사를 다룬 다큐멘터리 〈비념〉이 전주국제영화제, DMZ국제다큐멘터리 등에서 상영되었다.

정은영 (미디어아티스트)

정은영 작가는 이화여자대학교와 동대학원에서 회화를 전공, 졸업했고, 영국 리즈대학교 대학원에서 「시각미술에서의 여성주의 이론과 실천」으로 석사학위를 받았다. 개개인들의 열망이 어떻게 세계의 사건들과 만나게 되는지, 그리고 그것은 어떻게 저항이 되거나 역사가 되고, 정치가 되는지에 관심이 있다. 더불어 부단히 여성주의적 미술언어 확장을 도모하고 있다. 대표 작업으로는 다년간 여성국극 배우 공동체를 추적하는 〈여성국극 프로젝트〉(2008~현재), 동두천 미군부대 지역 여성들의 삶과 죽음에 대해 질문하는 〈동두천 프로젝트〉(2007–2009)가 있다

라운드테이블 2

우리는 왜 끈질기게 작업하는가?

패널: 김상돈·노순택·임흥순·정은영, 진행: 김희진

2013.08.07

김희진 오늘 목적은 첫 번째, 각 작가들이 가지고 있는 세계를 살펴보도록 하겠습니다. 각 작가들 이야기, 누군지 이들이 뭐하는 사람인지 듣는 게 중요할 것 같습니다. 이때 그 언어의 종류는 감히 이야기하자면 '작업 언어' 로 진짜 자기 작업할 때 나오는 그 표현들입니다. 즉 그 이야기는 푸코, 데리다 뭐 이런 이야기하지 말고, 이렇게 어느 권위에 기대지 말고 자기 언어로 말하는 거죠. 그런 가운데 이 전체라는 거대한 문제를, 이건 어차피 같이 조금씩 나눠서 하는 겁니다. 도저히 혼자서 했다가 되는 문제도 아니고 그런 식의 패러다임은 이제 잘 돌아가지 않는 것 같고요. 솔직히 작업하기 힘들어서. 그래서 제가 이분들께 말을 거는 테제로 아주 멍청스럽게 잡은 겁니다.

이분들이 속칭 이제 '40깔때기' 를 딱 넘어가는 분들입니다. 그러면서 정말 힘들 때마다 떠오르는 데 있어줘서 고마운 분들입니다. "있어줘서 고맙고, 버텨줘서 고맙고, 여기까지 계속 언어를 생산해주어서, 그리고 같이 있어주니 정말 고맙다." 라고 말을 합니다. 그런 관점에서 저는 이분들에게 '우리는 왜 끈질기게 작업하는가?' 라고 질문했습니다. 말을 걸었어요.

임흥순 그럼 제가 먼저 말씀을 드리겠습니다. 저는 임흥순입니다. 동석한 김상돈 작가님과도 많은 이야기를 술자리라든가 사적인 자리에서 많이 했지만, 다른 두 분 작가님 이야기는 들어보지 못해서 들어보고 싶은 부분이 있습니다.

일단 저와 정은영 선생님 같은 경우엔 간단히 설명을 드리겠습니다. 저는 1998년에 김상돈 작가님하고 외부갤러리에서 첫 전시를 했습니다. 학교 다닐 때 여러 가지 고민들을 했었는데 보통 미대를 가게 되면 '자화상' 이라든가 '나' , 이런 것을 많이 그리는데, 저 역시 그런 것들을 하다가 우연히 역사적인 부분에 관심이 많이 생기게 되었습니다. 역사를 비롯해 사회문제에 관심이 있다가 제가 직접 '도깨비' 라는 답사 동아리 팀을 만들어서 무덤이나 왕릉 등을 찾아다니면서 좀 많이 보려고

했습니다. 그 와중에 3학년에 인도로 여행을 갔다가 화장을 하는 걸 보고 죽음이라는 것이 이 시대의 뭘까, 그때부터 죽음에 대한 것들을 많이 생각했던 것 같습니다. 그런데 역사에 대해 고민을 하다가 보니까 너무 뜬구름 잡는 것 같았습니다. 그래서 생각해보니, 가장 가까운 역사가 '가족' 이더라고요. 그게 가족의 삶을 다시 보게 되는 계기가 되었습니다.

저희 부모님은 노동자였고, 저희 가족의 주거환경은 지하였습니다. 그래서 이런 가족과 그 주거환경에 관한 이야기를 풀어서 나와 가장 가까운 역사를 먼저 풀어보는 것도 좋겠다, 그래서 주거환경, 노동자의 계급 등의 문제에 초점을 맞춰서 작업하게 되었습니다.

학교 다닐 때는 주로 페인팅을 했는데 이때부터 제가 하고 싶은 이야기는 페인팅, 회화 가지고는 좀 어려울 것 같다고 생각을 해서 여러 비디오나 사진 등으로 하다 보니 지금까지 오게 되었습니다. 1998년도에 이와 같은 방식으로 팀을 만들어 진행해 보았고, 2002년도부터 믹스라이스라는 팀을 또 만들어서 3년 정도 진행하였습니다.

제가 잘할 수 있는 것은 비디오카메라를 활용해 이분들이 스스로 이야기할 수 있게 하는 것, 그분들이 직접 이야기 할 수 있게 하는 어떤 매개자 역할도 하나의 예술이지 않을까 하면서 작업을 진행해 왔습니다.

2004년도부터는 베트남 참전문제 관련하여 다룬 적이 있습니다. 베트남 전쟁은 한국사회에서 국가적인 논의가 있기도 하였는데 저 같은 경우에는 '어떤 국가' , '어디에 남는 것' 보다는 조금 사적이거나 실제적인 언어로서의 '말' , 그 말 못하는 것들을 듣고 기록하고 싶어서 국가가 기록해 놓은 것 말고 좀 더 그분들의 생활이나 알려지지 않은 것들을 기록하였습니다.

2006년도부터 4년 동안은 일종의 임대아트와 같은 공공미술프로젝트를 진행했습니다. 그때 국민들은 예술이, 또는 미술을 하는 사람이 사회에 실질적인 도움이 될 수 있을까? 뭘 할 수 있을까 하면 약간 이상적일 수도 있고 프로파간다적일 수도 있단 생각도 들었는데 어쨌든 제가 그때는 고민하던 것은 '계속 어떤 안에 들어가서, 사람 속에서 무언가를 표현할 수 있는 방법' 을 계속 고민했던 것 같아요. 그렇게 하나씩 진행하다가 2010년도에 금천예술공장에 입주작가로 활동하면서 거기서는 지역주민들, 주부님들 중심으로 이러한 작업을 했습니다. 그러면서 제주도에서는 제주도의 사상과 강정마을 이야기들을 중심으로 '비념' 이라는 영화를 만들어서 올해 4월까지 지속하고 있습니다.

어쨌든 초점을 맞췄던 것은 어떤 개인사와 일상과 역사 속에 묻힌 개인사입니다. 지역 공동체 사건인데 사건이 일어나는 순간이 아니고 사건이나 사건이 일어나고 한참 지난 이후에 문제로, 8-90년대에 나타났던 사건들, 그리고 그 이후 문제에 대해 고민을 했던 거죠. 제가 했던 게 그런 분들의 눈에 보이지 않는 트라우마 등을 담아내는 방법으로 저의 작업을 진행을 한 것 같습니다. 여기까지 하겠습니다.

김상돈 저는, 여러분들과 다 똑같지만, 집에서 들어가라는 대학에 들어갔습니다. 미대에 들어갔어요. 미대에. 미대에 다니는 동안 미술만 했습니다. 그런데 졸업하니까 미술만 가지고는 사회에서 살아갈 수 없을 것 같았습니다. 그래서 지역연구도 하고요, 그다음에 동네, 사람들이 어떻게 사는지, 내 이웃 그리고 나의 선배들 그런 연구를 했습니다. 그러면서 80년대 미술이나 지역 공공미술에 대한 공부도 했습니다. 그런데 하다 보니까 미술대학에서 보지 못했던 현실에 대한 공부, 그러니까 광부가 마치 탄광에서 석탄을 캐듯 현장에

있는 미술을 많이 보게 되었던 것 같아요. 예를 들면 그 전에는 미술대학에서 나는 어떻게 미술계에 참여할까라는 고민을 했는데, 그런 노력을 하고 공부를 하다 보니, '미술이 어떻게 살아가 겠다' 라는 것도 있고, '미술이 어떻게 하면 다른 부분과 섞일 수 있을까?' 하는 생각도 해 봤습니다.

저는 어떻게 보면 미술이 신체의 이미지라고 생각을 했었습니다. 근데 사회에 나가보니까 사회라는 신체에 미술이 하나의 장기가 될 수 있고 혈액이 될 수 있고 그런 접목된 상태로 돌아가게 된 걸 보게 된 거예요. 그래서 주로 미술공부만 했던 저로서는 되게 장기 특화적인 작업을 많이 했었습니다. 그런데 초반에는 망신도 당하고, 그러다 보니까 돈벌이로 사진도 찍어주고, 그리고 제가 닫아놨던 양상들을 많이 보게 된 거죠.

지금 제 작업에서는 절대성과 비절대성에 대한 긴장감이라든지 간극에 대한 작업을 하고 있습니다. 예를 들면 요즘 사회가 제도화되고 있고 규칙, 규범화되고 있는 상태에서, 그렇다면 비규범화되고 소외되고 사라지고 주위를 뱅글뱅글 돌고 있는 것은 무엇인가, 누가 과연 미와 추를 구분하는가에 대한 관심이 있고 물음을 이어가고 있습니다. 그리고 우리가 살아가면서 DNA 안에 있는 미적인 취향이나 분노의 형식, 이런 것이 어떻게 제도 안에서 빼앗겨 왔는가를 고민하고 있어요. 티비 오락프로그램에 빼앗긴 미소, 웃음, 울음, 그런 것들에 대해서 어떻게 다시 사회에서 회복할 것인지, 어떻게 복귀시킬 것인지, 고민도 하고 있습니다.

'미술을 본다' 라는 개념을 먼저, '미술을 통해서 사회를 냄새 맡는다.' 그런 식으로 멘트 자체를 다른 방식으로 써보려고 하는 겁니다. 미술이 결핍된 상태이거나 지금은 미술이 독립된 상태로 보이겠지만 사실 그런 관점에서 시각적인 게 굉장히 결핍되어 있거든요? 우리는 눈도 있고 코도 있고 귀도 있고 다 있잖아요. 물론 인간은 80%의 이상의 정보를 시각으로 취하기 때문에 또 요즘 사회가 그런 것들을 강하게 만들어 가기 때문에 '우리도 모르게 흘러갔던 우리만의 감각을 좀 깨웁시다' 라는 방법으로 작업을 진행하고 있습니다. 그러니까 제 작업이 조각이라 말하기 그렇고, 사진이라 하기 그렇고 사실 영상이라 말하기도 '별로' 입니다. 저한테는 매체가 일종에, '시장 가서 뭘 먹을까' 하고 사오는 재료 같습니다. 주방이 저의 작업실인 것 같고, 머릿속인 것 같고, 그리고 아주 말끔하게 요리를 해내는 것이 갤러리나 혹은 현상, 그런 것이 될 것 같습니다.

'미술이기 때문' 에 '미술 해야지' 하는 생각보다도 저도 미술가이지만 어떻게 그런 다른 부분에 대해서 어떻게 그런 것들을 활용할 것인가, 이처럼 다양한 여러 양상, 결들을 윈드서핑처럼 잘 타고 놀 것이냐 그런 고민들을 하고 있습니다.

김희진 지금 두 분이 발언해주셨습니다. 발언 중 나타나는 단어들만 연결을 해서는 잘 모르겠고, 워낙 시처럼 얘기해서이기도 하지만, 단어들이 다르지만 움직이고 있는 걸 느끼실 겁니다. 전혀 다른 반경의 언어들이 등장하고 있습니다. 그런데 분명히 우리는 흥분할 때는 다같이 뜨겁게 사방에서 움직이고 있다는 것을 느낄 수 있습니다. 저는 그것을 좋아합니다. 멋있게 말하면 '집단지성' 이라고 할 수 있고요. 그러면 키워드 같은 언어 몇 가지 한번 적어볼까요? 아까 임흥순 작가님, 김상돈 작가님 말씀하실 때 쓰던 단어들입니다.

김상돈 참고로 좋은 말씀하셨는데, 제가 조금 산만합니다. 그런데 산만함의 극치가 태양계 같아요. 태양계 우주 같거든요 다 돌고 있지만 멀리서 보면 산만해 보이잖아요.

김희진 반인반수, 신체, 리듬, 장난, 냄새, 감각,

생활, 웃음, 이런 것들이 나온 것 같습니다. 다른 분들도 정리 되는대로 이어서 하도록 하고 누가 이어받도록 할까요? 전혀 다른 언어 등장입니다.

노순택 저는, 20여 년 전의 저라면 제가 이런 일을 하고 있을 거라고 전혀 상상도 못했을 것 같습니다. 중, 고등학교 때 미술반 활동을 한 적이 있는데 대학을 들어갈 때는 점수 맞춰서 전혀 다른 전공으로 입학을 했습니다. 그 전공이 정치학이었는데, 제가 대학을 다닌 시기가 굉장히 뜨거웠던 시기였잖아요? 그때가 노태우 정부 때였는데, 학교를 다니다 보니까 학교에 앉아있기가 어려웠던 시기였습니다.

사람들이 거리로 많이 나왔었는데, 거리로 나와 보니까 궁금한 게 굉장히 많더라고요. 내가 본 것이 대체 뭘까, 또 내가 보았던 것이 방송, 뉴스, 신문에서 보도 될 때, 내가 본 것과 일종의 격차랄까 차이가 어디서 발생했는지 궁금했던 것 같습니다. 그러던 와중에 굉장히 충격적인 사진을 보게 되었는데 1991년이었습니다. 한진중공업에 처음으로 민주노조가 만들어졌는데 그때 노조위원장을 맡으신 박찬수씨라는 분이 안기부에 의해 연행이 되었다가 의문의 죽음을 당했어요. 그때 안산인가 안양병원에 시신이 안치가 되어있었는데 안기부에서 이분의 죽음의 진상이 밝혀지면 안 되니까 병원 영안실 벽을 뚫고 들어와서 시신을 탈취해간 사건이 발생했습니다. 장례식장 그 벽을 뚫고 나온 걸 제가 직접본 건 아니고 한겨레신문 1면 특종이었습니다. 그 사진을 보고 나니까 정말 현실인가 비현실인가 아니면 초현실인가가 굉장히 궁금하더라고요.

그러던 와중에 윤금이 씨라는 분이 주한미군 케네스 마이클에 의해 살해 당했는데 굉장히 잔인하게 살해를 당했어요. 어느 날 대학 교정에 다니는데 어떤 사진이 크게 대자보로 붙어 있더라고요. 그분이 돌아간 장면을 찍은 사진이었는데 그게 마치 사진인 것 같이 느껴지지 않았어요. 너무나 비현실적인 느낌이었습니다. 그런데 제가 항상 사진에 대해 보통 생각할 때는 사진은 현실감을 주는 것이고, 객관적이고 투명한 것이었는데, 이런 사진은 대체 뭐지? 분명 이건 있었던 사실에 대한 증거물인가 아니면 무언가가 개입되어있는 것인가? 그런 생각들이 굉장히 많이 들었습니다. 그러면서 집회 시위 현장을 많이 다녔습니다.

그 윤금이 씨 추도식이 탑골공원에서 열렸습니다. 탑골공원에서 열렸는데, 그 분의 뼛가루를 마지막에 탑골공원 안쪽에다가 뿌리는 행사가 진행됐어요. 그 때, 갑자기 최루탄이 발포되면서 순간 제 주위가 뿌옇게 변하더라고요. 뼛가루와 최루탄이 섞여서 안개가 되어있는 이 모습이 마치 폭포 속 같은 느낌이 들었습니다.

이때, 제가 피켓을 들고 있었는데 다음날 피켓을 들고 있는 제 모습이 다음날 신문에 실렸어요. 신문에 실린, 누군가 미디어를 통해서 미디어에 드러난 제 모습이 하나도 자랑스럽지 않았습니다. 제가 원해서 간 것이었고, 원해서 피켓을 들었던 것인데, 신문에 실린 제 모습을 봤을 때 너무 창피하고 자괴감이 심하게 들었습니다. 이런 감정을 불러일으키는 것은 대체 무엇이었을까, 그런 생각을 오랫동안 많이 했던 것 같습니다.

그렇게 대학생활을 마치고 조그만 매체에서 기자생활을 시작했습니다. 이후에 매체를 옮겨서 기자생활을 2년 동안 했는데 그때 '미디어란 것이 이런 방식으로 작동 하는구나' 하는 것들을 좀 배운 것 같습니다. 그렇게 시작했던 나름의 사진이라고 하는 이미지, 특히 비디오를 통해 중계되는 이미지라고 하는 것들에 대해서 관심이 많아졌고, 더 공부를 하고 싶은 생각이 들어서 회사를 그만두고 공부를 더 하게 되었습니다. 사진 공부를 하고 직장생활을 잠시 내려놓고 작업을 또 해야겠다라는

생각을 가지고 작업 전선에 뛰어들었습니다.

제가 학생 때부터 기자 생활을 하면서 많이 느꼈던 것은 항상 사회라는 것이 굉장히 단단하다고 생각했었는데 막상 그 속살을 들여다보니까 그곳이 그렇게 견고하게 작동하지 않고 있더라고요. 특히 우리 사회는 분단이라는 모순 때문에, 분단 상황과는 사실 무관해 보이는 사회적인 문제들, 예컨대 무상급식, 의료민영화 등이 분단 모순 때문에 왜곡되고 있다고 생각합니다. 어떤 문제를 찬성하면 빨갱이, 반대하면 파랑이 이런 양상으로 이어지는 것 같습니다. 그런 과정들을 여러 가지 모습으로 지켜보니까 분단이란 말은 '오작동으로써 작동' 하고 있다는 생각이 많이 들었습니다. 제 작업을 한마디로 짧게 말씀을 드리자면 오작동을 하고 있는 공간의 모습들 이런 것들을 채집하고 다니고 있습니다.

지금까지 이어오고 있는 작업은 제가 10년 전, 거의 10년 전 '분단의 향기' 라는 작업을 기반으로 하고 있는데 그때 가졌던 의문들이 여전히 해소되고 있지 않는 것 같습니다. 그래서 작업을 계속하고 있는 게 아닐까 하는 생각을 하고 있습니다.

비교적 최근에는 '잃어버린 보온병을 찾아서' 라는 작업을 했습니다. 연평도 포격사건 이후에 한나라당 안상수 대표가 연평도에 들어갔다가 보온병을 포탄이라고 발언을 하잖아요? 그 발언이 대체 어디서 나온 것인지 또 하나는 그 안상수 대표가 놓고 간 그 보온병은 어디로 가는지 제가 찾아 해매면서 일기를 계속 써온 그런 것들입니다. 그곳은 다방이었고, 그 다방이 있던 자리에 보온병이 많이 있을 수밖에 없었습니다. 그런데, 더 황당한 것은 안상수대표가 보온병을 들고 "포탄입니다" 라고 이야기를 할 때 "그것은 몇 mm포탄입니다" 라고 옆에서 거들어 주시는 분이 황진하의원인데, 이 분이 포병장교 출신입니다. 그리고 거기서 "아 그렇군요" 라고 맞장구를 쳐주시는 안영환대변인이라고 있거든요 그 분은 장교출신입니다. 저는 그런 장면들을 볼 때 '아 분단이라고 하는 것이 얼마나 정말로 오작동으로써 작동하는가' , '참으로 우스운 일이지만 웃을 수만도 없는 문제들이 아닐까' 그런 생각을 가지고 이것들에 대한 저의 궁금함을 풀어나가는 작업을 하고 있습니다.

정은영 선생님이 그 말씀하시는 걸 듣다가 제가 입학한 93년도 대학의 이야기를 먼저 시작해볼까 한 생각이 문득 들었습니다. 그전에 아까 못 봤지만 임흥순 감독의 '비념' 이라는 작품 말인데요, 네이버에 들어가시면 2000원이면 볼 수 있으니까 다운로드를 받으실 수 있습니다. 모두 소장가치가 굉장히 높은 작품들입니다.

제가 입학을 한 1993년도 대학은요. 92년도에 전대협이라고 하는 소위 주사파를 중심으로 이루어졌던 학생회가 거의 붕괴되고 한총련이 새롭게 등장하면서, 이제 우리는 모든 것이 민주화 되었고, 학생들의 운동이 정치운동이 아니라 학생운동이 가능하게 되었다고 생각하였습니다. 뭔가 이렇게 평화로운 분위기가 있을 수 있는, 대학생으로서 어떤 지식인으로서의 위치가 아니라 카페에 가서 전화로 삐삐치고 락카페에 가서 매일 밤을 보내는 세월이 시작이 된 거죠. 그렇게 ' 대학의 분위기' 에 취해 있다가 어느 날 문득 그런 생각이 들었어요.

어느 날 대자보가 붙어있었는데, 한총련 발대식을 고려대학교에서 한다는 거예요. "아 이거 뭔가 느낌이 왔는데 이게 뭘까 가야 되나?" 근데 마침 우리 집에서 한 번에 가는 버스가 있는 거예요, 그래서 간 거죠. 굉장히 많은 사람들이 모여 있었는데, 거기서 총학생회 회장을 만나 "어떻게 해야 하냐" 고 물어봤더니, 그 총학생회 회장 언니가 너무 소스라치게 놀라면서 "어떻게 왔냐고" 그런데

제가 너무 무지해서 “버스를 타고 왔다” 고 그런 겁니다. 그랬더니 이 언니가 ‘약간 대책 없는 애가 왔구나’ 하고 대충 앉힌 거예요.

그런데, 그 풍경이 너무나 낯설고 왜 이렇게 앉았다 일어났다를 하라고 하는지 뭘 그렇게 자꾸 시키는지 자꾸 불을 켜라고 하는지 끄라고 하는지 모든 것이 저한테 동의하기 힘든 일들이 그 안에서 벌어지고 있었고, 전대협이든 한총련이든 이 뭔가 어떤 식의 구미에 안 맞는 느낌을 확 받은 거죠. 그날 밤을 거기서 보내고 다시 집에 돌아오는 버스를 타고 오면서 곰곰이 생각해봤어요. 뭐를 할 수 있을까, 내가 이제 대학생이 되었고 소위 지식인이라고 불려지는 위치에 왔는데, 뭘 해야 되는 거지? 그런 생각이 들다가 답이 안 나오는 거예요, 대책도 없고. 학교는 가기도 싫고 그냥 열심히 아르바이트를 하고 밤이면 밤마다 클럽에서 계속 놀았어요. 근데 뭔가 그것도 ‘그냥’ 이런 거죠. 뭔가 어울리지 않는 일을 계속하고 있고 아르바이트를 해서 사정은 좋아졌지만, 그것이 나한테 지지하는 것이 뭐고 ‘ 내가 조금 더 좋은 물감을 가지고 추상의 평면을 채우고 있는 것이 나한테 무슨 행위인지.’ 이런 고민들을 스스로 하게 되었습니다.

제가 작업에 대한 고민을 비로소 대학교 3–4학년 넘어서 하게 되었고, 그 당시에는 우연찮게 유럽에서 개념미술을 전공하고 오신 선생님이 많았습니다. 그게 되게 멋있는 것 같아서 막연히 독일을 가고 싶다는 생각도 했었고, 유예기간을 가지고 싶어서 대학원을 갔는데 비로소 작업을 하고 싶다는 마음이 들었습니다.

그래서 뭔가 작업을 해야겠는데, 이 선생님들이 가르쳐준 것과 그보다 더 연배 높은 선생님들이 가르쳐 준 70년대의 것들이 서로 상충되는데, 저한테 너무 힘든 거예요. 그것들을 전혀 하나로 받아들일 수 없다가 몸으로 거부를 하게 되었습니다. 뭘 해야 할까 매일 매일 앉아서 하는 게 메모를 하면서 사람들의 이야기를 쓰고 일종의 소설을 쓰고 시도 써보고 매일매일 비디오 가게에 영화를 빌려다 보고 집에 있는 책들을 하나하나 읽어보기 시작했어요. 그러다 보니까 기본적으로 제가 뭔가를 해내고 싶은 것들이 굉장히 서사적인 것이고, 굉장히 시간을 두고 귀를 기울여야 되는 일이라는 것을 알게 되었습니다.

근데 어디서부터 무슨 이야기를 들어야 할지 몰랐어요. 그러다 보니까 제가 알고 있었던 이야기나 제가 써봤던 이야기를 소재로 시작했는데, 이를테면 이런 거예요. 어릴 때 엄마한테 언뜻 들었는데 동네에 미장원을 하면서 열심히 살던 아줌마가 있었는데, 그 아줌마가 어느 날 갑자기 죽었어요. 그런데 아줌마들이 모여서 이야기를 하는데 이 아줌마가 두통약을 너무 많이 먹었다는 거예요. 그래서 서로서로 두통약을 너무 많지 먹지말자 라는 다짐을 하고 앉아있어요. 아줌마들이 근데 이상한 거예요. 두통약을 먹었는데 죽을 수 있구나 했어요. 그런데, 또 어느 날은 어떤 아줌마가 엄마한테 와서 “그 남편이 때렸다잖아.” 이런 이야기를 해요. 그럼 이건 어떤 개연성이 있는 거지? 이 두통약과 남편의 폭력은? 남편이 돈을 뺏어갔다더라 뭐 이런 것들이 하나하나 저한테 어떤 서사의 스토리로 패치웍 되기 시작하는 겁니다.

그렇다면, 그런 이야기를 통해서 ‘내가 감응하는 것’ 들이나 ‘내가 반응 할 수 있는 어떤 스토리’ 들이 저한테 다가오기 시작했어요. 그리고 제가 소위 운동권 사회에 가서 받아들이지 못했던 분위기, 그리고 대학에서는 아무도 내가 마음 둘 곳이 없다고 생각했는데, 실은 캠퍼스 페미니즘이 저를 구원하였습니다.

그래서 운동권도 다 후지고 미술도 후지고 집도 후지고 다 후진데 오로지 이 언니들이 너무

매력적이고 이 언니들이 나한테 해주는 이야기가 너무 주옥같은 거예요. 그래서 아버지의 성을 버리고 내가 이름을 짓고 이런 짓들을 하면서 굉장히 많이 놀러다니고 대학에서 자리를 찾게 되고 이 아줌마의 죽음 같은 것들이 내가 페미니스트 뷰로 본다면 어떤 스토리가 될 것인가가 저에게 잡히기 시작하고 그래서 실은 제가 세상을 보는 어떤 프레임이 말하자면 소위 여성적인 프레임이 돼 버렸던 거죠 그런 것들을 계속 보고 있는데 이런 불평등과 문제 지점들이 계속 생겨날까 이런걸. 또 선배들께 물어보면 다 시스템적 문제라는 거예요. 근데 또 잘 모르겠는 거예요. 근데 또 따지고 보면 이 아줌마가 남편에게 그렇게 맞고 돈을 뜯기고 두통약을 먹어가면서까지 살았어야 하는 그 지점은 대체 무엇이었을까, 계속 미장원에서 파마약을 냄새를 맡으면서 끈질기게 자기의 삶을 유지했던 방식은 무엇이었을까, 이런 것들이 저한테는 꽂히기 시작했고 그리고 어쩌면 우리한테 굉장히 대서사인 역사적 서사가 주어진 게 아니라 이런 아주 고통받는 개인들이 어떤 역사를 계속해서 만들어 온 게 아닐까 이런 생각을 하게 된 거예요. 그래서 뭐 이런 식의 제가 감응하거나 제가 알고 있는 제가 개인적으로 경험했던 이런 이야기들을 가지고 서사적인 작업을 하기 시작했어요. 그러던 와중에 이런 시각성과 서사성들을 잘 담아내려면 영상작업이 좀 어울릴 것 같았고 뭔가 스펙터클한 것을 해내기에는 제가 당시에 몸이 좋지 않았고, 그리고 작업실이 없으니까 책상 위에서 노트북 하나로 작업할 수 있는 것, 뭔가 글을 쓰고 사진을 정리하고 영상작업을 하고 그런 것들이었으니까. 그래서 이제 그런 방식으로 제가 영상언어를 스스로 알아가기 시작했고요. 그 와중에 좀 더 많은 이야기를 담아내고 싶었는데, 어느 순간 내가 하고 있는 이 방언 같은 이야기들이 전혀 이야기 같지 않단 생각이 들기도 했었고 결정적으로 김희진 선생님과 김상돈 작가랑 같이 동두천 프로젝트를 하게 돼요, 김희진 선생님에게 속아가지고.

김희진　　2년을 했어요, 2년.

정은영　　그때 선생님이랑 이야기하면서 느꼈는데 제가 가서 동두천에서 소위 미군들에게 봉사하는 클럽 여성들을 만나보자 했습니다. 만났는데 이 사람들의 사적인 이야기를 꺼내기가 어렵고, 불편하고 내가 뭔가 캐는 사람이 된 것 같고, 증명할 수가 없는 거예요. 그 사람들을 클럽에서 만나기가 나한테 불편했는데 차라리 성당에서 만나는 게 편하고 이런 식의 내가 어떻게 해야할지 모르는, 헤매는 시간을 2년 가까이 하다 보니까 이렇게 뭔가 내가 잡아낼 수 없고 들리지 않는 소리들이 이렇게 많은데 내가 뭐가 잘났다고 이렇게 중얼중얼 하고 있나 그리고 내가 어떻게 이 사람들을 대면하고 재현할 수 있을까. 이런 문제들에 부딪혀서 시간을 보내게 돼요. 어쨌든 이 프로젝트는 저에게 자극과 변화를 준 프로젝트였고요. 어떻게 마무리 했지만 성공적이라고 보기 힘들었고요. 그렇지만 그 당시에 제가 가졌던 구조 안에서는 끝을 내고 약간 방황을 하다가 우연치 않게 여성 국극 커뮤니티를 만나게 되었어요. 이 여성 국극이라는 게 뭐냐면, 모든 배역을 다 여자만 연기할 수 있는 완전히 여성 창극이에요. 판소리와 춤을 곁들이는 한국적 전통 창극인데 여자만 올라갈 수 있어요. 여성 국극이라 말하고 있고 역사가 길지 않아서 전통의 범주에 들어가지 않지만, 소위 이제 전쟁 전과 후를 가로지르는 아주 이상한 방식의 하위문화가 당시에 생겼고, 그 안에서 이 여성배우들이 너무나 자기를 남성화하는 데에 정말 온 삶을 바쳐서 살아가고 있는 사실을 알게 되었고, 그 사람들을 천천히 만나게 되었어요. 그 사람들을 만난지 거의 5년이 돼요. 최근의 작업들은 여성분들을 어떤 방식으로 잘 보여주고 싶은 한 가지 마음과 사라지고 있는 어떤 것을 미술이라는 영토에서 어떻게 얘기할 것인가,

그리고 또 다른 하나는 이 배우들이 실은 무대에 서는 배우들인데 계속해서 영상 안에서 캡쳐 되는 것이 과연 맞을까, 그래서 이제 진짜 공연 같은 것을 만들어보고 싶기도 하고 그런 것들을 정식주문해 왔습니다. 그래서 최근에는 주로 이 배우들을 인터뷰하거나 이 배우들과 어떤 역사를 기반으로 한 영상작업에 더해서, 그리고 이 배우들을 직접 무대에 세우는 공연 퍼포먼스 이런 것들로 작업을 진행하고 있습니다.

김희진 아주 먼저 읽기 쉬운 지역만 먼저 많이 들었으니까, 생각하는 것들 한번 이야기해볼까요? 작가 임흥순 선생님 포트폴리오를 잠깐 돌려봤는데 이런 류의 범주와 약간 유치하지만 정리할 필요가 있으니까. 지금 많이 들었던 단어들 중에 여기에 캠퍼스 페미니즘에 열광된 모습, 한총련에 갔던 모습, 집단 데모에 시크해져서 돌아서 그 이후에 개인 서사를 찾는 이야기 그러면서 특히 여성 얘기가 많이 나왔던 같습니다. 그리고 또 우리 이쪽, 임흥순 작가님이 아시다시피 도시의 공공조형물 이야기를 할 수 있지만, 저변에는 가족이야기가 제일 먼저 나왔고요. 그리고 그 함께 주변을 이야기 하셨어요. 그리고 미술로 풀어본다면은 공공조형물 문제라든가 그걸 어떤 매너리즘으로 해쳐먹는 이야기, 지역과 도시가 변해가는 중에 그 안에서 목소리 위주 노동자들에게 비결을 쥐어주는 작업을 했었고, 전쟁에 참여했다가 역사에서 사라져간 사람들의 이야기를 듣는 것, 그리고 이제 잠깐 임야 파트에 재개발 이후에 밀려났던 사람들 이야기. 금천에서 스트레스 받으시는 주부들, 4.3때 사라져간 사람들을 만나러 다닌 이야기가 나왔습니다.

노순택 작가님은 미디어나 본인이 뉴스, 신문에 대한 이미지를 어떻게 보는가에 관심이 많으셨고, 그러다 보니 몇 번 쇼크를 받은 개인적인 경험이 있는 한진중공업에서 이미지, 매체에서 떠있는 이미지를 가지고 작업을 하셨습니다. 결과적으로 미디어라는 것이 어떻게 이미지를 생산해서 대중정치를 주도하는지, 체제나 분단현실에 대한 지적을 주셨습니다. 체제에 대한 단어가 많이 나왔습니다.

김상돈 작가는 뜻밖에 신체, 감각, 냄새, 생활, 상당히 마지막에 태양계까지 갔습니다만. 자 이렇게 되면 일단은 하나의 이론으로 정리하는 건 어렵다. 제가 거칠게 생존 어쩌고 했는데 뭐든 간에 '우리가 가지고 있는 감정의 언어가 얼마나 강력하고 넓게 퍼져있는가' 라는 걸 일단 극복해요. 이게 한 2,30년 전만해도 언어가 비슷했어요. 그런데 지금은 굉장히 다양해졌고, 어쨌든 헤테로 뭐라고 한다면서요. 랑시에르 오빠가. 그런것들이 눈앞에 이렇게 펼쳐졌어요. 저는 이런 지점들이 투쟁이거든요. 다들 이를 악물고 이런 지점에서 이러는걸 탁 훑어보면은 굉장히 부자예요. 몸부터 태양계, 계층, 국가, 체제, 젠더. 다 우리 안에 움직이고 있습니다.

임흥순 대체적으로 저 같은 경우 아까 생활에서도 그렇지만 아무래도 없는 집에서 살아서 그런지 약간 반감이라고 그럴까, 그런 부분들이 많았고 약간 미술을 하면서도 미술에서 벗어나고 싶었던 부분이 있었던 것 같아요. 기존의 미술이, 물질을 만드는 거잖아요. 그런거 말고 할 수 있는 어떤 과정 중심의 작업을 쭉 해온 것 같아요. 과정에 초점을 맞춰서 전까지 제가 물질적으로 작품을 맞출 때 그런 게 필요하고요. 그런 결과물 보다는 만드는 과정이 중요하고, 그게 매력이 있었고 빠져 있어가지고 굉장히 과정 중심의 작업을 하다 보니까 아무래도 사람들 얘기 듣는 작업을 많이하게 되더라고요.

김희진 듣는 이야기 나와서 그런데 정은영 작가도 만만치 않게 듣고 다닌 것 같은데요. 두통약 아줌마에 캠퍼스 선배에. 사실은 여기 두 분도 보시고 계세요. 한 분은 신문을 째려보시고

계신데, 여기는 이제 몸이 아프고 긁고 그러시다가 나가서 다른 상상하시고. 이게 반경이 참 다양하게, 사람만나는 지점에 많이 계신데 두 분 만난적 한 번도 없어요? 이게 대한민국의 문제야. 두 분이 의도치 않게 만나고 다니고 끌리고 있던 미시적인 서사 그룹이 달랐던 것 같은데요. 어떤 분들 아까워.

임흥순 아까 얘기 드렸던 대로 없는 분들 만나서 과정을 했고요

김희진 근데 그때 이게 중요한 건요. 갑순이 갑돌이를 만난 게 아니라 어떤 이야기가 들리나 하는 거예요. 그리고 그분들하고 이야기를 할 때 나는 감각 중의 어떤 걸 열어야 했는가, 미술은 사실 더 이상 그림을 그리고 있지 않단 거 아닙니까. 그런 걸 봤을 때 두 분이 사회의 표층에서 보이지 않는 언어들을 드러내신 건데요. 반응하신 것도 다르고 채집하신 단어도 다르고, 그랬던 것 같아요. 더 말씀해주세요. 은영 씨의 경우, 사실 우리가 동두천에서 헤매게 된 것도 안 들려서 더 헤매게 된 것 같아요.

임흥순 전 그런 것 같아요. 저도 소외된 것 같은데 저도 듣는 거 좋아해요. 예를 들면 사람을 보게 되는 거예요. 근데 거리를 두고 보면 그냥 보게 되거든요. 어떤 첫인상, 관념, 모양새 등 거리를 두게 되어있어요. 그런데 사귀게 되면 주로 이야기를 듣거나 내가 질문을 많이 하거나, 그렇게 되는 것 같아요. 어찌 보면은 거리 좁히기. 어떻게 보면 대상, 대중, 지역예술, 말하는 것으로, 신념이든 관념이든 그 상태의 거리감을 좁히기 위해서 이야기를 방법론적으로 섞지 않을까 하고 있어요.

김희진 선생님은 더 어려우셨겠어요. 예를 들어 가족이었잖아요. 그들이 가족인데, 가족한테 말걸기, 소위 언어를 내가 이게 미술이구나 생각하면서 듣는 게 말이 되나요?

임흥순 가족은 아무래도 좀 쉬운 부분이 있죠. 쉬운 부분이 있는데 얘기하시는 것처럼 아예 이야기를 끄집어낸다는 것에 어려운 부분이 있었고. 초창기에는 어쨌든 뭔가 끌어내려고 했는데 그것도 굉장히 오만한, 일종의 예술가 또는 듣는 사람의 오만한 것이라서요. 점차적으로 가면서 일단은 그분에게서 내가 원하는 부분을 들으려고 하지 않고, 일단 하시는 이야기 계속 듣는 편으로 죽 오게 됐죠.

정은영 아니 그런데 그게 애초에 너무 너무 숙제처럼 한 거죠. 정말 그 내가 막 느껴서 시작된 게 아니라 숙제처럼 시작하다 보니까 뭐……. 저한테 어떤식의 엄격함이 있었던 것 같아요. 그래서 타인의 공동체를 내가 도대체 어떻게 바라봐야 할 것이냐에서부터 이 사람들의 이야기를 끌어내기 위해서 기술을 쓸 것인지, 혹은 그냥 진짜 가서 부딪히면서 친한 척을 할 건지, 아니면 정말 그냥 완전히 카메라 뒤에 숨을 것인지, 이런 포지셔닝이 계속 헷갈리고 있었던 거예요, 그때는. 그리고 계속해서 무엇보다도 어떤 죄책감이 있었어요. 왜냐면 클럽 여성의 얼굴을 제어한다는 것이 너무나 죄책감을 불러일으키는 거예요. 그래서 나중엔 결국 얼굴을 안 넣는 것으로 결정을 내리고, 소리에 집중하거나 그 사람들의 삶이 보고 있는 어떤 풍경에 집중하게 되는 거, 그런 방식으로 흘러가게 됐지만 그 죄책감 안에서 차라리 들리지 않은 이야기를 만들어 버렸던 거고, 그렇기 때문에 거기서는 여전히 미진한 감정으로 작업이 끝나버렸습니다. 그런데 여성 국극 프로젝트를 시작하면서 여성 커뮤니티로 들어갔을 때는 기본적으로 배우들이 너무 할머니고, 그리고 또 조금 옆에서 약간 수발만 잘하면 말이 술술술 나오고 거기서 약간 할머니들에게 사랑받는 기술을 알게 되고, 그리고 자꾸 거기서 실화를 듣다 보니까 더 듣고 싶은 이야기를 끌어내게 되는 기술도 익히게 되고, 근데 이제 그 과정에서 어떤 죄책감을 느끼지 않아도 될 어떤 식의 결속력과 연대감을

느낀 거죠, 거기서. 근데 그 연대감이란 것이 굉장히 동두천에선 추상화된 연대감이었다면 지금 여기에서는 마치 한 식구가 된 것 같은 연대감. 마치 가족에게 말을 걸기 때문에 조금 더 쉬워지는 것 같은, 그리고 뭔가 내가 조금 더 아는 얘기를 하는 것 같은, 나를 속이지 않는 것 같은 그런 게 있었기 때문에 조금 더 잘 들렸던 것 같아요. 그래서 어려울 것 같으면서도 안 어려웠고. 그리고 그 임흥순 작가가 해왔던 일련의 작업에서 듣는 것과 저는 정말 되게 개인적으로 뭐랄까 이기적인 방식이었죠.

김희진 그 어느 지역에서 우리가 기껏 지금까지 해왔던 방식의 정치적인 작업이라는 것이, 저는 그런 말을 들은 적이 있습니다. 풍요롭지 않나요? 이랬더니, 다 사회적 소수자들에 대한 관심 아닌가. 언제든지 소수자는 나올 수 있고 그렇다면 끝도 없는 거고, 내가 어떻게 보면 상대적인 입장에서 소수자를 정의하는 기준에 따라 항상 생길 수 있는 거고. 그건 어떻게 보면 그냥 일종의 자기가 주류(majority)임을 또 한번 확인하게 되는 제스쳐에 불과할지 모르고, 이런 지점에서 사회적 소수자운동같이 양날의 칼인 게 없다. 그런 말로 일격을 가하는 말을 들은 적이 있어요. 그러면서 이렇게 지금까지 해온 일들이 사실은 우리 안에 또 다른 위계질서, 그걸 확인하는 지점이 아니냐 이런 말을 들은 적이 있습니다. 그러니까 그런 거죠, 너는 그래도 영원히 도시철거민이 아니잖아. 뭐 이런 분들의 입장이죠. 어떻게 생각하세요, 이런 식의 프레이밍이 적절한가요? 우리가 움직이고 있는 정치, 정치란 표현이 뭔진 모르겠지만, 여기서 김상돈 씨는 지금 뭔소리래, 이렇게 되실 것 같은데. 예컨대 사람들을 주로 많이 만나보신 지점에서 아무래도 많은 분들과. 특히 그 부분과 관련해서 노순택 선생님 같은 경우 체제 문제를 만드시다 보니까. 그 어떨까요, 이 타자랄까 체제라는 문제가 워낙 막강한 괴물이지 않습니까. 거기서 선생님의 경우는 사람을 찾으러 다니십니까, 거기서 체제를 확인하십니까.

노순택 글쎄요. 체제라는 것도 사람이 살아가는 곳에서 만들어지는 것이니까, 뭐 체제라는 추상의 형태를 찾아서 나설 순 없는 것 같아요. 뭐 일단 어쨌든 정은영 씨도 시각작업을 하면서 구체적인 것에 다가갈 수밖에 없으니까 당연히 사람을 만나게 되는데요. 글쎄요 저 같은 경우엔 사람을 만나는 게 좀 두려워요. 힘들더라고요. 힘들어서 주로 그냥 카메라 뒤에 숨어서 말하기 때문에 내 감정이랄지 그런 걸 느끼지 않고 숨어서 같이 할 수 있어서 카메라가 좋았던 것이 아닐까, 저 자신에게 얘기를 했는데요. 그래서 나름대로 가졌던 유지하고 싶었던 태도는, '불가근불가원.' 흔히 기자 분들에게도 많이 요청되는 태도였던데 '너무 가까이도 가지 말고 떨어지지도 말아야지 약간의 객관성과 그러면서도 디테일을 놓치지 않는.' 근데 그게 말이 쉽지 실제에선 쉽지 않더라고요.

김희진 특히 그런 것도 있잖아요. 사람은 믿지 않는데 체제는 믿는다. 근데 거꾸로 체제는 사람이 만들었다. 그러면은 도대체 우리가 작업하면서 말을 걸어야 할 사람을 카메라가 겨누고 있어야. 겨눈다는 표현을 쓰니까 이상한데, 이게 참 구분이 애매하거든요. 특히 노순택 선생님의 사진을 보면서 그 문제의식을 봐야 할지, 거기에 잡혀있는 대상을 봐야 할지. 막 모두가 뜨거워서 그럴 때가 있습니다.

노순택 뭐 다행히도 제가 던져주고 싶은 것들 중에도 제 생각, 예전엔 나름 이래야 되지 않을까 하던, 뭐랄까 해답 이런 것들을 제시하기보다 제가 갖고 있는 의문을 전달해주고 싶었던 것이거든요. 아무튼, 대추리 같은 경우에 그런 거리를 두기가 참 어려웠던 것 같아요. 대추리를 처음에는 제 작업의 공간으로 왔다 갔다 했었는데, 나중에 문정현 신부님께서 저한테, 저희 아이 이름이 노을이거든요. "노을이 아빠, 마을에 들어와서

노인네들이 너무 힘들어하셔. 마을에 노인분들이 많으니까, 여기 와서 중간에 한 번씩 사진관을 해주면 어때 영정 사진 같은 거 필요하시니까." 근데 제가 단번에 거절을 했어요. 왜냐하면, 노인분들 앞에 앉혀 놓고 잠깐이라도 대화를 해서 즐거운 표정을 짓게 해서 찍어야 할 것 같은데 그렇게 할 자신이 없어 갖고 "저 못합니다." 그랬더니, 이제 나름 문정현 신부님께서 말씀하신 게, "걱정하지 마 당신은 찍기만 해. 뒤에서 웃기는 건 내가 할 테니까." 그래서 그 마을에서 대추리의 사진관이, 주말 사진관이 시작이 됐고, 그러다가 마을에 들어와서 살게 됐어요. 그러면서 마을에 조그만 마을 사진관을 하게 됐는데. 뭐 그러다 보니까 ' 불가근불가원' 이 깨져서 좀 허우적 많이 댔죠. 근데 대신에 거기서 살게 되면서 깊이 들어가게 되니까 굉장히 새로운 것들을 많이 보게 됐어요. 대추리 주민들의 대책위랑 함께 찌라시나 포스터나 이런 것도 만들어 직접적인 호소도 했지만, 예를 들어서 ' 얄웃한 흰 공' 이랄지, 여러 가지 장르로 대추리로 접근할 수 있는 다양한 경로의 그런 것들을 작업하게 됐고, 또한 마을 주민들의 초상도 처음에는 영정사진과 같은, 영정사진을 찍으러 오신 한 분은 깨끗하게 입고 있어요. 자기가 가장 보여주고 싶은 모습을 보여주고 싶어서, 사진으로 남겨두고 싶어서. 근데 정작 제가 생활 속에서 만나는 분들은 이제 먼지 구덩이 속에서 일하는 모습이죠. 그런 모습은 보여주고 싶어 하지 않아요. 근데 제가 그 주민이 되어있으니까 얼른얼른 찍어 하면서도 포즈를 취해주시거나, 아니면 계속 일을 하시거나. 아니면 머리를 질끈 묶고 이제 젊은 경찰 아니면 용역 깡패 앞에서 눈물을 흘리거나 바닥에 쓰러져있는 모습을. 그러니까 전 한 개인의, 예를 들어서 박영태 할아버지가 가장 보여주고 싶은 자신의 모습과 별로 보여주고 싶진 않지만 그냥 노출이 되는 생활의 모습과, 일종의 투사로 나온 늙은 투사의 모습. 이런 여러 모습을 찍게 된 거예요.

김희진 일종의 체제에서 미처 누르지 못한, 어느 개인에서 빚어 나오는 지점이라던가, 오작동 되고 있는, 친구 사이에서 살아서 나오는 개체성 같은 것을 보신다는, 그렇게 생각해도 될까요.

노순택 개인의 역사와 이 마을 공동체의 역사가 어떠했는가, 그리고 어떤 운명을 앞두고 있는가. 그것에 대한 이야기를 상기시키는 작업을 하게 되었죠. 아무튼 전 거리 좁히기라는 문제는 늘 어려운 것 같아요. 어려워서 항상 마음속에선 거리 두기를 해야 한다지만…….

김희진 그러니까 우리가 이렇게 얘기하는 중에 은근히 공통적인 것에, 어쨌든 집단 체제적인 방식에 소위 저항이든 대응이든 하는 패러다임에서 어떻게 보면 '그냥 싫어' 정도가 아니라 작동하지 않는 걸 보면서 움직였던 사람들인 것 같습니다. 그러니까 경험들이 뭐 조금씩 어긋나는데, 조금 쉽게 이야기하면, 저는 '솔아 푸른 솔아' 멜로디는 참 좋은데 그때 해야 하는 동작은 좀 촌스러워서, '이건 따라갈 수 없어. 이걸 왜 이렇게 해야 할까.' 그러면서 균열이 나더라고요. 어떤 집단이라는 방식으로 움직이는 거에 대해서, 그러면서도 공동체, 연대라는 방식의 가치는 도저히 버릴 수가 없는, 그걸 확인하고 싶어서 왔다 갔다 했던 학부과정이었던 것 같아요. 근데 요 지점에서 김상돈 작가 같은 경우는 좀 독특한 케이스인데, 사실은 작업에 조금씩 간접 어투가 들어가 있긴 하지만, 김상돈 씨는 아예 사람이 잘 등장을 안 하세요. 그리고 이걸 막말로 90년대 후반부터 나오고 있던 키치류의, 팝아트냐 키치냐 이렇게 말씀하시는 분들도 있어요. 본인이 생각하시기에 우리가 생각하는 어떤 연대감이나 소통이나, 소통이란 말도 참 싫은데요, 각 거리를 어떻게 해서 반응하느냐 이런 지점 문제. 언어를 어떻게 알아듣느냐 이런 얘기를 할 때, 그대는 그럼 사람이 없는, 사람이라고 표현하기 뭐한데,

휴먼 에이전시가 없는 이런 상태에 대해서는 어떻게, 무엇을 이야기. 설마 산업화 근대화에 대한 비판이신가요?

김상돈 정은영 작가와 같이 선생님께서 기획하신 동두천 작업을 하면서 갑자기 바뀌게 된 작업 성향이 있었어요. 그전에는 "아 동두천을 찍자 찍자, 동두천에 미군 왔다 갔다 한다. 미군 찍자 찍자", 그런 거였어요. 그러다 보니까 들어야 해, 들어야 된다 하는데 거기 같은 경우가, 물론 90년대까지만 해도 달러가 한화보다 더 강했기 때문에, 그땐 한국 여성들이 클럽 일을 많이 했어요. 그리고 같이 조폭분들이 거기 가서 많이 하시고. 어떻게 경찰들이 그 쪽에 파견되면 그냥 땡보직 그러시는, 그렇게 굴러왔던 거예요. 6.25전쟁 끝나고 그러면서 그 사이 사이에 기록되지 못한 죽음이 많았어요. 미군 방화 때문에 돌아가신 분, 마약 때문에 또 우울증 때문에 돌아가신 분. 그분들이 어떤 무연고 상태로 되어있는 무덤이 있었어요. 물어보니까 저기에 그런 분들이 묻혀있대요. 그때는 '빙고, 이거 찍으면 뭔가 되겠다.' 라는 생각보다는, 뭘까라는 호기심에 갔는데 정말 형태가 없고 그냥 말뚝에 번호만 찍혀있는 거예요. 번호를 세 보니까 삼천몇 개가 되는 거예요. 그것도 동두천 시에서 사망자를 파악하기 위해서 위로 볼록 솟아 오른 것만 모아놓으니까, 확인되는 것만 삼천몇십 개가 되고. 그 목사님이 장례식을 했는데 원래는 그게 너무 난장 상태라 뿌릴 수가 없는 거예요. 그래서 나무에다가 뿌리고 내천에다가 뿌리기도 하고. 자 이걸 어떻게 세울 것인가 생각이 들었어요. 너무 세서. 밤에 가보자 해서, 밤에 갔어요 밤에 혼자. 그 당시에 종각에서 동두천 가는 1호선이 새롭게 연장 개통돼 가지고 종각에서 소주 한 잔 마시고 가야겠다 해서 갔어요. 술 먹은 용기 때문에 갔는데 시커먼거예요. 시커먼데, 그거 아마 아실 거예요. 밝은 데 있다 어두운 데 가면 눈 안에 색깔이 나오면 보이거든요, 조금씩. 그러니까 이게 딸기들이 있는 거예요. 산딸기, 그리고 앵두 등이 보이더라고요. 아 이건 되게, 그 사람들은 사라지고 없지만 약간의 동두천 클럽스럽더라고요. 반짝반짝 빛나고 네온사인 불빛이. 그 산딸기, 뱀딸기 먹어봤어요. 취해서 너무 맛있는 거예요. 공포가 갑자기 환희로 넘어가더라고요. 그러니까 물론 경기도 파주 쪽에도 있고, 여러 가지 굉장히 사연 있는 무덤들이 많잖아요. 그거랑 실향민들이 고향이랑 가장 가까운데다 묻어 달라고 해서. 거긴 좀 무서워요. 그런데 동두천 가서 섹시한 어떤 산딸기를 맛을 본거예요. 사진은 어떻게 찍었는지 몰라요, 술에 취해서. 제 집이 불광동이거든요. 불광동하고 동두천하고 멀지 않아요. 불광동에서 맥주집 이름이 산딸기예요. 갑자기 그 동두천이 저 사는 데까지 연장돼서 오는 느낌이 드는 거예요. 이곳에서도 남성의 퇴폐적인 그런 문화가 있고 이게 동두천이 슬픔과 공포가 있는데, 우리 동네마저도 이런 거죠.

김희진 여기 아 죄송해요, 여기 되게 재밌는 지점인 게 저희가 동두천, 동두천 그러니까 아 거기를 모르는 사람은 어쩌란 말이야, 이렇게 생각하실 수 있는데. 지금 요 지점부터, 이게 한 일 년 걸렸거든요. 정은영 작가 등 두 분 더 계시는데요. 동두천이 이미 내 안에 있던 것임을, 또는 대한민국 전역이 동두천임을, 동두천을 만든 사람이 바로 우리들임을. 바로 대상화할 타자가 더 이상 없다는, 내 안에 있는 또 다른 동두천을 만든 사람이라는 걸 발견하는. 뭐 이런 문제가 일 년 지나가니까 들어오더라고요. 심지어 지금 말씀한 집 동네 와서 풍경에 동두천의 연속이 있는 걸 봤다는 말씀이시거든요. 이제 그때쯤 되니까 저희가 특정한 장소성에 대한 반응을 하는 작업보다는 자기에 대한 질문이 늘면서 한 일 년 후부터는 각자 자기 방에 문 걸어 잠그고 작가님들이 안 나오는 거예요. 왜냐면은 좀 전에 직접 찍자고 이렇게 말씀하시니까 뭐 굉장히

저희가 성지를 모욕하듯이 그렇게 다닌 것 같은데, 그런건 아니고 일종의 그쪽의 망자들에 대해서 나오는 또 다른, 살아있는 죽은 상태의 공간, 죽음이 관련된 그때 망자들이 말하는 말이 막 들리는 거죠. 그 지점부터 힘은 막 돋았는데 그다음에 문제는 집에 왔을 때 이게 연장인 거예요. 할 게 계속 보이는 거죠. 집동네 계신 분들한테서도 그동안 들리지 않던 말들이 다 들리기 시작한 거예요. 그러니까 작가님들이 그 순간 잠깐, 그러더니 집에 다 들어가셨어요. 하여간 고 지점입니다. 그러니까 집에 불광동 풍경에도 동두천 지점이 있더라.

김상돈 저는 그곳에서 사람을 찍는다는 개념보다는 오히려 동두천에 제가 있다는 생각이 많이 들었어요. 동두천을 관리한다는 개념보다도 오히려 동두천 안에 있었던 저를 발견하게 된 거죠. 그런 것처럼 아마도 조심스런 추측은 임흥순 작가님이나 노순택 선생님이나 정은영 선생님이나 그런 관계 선상에서 번쩍하는 섬광 같은 그런 것을 느끼시지 않았을까 생각이 들어요.

김희진 이제 마이크를 이쪽으로 넘기면서 얘기를 풀어나가는 게 나을 것 같은데, 왜냐하면 동두천 이후에 작업이 굉장히 달라지는 지점을 느끼셨을 텐데, 꽃꽂이 돼 있고 이런. 이 지점이 약간 트랜지션인 걸로 이해할 수 있었던 걸로 믿겠습니다. 그러니까 동두천의 연속으로서 동네의 산딸기 빤짝임, 그러면서 결국 꽃꽂이를…….

정은영 그 얘기를 받아서 아까 잠깐 언급하셨던 소수자와 타자에 대한 작업. 이 얘기를 잠깐 하고 싶은데요. 이 소위 소수자를 다룬다, 이렇게 말했을 때 굉장히 그 소수자를 아주 소재화하는 작업들이라고 생각하기 쉬워요. 정말로 소수자. 소수자가 진짜 소수는 아니고요. 뭔가 굉장히 주변화됐거나 혹은 사실은 굉장히 많이 존재하는데 우리가 어떤 체제 안에서 지워내기 위해서 소수화시킨 사람들. 사실은 그 타자가 정말 타자라고 보긴 너무 힘들어요. 이를테면, 자꾸 동두천 얘기를 하게 되는데, 처음에 동두천을 가기 전에 저희에게 할당된 어떤 부분은 젠더였겠죠. 저는 젠더전문 작가로서 어디서나 젠더 부분이 빌 때 제가 불려가요. 젠더를 다뤄야 하는데 이러면 완전 클럽여성. '동두천' 을 검색해보세요. 전부 윤금이 얘기가 나오고, '미군에 잔악함에 죽어간 우리들.' 사실은 그 말에 타자화가 있어요 '누이' 로 만들어버리고, 죽어간 누이고. 저도 마찬가지로 그 죽음이 너무 안타깝고, 그리고 저도 밀리터리즘에 반대하고 심지어 저는 페미니스트예요. 어떻게 반대하지 않을 수가 있겠어요. 근데 그 와중에 그것을 계속해서 타자화하는 것이 누구인가. 어쨌든 그 모든 리서치를 하고 나서 그 현장에 가잖아요? 이를테면 그 포주가 완전 세상에서 없는 개놈들인데 이 언니들을 편안한 위치에 배치해주고 차로 막 실어다 주고. 그리고 미군들이 천하의 나쁜 놈들인데 이 언니들이랑 팔짱을 끼고 그 막 내천가를 거닐어요. 굉장히 로맨틱하게. 연애를 하는 거예요. 그 커뮤니티의 예술 대학에 가면 미군들이 뒤에서 애기를 어르고 있어요. 그 언니들 예대에 참석하라고. 이런 장면들이 사실은 우리 눈에 쉽게 걸리는 장면인데 그것을 보고 제가 어떻게 죽어간 나의 누이를 봤다고 말할 수 있겠냐는 거죠. 그래서 사실 그 공간에 들어갔을 때 이 무연고 묘지가 정말 사람을 완전히 억 소리가 나게 만들어요. 너무나 끔찍하고 너무나 숭고해서. 그리고 사실 그 무연고 묘지 앞에 흘러가는, 미군들이랑 언니들이 같이 팔짱 끼고 데이트를 하는 그 내천은 그 묘지에 그렇게 많은 사람들이 죽어가는데도 자리가 없어서 여기로 이 여자들을 흘려보냈다는 장소예요. 그런데 거기서 미군이랑 필리핀 클럽 언니랑 같이 연애를 해요. 이 장면을 우리가 뭐라고 얘기할 수 있을까, 내가. 그리고 나는 완전히 외지인이고 동두천에 와서 불과 일 년 정도를 봤는데 거기서 뭘 얘기할 수 있을까.

과연 내가 소수자를 봤다고 말할 것인가, 타자를 봤다고 말할 것인가. 그러다 보면 결국, 내가 가지고 있는 어떤 감흥의 요소들이 발견되기 시작하는 거예요. 다시 깊이 리서치를 했더니, 이 동두천 혹은 군산 이런 캠프에 여자들이 왜 들어갔는가. 당시에 동두천 근처가 다 논밭인데 거기서 맨날 가족을 위해서 열심히 밭을 일구고 논을 매던 여자들이 저쪽에 반짝반짝 너무 예쁜 곳이 보이는 거예요. 저기는 도대체 뭐하는 곳인가 궁금한 거죠. 그런데 들어보니까 저기 가면 여자들이 돈도 많이 벌 수 있고 너무 아름답게 화장하고 제일 예쁜 옷을 입을 수 있다더라. 가는 거예요, 이 여자들이. 집에서 도망을 가는 거예요. 그리고 캠프로. 그런데 우리가 그 여자들을 뭐라고 말할 수 있겠냐는 거예요. 어떻게 보면 정말 굉장히 페미니스트 개척자예요. 자기를 가족에 매어 놓지 않고, 마치 1세대 '로라' 같은 거예요, 인형의 집의. 그런데 이 사람들을 어떻게 우리가 소수자라고 말하고 타자라고 말할 것인가 이런 지점들의 불규칙함 때문에 실은 소수자를 다룬다, 주변화된 사람들을 다룬다고 했을 때, 그 다룬다는 말이 이상해서 그렇지 실은 이걸 절대 소수화 하는 것이거나 소재화하는 것이 아니라, 그 타자들에게 어떻게 나를 가서 같이 부딪히고 증명할 것인가 하는 문제…

김희진 우리가 일종의 타자화, 정확하게 저것이 절대타자라고 느낄 수 있는 것은 사실 어떻게 보면 아주 양비론 같은 것이죠. 지금까지의 이야기에서 흘러나온 것은, 언어나 어떤 모델이나 방식이나 체제나 무엇의 이름이 됐건 매우 양비론적인 상태에서 그것을 갖다가 규정하고 가르고 이렇게 움직이는 전체적인 개념적인 틀에, 어떻게 보면 계속 이렇게 현실과 솔직함으로 응하는 세대였던 것 같습니다. 이제 이 지점의 언어를 말을 거는 상대에서 자기하고 그거와의 관계를, 타자니 뭐니 이런 관계로 보는 것이 아니라, 차라리 우리 관계를 규정하는 무언가를 타자로, 걔가 지금 우리를 그렇게 보고 있단 걸로 생각할 뿐 우리가 투사시키는 타자는 더 이상 만들지 않는 곳을 다녀왔다는 생각이 들어요. 그러다 보니까 김상돈씨 같은 경우는 최종적으로 물질을 많이 쓰는 그런 류의 구조물들, 조형물들, 기물들. 이런 것들에까지도 그런 어떻게 보면 매우 수동적인 인식을, 지금 인간이 사용하는 재료로서의 돌 이런 게 아니라, 어떻게 보면 굉장히 물아론적인 입장에서 대화를 하고 있는 구성까지 들어가셨던 것 같은데, 잠깐 여기서 이제 마이크를 좀 열고 더 우리가 예측 못 할 질문을 주시는 걸 듣는 게 나을 것 같아요.

참가자(김 훈,소설가) 오늘 얘기를 들으면서 떠올렸던 생각 몇 가지를 말씀드리겠습니다. 저는 세 살 때 전쟁에 나가지고 부산으로 피난가서 유년기를 보냈어요. 여러분들이 말씀하신 그 여자들을 우리 엄마들이 양갈보라고 그랬어요. 양갈보들이 서울 시내에서 넘쳐났습니다. 미군들이랑 팔짱을 낀, 나는 세상에서 그렇게 예쁜 여자를 처음 봤어. 그 여자들 옆에 가면 이상한 향기가 났고 이 세상의 냄새가 아닌 아주 예쁜, 삼국 유사에 나오는 수로부인의 냄새 같았어요. 그때 우리 엄마나 이모들을 보면 아주 우중충하고 꾀죄죄하잖아요. 그런데 이 여자들을 보면 세상에 와 저렇게 예쁜 여자가 있구나 싶었어요. 미군들한테 초콜릿을 얻어먹잖아요. 그 초콜릿을 얻어먹었을 때 충격은 정말 무서웠어요. 세상에 이렇게 맛있는 게 있다는 것을 처음 알았어요. 마치 무슨 심봉사가 눈을 탁뜨는 순간을 느꼈어요. 천지 개벽하는 맛이었어요. 그리고 미군들이 럭키스트라이크라는 담배를 피잖아요. 담뱃대를 길에 버리는데 그 담뱃갑에 동그란 빨간색이 있죠. 지금도 있어요. 난 그것이 가장 아름다운 색이라고 생각했어요. 이렇게 아름다운 색이 있구나 하고 놀라운, 말하자면 문화 쇼크 같은 것을 느꼈어요. 그것이 오랫동안 내 마음

속에서 해결이 되지 않는 문제였어요. 그리고 저는 윤금이 씨가 피살됐을 때도 왠지 동두천에 갔어요. 혼자 그 일대를 헤매다가 왔는데, 지금 말씀하신 묘지 그 곳을 제가 여러 번 갔었어요, 혼자서 거길 헤매다 왔어요. 왜 갔는진 잘 모르겠어요. 어떤 여자는 가방을 사왔어요, 가방을. 바퀴 달린 여행용 가방 있죠. 그 여자는 자기의 단골손님인 미군이 자기를 사랑한대요. 자기는 언젠가 저 남자랑 결혼해서 미국을 가야되니까 여행용 가방을 사놨다는 거예요. 그런데 그 여자가 미국을 갔는진 잘 모르겠어요. 그때 그 무덤에 많이 가봤는데 말씀하신 그런 풍경들이 있는데 그 여자들은 자살한 경우가 많았어요. 약물중독으로 죽었죠. 나무로 십자가를 달아놨는데 거기다 아무 말도 안 쓰여 있고 이름만 써놨어요 '이 엘레나' 라고 써놨어요. 난 막 울었어요, 그 이름을 보고. 어떤 무덤은 십자가를 박아놓고 이름도 안써놓고 '주여' 라고 써놨어요. '주여' 두 글자를 써놨더라고요. 그래서 나는 그때 뭐 속으로 저런 문제로 글을 쓸 수 있지 않을까 싶은 생각을 했는데, '주여' 그 글자를 보고 포기해버렸어요. 이제 물러서는 게 낫겠다는 생각을 가졌죠. 여러분들이 계속 거기에 관심을 갖고 있다는걸 보고 놀랐어요. 그리고 안상수의 보온병에 대해서는 워낙 할 말이 많은데 그때 나는 너무나 눈물이 쏟아지게 무서웠어요. 연평도에 가려다 못 갔는데 단편을 쓰겠다는 생각을 했어요. 제목은 보온병으로 하자 내가 지금 노선생님 이야기를 듣다 놀란 것이, '그 보온병이 어디서 와서 어디로 갔을까.' 그런 의문을 가졌다는 것은 저로서는 참 그렇게 놀라운 부분이에요. 그 보온병을 못 찾았죠?

노순택 그 보온병을 찾아서 계속 연평도를 방문을 하고, 그래서 결국에는 찾아내서 전시를 하고 있습니다. 그런데 제가 찾아낸 것은, 안상수 대표가 들고 있었던 사진을 들고가서 거기 보온병 같은 게 많이 있으니까 그 사진과 흡사한 것을 찾아 냈는데. 실제로 보온병뿐만 아니라 프로판 가스같은거 있잖아요. 일종의 미사일처럼 보인다 그러는데요. 안상수씨 시선으로 바라보면, 불에 탄 사과는 사과탄처럼 보이기도 하고요. 그 사진하고 비슷한 것으로 찾아서 전시에 제가 설치를 걸어놨는데, 물론 그것이 안상수 대표가 들고 있었던 바로 그것이라고 확증은 할 수 없어요. 왜냐하면 일종의 뭐라해야 할까 지문감식이라던지 그런 걸 한 게 아니었으니까요. 안상수 대표가 서 있던 그 자리에 왜 보온병들이 여러 개가 있을 수밖에 없었는 지 주민들과 인터뷰를 하고, 이 지역에서 있었던 여러 가지 에피소드랄지 그런 것들을 같이 추적해 가면서, 또 이제 안상수라고 하는 개인. 저는 안상수라는 분이 그냥 개인으로 추적하는 게 아니라 뭐라고 할까 그분이 분단정치의 모델이라고 생각을 했어요. 그래서 안상수라는 분이 검찰 시절부터 나름 좋은 뜻을 가지고 박종철 열사의 의문의 죽음을 밝혀내는데 혁혁한 공을 세웠다. 민주주의에 공을 세운 사람이라고 굉장히 스스로 프라이드를 갖고 있는 분인데, 그랬던 분이 어떤 정치적 과정을 거쳐서 오늘날의 이런 모습으로 변해갔는가의 과정들을 담고 있고요.

재밌는 애피소드를 말씀드리자면 그분이 책을 세 권 냈습니다. 하나는 이제야 말할 수 있다. 아니 '이제 마침표를 찍는다는 책하나 하고요. 두 번째 책이 '안검사의 일기' 입니다. 세 번째 책이 '6월 항쟁과 박종철 열사' 라는 책입니다. 그런데 이 책이 다 출판사도 다르고 장르도 다릅니다. 그런데 다 내용이 똑같아요. 그 분이 최근에 낸 책이 '유월항쟁과 박종철 열사' 인데, 그 책의 인쇄를 그 박종철 기념사업회 쪽에다 기증을 하겠다고 했는데,

박종철 쪽에서 그걸 거절을 했어요. 당신은 오히려 그 때 당시에 박종철 열사, 그런 것들을 밝혀내기보다는 오히려 은폐에 협조했던 사람이 아니냐. 그것이 국정원 과거사진상규명위원회의

조사결과 그분이 주도적으로 밝혀낸 사람이 아니었다는 게 맞았고, 그때 당시 조사에 안상수 대표는 전혀 협조하지 않았었거든요. 그래서 여러 가지 안상수 대표의 알 수 없는 개인의 에피소드라고 해야 하나 정치 역정 그런 걸 같이 말하면서, 이 보온병이라는 해프닝이 어떻게 우발적으로 발생된 게 아니라 분단이라고 하는 작동법 안에 오작동 자체가 내재되어 있었던 건 아닐까 하는 생각이었습니다.

김 훈 근데 그거 연평도 사건은 작은 에피소드처럼 볼 게 아니라……. 그걸 보고 무슨 생각을 했었냐면 왜, 웃는 사람들이 없었을까 했어요. 그걸 보고 깔깔대거나 웃어 넘어지거나 할 줄 알았거든요. 근데 별로 분노하지도 않고 웃어젖히지도 않고 그러니까 더 답답한 느낌이 들었던……. 제 이야기는 여기서 마치겠습니다.

김희진 정치라는 테제를 볼 때 사실, 다 시급한 문제고 사실 아까 얘기했던 미시적인 개인의 서사, 심지어 김상돈 작가 같은 경우는 신체 감각으로까지 들어옵니다. 어떤 상황이 분단을 치통으로 느껴요. 그런데 이걸 갖다가 간단히, 너무 괴로워서 치통이 온다고 이렇게까지 말하고 싶진 않은데, 트라우마가 몸 안에 내재화 돼 있는 상황으로 저는 읽어요.

그러니까 동두천 문제를 소재로만 막 볼 수 없었고, 사실 예쁜 건 매혹되고 아픈 건 똑같이 아프고 이런 겁니다. 근데 여기서 제일 재밌었던 건, 사실 아까 얘기했던 안상수의 보온병만큼 치열한, 하나의 부조리한 상황. 사실 가족 안에서, 임흥순 작가의 경우 노동자이셨던 부모님의 이야기에서 베트남전으로 옮아가는 지점이 있습니다. 이게 왜 이 이야기의 포인트를 지시해 드리냐면, "왜 우리는 끈질기게 작업하는가. 이 지점에서 예전처럼 정치적인 소재가 탕탕탕탕 터져줘서 움직이는 게 아니에요. 이게 곳곳에 포진된 분단입니다. 곳곳에 포진된 통증, 곳곳에 포진된 근대의 기억. 곳곳에 포진된 나의, 어떻게 보면 아주 양기적인, 근대적인 사고방식. 이런 것들이 바로 다음 한 치를 내밀게 하는. 그래서 '생-정치' 라고 우리는 이야기하거든요. 생활 속에서 하는 정치. 그런데 혹시 임흥순작가님, 혹시 가족 서사에서 베트남 프로젝트로 넘어갈 때, 그런 지점. 가족정치입니다. 이게 센 이야기 입니다. 어떻게 생각하세요? 분단과 가족.

임흥순 일단 가족에서 베트남으로 넘어가게 된 계기를 말씀드리자면. 일단 사실 가족 작업을 하면서 첫 전시를 어떻게 가족에 관련된 걸 했거든요. 그런데 인터뷰를 자꾸 하는데 사실 아버지를 인터뷰를 하는데, 사실 아무 그것도 없는 거예요. 그러니까 뭔가 작업적인 소재에서 뭔가 건져야 할 게 아무것도 없어요. 그래서 참 어떻게 보면 또 다른 아버지를, 또는 아버지가 생산적인 활동을 한 나이대, 혹은 시대 이런 거를 본 거거든요.

그래서 다른 작가들이나 다른 감독들이 봤을 때 가족의 이야기는 굉장히 많은 이야기들이 있잖아요. 중동을 간다든가, 일본에 할아버지가 끌려갔다든가 이런 것들이 있는데, 전혀 없는 너무 평범한, 그런 것들을 좀 더 관심을 갖게 된 게 있죠. 그러면서 조금 더 아버지를 둘러싼 시대, 아버지에 대한 이야기, 베트남 전에도 관심을 갖게 된 거고. 그 다음에 외국인 노동자 작업을 할 때에도 지금 그 시기에 베트남 전쟁에 참전했던 인원이 31만 정도였는데. 그 시기에 외국인 노동자가 들어왔던 시기에도 보면 비슷하게 한 30만 정도. 그런 것들이 나에게 의미했던 게 있었죠.

김희진 아버지가 평범하시다는 얘기가 일종의 정말 그냥 독특한 미술적인, 어떤 독특한 소재거리가 없었다는 의미보다는 말씀 안 하시는, 혹은 부재 상태로 존재하는 아버님. 그렇죠?? 찔러도 말 안 하고. 표정 없는 아버님.

임흥순 그렇죠. 그게 그러니까 그게 그 시대의 아버지의 모습이었던 것 같아요. 그러니까 일이 있지만 얘기를 할 수 없는, 이야기를 할 수 있는 어법이라거나 말의 표현법을 모르셨던 그 분들. 그러니까 한참 돌아가신 다음에, 어떻게 보면 2003년도에 돌아가신 해부터야 베트남 친구들을 만나기 시작했고요. 한참 3-4년이 지난 다음에야 꿈 속에서 아버님이 나타나시고, 사실 저는 아버님이 돌아가신 것에 굉장히 무감각했어요. 슬픔이 없었죠. 한 3, 4년 지나고 꿈에 나타나셔서 잘지냈니 이런 걸 물으셔서 울면서 깼거든요.

김희진 말씀 안하시는 아버님들. 블랭크로 존재하는 부모님. 그게 어느 시대에 만들어졌던 전 세대에 대해 느끼는…….

참가자 이건 그냥 작가분들 말씀들으면서 생긴 의문인데 다른 이야기일 수도 있어요. 계속 공통적으로 계속 예민하고 접근하기 어려운 문제들을 접근하고 추적하시고 끄집어내서 담아내시잖아요. 긴 기간이 걸린 작업도 있고 생각보다 금방 마무리된 작업도 있을 테고 끝까지 가지 못하고 중간에 포기한 작업도 있을 것 같아요. 그런 게 있으시다면 이야기 해주시면..

김희진 그런 얘기는 중간에 접었던……. 제가 알기로는 접었다고 사라지지 않거든요. 나중에 딴 곳에서 맞물려서 튀어나올 수도 있어요. 그럼 아마 다음 계획이랑 맞물릴 수도 있어요.

김상돈 저 같은 경우는 지금 법 지식이나 법적 지식이 딸려서 딸리는 거랑 관심있는거랑 충돌이 생길수도 있잖아요? 그러면 장 담그는 것처럼 그냥 둬요. 뭐라고 적어놓고 계속 끝까지 째려보거든요. 이거는 최정화 선생님한테 배운 이야기인데, 때에 따라 대상이 다가 올 때 쌈밥 되는 경우가 있고, 무침이 되는 경우가 있고, 장이 되는 경우가 있대요. 그런 구분을 하는 게 좋은 것 같아요. 아지금 가지고 있어요. 지금 가지고 있는게 뭐냐면, 제가 말씀 드렸던 미술의 분업. 미술이 독립적인 하나의 형태로 이해하지 말고 자력을 발휘해서 다른 걸 어떻게 결부가 될 수 있을까에 대한 고민을 가지고 있어요. 특히 저한테는 회 뜨는 거라 생각을 했었는데 장 담그는 거라는 생각이 들어요.

임흥순 저 같은 경우는 10년 간 작업들인데 다 실패한 작업이라고 생각해요. 결과적으로 마무리하긴 했지만 그만둔 거랑 비슷하고. 아까 얘기했듯이 결과나 성공보다는 과정이자 실패를 기록하고 싶었어요. 그 10년 동안 어떻게 보면 전부 실패한거고 그런 걸 보여주고 싶었던 욕망이 있었는데 10년 간 실패가 실패가 아닌 것 같고, 최근에 그런 걸 통해서 다시 나오는 것 같습니다. 사람 살아가는 데 있어서 성공과 결과만 얘기를 하잖아요. 저는 미술 안에서 실패와 과정의 의미를 만들고 싶었고 지금도 물질적인 것보다는 커뮤니티 아트나 영화로 비물질적 작업도 풀어가는 게 아닐까하고 생각을 해봅니다.

김희진 작품이 실패냐 아니냐는 것은 혹은 작가가 중간에 그만두냐 아니냐는 것은 작가가 혼자서 결정하는 것은 아닌 것 같고 작가는 공동적 저자 입장에서 보고 있는 사람을 신경을 씁니다. 지금 기억나는 것은, 2001년도에 답십리 우성연립 작업을 열었을 때 전시를 하지 말자는 의견이 많았어요. 이유는 개인 가족을 드러내는 것의 비겁성. 두 번째는 가난. 가난을 어떻게 받아들일거냐 한국인이 미술에서 가난을 드러내는 것을 받아들일 수 있느냐. 이론적으로 포스트 모더니즘이 지나고 어쩌고 해도, 미술에 가난이 나타나면 준비된 사람이 누가 있느냐. 소위 대안공간에 앉아있는 기획자들도 보기 힘들 것이다. 구어로 말하면 칙칙해 보일 것이다. 우울해질 것이다.

근데 그게 문제가 아니었어요. 한국의 근대미술이 가지고 있는 권위와 특정한 미술의 아우라에서 분명히 우리는 생활과 일상과 많은 소재로 이야기하는데 받아들이지 못하겠구나. 2001년도의 그 작업이 그런데 사실 얼마전에도 다시 놓여질 때 이제사 임흥순이 그때 가족과 가난을 꺼낸 이유는 방금 말씀드린것처럼 사회의 역사로 가는 집에서부터 벌인 첫 번째 정치거든요. 그 지점에 대한 얘기였다라는 것을 이제 좀 보고, 이제 가난을 받아들일 수 있는 거예요. 전체적으로 보고. 하지만 심리적으로 괴롭죠. 요즘 들어서 다시 못 보겠어요. 다시 시작될 것 같아서. 다시 괴롭게 새로 돋아나는 상처가 있어요. 그런건 또 몇 년뒤에 끄집어 내야 할 것 같습니다. 흥순 작가님 디테일이 있어서.

노순택 저같은 경우는 아까 말씀드렸던 문정현 신부님이 시켰던 사진관 작업이. 저는 그곳에 들어가서 살게 되면서 마을에서 조그만 사진관을 만들게 되었고, 그 사진관 이름이 황새울 사진관이었어요. 마을에 넓게 펼쳐진 들녘이 황새울이었거든요. 그리고 제 사진관에서 찍은 사진뿐만 아니라 주민들이 보여주고 싶었던 모습과 보여주고 싶지 않았지만 보였던 모습들 여러 가지를 찍게 되었고. 그러다 보니까 가끔 일도 좀 도와드리다가 라면도 밥도 얻어먹고 사라진 이야기도 듣고 그것들이 조금씩 쌓여서 출판사에서 황새울 사진관 이름으로 책을 내고 싶어 했어요. 그래서 적극적으로 진행되다가 싸움이 길어지고 포기하신 분도 계셨어요. 싸움을 포기 안하시고 싸우던 어르신들이 먼저 떠난 사람, 옛 이웃에 대한 서운함이 미움이 되어서 같이 실리고 싶어하지 않으셨어요. 근데 제 딴에는 '오히려 미워하시면 병 생겨요.' 라고 말씀드렸지만 함부로 말씀드릴 일은 아닌 것 같더라고요. 그래서 출판사에 가서 안되겠다. 내 마음이 준비가 안 되어있고 설득할 자신이 없고 이해해주셨음 좋겠다 해서, 그게 10년 가까이 되어가고 있어요. 그리고 사라졌던 분들이 '새 대추리' 이런 이름으로 조그맣게 살고 계시는데, 얼마전 마을에 계신 형님하고 아까 얘기하면서 영정사진도 다시 찍고 책도 진행하면 어떻겠느냐. 그래서 지금 진행될거라 생각합니다.

김희진 어버이연합 이런 거 찍을 수 있으세요? 아, 농담입니다.

노순택 제 작품보면 '애국의 길' 이라는 작업이있어요. 흔히 말하는 어버이연합. 군대에 다녀온지 한참되셨지만 항상 군복을 입고 입으시고 포트레이트 작업이 있거든요. 항상 제가 염두해 뒀던거는, 그 분들이 찍히고 싶은 방식대로 찍고 싶었어요. 그분들이 박정희 대통령을 좋아하시는데 박정희 대통령처럼 선글라스 딱 끼고 군복입고, 멋있어 보이게 그분들이 사진찍는걸 거절 안하세요. 멋있게 찍어봐, 이러셔서 멋있게 찍어드린 작업이 있는데요. 사진이란 것은 맥락의 문제이기 때문에 어떤 맥락에 놓이느냐에 따라서 편안해 보이기도하고 멋있어보이기도 합니다. 그분들은 제가 사진을 찍을 수 있게 허락해 주신 분들이기 때문에 제가 사진적인 방식으로 야비하거나 독해 보이게 찍고 싶지 않고요. 그분들이 제 사진을 봤을때 어이 아저씨 뭐야 되게 멋있게 찍었네라고 생각해주길 바랐어요. 그러면서도 이 안에 약간의 질문들이 포함되길 바랬죠.

김희진 그게 야릇한 거?

정은영 저는 그 이제 여성국극 프로젝트 하면서 1세대 분들이 여든이 넘으셨어요. 그 노인 분들이랑 이야기 하다 보니까 벽이랑 얘기하는 기분이 들어요. 그안에서 내부적 문제가 생겨요. 너는 쟤만 좋아해서 쟤만 찍고 나는 멋있게 안찍는다. 그래서 제가 약간 운신을 못하게 되는 경우가 많고 제가 꼭 뭘 하고 싶어도 선생님들이 노환으로 움직이실 수

없는데, 제가 그걸 억지로 찍을 수 없잖아요. 접자, 그래서 1여 년 간 작업을 못했을때가 있었어요. 그럼에도 불구하고 맺은 인연이기 때문에 찾아가고 추석 때는 사과라도 보내드리고 아프다고 하시면 문병 가고 그러다가 우연한 기회에 공연을 만들 수 있는 상황이 되었어요. 문득 생각난 게 이 기회에 이분들에게 이해를 못시킨 부분을 실제로 이 사람은 배우니까 배우로써 모셔오면 이해가 가능해지지 않을까 그래서 작은 공연을 만들고, 이분들이 이걸 체험하고 난 후에 저에게 뭔가 요구하고 적극적으로 나오시고 절 찾게 되셨어요. 근데 찾게 된 것도 늘 반갑지만은 않아요. 니가 이렇게 찍어서 여성극의 미래를 보여줘라. 홍보를 해달라. 이런거고 본인의 홍보를, 돌아가실 날이 얼마 안 남았으니 명예를 남기고 싶은 방식들, 그리고 제가 뭘해서 선생님들을 부르면 나이순으로 꼭 다 소개시켜줘야 하는 거예요. 그런식의 어려움이 늘 있는데 그걸 지혜롭게 어떤 방식으로든 돌파해서 나가는 거. 그걸 돌파하면서까지 작업을 계속해야겠단 이끌림이 여전히 있고 계속 진행해야겠다 ,이런 거죠.

김희진 사실 오늘 의도적으로 이론적 프레임을 안 세우고 이야기를 하고 있습니다. 그러다보니 전부 집 동네에서 나오는 이야기 같다. 혹은 이런 것이 공공미술이라고 표현했던 소위 많이 나오는 커뮤니티 아트 얘기니 뭐 이런 데하고 겹치는 이야기입니다. 혹은 이론으로 이야기할때 오만 류의 관객이니, 오만 류의 상호주체 형성이니 이런 류의 이야기가 나오고 있는데요 ,이런 얘기를 사실은 그 자체가 옛날에 저희가 한총련하던 때에 갔다가 어쩌란 거지, 부들부들 떨었던, 남의 옷을 입었던 그런 느낌에서 뭐가 먼저 싫어지는가. 그 뜨거움은 남아야 하는데 그 제스처가 불편하다가 다 하기 싫어질까 봐. 사실은 지금 저희도 그렇습니다. 이 과정에서 살얼음 위를 걷는것 같이, 줄타기를 하듯이 매일매일 이 만남을 하고, 말을 걸고 삑사리날까 봐 다른 단어를 가지고 움직이고 있을 때 이럴 때 우리가 어떤 프레임을 스스로에게 부여할 것인가. 굉장히 오픈하고 지내야 할 것 같아요. 그래서 저희가 정치라는 단어 안 쓰고, '우리는 왜 매일 꾸준히 왜 또 끈질기게 작업하는가.' 누군가가 그랬습니다. "정치 미술의 핵심은 소재가 아니고 연속과 강도다." 지는 게 강하다 아까 저기 선생님이 "제일 질긴 건 국가다. 아무도 못 이긴다." 라고 했지만요. 연속과 강도, 지금 이런 단어가 가지고 있는 정치미학이란 것의 생기에 대해서. 저는 감히 옛날에 들은 신명같은 거라 이해합니다. 떨어져 있는데 연결돼가지고 언어가 다르고 헤메일 때 저 사람이 '내가 오늘 왜 머리가 아프지? 아 김상돈은 이럴 때 머리가 아픈 것이군.' 이렇게 오는 것이죠. 이렇게해서 연결되는 연대감이죠. 응원. 아싸. 그리고 이 친구 만났는데 할머니네. 이 할머니를 만나면서, 아 정은영한테 물어봐야겠다. 이러면서 서로 언어생산을 돕습니다. 그렇기 때문에 사실상 밀렸던 일, 막혀있는 이야기, 안들리는 이야기를 담아내는 시기가 저희 시기인 것 같습니다. 방식인것 같고.

참가자 네 작가분들이 모두 사회적인 문제를 다루고 계십니다. 하지만 제가 미술을 처음 시작하게 된 계기는 단순히 그리는 즐거움뿐이었습니다. 남들과 소통이 불가능 할 수도 있는 일기 같은 작업들에 대해 어떻게 생각고 계신지 여쭤보고 싶습니다.

노순택 저 개인적으로 수업을 나가고 있습니다. 주로 대학원으로요. 근데 거기서 주된 문제는 자아에 대한 고민이에요. 나는 소외되고, 남들과의 소통/관계. 우연히 어떤 분께 들었는데 사춘기를 대학교 1학년때 경험했대요. 어떻게 보면 속도죠. 초등학교부터 대학 전까지 특정한 프로젝트로 사회가 원하는 틀에 맞춰서 달려오다 보니깐 사이 사이의 관계적인 문제들이 방치 된 채로 성장하게

된 겁니다. 전 재밌는게 오히려 그렇기 때문에 저에게는 오히려 단조로워 보인다는거죠. 물론 어떻게 보면 아주 기본적으로 보일수도 있는데, 근데 그게 된다면 거기에 사춘기적인 무언가가 들어가서 머물러있길 원한다는 거거든요. 저도 마찬가지로 남들 가는 대학에 들어갔고요. 만드는 거 좋아하고, 찰흙 가지고 장난치는 것을 좋아했어요. 그렇게 동물적 입장에서, 되게 좋았고 남들과는 차별화된 부분이라고 생각했어요. 그건 지금도 그래요. 왜냐면 남들과 다르게 보이니까. 그러다 보니깐 물론 대학에서도 그 당시 관계같은 부분을 가르쳐 주지도 않았어요. 딱 나오니깐 저 혼자 대화에 대한 어떤 교감 같은 것들을 하더라고요. 어차피 저도 사회속에 있으니까요. 그래서 잘 들어보자 하고 생각했습니다. 그리고 그림 말고 텍스트를 보기 시작했습니다. 제가 난독증이 되게 심해요. 결국 책을 본다는 것은 남의 얘기를 듣는 것이고, 생각이 전염되기도 하고 점프되기도 하고 그랬습니다. 또 저의 선배님들을 보면서 위인전을 보듯이 늦게나마 사회망 속에서 나는 무엇인가 하게 생각하게 되었습니다. 이렇게 사회가 쪼개지고 있는 상황에서 나는 무엇인지 계속 생각하게 되는 것 같아요. 그러면서 좀 더 교감에 대해 생각하게 되었고 사회라는 것은 매체가 아닙니다. 공간인 것 같아요. 아마도 그런 걸 많이 느끼게 된 것 같습니다. 말들이 오염된 것 같아요. 사실 미술 표현자체가 정치입니다. 피카소가 이런 말을 했어요. “내가 생각하는 예술은 캔버스와 관람객과의 사이에서 일어나는 무엇이다.” 라고 얘기해요. 관계에서 나온다고요.

김희진 작가들 앞에서 미안한 얘긴데 이 문제는 사적이냐 공적이냐가 문제가 아니라 맥락을 봐야 합니다. 특히 대한민국은 봉건 근대 등 일상에서 말도 안 되는 거짓말로 국민을 속입니다. 이런 승리하지 못한 상태가 계속 가고 있어요. 사실은 그거를 왜 봐야 하는지 본인이 주장을 할 수 있어야 합니다. 혼자서 일기를 쓰던지 말던지 남들이 그걸 읽을 만한 타당성이 있어야 합니다. 아트가 되건 말건 상관없어요. 여기서 남의 두통을 말하셨는데 그게 이미 자기와 연결이 된거고 공공성을 확보한겁니다 벌써. 지금 여기에서 가족의 가난, 아버님의 평범성 이런 건 정치적 소재가 아니라 다른 사람들도 그런 문제가 있기 때문에, 이미 연대가 이루어진겁니다. 저는 형식은 먼저 꺼내기보다는 사적인 것을 사회적 소재로 꺼내놓고 왜 무시하냐는 식의 헤게모니는 아닌거 같습니다.

이 문제를 서로 봐 줄 수 있는 절대적인 필요성과 당위성을 서로 간에 확보해야 한다고 생각합니다. 사실은 저는 내용을 읽어보고 형식보다는 이 판국에 왜 이거를 봐야하는지, 공공성과 관계성만 확보되면 공공적인 작품이라고 생각합니다. 이런 주관적 판단으로는 대한민국의 미대 학생은 더 많아질거예요. 서로 다름을 주장하고, 서로 아트라고 주장하는 것은……. 뭐 생각해 보세요. 소통이란 말은 매우 뉴트럴하고 멍청한 말 같아도 사실은 매우 결정적인 말입니다.

임흥순 제 생각에는 그냥 끌리는 대로 하는 게 맞는 것 같습니다. 꼭 사회적인 이야기를 해야 한다곤 생각안합니다. 저 같은 경우도 남들을 위해서보다는 저를 위해서 그냥 자기가 남들한테 무시받고 싶지않고 인정받고 싶은 그런 것들을 하기 위해서 남들과의 공유를 어떻게 해야 하는지 고민한 것 같습니다. 내가 소중한 만큼 남들도 그렇다고 생각하게 되더라고요. 그래서 남들과 공유와 소통을 하게 되었다고 생각합니다. 일종의 사라진 이웃들, 죽어가는 노동자 등이 자꾸 마음에 가서 작업하게 된 것입니다.

참가자 내용적인 측면만 얘기하다 보니 사회적 문제에 관심이 많은 분들이기도 하고 그래서 미술이 도구적으로 쓰이는 인상을 많이 받았는데요. 어떤

사회문제에 대해서 미술을 씀으로서 거기서 정말로 사회랑 소통이 이루어졌다고 생각하시나요? 그게 단순히 미술 안에서 끝나는 것이 아니라 사회와 교류가 있다고 생각하시는지, 아니면 그런 것이 당장은 눈에 보이지 않더라도 그렇게 이루어질 것이라는 믿음을 가지고 작업하시는지에 대한 여부가 궁금합니다.

정은영 중요한 질문이기도 하면서 한편으로는 대단히 많이 듣는 질문이기도 합니다. 특히나 소위 소셜리 베이스 아트, 혹은 폴리티컬 아트 등의 것을 한다고 얘기를 하면 '그러면 넌 왜 예술을 도구적으로 쓰니?' 라는 식의 이야기를 하는 거죠. 근데 이제 거기서 그 예술이 뭔지는 저도 정확히 모르겠어요. 이를테면 대학 다닐 때 저의 경우에는 무조건 채플을 4년을 들어야 졸업을 시켜줬거든요. 채플을 들으러 가면, 무용과가 나와서 워십 댄스를 해요. 그리고 미술 하는 미대 교수님들이 나와서 자기의 예술이 얼마나 주님의 인도로 폭넓어졌는지 그런 걸 이야기하거든요. 제가 느꼈던 그럴 때에 예술이 도구적으로 되었다는 느낌을 받았고, (참가자가) 그 느낌을 받으셨다면 저희가 작업을 잘못했다고 생각이 듭니다. 만약 그게 아니라면 예술이 도구화되었다고 느끼는 그 지점이 정확히 어떤 것인지 좀 더 구체적으로 설명을 해주시면 더 대답하기가 쉬울 것 같습니다.

참가자 그런 느낌이라기보다는 저도 비슷한 고민을 하고 있어서 그런 것 같은데, 미술을 통해서 사회적인 이야기를 하고 싶은 마음이 좀 큰데, 그런데 '이게 과연 내가 미술로 할 수 있는 일인가?' 하는 생각을 하다 보니까 그런 느낌을 받은 것 같습니다.

정은영 저보다는 노순택 선생님이 대답을 해주시는 게 괜찮을 것 같습니다.

참가자 관련해서 추가 질문 드리겠습니다. 사회적인 내용을 다루시기 때문에 사실 많은 사람들이 보면 좋겠다는 생각을 하거든요. 하지만 결과적으로 전시형태를 취하게 되었잖아요. 근데 사실 객관적으로 볼 때 많은 사람들이 전시장에 가지를 않거든요. 그렇게 되면 '저 사건들은 과연 어떻게 되는 걸까?' 하는 생각을 사실 했거든요. '왜 굳이 전시를 해야만 하는 것일까?' 그런 생각들이요.

노순택 네. 저는 그렇게 생각합니다. 타자를 묻는 작업은 필연적으로 자아를 묻는 작업이 아닐까, 오직 타자를 보는 작업이 과연 가능한 것일까? 그런 생각을 합니다. 그리고 아까 일기 이야기를 했지만 제가 아까 말씀드렸다시피 ' 잃어버린 보온병을 찾아서' 는 일종의 오마주이기도 한데요. 저 자신을 찾아가는 여정이라고 생각했습니다. 1년 반 동안 일기를 써내려가면서, 안상수라는 사람을 통해서, 보온병이라는 해프닝을 통해서, 그 숱하게 늘어진 말들이 도대체 뭘까? 이것에 대한 궁금증을 일기를 써내려가면서 그것들을 엮어냈습니다. 저는 제가 사회적인 문제에 관해 작업하는 작가라고 불리는 것이 부당하다고 생각하진 않지만, 저 자신은 제가 사회적인 문제에 관해 천착하는 것만큼이나 저 자신에 관한 질문, ' 너 왜 이런 작업 하니? 왜 이런 것에 끌리니?' 잃어버린 보온병에 대해서 궁금했다 하더라도 그것을 찾아서 맨땅에 헤딩하는 일을 아무나 하진 않더라. 너 왜 이러니? 하면서 저 자신에게 계속 물어보는 거거든요. 근데 전 작가가 그런 사람이라고 생각해요. 질서를 세우거나 해답을 제시하는 것이 아니라 질서에 균열을 내는 사람이라고요. 다들 인정하고 있는 공통적 감각 같은 것에 대한 균열을 일으키는 질문을 던지는 그런 존재가 아닐까 생각을 하고요. 그래서 그 보온병을 찾아서 떠나가는 여정은 역사적인 사명감을 가지고 분단 모순에 대한 처절한 고민을 가지고 한 작업이 아니라 단순히 그냥 그

궁금증을 해소하고 싶어서 맨땅에 헤딩하는 저의 절치부심과 우왕좌왕하는 그 모습을 그대로 드러낸 것입니다. 그래서 작가가 보여주는 것들이 어떤 성공적인 것들을 보여주기 위한 것이 아니라 나를 드러내는 것인 것 같습니다. 이런 것들이 작업의 영역이 아니겠느냐는 생각을 했습니다. 이게 맞는 말인지는 모르겠으나 백남준 선생이 이런 말씀을 하셨다는데, '사회가 썩어야지 예술이 산다.' 그게 뭐 얼마만큼 맞는 말인지는 모르겠지만 제 식으로 이해하기에는 썩은 사회일수록 약간 엉뚱하고 예술적 상상력을 요청하는 것이 아닐까. 그래서 이럴 때야말로 작가들이 비록 합리적이지 않고 체계적이지 않더라도 각자가 가지고 있는 저마다의 호기심들을 개인이 혹은 연계해서 표출할 수 있는 것이 아닐까 생각합니다. 저도 많은 작업을 해오면서 대안에 대해서 생각해봤지만, 대안을 제시하는 것이 저의 역할은 아닌 것 같다고 생각했습니다. 어느 날 저의 블로그에 어떤 분이 글을 쓰셨는데요. "노순택 씨 참 똑똑한 사람인 줄 알았더니 아닌 것 같네요. 당신이 생각하는 대안이 뭡니까?" 하고 답글을 원하시길래 한참을 생각했습니다. 아, 내가 생각하는 대안이 뭘까? 내가 대안을 제시할 수 있을까? 그러다가 어떤 글을 읽다가 어 이런 것이 아닐까 생각했는데 아니나다를까 똑똑하신 분이 말씀을 해주셨더라고요. 독일의 한 철학자인데, "대안을 제시하는 것이 예술의 책무는 아니다. 오히려 예술의 책무는 인간의 머리에 방아쇠를 당기는 이 세기의 발전방향에 대해서 형식으로 저항하는 것이다." 라고 말씀을 하셨더라고요. 그래서 저는 아 이것이야말로 제가 바라던 말이 아닐까 하고 생각을 했는데요. 그 형식이라는 것이 우리의 미래에 대해서 사진에 대해서 또는 글에 대해서 다 찾아나가는 게 아닐까? 왜 예술이 도구가 되면 안되지? 예술이란 사실 자기 자신에 대해 말하기 위해서, 사회에 대해 말하기 위해서 항상 예술이라는 도구를 쓰는 것이 아닐까? 예술은 도구가 아니다 라고 생각하는 것이야말로 사실은 예술을 굉장히 순수하다는 틀에 가둬놓는 것이 아닐까? 오히려 예술은 순수해야 한다고 강조했던 사람들이야말로 사실은 독재 시절에 나타났던 예술가들의 상이에요. 히틀러 시절이나 우리나라의 군사독재 시절이나, 이럴 때야말로 사실은 순수예술이 흥했었거든요. 그런 것들을 보며 저는 그냥 '예술은 도구이다.' 라고 인정을 하고 대체 이 도구로 할 수 있는 일과 불가능한 일이 무엇일까? 하고 계속 찾아가고 탐구하는 과정이 저의 작업이 아닐까 하고 생각합니다.

참가자 저도 말씀하신 바에 충분히 동의하지만, 그렇다면 그 균열을 내는 것이 정말로 전시라는 형식으로 이루어 질 수 있는가?

김희진 그 부분은요. 이런 부분인거 같아요. 개별적 영역으로 말씀할 수 있는 것이 아니라, 기획자가 움직여야 하는 부분인거 같습니다. 요즘 기획자가 움직여야 하는 영역이 큽니다. 기획자가 그래서 연예인 매니저와는 다른 거예요. 뭐냐면 여러 작가가 지금 이야기하는 전제에는 나는 공을 던졌는데 잘못 받으면, 혹은 안 받으면, 소통이라는 것을 전부 이렇게 생각하는데요. 저희가 진영이라는 것이 있어요. 진영이라는 것이 나쁜 뜻이 아니라 동료 세력이라는 의미의, 다 같이 스크럼을 짜고 있는 건데요. 일단 1:1도 그래요. 소외되어서 아무리 떠들어 봐야 아무도 듣지 않는다. 그런 식으로 소통에 대해서 꼬리를 잡았습니다. 두 번째는 90년대 넘어가서 아무리 쳐도 내가 어딜 치고있는지 모르겠다, 그런 말이 나오고, 세 번째는 (소리를) 쳤는데 다 먹어버린다. 이런 말이 나옵니다. 이게 체제가 넓고 정리되고 있다는 뜻이고, 그러면서 전선이 되었건 뭐가 되었건 복잡해지고 있다는 이야기입니다. 소통도 똑같은 거예요. 내가 누구를 향해서 말하고 있는지 헷갈리고 있는 거예요. 내가 던진 말을 누가 듣고 있는지? 이거는 누구나 그래요.

예술가에게만 갑자기 소통에 대해서 생각하느냐 마느냐 할 문제가 아니에요. 여기에 김훈 선생님 계시지만, 소설을 내실 때 이걸 누구누구가 사서 100% 이해하면서 본다. 이걸 상정하면서 내시는 것이 아니거든요. 그러면 이게 뭐냐면 이 시대의 문인/미술인들이 생산하는 언어를 총체적으로 봐야합니다. 그러고 항상 시간 차가 있고, 또 아까 말씀하셨다시피 상호주체성이라는 말이 뭐냐면 나는 소통, 불통을 똑같다고 보는 거예요. 그리고 간 텍스트라는 게 있습니다. 나와 상대와의 사이에서 생겨나는 제 3, 제 4의 텍스트라는 게 있습니다. 그러면 누가 그것을 보고 또 필 받아요. 그러면 그 사람이 또 더 많은 이야기를 하고 다니는 거예요. 이 바통을 넘길 줄을 알아야 합니다. 그리고 그러면서 이 전체가 스크럼이 되어야 하는 거예요. 소통을 너무 그렇게 단말마로 생각하시지 마세요. 이것은 마술을 일으키기도 하면서 생각지도 못하게 우리에게 깨달음을 주는 식으로 돌아오기도 합니다. 저는 여기에 움직이는 작가들이 처음부터 젠더나 분단체제 이런 것을 다루자고 했다고 생각하지 않습니다. 나의 이야기를 하는 와중에, 서로서로 영향을 주고 그것이 상호 조율이 되어가며 공동 저자들이 되었다고 생각합니다.

또 아까 기능적인 차원에서 전시 말고 어떻게 할 거냐고 하셨습니다. 기계적으로 이야기 하자면, 굉장히 많이 하고 있습니다. 방법론적인 측면 고민 많이 합니다. 길거리에 나가 데모도 하고 지방 도시 다 뛰어나가서 프로젝트하고, 유튜브에도 올리고 많이 하죠. 근데 어느 순간부터 우리가 싸이만큼 위치할 수 있느냐 이런 걸로 싸우는 겁니까? 지금 그런 걸로 평가를 하면 안돼요. 방법론을 어디까지 다변화시키려고 하는 겁니까? 어느 순간 이것이 종이 매체로 돌아가듯 단순화되어야 한다는 생각이 들고요. 우리가 사실 좋아서 만든 것이 아니라, 이 어법을 지나치게 베리에이션을 많이 만들다 보니 거기에 너무 많은 심력을 쏟아붓는 거죠. 그 순간부터는 요즘에 와서 '우리가 목적이 뭐였지, 누군가가 오래 듣고 생각하게끔 하는 것이 아니었어?' 하는 생각이 든 이후로는 사실 장르나 매체에 대한 환상이 줄었습니다. 그래서 종이 작업 많이 하고 아까 노순택 씨 말씀하셨다시피 사진? 소통 안돼? 그럼 글 쓸게, 하고 4년간 글을 쓰셨어요. 매주 시사인에 이미지와 글을 같이 올리셨습니다. 더 이상 어떻게 할까요? 버라이어티 쇼로 나갈까요? 그러니까 우리가 더 이상 무언가를 하기보다는 받는 사람들이 적극적으로 나서줘야 한다고 생각합니다. 하루 아침에 시스템이 강화되고 엄청난 매니저들이 나타나고 투자가 많아진다고 되는 문제가 아닙니다. 받는 사람들이 여기저기서 낚아채서 먹어줘야 하는 겁니다. 저는 그것이 시간이 걸리지만 최후의 전술이라고 봐요. 전시? 전시는 기본적으로 프로토타입, 주민등록사진처럼 그냥 꺼내놓는 거예요. 내 작업이 이겁니다 하고요. 그 다음부터는 너무 지나치게 매체를 쫓아다니고 맹신하면서 우리를 자본주의의 노예로 만들지는 말아야한다고 생각합니다. 그럴 시간에 하나라도 뼈가있는 글을 쓰는 것이 낫다고 생각합니다.

참가자 안녕하세요. 저는 강승우라고 합니다. 저는 미술을 전혀 모르는 일반 관객의 입장에서 현대미술을 참 좋아하는데요. 아직까지도 저에게는 추상적인 작품이나 미디어 작품들은 어렵게 느껴집니다. 그 앞에서 한참 이게 뭘까? 과연 하고 고민을 하다가 전시설명을 들으면 그제서야 이해가 갈 때가 많거든요. 사실 이렇게 작가분들이 고민했던 과정들을 보니까 굉장히 흥미로웠는데, 혹시 그 작가분들이 하나의 작품을 만들기 위해서 정말 많은 고민을 하신다는데 그 작품을 관객에 보고, 예를들면 보온병이야기가 안상수 관련한 정치적 고민을 던지고 싶었다고 하시는데, 그 보온병을 보면서 그 순간 저 안에 물이 들었을까 하는 고민을

일반 관객들이 한다거나 하는 식의 작가가 고민한 방향과 전혀 다른 생각을 관객들이 하고 있을 때 작가 개인적으로 어떤 마음이 드는지가 궁금합니다.

김상돈 절을 처음가면 내부의 모습이 신기하듯이 내부의 속사정 같은 게 있습니다. 기호가 배치되는 하나의 장이 있거든요. 우리가 만약 질문을 걸고 배운다면 그런 구조가 왜 존재하는 가에 대해서요. 그런식으로 '왜 이럴까?' 하는 식의 질문을 던지세요. 지식적으로 생각하기보다는 흥미로요. '저 사람이 말하는 건 이해가 되는데 왜 저런 식으로 하지?' 그 사람 관련된 책자 같은 것도 보시고요. 작업이라는 것이 어짜피 남 눈치보고 하는 것이 아니고 나 자신에게 있어서 완벽한 본을 만드는 것이기 때문에 마치 교회나 절의 내부 장식처럼 ' 왜 그럴까' 라는 질문을 던지다보면 자기도 모르게 그것에 대해서 이해가 가게 되더라고요.

노순택 많은 작가들이 자기 작품에 관객의 이해와 오해가 공존하길 바라는 것 같아요. 만약에 자기 작품에 대한 이해만 존재한다면 그것도 불행한 일이 아닐까 생각합니다. 말씀하신 것처럼 제 작품을 보고 '저 보온병에 물이 담겨 있을까' 라고 생각하는 것이 얼핏 당연하다고 생각이 들고요. 그런 느낌이 없으면 재미가 없지 않을까란 생각도 합니다.

참가자 예 안녕하세요. 전 개인적으로 아트스페이스 풀의 회원으로써 호의적이라는 것을 밝혀드리고 시작하겠습니다. 최근에 나온 전시들을 봤었는데, 거기에 나온 정치적인 아티스트가 있더라고요. 아트스페이스 풀은 아 이쪽 콘셉트로 나가려나보다. 그런 생각들을 했습니다.

김희진 어떨 때는 직설적으로 해야할 때가 있습니다. 어떤 때였냐면, 1년에 한번씩 저희가 집합 운동을 할 때가 있습니다. 작가들이 같은 니즈를 말합니다. 예를 들면 '발굴의 금지' 라는 전시를 만들 때, 도대체 양심이 이렇게 돌아가서는 인문학이고 뭐고 아무것도 안되겠다는 위기의식으로 시작했거든요. 근데 이걸 정치적으로 보면 굉장히 정치적으로 보입니다. 아까도 말했다시피 정치적인 테제를 생각하는 방식이 사실 사회적인 일면이 아닙니다. 어디에나 퍼져있는 거예요. 저는 어느 정도 윤리를 믿는 편인데, 이것이 도덕 교과서 같은데 있는 것이 아니기 때문에 우리가 미술이라는 상상이 열어줘야 될 길, 요즘 많이 타진하고 있는 정치 투쟁이이 뭐냐면은, 생명을 가로막고 있는 교육문제. 두 번째, 사람들 간의 미움을 먹고 사는 증오 정치 문제. 그 다음에는 계속적으로 타자를 생산하는 문제. 그 중에서 많은 부분이 지방에서 일어나요. 지방이라는 공간을 패권 정치 속에 집어 넣어 보게 만드는 식으로요. 그랬더니 누가 그러더라고요. "반정부 미술 하시나요?" 아니라니까요. 이게 무슨 반정부입니까? 어쩔 땐 반 문명 어쩔때는 반 국가시스템을 하기는 하지만 꼭 반대만 하지는 않거든요. 아까 말씀드린 것처럼, 질문 혹은 상호보완적인 다른 이야기를 보태 본다던가 합니다. 그래서 요즘은 국제 네트워크를 많이 하는데요. 이것을 수출 전선으로 보는 게 아니라요. 한국의 아이디어에 보완적인 아이디어를 낼 만한 우리와 비슷한 지역들의 이야기를 많이 들으려고 하는 거예요. 어찌되었건 그렇게 저희가 제일 위기로 삼은 것은 지금 하고 있는 프로젝트는 저희가 '경계 위를 달리는' 이라고 해서 사유의 모험 즉, 생각이 갇혀있는 반도형 사유에 대한 고민을 하고 있습니다. 다시 문화민족주의가 강화되고 있어서요.

참가자 그리고 이건 미술사적인 질문인데요. 과거 80년대 민중미술계에 중대의 황재형 화백이라던지 전주현 화백, 서울대에서는 임옥상 화백이랑 다른 분들이 계셨는데, 거슬러 올라가면 오윤 화백이 계시잖아요. 저는 개인적으로 대안공간이 일종의 그 분들의 후손이 아닌가

하는 생각을 갖고 있습니다. 좌익의 후예 같은 느낌이에요.

김희진 거기에 대해 제가 한번 글을 낸 적이 있는데요. 초기 1999년도 때 우르르 생겨났고요. 그 다음 2004년까지 5년을. 사회가 움직이는 현상은 거의 같아요. 즉, 제도적 민주화의 프로젝션 버전인 문화 민주화로 하고 있었던 것은 맞습니다. 인권 등의 지점, 그리고 문화 다양성의 문제. 어떻게 보면, 사회가 민주화한 이후를 문화 민주화 속에서 찾고 있었던 건 맞습니다. 그렇지만 그것이 모두 좌익이냐는 아닙니다. 가치의 다양성에 대해서 이야기하는 판을 만드는 사람들이기 때문에 하나의 이데올로기라고 말할 수는 없습니다. 하지만 이것은 어떤 플랫폼을 까는데에 대한, 그것을 담아내는 더 큰 그릇이 있잖아요. 거기서 이걸 자꾸 이분 구도로 만들면 안됩니다. 지금도 보면 대안공간들이 다 정치적 이데올로기도 다루고요. 근데 딱 하나는 뭐냐 면은, 이쪽 메인 스트림 기관들이 단순화되니까 여기도(아트스페이스 풀) 한통 속으로 보는 거예요. 하지만 그게 아니라 굉장히 장르가 다양합니다. 그래서 저희가 미술관 세력들이 단순해 지는것에 대해서 비판적인 입장입니다. 이분법으로 만들게 뻔하니까요. 반정부냐면서요. 아닙니다. 매우 다양합니다. 안양이나 홍대 앞에 있는 쪽이나, 부산이나, 북소사이어티 같은 문화, 전혀 다른 관심사들을 다루고 있습니다.

참가자 세계적인 아티스트들의 어떤 이데올로기 안에 다른 미학이 있다고 생각하시나요? 정치적인 아트 속에 추구하는 본질적인 아름다움을 추구하는 미학이 있는 건가요?

김희진 그건 아닌 것 같습니다. 예를 들어 저희가 공유하고 있는 보편적 지역이 있고 보편의 지역 안에서 복잡화되고 콤비네이션식의 다양한 활동들을 하는 것은 많습니다. 하지만, 글쎄요. 워낙 빠르게 변화해 가니까 전혀 새로운 별종이 나타날지도 모르겠는데, 그게 엄청 놀라운 일이 될 것 같지는 않습니다. 근데 한 가지 주목 할 점은 콤비네이션의 방식이 바뀌어요. 예를들어 국제네트워크를 저희가 진행하면서 재밌으면서도, 조심해야 하는 것이 있습니다. 카불의 대안공간이 무슨 이야기를 하고 있는가. 대만의 대안 공간이 무슨 이야기를 하고 있는가. 다카르의 대안 공간이 무슨 이야기를 하고 있는가. 이런 이야기들을 들을 때 서로의 상대성을 충분히 인정해야 됩니다. 여성 인권을 이야기한다던가, 국제주의 제국주의를 이야기할 때 저는 너무 잘못되었다고 생각하는 것이 대안이 있다고 생각하는 겁니다. 절대 그런 것은 없습니다.

참가자 시각이미지에 느낌이나 직관에 의한 설명되지 못한 부분이 있는데, 아까 김희진 선생님의 워크샵을 들었을 때 새로운 언어가 발견되어야 한다는 말씀을 들었습니다. 혹시 그런 부분에 새로운 언어를 발견하기 위해 노력을 하고 계시는지? 아니면 그 언어를 발견하기 위한 방법에 대해 궁금합니다. 설명해야 될 상황들이 꼭 생기는데 그런 부분에 대해서 궁금합니다.

임흥순 저 같은 경우는 전반적으로 일종의 기록이라 생각하고 있습니다. 상부 계층의 경우는 계속, 기록이라는 게 되어 왔습니다. 반면에 하부 계층은 기록이 없었던 것 같고, 그래서 저는 노동자니 민초니 등의 문제 같은 것들을 기록하는 것이 저의 역할이겠다 싶어서 그 분들이 말 못하는 부분들을 만들어 내야겠다고 생각했습니다.
근데 최근에 작업을 하며 실제로 민초들의 그 언어나 기록으로 내려온 게 아니고 마음을 통해서 내려왔다고 생각이 들었습니다. 그래서 제가 이것을 기록하는데 의미가 없다기 보다는 마음과 마음을 통해 이어지는 것을 보여주려는 고민들을 했습니다.

김희진 그러니까 이게 징후들에 대한 이야기인 것 같은데, 이 얘기를 듣고 관련이 있을지는 모르겠다면서 어느 학자님이 논문 보내주셨습니다. 어느 과였죠?

임흥순 서강대의 종교학과고요. 일단 〈비념〉 같은 경우는 제가 제주도에서 촬영을 하고 인터뷰를 할 때, 학문적인 방식으로 정치적이거나 사회적이거나 문화적인 뭔가를 풀어갔는데, 일종의 무속적인, 민중과 여성들 사이에서 내려온 방식이었거든요. 학계에서도 정사라고 해야하나요, 이런 방식에 대해서 약간은 터부시하지 않았나 싶고요. 4.3 관련 연구 서적을 봤을 때 무속으로 본 4.3의 이야기를 굉장히 작게 다루었어요. 그런데 저는 이 부분이 매력적으로 끌렸고, 말로 하기보다는 무의식의 세계에서 풀어나가는 방식이 제게 흥미로웠습니다. 사실은 베트남 전쟁의 경우도, 〈비념〉을 보시고 서강대 종교학과 김성래 교수님이 논문을 많이 보내주셨어요. 논문을 읽어보니 약간은 무속이나 빙의 같은 식으로 베트남 전쟁의 죽음이나 폭력성을 이야기하거든요. 저는 이런 부분들이 많이 사용되면 좋겠습니다.

정은영 참가자는 임흥순 감독의 〈비념〉 보셨나요? 그걸 보시면 아무리 설명을 해도 알 수 없는 것이 무엇인지 알 수 있는 부분이 있을 거고요. 제가 질문을 드리고 싶은데, 여기 계신 여러분은 자신의 작업이 정치적으로 읽히거나 할 때, 어떻게 생각하시는지 알고 싶습니다. 혹시 원하지 않는지, 혹시 두려운지 하는 생각이 들어서 질문을 던집니다.

참가자 흔히 정치적이라고 이야기를 하는 그런 전시에 참여를 해본 적이 있습니다. 그 전시의 타이틀이 유신에 관한 것이었습니다. 저는 88년생이고 그래서 기억이 어딘가에는 있겠지만, 머릿 속에 하나도 없는 상태였습니다. 사실. 그러고 나서 중고등학교를 나오고 한국 내에서만 살아왔기 때문에 분명히 무엇인가 묻어있을 것이라 생각했는데 막상 그 전시에 참여를 하고 나니 굉장히 복합적인 감정이 몰려왔습니다. 저한테 국한될 수도 있고 제 또래들 사이에 퍼져 있을 수 있기도 하겠지만, 뭔가 묻어있기는 하지만 폭발되지는 못할 것 같은 느낌이었습니다. 앞에 계신 작가분들은 어떻게 보면 격정적으로 할 수 있는 그때 그 부분들을 직간접적으로나마 경험할 수 있었던 기회가 있으셨을 거예요. 근데 저 같은 경우는 그런 걸 직접적으로는 보지를 못하고 매체를 통해서만 단편적이고 간접적으로만 접하다 보니깐, 영화 같은 느낌이 들었습니다. 뭔가가 있긴 있을 거라고 생각을 하지만 정확히는 모르겠습니다. 그런데 그런 무엇인가를 찾아가면서 그런 전시에 참여했던거 같습니다. 하지만 결론은 아직 못내린 상태입니다. 머리 속으로 정리가 안되어 있어서요. 입장 대변이 되었는지는 잘 모르겠으나, 개인적인 느낌을 말씀드렸습니다.

참가자(양희성) 저도 이런 지점들에 대해서 말씀드리고 싶은게 많습니다. 저는 카메라를 찍고 지금 스탭을 하고 있는데, 저 같은 경우에는 고등학교 때 대추리에 갔습니다. 당시에 입주해 계시던 목판화를 가르쳐주시던 그 선생님의 집에서 숙식을 했습니다. 그런데 저는 그곳에 가서 기존의 알던 대추리의 모습과 실제 대추리의 모습이 달랐다는 것을 느꼈습니다. 약간은 황폐화된 느낌이 있었지만, 그 속에 살아가는 사람들의 모습이 더 와닿았습니다. 언제 쫓겨날지 모르는 상황인데도 그 분들은 계속 밭일을 나가며 농사를 짓고 계시더라고요. 그런 지점들을 겪고 나서 전시에도 당시에 스탭으로 참여해서 설치를 도왔는데, 그 이후 세상이 달라보였습니다. 우리 가까이에도 다양한 지점들이 있는데 이 지점들은 우리가 주의 깊게 바라보지 않아서 모를 뿐이지 굉장히 만연해 있다고 느꼈습니다. 세상을 살다보니 나이를 먹다보니

세상은 아무렇지도 않게 흘러가는데, 조금만 자세히 들여다보면 제대로 돌아가지 않는 부분들이 언제나 산재해 있는거예요. 최근의 문제만 살펴보면 일본에 방사능이 터졌는데 한국의 관광객들이 오히려 늘었대요. 전 세계인들이 일본 방문을 최대한 줄이려고 하는데 한국만 거꾸로 130% 늘어났대요. 이런 지점들도 있는거고, 그 다음에 돈돈돈 하는 세상들 속에서 살아가는 중에서도 정치적인 문제들이 무던히 많이 일어나고 제 주변에서도 외숙모가 베트남 사람이 들어온다던지, 사촌동생이 생겼는데 그 아이는 우리나라에서 어떻게 살아가야하는지 하는 이런 지점 등 너무나 많은 지점들이 정치적이라고 생각합니다.

저는 물어보고 싶었던 점이 약간은 달랐는데, 정치적인 문제는 계속 만연할거라고 생각합니다. 저는 80년대 정치적 미술과 현재의 정치적 미술을 절대적으로 다르게 봐야한다고 생각합니다. 왜냐하면 당시의 색깔론적인 논쟁에서 벗어나 이제는 뭔가 새로운 대안을 제시해줄 수 있는 정치적 발걸음이나 시선 등으로 마음껏 상상력을 풀어서 예술가들이 할 수 있다고 생각합니다. 저는 여기서 되려 소극적이지 않은가하고 있거든요. 지금의 정치적 행보보다 훨씬 더 멀리 내다 볼 수 있는 어떤 지점들이 존재할 수 있지 않을까 하고 있습니다. 그래서 질문드리고 싶은 것이 앞으로의 정치적 미술의 행보는 어떻게 진행하시는지가 궁금합니다.

김상돈　아까 점심 때 우연히 섬머아카데미 참가자의 작업을 보게 되었습니다. 제 생각에 정치적인 것은 일단은 정치라는 단어를 너무 염두에 두고 있는 것 같고요. 제가 볼 때는 참가자의 작업이 더 정치적인 것 같습니다. 자매에 관한 이야기인데요. 처음에는 함께하던 자매가 언니가 아기가 생기고 점점 멀어지게 되는 그런 이야기입니다. 그런 여자들이 느끼는 연쇄적인 감정들 이런 것도 저는 정치적이라고 생각합니다. 정치적인 미술이라고 미군을 찍고 유신을 찍고 이런 것이 아니라 어떠한 사소한 것에 대한 자기만의 생각을 드러내서 보여준다면 그것이 새로움과 새로운 시선이 만나는 곳이 정치적 지점이 될 거라고 생각합니다.

정은영　그런 지점에서 제가 아까 질문을 드린 건데요. 그런 식으로 어떤 정치적인 말을 경고하고 있냐면 제가 아까 말했던 소재주의적인 태도입니다. 그래서 저는 예를 들면 노순택 선생님의 대추리 사진이나 강정마을을 찍었기 때문에 정치적이라고 느끼지 않고요. 대추리에 서 있는 수도사들의 뒷모습을 보면서 내가 고통스럽기 때문에 정치적이라고 느끼는 거거든요. 정치적이라는 것은 우리가 알고 있는 정치인들이 하는 정치가 아니라, 가장 첨예한 사회적 이슈를 다루기 때문에 정치가 아니라, 지금 여러분들이 그 자리에서 가장 공동의 몸으로써 느낄 수 있는 것이 정치라고 생각합니다. 그렇기 때문에 생활 정치, 생 정치라는 말이 생겨났다고 생각합니다. 그리고 저는 예술이 단 한번도 정치적이지 않았다고 생각한 적이 없습니다. 예술은 언제나 보여주기 위해서 존재했고 모두가 공유하기 위해서 그려졌고, 당대를 가장 잘 분석하는 이미지로서 우리에게 읽혀져 왔습니다. 그거는 우리에게 어떤 방식의 공통감을 주기 때문에 정치적이라고 생각합니다. 제가 아까부터 임흥순의 작가의 〈비념〉을 자꾸 언급하는데, 제가 임흥순의 덕후라서 그런게 아니라, 임흥순이 4.3을 다뤘기 때문이 아니라 그 제주라는 아름다운 자연을 정말로 슬프게 보여주기 때문에 저는 오히려 거기서 정치라는 방식을 발견합니다. 말하자면 미학이나 예술이 가장 정치적이라고 할 수 있는 굉장히 우리가 상상할 수 없었던 기술을 쓰고 있다고 생각이 들었습니다. 정말 기술적으로 너무나 완성되었고

그것이 형식의 미학일지라도 우리로 하여금 내용적 슬픔과 고통과 우리가 전혀 보지 못했던, 예를들면 88년 생에게 유신을 알려주듯 사상을 전혀 알지 못하지만 정말 영화에서 나오는 그 스크린의 표면만으로도 그들의 고통이 전해져 옵니다. 그런 것들이 가장 정치적이라고 생각을 하거든요. 그래서 저는 제 의견이 틀릴 수도 있지만 여러분들이 어떤 소재를 다루는 것만을 보고 정치적이라고 이야기를 하지 않으셨으면 좋겠고, 대추리에 누가 갔는지 여부로 정치성을 나누는 것은 아니라고 생각합니다.

김희진 그런 면에서 참가자께서 지금 최상의 정치적 지점이라고 느껴지는 카메라 뒤에서 저희를 담고 있는 모습을 어떻게 바깥에 보여주느냐, 그냥 글로써 보여주느냐, 그 와중에 어떤 시점에 어떻게 호흡을 끊는지 어떻게 앵글을 가져다 대는지 등으로 이 영역에서 벌어지는 담론을 굉장히 효과적으로 보여줄 수 있잖아요? 저는 그런 다양한 시선으로 바라보기를 마음먹고 그대가 거기 서신게 정치적인 힘이었다고 봅니다. 그리고 지금 이야기해서 소재는 당연히 별로 중요한게 아니고요. 제가 미술 작업하시는 분들게 한가지 말씀드리고 싶은 건, 새롭게 일어나는 어떤 것에 대한 관심과 방향성을 보신다면 기초 예술에 대해서 집중하라고 말씀드리고 싶습니다. 이제 미술은 하다하다 다 해봐서 지겨워요. 그거에는 후쿠시마의 영향도 있습니다. 이제는 아시아에 대해서 물어보기 시작한 이야기에 대해서, 아시아가 그동안 남의 것에 카운터 거는 방식으로 이야기를 하는 것에 대해서, 당한자라는 의식을 가졌던 것에서부터 우리가 말을 해야겠다는 생각을 하면서 이른바 아시아적 주체된 태도에 있어서 말하자면 근대적 교양이 너무 흔들려 있다고 생각합니다. 너무 빨리 지나와서 제대로 못 본 것이 너무 많아요. 역사는 우리가 엄청나게 많이 봐야할 장르입니다 그리고 언어. 우리 언어 한글 밖에 안쓰고 살았잖아요. 영어는 억지로 배워서 기능으로 쓰잖아요. 사실 언어의 세계, 말의 세계, 글의 세계, 통상 언어의 세계, 기표의 세계, 기호의 세계 등등 모든 것을 충분히 다루지 못하고 있습니다. 비주얼아트 하는 사람들은요. 또 하나, 다 쓸려버리고 나면 남을지 모르는 기초 요소들, 요셉 보이스 작업이 우리에게 다시금 강한 인상을 주는 것은 사회적 혁명이 성공해서가 아닙니다. 그 사람이 돌맹이 하나 바셀린 하나로 지속해왔던 행위들을 보면서 '아 이거는 지방, 아 이거는 미네랄' 하면서 아예 스텝 원부터 보는 거예요. 저는 교육이 잘못됐지만 그런 쪽에 있어서 너무 뱃심이 약해요. 입시 미술을 너무 많이 해서. 역사를 다시보고, 시공간을 다시 봐야하는 지점이고, 언어에 대해 새롭게 이야기하고. 그리고 다른 나라 언어들, 사유 체계들을 많이 보고. 그리고 중요한 것은, 우리가 가지고 있는 요소들을 가공되지 않은 상태에서 처음부터 그것을 볼 수 있는가. 그래야만 상상들은 그런 데서 대안적으로 나올 것이라 봅니다.

이제 마무리 하겠습니다.



9

방&리

2013.08.08

방&리 (미디어아티스트)

방&리(Bang&Lee)는 방자영과 이윤준으로 구성된 2인 컬렉티브로 뉴 미디어, 디자인, 리서치를 기반으로 한 설치 프로젝트를 공동으로 진행하고 있다. 퍼포먼스를 동반한 인터랙티브 미디어, 사운드와 더불어 움직이는 키네틱 라이트 조각, 만질 수 있는 세라믹 악기, 앗상블라주와 무대 등 뉴 미디어아트 설치를 중심으로 가변적 스크린플레이(variable screenplay)에 의한 데이터 프로세싱과 컴퓨터 생성 몽타주, 실시간 비디오 모자이크 영상을 실험하며 여러 매체를 다루고 있다. 대부분 부조리한 상황이나 모순과 관련된 프로젝트의 주제는 역사적 자료와 허구적 속성을 통합하여 반영된다. 독일 ZKM의 아티스트 인 레지던스로 활동하며 ZKM, 스페인 세비야 비엔날레, 백남준 아트센터, 미디어시티 서울, 대구 사진 비엔날레, 아르코 미술관의 기획 전시를 비롯하여 아트센터 나비와 영국 워터쉐드의 프로젝트에 초대되었다.



악마는 디테일에 있다 *

* "The Devil Is in the Details" by Ludwig Mies van der Rohe

이윤준 안녕하세요. 저는 방&리의 이윤준입니다.

방자영 저는 방자영입니다.

이윤준 우선 강연에 앞서 저희가 하고 있는 작업에 대해 잠깐 소개를 하겠습니다. 저희는 인터넷이 도래하고 새로운 네트워크 환경이 생겨났을 당시를 경험한 세대입니다. 미디어의 민주화를 통해 표현의 자유와 이러한 환경이 조성될 것을 기대하는 시대의 변화를 겪으면서 미디어아트나 다른 영역의 예술을 접해왔던 것 같아요. 독일에서 활동하고 한국에 돌아왔는데 저희가 미디어아티스트라고 불리는 것에 대해 의문점이 있기는 합니다. 어떤 면에서는 뉴 미디어에 속한다고 딱히 규정하기 힘든 부분이 있다고 생각을 합니다. 오늘은 여러 복잡한 변화 속에서 저희가 경험했던 것, 즉 여러 매체를 통해 어떻게 작업으로 풀어냈는지 잠깐 이야기해드리는 시간을 가지려고 합니다. 예술가의 입장이라기보다는 실질적으로 스스로 어떤 변화를 경험했는지 말씀드리는 편이 더 나을 것 같아요.

방자영 오늘 저희가 지금까지 작업해왔던 프로젝트의 일부를 소개하고자 나름 준비하면서 여러 가지 이야기를 할 수 있을 거라는 생각을 했어요. 처음 섬머아카데미에서 강의 요청을 받았을 때 '테크놀로지 사회에서 미디어는 어떤 지점에서 정치성을 지니며 한 개인으로서의 예술가는 이러한 네트워크 안에서 어떻게 예술이라는, 또 다른 정보와 지식을 생성하여 소통시킬 수 있을 것인가'에 대한 이야기를 자유롭게 하면 좋을 것 같다는 부탁을 받았어요. 좀 전에 이윤준 작가가 이야기했듯이 작업을 진행하면서 작업을 하는 사람이나 프로듀서의 입장이라기보다는 사용자의 입장에서 저희가

생각하는 여러 가지 내용과 문제점, 그리고 의구심이 드는 부분을 '디테일'이란 단어로 표현할 수 있을 것 같습니다. 이 부분에 대해 몇몇 프로젝트 위주로 설명해드리는 게 좋을 것 같아 나름대로 준비를 해봤습니다.

"악마는 세부 사항에 있다"라는 어원을 위키백과에서 살펴보면 미스 반 데어로에의 부고 기사에서 발견된 사항이라고 나오는데, 이 이디엄(idiom)의 유래가 그렇게 오래된 것 같지는 않아요. 위키백과도 많은 사람이 언제 어디서나 로그인을 해서 다시 쓸 수 있는 백과사전이기 때문에 그것에 대한 진위를 밝히는 것은 다른 문제일 것입니다. 위키백과에 있는 지식은 사실에 가까운 정보가 대부분이지만 그렇지 않은 경우도 있어요. 여기 우리가 왜 관심을 가져야 하고, 정보의 배포나 확산에 대한 우려를 왜 개인의 삶과 연관지어 생각을 해야 하며, 예술 프로젝트에서 이런 현상에 주목을 하게 됐는지 누구나 질문할 수 있기도 하고 저희에게는 과제이기도 한 것 같습니다.

오늘 강연에서는 작년 '미디어시티서울'에 초대된 세 개의 프로젝트를 중심으로 여러분께 말씀을 드리려고 합니다. 이 세 작품의 제목은 각각 'FAQ', 'Lost in Translation', 'Revision History X'인데 독립된 작업이긴 하지만 서로 연관성이 있습니다. 구글과 같은 인터넷 서비스에 대한 이야기와 그 서비스를 사용하는 사용자의 입장에서 저희의 생각을 반영한 작품입니다.

이윤준　이 세 작업은 주로 구글을 대상으로 재해석한 내용입니다.

작년 미디어 비엔날레의 주제도 사실은 소셜네트워크와 무관하지 않습니다. 그간 소셜네트워크와 관련된 작업을 해왔는데 소셜네트워크의 등장 초기 단계로 다시 한 번 거슬러 올라가 프로젝트를 진행하면서 특히 구글의 생태계에 시선을 집중하게 되었습니다.

방자영　SNS로 작업한다는 것은 굉장히 많은 주제를 포함하고 있어요. 우선 방법론적인 면에서 소위 API라고 불리는 툴들이 있습니다. 원래 개발자(developer)들이 사용하던 코드도 점점 오픈 소스(open source)로 되면서 이제는 어디서나 검색만 하면 그 내용을 찾을 수 있지요.

여기 이런 소스를 사용해서 작품에 적용한 데이터 비주얼라이제이션(data visualization)의 프로세스에 해당하는 작업이 있습니다. 실시간 인터넷

서버를 연동해서 소셜 미디어에 떠돌아다니는 정보를 분석하거나 SNS를 이용한 프로젝트라고 할 수 있어요. 소스를 그대로 가져와 재현한다기보다 소스의 내용을 들여다보고 조금은 더 비평적으로 접근하는 방식인데 여기서 또 다른 작품이 파생되는 것이라고 할 수 있습니다. 어쩌면 SNS 기반 프로젝트의 성격이 양쪽으로 분류되는 경향이 있는 것 같아요.

가끔 저희가 미디어아티스트라고 불리기 시작하면서 일종의 두려움이 있었어요. 물론 기술적으로 그렇게 뛰어난 작가도 아니고, 앞으로 이런 추세로 뭔가 기술적인 부분에 힘입어 작품을 실현하는데 중점을 둔다면 그런 시간은 금방 닳아버릴 것 같은 생각이 들어요. 왜냐하면, 저희 스스로 이렇게 빨리 변하는 기술의 진보적인 면을 쫓아갈 수 없고 그 이면에서 일어나는 상황을 면밀히 지켜볼 수 없기 때문에 많은 디테일을 놓치게 되는 경우가 발생하기 때문이지요. 전문가가 아니기 때문에 또, 누군가를 고용해서 해결한다고 하더라도 개념적인 부분에 틈이 발생할 것입니다. 기술적 실현 능력을 갖춘 작가가 미디어아티스트라고 생각한다면 저희의 경우는 거기에 해당하지 않는다고 생각해요. 그리고 이미 동시대 예술이 뉴미디어의 영역을 포함하고 소위 말하는 예전의 기술과 지금의 기술을 통섭한 또 다른 작업을 해석하고 있는 것 같습니다.

말씀드리고자 하는 부분은 구글을 제외하고 지금 웹의 환경이나 인터넷의 상황을 이야기할 수 있는가에 관한 것입니다. 국내에서는 네이버(Naver)를 많이 사용하긴 하겠지만, 저희는 구글을 단 하루도 사용하지 않은 적이 거의 없는 것 같아요. 돌이켜보면 예전 구글 서비스는 지금의 구글 환경과는 많은 차이점이 있는 것 같습니다. 구글 메일 계정을 통해 많은 서비스를 누리게 된 셈이지요. 유튜브(YouTube)를 비롯하여 구글이 제공하는 테크놀로지와 서비스 없이 인터넷을 이용한다는 것은 거의 불가능한 일이 된 것 같아요.

이윤준 구글은 마치 플레이 그라운드(play ground)처럼 활동할 수 있는 장소가 되었어요. 이러한 환경에 대해 사용자의 입장에서 세 프로젝트를 소개하도록 하겠습니다.

방자영 FAQ라는 용어가 등장한 것은 인터넷과도 관련이 있어요. FAQ는 'Frequently Asked Questions'의 약자로 '자주하는 질문'이란 뜻이지요. NASA에서 메일링 리스트의 한계를 극복하기 위해 사용한 것이 시초가 되었다고 합니다. 게시판에 '자주하는 질문'을 올려놓고 답을



FAQ, 멀티스크린 설치, 데이터 비주얼라이제이션, 오픈 소스, 가변크기, 2012

달아놓은 것이지요.

지금은 웹 서비스를 제공하는 거의 모든 페이지에 '자주하는 질문' 페이지가 따로 있어요. 그리고 개인정보보호정책도 항상 명시되어 있습니다. 그러나 가끔 FAQ 페이지에 들어가서 내용을 살펴보면 저희가 찾고자 하는 질문에 해당하는 답이 없을 때가 있지요. 어쩌면 질문은 간단한데 답은 너무 길어서 헤매는 경우도 있겠지요.

그간 도대체 이 많은 정보의 근원은 어디인지 질문하면서 원본의 소유와 사용권리, 공유의 문제를 비롯하여이런콘텐츠를 제공하는 구글 같은 회사의 플랫폼들은 과연 어떻게 생성되었을까 생각을 하게 되었습니다. 이렇듯 저희 스스로 자주하는 질문, 즉 FAQ의 숨은 의미를 작업에 적용한 것이라고 할 수 있어요.

이윤준 처음 구글이 등장했을 때, 야후와는 너무나도 다른 많은 가능성을 열어 둔 것 같았습니다. 미디어 액티비스트(media activist)들 뿐 아니라 일반 사용자도 자유로운 플랫폼에 경도된 부분이 있었을 것입니다. 이제 새로운 미디어의 민주화가 이루어지면서 '소셜'의 의미가 부각되고 웹을 통해서 많은 사람이 교육받을 수 있게 되었어요. 그뿐만 아니라 지식, 의견, 토론을 포함한 비평적 내용을 공유할 수 있게 되면서 다른 컨텍스트가 생겨났지요. 아마도 미디어아트는 웹의 민주화를 자축하는 분위기에서 발생한 것인지도 모르겠네요. 넷아트(net art)의 등장 이후, 지난 10여년을 돌이켜 보면 웹의 생태계가 역동적으로 변화한 것 같아요.

지금 보이는 이미지는 'FAQ'라는 작업인데 'Frequently Asked Questions' 자체가 저희에게는 어마어마한 질문이 된 것입니다.

피카사(Picasa)는 구글에서 제공하는 사진 업로드 및 공유 서비스입니다. 피카사에 어떤 사진을 공유할 때 일종의 이름을 짓게 된다면 이것은 우리 스스로 정한 소셜 인덱스(social index)가 될 것입니다. 이 인덱스들이 모여 구글 데이터에 카테고리를 만들게 됩니다.

이 작업은 소셜 인덱스에 관한 이야기라고 할 수 있어요. 사실 작품의 배경에 등장하는 고릴라는 소위 말하는 '진화'가 어디까지 와 있는가를 질문하기 위해서인데 구글 서버의 이미지와 인덱스, 즉 데이터 처리방식에 관한 메커니즘의 문제를 다룬 것이라고 할 수 있지요.

FAQ의 설치에서 두 대의 모니터는 짝을 이루고 있어요. 한쪽에서 고릴라 영상이 실시간 모자이크 비디오로 제너레이팅되는 가운데 다른 한쪽 모니터에는 전체 이미지를 구성하는 인덱스 프로세스가 텍스트의 배열로 처리되어 화면에 나타나고 있습니다. 이런 작은 사진들을 통해 원본 영상이 이차 생산으로 바뀌게 되지요. 이것은 곧 구글의 메커니즘에 대한 이야기이기도 합니다. 사람들이 올리는 원본 카피는 구글 서비스에 등장하는 순간 이차 생산이 됩니다. 이차 생산이란 또 다른 유통구조를 가지게 되는데 이것은 다른 형태로 소비되는 것이지요. 그렇다면 어떤 형태로 소비되는지는 좀 더 디테일하게 들여다봐야 할 것입니다.

방자영　만약 구글의 서비스를 사용하지 않더라도 구글은 기본적으로 검색엔진이기 때문에 웹에 노출된 어떤 이미지나 정보는 한번 저장이 되면 영원히 지워지지 않지요. 굉장히 무서운 사실인데, 구글 서버가 돌에 새겨진 내용보다 오래갈 거라는 생각이 들어요.

이윤준　그런데 하드디스크가 돌 아닐까요?

방자영　거의 그렇지요. 돌에 새겨진 어떤 암각화의 내용보다 페이스북에 저장된 사진이 더 오래 남을 수도 있을 것 같아요. 실제 또 다른 문제는 개인정보취급방침과 여러 가지 서비스의 동의 내용에 해당하는 사항과 연관이 있어요.

이 작품은 사실 간단히 설명하자면 고릴라가 진화의 역사를 상징한다고 봤을 때 과연 우리가 그런 쪽으로 발전하고 있는 것인가 질문을 던지고 있는

것입니다. 기술의 진보에 힘입어 우리가 행하는 일들은 이렇게 찰나적인데 이런 일들이 어떤 의미를 가지는지 한번 생각해 볼 필요가 있어요. 진화의 역설이라는 우스꽝스러운 상황이 왜 개인의 삶에 영향을 주게 되는지를 생각해 보자는 의도였지요. 개인에 의해 정의된 수 많은 라이브러리(library)가 형성되는 과정에서 생성되는 소셜 인덱스, 지금은 그런 말조차 쓰지 않고 그저 데이터라는 말로 대신할 수 있을 것 같아요.

SNS에서 이슈화된 '빅 데이터(big data)'라는 것을 잘 감지하지 못할 때가 있지요. 스마트폰을 비롯한 새로운 디바이스는 우리가 빅 데이터의 저장장소로 빠져들게끔 하는 블랙홀과 같은 역할을 하는 것 같아요. 어쨌든 이런 데이터 비주얼라이제이션 뒤에 숨은 '자주하는 질문'과 '자주하는 질문'의 해답을 봐도 해결되지 않는 문제점들을 표면적으로 두 대의 모니터를 통해 표현한 것입니다.

모니터 위에 있는 사진은 모두 '카피'입니다. 원래 있었던 원본 사진은 일단 웹에 올라오는 순간 '카피'가 됩니다. 원래 소유하고 있던 디지털화된 이미지를 '오리지널 카피(original copy)'라고 부른다면 그 오리지널 카피의 소유자가 웹에 '쉐어링(sharing)'을 했을 때 그 서버를 통해 우리가 찾는 이미지들은 소위 '구글이 제공한 이미지(powered by Google)'가 됩니다. 앞으로 세상의 모든 이미지가 '원본 사진'과 '구글이 제공한 사진'으로 분류될 시대가 곧 다가올 것이라는 구글 부사장의 말이 문득 떠오르네요.

이윤준 지금 보이는 이 작업은'Lost In Translation'입니다. 구글이 공식적으로 제공하는 API는 여러 가지가 있어요. 이 API들은 말하자면 손쉽게 서비스에 접속하고 사용할 수 있도록 하는 것입니다. 예를 들면 내 웹사이트에 구글 서버에 있는 사진들을 연동해서 동시다발적으로 보여주고자 할 때, 우리는 구글의 API를 쓰게 됩니다. 구글은 사용자를 위한 여러 서비스와 편안한 플랫폼을 제공하고 있지요. 그중 구글 번역(Google Translate) API가 있는데 이 프로젝트는 구글 번역 API 사용과 번역의 과정에 대한 이야기를 전달하고 있어요.

예전에 저희가 구글 번역 API로 제작한 작업이 있었는데 어느날 잘 작동되던 작업이 재작년 말에 갑자기 제대로 작동하지 않으면서 API 버전이 업데이트된 것을 알게 되었어요. 당시의 작업은 저희가 쓴 일종의 영화

대본이 각 나라 언어로 번역되어 또 다른 형태의 대본이 생성되도록 하는 작업이었습니다. 영어, 불어, 일본어, 독일어, 국어로 각각 번역되어야 정상인데 어느날부터 갑자기 번역 결과가 전부 영어로 나오기 시작했지요. 각 다른 나라말로 번역되어 결과가 나와야 하는데 이상해서 살펴봤더니 무료로 제공하던 번역 API 서비스가 이미 중단된 것을 알게 되었지요. 구글에서 번역 API를 유료 서비스로 전환한 것이지요. 이를 계기로 시작하게 된 작업이 'Lost In Translation'입니다.

방자영 2012년에는 웹 환경에 많은 변화가 있었던 것 같아요. 미국에서 웹 정책 변화가 일어났기 때문에 기업에서 정책을 바꾸게 된 것인데 이것은 정보통신법과 관련이 있어요. 작년 3월, 어쨌든 구글을 포함한 웹 서비스를 제공하는 회사들이 개인정보정책을 다시 발표했지요.

구글은 먼저 하나의 정책을 발표하고 사용자 계정을 하나로 통합하게 되는데 그 때문에 60개가 넘는 흩어진 구글의 플랫폼이 구글 내 하나의 계정으로 통합되어 탄생하게 되었어요. 잘 생각해보면 예전에는 구글 메일이나 유튜브에 로그인할 때 다른 계정의 메일을 쓸 수 있었지만, 지금은 메일 계정하나로 모든 서비스에 접속하게 되어 있어요. 다시 말하자면 예전에는 피카사에 접속하는 계정과 유투브에 접속하는 계정이 분리될 수 있었지만, 지금은 통합된 하나의 로그인 계정으로 구글이 제공하는 모든 서비스에접속하는 환경이지요. 구글은 "손쉬운 사용자 환경"을 위한 것이라고 하지만 사실은 그렇지 않을 수도 있어요. 그렇게 계정을 하나로 통합하면서 구글은 엄청난 사용자 정보를 통합할 수 있고, 그 통합된 정보를 바탕으로 더 많은 데이터를 형성하게 되는 셈이지요.

빅 데이터는 많은 데이터를 뜻하는 것만이 아닙니다. 데이터가 많다고 해서 모두 쓸모가 있는 것이 아니기 때문에 빅 데이터의 정의를 잘 생각해봐야



Lost in Translation, 멀티스크린 설치, 가변 스크린플레이, 구글 번역 API v2, 가변크기, 2012년

할 것 같아요. 거기에는 속도와 양, 다양함이라는 뜻도 포함되어 있지요. 이런 조건을 갖춘 쓸모 있는 데이터의 집합을 빅 데이터라고 할 수 있어요. 구글의 '플루(flu)' 프로젝트를 보면 독감이 어디에서 발생해서 어디로 가고 있는지를알려줍니다. 네트워크 사용자들의 정보를 초단위로 분석해서 대략의 해결방안까지 제시하는 것을 보면 빅 데이터의 쓰임에 대해 생각해 볼 수 있을 것입니다.

여전히 구글을 통해 무료로 제공받을 수 있는 서비스가 많지만 중요한 API 들은 어느 날 갑자기 예고도 없이 유료화되기도 합니다. 저희가 번역 API 를 쓰고 있었기 때문에 구글의 유료화 전략에 상당히 난감했어요. 그 내용을 FAQ에 들어가서 살펴보면 또 다른 질문이 들기 시작합니다.

구글은 빅 데이터의 주도권을 가지고 있는 기업이라고 할 수 있어요. 야후나 마이크로소프트에서 제공하는 번역 서비스들은 문법 기반의 방대한 데이터를 바탕으로 번역 결과를 도출해내는 시스템에 가깝지만, 구글 번역은 사용자들의 사용과 기여를 바탕으로 점점 확대되는 데이터를 바탕으로 근접한 번역 결과를 만들어 내지요. '머신 러닝(machine learning)'의 알고리듬, 즉 '기계학습'이란 인공지능을 바탕으로 더 커지고 더 빨리지며 더 정확해진 데이터 값을 통해 더 정교해진 번역의 결과를 사용자에게 제공해주는 것입니다.

웹에서 구글 번역을 쓸 때는 무료지요. 사용자들이 번역 창에 문장을 삽입하고 번역할 언어를 선택하면 그 내용은 기억됩니다. 번역 결과를 사용자가 제안해서 수정할 수 있도록 하는 부분도 있어요. 그러면 더 많은 데이터 값이 구글 서버에 저장되는 것입니다. 그렇다면 구글 번역 서비스를 사용하는 익명의 사람들도 데이터베이스를 형성하는데 많은 기여를 하고 있는 셈이지요.

이렇게 우수한 API는 왜 유료화되었을까 생각해 보면 문득 구글 정책 중 십계명이 떠오릅니다. 거기에 구글의 모토인 "Don't Be Evil"이라는 말이 있습니다. '사악해지지 말자'라는 뜻으로 풀이되는데 사악하지 않고도 돈을 벌 수 있다는 의미겠지요.

초국적 기업 이상으로 구글은 사회에 많은 기여를 하고 있지만 그만큼 많은 이윤을 창출하고 전세계 익명의 사용자들로부터 일부분 도움을 받고 있다는 것을 저희가 발견한 몇몇 디테일을 통해 그 이면을 알게 되었습니다.

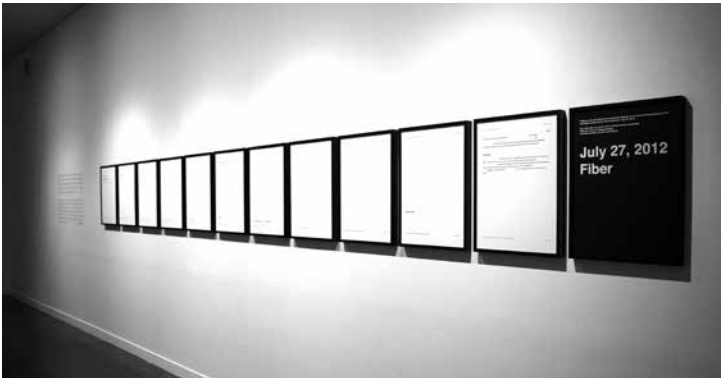
굉장히 사악한 부분은 디테일에 잘 감춰져있는데 사실은 조금씩 긁어내보면 표면으로 떠오르기도 합니다.

설치는 여러 스크린이 나열된 형태인데 각 스크린은 구글 번역 API 버전 2를 통해 번역된 문장들을 보여주고 있습니다. 번역 API와 연동하여 실시간 제너레이팅되는 텍스트와 사운드는 영어를 중심으로 한 번역 시스템의 문제점 및 오류 자체를 이용하고 있어요. 구글 번역은 주로 출발어(source language) 에서 영어로, 그리고 영어에서 도착어(target language)로 번역되는 알고리듬을 바탕으로 하고 있어요. 어떤 언어든 먼저 영어로 번역되는 과정을 거치는데 설치에서는 영어로 된 문장이 몇 단계 다국어번역 과정을 거쳐 원문으로 재번역되는 과정을 보여주고 있어요. 먼저 영어로 "Don't Be Evil"라는 문장을 넣었습니다. 첫 번째 언어가 영어이고 그다음이 한국어, 프랑스어, 일본어, 독일어, 중국어, 그리고 다시 원래 언어인 영어로 돌아오게 되어 있어요. 처음 원문 영어와 마지막에 다국어 번역 과정을 거쳐 번역된 영어를 비교해 보면 많은 차이가 있음을 알 수 있어요. 수차례의 번역 과정 때문에 왜곡이 발생하게 된 것이지요. 번역 과정의 부정확성을 가시적으로 보여 주면서 여기서 번역을 통해 의미를 전달하려는 시도는 오히려 오해를 불러일으키는 역설적인 상황을 만들게 됩니다.

가장 끝에 자리한 스크린에는 글자당 지급해야 하는 유료 서비스의 총액 변화 영수증이 등장해요. 사용자가 잃게 되는 권리와 가치에 대한 문제를 암시하고 있지요. 실시간 번역을 통해서 우리가 지급하는 금액이 몇 센트밖에 되지 않겠지만, 이것이 모였을 때 그 이윤을 취하는 구글의 유료화 전략을 보여주는 작업이라고 할 수 있어요.

구글의 유료화된 서비스를 사용할 때 돈을 내게 되는데 구글은 참 친절하게 구글 지갑을 따로 만들었어요. 이것을 '구글 월렛(Google Wallet)' 이라고 합니다. 어느 날 구글 지갑이 갑자기 생겼지요. 2013년 3월 하나의 계정으로 통합되면서 구글 지갑을 통해 결제가 이뤄지는데 비물질적인 지갑에서 돈들이 왔다갔다하는 것이지요.

'Lost In Translation'과 짝을 이루는 작업이기도 한 'Revision History X'는 구글 지갑과 관련이 있는 작업입니다. 구글 지갑이 갑자기 등장하게 된 배경과 디테일을 조금 더 살펴보면 '자주하는 질문'을 읽어도



Revision History X, 종이에 실크스크린, 잉크젯 프린트, 가변크기, 2012

도저히 이해하기 어려운 부분이 있어요. 그럴 땐 구글이 알려주는대로 "잠시 시간을 내어" 개인정보정책을 읽어보게 됩니다. 가끔 스마트폰에서도 정책이 변경될 때마다 '동의'를 클릭해야 할 때가 있어요. 저희가 사용자를 위해서 구글이 배포하고 배포해야만 하는 개인정보보호정책 내용을 살펴보았는데 내용이 굉장히 길고 어려운 부분이 있었어요. 대략 A4 11 페이지 정도되는 분량이었지요.

구글은 개인정보보호정책의 변경 사항을 아카이브해서 공개하고 있어요. 이렇게 매번 업데이트되어 내용이 수정된 기록을 아마도 'Revision History'라고 지칭할 수 있겠지요. 구글의 변경내력을 비교해 보면 앞서 언급했듯, 작년에 개인정보에 관한 많은 정책변화가 일어났기 때문에 너무나 많은 부분이 수정되어 사라진 것을 발견할 수 있어요. 예전 정책 내용과 현재 변화된 정책 내용을 비교했을 때 변하지 않은 부분이 거의 없을 정도였지요. 업데이트된 모든 부분을 다 삭제했더니 이렇듯 몇몇 단어만 제외하고 하얀 백지가 남게 된 것이지요. 드문드문 달라지지 않고 고정된 단어들이 있는데 이 단어들은 거의 마지막 섹션인 '변경(change)'이라고 명시된 부분의 내용입니다. 아이러니하게도 "가끔 구글의 정책이 변경될 수 있다"는 내용으로 '변경'에 관한 정책을 쓴 문장은 변하지 않았습니다.

이 작품을 완성하고 나서 며칠 후인 2012년 7월 27일, 정책이 다시 업데이트되었어요. 달라진 부분은 단 두가지인데 업데이트 날짜인 '2012년 7월 27일'과 '파이버(Fiber)'라는 단어가 추가된 것입니다. 구글의

파이버 프로젝트 부분은 조금 더 디테일을 들여다볼 필요가 있어요. 이렇듯 실시간으로 변화하는 상황에서 우리가 놓치고 있는 부분이 있을 것입니다. 우리가 미처 감지하지 못하고 있는 사이, 변경내력에 관한 역사를 검증할 수도 없는 상황에서 무언가 새로 덮어쓰기를 계속하면서 오류의 역사를 반복하고 있는 것은 아닌지 질문하게되지요. 이 모든 상황이 웹 환경에서 일어나는 것뿐이고 개인정보보호정책이 달라졌다고 해서 우리 삶에 어떤 변화가 올 것인가하고 반문한다면 지금 공유라는 이름으로 행해지는 삶의 모든 행위가 어떤지 다시 질문하지 않을 수 없을 것 같아요.

이윤준 그런데 저희가 구글을 대상으로 작업을 하거나 구글 자체를 비판하려고 프로젝트를 시작한 것은 아닙니다. 구글만큼 혁신적인 서비스를 사용자에게 제공하는 회사도 없고 그런 만큼 어떤 부작용이나 단점들을 파악하는 것도 중요하겠다는 생각이 들었어요. 그 지점에서 작업이 출발하게 된 것 같습니다. 작업 안에서 과정은 생산과 소비로 이루어지는데 그러한 생산과 소비, 또 일종의 재생산, 더불어 순환 메커니즘의 핵심은 전략적인 기업을 운영하는 방식에 있을 것입니다. 아마도 구글의 기업적 전략의 배후에는 또 다른 정치적 전략들이 있겠지요.

1996년 빌 클린턴과 엘 고어가 '텔레커뮤니케이션 액트(Telecommunication Act)'라는 법령을 발포했어요. 미국에 광케이블을 설치하는 것과 관련된 법령은 산업체계의 변화와 소통 수단에 관한 내용, 그리고 그 배경과 개념이 포함되어 있지요. 우리나라도 광케이블망 사업의 선두주자라고 할 수 있을 것입니다. 이미 네트워크를 통해 세계는 하나로 묶여 있어요. 그 가운데서 정보의 체계와 작용에 관한 부분을 중요하게 살펴볼 필요가 있겠지요.

참가자 구글 번역 API를 쓰시면서 나중에 유료화되었을 때, FAQ에 있는 내용에 동의하지 않고 혹시 구글 측에 항의한 적이 있으신가요? 구글에 메일을 보내 항의해보셨는지 궁금합니다.

방자영 저희가 알게 된 시점은 이미 유료화가 된 이후였어요. 너무 늦게 알게 되었지요. 구글에 계정을 만들 때 가입시 동의를 해야 하는데 그 동의는 미래에변경될 정책 부분에 관해 동의를 포함하고 있어요. 구글의 서비스를 받기 때문에 사용자의 입장에서는 선택의 여지가 없는 셈이지요.

물론 많은 사람들이 구글 블로그를 통해 항의했어요. 수백 개의 답글이

유료화 공지 아래 달렸지요. 그런데 아직 웹에서 사용하는 것은 무료지요. API라는 것은 엄청나게 많은 단어들을 실시간으로 처리할 수 있게 하는 도구입니다. 주로 개발자들이나 회사에서 이런 API를 사용하는 경우가 많고 작가 개인이 쓰는 경우는 드물 것입니다. 구글은 자신이 잘 만들어둔 API와 서비스를 다른 회사들이 사용하면서 이윤을 창출하는 부분을 막으려고 한 것 같아요. 유료화는 구글 생태계에 기생하는 회사에 돈을 받겠다는 뜻으로 해석할 수 있을 것 같습니다.

이윤준 이것은 비즈니스 생태계에 관한 문제일 것입니다. 구글은 어쨌든 미국 기업이고 국내에서의 환경과는 다른 생태계를 구축해 왔지요. 모두를 위한 환경에서 누군가 상업적인 이유로 그 기술을 쓰고 있다면 구글의 입장에서는 굉장히 불편할 것입니다. 그리고 사용자의 입장에서도이러한 행위는 부당한 것이지요. 그러나 구글이라는 기업은 미국 내에서만 소비되는 기업이 아니지요. 그러면 구글이란 회사에는 세계적인 기업의 윤리의식이 필요한데 국제적 규약이나 협약 자체가 없어서 이런 잡음이 발생할 수 있을 것입니다. 또 다른 문제는 구글 역시 구글 서비스를 사용하는 전 세계 수많은 사용자에게 직간접적 기부를 받고 있는 부분이 있다는 사실입니다.

참가자 저는 미디어시티서울 비엔날레에서 방&리 작가님들의 작품을 접했어요. 그때도 재밌게 봤는데 지금 미국과 한국의 환경이 다르다고 하셔서 생각이 났어요. 계약이 바뀌면서 그것을 삭제하셨다고 하셨잖아요. 왜 쉽게 말하면 보통 우리나라 방송 프로그램 내보낼 때도 예고 없이 변경될 수 있는 규약들이 있잖아요. 구글에서도 그런 규약들이 있었는지 궁금합니다. 그리고 우리가 그 규약에 동의하지 않으면 이것을 어차피 사용할 수가 없잖아요. 그런데 모든 자본주의 사회가 그런 것 같습니다. 은행에서 카드를 만들거나 보험하나 가입을 하더라도 그때 마다 굉장히 많은 계약서 내용이 있는데 그걸 다 읽어보고 계약하는 사람들은 없을 것 같아요. 그런데 사인을 하지 않는다면 계약을 할 수 없잖아요. 구글도 그런 부분이 있는지 궁금합니다. 그리고 네이버와 비교를 해보셨는지 궁금하네요.

방자영 우선 한국의 은행에서 새로 계좌를 만들 때 놀라운 부분이 있지요. 어려워 보이는 계약서를 내밀 때그저 동그라미 친 부분에만 사인하라고 하면서 대충 지나가지요. 깨알 같은 글씨를 다 안 읽어봐도 되니 좋고, 또 법적으로 사용자에게 명시를 해줘야하기 때문에 그 내용을 전부 알지

않더라도 사실 사용하는데 문제는 없을 거에요. 알면 알수록 머리가 아픈 부분도 있을 것입니다. 그런데 구글도 마찬가지인 것 같아요. 저희가 모두 읽어보지는 않아요. 읽어볼 시간도 없지요. 그렇지만 쓰긴 써야 해요. 구글에서 스스로 사악해지지 말자고 하는 것은 어쩌면 필요악인 것 같아요. 강력한 검색 엔진 서비스를 하는 구글의 변경에 대한 부분에 영어로 "From Time to Time"이라고 쓰여 있습니다. 때때로 변경될 수가 있다는 뜻인데 실은 모호한 말이잖아요. 자기변명인 것도 같고요. 그리고 사실 때때로 변경이 되어야 하는 부분이 있지요.정책변화에 따른 지침이 오면 구글도 그것을 명시해줘야 하기 때문에 그런 의미에서 "From Time to Time"인 것 같아요.

구글은 변경사항에 관한 아카이브를 사용자들이 다 볼 수 있게 공개를 했는데 다른 회사와 비교하기 어려운 부분이 있지요. 국내 웹생태계와 플랫폼을 물론 비교할 수 없겠지만,페이스북 같은 경우도 의구심을 들게 하는 장소 중 하나지요. 저희가 많은 시간을 보내는 곳이에요. 특히 스마트폰을 가지고 있으면서 페이스북을 안 쓰기 어렵지요. 스스로 사용하지 않더라도 다른 사람들을 관찰하는데 중요하게 쓰이지요. 누가 내 사진에 '좋아요'를 눌렀는지 자세히 살펴보기도 하고요. 가끔 '좋아요' 버튼의 무서움을 느낍니다. '좋아요' 버튼이 개인의 프라이버시를 침해할 우려 때문에 독일 연방의 어떤 곳에서는 이 '좋아요' 버튼 자체가 금지되기도 했지요. 이것에 대해 저희가 속해있는 사회에서는 많은 논쟁을 하지 않는 것 같아요. 페이스북에는 '싫어요'가 없기 때문에 성공을 한 부분이 있을 것입니다. 이런 데이터는 오랫동안 사라지지 않지요. 누군가 '좋아요'를 누른 것을 분석해 보면 그 개인의 또 다른 웹 DNA가 형성되는 것같습니다. 지금 전 세계에서 가장 많이 접속하는사이트 1위가 구글이고 2위가 페이스북인데 단 몇 초라도 우리가 그곳에서 보내는 시간 동안 때때로 이런 고민들을 해봐야할 것 같아요.

국내에 어떤 상황과 미국 기업을 비교하기에 앞서 웹의 생태계는 국경이 보이지 않고 경계가 없는 점을 생각해 봐야 할 것 같습니다. 구글이 미국 회사고 네이버가 한국 회사라서, 혹은 사용의 편이성 때문에 기호에 따라 선택적으로 사용한다기보다 내가 어떤 플랫폼을 쓸 때, 이런 정책적 부분을 염두에 두고 사용자로서 불이익을 얻고 이익을 얻는 부분을 떠나 사회적 이슈를 조금 더생각할 수 있을 것 같습니다.

이윤준　저희는 기업들을 대상으로 작업하는 것이 아니라 유저로서 작업을 해 왔어요. 미디어아티스트, 개발자의 입장보다 유저, 관람자, 소비자의 관점에서 살펴본 내용이지요. 왜냐하면,저희 역시 구글이라는 상품과 서비스를매시간관찰할 수 없지요. 그러니 “From Time to Time”, 즉 때때로 디테일에 신경쓰는 유저로 될 수밖에 없었던 것 같아요.새로운 테크놀로지를 바탕으로 한 미디어아트의 진보된 측면, 변화, 관점 이동에 대해 긍정적으로 볼 수 있었던 시간이 이미 지나지 않았나 하는 생각이 들어요.그간 이런 작업을 통해 다시 저희 스스로 돌아보는 계기가 있었던 것 같아요.

참가자　인터넷이 사실은 정보의 평등성으로 생겨나는 것 중에 하나라고 생각을 하고 있는데, 최근에 페이스북의 마크 저커버그(Mark Zuckerberg)같은 사람들이 실은 어떤 권력의 한 부분을 차지하고 있다는 생각이 들어요. 그중 가장 한가운데에 있는 것이 구글이잖아요. 구글이 미국의 FBI에 정보를 제공하고 있다는 이야기도 있고요. 그래서 궁금한 것은 구글이 빅데이터를 가지고 더 다른 미래의 상을 제시하는 어떤 무국적기업이 되지 않을까하는 그런 생각이 들거든요. 그래서 작가님들이 생각하기에 구글이 앞으로 가는 방향이 어떨지 궁금합니다.

방자영　저희가 ‘FAQ’라는 작업을 한 이유가 아무리 생각을 해봐도 잘 모르는 부분이 있기 때문이었을 것입니다. 구글이 내세운‘하나의 환경’, ‘하나의 세상’은 무서운 사실이지요. 어떻게 세상이 하나일 수가 있을까요. 세계를 자신들이 만든 환경에서 하나로 통합해 나가겠다는 것인데 그 안에서 모든 것을 충분히 누릴 수 있다고 보는 것이지요. 그것만으로는 하나의 세상에 우리가 동의할 수는 없는 부분이 있지요. 인터넷이란곧 민주주의이고 다양성을 인정해야며자생적인 플랫폼이라는 것은 이에 상충하는 개념이지요. 하나의 세상이라는 것은이분법적인 논리, 역설적인 것입니다.

고민을 많이 해봤는데 당분간 저희가 생각했을 때 구글이 굉장히 사악한 짓은 하지만 동시에 좋은 일도 하기 때문에 선과 악의 균형이 어느 정도 유지가 되는 기업, 그래서 타의 추종을 불허하는 기업인 것 같습니다. 앞으로 어떤 식으로 나갈지는 가늠하기 어렵지요.

가끔 의구심이 듭니다. 저는 ‘잊혀질 권리’가 기억하는 것만큼 중요하다고 생각해요. 우리가 어느 순간 인터넷에 뿌려놓은 정보를 삭제하고 싶어도

그것이 올려 졌을 때는 이미 다른 곳에 저장되어 있지요. 웹의 생태계는 복사본을 저장하고 백업을 하게 되어있는 구조로 발전을 해왔습니다. 영원불변한 것은 없다고 생각은 하지만 때때로 지워지지 않는 기억이 있다면 그것 또한 또 다른 고통이라는 생각이 들어요. 그런 면에서 모든 정보의 투명성과 공용화, 인터넷의 민주주의에는 지극히 일부분이긴 하지만 개인의 희생, 집단을 위한 기여라는 측면이 있다고 생각해요. 구글이 어떻게 될지는 저희 개개인 모두 고민을 해봐야지요.

이윤준 사실 어떻게 보면 구글이 소비되고 있다는 것은 이 생태계가 구글을 인정하고 있다는 것입니다. 구글이 가야할 방향을 찾는 것보다 이 생태계가 과연 구글이라는 기업을 유지시킬 수 있는가, 그리고 그것이 어떻게 변화되어야 하는지 지금 우리가 생각해야할 지점에 있다고 봅니다.

중국에는 바이두(Baidu)라는 검색엔진이 있는데 중국인들만 사용해도 전 세계 인구에서 어마어마한 인구가 사용하게 되는 것이지요. 한편 생태계라는 말이 웹환경에 어울리는지도 고민해 봐야 할 것 같아요. 테크놀로지가 과연 바이올로직(biologic) 환경인지, 생성되면 소멸하는 식의 생물학적 관점에서 기업의 생존가능성도 이와 유사한 형태를 띠는지 고려해 봐야 할 것 같습니다. 사람들이 사용하지 않는 플랫폼은 결국 사라지기 마련이니까요.

참가자 비슷한 맥락으로 지금 여태까지의 서버와 시스템자체, 기업에 대해 이야기를 하셨잖아요. 제가 해본적은 없지만 제가 아는 지인이 소개팅할 때 핸드폰 번호랑 이름을 치면 그 사람에 대한 정보가 웹에 나온다고 합니다. 그런 식으로 상대방에 대한 정보를 취하고 평가를 사전에 해본다고 했습니다. 또 다른 지인은 자기가 어렸을 적에 펜션에 남긴 댓글이 자기 번호랑 이름을 검색하니깐 떴다고 이야기를 하더라고요. 두 분이 전에 하신 작업을 잘 모르지만 다른 사용자들에 의해서 악용되는 사례에 대해서 접근하신 적이 있는지 궁금합니다.

방자영 조금 전 '잊혀질 권리'에 대해 말씀을 드렸어요. 만약 인터넷에 올려진 잘못된 정보를 수정하거나 삭제하고 싶을 때, 그럴 수 없는 경우가 있다면 많은 문제점들이 발생하게 되겠지요. 우리가 오류를 수정해야할 때는 조금 복잡한 문제들이 생기게 됩니다. 오류 수정이 금지된 플랫폼에서 잘못 올려진 부분을 정정하고 싶은데 기회가 없다면 말이지요. 웹에 글을

올리거나 사진을 올리는 것은 사소한 일인 것 같지만, 개인의 삶에서 봤을 때 그것은 큰 문제로 이어질 수 있어요.

저희가 말하고 싶은 것은 이런 디테일의 문제일 것입니다. 또 회사마다 정책이 조금씩 다른 부분이 있어요. 질문해 주신 일종의 피해사례가 발생하는 부분을 저희도 굉장히 많이 겪고 있지요. 구글링을 통해 찾은 제가 웹에서 드러날 때 그 정보의 결과가 정확하게 보인다면 좋겠지만 그렇지 않을 경우가 있고, 아무런 결과가 나타나지 않았으면 할 때도 실은 있거든요. 하지만 웹환경의 이런 부분을 어느 정도 수용하는 자세는 필요하다고 생각해요. 이미 성숙한 사용자라면 해가 되거나 잘못된 부분에 대해서 고민하고 정보를 식별할 수 있는 능력과 함께 스스로 판단할 수 있어야 한다고 생각합니다.

위키백과의 내용들은 정확한 정보처럼 보이지만 사실은 거짓일 수 있고 실수로 쓰인 것일 수도 있어요. 그렇지만 우리가 위키백과를 어느 정도 신뢰하는 부분은 거기에 변경내력의 역사를 볼 수 있기 때문이지요. 변경내력의 아카이브는 얼마나 정확하게 쓰인 것인지어느 정도 판단할 수 있는 기준을 제공해요. 투명성은 사용자가 무엇이 투명한지 구분할 수 있는 그런 성숙한 단계에서 얻어지는 것이겠지요.

이윤준　좀 다른 문제이지만 페이스북에 노출된 사진이 자기도 모르는 사이에 불법 웹사이트에 도용된 경우가 있었어요. 그것이 법적 문제가 되어 과연 페이스북이 공공의 서비스로 적합한가 논쟁이 일어나기도 했지요. 한편으로는 정치인들이 이런 이슈들을 이용해서 언론에 압력을 넣으려는 움직임도 나타나게 되지요. 이런 주제들이 앞으로 많이 이야기되어야 할 부분이기도 합니다. 단적으로 웹상의 문제뿐만이 아니라, 소스에 관한 문제, 작업 프로세스의 문제들, 그리고 좀 더 디테일한 내용들에 관해 더 생각을 해봐야 할 것 같습니다. 더 이상의 질문이 없으시면 마치도록 하겠습니다.

감사합니다.



10

하인츠슈츠

2013.08.09

Heinz Schütz (미술사가)

하인츠 슈츠 박사는 1953년 멤밍엔에서 태어나 뮌헨과 비인에서 공부했다. 예술 평론가이자 이론가로서 현재 독일어권을 대표하는 미술잡지《쿤스트포름 인터네셔널》의 객원 편집자이자 강연자로서 활동하고 있다. 특히 공공미술 영역과 도시 퍼포먼스에 관한 다양한 연구를 수행하고 있으며 저서로는『도시. 예술(Stadt. Kunst)』가 있다. 그는 2000년부터 2002년 까지 뮌헨의 공공미술 심사위원으로 활동하면서 도시 공간에 적합한 예술정책에 관여해 왔다. 대표적인 전시로는 60년대 70년대 도시 공간에서의 벌어지는 퍼포먼스를 다룬 〈Performing the City〉가 있으며, 쿤스트포럼에서『미술–사–예술(Kunst Geschichte Kunst)』,『엠블램으로서의 무대(Das Theater der Embleme)』,『변형과 회귀(Transformation und Wiederkehr)』를 출판했다.



민주주의와 주문예술Auftragskunst에 관하여

오늘 제가 얘기할 부분은 3가지입니다. 하나는 퍼블릭 아트, 다음은 민주주의 그리고 공공기관에서 승인을 받는 것에 대해 이야기하겠습니다. 제가 몇 가지 이미지를 보여드릴 이미지는 공공미술, 설치미술에 관한 것입니다. 이런 것들은 어떤 허락이 없이도 작가의 의도대로 설치한 것입니다.



Christo
Der eiserne Vorhang
Paris
1961

이 이미지는 크리스토 자바체프(Javacheff Christo)의 초기 작품 입니다. 크리스토는 보통 어떤 것을 천으로 감싸는 행위의 작업을 하는데, 이것은 초기 작업으로 오일 통으로 길의 한구석을 막고 아무도 이동하지 못하게 하는 설치 작품입니다. 프랑스혁명 당시 프랑스 길 한가운데 바리케이트를 쳐 놓은 것과 같은 상황을 만든 것입니다.

두 번째 작품은 하인츠 슈츠의 작품으로 선명하지 않은 사진이미지 입니다. 요새 많은 작품들이 하이-픽셀 작품들이지만, 그렇다고 그 자체가 꼭 좋은 것이 아니고 이런 이미지의 사진도 좋을 수 있습니다. 사진의 선명도보다는 무엇을 찍는지가 더 중요합니다. 단지, 선명도가 사진의 좋고 나쁨을 규정할 수 없다는 생각입니다. 보시는 이미지는 1960년대가 끝날 무렵 쓰레기를 뮌헨의 길거리로 내몰던 작업인데요, 이렇게 쓰레기가 밖으로 나오니까 경찰이 하인츠 슈츠 씨를 잡아서 법정에서 벌금을 물었습니다. 하지만 작가가 원했던 것은 사회에서 발생하는 쓰레기를 보여주고 싶었던 것입니다.



Heinz Schütz
Situation Schackstraße
München
1960

이것은 하인츠 슈츠의 또 다른 작품입니다. 길거리에 사람이 있는 것을 보여줌으로써, 거리가 사람이 걸어 다니는 곳이 아니고 이렇게 기어 다니기도 하면서, 어떤 특정 이벤트를 통해서 거리를 또 다른 시선으로 바라볼 수 있는 계기가 될 수 있음을 주목했습니다. 발리 엑스퍼트라는



Valie Export und Peter Weibel
Aus der Mappe der Hundigkeit
Wien
1968

미디어아트센터의 감독과 함께 작업을 했습니다. 이곳은 비엔나의 거리입니다. 공공장소에서 사람들이 특정한 행동, 주목을 받을 수 있는 행동을 통해서 사람들의 일상을 변화시키고 전환시키려 했습니다. 주로 당시에는 공공장소에서 여성들이 가져야 할 매너나 갈 수 있는 곳이 정해져 있었고, 모든 것이 남성 위주로 짜여 있었습니다. 이 작품은 그런 것들을 변화시키는 패러디 작품입니다. 보시다시피 남자는 개가 되었고, 여자가 개를 이끄는 것처럼 표현하였습니다.

공공장소는 모든 사람이 다닐 수 있기 때문에 민주적이고 보편적이지만, 조금 더 가까이 들여다보면 그렇지 않습니다. 왜냐하면 넓은 공간 안에서도 특정한 건물이나 건물만의 규칙이 있고 지켜야 할 선이 있기 때문입니다. 여기서 우리가 질문할 수 있는 것은, '우리가 공공장소에 갔을 때 그곳에 포함된 일반적 사람으로 보이느냐'라는 것입니다. 일상적으로 거리를 다닐 때는 모든 사람이 인식을 하면서 다니기 때문에 자신이 일반인이라고 느껴질 때가 드뭅니다. 하지만 이렇게 사진으로 봤을 때는 어떤 특정한 장소나 우리가 생각하는 공공장소가 사진이라는 이미지가 됨으로써 일반화된 모습으로 나옵니다. 여기 보이는 사람들은 제가 아는 특정의 사람들이 아닙니다. 파리의 거리를 걸어 다니는 일반인의 모습을 찍고 어떤 특이한 이벤트인 것처럼 꾸며서 일반인들에게 찍은 사진을 나눠주었습니다.



Braco Dimitrijevic
Passant
München
1970

우리는 사회를 살아갈 때 남이 어떻게 하고 있는지 잘 보지 않습니다.

컴퓨터나 핸드폰을 통해서 모든 일상을 접하면서 살고 있는데, 그런 미디어를 통하지 않고 타인의 생활을 보는 것이 어떤 의미일지 생각해 보았습니다. 여기서 던질 수 있는 질문은 '누가 공공장소의 주인이라 할 수 있을까' 하는 것입니다. 왜냐하면, 우리가 공공장소를 돌아다닐 때, 선거기간이라면 선거운동원의 모습이 온 거리를 차지하고 있을 겁니다. 그게 아니라면 모델들, 광고 이미지들이지요. 그러나 막상 거리를 걸어 다니는 사람들은 그와 같은 광고 이미지 속에 사람이 아닌 일반인들입니다. 그렇다면 이 공공의 장소는 누구의 것인지 한번 생각해 볼 필요가 있는 것입니다.

이 작품은 또 다른 작가 이탈리아 작가의 것입니다. 이 작가의 콘셉트는 길거리에 걸어 다니는 사람을 갑자기 따라다니기 시작해서 그 사람이 개인적 공간으로 들어가게 되면 더 이상 따라가지 않습니다. 그는 다양한 사람들을 거리에서 만나 따라다닙니다. 이 사건에서 누가 자신을 따라온다는 것을 느끼게 되면 그 대상은 매우 불편해집니다. 그러면 대상자는 개인 공간으로 이동하기보다는 더 넓고 사람들이 많은 공공장소로 이동했다고 합니다.

지금까지 보신 것이 60년대 것이라면 지금부터는 좀더 현대에 가까운 것입니다. 지금 보고 계신 것은 러시아 작가의 작업입니다. 전철 안에서 생일 파티를 여는 모습입니다. 같은 작가의 또 다른 작업으로, 러시아에 가면 택시처럼 차 위에 파란색 캡이 있습니다. 그 캡은 경찰차를 의미해서 관할 구역을 자유롭게 이동합니다. 이를 패러디해서 작가가 파란색 통을 뒤집어쓰고 차에 올라타서 경찰처럼 몸을 움직이기 시작했습니다.

또 다른 교통과 관련된 작품입니다. 작가는 이곳에서 차가 한 대 씩 빠질 때마다 동일한 은색차를 주차했습니다. 시간이 지나서 40대가량의 똑같은 은색차들이 서 있어 지역 사람들의 궁금증을 자아내는 작품이었습니다.

지금까지 보여드린 작품들은 어떤 제한 없이 작가의 의지대로 거리에 선보이는 방식이었습니다. 공공장소에서 아무런 제한 없이 작품 활동을 펼칠 수 있었습니다. 우리가 생각하는 공공장소는 누군가의 어떤 목적, 어떤 발언을 생각하게 됩니다. 그래서 우리가 편하게 일상적으로 다닐 수 있는 것인가를 생각하게 됩니다. 그리고 이것이 정치적 의미를 띠면서 어떤 목적으로 이용이 되기 시작합니다. 일상의 길거리, 평범한 공간이 아니라 특유의 대상이 지목하는, 특정한 방법과 목적이 오늘날에 보이기



Richard Serra, Tilted Arc, New York

시작합니다. 법적, 정치적으로 봤을 때 공공장소는 누구의 것인가, 무엇인가라는 질문이 여기에 포함되었습니다. 앞으로 보게 될 작품들이 그런 것들입니다.

지금 보시는 작품은 리처드 세라의 작품입니다. 뉴욕 시에서 이 작품을 설치하도록 허락한 것입니다. 뉴욕 시의회 앞에 설치된 작품이었습니다. 시에서 허락을 하고 비용을 냈지만, 이 작품을 불편해하고 철거해 달라는 민원이 계속 제기되었습니다. 그래서 시 당국에서도 막을 방법이 없었습니다. 결국 이 작품은 광장에서 사라졌습니다. 이유는 민원이었는데, 작품 내용에 대한 이야기는 전혀 없이, 출근하는데 불편하다 아니면 안전하지 못하다. 스트리트 아티스트들이 몰려들어와 낙서를 하는 것이 보기 싫다는 등의 것이었습니다.

철거가 되긴 했지만, 작품 자체가 싫다는 이야기가 아니었기 때문에 '공공미술이 미술로 보이지 않는다'는 메시지가 담긴 것이었습니다. 이 작품을 통해 민주주의, 공공예술에 대해 생각해보는 계기가 되었습니다. 시에서 작품을 설치하였지만, 막상 다니는 사람들은 불편함이나 극도의 공포감을 줄 수 있는 작품은 원하지 않습니다. 따라서 여기선 시민의 자유와 작가의 창작의 자유가 대립하게 됩니다.

리처드 세라는 이런 질문을 던졌다고 합니다. '시 당국과 시민이 대립을 했을 때, 정작 작가 자신은 자유가 없다'는 말이었습니다. 작가는 도대체 어디에서 허락을 구해야 하는 것일까요. 만일 작가가 시에서 허락을 받아 작품을 설치를 한다 해도, 이렇게 엄청나게 큰 작품은 쉽게 옮길 수 있는 것도 아니고 결과적으로 행인에게 불편함을 주는 것입니다. 공공미술에서 작가의 발언권은 보장받기 매우 어렵습니다. 매우 복잡한 쟁점들을 포함하고 있는 것입니다. 여담으로, 리처드 세라는 특정 장소를 기반으로 설치 미술을

하는 작가입니다. 그래서 철거가 요구되었을 때, 시에서 작품을 옮기라는 요구를 받았을 때 세라는 "이 작품은 이 장소에서만 의미를 갖기 때문에 다른 곳에서는 의미가 없다"고 말했습니다.



Jochen Gerz
Denkmal gegen Faschismus
Harbrug

이 작품은 독일 작가의 작품인데요. 우리가 생각하는 민주주의, 공공성은 어떤 것인지 답하는 작품입니다. 독일의 한 지역에서 공모를 냈습니다. 그래서 파시즘에 희생된 사람들을 추모하는 기념물을 세우게 되었는데, 이것은 그런 복잡한 정치적 사건을 하나의 기념비로 모두 담아낼 수 있는지를 궁금해하는 작품입니다. 보통 어떤 기념비가 있을 때 사람들은 그 앞에서 사진을 찍거나 시 당국은 특별한 행사를 그 기념비 앞에서 치르곤 합니다. 그러나 작가는 이 작품은 그럴 수 없다고 이야기를 합니다. 작가가 이 작품에서 원했던 것은 사람들이 와서 과거에 있었던 파시즘에 대한 반대의 사인이나 정치적 의사 표시의 문구를 쓰길 바랐던 것입니다. 사람들이 그것을 쓰기 시작하면서 길었던 기념비가 점점 짧아지게 되고, 어느 시기가 되면 거의 없어지는 식으로 높이가 달라지게 되어 있습니다. 지금 가면 이 기념비는 없습니다. 그런데 이런 방식의 기념비가 통했을까요. 혹은 옳은 것이었을까요. 남은 작품에서도 그곳을 찾는 사람은 낙서를 남기거나, 애초의 취지와는 관계없는 물건들을 놓거나 해서 그 의미가 바뀌게 될 것입니다.

작가의 의도는 사람들이 사인을 함으로써 과거의 사건을 기념하고, 기념비를 통해 기억하는 것이 아니라, 자신의 마음속에 자리 잡고 있어야 한다는 것이죠. 기념비가 있으나 마나 그것을 인지하고 있다면 굳이 기념비가 필요한 것인가, 과거를 볼 것이 아니라 미래를 봐야 한다는 메시지를 담고 있습니다.

이것 또한 같은 작가의 시안이었습니다. 독일이 1989년 통일이 됐을 때, 그것을 기념하기 위한 것이었습니다. 1989년에 정치적 긴장감이 너무 높았기 때문에 사람들이 시위를 하면 경찰이 어떻게 대응할지 예측할 수가 없었습니다. 그럼에도 시위는 발생했습니다. 당시 독일에서 국기나 아니면 여러 가지 색깔을 사용한 낙서들도 많이 볼 수 있었는데, 당시 전국 각지에서 색이 있는 물건들을 가지고 와서 바닥에 깔아 놓았습니다. 한 사람이 한 네모 안에 설 수 있는 사이즈였는데, 자신이 하고 싶었던 발언을 하거나 행위를 할 수 있는 공공의 설치물이 된 것이죠. 그것을 유도하거나 반대로 거부의사로 자신이 가져왔던 물건을 되가져 갈 수도 있는 것입니다.

이것과 유사한 것이 1920년대 있었는데, 당시 공산주의를 이야기하는 단체들이 이런 식으로 자신이 서 있는 곳에 번호를 부여해 공간에 있는 자기 자신을 기념하는 정치적 작품을 남겼습니다. 이제 이 공간은 원래 설치했던 사람은 떠나고 숫자만이 남아서 어떠한 사람이든지 저 장소에 서서 정치적인 발언(공산주의에 대한)을 이어 나가거나, 그것을 중단하거나 할 수 있게 되었습니다. 특별한 계기가 없이도, 그 무엇이 있거나 없거나 여러 일들이 일어날 수 있는 공간이 되어버린 것입니다. 누구에게나 말이죠.

이 작품은 누구라도 정부나 어떤 사람이라도 설치할 수 있는 위원회를 나타내는 것입니다. 얼마를 쓸 것인지, 어디에 둘 것인지, 누구를 위한 것인지 등을 결정하는 위원회입니다. 작가들과 위원회의 논의로 정하는 것인데, 위원회는 시민들의 참여를 원했습니다. 시민들은 이 과정에 관심이 있었던 것이 아니라, 이 작품이 어디에 어떻게 놓여질 것인지와 같은 결과에만 관심이 있었습니다. 하지만 작가는 그 결과를 위한 참여는 원치 않았습니다. 여기서 던질 수 있는 질문은, 뉴욕의 세라처럼, 이 작품을 ‘시 당국과 작가가 원했는데도 시민들이 반대하면 이를 철거해야 하는가?’ 라는 질문인데요. 정말 답을 내릴 수 없는 복잡한 질문입니다. 하지만 한 가지 이해할 수 있는 것은 우리가 어느 공간에서 작업을 할지는 알 수 있다는 것입니다. 공공장소는 모든 사람들에게 열려져 있기 때문에 누구든 와서 아무곳에 작품을 설치할 수도 있을 겁니다. 그러나 이러한 것은 사용자들에게 불편을 초래할 수 있기 때문에, 중요한 것은 ‘장소를 특성을 살펴야한다’는 것입니다.

요즘에는 공공장소를 어떻게 사용하는가를 봤을 때, 많은 사람들이 시위를 하고 개인이 아니라 단체가 모여 무엇을 요구하거나 발언하곤 합니다. 공공장소에서 개인의 민주적 차원에서 이야기를 하자면, 항상 반대는 있는 것이고 대립 관계는 생기기 마련입니다. 그리고 그 대립으로 인해 모든 사람들이 똑같지 않은 상태가 되는 것입니다. 과연 이런 상태가 민주주의적인 것일까요. 민주주의에서 두 개 이상의 대립들이 있는데 그것들이 다 동등하다고 할 수 있는 것일까요?

이 작품은 그것을 정치적으로 비하하는 것이라 할 수 있습니다. 피아트라는 소형차를 타고 거리를 다니며 확성기로 말합니다. 회사를 그만둬라, 시위를 하자, 파업을 하자. 그러면서 옛 추억, 상업성에 반대했던, 추억을 회상하는 정치적인 움직임을 다시 시작하려고 하는 것입니다. 하지만 사람들은 이것을



Jozef Legrand
Dresden–Demo
Kollektive Performance
2000

장난으로 받아들입니다.

퍼포먼스의 사진 속 패널에는 “나는 다시 일자리를 원한다”, “나는 우리 할머니가 돌아오시길 원한다.” 등의 개인적인 이야기들을 써 놓았기 때문에, 아무리 작가의 목적의식 하에 시작된 시위라 할지라도 이야기할 만한 것이 너무 많습니다. 그러므로 작가가 한 가지 작품을 설치하고 싶었을 때, 그것이 작업으로 작동하기 위해서는 서로 다른 개인적인 이야기나 정치적으로 다른 이야기들이 하나로 통합되어야만 합니다. 그러기 위한 최선의 방법은 무엇인지, 어떤 변화를 주어야 작가들이 자기가 원하는 곳에 의견 충돌 없이 작품 활동을 이어갈 수 있을지 생각해보아야 한다고 이야기하고 싶습니다.

감사합니다.



예



섬머



2013
슬로가토
지르기
아카데미



기획의 글:
양각(陽刻)화된 흔적의 이면에 존재하는 음각(陰刻)화된 흔적

"아마도 시간이 새롭다는 것은, 그것은 전혀 경험하지 못한 놀랍고 낯설다는 것일 겁니다. 우리의 삶은 그런 연속 속에 있는 것이지요. 그것은 정말 무서운 일이지만, 한편 굉장히 신바람 나는 일이기도 합니다. (중략) 시간 앞에서 우리는 새로운 창조나 새로운 건설이나 새로운 미래를 말 할 수가 있는 것이겠지요. 그러니까 우리는 지나가버린 시간 위에다가는 악기를 연주할 수가 없습니다. 악기를 연주하는 사람은 반드시 자신의 생명 앞으로 바짝 다가온 그 미래의 시간, 그 위에다가만 악기를 연주할 수가 있는 것이지요." – 김훈 (소설가, 여는 강연에서)



지난여름 4박 5일 동안 경기창작센터에서 있었던 섬머아카데미를 회상하는 일은 가슴 벅찬 감격을 동반한다. 여는 강연에서 소설가 김훈이 아카데미에 참여한 젊은 작가, 기획자들을 향해 조언했던 이야기(글머리 인용문)는 아직도 귓가에 생생하다. 아카데미의 참가자들 뿐 아니라, 주제 강연, 섹션 워크숍, 라운드 테이블과 작가 프레젠테이션으로 참여한 강연자들에게도 이 아카데미는 새로운 경험을 선사했다. 올해 섬머아카데미는 한국의 동시대 예술현장에 대한 비판적 성찰이 가능한 플랫폼을 구축하기 위해 노력했다. 서두에서 김훈이 말한 '코앞으로 닥친 미래의 시간'은 예술의 '동시대성'과 만난다. 나는 지금 동시대 예술 현장이 (둘째 날 암각화를 중심으로 고고학적 상상력을 불러 일으켰던 신범순 교수의) 암각화와 같은 지형을 가지고 있다고 생각한다. 신범순 교수에 의해서 밝혀진 반구대 암각화는 놀랍게도 음각과 양각을 가지고 있으며, 좌우로 있는 횡단 선들 사이에 나뭇가지 모양의 코드들이 그려져 있다. 신범순 교수는 이것을 문자시대

이전의 문자로 보고 이를 해독하기 위한 연구를 진행하고 있다.

이 아카데미는 신 교수의 암각화처럼, 한국 동시대 예술의 현장이 교차할 수 있는 플랫폼이며 규격화된 것이 아니라, 다층적이고 복합적인 체계로 구성되었다. 따라서 이 아카데미에서는 숨겨진 암각화 코드를 해석하는 것처럼 참여자가 스스로 지식을 발굴하거나, 새로운 가능성을 모색하고 인지하는 '공론의 현장'을 구축하는 것이 필요했다. 이 플랫폼의 다층적이고 복합적인 체계는 손금처럼 흔적들이 연결되거나 끊어지는 것을 예측할 수 있는 길이었다. 프로그램을 마치고 돌이켜 보니, 이 아카데미는 예술로 가로질러 난 표면의 흔적들을 드러내고 있다. 그 흔적들은 심지어 다층적인 레이어를 가지고 있으니 아직도 구체적이거나 명료한 무엇을 얻었다고 자부할 수는 없지만, 예술로 가로질러 횡단해서 생산할 수 있는 지식 실험의 중요한 사례가 되었다고 볼 수 있다. 먼저, 섹션 워크숍의 강연자들은 시각예술, 공연예술(현대무용이나 음악), 문학(시인), 건축, 미디어 아트, 디자인, 전시기획, 축제기획 등을 가로질러야 했고, 강연에서는 인문학과 자연과학, 사회과학이 결합되는 1인 강연과 작가 2인을 초대하는 대담형식의 프로그램들이 구성되었다. 전체 프로그램이 지나치게 이론에 치우치지 않도록 하기 위한 워크숍 프로그램은 매일 5개의 섹션으로 나누어서 20명의 작가들이 참여하였다. 참여자들의 자발성이 어우러져야만 프로그램은 생동감 있게 운영될 수가 있었다.

전술한 바대로, 이 플랫폼 위에는 여러 방향으로 통하는 흔적들이 있었다. 이 흔적들에 대하여 신범순 교수의 암각화 스타일로 설명하자면, 가장 먼저 눈에 띄는 것이 양각(陽刻)화된 흔적과 음각(陰刻) 화된 흔적이 될 것이다. 표면으로 돌출된 양각(陽刻)화된 흔적은 민중미술 이후, 90년대 대안공간 풀을 중심으로 활발하게 움직여 왔던 사회 정치적인 예술에 관한 논의가 될 것이다. 우리는 2000년대를 가로질러온 사회 정치적인 예술이 어떤 감각적 분할 선을 점유하고 있는지를 진단할 필요가 있었다. 이 논의를 핵심적으로 보여주는 행사는 단연 세 번째 날 아트 스페이스 풀의 디렉터 김희진과 노순택, 정은영, 김상돈, 임흥순이 함께했던 두 번째 라운드 테이블이었다. 이들의 작업은 이른바, 포스트 민중미술로 불리거나 민중미술의 혈통 안에서 계열화 할 수도 있지만 문영민의 말을 빌리자면, 90년대 '포스트 민중' 작가들의 계보를 만드는 일은 성공하지 못했다. 민중미술이라는 계보 안에 이들의 활동을 계열화하기에는 90년대 이후 한국미술의 상황은 급격하게

다원화 되었다. 임근준은 한국의 동시대 미술의 시작점을 90년대 이후로 보는 데, 그는 국립현대미술관의 '민중미술 15년 전'과 '휘트니 비엔날레 서울 전', '광주 비엔날레 오픈' 등의 사건으로 이어지는 한국미술의 다원화 현상이 2000년대 이후 한국 동시대 미술을 설명하고 있다고 보았다.

그런 측면에서 보면, 80년대 민중미술이란 개념으로 누르고 있었던 큰 횡단선 아래로 모더니즘과 개념미술, 팝아트와 공공미술과 같은 미세한 흔적들이 있는 90년대를 설명하기에 '포스트 민중'이란 개념은 지나치게 계보 적(chronological)이다. 따라서 세 번째 날 라운드 테이블에 등장했던 이 작가들에게서 민중미술로부터 이어지는 계보적 일관성을 찾아내는 것은 쉬운 일이 아니었다. 그나마 노순택의 정치적 지시성이 명료한 사진작업들이 민중미술의 연장선에서 읽히지만, 그 조차도 '야릇한 공 시리즈' 등을 통해 심리적이거나 초현실적인 방식으로 현실을 관조하고 있다. 여성 주의적 입장에 있는 정은영이나 이주노동자 다큐멘터리 작업에서 최근 영화 '지슬'에 이르는 변화를 보여주는 임흥순이 사회 정치적 입장에서 비교적 명료한 예각을 드러낸다면, 김상돈은 그의 설치와 사진작업들을 통해서 한국사회의 집단무의식을 투영하는 작업으로 확장하고 있다. 이와 같은 일군의 작가들의 활동은 이 아카데미에 참여했던 20대 참여자들에게는 또 다른 지점에서 읽혔다, 그날 청중석에 앉았던 한 작가가 '나는 민중이니 정치적 예술이니 하는 이야기를 듣고 자랐지만, 직접적으로 정치적 시위나 분규가 있었던 시대에 살지 않아서 그저 어깨 위에 앉은 먼지처럼 미미하게 느껴진다. 뭔가 묻어 있기는 하지만 폭발되지는 못할 것 같은 느낌이 들었다.'고 했는데, 그의 주장에서 우리는 사회 정치적 상황을 대면하고 있는 세대 간의 감각적 차이를 엿볼 수 있었다.

아직도 여전히 논란의 여지가 있는 개념인 '포스트 민중'으로 불리는 작가들은 개념미술을 기반으로 한국사회의 다양한 사회 정치적 의제에 개입해왔다. 이 사회 정치적 의제는 상황에 따라 변해가고 있다. 의제의 변화와 예술가들의 대응 사이에는 언제나 끝없는 긴장감이 맴돈다. 사회 정치적인 시도에 최근 '국제호출 주파수'를 통해 희망버스와 용산참사 등의 시위현장에서 움직이고 있는 임민욱의 활동은 다른 궤를 그리고 있다. 임민욱도 그의 활동을 '포스트 민중'에 포함시키는 것을 반대한다. 여기 초대된 작가들을 포함한 2000년대 두각을 드러낸 작가들에게서 우리는 민중미술을 넘어서는 또 다른 사회 정치적인 의제들을 발견하게 되는데,

이들의 활동은 2010년대를 넘어서면서 여전히 확대되고 있다. 한국 동시대 예술 지형에서 이들의 영향력은 점점 더 커지게 될 전망이다.

대안공간 풀에서 최근 아트스페이스 풀로 이어지는 흐름의 중심에는 이 단체를 이끌어온 김용익이 있다. 김용익은 구나연과의 대담에서 소위 의미 체계의 집약된 존재 태로서의 미술작품, 고귀한 것들, 어차피 대중적인 수 없는 어떤 것들에 대해 회의적이라고 하는 급진적인 발언을 했다. 김용익은 민중미술이 아니라 한국 모더니즘의 정치적 모순에 대해 투쟁해 온 대표적인 작가이기 때문에 그가 최근 선택하고 있는 급진적인 예술실험은 중요하다. 김용익은 최근 '미술인 영농단' 등의 활동을 통해서 화이트 큐브적인 미술을 극복하기 위한 사회적 활동을 실천하고 있다. 2006년 한국에서는 처음으로 구성된 국가차원의 공식적인 공공미술 기구를 이끌었던 그의 이력으로 보아 예측할 수 있기는 하지만, 구나연과의 대담에서 그가 했던 대답들은 지금까지 그의 작업을 대체 할 대안으로 받아들이기 쉽지 않았다.

양각(陽刻)화된 흔적과 음각(陰刻)화된 흔적은 상관적이다. 최근 안무평론가 김남수가 제안하고 있는 한국 혹은 극동아시아의 암묵지暗默知,Tacit Knowledge) 생산 작업이 그것이다. 그는 이 아카데미에서 신범순의 암각화와 뇌 과학자 박문호의 라운드 테이블을 제안하거나 아직도 여전히 우리를 괴롭히고 있는 전통 혹은 단절된 근대화의 기억에 대한 성찰로서 박찬경, 이태원의 2인 대담을 성사시켰다. 영화감독이자 시각예술작가 이며 내년 서울미디어시티 비엔날레의 총감독을 맡은 박찬경은 미디어를 다루고 있지만, 끝없이 한국인의 전통에 대한 문제에 천착한다. 이와 같은 박찬경의 태도에 대해 이태원은 국악을 기반으로 작곡하는 작곡가 이며 음악동인 고물의 멤버로 활동하고 있지만, 전통에 대해 더 이상 집착하지 않는 상태가 되어야 한다고 주장한다. 박찬경은 대안공간 풀을 설립하고 발전시켰던 대표적인 주자로서 민중미술과 이후 세대들을 연결하고 있다. 그는 신도안을 기점으로 한국의 샤머니즘과 전통의 언캐니(uncanny)한 미학적 연구를 계속하고 있는데, 박찬경의 작업은 민중미술이 관통하고자 했던 사회 정치적 예술의 이면으로 진입하는 통로를 열어 준다.

두 번 째날 강연에서 신범순 교수는 역사시대 이전의 암각화 안에 숨겨진 생명코드를 찾는 일을 문학비평을 넘어서 찾아온 새로운 과제로 삼았다. 그의 연구는 역사화 과정을 통해서 약화되거나 사라져 버린 선사시대의 신화와 신석기 시대 이후 신인류가 가지고 있었던 꿈과 꿈이 창조한 세계로

들어간다. 이와 같은 작업은 역사시대가 의존해 왔던 문자와 언어가 아닌, 암각화라는 그림문자가 매개하고 있다. 뇌 과학자 박문호는 '뇌 속의 내부섬광'이라는 그의 강연에서 인간의 뇌에서 발생하는 과학적 현상을 중심으로 이 모든 현상을 설명하려고 한다. 이 두 학자가 만났던 두 번째 날 라운드 테이블은 고고학적 상상력과 현대과학이 교차되는 시간이었다.

양각(陽刻)화되거나 음각(陰刻)화된 흔적들 사이로 등장하는 생명기호들을 조금 더 나열하자면, 첫째 날 소설가 김훈의 여는 강연과 김홍희 서울시립 미술관장의 강연이다. 김훈은 젊은 예술가들과 기획자들이 가져야 할 태도에 대한 언급이었다면, 김홍희 관장의 강연은 미술 제도를 구축하고 있는 미술관의 패러다임 변화에 대해 주목했다. '포스트뮤지엄'은 서구식 미술관의 제도적 모순까지 수입하는 것에 반대하고 미술관의 아시아식 변용의 가능성에 관한 접근이라고 할 수 있다. 다만, 미술관 영역에서 아시아적 변용은 아직 구체화되지 않은 채 여러 가지 실험을 반복하고 있다. 사건을 발생시키는 공간으로서의 미술관이 사회 정치적인 사건들에 개입해 왔다면, 마지막 날 하인츠 슈츠의 강연은 유럽의 공공미술이 미술관의 다른 편에서 예술적 사건으로 확장되어 온 역사에 주목했다. 공공미술은 민주주의를 기반으로 하는 서구의 예술제도에서 '주문예술'의 형태로 공공공간에 놓여 지는데, 예술가는 이 '주문자'와 끝없는 협상관계에 놓인다.

또 다른 뚜렷한 뿔 텍스트로 존재하는 흔적이 있다면, 그것은 아마도 마지막 날 있었던 방&리의 '악마는 디테일에 있다.'라는 주제의 강연이 될 것이다. 그들은 구글의 오픈소스 정책의 문제점을 비판한 자신들의 작업을 소개하면서 웹을 기반으로 하고 있는 지식정보사회에서 예술가들은 개발자의 입장에서라기 보다 유저 혹은 관람자, 소비자의 관점에 서 있다는 것을 확인할 수 있었다. 여기서 테크놀로지를 기반으로 하는 미디어 아트의 진화하는 측면, 변화와 이동의 지점을 성찰하기 위해서는 디테일을 어떻게 볼 것인가 하는 문제가 남는다.

2000년대 우리 문화예술계의 현장은 한마디로 급격한 사회변화의 중심에 있었다고 해도 과언이 아니다, 정부가 나서서 추진한 IT 산업육성 정책은 백남준의 일렉트로닉 하이웨이에 대한 꿈을 한국사회에 실현할 수 있는 토대를 마련하였으며, 우리나라는 빠른 속도로 전 지구화하는 지식정보사회로 진입하게 되었다. 월드컵의 열기가 이어진 참여정부에서는

문화예술의 지원정책이 체계화되어 문화민주주의를 구체화 할 수 있는 다양한 사회적 시험이 이어지는 토대를 마련하였다. 이런 정채적인 토대가 1990년대 후반 이래로 대안공간의 확장이라든지, 지역문화재단의 건립, 지역 박물관 미술관의 확대, 창작 공간 및 레지던시 프로그램의 확대와 맞물려 그야말로 대한민국의 문화예술창작환경은 OECD 국가 내에서 가장 빠른 속도로 개선되었다. 하지만 이처럼 정부에 의해서 주도되는 문화예술정책은 많은 모순을 나았다. 이 정책들은 현장으로부터 성숙된 예술의 내용이 아니라 정책과 예술현장은 계속해서 겉돌고 있다. 예술가들의 창작현장은 정부의 정책에 따라 좌우된다 할 정도로 정책의존도가 높아지고 있는 것이 추세다. 이러한 현상은 앞으로도 더욱 강화될 전망이다.

이런 현실가운데서 '자율'을 기치로 내세우는 예술은 과연 어떻게 살아남을 수 있을까? 새로운 시대를 살아갈 젊은 예술가, 기획자들에게 필요한 전략은 무엇인가? 베를린 장벽이 무너진 1989년 이후의 서구 예술계의 흐름을 점검하기 위한 포머 웨스트 (Former West)의 기획자 보리스 그로이스(Boris Groys)는 올 해 베를린의 세계문화의 집에서 열린 행사 기조강연에서 "예술의 힘을 통해 사회를 변화시키고자 하는 욕구는 적어도 19세기 낭만주의까지는 예술적인 실천의 기본이었지만, 오늘날 우리는 여전히 어떻게 예술이 사회를 효과적으로 변화시킬 수 있을지 고민하고 있다. 이제 우리는 사회와 전 세계를 변화시키는 가장 중요한 방법을 칼 마르크스로부터 알 수 있게 되었다. 그래서 현대 사회에서 예술의 변형 능력을 조사하는 가장 좋은 방법은 현재 우리 사회의 맥락에서 예술 생산의 특정 위치를 살펴보는 일이다."고 말하면서 그는 예술생산이 단순히 '예술가의 자율성'에만 의존하지 않으며 제도와 사회적 조건들에 의해서 제한되거나 규정되는 상황들에 대해 설명했다.

철학자 이진경도 '러시아 구축주의 건축과 감각의 혁명예술'이라는 그의 강연에서 예술과 정치가 어떤 관계 안에 있어야 하는지에 대해 설명했다. "보이지 않는 것을 보이게 만드는 것이 정치라고 말한다면 20세기 예술사는 예술에서의 정치역사라고 보아도 무방하다."는 랑시에르의 말을 빌려 표현했던 그의 말대로 예술에서 정치성을 배제 할 수는 없다. 그러나 정작 정치적인 예술을 꿈꾸며 이상사회 건설에 참여했던 초현실주의자들이 러시아 혁명 이후의 이상 국가에서 배제되거나 정치체제를 선전하는 프로파간다적인 작업에 동원 되었던 역사는 예술의 도구화로 귀결되는

정치적 예술의 한계를 보여준다. 최근 사회정치적인 예술의 퇴조현상은 암각화의 표면에서 선명하게 들어나 보였던 양각 화된 흔적에서 음각 화된 흔적으로 관심을 옮겨가고 있는 것처럼 보인다. 음각 화된 흔적들은 정치적 현실들 이면으로 통하는 문을 열어 준다.

포머 웨스트 (Former West) 프로젝트에서 주지하다시피, 동시대 예술은 단순히 전시로만 설명될 수 없다. 동시대 예술의 활동은 예술가의 창작 활동에서 표현의 자유와 상상력이 역사, 장소, 기억, 정치, 문학 등 다양한 학제간의 키워드와 교차되는 정신적인 흐름을 발굴하는데 주목해야 한다. 그래서 2013년 예술로 가로지르기 섬머 아카데미와 같은 인문학과 예술적 실천이 연결된 아카데미 플랫폼이 절실하다. 이 아카데미는 동시대 예술의 근거를 밝히는 것으로부터 출발하여 동시대를 구축하는 무의식에 이르는 총체적인 경로들에 대한 암중모색을 지속할 필요가 있다. 결국 나는 이 아카데미를 두 분의 조언자(김남수, 김희진)와 함께 구축하였으며, 스스로 자기 숲길을 가야하는 랑시에르의 '무지한 스승'처럼 참여자들의 자발적인 참여를 기대할 수밖에 없었다. 일일이 모든 것을 지시해 주지 않는 스승은 무엇보다 동시대 예술 영역에 있어서 최고의 스승이다. 우리는 여전히 여러 갈림길들이 나 있는 교차로에 서 있다. 참여자들은 여기저기로 산만하게 난 흔적을 따라 숲길을 갈 것이다. 우리는 그 숲길에서 무엇을 만나게 될지 누구도 예측할 수 없다. 누가 이제껏 아무도 가본 적이 없는 길들을 발견하게 될지 알지 못한다. 섬머아카데미는 동시대 예술의 생성 현장을 매개하고 진흥하는 현장이다. 여기에 초대된 사람들은 배우는 자나 가르치는 자가 없이 상호학습의 공동체를 형성하게 된다. 예술을 통해 사회 정치적인 현실의 땅을 가로지는 자들을 위한 아카데미는 하나의 선명한 흔적을 2013년의 시간 속에 남겼다.

백기영 (경기문화재단 문예지원팀 수석 학예사)




FAQ
Lost in Translation
Revision History X






VOX




















예술 2013
08.05 ~ 08.09











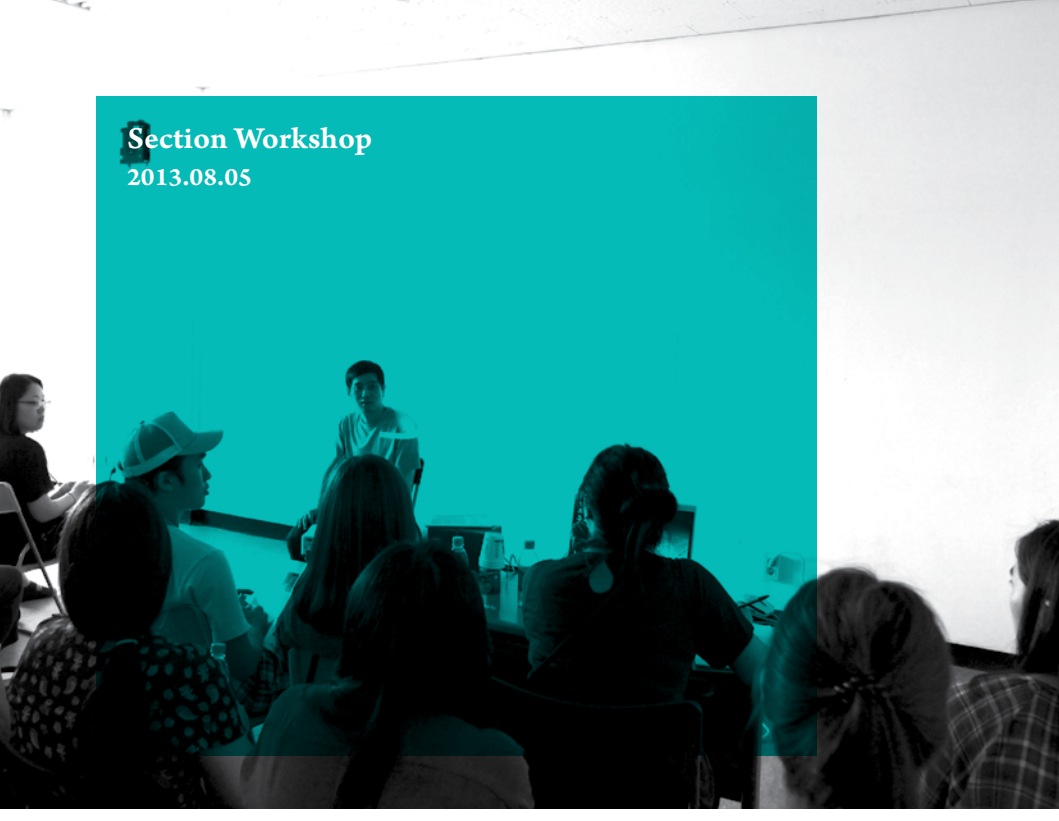









SECTION WORKSHOP



Section Workshop
2013.08.05

심보선 (시인)

심보선 시인은 사회학자로도 활동하고 있다. 재학 중 학보사에서 사진기자로 활동하였으며, 신춘문예에도 당선되었다. 현재 경희사이버대학교 문화예술경영학과 교수로 재직 중이며, 《인문예술잡지 F》의 편집위원으로 활동하고 있다. 시집 『눈앞에 없는 사람』, 『슬픔이 없는 십오 초』 외에, 『지금 여기의 진보』(공저), 『그을린 예술』 등의 저서가 있으며, 현재 '행복의 사회학'을 화두로 단행본을 준비 중이다. 주요 논문으로 「문화사회학적 견지에서 바라본 문화예술 경영의 시론적 고찰: 시민성, 지역성, 예술성 개념을 중심으로」 등이 있다.

모바일을 통해 강연
동영상을 볼 수 있습니다.

예술과 공동체

안녕하세요. 심보선입니다. 제 소개를 잠깐 하자면, 예술 사회학을 전공했습니다. 전 예술 작품에 관한 것은 아니고요. 예술이 창작되는 제도적, 사회적인 환경에 대해서 공부를 해왔습니다. 제가 미국에서 박사 논문을 썼는데 주제는 소수 인종의 예술 운동이었습니다. 논문을 쓰면서 공동체 문제에 관심을 갖게 됐는데, 예술 운동, 소수 운동을 관통하는 키워드가 공동체였어요. 커뮤니티 아트를 지향하는 단체들이 제 연구 대상이었는데 이 말은 굉장히 포괄적으로 사용이 되는 말입니다. 그리고 한국에 와서도 커뮤니티에 대한 관심이 높았습니다. 예술뿐만이 아니었고, 운동이나 정책적으로도 정착이 되고 발전되는 중이었습니다.

성미산은 개인적으로 인연이 깊은 지역이었습니다. 그곳에서 산 적이 있었는데 이사를 한 후, 성미산 공동체라는 것이 생겼다는 말을 들었습니다. 원래 성미산에 사는 사람들이 만든 공동체가 아니라 공동체라는 개념으로 공동육아를 위해 그곳으로 이주해 온, 계층적으로 중산층 이상의 사람들이 목적 의식적으로 만든 공동체였습니다. 공동 육아로 시작했다가 서울시에서 성미산 개발을 하려 하자 이에 반대하는 싸움이 일어났습니다. 이를 계기로 공동체가 확장됩니다. 이주자 중심의 공동체에서 개발에 반대하는 원주민과 관계가 만들어졌고, 싸움의 승리 후에 공동 육아에서 더 확장됩니다. 협동조합 형태의 살림살이 공동체가 만들어지기 시작한 것입니다. 그리고 박원순 시장 당선 이후, 성미산 공동체를 모델로 한 마을공동체를 만들자는 정책이 시도되고 있습니다. 당시 중요 인물이었던 유창복 선생님이 서울시에 자문하고 있기도 하구요.

제가 말하고자 하는 것은, 공동체라고 하는 것이 무언가 전근대적인,

원초적인, 끈끈하다는 신화가 있는 것 같지만, 그것은 현재 만들어지는 것과는 거리가 있다는 것입니다. 우리가 과거로 돌아가 봤을 때 마을과 지역의 관계망인 공동체는 현재보다 훨씬 권위적입니다. 훨씬 더 위계적이고 개인의 자유에 억압적입니다. 전통적인 공동체의 구성방식 중에 계라는 것이 있습니다. 그런데 우리가 흔히 계라고 생각하는 것은 목돈을 만드는 사적인 은행 역할을 하는 것입니다. 그 계의 연원을 추적하면 대동계라는 것이 있습니다. 마을사람들이 돈을 모아 마을 공동의 일을 도모하는 것입니다. 이것이 조선 후기에 만들어집니다. 당시 정부에서는 군역을 징발하는데 세금을 내면 면제를 시켰습니다. 그래서 대동계를 통해 세금을 모아서 납세를 한 것입니다. 일종의 편법이고 군역의 회피를 위한 대단히 기능적이고 실용적인 것이었습니다. 그렇게 낭만적인 것이 아닙니다.

최근에 오히려 공동체라는 개념이 많이 사용되고 있고 과열된 것 같습니다. 제가 여기 오기 전 뉴스 검색을 해봤어요. 94-98년 동안에 '공동체'라는 뉴스가 나온 기사 수. 1690건이었습니다. 그런데 2008-2013년은 2만 7천 건입니다. 왜 공동체가 현대에, 그것도 최근에 이렇게 많이 언급되고 강조가 되고 있는가라는 질문을 던지지 않을 수 없습니다. 역설적으로 관계망이 파괴되고 있다는 것이 아닐까란 생각입니다. 사회관계망이 위기에 처할 수록 공동체에 대한 필요나 욕구가 늘어나는 것으로 볼 수 있습니다. 제가 볼 때 한국 사회가 지옥이라고 봐도 될 것 같아요. 요새 '사회'라는 단어 앞에 수식어들이 붙습니다. '피로 사회', 울리히 벡의 '위험 사회' 등. 그리고 한국 영화에는 공통적으로 '절규의 순간'을 발견할 수 있습니다. 제가 영화 평론하시는 분에게 여쭤봤어요. 외국 평론가 중에 이 주제로 글을 쓴 사람까지 있다고 하더군요. 그는 한국 영화에 할리우드 같은 고전적 리얼리즘의 문법이 없다고 썼습니다. 그래서 영화가 논리적이지 않고 뚝뚝 끊긴다. 그 비약을 절규라는 장치로 넘긴다는 해석이었습니다.

그 현상엔 더 사회학적인 분석이 필요하겠다는 생각이 듭니다. 한국 사회에서 해결할 수 없는 원한, 분노 등이 쌓이고 그것이 어느 순간 폭발하지 않는가란 생각입니다. 한국 사회를 연구하는 사회학자의 발표에 따르면, 한국 사람이 비교적 낮은 지표가 있는데 바로 자존감이라고 했습니다. 자존감이 압도적으로 꼴찌라고 합니다. 한국, 싱가포르, 일본 사회의 사람들이 자존감이 낮았다고 합니다. 일본과 싱가포르의 경우에는 교육 수준이 낮을 수록 자존감이 낮게 나왔습니다. 그런데 한국에선 소득 수준이

낮을수록 자존감이 낮아집니다.

우리나라는 상호 경쟁이 놀랍도록 발달한 상태입니다. 이런 에고 게임은 승자가 없습니다. 정말 피곤하고 스트레스 받는 일입니다. 자전거 동호회 게시판에서 1500만원짜리 자전거를 타면서도 남의 시선을 의식해 자신을 탓하는 사람은 에고 게임에 들어간 거예요. 이 사람은 자신의 과소비를 합리적 소비로 둔갑을 해요. 하지만 정당화가 안 돼요. 가족들에겐 그 자전거를 25만 원 짜리라고 말할 수밖에 없으니까요. 자전거를 타는 이유는 직장에서 받는 스트레스를 풀기 위해서, 마음의 평안을 얻기 위해서인데 이상하게 또 다른 경쟁과 심리적인 피로에 젖어들게 되는 거죠.

한국 사회가 쉽게 말하면 탈출구가 없다는 겁니다. IMF 이후 중요한 변화들이 있었습니다. 제가 자살률을 보여 드릴게요. 전반적으로 자살률이 급격하게 증가하고 있다는 것을 볼 수 있습니다. 이 자체도 놀랍지만 비교하면 더 놀라운 사실이 있습니다. 대공황에 자살이 증가한 추이보다 더 크다는 거예요. 어느 날 갑자기 사람들이 죽기 시작합니다. IMF 위기 때 대공황과 세계 대전보다 더한 일이 일어나는데 우리는 모르는 겁니다. 평생 직장이라는 개념이 없어졌고, 비정규직이 늘어났습니다. 더 특이한 것은 자영업자의 경우입니다. 사실 대기업이 우리나라 고용에서 차지하는 비율은 얼마 되지 않습니다. 대다수가 대기업에 하청 업체로 들어간 중소기업을 통해 고용되어 있는 실정입니다. 그리고 다른 대다수의 사람들이 자영업자들입니다. 외국의 경우 아래층이 가게고 위는 거주하는 곳입니다. 그런데 우리의 전철역 주변을 보면 이건 간판들이 아우성을 쳐요. 제가 친구를 만나러 가는데 건물이 무엇이냐 물어보니 000사우나라고 알려줍니다. 아우성치는 간판 중의 하나인 거죠.

대기업 하청 구조 하에선 개인은 노예가 되는 것이고, 자영업에 뛰어드는 것은 자유로울 것 같지만, 실상은 그렇지 않습니다. 자영업의 생존율은 10%가 안 됩니다. 대부분이 망해요. 그래서 다시 대기업의 프랜차이즈를 합니다. 안정적인 수입을 기대하기 때문입니다. 다시 대기업의 종속 관계로 들어가는 것입니다. 여기서 유일한 탈출구가 몇 개가 있어요. 하나는 최근에 유행하는 카페입니다. 카페가 제공하는 소박한 자유가 있습니다. 또 중요한 게 인테리어입니다. 일종의 자기 작업 공간을 꾸미는 것입니다. 그런데 제가 볼 땐, 사람들이 예술가가 되는 이유가 커피숍 주인이 되는 이유와 비슷하지 않느냐는 생각입니다. 내가 하고 싶은 것을 하고, 그것을 주변과 나누는

소박한 만족감의 측면에서 든 생각입니다.

예술이 각박한 현대사회에서 어떤 기능을 할까요. 예술이 개인과 사회에 대안적 공간을 제공할 수 있느냐는 물음입니다. 사람들이 직장이라는 위계적 조직에서 생활을 하면 힘듭니다. 어쨌든 그 위계에 맞출 수밖에 없으니까요. 과거에는 조직에 맞추는 것과 동시에 탈출구가 있었습니다. 술자리, 뒷담화 등. 최근에 제가 보는 것은 기업에서 비공식적 문화가 사라지고 있다는 것입니다. 옛날에는 술 마시면 상사에게 대들었어요. 요즘은 술 마시면 '사장님 사랑합니다'라고 하더라고요. 술자리가 위계적인 조직의 긴장을 푸는 자리였는데 이제는 낮 시간에 하지 못했던 민망한 아부를 하는 자리가 되었다는 겁니다. 이런 식으로는 사람들이 못 살아요. 내가 할 수 없는 정서적인 서비스를 제공해야 하는 것은 정말 힘든 일입니다. 이걸 푸는 방법은 다양한데 한 설문조사에서 남성들이 스트레스를 푸는 방법 중에 압도적인 것이 잠입니다. 그 다음이 티비 시청입니다. 예능 프로그램도 압도적으로 남성 위주로 재편되어 가고 있습니다. 반면에 여성들은 문화적이에요. 이 자리도 보면 여성들이 많습니다. 제가 홍대에서 시 낭송을 하면 20, 30대 여성들이 압도적으로 많고, 또 같이 와요.

남성들의 여가 문화가 심각합니다. 일하는 시간 외의 것은 방전된 배터리를 충전하는 의미밖에 안됩니다. 운동이 아닌 활동, 사회적인 관계 맺기가 아예 없습니다. 현대의 남자들은 좀비가 되어가고 있습니다. 이건 한국만의 상황도 아닙니다. 전 세계적으로 보편적인 현상입니다. 한국에서 남자들이 사회 관계를 맺는 경우가 향우회입니다. 젊은 사람들은 잘 모르지만 장년층에서는 향우회 네트워크가 탄탄합니다. 안동의 경우에 권씨와 김씨 향우회에서 선거결과를 좌우할 정도 입니다. 또 하나는 동창회입니다. 에고 게임이 작동하는 겁니다. 직장에서 이기지 못하는 사람들이 이길 공간을 찾는 거예요. 이렇게 직장 바깥의 공간에도 경쟁 시스템이 작동하는 곳이 되었습니다.

여기서 유일하게 틈을 제공하는게 예술이라고 생각합니다. 에너지를 뺏긴 사람들이 다른 곳에서 에너지를 다시 뺏는게 아니라 나누는, 그런 공동체가 예술을 통해 가능하다는 생각을 합니다. 이런 공동체는 아까 말하는 지역공동체, 마을공동체와는 다른 것입니다. 이것은 예술이 만들어 내는 다른 관계, 다른 사회, 다른 모임 등입니다. 예술이 그걸 가능케 하는 잠재성을 가지고 있다 생각합니다. 이를 이야기한 철학자가

칸트입니다. 칸트가 취향을 이야기 할 때 칸트 미학이론에 엘리트주의의 경향이 묻어 납니다. 그가 파인아트(fine art)와 매캐닉아트(mechanic art)를 구분하면서 후자는 모방가능한 반면에 전자는 모방할 수 없는 독창적인, 하지만 다른 예술가들에게 전범이 되는 것이라고 이야기합니다. 파인아트(fine art)는 천재의 산물이라고 이야기합니다. 하지만 취향을 이야기하면서 한편으로 강조하는 것이 사회적인 소통이에요. 취향을 통해 사회적 소통이 가능하다고 이야기합니다. 이 때 취향은 우리가 흔히 아는 취향과는 다릅니다. 우리는 서로 다르다는 것을 최종적으로 확인하는 것을 취향이라고 합니다. 이때의 취향은 사람을 구별시키는 원리입니다. 하지만 칸트는 일반적인 사회적 소통은 보편적 자연법칙에 의해 이루어진다고 말합니다. 우선 윤리가 있습니다. 누구나 따르는 도덕적 규범, 나의 바깥에 존재하는 것이고 내가 만든 것이 아니고 이미 있기 때문에 따를 수밖에 없는 것입니다. 두 번째는 이성적 소통입니다. 합리적으로 따지고 계산하고 논증하는 것에 의해 합의에 이르는 것입니다. 논리가 설득력이 있으면 받아들입니다. 이 논리적 설득력 역시 나의 바깥에 있는 것입니다. 이 두 차원과 달리 취향은 다르다에서부터 출발합니다. 따라서 같이 했으면 좋겠다는 소망이 있습니다. 나는 너랑 소통하고 싶다는 바램이 있는 것입니다. 어떤 메시지를 주고받는 커뮤니케이션에 있어서의 성공은 내가 '아'라고 말할 때 상대가 '아'라고 받아들이면 성공입니다. 그런데 취향은 내가 '아'라고 말했음에도 상대가 '어'라고 받아들일 가능성이 높아요. 그럼에도 내가 '아'라고 말하는 것은 소통에 대한 소망 때문입니다. 엄밀하게 말하자면 취향은 소통이 아니라 '소통 가능성의 소통'이라고 이야기합니다. 소통가능성은 소통 자체보다 훨씬 더 중요한 것입니다.

예술의 층위의 수준을 따지기 시작하면 다시 에고게임으로 들어가버리는 것입니다. 예술의 질이 중요하다고 이야기들을 하지만 최근의 예술은 에고게임으로 바뀌고 있어요. 한국사회에서 가장 자유로운 직업이 예술가라고 생각합니다. 그런데 자유로운 직업이라는 교수도 책 읽을 시간이 없어 독서클럽에 가고 예술가들도 창작 동아리에 참가하는 게 현실입니다. 오늘 참석하신 분들 중에 예술가들이 많은데 프로젝트를 진행하다보면 서류작업해야 할 것이 참 많습니다. 시간도 그렇고 에너지가 많이 투입됩니다. 저는 최근에 어떤 사례들을 보고 있냐면, 커뮤니티를 많이 만납니다. 사람들이 도저히 이대로 못살겠다 하면서 말하는 작업장들 공간들에 관심을 가지고 있습니다.

최근에 발견한 것이 인천의 문화바람입니다. 지금 한 20년 되고, 회원이 천 명됩니다. 주로 여기서 연극, 기타 등의 동호회들이 있는데 여기엔 전문예술가들도 같이 있습니다. 일반적으로 동호회에서 전문예술가들은 강사 역할을 합니다. 그리고 이 강사를 중심으로 다시 위계조직이 꾸려집니다. 이 동호회들의 주요 목적은 데뷔, 등단 등입니다. 하지만 인천의 이 동호회는 몇 가지 원칙이 있습니다. 첫 번째는 가르치지 말라. 그리고 외부 전문가를 초빙하지 말라. 내부 회원이라는 동등한 위치에서 예술을 창작하는 것입니다. 두 번째는 항상 못하는 사람 중심으로 활동합니다. 발표회를 하면 잘하는 사람이 우리 동호회의 대표선수라며 앞세우는 경향이 있는데 그 반대로 운영합니다. 예술적 기회를 억압하지 말라는 것입니다. 그곳의 가장 중요한 특징이, 상근자들입니다. 이분들은 직장생활을 하다가 그만두고 이 최저임금 수준의 상근일을 하는 것이에요. 더군다나 결혼까지 한 분들이 어떻게 생활을 하냐고 하니 상부상조한다고 했습니다. 이곳에서 인터뷰를 하면서 들었던 느낌은 해방감이었습니다. 이런 삶이 있다는 것이 좋고 이런 삶이 확산되었으면 좋겠다는 일종의 문화운동이었습니다. 저는 이 공간이 일종의 작업장 공동체라고 생각합니다. 작업장에서 사람들이 예술을 만들고 즐기면서 삶의 관계를 이어나가는 것이죠. 여기서 사실은 예술적 기예가 매체는 될 수 있어요. 그것을 통해서 사람들이 만나요. 그러나 예술적 기예를 최고 수준으로 만드는 것이 목적은 아니에요.

저는 이런 공간들이 앞으로 중요해질 것이라 생각합니다. 그리고 이것은 우리만의 문제도 아닙니다. 우리가 일이라고 생각하는 것, 노동이라 생각하는 것, 직업이라 생각하는 것, 우리의 삶을 지탱하는 중요한 활동들에서 영혼이라는 것이 점점 빠져나가고 있어요. 그것이 사람들을, 말 그대로 죽이고 있는 거죠. 이러한 공동체의 삶을, 대안적인 삶을 예술로 만들어 가려는 운동들이 굉장히 오래 전부터 준비되어왔습니다. 서구에서도 마찬가지로 작업장, 공방, 작은 공간들, 모임들. 이런 것들이 굉장히 오래 전부터 존재해 왔어요. 그러나 우리가 몰랐을 뿐이죠. 이제 우리의 눈에 띄기 시작했어요. 그들은 근근히 유지해 왔는데 정책적인 이유가 있어요. 요새 생활 예술 공동체라는 정책이 MB 때부터, 사실은 그 이전 참여 정부 때부터 이어져 왔습니다. 생활 예술 공모 사업들이 그것 인데요, 이것들이 아까 말씀드린 게임논리를 다시 도입을 하고 있어요. 그런데 요새는 이런 동호회에 정부의 지원이 이루어지면서 동호회에서조차 기획서를 쓰는 것이

일이 되어 버렸습니다. 저는 이런 상황이 우려스럽습니다.

제가 이 이야기를 말씀드리는 이유는 이 자리에 전문 예술가들도 계시고 지망하는 분들도 계시기 때문인데, 원래 그런 성향을 가지고 있는, 한국에서는 소위 참여 예술, 미술계에서는 민중미술. 사회 참여나 정치적인 개입 등의 것들이 커뮤니티 아트와 접목되는 부분들이 있는 것 같아요. 그런데 그 흐름과 무관하게 정책적인 드라이브로 그 흐름 자체를 인위적으로 조성하는 부분도 있는 것 같아요. 그럴 때 커뮤니티는 우리가 생각하는 지역, 시골, 마을 커뮤니티입니다. 이 곳의 수혜자들은 예술에 대해 몰라요. 그래서 이분들에게 예술을 알리고, 교육시키고, 제공하는 것이 바로 커뮤니티 아트입니다.

제가 자문을 한 적이 있습니다. 일 년 간의 커뮤니티 아트 과정을 평가하기 위한 질문들이 있었습니다. '이제 예술에 대해 어떻게 생각하십니까', ' 이제 예술이 좋으세요' 등 입니다. 이게 달라졌다면 그 정책은 성공한 게 되는 거예요. 그리고 심지어 급진적인 모토도 있어요. "주민들을 예술가로 만들어라." 일 년 동안 예술가로 만들어야 해요. 그러면 질문이 이렇게 되겠죠. '당신은 스스로를 예술가로 생각하십니까' 물론 이러한 질문으로 흘러가고 있는 상황에서도, 문제점도 잘 알고 있을 테고, 문제점을 극복하려는 노력들을 하고 있다고 생각하는데, 그 와중에 의미있는 결과가 나올 수도 있다고 생각해요. 그렇지만 우리가 놓치고 있는 커뮤니티도 있습니다. 잘 살펴보면 꾸준하게, 굉장히 역동적인 에너지가 있는 장소들, 관계들, 모임들이 있더군요. 대부분의 동호회는 프로를 따라하려고 하고, 프로보다 더 한 근성을 보여주기도 해요. 이를테면 음악 쪽은 항상 베레모를 쓰고 수염을 기르고, 미술 쪽도 그런가요?

그런 커뮤니티들은 우리가 생각하는, 미학적으로 완성도가 높은 예술을 하고 있는 것은 아니에요. 크레이티브라는 것을 생각해 볼 때, 독창적이거나 눈에 띄는 것이 아니라 말 그대로 무언가를 만드는 것이에요. 예술의 핵심도 제작, 작업에 있다고 생각합니다. 시도 마찬가지입니다. 시라는 말의 어원이 포이에시스, 즉 제작이라는 뜻이에요. 제작 활동들, 제작하는 공간들, 제작품을 나누는 공간들이 찾아보면 굉장이 많습니다. 우리가 어느 지역으로 갔을 때, 그곳에 어떤 작업장이 있는가, 그리고 스스로 예술가라는 자의식은 없지만 꾸준히 만들어오는, 흥미로운 고유한 장소 모임들이 있지는 않은가를 눈여겨보시면 굉장히 놀라운 것들이 발견될 수 있다고 봅니다.

제가 급하게 나오느라 못가져온 것이 있는데 그것을 여러분께 보여드리고 싶습니다. 제주도의 어떤 분이 찌를 만들어요. 이 분이 손으로 직접 제작하신 거예요. 이 분의 직업은 원래 목수가 아니시고 다른 일을 하는 분인데, 친구들이 놀러오면 (특히 낚시하는 친구들) 뭔가 줄 것을 만들기 위해 찌를 제작했습니다. 이분은 길에서 버려진 나무를 주워다 다듬고 색칠을 합니다. 중요한 것은 나무의 모양과 재질에 따라 맞는 납을 넣어 균형을 맞추는 것입니다. 그리고 항상 세숫대야에 바닷물을 담아 제작한 찌를 넣어 봅니다. 그 찌를 가지고 이것이 예술인가 아닌가를 토론했습니다. 그리고 그것을 예술로 만드는 것은 무엇인가, 아니면 그것이 예술이 아닌 것은 무엇인가. 저는 거기에 정답이 있다고 생각하지 않았는데, 중요한 것은 하나의 '오브제(낚시 찌)'를 만들기 위해, 그리고 잘 만들기 위해 최선을 다하고 색채를 더하고 모양을 더하고 다듬고, 그것에 대해 만족감을 느끼고 만든 것을 사용해 본다는 것입니다. 이 활동이 그 사람에게 삶의 전부는 아니지만 중요한 부분을 차지하고 있다는 겁니다. 저는 이 찌를 통해 만들어지는 관계 또한 커뮤니티로 볼 수 있지 않을까 싶습니다.

이런 곳을 찾는 것도 놀라운 경험입니다. 우리가 공동체라고 했을 때 기존에 가지고 있던 생각들을 바꿔 보자는 제안을 해봅니다.

감사합니다.



Section Workshop
2013.08.05

안은미 (안무가)

안은미 무용가는 12세에 고전무용을 시작해 이화여대와 동대학원에서 공부한 뒤, 미국 뉴욕대대학원을 졸업하였다. 2002년 미국 뉴욕예술재단의 아티스트 펠로우십 상을 수상하였고 1986년부터 1992년까지 한국컨템포러리무용단에서 활동하였다. 1988년 서울올림픽 개막식 리허설 디렉터로 활약했으며 대구시립무용단 상임 안무가를 역임하고 1988년부터 지금까지 안은미컴퍼니를 창단해 25년간 이끌고 있다. 최근에는 할머니, 청소년, 아저씨를 무용가로 참여케 하는 몸-프로젝트를 진행하고 있다.

21세기, 몸을 통한 대화법

몸과 마음이 따르는 속도를 이야기하자면 몸은 인생에서 있어 한 삶으로써 오랫동안 함께하기 때문에 몸을 기억하거나 그것이 얼마나 중요한지 모릅니다. 이 이야기를 어렵게 하기 전에 저는 차라리 춤을 추는 것이 낫다고 합니다. 아니면 달리라고도 하죠. 사실 몸이라는 것은 자신이 사는 집이고 그 집의 상태에 따라 뇌가 작동합니다. 뇌가 작동을 하니까 몸도 작동하는 것이죠. 몸과 뇌는 이상적인 상호보완작용의 효과를 가지고 있는데, 우리는 그 몸을 너무 쓰지 않습니다. 그렇기 때문에 어린 나이에 몸에 녹이 슬고 벌서부터 올드한 계절에 적응이 되는 것입니다. 마음은 청춘의 아이디어를 내지만 아이디어를 실천해 주는 몸이 게으릅니다. 몸에 탄성도 없고 순발력도 없죠. 그래서 저는 여러분이 성공하지 못하는 것은 몸이 게으르기 때문이라고 말합니다. 같은 무용을 하는 작가들 중에서도 제가 유독 유명한 이유는 잠을 자지 않고 뛰는 지구력을 가지고 있기 때문입니다. 그것이 바로 제가 성공한 이유입니다. 성공과 게으름의 관계를 알고 싶다는 분도 계신데 성공의 이유는 거의 잠을 자지 않고 활발하게 활동하기 때문입니다. 만약에 여러분들도 창의적인 일을 실천하고자 하는 열정이 있다면 체력적으로도 그 생각을 실천할 수 있는 몸의 세계가 살아있어야 합니다. 그 조건이 갖추어져 있지 않으면 결국 생각에 그치고 마는 것이죠. 우리는 아이디어에 대해 좋다는 것만 인식할 뿐 실천하려고 하지 않습니다. 그러나 생각은 아무나 할 수 있습니다.

제가 늘 이야기하지만 춤이 중요한 것이 아닙니다. 꼭 춤을 춰야 행복하다는 이야기도 아닙니다. 몸의 운동성에 대한 기억은 뇌가 굉장히 빨리 기억합니다. 뇌로 기억하는 것보다 몸으로 직접 움직이면서 기억했던

운동성의 기억이 과학적으로도 큰 상호소통의 효과를 가지고 있습니다. 특히 혼자 작업하시는 분들은 1시간이나 2시간 정도는 움직이셔야 합니다. 걷는 것은 물론이고 손으로 빨래하는 것도 좋습니다. 자신이 좋아하는 어떤 운동성에 대해 집중적으로 긴 시간 동안 오래 하셔야 합니다. 몸이 뻣뻣하게 굳으신 분들이 많은데, 몸을 쓰지 않으니까 당연히 뻣뻣할 수밖에 없는 것입니다. 저도 마찬가지로 몸을 쓰지 않으면 굳습니다.

몸은 뼈로 구성되어 있습니다. 뼈는 늘어나지 않지만 뼈를 감싸고 있는 근육은 늘어납니다. 물론 잘 늘어나는 근육이 있는 반면 늘어나지 않는 근육도 있죠. 손목과 같은 곳은 잘 늘어나지 않지만 겨드랑이 뒤쪽이나 허리 뒷부분에 있는 근육들은 잘 늘어납니다. 그런데 이 근육들도 계속 사용하지 않고 늘리지 않으면 뻣뻣해집니다. 근육을 늘리는 방법으로는 스트레칭이 있습니다. 이때 스트레칭을 할 때에도 자신이 자주 쓰지 않는 근육 즉, 반대 방향으로 움직여야 합니다. 춤은 스트레칭으로도 볼 수 있습니다.

일단 제일 먼저 똑바로 앉는 연습이 중요합니다. 허리를 곧게 세워서 오래 동안 앉아있는 것은 결코 쉽지 않습니다. 허리를 굽히는 것이 습관이 되어있다 보니 점점 다시 내려가게 되는 것이죠. 또 다른 이유는 바로 근육, 근력이 없기 때문입니다. 똑바로 앉아있을 수 있게 하는 근력이 없으니까 원래 쓰던 근육들도 늘어집니다. 척추를 똑바로 세우기 위해서는 척추 옆에 있는 근육들을 계속 당겨주어야 합니다. 누군가가 머리를 위로 당긴다고 생각하면서 허리를 펴야합니다. 저는 우리의 삶도 위로 당겨야 한다고 봅니다. 그렇게 되면 자연히 목도 길어지고 피부도 탱탱해지면서 아름다워져서 굳이 비싼 화장품을 쓰지 않아도 됩니다. 저는 매일 같이 몸을 당기고 살다보니 바디로션만 바르고 다녀도 피부가 좋습니다. 그래서 술을 드실 때에도, 평상시에 작업을 하실 때에도 되도록이면 척추를 펴야 합니다. 그리고 우리 몸 안에 있는 오장육부에도 원활한 공간을 줌으로써 스트레스를 줄일 수 있죠. 그러면 자연히 성격도 좋아지고 얼굴도 예뻐질 뿐만 아니라 목소리도 좋아지는 것입니다. 발성을 할 때도 허리를 펴야합니다. 그래서 되도록이면 저는 사람들을 만날 때에도 곧게 허리를 펴고 만납니다. 말하는 에너지는 사람마다 서로 다른데 누군가를 만나거나 자신의 작품을 프레젠테이션 할 때 또는 자신의 이야기를 해야 할 때에는 이 기(氣), 에너지가 전달됩니다. 플러스, 마이너스의 에너지가 있어야 하는데 그 기운이 떨어지면 좀비와 같이 되는 것이죠. 그래서 저는 항상 허리를 펴고



있습니다.

손가락 깍지를 끼시고 위로 스트레칭을 해봅시다. 스트레칭을 하다보면 걸리는 곳이 있습니다. 사람마다 다르죠. 위로 더 당기시면서 뒤로 넘겨봅니다. 아파도 참으셔야 합니다. 그 다음에 옆구리를 당겨봅니다. 고통이 느껴지실 때까지 하셔야합니다. 반대도 똑같이 당깁니다. 이렇게만 해도 벌써 충분히 한 것입니다. 다리를 모으고 몸을 앞으로 숙이면서 가슴을 다리에 갖다 대는데 발목을 잡으려고 노력하세요. 그리고 그 상태에서 발목을 들어 올립니다. 길게 뛰는 사람은 잘 넘어가고 짧게 뛰는 사람은 잘 넘어가지 않습니다. 그래서 짧게 뛰는 사람은 인생이 괴롭고 고통스럽습니다. 그러니까 아프시더라도 당기셔야 합니다. 인생이 달라집니다. 운동을 즐기시면서 앞으로 더 당겨주세요.

우리는 평생 살면서 머리로는 명령만 기억하다보니 머리를 들어 본 적이 없습니다. 아픈 노동이 있어도 육체가 찢어지는 고통은 별로 없습니다. 그런데 저는 이 육체가 주는 고통이 사람을 단순하고 클리어하게 만든다고

생각합니다. 그래서 자극도 단순하고 명료합니다. 그 세계는 복잡할 수가 없습니다. 인간의 몸이라는 것은 자신의 맘처럼 쉽게 되지 않습니다. 무언가 하나를 제대로 하는데도 몇 년씩 걸리죠. 구구단을 외우는 것이 빠르지 아파가면서 몸을 따르는 것은 오래 걸립니다. 결국에 포기하는 사람들도 많죠. 저는 아직까지 포기하지 않고 있으니까 무척 아름다운 것이죠?

춤은 극장에서 공연되는 예술적인 가치로써도 물론 중요하지만 전 어릴 때부터 스스로 왜 춤을 추는 것인지 그것이 제일 궁금했습니다. '나는 왜 춤을 좋아하는 것일까?', 저는 사람들 앞에만 서면 체질적으로 살아있다는 것을 느낍니다. 저는 평생 다른 사람들 앞에 서서 살아온 케이스라고 이야기할 수 있습니다. 그림에도 소질이 있었지만 어릴 때 제가 그린 그림은 정말 전위적이었죠. 화가가 될 만한 소질도 별로 없었고 노래도 약간 음치였습니다. 제가 제일 잘 하는 춤이 그 답이었습니다. 그런데 춤을 오래 추다보니 한 3년 전부터 어떤 느끼는 바가 있었는데, 작가로서 좋은 작업을 하는 것도 중요하지만 사람들이 왜 춤을 추며 그것을 피력하는 것인지 그 본질이 무엇인지 알고 싶었습니다.

저는 어릴 때 전화기도 없는 시절에 태어났습니다. 컴퓨터가 생긴지 얼마되지 않아서 핸드폰에서 터치폰까지 따라가야 하는 빡센 여정을 지금까지 보낸 것이죠. 잘 따라가고 있습니다. 카카오톡과 페이스북은 바빠서 잘 하지 않습니다. 그러던 도중에 카메라라는 것을 처음 사용하게 되었고 스스로와 약속한 것이 있습니다. 카메라에 의지해서 작품을 하지 않겠다는 것입니다. 다른 사람들은 신상품만 나오면 그것에 기대서 자신의 작품을 사람들에게 이야기하고 새 상품이 나온 것을 선전하는 듯이 답하는 것 같아서 저는 카메라를 사용할지라도 몸으로 모든 이야기를 끝내야겠다고 생각했습니다.

저의 모든 작품들이 무용수만 힘들 뿐 무대의 세트나 기술적인 것들은 들어가지 않았습니다. 그런데 어느 날 생각이 확 변해서 카메라를 들고 카메라 VJ와 함께 전국을 다녔습니다. 저의 무용단들도 매일 연습실에서 춤만 추면서 자기 자신하고만 싸우다가 밖의 대상과 싸우는 시간을 갖게 됩니다. 전혀 모르는 사람들과 만나 말을 붙여야 하는 것들도 그런 것이죠. 저도 초반에는 처음 뵙는 할머니께 "안녕하세요"라고 인사하는 것조차도 무척 힘들었습니다. 갑자기 자전거 타다 말고 일하는 할머니께 인사하기도 했었죠. 시간이 지나면서 익숙해지고 사람들과도 친숙해졌습니다.

무엇이든지 처음에 하는 것이 어려운 것이죠.

제가 지금 하고 있는 작업은 '몸의 인류학'이라는 것입니다. 우리는 상대적인 개념으로 몸치라고 생각하는데 몸치는 없습니다. 반면에 음치는 있어요. 그런데 몸치는 없습니다. 박자라는 것은 어떻게든 몸을 흔들면 그 박자에 들어가서 맞게 되어 있습니다. 우리가 믿는 몸치는 사실 없는 것이죠. 하지만 자신보다 더 잘 추는 사람이 옆에 있으면 괜히 주눅이 듭니다. 옆에서 비가 춤춘다고 생각해 보세요. 일어나서 춤을 추고 싶지 않죠. 그러나 비를 이길 수 있는 총명함이 인간에게 다 있다는 것입니다. 그것은 스스로의 존재감입니다. 몸이 가진 것은 고유하죠. 서로가 흉내낼 수 없는 몸의 세계가 있고 이것을 각자가 가지고 있는 자기역사라고 생각합니다. 노래는 조금 다른 것 같습니다. 노래는 못하면 듣기 기분 나쁘지만 춤은 못 춰도 기분이 나쁘지는 않습니다. 우리는 살아있는 생물이자 유기체로써 이미 숨을 쉬는 운동성을 갖고 있습니다. 여러분들이 갖고 있는 몸의 세계는 생각보다 상스럽지 않습니다. 못 하겠다며 창피해하지 마세요. 여자들은 특히 가슴을 활짝 열고 다녀야 합니다. 우리나라 사람들은 가슴이 두드러진다고 웅크린 채로 다니세요. 우리 다 같이 큰 건 더 크게, 작은 건 더 작게 숨기지 마세요.

제가 3년 동안 작업한 기록들을 보시면 한 작가의 작업 여정들을 짧지만 굵게 보실 수 있을 것입니다. 제가 했던 작업 중에 하나가 바로 '조상님께 바치는 댄스'(2011)입니다. <피나(Pina)>(2011)라는 영화를 보고난 후 작업한 것인데, 일반사람들에게 2분의 시간을 주면서 기획자이자 디렉터이고 연출가가 되는 프로젝트를 했습니다. 저는 처음에 2분이 짧을 줄 알았는데 생각보다 길었을 뿐만 아니라 저한테는 어떤 시간성을 다시 인식시켜주는 작업이었습니다. 내년에도 또 합니다. 부산에서도 합니다.

저는 일련의 작품들을 통해 이제는 전문적인 무용수들이 가지고 있는 몸매의 아름다움을 포기하고 유기농의 몸들이 뿜어내는 역사성과 시간성을 해부하려고 합니다. 그리고 그것들을 양념해서 재판매하는 어떤 생산라인을 만들어내려고 합니다. 그렇게까지 생각하는 데 몇 십 년이 걸렸습니다. 여러분들도 자신이 생각하는 작업을 할 때 아이디어 하나만을 가지고서 쉽게 이룰 수 없다는 것을 아셨으면 좋겠습니다. 그것이 효소가 되고 효소가 육체에 들어오면 발효를 해야만 합니다. 그리고 육체에 있는 어떤 조미료와 만나서 상호작용을 할 때 자기만의 독특한 향기를 만들어내는 것이니 작업하실 때 너무 아이디어에만 매달려 있지 않으셨으면 좋겠습니다. 괜찮을

것이라고 생각하지만 생각보다 괜찮지 않습니다. 이것은 많은 시행착오와 자신의 지구력을 통해서 그 안의 소리를 듣는 것과 같습니다. 저는 매번 그 소리를 듣기 위해 열심히 노력하는 사람이 되려고 합니다. 작업들이 뜻과 다르게 엉뚱하게 날 수도 있지만 다른 사람의 소리를 듣지 마시고 모든 정보들을 안에 담아서 자신의 안에서 발효시켜야 합니다. 그 발효된 소리들이 다시 바깥에 있는 소리와 마찰될 때, 나는 소리가 어떻게 보면 저의 아이디어를 끊임없이 다듬는 것이라고 생각합니다. 여기서 얻은 성과자료를 통해 새로운 작업이라는 것, 각고의 삶을 다룰 수 있는 힘을 얻는 것 같습니다. 작업을 하기 위해서는 고뇌도 있어야 하고 지구력 있어야 하지만 제일 중요한 것은 바로 체력이라는 것입니다. 늘 몸의 노동성에 대해서 포기하지 않고 같이 대화하세요. 자신의 몸과 대화하면서 어떤 의미체가 되는 것이 저의 바램입니다.

제가 어떤 작업을 하고 있으며 어떤 노력들을 통해서 어떤 모험을 하는지 보셨을 것입니다. 신기하게도 음악을 틀면 몸만 남습니다. 이제까지 제대로 몸의 역사를 바라보지 않으셨을 것입니다. 우리는 음악에 발맞추어 바라본 적이 없습니다. 여러 분들은 음악의 가사와 자기가 받은 특정 코드에만 명령을 따랐습니다. 하지만 그것을 제외하고 나면 그 사람의 본질이 갖고 있는 것, 성격, 몸이 지닌 근성과 같은 것들이 아주 명료하게 해부학적으로 드러납니다. 가끔 아무나 마주보고 미친 듯이 춤을 춘 다음에 음악을 제거하고 옆 사람의 얼굴을 체크해 보시면 그 사람이 어떤 상태인지 여러 가지의 것들이 객관적으로 보일 것입니다. 제가 발견한 것 중에서 굉장히 재미있는 부분입니다. 일단 수많은 언어를 가지고 놀아합니다. 우리는 가지고 있는 것은 모두 다르고 우연히 발생되는 것들도 있습니다. 그리고 그 안의 생명력이 주는 메시지들도 많습니다. 노래도 단어이지만 사실 몸이 주는 단어 같은 것들은 쉽게 잊히지 않습니다.

심심할 때라든지 카메라 앞을 보고서 혼자 어떤 것이라도 해보시면 연극공부하시는 분에게는 굉장히 좋은 트레이닝이 될 뿐만 아니라 객관성을 갖게 될 것입니다. 저는 자신을 객관화시키는 것이 작업에서 중요하다고 생각합니다. 사회에 대해서 무슨 이야기를 하려는 것인지, 어떤 식으로 몸이 이야기하는 것인지 객관적으로 바라보는 것이죠. 빠른 작품들도 익혀야 하기 때문에 10년 뒤에는 절대 할 수 없습니다. 앞으로 작업을 하실 때 몸이 주는 여러 가지 재미있는 단어들에 집중해보시길 바랍니다. 저와 함께 3년

동안 작업했던 VJ가 무용하는 사람이 된 것과 같이 여러분도 동일하게 되실 수 있습니다. 웨이브 같은 것이 아니라, 자신이 움직이는 노동력에 대한 서있음을 무마하지 않게 될 때 그것을 가지고 작업하신다면 무슨 그림을 그리시더라도 훨씬 살아있는 작업이 될 것입니다. 근육은 첫 번째 근육과 두 번째 근육이 다릅니다. 처음으로 운동한 근육과 두 번째의 것은 똑같을 수 없습니다. 계속 발달이 되죠. 그러한 언어적 경험들을 잘 조합해보시면 여러분들이 가지고 계신 각오도 점점 나아질 것이라고 봅니다. 운동 속으로 들어온다는 것이죠. 그러니 게으르지 마시고, 앉아있지 말고, 서 계시길 바랍니다.

감사합니다.

Section Workshop
2013.8.05



정연두 (시각작가)

정연두 작가는 서울대학교 조소과와 영국 골드스미스 컬리지를 졸업하였다. 대표작은 〈보라매 댄스홀〉, 〈내 사랑 지니〉, 〈원더랜드〉 등이 있다. 주요 참여 전시로는 〈2002년 상하이비엔날레〉, 〈2009 플랫폼–기무사〉, 〈Performa 2009〉, 〈2012년 제7회 서울국제미디어아트비엔날레〉등이 있다. 최근에는 일본 도쿄 국립신미술관에서의 〈Artist file 2013〉과 삼성 리움 미술관 〈미장센–연출된 장면들〉전에 참여 하였다. 주요 수상 경력으로는 2002년 '제2회 상하이 비엔날레 아시아 유럽 문화상' 과 2007년 국립현대미술관의 '올해의 작가상', 2008년 '오늘의 젊은 예술가상' 등이 있다.

모바일을 통해 강연
동영상을 볼 수 있습니다.

청년 작가의 전략토의

저는 예술가 정연두라고 합니다. 서울대학교 조소과를 80년대에 다니고 90년대 초반에 영국에 유학을 가서 세인트 마틴이라는 학교에서 조각을 공부하다가 골드스미스학교에서 순수미술을 전공하게 되고 2000년대 초반부터 서울에서 활동하면서 여러 가지 작업들을 하고 있습니다. 주로 서울 변두리지역 스튜디오, 지하 스튜디오 등을 전전하다가 2001년도에 쌈지 레지던시에서 1년 동안 있었고 그 이후로는 현재 사당역에서 가까운 곳에 있습니다. 서울시립미술관 남서울 분관이 거기에 있는데요, 거기서 제일 가까운 스튜디오 입니다. 그 작업실에서 약 8년 간 작품 활동을 하고 있습니다.

여기서 춤 좋아하시는 분, 계신가요? 남자 다섯 분과 여자 다섯 분, 모시겠습니다. 예술가와 춤 추는 기회는 그렇게 많지 않습니다, 나와 주세요. 남녀의 비율이 맞아야 돼요.

인사하세요. 여자분들은 저쪽에, 남자분들은 이쪽에 서세요. 지금부터 간략하게 배울 것은 '살리다(Salida)'라고 하는 것인데요, 살리다는 스페인 말로 이렇게 걷는 거예요. 앞으로 똑바로 걸으시면 돼요. 이렇게 걸으시면 안 되겠죠. 또는 이것도 아니겠죠, 그렇죠? 똑바로 걷는 거예요. 그리고선 여자분들이 걸어와서 여기 서시면 그 사람부터, 남자분들과 여자분들은 앞에 계신 분의 눈을 보고 있다가 어느 지점에 그 분이 서시는지 눈으로 확인하세요. 눈과 눈으로, 말씀하시면 안돼요. 어느 지점에 와서 서시면 여자분들이 서로 눈을 마주치고 걸어오신 후에 어느 지점에서 이렇게 멈추어 섰다가 다시 뒤로 가실 거예요. 지금 계시는 곳까지 뒤로 걸어오실 거예요. 그때 그 의도를 잘 파악하고 계시다가 여자분들이 뒤로 걸어가기 시작하실

때 같이 따라가세요. 같은 거리를 유지하고 여기까지 같이 따라오시면 돼요. 준비하겠습니다. 시작.

잘하셨어요. 박수. 한 분도 안 틀리고 잘하셨어요. 이번에는 반복이에요. 이번에는 여기까지 따라오시는데, 남자분이 뒤로 가시면 여자분이 뒤로 가시던 걸음을 멈추시면 됩니다. 이제는 어디까지 가는 게 없어요. 남자분이 뒤로 가기 시작하시면 서로 눈만 바라보고서 멈추시고 그분을 따라가셔야 돼요. 오다가 멈추는 순간이 이쯤 되면 어느 순간 계속 불안하시죠? 뒤에 뭔가가 있을 것 같죠? 계속 가다가 여자분의 눈을 봤는데 뒤로 가기 시작하신다, 그러면 나 혼자 뒤로 가면 안 되겠죠. 같은 간격을 계속 유지하고 가시는 거예요. 다시 서로 쳐다보시고 눈으로 커뮤니케이션하세요. 남자분이 준비되시면 뒤로 갑니다. 시작. 옆에 눈치 보실 것 없어요. 굉장히 빠른 커플이 있어요. 집중력을 잃지 마세요. 그 자리에서 그대로 멈추세요. 정말 잘 하셨어요. 박수.

이제는 조금 다른 변형이 있을 거예요. 계속 같이 보고 가다가 뒤로 가던 사람이 어느 순간 갑자기 멈춰 섭니다. 그러면 상대방이 멈추는 것을 느끼셔야 되요. 그 다음에 상대방이 다시 움직이면 움직이는 것을 보세요. 중간에 멈추실 수 있어요. 그 다음에, 멈춘 다음에는 돌기 시작하세요. 그런데 상대방은 가만히 있고 나만 돌면 어떻게 되죠? 바보가 되죠. 돌기 시작하면 한 번 보세요. 제가 돌기 시작해요. 저하고 계속 시선을 마주치시려면 어떻게 해야 되죠? 이렇게 돌지 말고 편안하게 이렇게 걸으세요. 그래서 방향을 이렇게 틀면 잘 보세요. 이렇게 돌기 시작하죠. 제가 이 상태에서 멈췄어요. 그러고 나서는 같이 걷기 시작해요. 그러면 뒤에 사람이 있으니까 안 되겠죠? 이해가시죠? 그러니까 도실 때는 항상 180도로 돌아주셔야 돼요. 다시 저하고 보시면서 따라오시죠. 시선과 시선을 마주치고서 걷다가 정지해서 180도 도는 거예요. 준비되신 분들부터 시작하세요.

진도가 매우 빠르시군요. 좋아요. 정지. 박수. 여러분 중에는 앉아계시면서 저 정도는 충분히 할 수 있다고 생각하시는 분들도 계시겠지만 굉장히 어려운 거예요. 지금 서로 잘 모르시죠? 모르는 사람끼리 호흡을 맞추는 것은 결코 쉽지 않아요. 여기서 한 분만 잠깐 나오시겠어요? 땅을 보지 마세요. 상대방의 눈을 보세요. 그리고 제 어깨에 손을 얹어 보세요. 이번에는 같이 하시는데, 제가 체중 이동하는 것을 보세요. 좌측 다리에,

우측 다리에. 우리가 걷기 위해서는 결국 한 발을 들어야만 하죠. 그리고 한쪽 다리에 체중이 실리겠죠. 그래야 이쪽 발이 자유로워져서 걸을 것 아니에요. 그러면 왼발, 오른발, 왼발 이렇게 걷게 되겠죠? 그러기 위해서는 어느 쪽이든 체중을 이동하셔야 돼요. 다시, 어깨를 잡으신 분들은 상대방이 움직이시면 본인도 같이 움직이시는 거예요. 일심동체로 같이 체중이동을 해보세요. 잠깐만 저를 보세요. 같이 체중이동을 하다가 어느 순간이 돼서 제가 이끌고 나갔어요. 여자분이 저하고 같은 발로 나갔나요, 아니면 다른 발로 나갔나요? 왜 이쪽 발이 같이 나가게 되죠? 어떻게 제가 여자분 다리를 밟지 않고서 갈 수 있었던 것이죠? 왜냐하면 같은 쪽에 체중이 실려 있기 때문이에요. 그렇죠? 만약에 이분이 다른 쪽에 체중을 실은 상태에서 제가 나간다면 발을 밟게 돼요. 그리고 상대방이 움직이고 계시는데 가만히 있으시면 안돼요. 같이 움직여 주세요. 이렇게 함께 동작하기 위해서는 서로 노력이 필요해요. 그리고 상대방을 억지로 흔들어서도 안돼요. 편안하게 미묘한 체중의 이동을 느끼세요. 팔을 통해서 느끼셔야 돼요. 그리고 거기에 내가 어떻게 맞추어줄 수 있는지를 고민하세요. 같이 체중을 편안하게 이동하시면 돼요. 그 다음에는 어느 쪽 다리가 나가든지 여자분하고 똑같은 다리를 움직이게 되어있어요. 땅바닥을 보지 마세요. 자, 아시겠죠? 여자분이 남자분 어깨 위에 손을 얹으세요. 남자분이 리드하시는 거예요. 남자분이 체중이동을 천천히 하세요. 편안하게 미묘하게 움직이세요. 상대방이 나의 이러한 미묘한 체중이동을 얼마만큼 느낄 수 있는지 그리고 상대방이 움직이시는 것도 느껴보셔야 돼요. 그 상태에서 남자분이 준비되시면 성큼성큼 걸어가세요. 자기 몸은 이렇게 해 놓고서 이렇게 나가는 사람이 있으면 상대방을 속이는 거겠죠? 이번에 뒤로 가실 때도 남자분이 뒤로 가세요. 어깨를 느낄 수 있게. 그런데 상체만 움직이면 상대방이 헷갈리게 돼요. 같이 몸 전체를 미묘하게 움직이세요. 상대방의 시선을 피하지 마세요. 모르는 사람이라도 눈을 서로 맞추는 것은 그렇게 나쁘지 않아요. 여자분들 같은 경우에는 눈을 감으시는 것도 도움이 돼요. 손 끝에서 상대방의 모든 메시지를 느끼세요. 남자분들은 여자분들이 눈을 감으셨기 때문에 리드하실 때 뒤에 무언가가 있는데 계속 밀어 붙이시면 안 됩니다. 살펴 봐주셔야 합니다. 자, 정지. 눈 뜨세요. 정말 잘하셨습니다.

완성은 이것입니다. 이제 음악을 들으실 텐데, 그 음악의 베이스 비트에 맞추어서 한번 자신의 체중을 이동해보겠습니다. 음악에 따라 움직이시는 거예요. 이 음악의 비트가 무엇인지 남자분은 열심히 들으셔야합니다.

여자분들은 대체로 남자분들보다 음악 감각이 더 뛰어나세요. 그래서 여자분들은 음악을 들으시면서 남자분이 비트에 따라 어떻게 움직이시고 있으신지, 비트를 제대로 해석하고 계신지 어깨로 느끼셔야 해요. 남자분이 박자를 못 맞추신다면 그분의 박자에 맞추세요. 파트너가 같이 맞추셔야 걷는데 지장이 없으실 거예요. 내가 정확하게 체중을 이동하고 상대방도 정확하게 나의 움직임을 읽었다고 믿으시면서 발을 내딛습니다. 어깨로 상대방이 나의 미묘한 동작을 느끼고 있는데 이렇게 잘못 나가시면 안 되겠죠. 그러니까 내 몸을 그대로 가장 정직하게 상대방에게 인식시켜주어야 합니다. 그렇죠? 정직하게 미시면 정직하게 느끼실 겁니다. 그 상태에서 음악을 해석하세요. 자, 편안하게 서세요.

(춤)

잘하셨어요. 방금 안민혁 씨와 춤을 추셨는데, 느낌이 어떠셨어요? 상대방이 어떤 느낌이셨나요?

참가자 굉장히 주저하시는 것 같았어요.

주저하는 느낌을 받았다. 문조현 씨와 같이 걸으셨는데, 느낌이 어떠셨어요?

참가자 저보다 많이 어린 것 같으셔서 미안했어요.

주현욱 씨하고 걸으셨는데 느낌이 어땠어요?

참가자 잘 대해주셨어요.

상대방을 고려해 주신 것 같아요? 하상현 씨와 같이 걸으셨는데 느낌이 어떠셨어요?

참가자 잘해 주셔서 편하게 했어요.

편안함을 느끼셨어요?

참가자 네.

그리고 전강희 씨와 걸으셨는데 어떠셨어요?

참가자 굉장히 자상하신 것 같아요.

자상해요? 두 분이 얼마만큼 대화를 나누셨길래 벌써 자상함을 느낍니까! 자, 이제 체인지 파트너. 남자분들이 그대로 계세요. 다시 오세요. 아까 전의 파트너와 다른 분을 고르세요. 바꿔 서세요. 두 분 바꿔 서세요. 다시 이번에도 여자 분들이 오십니다. 이번에는 그냥 오시지 마세요. 패셔너블하게 상대방을 바라보면서 나의 메시지를 담아 음악에 실어서 같이 오세요. 오셨다가 어깨에 손을 딱 얹으시면 그것을 신호로 남자가 마음의 준비가 되었을 때, 그 때 이것은 완전히 남자 마음이에요. 내가 가고 싶든, 안가고 싶든 체중이동을 하면서 상대방과 나를 조율을 하신 다음에 그 다음에 걷고 싶으실 때 걸으시는 거예요. 자, 준비하세요. 음악의 시작은 여자분들이지만, 같이 움직임을 시작하는 것은 남자분들입니다.

(춤)

자, 정지. 이 비장한 음악을 들으시는 데 동요처럼 하시는 분도 계시고 남자 분이 해석을 하기 나름이지만 그것을 자신의 느낌으로 표현하셔야 돼요. 아까 전에 상대방의 느낌이 느껴지셨죠, 여자분들? 전 파트너와 현재 파트너와의 느낌이 같나요, 어떤가요?

참가자 달라요.

그렇죠, 어떤 점이 달랐나요?

참가자 뭔가 더 강했어요.

상대방의 메시지가 더 직설적으로 느껴졌다는 얘기죠?

참가자 네.

어떤 느낌이 드셨어요?

참가자 춤을 한 번 춰봤다는 느낌이 들었어요.

어떤 느낌이 들었어요?

참가자 전 파트너와 했을 때는 그래도 처음에 약간 시간을 가졌는데, 갑자기 모르는 분이랑 하니까 호흡이 잘 안 맞는 것 같았어요.

호흡을 맞추는 데 어려움이 있었군요. 어떤 느낌이 드셨어요?

참가자 아까는 처음 해보는 것이어서 서툴고 어색했는데, 지금은 좀 더 능숙해졌어요.

어떤 느낌이 드셨어요?

참가자 밀어붙이시는 것 같았어요.

상대방이 밀어붙이시는 것을 느끼셨다. 두 분이 비슷한 느낌을 받으셨는데, 조금 다른 느낌인가 보네요. 두 분만 파트너를 그대로 바꿔 보세요. 강하신 분과 밀어붙이시는 분을. 나머지 분들은 잠깐만 뒤로 물러서 주시고 이 두 분만 다시 한 번 해보겠습니다.

(춤)

어떠셨어요? 이분의 밀어붙이심과 저분의 강함에 어떤 차이가 있었어요?

참가자 이분은 열심히 밀어붙이시기만 하고 다른 분은 리듬을 타시면서 음악에 맞추어서 약간 대화도 되는 것 같았어요.

조금 더 맞으시는 것 같으세요?

참가자 네.

어떠셨어요?

참가자 이분은 굉장히 마음대로 하세요.

자기주장이 강하시고.

참가자 이분은 좀 더 저를 배려해주시면서 리듬을 맞추시는 것 같았어요.

조금 더 배려심에서는 앞서셨네요. 지금 이 두 사람 사이에 많은 대화가 오갔어요. 걷는 것만으로도 대화가 될 수 있다는 것이 재미있죠? 이제 조금 더 난이도 있는 것을 할 거예요. 남자의 숫자가 극도로 부족한 관계로 이 자리에 앉아계신 남자분들은 다 나와 주세요. 그리고 서 계신 남자분들과 여자분들은 들어가 주세요. 수고하셨습니다. 앉아계신 남자분들 나와 주세요. 부끄러워하지 마시고 나오세요. 남자분이 여섯 분이에요. 여자분들 중에서 파트너와 걷지 않으신 분들 나오세요. 실제로 걸어보시면 워크숍 첫 시간에 중요한 메시지를 가장 빨리 얻으실 거예요. 안 걸으신 분들 나오세요.

Do you speak korean? No? Okay. So this is part of the workshop and I'm trying to make you feel the communication skills with the body.

참가자 Okay.

여자분들이 아까 하신 거 그대로 보셨죠? 남자분들에게 가셔서 서로 눈을 마주치시고 걸어오시는 데 웃음이 나오면 가지 마세요. 가시다가 서로 눈을 마주치시고 준비가 되시면 상대방의 움직임을 느끼세요. 그러면 남자분이 체중이동을 하시게 되는 거예요.

When the ladies put the hand on your shoulder, you start moving your weights on your left feet and right feet gently so that they can feel which feet that it's going to be put the weights on which feet going to move. So that you guys move same feet and same side so you don't have to step on to another person's feet, okay?

준비되시면 그냥 걸으세요. 같이 걸으시다가 이번에는 앞을 보시고서 한번 해보겠습니다. 상대방을 보세요. 아이 컨택, 진지하게 자신의 체중을 이동시킵니다. 천천히 하시고 준비되시면 시작합니다.

When you ready, you start walking.

상대방의 리듬과 달리 내가 너무 서둘러 움직이는 것이 아닌가, 정확하게 판단하셔야 돼요. 상대방이 주저하고 있는지 또는 움직이는지. 상대방이 주저하고 있으면 같이 주저하세요. 함께 맞추는 것이 중요해요.

You should feel your partner's movement and follow her if it is comfortable or not.

네, 잘하셨습니다. 이번에는 조금 전과 달리 남자분도 여자분 어깨에 손을 얹는 거예요. 제가 이 분과 함께 보여드리겠습니다. 어깨에 손을 얹으세요. 이 상태에서 상대방의 어깨에 같이 얹으세요. 이것이 프레임이에요. 하나의 프레임이 있다고 생각하고 이것을 깨뜨리지 마세요. 항상 이 프레임을 유지한 상태로 남자분은 이제 무기가 하나 더 생겼어요. 손으로 상대방의 어깨를 꽉 잡으면 아프겠죠? 부드럽게 잡고 그것으로 미묘한 메시지를 주는 거예요. 이번에는 어떻게 되면요. 나는 가만히 있어도 상대방은 움직이게 만들 수 있어요. 또 내가 같이 움직이는 것과 같이 느끼게 만들 수도 있어요. 이번에는 이렇게 안 움직여도 아주 미묘한 상태에서 상대방이 나의 체중이동을 느낄 수 있어요. 이 상태에서 준비되시면 걸으시다가 다시, 체중이동. 성함이 어떻게 되세요?

참가자 권세영이요.

세영 씨가 있었던 오른 쪽 발 위치에 저의 왼 쪽 발이 들어가게 돼요, 그렇죠? 다시 서보세요. 같이 움직이다가 세영씨가 계셨던 왼 발 위치에 제 오른 발이 들어가게 돼요. 이 상태에서 더 나가기 싫으시면 손으로 잡으세요. 그럼 나의 메시지를 상대방이 금방 알 수 있어요. 그래서 더 안가시고 여기서 세울 수 있어요. 그리고 이 상태에서 천천히 서로 도는 거예요. 그러다가 원하면 같이 걷고 나가다가 멈추고 다시 도시는 거예요. 아시겠죠? 같이 걷다가 멈추고 원하시면 뒤로도 걸으실 수 있고 앞으로도 걷는 것은 동일해요. 이번에는 방향이 없어요. 하지만 세울 수 있기 때문에 어느 방향이든 내가 틀어서 가면 돼요. 가다가 상대방이 있으면 틀어서 가시는 거예요. 이해가시죠?

This time when you want to stop, you can go forward by moving your shoulder. When you want to make stop, you just stop with your hands. Then each other feet is cross like this. It's locking position. You can turn around. And place way you like then you can stop. And go forward or backward, okay?

자, 음악에 맞춰서 한번 움직여보겠습니다. 시작.

(춤)

땅을 보지 마세요.

Don't look at your feet. Look at each other face. Don't look at the feet.

정말 잘하셨어요. 박수. 이제 더 어려운 동작을 나갈 거예요. 어깨를 잡았기 때문에 같이 체중이동을 하게 되잖아요. 남자분들은 잘 들으세요. 체중이동을 할 때 제가 이쪽 편으로 가고 싶으면 제 체중이 왼쪽에 실렸을 때 제가 갈 수 있겠어요? 없죠. 그래서 이쪽에 체중을 실었을 때, 같이 옆으로 가는 거예요.

When my weight is on right foot, left foot is free. So you can move to the left.

그렇죠? 다시 느껴보세요. 좌측으로 가고 다시 우측에 체중이동을 한 다음에 또 좌측으로 갈 수 있어요. 원하면 우측으로 갈 수도 있고 앞뒤로도 갈 수 있고. 가다가 우측으로 설 수도 있어요. 어떻게 우측으로 가는지 알 수 있냐면 제가 오른손으로 여자분을 밀어요. 그런데 상대방을 이렇게 미는 것은 아니겠죠? 내가 움직이는 만큼의 힘으로 상대방을 움직여 주시면 돼요. 제가 밀지 않았죠? 이제 전체적으로 베리에이션을 보여줄게요. 어떻게 커뮤니케이션하는지 이해하셨죠? 서로 상대방에게 메시지를 전달하세요. 이제는 서로 부딪치시면 안돼요. 그건 남자 책임입니다. 다시 시작합니다.

(춤)

남자분들 어떠셨어요? 민호 씨는 같이 양호 씨와 걸으시니까 어떠셨어요?

참가자 커뮤니케이션이 안 되는 것 같아요. 많이 좀 안 맞아요.

안 맞아요? 어떻게 안 맞아요? 원하는 방향으로 안 가는 것 같아요?

참가자 서로 생각하는 게 다른 것 같아요.

그럴 수 있죠, 당연히. 남이니까요.

What did you feel when you walk with her?

참가자 I don't know.

Can you feel what kind of person she is or what kind of thinking she's doing? Or did she follow your movements?

참가자 Yeah, it's weird dance with her and I feel little like a clown, I'm so skyed.

You walked like a clown! Can you tell me what did you feel about your partner and did she move way you want?

참가자 Yeah, it was good.

It was a perfect harmony?

참가자 Yeah, sometimes.

Sometimes, not all the times! Okay. 또 다른 분은요?

참가자 조금 맞추기 힘들었는데 하다보니까 맞춰가는 것 같아요.

처음에는 맞지 않았는데 점점 서로에게 맞춰 가는 것 같아요? 다른 분은요?

참가자 굉장히 민망하고 미안해요.

민망하고 미안해요? 누구하고 같이 추셨어요? 민망하고 미안함을 느끼셨어요?

참가자 상대방이 눈을 못 마주치시는 것 같아요.

눈을 못 마주치세요? 할 수 없죠. 그 대신 어깨로 느끼셔야 돼요.

참가자 처음에는 대화가 잘 안되었는데, 하다보니까 제가 원하는 방향으로 따라와 주시고 눈 마주치는 것도 자연스러워진 것 같아요.

남자들의 동작에 이제 워킹도 있고, 좌로도 가고 우로도 가고 앞으로도 가고 뒤로도 가니까 어떻게 하면 베리에이션을 열심히 할까 생각하면서 또는

파트너를 어떻게 즐겁게 만들어줄지 여러 생각이 머릿속에서 돌아갔죠? 이번에는 파트너를 바꾸세요. 여자분들은 가만히 서계시고 남자분들이 바꾸시는 겁니다. 아까 전에 춤추셨던 파트너와 다른 분을 고르세요.

Choose different partner this time. We will change the partner.

서로 잡고 서세요. 이번에는 좀 더 다르게 나갈 거예요. 어깨에 손을 얹으시면 남자가 이번에는 손을 어깨가 아니라 뒤로 잡으세요. 여자분이 남자분의 어깨에 팔을 이렇게 하고 있으면 남자가 이것을 받쳐주셔야 돼요. 그냥 편안하게 얹고 어깨를 잡으시면 되는 거예요. 아까 전에는 컨택한 곳이 어깨였는데, 이제는 이 부분이니까 발이 자기 몸과 같이 움직여야 되겠죠? 그래서 체중이동을 좀 더 민감하게 느끼셔야 돼요. 민감하게 느끼시다가 터닝을 하게 되는데, 이때 상대방과 정확하게 같이 움직여 주시면 됩니다. 이해하시겠어요?

This time you're going to move your breast like this. So don't move too much. Try to keep your frame and let her arms rest on your shoulder.

남자들은 가급적이면 이 프레임을 유지하려고 노력하시면서 어깨 잡을 때와는 달리 조금 덜 느껴지실 거예요. 그 때 정확하게 내가 어떻게 메시지를 전달할 수 있을지 잘 생각해보셔야 돼요.

You should think about how to give your message. I'm going to go front of back or side by holding this way. okay?

준비되시면 앞으로 오셔서 파트너 잡으세요.

(춤)

파트너를 보세요. 걸을 때는 좀 더 자신감을 가지고 걸으셔도 돼요. 완벽해요. 진짜 5분 만에 춤을 다 마스터하셨어요. 박수. 이제 들어가셔도 됩니다. 저의 파트너와 함께 춤을 추겠습니다. 그냥 편안하게 걸으시는 거예요. 체중이동하면서 편안하게 걸으세요. 지금 순간적으로 제가 어디로 움직일지 모르셔서 저를 거부하셨죠? 편안하게 느끼셔야 돼요.

(춤)

저희가 같이 걸었는데, 너무 재미있는 것은 처음 춤을 추시는 분들은 다 이렇게 하세요. 상대방의 발을 내가 밟지는 않을까 계속 땅을 보면서 자신의 스텝만 생각해서 이렇게 걸으세요. 여러분들은 몇 살 때부터 걷기 시작하셨죠? 몇 살이세요?

참가자 스물네 살이요.

23년 간 걸으셨네요. 한 장인이 10년만 무엇을 깎아도 정말 잘 깎는다는 얘기를 듣는데, 23년 동안 걸었으면 진짜 잘 걸어야 하잖아요. 사실은 걸으라고 하면 혼자 걷기도 하고, 스타일리쉬하게 걸으라고 하면 이렇게 걷기도 하겠지만 파트너와 걸으라고 하면 그 다음부터는 아기가 돼요. 왜 혼자서는 잘하는데 남하고는 잘 못하죠? 미술이라는 것, 예술이라는 것이 혼자 스튜디오에서 창작하고 끝나는, 보는 사람은 혼자 보면 끝일까요? 혹시 커뮤니케이션의 스킬을 필요로 하지는 않나요? 혼자서 벽 보고, 캔버스 보고, 카메라를 들여다 보면서 작업하시나요? 모니터를 보고 하시나요? 아니면 내 작품을 봐줄 사람과 나의 모델과 나의 대상자와 커뮤니케이션을 하시나요? 커뮤니케이션이라는 것은 반드시 상대방과 앉아서 수다를 떠는 것이 커뮤니케이션이 아니에요. 지금 미묘하게나마 같이 몇 걸음 걸으셨다고 상대방이 나의 의도를 읽었느니 못 읽었느니, 내가 뜻 하는 대로 움직이는지 움직이지 않는지를 느끼고 얘기하셨죠, 그렇죠? 그것은 무엇이냐면 하루에 굉장히 많은 부분이 남들과의 관계 속에서 이루어지고 있고 그 관계가 굉장히 미묘한 커뮤니케이션, 소통의 수단으로써 활용이 되고 있어요. 예술에서의 소통의 수단은 굉장히 미묘하고, 2차적이고, 간접적으로 일어나요. 제가 이 작품을 만들면 사람들이 뭐라고 그러나요? 그 상상 속에서는 이미 일어나고 있어요.

여기 공이 보이세요? 이것은 여러분들이 흔히 바닷가에서 볼 수 있는 그 배구공이 맞아요. 하얀 배구공 보이시죠? 땅바닥에 떨어져 있잖아요. 공을 건네줄게요. 한번 던져 보세요. 공을 가지고 저 물에 던지시는 거예요. 머뭇머뭇하는 사이에 공이 넘어갔어요. 기분이 어떠세요?

참가자 그럴 수도 있다고 생각해요.



또 주워서 하면 돼요. 공을 다시 들고 저쪽에 다시 던져 보세요. 잡으셨어요. 이분이 공을 던지셨는데 저분이 받으셨어요. 공을 어떤 아이디어라고 가정해볼까요? 아이디어를 이분이 던지셨는데 저분이 받아치셨어요. 이런 것을 보통 무엇이라고 얘기하죠?

참가자 비평?

세상을 다 비평적으로 보시는군요. 이런 것을 뭐라고 해요?

참가자 소통.

소통의 수단이죠. 그런데 이분의 받는 행위 자체는 무엇인가요?

참가자 동조.

동조? 공감. 같이 느낀다. 내가 느끼고 생각하는 것을 저분이 같이 느낀다는 것. 미술에 있어서 공감이라는 말만큼 중요한 단어는 없어요. 영어로

‘sympathy’. ‘sym’은 동일하다는 것이고, ‘path’는 텔레파시의 path 이고요, 그래서 같이 통하고 얘기하는 거예요. 같이 느끼시는 거예요. 이분의 아이디어를 저분이 느끼셨고 저기서 잡았어요. 여러분이 바닷가에서 공놀이를 네 명, 다섯 명이서 같이 하고 있어요. 떨어지면 다시 하는데 저 친구가 다이빙캐치를 해서 잡은 거예요. 그리고 떨어지는 것을 옆에 친구가 기가 막히게 살렸어요. 그래서 40개를 떨어뜨리지 않고 한 거예요. 마흔한 번째에 사람들은 어떻게 돼요? 첫 번째 던졌던 공과 마흔한 번째 떨어뜨리지 않고서 왔다 갔다 한 공은 같은 공일까요? 사람들이 처음에는 공이 떨어지면 다시 하려고 하다가 마흔 번째 이후에는 왜 똑같은 공인데 사람들의 반응이 첫 번째 공과 다르죠? 공감은 여러 사람에게 하면 할수록 힘을 가지게 되는 거예요. 그만큼 값어치 있게 보이게 돼요. 공놀이를 혼자 해보세요. 재미없어요.

대부분의 예술은 커뮤니케이션에 의해서 이루어지고, 그 커뮤니케이션이라는 것은 단순히 여러분들이 말로써만 하는 커뮤니케이션이 아니라 시각언어로써 아이디어와 표현을 가지고서 상대방과 커뮤니케이션을 하는 거예요. 하다못해 같이 음악을 들으면서 춤이라고도 할 수 없는 걸음을 걷지만 그 속에서도 상대방과 내가 과연 원하는 대로 상대방이 움직이는지 움직이지 않는지 또는 내가 너무 밀어붙이고 있는 것은 아닌지, 내가 혹시나 옆으로 간다는 메시지를 정확하게 전달하지 않은 것은 아닌지, 아님 내가 상대방을 고려 안하고 나 혼자서 무조건 움직인 것인지 알 수 없잖아요. 커뮤니케이션이라는 것은 많이 해봐야 돼요. 마찬가지로 예술에 있어서의 커뮤니케이션은 많이 해봐야 돼요. 그리고 같은 공을 가지고 서로 많이 왔다갔다 하다보면 그것이 굉장히 가치 있게 돼요. 아이디어라는 것은 처음에 나왔던 것은 언제든지 땅바닥에 버리고 그럴 수도 있지 뭐 그러고 나서 다시 주워서 하면 되지만 여러 사람들에게 공감되는 아이디어는 굉장히 사람들이 값어치 있게 생각해요. 열광하죠. 그리고 그것이 훌륭하게 되는 거예요. 하지만 과연 그 공 자체가 다른 공일까요? 그렇지 않아요. 그냥 배구공이에요. 하지만 내가 상대방에게 던지는 매너, 방식 등 그것들이 그 공의 진로를 결정하게 돼요. 결국은 아이디어 자체가 특별히 대단한 것이 아니에요. 이후에 정말 공이 수퍼, 하이퍼 금딱지가 되는 거예요. 그 말인 즉, 상대방과의 커뮤니케이션 스킬이 얼마나 중요한가를 다시 얘기해주는 것이죠. 공은 언젠가 떨어져요. 세상의 영원한 아름다움을 본 적 있어요? 언젠가 공은 떨어지기 때문에 공중에 떠있는, 최고의 위치인 그

자체에 사람들이 열광을 하기 시작하는 거예요. 마흔 한 번! 다시 얘기하면 대부분의 생각들은, 아이디어들은 내가 띄우려는 의지만 없으면 땅바닥에 떨어지고 만다는 것이에요. 잡생각, 에이 내 주제에 뭐 그런 것을. 이거 해서 될까? 이거 하면 사람들이 뭐라고 그럴까? 누가 이거 한 거 아니야? 그딴 생각, 아 유치해! 왜 내 머리에서 이렇게 유치한 생각밖에 나지 않지? 조잡해! 그렇죠? 그래서 손쉽게 땅바닥에 떨어뜨려요. 굉장히 상처받기 쉬워요. 그것을 잘 모아서 정말 정성스럽게 던져서 상대방과 공을 주고받다 보면 그것이 점점 값어치 있게 되고 단단하게 되는 거예요. 이해하셨나요

어느 미술 대학을 다니는 A라는 친구와 B라는 친구가 있어요. 이 친구들은 시를 너무 좋아했어요. 어느 날 친구들과 술을 먹다가 갑자기 불현듯 머리 위에서 띵 하고서는 무엇인가가 하나 생겼어요. 무엇이 생기죠?

참가자 전구.

전구? 전구가 생기는 경험 해본 적 있어요? 머리 위에서 전구가 띵 하고, 거의 없죠? 갑자기 어떤 생각이 들었어요. 황금 티코. 부의 상징인 황금과 서민의 상징인 티코를 결합시켜서 황금으로 티코를 만드는 거야. 우와 끝내주겠는데, 대박인데! 항상 아이디어는 부적절한 타이밍에 나오죠. 아침에 일어났어요. 슬슬 잠에서 깨고 괴로워하면서 가만히 있어봐 내가 어제 저녁에 무슨 생각을 했는데? 황금 티코. 황금으로 차를 만들려면 도대체 금이 몇 돈이 들어가는 거야?! 내 주제에 무슨, 지금 등록금도 걱정하고 있는데. 그래서 알아서 포기를 해요. B라는 친구도 술을 먹다가 황금티코가 생각이 났어요. 우와, 황금티코 진짜 멋있겠다. 물론 아침에 일어나서, 어제 저녁에 뭐했지? 황금으로 티코를 만드는 것은 불가능할 것 같아. 금이 너무 많이 들어가니까. 그렇지만 도금을 하면 되지 않을까. 가만 있어봐. 도금은 도대체 어느 단위까지 할 수 있지? 가장 크게 할 수 있는 도금의 사이즈가 몇 일까? 아니야, 자동차가 어느 단위까지 분해가 가능하지? 제일 큰 것이 문짝? 가만히 있어봐. 타이어는 푹신푹신한데 도금을 못 하면 어떻게 하지? 엔진 뚜껑을 열었을 때, 거기 엔진도 도금할 수 있을까? 차 안의 핸들은 금색을 무엇으로 할 수 있을까? 떡 줄 사람은 아무것도 생각이 없는데 혼자 김칫국부터 열심히 마시고 있어요. 그래서 우리나라에 도금 잘 하는데도 알아놓고 그리고서는 시트카버는 무엇을 할지부터 혼자서 황금티코에 대해서 드로잉 북에다가 여러 가지를 깨작깨작

낙서도 하고 그려놓아요. 물론 대학 다니는 4년 동안에 A라는 친구와 B라는 친구는 황금티코를 만들 기회는 전혀 없어요. 절대로 그런 기회는 안와요. 그래서 졸업을 하고 어디 서울 변두리 지하 작업실에 거미들을 다 쫓아내고 거기다 방염페인트 발라서 바닥을 깔고 인터넷선 깔고 컴퓨터를 갖다놓고 전화기도 갖다 놓고 거기에 드로잉 북을 붙여놓고선 자신이 아티스트라 여기며 엄마에게 졸라서 보증금도 마련하고 명함도 팠어요. 일년 내내 전화 한 통화 안 해. 그러다 갑자가 A라는 친구한테 전화가 왔어요. '나 미술관 큐레이터 누군데, 혹시 시내에 귀금속 타운 아나?' '네, 알고 있습니다.' ' 거기가 이번에 리노베이션 공사가 들어가는데, 전시를 기획하고 있어. 전시 제목이 럭셔리야. 참여하겠나?' '네! 시켜만 주시면 열심히 하겠습니다!' 이런 한 통화 전화가 왔는데 어떻게 거절을 해요? '다음 달이야.' '네! 열심히 하겠습니다!' '새 작품 만들어.' '네, 알겠습니다.' 이 친구는 한 달 동안 진짜 자기의 열과 성의를 다하면서 온갖 에너지를 다 쏟아요. 밤마다 잠도 안자고 진짜 열심히 해서 작품을 만들어서 전시를 해요.

B라는 친구가 똑같은 전화가 왔어요. '나 미술관 큐레이터인데, 전시를 기획하고 있어. 전시 제목이 럭셔리야. 참여하겠나?' '선생님 제가 도금을 많이 해야 되는데요.' '걱정마. 그 사장님이 우리나라 최고의 도금 회사를 가지고 있잖아.' '티코가 한 대 필요한데.' '어떻게 알았어? 우리 삼촌이 중고자동차 매매업을 하시고 있는데.' 그래서 한 달 동안 B라는 친구도 황금티코를 만들어요. 그래서 총 10명의 작가가 전시를 했어요. 그런데 유독 한 작품이 눈에 띄죠. 뭐가 튈까요? 황금티코밖에 모르잖아요. 그럼 황금티코가 눈에 띄어야죠. 황금티코가 제일 튀는 거예요. 재미있는 사실은 A라는 친구는 다시 작업실에 돌아가서 거미를 벗 삼아 1년에 한 통 올 전화를 기다리며 또 열심히 작업을 해요. 반면에 B라는 친구는 전시가 끝나자마자 열통의 러브콜을 받아요. 그러다가 갑자기 회색도시라는 전시와 함께 또 실버 아이디어를 구현을 하게 돼요. 그런데 B라는 친구는 계속 들어오는 전시를 골라가면서 전시를 해요. 자기가 마음에 드는, 남들보다 잘 할 수 있는 것을 하죠. 빈익빈 부익부에서 거리가 생기기 시작해요. 둘 다 황금티코를 생각했었고, 둘 다 같은 대학을 나왔고 둘 다 똑같은 이력을 가지고 있고 똑같이 엄마 졸라서 스튜디오를 얻었는데 누구는 계속 잘되고 나머지 9명의 대다수의 사람들은 계속 빈익빈 부익부 순환에서 빠져나오지 못하는 이유는 무엇일까요? 그 이유를 말하실 수 있는 분? A와 B의 차이점은 어떤 것이죠?

참가자 구체적으로 다릅니다.

구체성, 좋아요. 50점 드릴게요.

참가자 생각만 하는 사람이랑 생각을 현실화하는 사람이요.

실현력, 좋아요. 55점 드리겠어요.

참가자 사소한 아이디어를 버리지 않고 기회를 누리면서 그 아이디어를 가지고 있었던 사람.

75점 줄게요. 잘했어요.

참가자 발상의 전환과 용기.

발상의 전환과 용기. 굉장히 멋있는 말이긴 한데 너무 많은 것을 포함하고 있는 것 같아요. 같은 75점 드릴게요. A와 B의 구체적인 차이점.

참가자 기회가 왔을 때 잡는 것.

기회가 왔을 때 잡는다, 80점 줄게요. 기회가 왔을 때 잡는 것과 함께 지금 나왔던 얘기들을 다 잘 조합시켜보세요. 다 틀린 것은 아니었죠? 조금 더 이것을 풀어서 생각해 보실 수 있는 사람 없어요? 왜 대한민국에 불과 5% 미만의 작가들과 나머지 95%의 작가가 빈익빈 부익부의 써클을 걷고 있는지.

참가자 준비하고 있다가 기회가 오면.

좋아요. 같이 합쳐지면 더 좋을 것 같아요. 준비하고 있다가 기회가 오면, 멋있는 말이에요. 좀 더 괜찮은 방법으로 분석해서 풀 수 있는 방법 없을까요? 첫 째, 술 마신 날 다음 날에 자기 관리가 굉장히 중요해요. 아이디어는 항상 부적절한 타이밍에 부적절한 방식으로 굉장히 불안전하게 와요. 한 술 밥에 배부른 아이디어는 없어요. 다시 말하자면 머리 위에 전구가 켜지는 일은 절대 없어요. 그건 상상이에요. 대부분의 아이디어들은 유치하고 조잡하고 한심하면서 거지같아요. 심지어는 남이 한 것 같고 어디서 본 것 같기도 하고 이딴 것으로 될까 싶은 것들이 아이디어에요. 다시 얘기하면 처음 던진 공은 그냥 다시 주우면 그만이에요. 처음 나온

아이디어는 그냥 잊어버리면 그만이에요. 그래서 대다수의 사람들이 잡생각으로 치부를 해요. 그래서 잡생각이 들어버려요. 왜냐하면 잡생각 수준이기 때문에. 과연 근사한 아이디어를 머리에서 완전히 만들어낸 사람이 세상에 있을까요? 그것이 저의 시작 포인트에요.

다시 얘기하면 A라는 친구가 황금티코 생각을 잊어버린 것은 현실 가망성이 없다고 치부했기 때문이에요. 학생이 어떻게 그런 것을 구하겠어. 이번 학기에 과제 전에 어떻게 내, 학생 주제에. 현실가능성이 없다는 이유로 대부분의 아이디어들이 구현이 안 되는 것이 가장 큰 이유에요. 다 경제성이 맞지 않거나 말이 안 되거나 다들 사실 술에 취해가지고서는 자기의 생각이 비약이 이만큼 일어났는데 그 사이의 갭을 모르고 있는 거예요. 여러 가지의 생각들이 이렇게 굉장히 유치하게 구성되는데 B라는 친구가 가진 가장 큰 장점은 떡 줄 사람은 아무도 생각 안하는데 혼자 김칫국을 마시는 거예요. 드로잉 북에다가 이런저런 생각을 낙서하는데 돈이 들어요? 그냥 끼적끼적 해놓는 거예요. 사실은 혼자 상상의 나래를 펴는 것이죠. 어떻게 만들지? 만들면 사람들이 뭐라고 그럴까?

제가 예술의 전당에서 사당동에 있는 제 작업실까지 올 때 택시를 탔는데 택시운전사 아저씨가 나한테 "어우, 내가 일본말만 좀 잘했어도." 그러는 거예요. 그래서 "아니 아저씨 왜요? 프리통역이라고 나와 있는데요?" 저를 태우기 전에 일본 아줌마 둘을 호텔에 내려드렸는데 자기보고 욘사마 닮았다고 그랬대요. 그러니까 일본말을 좀 잘했으면 그 아줌마들을 꼬실 수 있었는데 그러지 못했다는 거죠. 행여나 그 아저씨가 그 다음부터는 완전히 따발총으로 차가 밀려서 20분 동안 계속 그 얘기만 하는 거예요. 사당동이 과천이나 안산 이런 데 사시는 분들이 서울에서 일하고서 마지막에 술 마시고 놀다 많이들 나가는 곳이다 보니까 이상한 술집들이 많아요. 쌍코피 터지는 날이라든지 이런 간판들이 많아요. 아저씨가 그 간판을 보자마자 물고기가 물 만난 듯이 저게 뭔지 아냐면서 막 떠들기 시작하는데 농담이 아니라 이 아저씨는 아침에 일어나서 운전대를 잡고 집에 들어갈 때까지 오로지 그 생각만 한다고 해도 과언이 아닐 것 같아. 이 아저씨는 쓰레기통을 보고도 얘기를 그 쪽 주제로 꺼낼 수가 있어요. 그 아저씨는 가능해요. 남들이 보지 못 하는 코드를 그 아저씨는 봐요. 매트릭스의 세계. 한편으로는 예술가가 아이디어를 구상하는 방식은 그 택시운전기사와 상당히 많이 닮아 있는 것 같아요. 집착이라는 것. 남들은 쓰레기통을

가지고서 음담패설을 만들어 낼 수가 없지만 그 아저씨는 만들어 낼 수 있는 능력이 있잖아요. 이 보이지 않는 연결고리를 그 아저씨는 만들어내요. 왜? 집착이라는 과정이 있기 때문이죠. B라는 친구가 잡생각, 황금티코를 작품화하기까지는 그런 집착의 프로세스가 생기게 돼요. 이 집착의 프로세스는 굉장히 유치하고 조잡하고 대박이라고 생각했는데 사실은 대박날 수 없는 이유를 가진 생각들을 하나씩 하나씩 풀어나가는 거예요. 이것을 만들면 사람들은 과연 뭐라고 그럴까? 반응. 어떻게 하면 이것을 만들 수 있지? 방법론. 이것을 왜 하는 것이지? 철학들을 계속 고민하는 거예요. 이후에 하다보면 어느 순간에 그것들의 연결고리가 풀리게 돼요. 그리고 적절한 타이밍에 구현이 될 수 있어요. 예술가한테 과연 쥐구멍에도 볕 들 날이 있을까요? 있어요! 누구나 자기 쥐구멍에 볕이 들 거예요. 대부분의 문제점이 이거에요. 자기 쥐구멍에 볕이 드는데, 어떻게 해야 할지 주저하다가 끝난다는 거예요. 대부분의 사람들이 자기 손에 권력이 쥐어지고 칼자루가 쥐어졌을 때에는 그것으로 무엇을 잘라야하는지 모르고 있어요. 왜냐하면 이미 잊어버리고 포기했기 때문에. 항상 나는 진짜 하고 싶은 것도 많고 아이디어도 많고 진짜 예술가의 이 열정과 뜨거움을 가지고 있고 다 좋은데 왜 나한테는 기회가 안 올까? 과연 나한테 그런 기회가 올까? 그러다가 자기의 마음을 새까맣게 불사르고 나서 잊어버릴 쯤에, 세상에 닳고 닳을 즈음에 어느 날 기회가 왔어요. 그런데 무엇을 할지 몰라요. 세상에 권력이 주어졌는데 그 권력을 정확하게 생각했던 대로 다 행사하는 사람들은 드물어요. 대부분의 사람들은 그 권력을 가지고 어떻게 할 줄 모르게 돼요. 사실 정치도 마찬가지이긴 해요. 저는 아이디어는 적금을 드는 것이라고 생각해요. 잡생각이지만 그것을 하나씩 하나씩 소중하게 생각하고 집착하고 그 옵세션의 프로세스를 통해서 언젠가 기회가 왔을 때 하나씩 하나씩 빼서 쓰는 거예요. 잘은 모르지만 제 주위에 있는 대부분의 아티스트들은 머릿속에 구현하고 싶은 아이디어가 몇 개씩 줄이 서있어요. 항상. 하지만 돈도 없고 기회도 없고 방법을 모르니까 너무 유치하고 쪽팔려서 못하는 경우가 많아요. 사실은 대한민국이라는 나라는 굉장히 작은 미술계를 가지고 있는데 거기에서 정말 괜찮다고 한 작가가 떠오르면 1년 동안 그 작가의 진을 다 빼놓기에 충분한 나라에요. 누군가가 잘한다고 해보세요. 얼마나 힘이 드는지, 병나요. 정말로 사람들한테 많은 관심을 받아서 기회가 엄청나게 한 사람한테 쏠릴 때 과연 그 작가가 또 잘 해낼 수 있을까요? 매일 밤 새가면서 열심히 해봐요. 병나요. 과연 그렇게 할 수

있어요? 못해요. 어떻게 해요. 중요한 것은 쥐구멍에 볕 들 날이 온다는 것 자체도 신경 안 쓰고 계속 아이디어들을 정립해놓다 보면 어느 순간에 그런 기회가 올 때 자연스럽게 쓸 수 있어요. 세상 사람들은 기회를 못 살려서, 그 많은 기회를 어떻게 감당해야할지 몰라서 사흘 분만 있으면 돈을 준다고 만들라고 하는데 지금 무엇을 어떻게 만들어야 되는지 모르고 시간은 촉박하고 이렇게 되는 거예요. 이렇게 인생이 스트레스의 순환이면 예술가를 어떻게 해요. 제가 자료들을 준비했었는데 춤추느라고 많이 못 봤네요. 워크숍이었어요. 춤을 배우려고 한 것이 아니었어요.

2007년도에 국립현대미술관에서 뽑은 올해의 작가에 제가 선정되었습니다. 400평의 전시장이 지금은 경쟁 방식으로 이루어지지만 2007년도 당시에는 대부분 올해의 작가에 되셨던 작가 분들이 많게는 연세가 70대였고 60대, 50대 작가였어요. 그런데 갑자기 30대 작가에게 올해의 작가를 최초로 주겠다고 하고서는 전시를 하자는 거예요. 걱정이 되었던 것은 그때까지 올해의 작가는 대부분 여러 선생님들이 평생 만들어 오신 작품을 모두 모아서 하는 회고전 형식의 전시였었어요. 그런데 갑자기 서울에 온지 7년 동안 작가활동을 하고 있는데 전시를 하자는 거예요. 걱정이 되잖아요. 그래서 주변에 큐레이터 선생님들을 찾아갔어요. 전시 제작 예산도 거의 없었고 어떻게 하면 좋을지 몰라서 찾아 갔는데 선생님들이 다 같이 하시는 말씀들이 완성도 있는 전시하라는 얘기에요. 여기서 완성도 있는 전시라는 것은 괜히 새 작품 만들겠다고 괜한 짓하고 이상한 모험 걸지 말고 우선 안정되게 회고전 하라는 얘기죠. 그래서 제가 미술관 큐레이터 선생님들이 앉아 계시는데 "이것은 제가 학교 졸업하자마자부터 만든 작품이고요. 이것은 지난 주에 만들었습니다." 하면서 7년 동안 만든 작품들을 70여점을 가지고 피티를 하고서 전시 형식을 말씀드렸더니 선생님들이 다 " 아주 좋아요. 그렇게 하면 되겠네요." 이러시는데 "죄송합니다, 잠깐만요. 플랜 B가 있습니다." 하고 미니어처를 만들어 왔어요. <사랑은 비를 타고(Singin' In The Rain)>(1952)라는 영화를 너무 좋아해요. I'm singing in the rain. 진 캘리(Gene Kelly) 아세요? 탭 댄싱? < 파리의 미국인(An American In Paris)>(1951)같은 거. MGM 영화사 아세요? 사자가 나와서 어흥 하는 영화사. 메트로-골드윈-메이어(Metro-Goldwyn-Mayer's Inc). 저는 어릴 적부터 그 대규모식 할리우드 스튜디오, 영화 스튜디오에 대한 판타지를 가지고 있었어요. 그래서 제가 제안한 것은 제 전 전시인 백남준 선생님 전시가 끝나고 3주의 세팅을

걸쳐서 제 전시가 오픈하는데, 그 3주 동안 미술관을 영화세트장으로 바꾸고 거기서 3주 동안 영화를 찍어서 세트장 밖에서 상영하겠다고 제안을 했어요. 그때 미술관의 학예연구사님들 표정들이 다들. 그런데 정말 기적같이 모두들 다 하자고 하시는 거예요. 그래서 하게 되었어요. <다큐멘터리 노스탤지아>라는 작품이었고요, 이 <다큐멘터리 노스탤지아>는 총 84분의 원테이크 영화에요. 여러분 천동설과 지동설 아세요? 천동설이 무엇인가요?

참가자 지구는 가만히 있고 하늘이 도는 것이요.

네, 천동설이에요. 보통은 영화를 만들 때 몇 대의 카메라가 있고 컷이 있어서 컷과 컷 사이에 세팅을 하고 다시 액션을 해서 찍는 것이 영화의 기본적 방식이라면 이 작업은 카메라는 가만히 있고 주변의 모든 것이 다 바뀌는 거예요. 예를 들어서 제가 여기 계시는 분들의 정면 샷을 찍고 측면 샷을 찍고 싶으면 카메라를 정지해서 측면에 가서 찍으면 되잖아요, 그런데 제가 한 방식은 무엇이냐면 제가 여러분의 측면을 찍으려고 하면 여러분들이 전부 다 의자를 들고서 도시는 거예요. 거기 벽 뒤에 서 계신 분들이 다 벽을 같이 이렇게 잡고 돌리시는 거예요. 천동설이에요. 여섯 개의 풍경을 하나씩 하나씩 85분 동안에 천천히 바꾸는 작업이에요. 원테이크라는 것은 교차로 찍어서 편집을 하는 것이 아니라, 한 번에 찍는 거예요. 그래서 한 번에 여섯 개의 풍경을 이렇게 천천히 바꿔요.

제가 1990년 여름 대학생 때, 커다란 배낭을 메고서 태백산맥을 종주하기 위해서 집을 나섰어요. 그런데 현관문을 나가려고 하는데 아버지가 붙잡고서는 "야 이놈아, 너 어디 가니!" "아버지, 태백산맥 30일 동안 종주하고 오겠습니다." "너 죽으려고 환장했냐!" "네가 그 문을 나가면 너와 나는 부자의 정을 끊는 거야!" 그러셔서 "네, 다녀오겠습니다." 그렇게 말씀드리고 태백산맥을 갔어요. 30일 동안 자연풍경을 보면서 걷는데 세상에, 인간이 만들어도 이렇게 아름다운 정원이 될 수 있을까 장소들을 보면서 다짐을 해요. 나중에 나이가 들면 여기에 다시 꼭 와야겠다고 생각하고 약 15년이 지난 시점에서 5만분의 1의 지도를 사서 그 장소를 찾아갔어요. 그런데 결국 못 찾았어요. 그 장소가 없는 거예요. 멀리 강원랜드 골프장으로 막 파헤쳐져 있고, 산꼭대기마다 풍력발전소가 돌아가고 있고, 이상한 고랭지 채소밭들이 펼쳐져 있고, 대규모의 산을 깎아서 인도가 만들어져있어요. 또 한편으로 생각하면 자연이 바뀔 수도

있는데 혹시나 내가 바뀐 것은 아닐까하는 생각을 했어요. 스무 살 때의 나는 30대의 감수성 보다 훨씬 민감한 감수성을 가지고 있을 때였고 지금은 감동 받지 않는 무언가에 대해서 혹시나 옛날에 감동을 받았던 것은 아닐까. 그래서 이 작품 <다큐멘터리 노스탤지아>라는 말 자체가 모순이거든요. 노스탤지아를 어떻게 다큐멘터리로 만들 수가 있겠어요. 다큐멘터리로 만들려면 1990년도에 카메라를 가지고 왔어야 되겠지요. 대신 미술관에 85분 동안 여섯 개의 풍경을 만들어요. 아버지 집 그리고 일하시던 약국의 거리, 농촌, 대관령 목장, 숲의 아침 그리고 산꼭대기에서 맞이하는 운해까지 여섯 개의 풍경을 미술관에 하나씩 하나씩 저렇게 만들어 놓은 거예요. 이 작품은 어떻게 보면 잊을만하면 한 사람씩 나와 가지고서는 뭔가 바꾸어 놓고 가만히 있어요. 계속 가만히 있어요. 시간은 흐르고 있는데. 그리고 소리가 없어요. 무서움이에요. 우리가 지루하다고 느끼는 그런 영화관을 가면요, 1분, 1초 여러분들을 가만히 놔두지 않아요. 압도적인 사운드 시스템과 3D와 화면이 급박하게 바뀌면서 모든 것들이 다 여러분을 압도하지만 여기는 사운드도 없고 심지어 카메라도 움직이고 않고 가만히 있다가 어쩌다 한 번씩 저렇게 화면이 움직여요.

참가자 실제 물인가요, 아니면 세트인가요?

여기는 국립현대 미술관이에요. 전시장이죠. 전시장을 저렇게 영화세트장으로 바꿔서 만든 거예요. 도로는 조금 전에 영상 속에서 카펫을 가지고 와서 깐 거예요. 비오는 장면이고요, 화면 속에 계신 분은 학예연구사 선생님이세요. 이 작품에서 중요한 것은 저렇게 가만히 있는 순간들이 굉장히 많은 것을 관객들에게 줄 수 있다고 생각해요. 우리가 보통 지루하다고 얘기하지만 언젠가 지루함이 도를 지나쳐서 지루하면 그 다음부터 두 번째 지루함이 찾아와요. 그 두 번째 지루함은 첫 번째 지루함과 달리 사람들을 철학적으로 사고하게 만들어 줘요. 여러분들은 텔레비전하고 같이 태어나셨잖아요. 평생 영화를 몇 편 보셨어요? 여러분들은 리모컨을 들고서 불후의 명곡을 틀면 프로듀서들이 그냥 노래 부르는 모습만 보여주면 되잖아요. 그런데 노래 시작부에서 계속 관객을 보여주고, 대기실을 보여주고, 관객들의 반응을 보여주다가 가수가 노래를 부르기 시작하면 화면을 위에서 잡았다, 옆으로 잡았다 하면서 2초를 안 넘기고 바꿔요. 왜요? 한 앵글로 2초 이상 틀어놓으면 관객이 지루하다고 채널을 돌리죠? 어떻게 보면 여러분들은 태어나실 때부터 엄청난 트레이닝을 받고

자라셨어요. 텔레비전과 같은 빠른 매체의 변화와 화면의 변화와 함께요. 제가 이 작업을 굉장히 느리게 진행하는 이유는 그 두 번째 지루함에서 어떻게 보면 저의 노스탤직한 그런 기분이랄까요? 이런 것들을 만들어내는 과정이에요. 보시면 다 스티로폼으로 깎아서 만든 것들이에요. 겉보기에는 그렇지만 완성이 되고 나면 아침 안개 속에서 숲에 햇살이 들어오는 모습을 볼 수 있어요. 그리고 배경을 바꾸고. 스티로폼으로 바위를 만든 다음에 아마추어 마술사가 연기를 내고. 어떻게 보면 클라이막스는 아버지에 대해 반란하는 제 모습입니다. 작품편집을 하지 않기 위해서 이렇게 크레딧을 만들어서 마쳤습니다. 이 작품은 처음 1990년 대학 때 갔던 여름 등산에 대한 기억과 이후 서른다섯의 작가로서 과거의 호기심으로 찾아갔던 산의 기억과 그리고 다시 찾아갔던 산행의 2년 이후에 국립현대미술관에 기회가 왔을 때 제가 전시를 했던 것에 대한 결과물입니다.

제가 즉흥적으로 워크숍을 진행했지만 제가 전달하고자 하는 메시지는 다들 이해하셨을 거라고 추측해도 되나요? 춤은 사실 2001년에 서울에서 <보라매 댄스 홀> 작품을 만들면서 춤 사진을 많이 찍었었고 그러면서 춤을 배우다보니까 여러 가지 재미있는 일들이 많아서 제 나름대로 느꼈던 것을 여러분들과 같이 공감해보기 위해서 몇 차례 걸었던 겁니다. 특별히 춤에 관심이 있는 분들은 따로 춤을 가서 배우시면 되고, 사실 예술가는 무엇을 해도 자기 버릇 남 못준다고 춤을 춰도 결국은 작품에 대한 생각을 할 수 밖에 없어서 제가 생각했던 것들을 여러분들에게 이렇게 경험으로써 같이 공유하고자 워크숍을 진행했습니다.

작품을 만드는 과정들, 프로세스들을 기록해 놓은 것들이고요. 비오는 장면을 만들기 위해서 노즐 체크 연습을 하고, 이것은 볏짚을 만들기 위해서 어떤 주막 건물을 허물 때 차를 가지고 가서 거기에 있던 초가 지붕을 뜯어온 거예요. 몇 년 동안 길거리에 디스플레이 되어 있었으니까 엄청나게 먼지가 많아서 씻어서 저렇게 말린 거예요. 이제 진행 과정들을 어떻게 할지 이런 식으로 간략한 시나리오를 쓰고 영화스텝들과 함께 미팅을 먼저 가져서 미니어처로 어떤 식으로 움직여야 계획하고 직접 시연해봅니다. 저것이 아까 연구했던 노즐이에요. 그래서 펌프로 비오는 장면을 만들어 보고요. 천장이 낮기 때문에 낮은 천장에서 비오는 장면을 할 수 있는 방법은 천장에 바운싱을 하는 거예요. 물을 위로 뿌리는 거죠. 인공조명에서 비가 잘 보이게 하는 방법들을 연구한 것입니다. 이것은 나무 깎는 것을 만드는

것이고요. 그렇게 해서 이것은 미술관에 설치하고 있는 장면인데요. 사실 그 미술관이 우리나라에서 최고의 미술관이다 보니까 아주 럭셔리한 큰 예산이 있어요. 그래서 예산을 가지고 전시장을 꾸미기도 하고 작품 프로젝트나 이런 렌탈 같은 것을 하기도 하고요. 도슨트 교육도 시키고 카탈로그도 만들어 주시고 다 하는데 작품 제작 지원비가 없어요. 그래서 저 전시장 벽 공사비용을 영화세트 제작비용으로 돌렸어요. 그래서 저 벽이 어떤 데는 붉으죽죽하고 어떤 데는 허옇잖아요, 저게 백남준 선생님 전시에서 사용했던 붉은 벽지를 그대로 찢은 상태에서 그대로 전시를 해서 그래요. 사람들은 그게 세트장의 일부니까 또 좋아하셨어요. 2분 만에 저 그래피티를 그려야 하기 때문에 이 친구들과 이 차를 먼저 그리고 이렇게 인조 잔디 같은 것들을 가지고 와서 깎고 스모크 머신 연습을 했고요, 또 재미있는 것을 보여드리면 이 작업 자체는 이런 식으로 미니어처를 만들었습니다. 그래서 미니어처로 동선을 연구하기도 하고요. 그런데 이 미니어처대로 꼭 되지는 않았어요. 원래 꾸몄던 장면이 하나가 더 있었어요. 이런 산 풍경이었는데, 기술적인 문제로 현장에서 해결이 안 되어서 바로 마지막 장면으로 넘어가게 됩니다. 제가 잠깐 간략하게 또 다른 것을 보여드리면 대부분 많은 사람들이 커뮤니케이션을 위해서 시나리오도 쓰지만 이런 식으로 드로잉을 합니다. 그래서 사실은 모든 작품이 간략하게 저 미니어처부터 드로잉을 근간으로 해서 시작하게 돼요. 이 드로잉은 2005년도에 과거를 찾아 산으로 왔던 경험을 한 이후로 짬짬이 그려 놓았던 그림들입니다. 질문 있으시면 말씀해주세요.

참가자 아직도 일반인의 입장에서는 미술이란 정말 어렵다고 말씀하셨는데, 전공자의 입장에서도 마찬가지로 어려운 거예요. 전시 보러 가면 솔직히 이해하기 난해한 작품들이 많이 있잖아요. 중견 작가고 유명하다, 좋은 작품이다, 이렇게 말씀을 하시는데 보면 무슨 소리인지 하나도 모르겠고요. 그렇다고 해서 옆에 설명을 붙여 놓은 것도 아니고 설명을 해주시는 분도 없고 그래서 불친절하다고 느꼈어요. 그런데 그런 작업들을 좋다고 평가하는데 어떤 이유에서인지 아무도 이해를 못 하고 있잖아요. 작품을 대할 때 보는 사람의 입장에서 그것을 어떻게 생각해야 될지 잘 모르겠습니다.

아까 파트너가 누구셨어요? 저 분하고 파트너 하신 분? 같이 파트너셨죠? 저분이 친절하시든가요?

참가자　어색했어요. 그러니까 그 상황을 받아들일 때 되게 조심스러웠고 예의 바르셨어요. 그러니까 작품을 이해할 때도 선생님처럼 소통을 하고 굉장히 고민을 해서 그것에 대한 제시물로 폭포 밑에서 노래하는 장면들이나 또는 선생님이 생각하기로 저렇게 <다큐멘터리 노스탤지아>를 연출하면서 실제로 엉성하게 이어지지 않은 부분까지 보여 주는 그런 성향. 결국 작가의 성향이라고 볼 수도 있잖아요. 작가가 자기한테 충실한 어떤 부분을 어떻게 보여줄 것인가를 소통의 측면으로 바라보거나 또는 그 작가의 어떤 정신성을 좀 더 정확하게 드러내는데 그것으로 소통이 안 된다든가 그런 입장이 아닐까 싶어요. 제 생각에는.

그런데 아까 전에 예를 들어서 같이 걸으시는데 내 딴에는 상대방을 친절하게 해주겠다고 움직이는데 서로 잘못 이해해서 다르게 한다든지, 아니면 좀 더 내가 간단하게 상대방에게 정확한 메시지를 보내기 위해서 이렇게 밀었는데 밀어붙인다고 얘기하고 그래서 너무 밀어 붙이는 것 같아서 살살 가볼까 하면 너무 소심해서 잘 모르겠다고 그러고 커뮤니케이션이라는 것이 그래요. 대부분. 그래서 작가와 관객 간에 관계도 대체적으로 그런 것 같아요. 그래서 일일 친절하게 설명을 하면 좋은 작가가 되느냐, 그것도 아니고 그렇다고 해서 내 작품 이해하시려면 공부하셔야 된다고 하면 안 좋은 얘기 들을 것이고 어떻게 해요? 이것이 굉장히 미묘하지만 작가가 작품만 보고서는 작품을 만드는 것이 아니기 때문에 고려해야지만 대부분 관객들이 미묘한 것들을 굉장히 쉽게 읽어내세요. 생각보다 쉽게 읽어내지만 한편으로는 거부감이 강할 수도 있다고 생각해요. 그래서 대부분 현대미술 접하시는 분들이 공부도 해야 될 필요는 있는데 공부도 미술 공부하라고 하면 괴롭잖아요. 그렇지만 왜 자꾸 재미있는데 도대체 무슨 생각으로 이걸 만들었을까 궁금하면 그때부터 공부를 하세요. 그리고서 제가 한국에서 활동을 하면서 굉장히 열심히 미술관 다니시고 작품 콜렉션하시는 분들, 미술 없이 못사신다는 분들도 만나보았는데 대부분 누가 시켜서 하는 것은 아니잖아요. 그리고 이세상의 모든 사람이 다 미술을 이해하기를 바라지도 않아요. 중요한 것은 호감에 의해서 만나는 것이고 호감에 의해서 교감이 이루어지는 것이고 그 호감에 의해서 관객과 작가가 연결되는 것이라 생각해요. 동물원 갔다가 우연히 미술관 들리는 거 아니에요. 대부분은 미술관에 작품을 보기 위해서 가죠, 그렇죠? 사실 명확한 정답은 못 드려서 죄송하지만 사는 게 그런 것 같아요. 다른 것 있으세요?

참가자　오늘 보여주신 벽화 같은 경우는 어떤 사고 팔수 있는 형태가 아니잖아요.

Who knows!

참가자　저는 잘 모르겠지만 미디어도 콜렉트를 할 수 있다고 들었는데, 그것이 어떤 식으로 이루어지는지 궁금합니다.

올해의 작가는요, 정말 재미있지만 전 해까지만 해도 국립현대미술관에서 올해의 작가로 전시했던 작가들의 작품 제작비를 지원해주지 않으셨기 때문에 일부러 작품을 사주셨어요. 그래서 대부분 국립현대미술관에서 작품을 콜렉션 하셨는데, 저 전시는 딱 들어가면 벽지가 한쪽에 발려져 있고 그다음에 다시 사진들이 걸려 있고 다음에 조그만 방에 세팅을 해서 영상이 틀어져 있고 그 방을 나오면 대규모 세트장이 걸쳐져 있어요. 세트장들이 걸려 있는데 거기에는 카메라가 한 대 놓여 있고 논 장면 등이 놓여 있거든요. 그리고 한쪽 구석에 비둘기 새가 이렇게 새장에 놓여있고. 국립현대미술관에서 그해 전시 콜렉션 커뮤니티가 열렸어요. 그런데 제 작품을 커미티에서 콜렉션하지 않으셨어요.

첫 번째는 무엇을 사셔야 될지 모르셨어요. 그 세트들은 대부분이 폐기처분되었어요. 제가 미술관에 작품수장고에 보관해 주시면 안 되는지 물어보니까 보관은 못해드리고 공짜로 보내드릴 수는 있다고 죄송하다고 했습니다.

두 번째, 영상작품을 콜렉션 한다고? 그래서 그해 콜렉션이 안됐어요. 이듬해에 마이애미 바젤 아트페어에 작품이 나갔고 한국 콜렉터가 콜렉션을 하셨어요. 그리고 제 작품 에디션이 6개인데 그다음에는 리스티라는 학교의 미술관에서 콜렉션을 하시고 그다음에는 뉴욕현대미술관에서 콜렉션 하시고 또 작품을 모마에서 콜렉션 하고 있어요. 스위스에 콜렉터가 컬렉팅하고 계시고 그다음에 삼성리움미술관에 콜렉션이 되고요. 그리고 마지막 하나 남았는데 원위치해서 국립현대미술관에서 다시 샀어요. 에디션 1번의 대략 4배 값을 주고 사셨어요. 두 번째는 리움에서 저 작품이 전시가 됐었는데 보신 적 있으세요? 거기에 <다큐멘터리 노스탤지아>가 일층에 세팅이 되어있어요. 폐기해서 버렸다면서요? 네, 버렸어요. 그런데 리움에서 강하게 원하셔서 할 수 없이 비싼 돈 주고 리움에서 다시 복원하셨어요.

작년에 복원을 하셔서 그 때 세트를 만들었던 사람들이 누구누구인지 찾아가서 그분들에게 비싼 돈 들여서 다시 만들었어요. 불과 파기한지 1년 뒤의 얘기에요. 그런데 어떡하겠어요, 작가가 창고가 있는 것도 아니고 작품을 껴안고 살 수는 없잖아요. 약간은 아쉬웠던 거죠.

참가자 그 상황이 50,60년대 때 파리의 퐁네프다리를 하얀 천으로 덮었을 때 그 다리의 정체성을 무너뜨리기 위해서 천을 쌌음에도 불구하고 나중에 그 천조가리들이 굉장히 비싸게 거래되었던 퍼포먼스를 리움에서 똑같이 한 것 같네요. 작품을 다시 비슷하게 재현을 한다는 자체가요.

거기에는 다분히 의도가 있었거나 아니면 세월의 아이러니가 있지만 저는 힘약한 작가로서 안 모셔다 준다는데, 할 수 없었죠. 다른 질문 있으신가요?

참가자 지금이 2013년 8월이잖아요. 지금을 기준으로 선생님께서 생각하시는 동시대미술에서 가장 중요한 덕목은 무엇이라 생각하세요.

동시대미술의 가장 중요한 덕목이요? 큐레이터 선생님한테 여쭤보세요. 저는 제가 중요하다고 생각하는 것은 오늘 다 말씀드린 것 같아요. 같이 느끼시고 하셨기 때문에 제가 특별히 드릴 말씀은 없는 것 같아요. 그리고 그것이 시간성이나 시대성이나 유행을 타는 것은 아니라고 생각해요.

참가자 실험 미술작가로서 단순한 질문인데요. 사회에서 작가가 어떤 존재이고 어떠한 역할을 할 수 있다고 보세요?

사회적인 얘기를 따지자면 시각예술작가는 결국 백수로 치부되게 돼요. 그래서 묘한데, 대부분의 의미에서 백수는 안 좋은 의미이지만 뒤집어서 생각하면 굉장히 좋은 점이 많아요. 제가 예를 들어서 남들 출근 시간에 출근 안 해도 되는 행복감을 아실 거라고 생각하는데, 다른 한편으로는 남들 퇴근할 때 퇴근 안 해도 돼서 저는 교통체증에 막혀 본 적이 없었어요. 항상 제 스튜디오 갈 때면 언제나 제가 일하고 싶을 때 일하다가 일찍 들어가고 싶으면 일찍 들어가도 되고. 일감이 없잖아요. 그런데 오라는 데는 없지만 갈 때도 많고 굉장히 바빠요. 전시도 봐야 되고 다른 작가랑 술도 마셔야 되고 또 작품 구상도 해야 되고. 그런데 또 한편으로는 일요일 날, 남들 출근안 할 때 남들 놀 때 노니까 이게 굉장히 부담스러워요. 그래서 일요일 날은 또 아침 일찍 나가서 작업실에서 혼자 정열을 불태워요. 어디

놀러가서도 남들 많이 가는 휴가철에 일요일 같은 날 움직이지 않아요. 남들 회사에서 열심히 일할 때 놀면 돼요. 저는 사업자등록증이 있어요. 그래서 자영업자에요. 사업자 명의의 작가 정연두에요. 그래서 관련된 여러 세금계산을 그런 것으로 합니다. 스튜디오는 반드시 있어야 돼요. 왜냐하면 꼭 스튜디오에서 작업은 안 해도 돼요. 하지만 내 생각을 표현하는 장소는 있어야 돼요. 하다못해 벽에다 종이쪽지 하나 붙여 놓고서 있더라도 중요한 것은 거기가 나의 공간이고 나의 생각을 펼칠 수 있는 공간이어야 해요. 가끔씩 큐레이터 선생님들이 작품 보고 싶다고 그럴 때 문 열어서 보여줄 수 있는 공간이 있어야 돼요. 사실은 손님이 안 오셔도 좋으니까 내가 이 작품을 만들 수 있는, 생각 할 수 있는 공간은 반드시 필요해요. 사진과 나오신 분들은 대부분 사진 스튜디오를 만드세요. 안 찍고 싶으면서. 또 영상과 나오신 분들은 컴퓨터 갖다 놓고 모니터 세팅하고 그러고 있으면서 게임만 해요. 조소과 나오신 분들은 좋은 책상에다가 공구세트를 벽에다 다 걸어 놓고서 배열해놓아요. 스튜디오의 형태는 각자 자기가 하고 싶은 대로 하는데 무엇이 되든지 내 공간이 필요한 것 같아요. 부모님을 잘 설득시켜서 이렇게 자식에 투자하신다고 생각하시지 말고 예술에, 우리나라 문화에 투자한다고 생각하시고 하시는 데까지 지원을 잘 해주십사 부탁을 잘 하세요. 이런 저런 아르바이트도 하시고요.

참가자 제가 간접적으로 질문을 했는데, 아주 적절한 대답을 해주시는 것 같아요.

예, 맞아요. 예술가는 사회의 필요한 존재라는 얘기 같은 것은 안 해요. 우리나라는 똑 부러지는 것을 좋아해요. 그래서 뭐 한다고 하면 다 좋은데, 예술한다고 하면 표정이 애매모호해요. 그래서 가끔씩은 이렇게 회사 다니는 사람들과도 얽히기도 하고 백수들과도 얽히면서 왔다 갔다 하지만 그 사이에서 객관적인 입장으로 남들을 이렇게 바라볼 수 있는, 한 발만 들여놓은 상태에서 볼 수 있는 관찰자의 입장이 저는 좋아요. 예술가 중에서 직접적으로 사회의 이슈에 부딪히고 싸우고 그 안에서 해결해나가시는 분들도 용기 있는 분이라 생각하지만 또 한편으로는 반드시 그 안에 자기 몸을 적셔가면서 있는 것과 한 발만 걸쳐놓고 관찰자로서 접근하는 것도 나쁜 방법은 아닌 것 같아요. 대부분의 예술들이 사회적으로 무언가를 바꿀 수 있다고 생각하면 정말 큰 착각인 것이 없어요. 못 바꿔요. 그런데 바꿔요. 왜냐하면 직접적으로 흡연은 당신을 죽이지 않습니다. 하지만 시간이 지나면

당신은 담배 때문에 죽어요. 저도 흡연자입니다만 죄송합니다. 예를 들면 이런 식의 것처럼 예술이라는 것이 사회의 미치는 영향이라는 것도 어떻게 보면 당장 예술이 사회를 크게 변화시킬 수 있거나 직접적으로 먹고 살고 하는데 도움이 안 될 것 같지만 결국은 시간이 지나면 그것이 사회에서 큰 역할을 하게 되고 또 그렇게 된다는 것을 많은 분들이 경험을 하셨죠. 적절한 대답이었으면 좋겠습니다.

감사합니다.



Section Workshop
2013.08.05

함성호 (건축가,시인)

함성호 건축가는 시인이자 건축가, 건축평론가이다. 이밖에도 그림과 미술, 만화, 영화 등 여러 분야의 비평과 전시 및 공연 기획등 다양한 활동을 전개하고 있다. 1990년 《문학과 사회》에 시를 발표하며 등단했고, 1991년《공간》에 건축평론이 당선되어 건축평론가로 활동하고 있다. 2007년에는 자신의 건축실험을 위해 일산신도시에 '소소재(素昭齋)'를 직접 설계하여 지어 올렸다. 저서로는 시집『56억 7천만 년의 고독』(1992),『聖 타즈마할』(1998),『너무 아름다운 병』(2001),『키르티무카』(2011)와 산문집 『허무의 기록』(1998),『건축의 스트레스』(2004),『당신을 위해 지은 집』(2011), 등이 있다. 2001년 현대시 작품상을 수상했고, '21세기 전망' 동인이다. 현재 건축설계사무소 EON을 운영하고 있다.

모바일을 통해 강연
동영상을 볼 수 있습니다.

창조하지마라, 연결하라.
사고하지마라, 반응하라.

* 본 자료는 강연의도 및 내용의 효과적인 전달을 위해 녹취록을 바탕으로 강연자가 재구성하였다.

예술은 과연 새로워야하는가? 우리가 가지고 있는 새로움에 대한 강박증은 어디서 유래하는가? 세대구분론에 의하면 세세한 차이는 있지만 문화의 변화는 대략 10년 주기로 이루어진다고 한다. 한 세대가 생각하는 비슷비슷한 동력들이 그 사회를 변화시키고 이끌어 간다는 논리다. 예를 들어 60년대 생들이 문화예술계에 나와 활동하게 되는 때가 서른 살, 그럼 90년대가 되고, 90년대의 문화는 이 60년대 생들이 같이 겪은 문화, 정치, 경제, 사상에 의해서 이루어진다는 것이다. 이런 현상은 한국에서 유독 뚜렷하게 의식되는 것 같지만, 이상하게도 전세계가 세대구분론이 얘기하는 변화의 공간으로 동일하게 옮겨가는 것 같다. 예술의 새로움은 사실 이 변혁의 중추를 맡은 세대들의 강박증에서 나온다. 전세대와 자신의 세대를 구분하려는 욕망이, 새로워야 한다는 강박증이다. 당연히 그래야 자기 자리가 확실하게 매김되기 때문이다. 문화는 전파되지 않는다. 문화는 한 지점에서 다른 지점으로 옮겨가는 것이 아니다. A에서 B로 옮겨 가다가 갑자기 C, D, E, F, G 등이 동요하기 시작한다. 이것을 나는 '문화의 비등점'이라고 하는데, 이는 물이 끓는 것과 비슷하다. 우리가 물 한 냄비를 끓일 때 물 분자들 중에 A라는 분자가 불이 닿는 바닥에 있다가 B라는 분자에게 전달하는 것처럼 생각되지만 사실은 A가 다른 여러 분자들에게 열을 전달하는 데는 한계가 있다. 일정 수준이 되면 다 같이 끓어버린다. 예술 역시 절대 전달되지 않는다. 세데구분론이 얘기하는 문화의 변혁은 이 비등점을 얘기하고 있는지도 모르겠다. 문화에서 비등점은 전시대와 구분되는 것들, 새로움이라고 해도 될 것이다.

그러면 도대체 뭐가 새로워야 하는가? 새롭다는 것이 뭔가? 나는 어떻게

새로워야 하는가? 사실 예술이 새로워야 한다는 생각은 근대적인 것이다. 인류의 역사가 2백 만년 이라고 한다. 그 동안 알타미르 동굴벽화에서부터 시작해서 계속 인간의 예술행위는 이루어져 왔다. 하지만 근대이전에는 예술이 새로워야 한다는 강박이 없었다. 이 새롭다는 생각이 나타나게 된 때가 18세기이다. 불과 3세기 동안 밖에 지속되지 않은 것이다. 그럼 18세기가 어떤 시기인가? 이 즈음에 소위 '구체제(anciant regime)'라는 것이 붕괴하기 시작한다. 그 전에 예술가들은 'artist'로 불렸다. 우리가 '예술가'라고 생각하는 것과 영어의 artist는 동일한 의미가 아니다. 당시의 사람들은 인공적으로 무언가를 만드는 사람이면 다 artist라고 했다. 미술을 art라고 부르지 않고 fine-art라고 부르는 것은 art와 구분하기 위한 것이다. art라는 말에는 수공예라는 의미가 들어있기 때문이다. 우리는 '장인(匠人)'이라고 부른다. 즉 우리는 예술가와 장인이라는 말을 구분없이 사용한다. 한국에서 장인이라는 사람은, 이를테면 옹기를 만든다고 하자. 옹기를 만드는 사람이나 도자기를 만드는 사람이나 똑같이 장인이다. 조선에서 예술가라는 개념은 없었다. 워낙 전인적인 사회라서 그런 구분이 필요 없었기 때문이다. 조선이 일본에게 지배당하던 시기에 와서야 일본을 통해 받아들이게 된 개념이 예술가다.

무슨 얘기냐 하면, 우리가 예술에 대해서 가지고 있던 새로움이라는 것은 우리가 가지고 있던 생각이 아니라는 것이다. 그런데 유럽도 새로워야 한다는 생각이 애초에 없었다. 유럽의 예술하는 사람들도 근대 이전에는 조선이랑 같았다. 일례로, 미켈란젤로는 석수장이였다. 지금으로 말하자면, 석수장이였고, 건축가였고, 화가였다. 런던의 세인트 폴 대성당을 설계한 사람은 천문학자였던 크리스토퍼 렌이었다. 마찬가지로 화성을 설계한 사람은 성리학자였던 정약용이었다. 왕의 명령이나 귀족, 교황의 주문으로 일정한 보수를 받고 일을 수행하는 사람들이었다. 당시 예술가의 사회적 수준이란 형편없었다. 하이든은 거의 헛간 같은 집에서 살았고, 모차르트도 별반 나을 게 없었다. 이들은 귀족들의 연회에서 연주했고, 음악회에서 귀족들은 자주 졸았다. 대부분 교향악의 마지막 부분이 웅장하게 끝나는 이유가 객석에서 졸고 있던 귀족들을 깨우기 위한 것이라는 말이 있을 정도였다. 예술가들은 친절하게 박수 칠 부분까지 음악의 형식으로 청중들에게 알려주는 예의까지 가지고 있었다. 구분해야 할 것은, 유럽의 귀족들은 조선의 성리학자들 처럼 학문의 수련을 통해 자신을 고양시키려는 생각이 없었던 사람들이라는 것이다. 그들에게 예술은 단지 자신의 소양을

뽐내는 도구에 지나지 않았다. 그런 사람들에게 봉사하는 예술가에게 예술이 새로워야 한다는 의식이 있을 리가 없었다. 단지 그 사람에게는 '곤조'가 있었을 뿐이다. 장인으로서의 곤조, 쉽게 말하면 일에 대한 자기고집, 자기방식, 이런 것은 현대의 건설노동자들에게도 똑같이 있다. 그런데 이런 통합적인 예술, 주문자들을 비롯한 사회구조가 18세기에 들어오면서 무너지게 된다. 귀족계급이 몰락하기 시작허고 프랑스대혁명이 일어나고 유럽 전체가 프랑스혁명의 열기에 휩싸이면서 군주제가 무너지고 민주주의가 시작된다. 새로운 상공업으로 부를 축적한 신흥부르주아지가 등장하고, 이 사람들이 귀족들의 위상을 대체한다.

귀족의 잠도 깨워주던 예술가들이 18세기 신흥부르주아지들에게는 다른 태도로 대했다. 귀족들은 몰락하면서 예술가들의 그림을 살 수 없게 되었고, 신흥부르주아지들은 과거 귀족들의 집에 사치품이나 생필품을 대던 사람들이었다. 이들은 예술에 대해 깊이 있는 이해가 있는 사람이 아니었다. 예술가들은 이 무식한 구매자를 곤란하게 여겼다. 여기서 예술가들이 부르주아지들의 천박성과 결별하게 된다. 여기서부터 예술가들의 딜레마가 시작된다. 작품을 팔아야 하지만 구매력이 있는 신흥부르주아는 무식하고, 자기 작품을 알아주는 귀족들은 돈이 없었다. 18세기예술에서, 낭만주의 예술에서 나타나는 광인들은 세계를 고민해서 미친게 아니다. 팔아먹을 데가 없고, 속물들에게 머리 숙이기 싫어서 미칠 수밖에 없었다. 그리고 예술가들은 혼자서 작업하기 시작한다.

이제 부르주아지들 가운데 예술에 눈을 뜨게 되는 사람들이 나타난다. 이 사람들이 최초의 화상들이다. 그리고, 예술은 급격하게 막 떠오르는 자본주의에 편입되고 상업화 된다. 돈 계산이 빠른 부르주아지들은 혼자 쳐박혀 활동하고 있는 예술가들을 모아 작품들을 팔 궁리를 한다. 갤러리, 화이트 큐브의 공간이 탄생한다. 오늘날의 갤러리는 귀족들의 거실에서 생겨난 것이다. 귀족들의 응접실에 걸린 그림을 이제는 사고, 팔았다. 천박한 부르주아들이 와서 이발소에 걸린, '가화만사성(家和萬事成)' 이렇게 적힌 글귀를 보고, 좋아라, 하며 사 가지고 가는 격이었다. 예술가들에게는 이게 하나의 호재였다. 왜냐하면 무식한자본가들한테 무릎 꿇지않아도 되고 중계하는 화상들은 어느 정도 안목이 있었고, 귀족들에게 하듯이 깍듯이 대하지 않아도 되었다.

그리고 새로운 과학기술의 혁명이 일어난다. 원근법이 나타난 이후

광학기술의 발달로 사진기가 등장했다. 무식한 부르주아에게 전시대와 같이 사실적인 그림을 공급하던 화가들에게 사진기는 저주였을 것이다. 그러나 여전히 사실주의 회화는 알기 쉬웠고, 인기가 있었다. (지금도 그렇기는 하지만)이 시대까지 화가는 색을 잘 만드는 사람들이기도 했다. 돌을 갈고, 식물에서 얻은 물감으로 나름대로의 색을 만들어서 썼다. 그리고 그 물감으로 눈에 보이는 대상을 재현하는데 예술가의 재능이 발휘되었다. 그러나 인상주의 회화는 이 판도를 바꿔버렸다. 빛이라는 문제가 우리 눈에 보이듯이 단순하지 않다는 과학적 사실을 받아들이면서, 눈에 보이는 대상에 대한 더 본질적인 문제에 집중하게 되었다. 이제까지의 미술이 감각적 사실을 재현했다면 인상주의는 과학적 사실을 재현했다. 그리고 그것을 감각적으로 그려나갔다. 당연히 사람들에게 외면 받았다. 본질 따위는 사람들에게 관심 밖이었다. 참으로 대중은 어떤 전위의 예술가 보다 더 전위적이다. 우리는 영원히 감각의 문제를 떠날 수 없다. 대중들이 그것을 간파한 것이다.

12세기까지의 유럽은 로마인들이 야만인이라고 불렀던 동네였다. 로마에 들어 온 유럽인들은 이 발달한 문명에 놀라지도 않았을 정도였다. 그들에게 로마는 이해 할 수 없는 문명이었다. 그들에겐 집안에 화장실이 있다는 것도 이해 할 수 없는 일이었다. 아무데서나 볼일을 보면 되지 불편하게 꼭 화장실을 찾아야 할 이유를 알 수 없었던 것이다. 18세기 초까지 유럽의 집에서는 굴뚝이 없었다. 이렇듯 유럽은 아직 깨어나기 전이었다. 그런 시기의 사람들이 종교에 심취하고, 십자군전쟁을 일으켜 이슬람문명을 접하게 된 것이 (실질적인)유럽문명의 시작이었다. 그들은 이슬람의 문학, 수학, 철학, 화학, 등, 선진적인 문명들에 매료되었다. 이슬람은 이미 7, 8세기에 그리스의 문헌들을 번역하여 고대 사회의 지식들을 이슬람 문명에 흡수하고 있었다. 유럽의 기독교도들이 이 찬란한 이슬람문명을 접하고 받은 충격이 유럽의 르네상스이다. 드디어 유럽의 중세인들이 과학에 눈을 뜨기 시작한다. 예술도 마찬가지로 분석적 사고방식을 가지게 된다. 인상주의 시대에 각광 받았던 과학기술이 광학이다. 어둠상자에서 상이 맺히는 것을 보고 공간을 인식하게 되고 빛에 대한 고민이 시작되었다. 과학자들이 빛에 대한 여러 가설들을 내놓고 예술가도 그것에 호응한다. 쇠라는 우리가 보고있는 색이 하나의 입자들이 모여서 된 것이라는 생각에서 점묘화법을 만든다. 모네는 사물에 떨어지는 빛이 어떻게 자신에게 들어오는지를 고민한다. 세잔은 같은 상을 계속 다르게 만들어 간다. 빛에 의해 하나의

형태가 만들어지는 과정을 밝히는 것이 그의 고민이었다. 이 모든 것이 과거처럼 오브제의 느낌을 리프레젠테이션하는 것이 아니라 머릿속에서 재해석된 결과물들이었다.

이제는 자본가들도 주문없이 생산되는 작품에 대해 입장을 가지게 된다. 예술성과 동시에 상업성을 추구하게 되었다. 이 두 관계는 어느 것이 먼저 랄 것도 없이 서로가 서로를 보완했다. 예술성이 상업성을, 상업성이 예술성을 보완했다. 그럴 수 있었던 것은 이제 20세기 초의 예술은 모든 것이 철저히 기획되었다. 신화가 만들어지고, 그것이 팔렸다. 뉴욕은 예술시장의 소돔이었다. 예술가들은 이 기획의 부속물이 되기 위해 튀어야 했다. 바야흐로 예술가와 화상과 자본가가 한 생산 라인에 서게 되었다. 사실 예술에 있어서 새롭다는 상표는 자본주의 체제에서나 의미가 있는 것이다. 만약 자본주의 체제가 아니라면 새롭다는 것은 경이로운 재능으로 감탄의 대상 정도 일 것이다. 그 경이로운 재능이 팔 수 있는 것이 될 때, 그것은 한 개인의 재능이 아니라 상표가 된다. 새롭다는 상표가 붙는 것이다.

자본주의사회에서 새롭다는 것은 고정관념을 깬다는 것이다. 고정관념을 깸으로 해서 다른 상품(예술)과 구분되고, 신상품으로 팔 수 있게 된다. 그러나 예술의 의미는 인간 인식의 지평을 확대, 확장하는 것이다. 단순히 고정관념을 깨는 것이 아니라, 이미 있는 것들을 연결해서 그것을 통해 인간의 감각을 반응하게 하고, 인식을 새롭게 하는 것이 아니라 재고하게 하는 것이다. 렘브란트의 그림이 의미는 그가 중세신학에 대한 새로운 해석을 그 무엇도 아닌, 회화 자체로써 했기 때문이다. 원근법은 중세회화로 하여금 새로운 신학적 해석을 말로 하는 것이 아니라 그림으로 하게 했다. 천국을 지상의 시각으로 구현한 것이다. 하지만 현대부르주아예술에서 새롭다는 것은 단순히 고정관념을 깨는 것이다. 그림으로 현상을 해석하는 것이 아니라, 말로 해석했다고 주장하고, 그러니까 다르게 봐 달라고 주문까지 한다. 심지어 현대미술에서 새롭다는 것은 이 물질을 저 물질로 대체하는 것이 되어버렸다. 고정관념이 깨지고 나서 어떻게 된다는 것인가? 그것들은 무엇과도 연결되지 않고, 파편으로 남는다. 무엇과도 연결되지 않는 파편은 쓰레기통 속에 들어가야 한다. 그래서 현대의 전시장은 쓰레기통이 되어버렸다.

현대예술에서 새로움은 또 한 작가에게 전유된다. 그런데 우리에게 있어서 한 작가에게 전유되는 새로움은 오히려 부자연스러운 것이다. 예를 들어,

어느 날 안평대군이 무릉도원에서 노니는 꿈을 꾸고 안견을 불렀다. 안견은 안평대군의 꿈을 그렸다. 몽유도원도의 주제와 소재는 화가의 것이 아니다. 더군다나 그 그림은 화가의 손을 떠나 계속 그려지기까지 한다. 당대의 명유들이 그림에 계속 감상을 적었고, 그렇게 몽유도원도는 명품이 되었다. '작품에 손대지 마시오'가 아니라, 작품에 손을 대는 것이 일상적인 일이었다. 심지어는 그림의 여백에, 혹은 그림 뒷면에 감상기를 남겼다. 몽유도원도가 그려진 것이 15세기의 일인데 19세기 까지 계속 글이 덧붙여졌다. 무려 400년 간 그려진 것이다. 그림은 안견이 그렸지만 작품 전체는 안견의 작업이다, 라고 말 할 수 없다. 세한도 역시 끝나지 않은 그림이다. 그리게 된 이유와 감상까지 한 화폭에 다 담겨져 있고, 거기에 덧붙인 글씨까지 14미터가 넘는 대작이다. 우리의 전통에서 하나의 작품에 하나의 작가만이 존재해야 한다는 의미의 독창성은 없다. 수많은 세월, 많은 사람들이 그것을 만들어 왔다. 여기에 새롭다는 것은 아무 의미가 없다. 조선의 그림이 계속해서 그려지고 있다는 말은 무슨 말인가? 그것은 바로 예술이 우리의 삶과 연결되고, 계속 반응하고 있다는 말이다. 우리의 삶속에서 연결되고, 반응하여 느낌을 끌고 오는 것, 그것이 예술이다.

Section Workshop
2013.08.06



김현진 (큐레이터)

김현진 큐레이터는 비평가이자 연구자로서 활동 중이다. 1999년부터 루프, 쌈지 스페이스, 아트선재센터 어시스턴트 큐레이터를 거쳐 네델란드의 반아베미술관, 인사미술공간, 계원예술대학 내 갤러리27 등의 기관에서 초청 연구원 또는 객원 큐레이터로 활동하였다. 2008년 제 7회 광주비엔날레의 공동 큐레이터, 2005년 9회 이스탄불비엔날레 큐레토리얼 어시스턴트를 역임했다. 주요 전시로는 〈플레이타임–에피스테메의 대기실〉(문화역 서울 284), 〈시선의 반격〉(두산 갤러리, 2009), 〈L' appartement22〉(Rabat, 2010), 〈Plug–In#3–밝힐 수 없는 군중들〉(반아베 미술관–Eindhoven, 2006) 등이 있다. 이외 다양한 전시의 도록에 글을 기고하거나 편집, 출간했으며, 국내외 여러 미술 잡지에 기고하였다. 현재 일민미술관 학예실장으로 있다.

〈밝힐 수 없는 군중Undeclared Crowd〉 전을 통한 전시 작법의 이해

안녕하세요. 저는 일민미술관에서 학예실장으로 근무하고 있는 김현진입니다. 오늘은 워크숍에서는 그동안 제가 했던 프로젝트를 보여드리고 설명하겠습니다. 오늘 보시게 될 프로젝트는 두 가지입니다. 하나는 예전에 리서치 큐레이터로 일했던 반아베미술관에서의 <밝힐 수 없는 군중 Undeclared Crowd>인데. 소장품 전시이지만 소장품에 관한 전시로만 볼 수 없는 전시였습니다. 특수한 공간의 건축적인 개념이 가미된 전시였습니다. 그리고 그런 건축적인 제스쳐가 독립큐레이터로써 마지막으로 기획을 했던 <기울어진 각운들>이라는 최근 전시에 도입이 되었습니다. 이 두 가지 전시에 대해서 이야기하겠습니다.

일단 반아베미술관에 대해서 조금 설명을 드리겠습니다. 유럽에 있는 중급 이상의 규모를 가진 미술관입니다. 이 미술관은 콜렉션이 굉장히 좋기로 유명합니다. 네덜란드 아인트호벤에 있는 시립미술관입니다. 반아베라는 사람이 갖고 있던 갖고 있던 콜렉션(Collection)을 시(市)에 기증하면서 미술관이 만들어졌습니다.

콜렉션이 일찍부터 시민의 세금으로 축적이 되고 있었습니다. 지금은 미술 씬(Scene)이 글로벌해지면서 제3세계 미술들과 비서구 중심으로 확장되었지만 80년대까지만 해도 프랑스나 독일, 뉴욕 화단이 중심이었습니다. 반아베 미술관은 네덜란드 미술관이지만 영미권의 앵글로색슨족 작가들의 작업이 많이 구축이 되어있습니다. 국제적인 현장에서는 주도적인 포지션을 갖고 있는 찰스 레저라는 큐레이터가 반아베 미술관의 새로운 디렉터로 오게 되었습니다. 그분이 디렉터로 오면서 이전의 콜렉션의 신화에서 벗어나서 새로운 시선에 의해서 미술관 수장품들을 통한

새로운 전시 시리즈를 만들겠다는 의도를 갖고 플러그 인(Plug in)이라는 시리즈를 기획하게 됩니다. 반아베미술관에 가면 현재도 플러그 인 시리즈가 계속되고 있습니다.

콜렉션 전시를 하는 방법은 여러 가지가 있습니다. 보통 제일 많이 하는 방법은 특정한 시기를 잡아서 역사적인 관점이나 미술사적인 관점으로 접근을 하는 것입니다. 보통 이런 큰 미술관에는 인하우스(In house) 큐레이터를 채용합니다. 미술관 내에 오래 일한 큐레이터는 미술관 내부의 여러 가지 구조나 시스템을 잘 이해해서 유지를 잘할 수 있고 내부의 소장품들을 잘 이해하면서 전시를 만들 수 있다는 강점이 있지만 기관적인 틀에 고착되는 위험성을 안고 있기도 합니다. 신선한 사고나 관점을 갖지 못할 수도 있습니다. 그래서 외부에서 큐레이터를 불러들이고 리서치큐레이터십(Research Curatorship)을 만들어서 소장품 전시를 시도한 것입니다. 젊은 세대의 큐레이터를 불러서 리서치를 시키고 그것을 통해서 전시를 만들어갔습니다.

제가 갔을 때에는 미술관 내부 상황이 조금 불안정한 시기였습니다. 새로운 디렉터가 오고서 그동안 있었던 큐레이터들이 해고당했어요. 새로운 디렉터가 정치적인 입장과 주관을 갖고 있는 인물이여서 제1세계 서구 미술관을 어떻게 더 글로벌한 열린 플랫폼(Platform)으로 만들 것인지에 대해서 고민했었습니다. 여기서 글로벌이라는 것은 제1세계 서구 중심이 아니라 다양한 문화권과 제3세계도 포괄할 수 있는 지평인데, 그 지평을 어떻게 미술관에 수용할 것인지에 대해서 연구했습니다. 디렉터가 그 내부에서 오래 일했던 스텝들에게 그러한 것들을 요구하던 시기였습니다.

우선은 제가 기획했던 전시의 전시장 전경을 보여드리겠습니다. 이 도면도를 보시면 여러 개의 방이 있는데 각자 작가와 큐레이터가 하나씩 맡아서 큐레이팅을 했습니다. 작가와 외부 큐레이터가 기획한 콜렉션 전시들이 시도가 된 것입니다. 이 방의 사이즈를 보시면 11m에 7m예요. 천장이 굉장히 높습니다. 제가 왜 수치를 알려드리냐면, 물리적인 공간을 상상해보시라는 것입니다. 수치 자체가 중요한 것이 아니라 물리적인 공간을 상상하는 게 더 중요한 것입니다. 보통 미술계에서 전시란 쇼업(Showup)을 하는 장이라고 생각하는 경우가 많은데, 저는 전시란 미약하고 취약하고 존재라고 생각합니다. 왜냐하면 항상 없어지기 때문입니다. 전시는 일시적이기 때문에 재생이 절대로 불가능합니다. 어쨌든 오늘은 사라진

전시에 대해서 보는 것이기 때문에 상상을 해주시는 게 중요할 것 같습니다.

방은 두 가지의 공간으로 마주보고 있었습니다. 사실 첫 번째 방은 삼면이 평면적으로 되어있고, 그 반대편에 다른 방이 있었습니다. 이 방에는 댄 플래빈(Dan Flavin)의 <무제>라는 작업이 있었습니다. 이 작품은 55개의 원모양의 형광등으로 이루어졌습니다. 그리고 그 반대편에 위치 한 이 벽에 걸리는 작품들은 다 소장품이고 이 중에서 일부 작품만 외부에서 추가를 시켜서 설치를 했습니다. 총 68개 정도의 작품이 벽면을 덮고 있었습니다. 이전에 인상파의 살롱전시를 생각하시면 될 것 같습니다. 작품을 무작위로 거는 방식으로 설치를 했습니다. 작품 선정의 기준이 있다고 한다면 저의 선호도였습니다. 반아베 미술관에는 디지털데이터베이스(Digital Data base)가 있습니다. 리서치를 하려면 전체 소장품을 봐야 하기 때문에 작품들을 쭉 보면서 제가 마음에 드는 것을 골랐습니다.

우선 작업을 보여드리겠습니다. 미술사의 등장하는 작가의 작업들도 상당히 많고, 네덜란드 지역작가도 있습니다. 아인트호벤이 벨기에 쪽이랑 가깝기 때문에 그쪽 지역의 작가들도 있습니다. 어두운 동화적인 작품들이 많았습니다. 사이즈도 다 제각각이었습니다. 이 작품들은 미술관에서는 작은 작업들입니다만 제가 선택한 콜렉션에서는 아주 중요한 작업들이 몇 개 있었습니다. 엔디 워홀(Andy Warhol)의 '전기의자' 같은 값비싸고 역사적으로 중요한 작업들도 있지만, 수십 년 동안 수장고에서 잠자고 있던 작품들도 있었습니다.

몇몇 고가의 작품은 프레임을 제거하지 못했고 나머지 작품들은 프레임을 제거할 수 있었습니다. 서구의 미술관들은 작품을 보존하고 관리하는 체계가 굉장히 엄격합니다. 프레임은 뗀다는 것은 굉장히 많은 논의와 절차가 필요합니다. 테크니션(Technician)들이 작품들이 빛에 어느 기간 동안 노출이 되었을 때 그 다음에 어느 기간 동안 빛을 차단해야만 종이와 잉크가 보존되는지를 과학적으로 검증을 한 뒤에 전시를 합니다. 이 미술관은 콜렉션 자체에 자부심을 갖고 있던 곳이라 그런 시스템이 굉장히 잘 되어있었습니다. 테크니션들의 수준도 높았습니다. 소위 1세계의 아주 이상적인 시스템을 갖고 있는데 그 시스템이라는 것은 잘 보존될 때는 이상적이지만 어느 순간에는 시스템이 겉치레로 작용할 수 있습니다. 저는 중간에서 양쪽을 잘 활용했습니다.

작품을 계속 보시겠습니다. 이런 드로잉 판화들, 어딘지 묘한, 동화적이지만 그로테스크한 작품들, 알 수없는 이미지들, 추상적인 이미지들이 여러 가지로 뒤섞여있습니다. 이 작업들을 고를 때는 국적이나 역사적인 카테고리나 문화적인 맥락들을 전혀 고려하지 않았습니다. 오직 고려한 것은 저의 선호도입니다. 사실 큐레이터는 콜렉터가 아니기 때문에 취향으로 작업을 판단하지만은 않습니다. 제가 이 전시의 작품을 선정할 적에 개인이 아니라 큐레이터라는 주체로 놓고 저의 선호도를 투사했다고 보시는 게 맞을 것 같습니다. 큐레이터가 갖고 있는 선호도라는 것은 굉장히 복합적인 것입니다. 저의 성별이나 문화적인 배경과 같은 여러 가지 주체적인 층위들이 아주 복합하게 섞여있는데 저는 그것을 아주 적극적으로 활용했습니다. 전혀 연고가 없던 서구의 미술관에 가서 그 미술관의 콜렉션을 다룬다는 것에 대해서 처음부터 많은 고민이 필요했어요. 저는 서구의 교육도 좀 받았지만, 기본적으로 한국에서 교육받은 사람입니다. 여러 가지 복합적인 교육을 받았습니다. 저는 그런 복합적인 영역이 저에게 다 있다고 생각했습니다. 그래서 큐레이터로서 내가 보는 형식적인 관점들을 복합적으로 고려한 작업 설정을 할 수 있었습니다. 오히려 내 주체성을 강하게 긍정함으로써 서구의 견고한 콜렉션의 벽을 편하게 접근할 수 있었다고 할 수 있겠지요.

무작위로 작품을 100여개쯤 고른 다음에 거기서 다시 셀렉션(selection)을 하는 과정이 저에게 주어졌습니다. 이 과정에서는 디렉터의 많은 결단이 필요했습니다. 이 미술관의 디렉터가 사실 굉장히 호의적이었습니다. 이런 콜렉션을 한번 꺼냈다가 다시 집어넣는 것은 굉장히 어려운 일입니다. 작품을 쭉 펼쳐놓고 보면서 시각적으로 편집할 수 있는 과정을 가질 수가 있었습니다. 작품을 설치를 할 때 어떤 작업이 더 유명하고 덜 유명한지 위계를 설정하지 않고 쭉 펼쳐놓은 상태에서 이 작업과 이 작업이 이웃하는 요소들을 생각했습니다. 전시라는 게 어떤 때는 합리적이고 논리적으로 나오기도 하지만 가끔은 직관적으로 이루어지기도 합니다. 이런 방식에서 중요했던 것은 위계나 문화적인 카테고리를 뛰어넘는 무작위성입니다. 그 무작위성을 통한 '함께하기'라고 할 수 있겠습니다.

이 미술관의 공간은 원래 사각형의 완벽한 화이트 큐브입니다. 벽 앞에 하나의 벽을 더 세웠습니다. 그래서 마치 기울어진 것처럼 벽을 세웠습니다. 완벽하게 위장된 하나의 벽을 세운 것입니다. 벽을 세울 때 주의했던 것은

벽에 무언가 긴장감을 부여하는 것이었습니다. 그래서 테크니션과 각도를 재고 계속 움직이면서 벽의 기울기를 잡았습니다. 결과적으로 5도가 기울어지고 3도 정도 뒤틀린 벽이 됐습니다. 하지만 사실 수치는 중요한 것이 아닙니다. 왜냐면 어떤 공간인지에 따라서 벽의 각도가 달라질 것이기 때문입니다. 물리적인 공간에서 내가 원하는 어떤 긴장감을 만들어내기 위해서 어떻게 공간에 개입할 수 있는 제스쳐를 불러들일 것인가를 고려했을 적에 물리적인 결정은 달라질 수 있는 것입니다. 그 당시에는 천장이 높았기 때문에 벽을 아주 살짝만 기울여도 가까이가면 쏟아질 것 같았습니다. 사실 입구에서 벽까지 거리가 있어서 관람객이 전시장에 들어가자마자 벽이 기울어져 있다는 느낌을 받을 수는 없고, 뭔가 벽에 그림이 많이 걸려있는 느낌정도를 받게 됩니다. 근데 벽에 가까이 가면 벽이 살짝 기울어져있고 그림이 클립으로 꽂혀있어서 떠있는 것을 확인하게 됩니다. 약간 이상한 느낌이지만 왜곡상태를 정확하게 인지하지 힘든 상태인 것입니다. 근데 가까이 가면 갈수록 벽이 기울어져있기 때문에 아무래도 작업을 보는 자세가 달라집니다. 몸을 많이 꺾을 필요는 없고 살짝 꺾어야 하는데 그것은 평상시에 전시를 보는 몸의 습관과는 다른 포즈를 취하게 합니다.

이런 전시를 통해서 건축적인 제스쳐로 몸의 반응을 불러일으킨 것은 전시 공간이라는 물리적인 공간을 안무적인 공간으로 생각하기 때문입니다. 저는 관람객의 경험이 매우 중요하다고 생각합니다. 전시를 보는 경험은 3차원의 공간에서 눈과 몸이 움직여야만 합니다. 사실 요즘 인터넷을 통해 작품이 대략 설치된 사진을 보고서 전시를 봤다고 생각하지만 그것으로 절대 전시를 봤다고 할 수 없습니다. 전시는 3차원의 공간이 절대적입니다. 공간을 움직이는 관람객의 몸이 어떻게 이 작업과 이 작업을 연결하는지, 다시 이 관계가 어떻게 몸을 통해서 만들어지는지에 대한 경험을 하게 되는 것이 전시의 경험입니다. 동시대 미술에서 우리가 전시를 통해서 얻어야 할 것은 공간적인 경험이라는 것입니다. 움직임의 겹들이 동선을 이끌거나 관계를 만들고, 이웃하는 작업들과의 관계를 통해서 시선과 몸이 그것을 통과해 나가는 것, 그것이 종합되면 전시의 경험으로 만들어지는 것이 제가 관심을 두는 부분이고 전시를 만들 적에 고려하는 부분입니다. 이 전시에서도 몸이 갖는 포즈를 다르게 했습니다. 평상시에 전시를 관람할 적에 시선을 위아래로 정도로 움직이던 눈을 어떻게 바꿀 것인가를 고민하고, 몸을 약간 불편하게 뒤를 젖혀야하는 상황을 만들었습니다.

그리고 이 기울어진 벽 맞은편에 있던 작품이 빔 작업인데 이 빛이 굉장히 강했습니다. 그래서 이 전시 이후에 드로잉 작업들이 5년 정도 바깥에 못나가게끔 금지령이 내려졌습니다. 빔의 빛이 너무 강하다보니 작품을 보호를 하기 위해서 5년을 수장고에서 잠을 재워야하는 상황이 됐습니다. 이 빛 때문에 외부와 단절된 비일상적인 느낌을 전시장에 들어오자마자 확 받게 됩니다. <스페이스 오디세이>라는 영화에서 하얀빛이 나오는데 그 빛과 비슷합니다. 이 빛은 비일상적입니다. 저 형광등 빛으로 아주 이상한 느낌을 받게 됩니다. 일상과 단절되고, 단절을 통해서 반대편 공간으로 걸어 들어가게 되면서 몸이 다른 반응을 하게 하는 것입니다. 저는 저 작업을 조명으로 썼습니다. 저것 외에는 조명이 없었습니다. 그래서 반대편 벽에 그림들이 저 조명을 받아야만 드러날 수밖에 없는 그런 효과를 노렸습니다. 저 작품의 빛은 아주 숭고한 빛은 아니고 사실은 조명 기능을 했던 것입니다.

그리고 작품의 프레임을 다 떼고 걸었습니다. 사실 여러분들에게는 프레임을 떼는 게 별 게 아닐 수 있는데, 유럽의 미술관은 안전제일주의입니다. 작품이 다 문화적인 자산이기 때문에 작품을 저렇게 건다는 것은 상당히 위험한 것이라고 생각을 합니다. 저렇게 작품을 빨래 널듯이 걸어놓은 것을 본 경험이 없었기 때문에 어떤 사람은 굉장히 불안한 기색을 보이기도 했고 재밌어하는 사람들도 상당히 많았습니다.

사실 제가 취한 제스쳐들은 미술관의 터부와 관습들을 건드리는 작업이었습니다. 하지만 그렇다고 해서 깎아지르듯 벽을 기우는 것이 아니라 살짝만 벽을 기울였습니다. 기울어진 벽이 불러일으키는 불안정성. 저는 그런 불안정성과 불안함, 그런 것들을 전시장 안에서 보여주고 싶었습니다. 그래서 약해보이거나 떨어질 것 같아 보이거나, 사실 발생하지는 않지만 그런 잠재성이 있는 분위기를 연출해보고 싶었습니다. 왜 그랬냐면 역시 다시 서구 미술관의 견고한 시스템으로 돌아가서 생각해 볼 수 있습니다. 서구 미술관은 안전제일주의 때문에 작품의 유지와 보수에 굉장히 민감해서 그것과 관련된 아주 훌륭한 시스템들을 갖고 있지만, 동시에 그것이 만들어내는 아주 엄청난 견고성과 관습이 있습니다.

서구 현대미술에서 제도비판이 생겨나게 됩니다. 미술관에서는 안 되는 것이 너무 많습니다. 미술관은 작가들에게 제약을 많이 가합니다. 그림들도 다 장갑을 끼고 만져야 합니다. 절대로 맨손으로 만질 수가 없습니다. 그리고 큐레이터가 직접 만질 수가 없습니다. 테크니션들이 만집니다. 그 과정에

시간이 너무 많이 걸립니다. 그런 것들은 상징적으로 이 사회가 갖고 있는 좋은 부분일 수도 있지만 역으로 덫이 되는 안전제일주의나 실제 현실에서 불안전성을 실험할 수 없는 그런 영역들을 상징하기도 합니다. 그래서 저는 불안정성의 영역, 그리고 그것이 드러낼 수 있는 잠재적인 유연성 같은 것들을 전시로써 알레고리적으로 표현한 것입니다. 사회는 발전하면서 사회의 잠재적인 위험이 될 수 있는 요소들을 제거하려고 합니다. 실제로 안정적인 사회라는 것은 클리니컬(clinical)한 영역을 갖고 있습니다. 그 클리니컬한 영역들이 결과적으로는 전체주의 사회의 잠재성을 보유하게 되는 것입니다.

유럽의 테크니션들은 훌륭하게 벽에 그림을 잘 겁니다. 화이트큐브를 수직과 수평의 그리드가 인위적으로 있는 공간으로 인식해서 그림을 정확하게 겁니다. 그런데 오버 월(over wall)로 걸 때 결국에 저것을 어떻게 거느냐에 문제가 생깁니다. 저게 그냥 갖다 걸면 되는 것 같지만 높게 걸어야하는 작품들은 진동사다리로 올라가서 걸어야 하는데 거기서 수평이라고 생각하고 걸었지만 막상 내려와서 보면 비뚤어져있기도 합니다. 그럴 때는 수평자를 대고서 맞추게 됩니다. 그런데 저는 테크니션들에게 수평자를 쓰지 말고 최대한 눈에 의지해서 수평이라고 생각되는 방향으로 걸라고 주문을 했습니다. 그런데 그게 테크니션들에게는 너무 고통이었습니다. 견고하게 자리 잡은 몸의 습관 때문에 테크니션들이 괴로워하면서 시간이 너무 오래 걸린다고 저에게 불평을 했습니다. 그냥 수평자로 재고 실로 측정하고서 걸면 쉬운데 오히려 더 자연스럽게 하고 싶은 대로 걸라고 하니까 더 힘들어했습니다. 미술관에서 테크니션들은 자에 의존을 많이 합니다.

우리는 인위적으로 추상적인 그리드라든가 수치에 많이 의존을 합니다. 하지만 인간의 눈이라는 것은 자연 상태에서는 수직이 하나도 없습니다. 모던이라는 영역은 합리화, 수치화, 계량화, 과학화를 추구했는데 미술관이란 그런 모던한 사회의 이상화된 것을 다 담고 있는 공간입니다. 그래서 잠재된 그리드 공간을 어떻게 몸의 의존해서 그것에 개입하느냐할지가 이 전시의 과정 중에 있었습니다.

작품들이 사각형이니까 많이 흩뜨려지지는 않았지만 수직과 수평에 완벽하게 맞춰서 걸지 않았습니다. 그런데 제가 전시장에 없을 때는 테크니션들이 몰래 수평자를 썼습니다. 일의 절차상 일을 빨리 끝내고

싶으니까 제가 없을 때는 수평자를 쓰는 바람에 선이 휘거나 더 삐뚤어질 수 있는데 그게 많이 조율이 된 것입니다. 자신들이 볼 때 제가 그들에게 불필요한 과정을 요구한다고 생각을 한 것입니다. 사실 기울어진 벽을 만들 때 각도를 측정하는 단계에서는 테크니션이 너무 흥미로워했습니다. 얼마만큼 벽을 위장해서 사람들이 잘 모를 정도로 살짝 왜곡된 벽을 만들 것인가에 대해서 본인이 더 흥분을 하고 많이 개입을 하고 적극적으로 참여했습니다. 초기 단계에서는 테크니션과 제가 한 마음이 되서 이 전시에서 얼마만큼 위장된 벽을 만들고, 얼마큼 견고하고 수려하게 벽을 마감할지 열띤 논의를 했었습니다.

이것은 예전에 이화여자대학교 학생들과 함께 했던 프로젝트입니다. 서울이라는 공간에 대해서 리서치 프로젝트를 한 것을 전시한 것입니다. 지금은 서울에서 주택이 보급화가 되서 수직과 수평의 선들이 딱딱 만들어진 공간이라고 할 수 있는데, 2000년대 초반까지만 해도 주택 보급화 단계가 벌어지기 전이라 도시 환경이 혼재되어 있었습니다. 이런 얼반시스템 (urban system) 안에서 봤을 때 도시 공간의 선들이 삐뚤어져있거나 혹은 절대 수평으로 맞춰지는 것은 없지만 나름대로 균형선을 맞춰서 살아가는 느낌이 들었습니다. 이러한 영역들이 이 전시에서 중점적인 지점이라고 볼 수 있을 것 같습니다. 저 전시에서 공간에 작품을 디스플레이할 때 삐뚤어진 선들로 설치했던 게 경험이 됐습니다. 벽을 기울이는 아이디어가 어느 순간에 자연스럽게 나온 것은 이전의 경험에서 영향이 있었다고 생각합니다.

다시 유럽 미술관에서 했던 전시로 돌아가 보겠습니다. 이 전시 때 60, 70 년대 개념미술 작업들이 있었는데, 이 작품들은 이 전시에 대해서 힌트가 되는 작업들입니다. 이 작업은 아래 텍스트가 위에 보이는 선을 글로 묘사한 것입니다. 우리가 눈으로 저 선을 봤을 적에는 말이 필요 없습니다. 근데 만약에 저 그림을 텍스트로 묘사한 것을 통해서 본래 그림을 유추할 적에 완벽하게 똑같이 나오기가 쉽지가 않을 것입니다. 그렇지만 거기에 근접하기 위해서 저 작가가 굉장히 상세하게 글로 작품을 묘사했습니다. 눈으로 보는 시각적인 정보를 어떻게 말로 재현할 수 있는가를 보여주고 있습니다. 제가 이 작업을 직관적으로 골랐는데, 이 작업은 재생할 수 없는 영역에 대한 이야기들을 담고 있습니다.

이 작업은 조셉 코수스(Joseph Kosuth)의 텍스트 작업입니다. 텍스트 작업인데 이 작품에서 하는 이야기는 이렇습니다. 해석을 해보자면, “

이것은 더 큰 것의 부분이다. 이것은 너를 앞서는, 너가 여기에 작업을 남기고 떠날 때 네가 갖고 있던 사고를 앞서는 관념들에 의해서 정의가 되고, 이 텍스트는 너와 연결된 그러한 관념들을 가시화시키는 것이다. 이것의 내용은 컨텍스트(context) 안에서 지워진 것들이기도 하다." 그래서 이것 자체만이 아니라 여기에 없는 것과 관계가 된다는 거예요. 컨텍스트라는 것은 이런 작업을 둘러싼 외부의 영역입니다. 이 자체가 이야기하는 것뿐만 아니라 컨텍스트라는 것은 여기에 있지 않은 것을 포함하는 영역이라는 것입니다. 사실은 형식적인 작업들, 형식적으로 보여 지는 작업들을 우리의 세계와 단절된 것처럼 이야기하는 경우가 많은데 결국 조셉 코수스가 이야기하고자하는 것은 미술이라는 것은 컨텍스트와의 영향 안에서 형식적인 조건들과 내용적인 면에서 노출이 된다는 것입니다.

아까 이야기했던 것처럼 제가 구성한 전시의 세 가지 텍스트 작품들은 사실은 주관적인 선택인 것 같지만 컨텍스트추얼(contextual)한 여러 가지의 지점들을 공유한 상태로써 그것이 기호적으로 작동되게끔 포지션이 됐습니다. 그래서 작게는 50여 개의 작업의 하나일 수도 있고, 이것이 어떻게 세 개의 다른 외부의 세계와 연결되는 것인가를 텍스트로 이야기하는, 그야말로 '그것'을 이야기하는 개념미술 작업이었습니다.

사실 이 전시를 기획하고 있을 때 원래는 요즘 많이 알려진 커뮤니티 개념에 관심을 갖고서 책들을 읽고 공부를 하고 있던 때였습니다. 근데 그런 것들을 이야기할 단계는 아닌 것 같아서 공간 안에서 두 개의 길항성을 어떻게 이야기할 것인가에 초점을 맞추게 된 것입니다. 사회에서 서로 다른 요소들은 서로 친구일수 있는데 사회적 공간을 운영하고자하는 방향과 이상이 다르기 때문에 친구일수 있지만 적이 되는 것일 수밖에 없다고 생각합니다. 결국은 이것이 민주주의라고 어느 학자가 길항성에 대해서 이야기했어요. 물론 이 전시에서는 민주주의를 이야기하는 것이 아니라, 서로 다른 이질적인 군집과 균일화된 그룹들을 대비시켜서 길항성의 공간을 보여주고 싶었습니다. 전시 제목이 <밝힐 수 없는 군중>인데 사실 저는 목적을 구동하지 않은 것이라는 것이 미술이라고 생각하는데, 그것이 다른 사회의 잠재성을 어떻게 발휘할 수 있는가하는 것에 대해서 이 전시로 연결해서 이야기해볼 수 있을 것도 같았습니다. 하지만 그 방향으로 이 전시를 과도하게 해석할 필요는 없을 것 같습니다.

댄 플레빈의 작업은 미니멀리즘 조각입니다. 90년대부터 미니멀리즘

조각들이 비판을 많이 받았습니다. 미니멀리즘 작업은 구체적인 장소에 작품이 어떻게 자리를 하는지에 대한 공간성까지도 포함하는 경험을 시도했습니다. 제가 말씀드린 전시의 경험에 대한 정확한 맥락을 주도한 최초의 작업 영역이라고 할 수 있습니다. 그런데 미니멀리즘 조각이 비판을 받게 되는 것이 그런 장소성이나 시간성을 무시하고 상업화되면서 그것이 갤러리의 오브제처럼 떠돌게 됐기 때문입니다. 그것은 아무 곳에나 가서 위치할 수 있는 오브제가 아닙니다. 원래 미니멀리즘 작가들은 작품이 어떤 공간에 정확하게 놓여지고, 그 작품이 장소를 돌면서 경험하게 되는 유일성을 중요한 것으로 봅니다. 오브제와 몸과의 경험의 관계를 열어준 부분도 있었습니다. 근데 그런 부분까지 계속 이어지지 않았습니다. 댄 플래닌은 사실 잘 안 알려지지 않은 이력이 있습니다. 이 작업에는 부재가 있습니다. 부재는 '조지 맥거번(George Mcgovern)'입니다. 조지 맥거번은 60년대 베트남 전쟁을 반대했던 미국의 정치인입니다. 댄 플래빈은 사실은 정치 캠프의 선거 포스터를 디자인하면서 이런 작업을 좀 했었습니다. 정치적인 입장이 래디컬하다고 볼 수 있습니다. 60년대 전쟁을 반대하는 정치인에 대한 헌사의 의미를 담은 것이 바로 이 작업의 숨은 맥락입니다. 사실 오늘날에는 미니멀리즘이 부르주아 사회의 특권화된 사회층에서 돌고 있지만 사실 애초에 미니멀리즘에는 정치적인 맥락들이 담겨져 있었습니다.

사실 큐레이터들이 전시를 만들 때 직관적으로 이루어질 때가 있습니다. 하지만 그런 가운데 제가 이미 갖고 있는 저의 여러 가지 사고들이 개입이 됩니다. 젠더적인 측면, 복합적인 정체성 같은 것들 말입니다. 주체성은 항상 재구성되는 것입니다. 푸코(Michael Foucault)가 주체성을 그렇게 봤습니다. 주체성은 사회와 분리된 영역이 아니라 끊임없이 자기를 둘러싼 컨텍스트와 다양한 환경 속에서 재구축이 끊임없이 되는 것이라고 말입니다. 이런 복합적인 영역들이 전시를 만들고, 전시의 기호를 구동하는 데 있어서 계속 관계가 됩니다.

최근에 화이트 큐브에서 전시를 하게 될 기회가 있었습니다. 국제갤러리라는 상업 갤러리에서 요청이 와서 전시를 해야 할 것인가 말 것인가 고민을 했었습니다. 고민을 하다가 제가 유일하게 관심을 갖는 것에서 출발을 하기 시작했습니다. 사실 상업 갤러리라는 것은 위험성이 있습니다. 국제갤러리는 잘 아시겠지만 마치 미술관 같은 시스템을 갖추고 있습니다.

우리나라의 경우 국공립미술관도 제1세계 미술관처럼 제대로 시스템이 갖춰진 곳은 전무하다고 봐도 됩니다. 진화가 되고 있지만 시스템에서 부족한 부분이 많습니다.

화이트 큐브라는 것에 착안을 하면서 예전에 했던 벽의 제스쳐를 다시 불러들일 수 있을 거라고 생각해서 벽을 기울이는 작업을 다시 시도를 했습니다. 20cm의 벽을 전보다 훨씬 기울여서 만들었습니다. 공간에 따라서 혹은 물리적인 감각에 따라서 어디서는 좀 더 과장된 제스쳐가 필요할 수가 있습니다. 왜냐하면 내가 원하는 긴장감이라든가 혹은 피폐한 공간에서 벽이 주는 긴장감 불안감이나 또는 공간에 들어와서 공간에 개입하고 있다는 느낌을 부여할 수 있는 각도를 찾는 것이 관건인 작업이었습니다.

왜 이 전시에서도 벽을 기울였는지에 대해서 설명하도록 하겠습니다. 이 전시는 젊은 작가들을 소개하는 전시였습니다. 젊은 작가들은 저런 견고한 상업 갤러리 공간에서 전시를 할 기회가 많지가 않습니다. 그래서 젊은 작가들이 저런 공간에서 작품을 전시하게 되면 굉장한 존재감을 딱 드러내야 한다고 생각했습니다. 저는 이 젊은 작가들이 상업 갤러리의 관습화된 견고한 영역들을 깨는 것에 중점을 두었습니다. 이 작가들의 힘이 느껴지는 전시가 중요했습니다. 그런데 그 힘을 보여준다는 것은 생각보다 그렇게 쉽지는 않았습니다. 작품이 아주 연약하거나 가벼운 물질로 만들어졌음에도 불구하고 주체적인 존재감을 가지게 하려면 그만큼 전시에서 이 작품이 그러하도록 보여야합니다.

우리가 어쩔 수 없이 사회 시스템 안에 있지만 그 사회 시스템 안에 수동적으로 길들여지지 않는 것처럼 시스템과 끊임없이 긴장관계를 가지고 길항성을 보여주는 방식으로 작업들을 드러냈죠. 그런 방식이 되게 하려면 작업의 포지션에 따라서 화법이 달라집니다. 그리고 단순히 이 작업과 이 작업을 이웃시켜 놓은 것이 아니라 서로 이웃하면서 동시에 긴장을 하게하고 다시 그것이 이 벽을 따라 움직이는 사람들에게 끊임없는 자극을 줄 수 있어야 합니다. 막연히 편하게 집에 걸려있는 그림이나 장식품을 보듯이 작품을 감상하는 것이 아니라, 공간에 간섭하고 약간은 불편하게 그것들을 깰 수 있는 방식으로 작업들이 드러나야 한다는 것이었습니다. 이 전시에서는 작업이 장식적으로 예쁘게 걸리는 것이 중요한 게 아닙니다. 예를 들면 하나의 작업이 여기에 걸릴 때, 저기에 걸릴 때 혹은 놓여 질

때, 이렇게 봤을 때와 저렇게 봤을 때가 다르다는 것을 사유할 수 있어야 합니다. 공간이라는 지점이 갖고 있는 컨텍스트를 이해하는 것이 중요하다고 생각합니다. 상업갤러리에게 전시하는 것은 물론 재미있는 작업이었지만 아무런 문제제기도 없이 작가들의 작업이 많이 팔리고 작업들을 잘 보여줘야겠다는 마음으로만 전시를 했다면 저는 그냥 작품을 예쁘게 걸었을 것입니다. 공간은 복합적인 정치성과 같은 여러 가지 지점을 갖고 있습니다. 어떤 것을 비판적으로 보면서 그것의 비판성에 근거해서 작업을 위치시킬 것인가. 어떻게 작품이 전형적인 방식의 레토릭(rhetoric)으로만 굳어지지 않게 할 것인가. 혹은 다시 그것을 어떻게 뛰어넘을 것인가. 그런 것들이 작업을 디스플레이하는 과정에서 상당히 많이 고려가 되었습니다.

이 그림들은 이미연 작가의 드로잉 시리즈입니다. 이 벽을 생각하는 순간에 바로 떠오른 작업입니다. 이미연 작가는 '파트타임스위트' 작가이지만 개인 작업도 합니다. 이 작업은 2008년의 시리즈인데 80여개의 드로잉 작품입니다. 바다에서 시신을 수습하는 장면의 사진을 인터넷에서 모아서 먹지를 대고 일부분을 남기거나 지우는 방식으로 시리즈를 만들었습니다. 시신을 수습하는 장면에서 어떤 부분을 지우고 남기는 것은 묘한 느낌을 불러일으킵니다. 펜슬 드로잉처럼 강한 텍스쳐(texture)가 느껴집니다. 그런데 저게 무슨 장면인지 정보를 주지 않았다면 정확하게 알기 힘듭니다. 단지 우리는 그런 뉘앙스만 보게 되는 것입니다. 이 작업 자체가 음습하고 부조리한 영역들의 뉘앙스를 드러내기 때문에 이 벽에서 제가 원하는 불완전성이나 불안감을 불러일으키는 모호하고 음습한 어떤 부정적인 요소가 작품과 만났을 때 흥미로울 수 있겠다는 생각이 들었습니다.

벽 뒤로 돌아가면 차재민 씨의 두 개의 작업이 있습니다. 차재민 씨가 인천의 송도 신도시에 갔었습니다. 송도 신도시는 원래는 어부들이 낚시를 하며 살면서 생계를 유지하던 곳입니다. 그곳이 도시화되면서 벌어지는 풍경들을 영상작업으로 담았습니다. 마치 라스베이거스 사막 밖에서 찍은 장면 같은데 이게 송도 신도시입니다. 허허벌판에 도시가 세워진 것입니다. 어부가 아직도 이 도시를 통과해서 낚시를 하러 가는 장면이 나옵니다. 도시의 속도와 네거티브(negative)한 부분들을 탭댄서의 춤을 이용해서 풀어내고 있습니다. 다큐멘터리이면서 퍼포먼스가 가미된 영상작업입니다. 이 작업은 다른 영상 작업인데 도시에서 쓰레기나 폐지를 줍는 노인들을 관찰한 것입니다. 이런 노인들이 도시의 숨겨진 재생의 역할들을 하고

있다는 내용입니다. 세 명의 노인 계속 등장하고 이들이 도시의 뒷골목을 배회합니다. 리사이클(recycle)의 상징이 삼각형인데 이 세 명의 노인은 그런 것들을 상징하고 있습니다. 이것은 다큐라기보다는 훨씬 더 퍼포먼스가 담겨진 영상입니다.

홍영인 씨의 작품은 자수로 만들어졌습니다. 불타는 들판 앞으로 동물이랑 사람이 보입니다. 저 양쪽 두 개의 작업은 교회 안에서 열광하는 신도들의 모습과 집단적인 광기에 사로잡힌 집회 장면을 자수로 넣고 그 밑에는 의미상 전혀 상관이 없는 그래피티에서 따온 글자의 도상 같은 것을 넣은 작품입니다.

이 작품은 이미연 씨가 녹음할 수 있는 마이크를 강물 밑으로 넣어서 강물 아래의 소리를 녹음을 한 것입니다. 기본적으로 물소리가 들리지만 어디선가 라디오 소리가 들립니다. 사실 아까 작품에서는 바다에서 시신을 찾는 장면들이 보였는데 그런 것과 관련해서 물밑에 보이지 않는 공간의 소리를 담는 작업을 했습니다.

2층에도 작업이 설치가 되었습니다. 남화연 씨의 작업은 기둥으로부터 연결 되서 확장되는, 예전 미니멀리즘의 방법론을 취하고 있습니다. 작업에 번호들이 있는데 그 번호들은 마치 기능이 있는 것처럼 보이지만 아무런 의미도 없는 조감적인 제스쳐를 보이고 있습니다.

제가 5년 전부터 리서치하고 있는 정은영 작가의 작업입니다. 이 작업에서는 슬라이드 프로젝트를 통해서 설치가 이루어져있습니다.

이 전시의 전반적인 주제는 없습니다. 제가 말씀드렸다시피 이 전시 공간에 대해서 여러 가지로 생각하면서 마치 시가 쓰이듯이 공간을 일종의 시적인 공간이라고 봤을 때, 전시의 작업들을 위치시키고 이웃하고 관계를 맺는 방법이 결국에는 시어들이 관계를 맺는 작법이라고 봤습니다. 그래서 전시 제목이 <기울어진 각운들>입니다. 각운은 음이 맞아야 합니다. 일종의 라임처럼 작가의 사회 안에서의 포지션을 이야기한 것이고, 이 공간의 구성 자체를 그런 방식으로 보여준 것입니다.

이 작품은 문영민 선생님의 작업입니다. 문영민 선생님은 회화 작가이지만 최근에 10년 동안 글을 많이 쓰셨습니다. 미국에 기반을 두고 있는 작가이자 비평가입니다. 이분은 원래 회화 작가이기 때문에 최근에 다시 그림을 그리기 시작하셨습니다. 양복 입은 사람이 절하는 장면을 다루었습니다.



보통 장례식에 가서 절을 한다는 행동이 사실 묘한 느낌이 들게 합니다. 슬프기도 하겠지만 어색합니다. 행위에 뭔가 그런 것들이 드러납니다. 그럴 때 포즈가 그런 것들을 아주 미묘하게 담아냅니다. 작가님께서 작업을 많이 가져오셨는데 셀렉션을 하면서 저는 저것의 포즈가 갖고 있는 기호로서의 어색함 같은 것들이 좋았습니다.

옆으로 가게 되면 윤향로 작가의 작업입니다. 윤향로 작가는 중산층 가족 내에 있는 폭력성이나 권태와 권태로부터 오는 성적인 뉘앙스들, 그리고 성적인 뉘앙스가 폭력적인 영역과 연결되는 이미지들을 많이 다룹니다. 광고는 성적인 기호들로 채워집니다. 다양한 동영상을 모아서 그것을 비디오로 보여주는 작업이었습니다. 이런 것들을 다시 여러 가지 단계를 통해서 제거하고 이미지를 조작하는 방식의 작업을 했었습니다. 그런 방식이 남아있는 것이 이번에 한 카툰의 히어로물 작업입니다. 카툰 히어로들의 모습이 아니라 내부 인테리어나 건축물 같은 것만 남겨서 그 에너지와 운동성만을 보여주는 식으로 작업을 하고 있습니다.

이 작업은 어떤 소설의 한 페이지를 월 텍스트(wall text)로 전환한 작업입니다. 글씨가 흰 벽에 흰색 에나멜로 쓰여서 가까이 가야만 볼 수 있습니다. 그리고 빛에 따라서 반사되는 지점에서 읽을 수가 있습니다. 차용된 소설의 대목은 숨 막히는 장면입니다. 광대가 무대 앞에서 어떤 행위를 했는데 사람들이 그것을 비웃고 야유와 조롱을 합니다. 소설에서는 광대가 나중에 자신을 조롱한 사람들을 살인을 합니다. 살인이 일어나기 전에 광대가 느낀 압박감, 관객의 조롱이 뒤섞이는 대목입니다. 전시에서 클라이맥스처럼 긴장감을 부여하는 역할을 이 작업이 하고 있습니다.

그럼 저에게 질문을 해주시면 답변을 하는 시간을 갖겠습니다.

참가자　아까 외국에서 기획하셨던 전시를 보여주셨는데, 국내에서 작업을 할 때랑 어떤 환경적인 차이가 있는지가 궁금합니다. 한국의 미술관의 시스템은 어떤지 궁금합니다.

제가 국공립 미술관에서 일해본 적이 없어서 제가 정확하게 말씀드리기에는 힘들 것 같습니다. 기관이 갖고 있는 벽은 서구미술관이나 어디든 간에 분명히 있는 것 같습니다. 처음에 좀 힘들었던 것은 서구권에서 온 작가와 큐레이터와 비서구권에서 온 작가와 큐레이터를 대하는 태도가 좀 다르다는 것이었습니다.

국내에도 많은 경우 작가들이 어떤 것들을 시도할 때 그것을 가급적이면 실현하게끔 해주는 큐레이터 베이스가 다 있다고 생각을 합니다. 가급적이면 실현할 수 있게끔 작가들을 지원해주는 편인 것 같습니다. 하지만 국내 미술관에 아무래도 관료주의적인 영역이 조금은 있습니다.

우리가 미술관에 기대하는 것은 좋은 전시와 좋은 예술작품입니다. 그 목적에 준해서 필요한 것들을 얼마만큼 기본적으로 해내는지에 대한 합의 같은 것이 조금 더 서구미술관에 있다고 봅니다. 국내 환경에서도 그것이 많이 진화가 되었습니다. 저는 99년부터 일을 했기 때문에 그것에 견주어보면 상당히 많이 진화가 됐다고 봅니다. 그럼에도 불구하고 문제점이 있어요. 외국에서 한국의 미술계를 경험한 큐레이터들이 한 이야기인데, 국내 미술 현장의 가장 큰 문제는 국공립 기관들이 정치의 영향을 많이 받는다는 것입니다. 서구의 미술관도 그런 경향이 있지만 기본적으로 전문가 위주입니다. 정치에 대한 영향을 많이 받는다는 것은 전문가에 대한 신뢰도가 약하다는 것입니다. 우리나라 미술관에 전문가가 없지 않지만 그

신뢰도보다는 정치적인 상황이 더 우선시되어 개입되는 경우가 많습니다. 그렇지만 서구는 다릅니다. 예를 들어서 어떤 미술관의 수장을 결정할 적에는 철저하게 전문가들의 관점에서 선임이 이루어집니다. 모두가 합의할 수 있는 정도 수준의 기반이 있다는 것입니다. 그런 부분이 제가 볼 적에 결정적으로 국내와 차이가 납니다. 물론 시스템적으로는 국내미술관들이 구축해야할 부분들이 많다고 생각이 듭니다.

참가자 선생님의 취향에 맞춰서 작품을 선정했다고 하셨는데 작가들의 반응이나 관객들의 반응이 어떠한지 궁금합니다. 작가들의 입장은 고려하지 않아서 선생님의 작품 선정은 너무 일방적인 것 같다는 생각이 듭니다.

일부 작가들은 실재로 오프닝에 와서 전시를 봤었습니다. 사실 놀라는 작가들도 계셨습니다. 이것에 대해서 비판을 할 수는 있지만, 작가가 자신의 작업을 영원히 소유하는 것은 좀 아니라고 생각합니다. 작가의 작업을 큐레이터도 섬세하게 이해하는 것은 당연합니다. 아주 잘 이해하거나 혹은 자기만의 분석이나 해석이 있다고 하더라도 그것에 어떤 에티카(Ethica)가 있어야 합니다. 그 에티카에 기반 해서 그 작가의 작업을 더욱 흥미로운 방향으로 보이게 할 수 있다면 작가들도 그것에 대해서 크게 거부반응은 없다고 생각합니다.

작가들은 이미 큐레이터와 더불어 서로 영향관계에 있기 때문에 큐레이터와 어떻게 대화를 할 수 있느냐가 중요하다고 봅니다. 그리고 그런 관점에서 작가들도 큐레이터가 어떤 생각을 갖고 있는지 궁금해 합니다. 예를 들어서 전시를 하거나 작업을 했을 때 내 작업에 대해서 누가 이야기를 하는데 너무 짧게 설명을 해버리면 내 작업이 별거 아닌 것 같은 느낌이 들 때가 있습니다. 이건 결국은 타자와 나의 관계의 문제에 적용되는 것입니다. 작가들은 사실은 어떤 부분에서 예술적인 차원에서 소통가능하다면 누구보다도 풍부한 대화를 원하는 사람들이라고 생각합니다. 그런 어려움은 현실에서 늘 겪는 문제이기도 합니다.

이 전시는 아무래도 콜렉션 작품으로 기획된 것이기 때문에 간섭 없이 할 수 있는 작업이었습니다. 저 같은 경우는 작가와 굉장히 많은 이야기들을 합니다. 형식이나 재료에 대한 이야기를 하고, 시간을 충분히 갖고 설치 작업을 합니다. 전시를 할 적에 작가들 여러 명이 같이 모여서 이야기를 나누길 바랍니다. 같이 합의를 이루어내서 같이 움직이는 상호 이해가

이루어지는 환경을 마련하는 것이 중요한 것 같습니다. 서로에 대한 인지가 안 되는 상황에서는 소통이 어려운 부분이 있다고 생각합니다.

참가자 얼마 전에 일민 미술관에서 <탁월한 협력자들> 전시를 기획하셨는데, 거기에 참여한 작가들은 미술가가 아닌데 그런 분들과 어떻게 전시를 진행하셨는지, 그리고 보통 전시장에서 볼 수 있는 것들이 아닌 것들을 어떻게 전시에 끌어들일 수 있는지 궁금합니다.

안무가 정영두씨만 빼고 나머지 분들은 제가 오랫동안 알고 지내던 분들입니다. 저는 90년대 말 때부터 홍대 앞 언더그라운드씬에 관심이 있었습니다. 제가 커뮤니티에 대한 관심을 갖게 된 것도 씬에 대한 경험이 바탕이 됐었습니다. 이 분들이 어떤 방식으로 작업을 하는지 알고 있었습니다. 기본적으로 요즘은 협업을 중요시 합니다. 제가 봤을 때 오늘날의 전시 기획에서는 예술이라는 영역과 작가의 작업 영역을 이해하고 그것과 대화할 수 있는지에 대한 문제가 중요한 것 같습니다. 대화가 가능한 영역을 얼마만큼 갖고 있느냐가 중요한 것 입니다. 그런 지점에서 제가 그동안 알고 교류해온 작가들이기 때문에 제가 오랫동안 관찰해온 바로 이 사람들이 갖고 있는 재능의 영역이나 특수함의 영역을 잘 이해하고 있었습니다.

일민미술관에서 하게 된 첫 번째 전시로 왜 이 주제를 정하게 됐는지 말씀드리겠습니다. 일종의 미술이라는 씬이 컨템포러리 아트가 굉장히 복잡하게 지나갔음에도 불구하고 오랫동안 작가 일인 중심의 스타작가 키우기 방식에 포커스가 맞춰졌었습니다. 사실 동시대 미술의 생산과정에서는 큐레이티비티(curativity) 영역이 교묘하게 섞이게 되면서 결과물이 나옵니다. 현장에서 생각했을 때에는 내가 이 전시를 통해서 주목을 받아야 겠다는 의도가 아니라 같이 공동의 창작성의 영역에 기여하는 자들의 필드에서 협력의 방식을 통해 같이 공감이 되어야 한다고 생각합니다. 그것이 현대미술의 새로운 생산방식의 변화를 보여주는 것일 수도 있습니다.

제가 이 기관으로 가면서 이 기관이 갖고 있는 이데올로기와 지향점을 드러내는 것에 포지션으로 삼았습니다. 기관은 기본적으로 플랫폼이 되거나 같이 연계해야하는 장이어야 합니다. 독립큐레이터로 활동하던 것에 비해서는 더 많은 협력과 연대가 필요합니다. 제가 보는 비전에서

나 개인으로서가 아니라 기관으로서 어떻게 좋은 플랫폼이 될 것인가를 우회적으로 이야기하고 싶은 전시였습니다.

참가자 공간을 컨텍스트로 이해하고 공간을 대하신다고 하신 점이 인상적이었습니다. 두 가지 공간이 있는데 하나는 화이트 큐브가 있고, 다른 하나는 비화이트 큐브 공간이 있습니다. 이 두 가지 경우에 공간을 어떻게 대하시는지 궁금합니다.

전에 양혜규 씨와 <사동 30번지>라는 전시를 함께 했었습니다. 인천의 사동 30번지 집에서 했던 이 전시는 집 자체가 전시의 출발이자 전시의 결과였습니다. 거기에 사람들을 끌어들이는 일종의 매개가 작가의 작품 역할이었습니다. 그 외에 제가 계원대학에서 했던 전시가 있었습니다. 거친 갤러리 공간이었는데, 약간 아방가르드 폼들을 구현하는 작업들이 상당히 많았습니다. 연약하지만 거친 갤러리 공간에서 오히려 그런 것들이 반짝이는 특별함을 보여야 합니다. 공간이 거친 게 장애가 되는 않았습니다. 오히려 어떤 대비를 통해서 전시를 만들 수도 있습니다. 단지 작품이 연약하다고해서 나약하지는 않은 것 같습니다.

공간의 여러 가지의 영역들 안에서 포지션이 굉장히 중요합니다. 구석에 가야 할 것 같은 작업을 중간에 끌어온다든가 하는 식의 위치선정 같은 것 말입니다. 인간 사회와 똑같다고 생각합니다. 패배자일 것 같은 사람을 무대 중앙으로 끌어들이는 것과 똑같습니다. 패배자가 무대 중앙으로 나왔을 적에 패배자가 패배자처럼 굴면 망합니다. 패배자가 무대 중앙으로 나와서 패배자가 아니게끔 만들어줘야 합니다. 보통 전시할 때 화려하고 비싼 재료로 마감이 잘 되어있는 작품을 중앙에 놓을 것인지 다른 곳에 놓을 것인지 생각을 잘 해봐야 합니다. 그런 작업이 중앙에서 더 힘을 줄 수 있지만 그 작업이 구동하고 있는 맥락이 내가 갖고 있는 방향성과 다르다면 과감하게 그런 작업을 선택하지 않는 게 맞습니다. 작업이 갖고 있는 많은 지점들이 미술사에서 구동되는 영역들과 어떻게 길항하고 있는지를 살펴봐야 합니다.

좋은 질문들을 해줘서 의미 있는 시간이 되었던 것 같습니다. 나머지 강의를 잘 마치고 즐거운 시간 보내시길 바랍니다.



Section Workshop
2013.08.06

박민희 (음악가)

박민희 음악가는 중요무형문화재 제30호 '가곡' 이수자이다. 국립국악고등학교를 거쳐, 서울대학교 음악대학 국악과, 동대학원을 졸업했다. 한국문화예술위원회 차세대예술인력집중육성 AYAF 2기로 선정(2011~2012), 월간 《객석》의 '차세대를 이끌 10인의 유망주'로 선정되었으며(2010), 한국방송공사 KBS 국악대상 가악상(2012), 제16회 동아국악콩쿠르 정가부문 학생부 금상을 수상(2000)하였다.

어둠 속의 소리: 시와 목소리의 관계

안녕하세요. 저는 '가곡'이라는 노래를 하는 박민희입니다. 과연 제가 여러분에게 무엇에 관해 말할 수 있을지 여러 고민이 많았습니다. 전통음악을 하는 음악가로서, 전통예술을 하는 사람으로서 사람들을 만날 때 사실 그 환경 때문에 말을 쉽사리 하기 어렵습니다. 무슨 말을 하더라도 한국무용과 관련되어야 하고 비녀를 꼽고 나와야만 할 것 같은 의식들이 편견으로 자리 잡아있기 때문입니다. 가곡을 이해하고 함께 불러보면서 전통에 대해 생각해보는 시간이 되었으면 좋겠습니다.

먼저 가곡은 매우 오래된 노래라고 합니다. 제가 "오래된 노래입니다." 라고 말하지 못하는 것은 사실 저도 이방인의 입장에서 파악하고 있기 때문입니다. 제가 입고 있는 옷은 단순히 저의 옷을 입고 있는 것이죠? 한복을 입고 있으면 저는 퍼포먼스를 하고 있는 것입니다. 저는 가곡을 16년 전부터 해왔습니다. 엄밀히 말하면 가곡부터 시작한 것은 아니죠. 가곡은 고난이도 기술의 노래라서 옛날에 흔히 목욕탕 노래로도 불렸던 시조를 먼저 시작했었습니다. 그리고 가곡이라는 노래를 알고 난 이후에는 그것이 너무 재미있어서 복수전공으로 하게 되었죠. 그런데 왠지 가곡을 대할 때면 늘 이방인이 됩니다. 가곡이라는 것을 처음으로 접했을 때 저는 그냥 현대를 살고 있는 한국 사람으로서 제3세계 음악을 대하는 마음으로 음악적 모국어를 받아들였습니다. 저의 지적 허영을 자극하면서 새로움에 대한 호기심과 함께 철저하게 이방인에서부터 시작을 했습니다. 남들이 모르는 것을 하고 있고 너무 재미있어서 접근했던 것이 지금은 자격증을 따고 졸업을 하고 나니 국악이 입에 붙었습니다. 그때부터는 제가 무엇을 해도 심지어는 개그콘서트에서 '네 가지'라는 코너를 볼 때도 전통음악을 하는 사람으로서

묘한 공감을 합니다. 부산에서 올라온 사람이 받는 설움에 대해서 이야기를 하는데, 그것을 보다보니 나와 똑같다는 생각이 들었습니다. 국악 또는 전통음악을 했다고 하니까 왜 한복을 안 입고 다니는지, 심지어는 굉장히 현대적으로 생겼다는 등 이상한 질문들을 받았습니다. 저 또한 다를 바 없는 이방인인데 왜 한국인 네이티브 취급을 받는 것인지 여러 가지로 스트레스를 받았죠. 그러면서 생긴 이상한 책임감과 함께 어디에도 끼지 못 하는 굉장히 이상한 삶을 살기 시작했습니다. 컨템포러리를 보더라도 저는 이방인이자 전통을 받아들인 이방인인, 그냥 스스로를 이방인이라고 생각했습니다. 어디에도 속할 수 없는 이방인으로 살아가면서 때때로 다행이었던 것은 내가 무엇을 하는 것인지, 왜 하는지 또 어디에 있는 것인지에 대한 것들을 계속 생각하며 그렇게 언제나 아슬아슬하게 틈새에 있는 것이 제 자신이라는 것이죠. 새롭게 매일매일 생각하지 않으면 안 된다는 것은 어떻게 생각하면 저에게 있어서 다행인 일이었습니다. 그러면서 가곡이라는 노래를 계속하게 되었고 중간에는 새로운 작업들도 계속 하고 있습니다.

평소에 이름의 의미를 기억하고 사시는 분들 계시나요? 이름의 발음만 남아있고 호칭이 되어버리죠. 예전에는 어땠는지 모르겠지만 그냥 막연하게 그 의미들을 생각하면서 노래하지 않았을까하는 생각을 했습니다. 그렇지 않을 수도 있습니다. 하지만 자주 그러다 보면 있기 마련입니다. 사라져가는 것들에 대해서 많이 생각할 수밖에 없지 않았을까? 제가 '어둠 속의 소리'라고 제목을 붙였던 이유는 이것은 분명히 존재하는 소리, 분명히 존재하는 목소리, 분명히 존재하는 어떤 언어인데 그것을 들춰보지 않고서는 알 수 없는 것이기 때문입니다. 그래서 저는 어둠속에 처박혀있는 소리와 같이 느꼈습니다. 그리고 그 소리들을 체득하고 언어로 만들어 가면서 저도 그와 많이 닮아간다는 것을 느꼈습니다. 어둠 속에 살아있는 그 아이를 건들이다 보니 사라지는 것들을 눈여겨보기 시작했죠. 하지만 그 양식들은 이미 다 사라졌습니다. 그 노래에 접근하기 위해서 먼저 가곡에 대한 이야기를 하겠습니다.

전통음악의 정가에서 가사와 시조라는 것이 있고 또 가곡이 있습니다. 그 중에서도 제가 가장 재미있어 하는 가곡에 대해서는 이렇게 이야기할 수 있을 것 같습니다. 가곡은 '시(詩)'입니다. 그런데 시라는 것은 원래 노래였습니다. 결국 가곡이 시라는 말이죠. 이처럼 하나로 통용되는 말이었습니다. 그런데 오늘날 사회에서 시라는 언어의 음을 잃어버린 것

같아요. 시는 여백이 많은 언어라서 그것을 즐길 수 있는 여유가 있어야 하는데 그런 것이 더 이상 없어진 시대에서는 이미 사라진 언어인 것이죠. 가곡의 명칭조차도 모르는데 가곡에 대한 목소리는 더더욱 상상이 안 되시죠? 그리고 가곡을 사유하는 방식에 대해 생각해 볼 수 있습니다. 가곡은 몇 명 되지 않는 사람들이 방 안에 모여서 즐기는 음악이었어요. 지금은 서로들 너무 바빠서 그렇게 모이기 힘들죠. 향유 방식, 라이프스타일 바뀌면서 이것은 살아있을 수 없는 사라진 언어가 되었습니다. 이 시대에 존재할 수 없는 것이지만 가곡을 하는 입장에서 그리고 나라의 요청 때문에 계속 해야 됩니다. 제 취향 때문에 시작했지만 이상한 책임감이 불현듯 오는데 그냥 내가 할 수 있는 선에서 해야겠다는 생각을 했어요. 예전에는 그런 것도 없었어요. 가곡을 살려야겠다는 등 말도 안 되는 문화적 에로티시즘 같은 것도 없었지만, 저는 지금 이 시대에 살고 있는 사람이고 옛날에 있던 오래된 기술을 활용하면서 재미있고 단순한 마음으로 공연을 만들기 시작했습니다.

일단 노래에 대해서는 막연하게만 이야기했기 때문에 그 실체에 대해서는 아무것도 모르실 겁니다. 가곡을 잠시 들려드리겠습니다. 눈을 감으시고 몸과 마음을 편안하게 하세요. 눈을 감으면 귀가 예민해집니다. 본인의 상태에서 편안히 그 소리를 들어보세요.

(가곡 '바람은' 감상)

노래를 들으시던 중에 주무셨더라도 괜찮습니다. 감상 자체가 자는 음악이기 때문입니다. 감상이라는 것이 꼭 흥이 나고 신이 나야만 되는 것은 아니죠. 어떻게 보면 타인의 소리를 들으면서 자신의 소리를 듣는 것 같기도 하고, 저는 내면 깊이 들어가서 자신을 바라보는 느낌을 받습니다. 제가 눈을 감고 들으시라고 한 것은 그러한 이유 때문이었습니다. 저는 욕도 하면 안 되고 반바지도 입으면 안 될 것 같이 바라보는 시선들이 항상 신경 쓰입니다. 다들 저마다 아니라고 하지만 이런 시각들이 하나 둘 모이면 이상한 폭력이 생기더군요. 그래서 눈을 가려야겠다는 생각을 했습니다. 그래서 물리적으로 눈을 가리고 어둠 속에 쾌쾌히 묵혀있던 소리를 꺼내 와서 다시 물리적인 어둠의 상태로 들어보았습니다. 눈을 가린 채 무용수 두 명이 춤을 추고 그들을 관객들이 바라보는 방식의 공연을 한 번 했습니다. 조금

전에는 우리가 눈을 감았지만 공연에서는 노래하는 퍼포머들은 볼 수 없게 만들고 그 소리를 빌어 떠다니면서 각자 자신의 내면의 소리를 듣게 하는 것이었습니다. 타인의 소리를 들음으로써 오히려 자신의 소리를 들을 수 있게 하는, 형식을 바꾸는 시도들을 했던 것이죠.

이 노래는 다름 아닌 연애의 노래입니다. 심지어 남녀가 서로의 마음을 간 볼 때 부르는 노래인데 오늘날의 정서와는 많이 바뀌었죠. 또한 노래를 배우는 방식도 달라졌습니다. 무형의 소리이자 목소리는 나에게서 상대방에게 그리고 다시 다른 사람에게로 전해집니다. 이렇게 소리가 전달되면서 타인에게 전해졌는데 나에게 맞추어져 가는 것 같은 목소기라 들리고, 내가 전달한 소리를 상대방은 다른 목소리로 느끼면서 같지만 다른, 다르지만 같은 소리를 하는 것입니다. 우리나라 전통문화의 창작방식이자 저는 그것을 '수행적인 사사 방식'이라고 표현을 합니다. 다른 이에게 무언가를 가르침 받는 행위를 가리켜 사사받는다고 하는데 순환적인 순리 같은 것입니다. 그 방식을 통해서 소리들이 죽고 사는 과정을 따라 내려오는 것이죠.

우리나라 역사는 희한하게도 조선의 한 왕조에 의해 긴 시간 지속되었습니다. 그때에는 별 무리 없이 전해오던 것들이 전쟁이 나는 등 여러 일들로 인해 1900년대에 끊기고 말죠. 그래서 우리는 안타까운 국악이라고 하지만 사실은 조선이 기형적이었던 것입니다. 그렇게 오랫동안 유지되었다는 것 자체가 말이 안 되기 때문입니다. 그리고 그 덕분에 이런 이상한 노래가 생겨난 것이죠. 이 가곡은 조선이 생겨남과 동시에 있었던 노래입니다. 그 전인 고려 때부터 있었다고도 하죠. 상식을 말씀드리자면 우리가 많이 알고 있는 판소리, 민요 등은 19세기에 만들어진 것들입니다. 다른 노래들과 달리 몇 백 년의 차이가 나는 음악이라서 옛날에 사용하던 국어의 모습들을 많이 찾아볼 수 있지만 들리지는 않죠. 저는 예전에 그것이 들리지 않는 이유가 바로 곡이 느리기 때문이라고 생각했었습니다. 그리고 그러한 노래를 부른 옛날 사람들도 느렸을 것이라고 생각했죠. 교통수단인 차도 없었을 테니까요. 이런 생각을 할 당시에는 느림에서 감을 찾는 것이 한창 유행했을 때였습니다. 이때 '느림의 미학'이라는 말들이 많이 사용되었는데 여기에 우쭐했던 것입니다. 그래서 저는 이러한 노래들도 막연히 느림의 미학이라 생각했었고 그것은 바보 같은 생각이었습니다. 나중에야 제가 찾게 된 답은 이것이 시이기 때문에 감추어졌던 것일지도 모른다는 것이었습니다. 시는 뜻을 감추고 있습니다. 여러 가지를 감추고

은유하고 상징화하며 함축하고 있죠. 어쩌면 그것을 목소리로 감추는 것일지도 모른다는 생각을 했습니다.

같은 전통 문화에서 비교하자면 판소리를 살펴볼 수 있습니다. 판소리는 그 생성 자체가 판에서 누군가에게 들려주는 소리로 이야기를 들려주고 이것을 소리로 전달하는 것입니다. 이야기가 하도 재미있다보니 노래가 된 것이죠. 하지만 가곡은 판이 아닌 방에서 지인들끼리 모여서 시를 나누는 자리입니다. 시를 나누는데 굳이 서로에게 직접적으로 이야기하지 않아도 될 만큼 가까운 사람들이 모인 것이죠. 그래서 자신의 이야기를 조금은 겨도 서로 알아들을 수 있습니다. 저는 이런 식의 교류가 가곡의 본질이 아닐까 하는 생각이 들었습니다. 그런데 아까 말씀드렸다시피 행위방식 자체가 이제는 불가능해져서 이해되지 않기 시작한 것입니다.

굳이 노래를 말로 설명하자면 '바람은 지동신을 부르고'를 길게 늘여서 부르는 것입니다. 노래의 첫 부분인 '바람은' 세 글자에서도 알 수 있습니다. 바람을 노래할 때 바람이라는 단어를 가지고 일일이 그것을 나열하여 설명하기 보다는 사운드스케이프를 그리는 느낌을 살리는 것이 오히려 바람을 더 잘 전달할 수 있습니다. 사실 최근 2년 전부터 이러한 생각을 하게 되었습니다. 어쩌면 가곡의 본질이 이런 식으로 단어를 목소리 뒤에 감추어서 한 번 숨기고 그다음에 이것 자체로 사운드스케이프를 그리는 것이 아닐까하는 것이죠. 그래서 저는 시에 집중하게 되었습니다.

이후에 시를 다른 방식으로 해석하면서 예전에는 이것을 굳이 다원예술이라고 표현하지 않아도 되는데 다원예술이라고 이름 붙이는 유행이 있었습니다. 저는 말도 안 되는 단어라고 생각합니다. 다원예술이라는 것, 다원이 아닌 것이 어디 있습니까. 지금 와서 다원이라는 말이 필요해진 것이죠. 가곡은 행위를 하는 양식 그 자체가 형식이 되는 음악입니다. 그래서 어떤 것이 되었든 그 음악에 대해 이야기를 할 때에는 그 안에 들어있는 형식과 행위양식 그리고 이것을 즐기는 사람들에 대한 것에서부터 지역적인 것까지 포함하고 있어야 합니다. 그런데 이제는 그러한 본질들을 모두 배제해서 이해할 수 없는 괴물이 되어버렸다는 것이죠. 하지만 저는 전통문화를 바라 볼 때 원래 이것이 생겨난 시기와 본래 뜻을 해석하면서 다시 살리고 싶은 마음입니다. 애정이 있으니까요. 죽어도 상관은 없습니다. 살고 죽는 것은 세상의 당연한 이치입니다. 그래도 그냥 죽어가도록 두기에는 아깝고 너무나 아름다운 이 노래를 어떻게 하면 살려볼 수 있을까 고민하면서

여러 작업들을 하고 있습니다. 굉장히 재미있게 작업했던 것 중 하나는 두 눈을 가린 무용수가 장단에 맞추어 춤을 추는 작품이었습니다. 장단에도 음과 양의 기운이 있어서 어떤 모양새가 있다고 하는데 그것을 형상화 해보았습니다. 저는 장구의 장단을 그려놓은 그림이 퍽 예쁘고 마음에 듭니다. 저에게는 너무 익숙한 것이지만 볼 때마다 어떻게 하면 더 예쁘게 만들까 고민하다가 사람의 움직임으로 만들어봐야겠다 생각하고 장단의 패턴에 착안해서 작업한 것입니다.

서양음악과 달리 우리전통음악은 평균율이 없습니다. 서양은 합리적인 수체계의 연산에 의해 음들을 배열하는데 처음부터 그 음들이 평균적이지는 않았습니다. 우리가 흔히 음악의 아버지로 알고 있는 바흐(Johann Sebastian Bach)가 음의 평균을 내어 정립한 것이 바로 평균율입니다. 반면에 우리의 전통음악에서는 음이 시적인 체계이기 때문에 평균율이라는 것을 따로 두지 않고 음을 있는 그대로 내버려두었습니다. 우리 역시 음정을 산출해내고 고정된 음이 존재하지만 그 음을 사용하는 주체에 따라 사적인 음악을 만들어냅니다. 그래서 집안마다 서로 다른 고유한 음악이 있다고 하는 말이 맞습니다. 왜냐하면 자신의 음악이기 때문입니다. 어떤 집안에서 다른 방식으로 한다고 해서 아무도 그것에 대해 틀리다고 말할 수 없습니다. 그 집안의 전통인 것입니다. 가풍이라고도 하죠. 그리고 그러한 가풍들이 모여서 많아지면 지역의 노래가 되는 것입니다. 그럼에도 불구하고 한국음악이라 하면 장단은 공통적으로 수반되는 불가피한 요소입니다. 박자는 평균율이 없다는 점에서도 알 수 있듯이 어떤 정해져있는 일정한 틀이 없습니다. 우리의 것은 호흡에 의한 음악입니다. 서양의 음악이 심장의 박동처럼 규칙적이라면 우리는 호흡할 때와 같이 숨 쉴 틈을 주죠. 대신 만약 5박을 한다고 하면 그 안에서는 자유롭게 하되 5박을 넘기지 않는 것이죠.

우리가 들은 가곡은 여자노래입니다. 남자가 부르는 가곡은 좀 더 남자다운 소리를 내며 부릅니다. 이 가곡에서 사용되는 소리는 속에서 나오는 소리인 '속설'입니다. 남자들은 이 소리를 사용하지 않죠. 여자가 감히 입을 벌리고 노래할 수 없던 시절에는 소리를 숙여서 불러야 했던 것입니다. 당시의 실용음악으로써 삶과 밀접하게 연관되어 있는 것을 알 수 있습니다. 이 가곡을 부르면서 동시에 손으로 장단을 치는 것은 저에게도 정신이 없을 만큼 쉽지 않습니다. 중요한 것은 이 장단이 절대 외워지지 않는 장단이라는 것입니다. 우리가 알고 있는 박자는 4분의 3박자, 4분의 4박자, 복잡해도 8

분의 6박자입니다. 빠르면 4분의 2박자 정도가 되겠죠. 그런데 여기서 바로 이상한 미학이 생겨납니다. 16박이라는 거대한 박자가 생겨나는 것입니다. 미학적으로 아름다운 소리라고 해야 할까요? 아름답다기보다 어떤 예술이 생겨나는데 아무리 들어도 들을 수가 없습니다. 그런데 이 장단의 패턴을 손으로 익혀지면 그다음부터 노래가 들리기 시작합니다. 이 노래는 '3·2, 3·3, 2·3'박자로 흘러가고 있습니다. 3박과 2박이 더해져서 만들어진 혼합박자로 5박과 그다음에 이어지는 11박이 더해져서 16박이 됩니다. 지금의 가치 기준에서 보기에는 복잡하고 어려운 패턴입니다.

우리는 유럽에서 미국을 거치고 다시 일본을 거쳐 유입된 음악에 뿌리를 내리고서 1950년대 이후에야 자라난 사람들입니다. 사실 전쟁이 끝난 직후의 어려운 상황 속에서 그 이전의 것을 보고 연구하는 것은 불가능합니다. 저는 그럴만한 여유도 없이 전통문화를 대한다는 것 자체가 아니라고 생각합니다. 부를 사람은 부르고 아닌 사람은 부르지 않으면 그만인 것이죠. 굳이 이제 와서 그것을 되살릴 필요도 없다고 생각하지만 저는 여기서 어떤 재미를 찾았습니다. 더 이상 새로울 것이 없다고 말하는 이 시대에 재미있는 것들이 너무나도 가까이 있는 것입니다. 그 중에 하나가 바로 이런 장단입니다. 3박, 2박과 같은 박자들이 혼합되어서 나온 것이 전통의 아주 흔한 장단의 형태인 것이죠.

손으로 장단을 칠 때 손이 올라갔다 내려오는 동안에 이 안에서 생겨나는 기류를 느껴야 합니다. 우주가 생겨났다가 없어지는 것처럼 계속 무엇인가가 생성되었다가 사라지는 것을 느낄 수 있습니다. 장단이라는 것은 그 안에서 음의 기운과 양의 기운이 만났다가 풀어지는 것입니다. 이 때 이러한 동작들이 있을 때 비로소 박자를 느낄 수 있습니다. 그렇지 않으면 박자를 세야만 느낄 수 있게 되는 것입니다. 박자를 세지 않고도 자신의 박자를 느끼면 그 안에 기운을 흐르게 할 수 있습니다. 일정한 박자를 쪼갤 때 음악은 전혀 다른 음악이 됩니다. 그것은 곧 다른 언어의 이야기입니다. 따라서 음악을 대할 때에는 철저하게 그 음악의 시각으로 보아야 쉽고 정확하며 빠르게 갈 수 있습니다. 서양음악의 기준에 맞추면 논란의 대상인 퓨전이 만들어지는 것입니다. 장단을 맞출 때는 손의 기류와 노래가 어떻게 만나는지 그것을 느끼는 것이 중요합니다.

시조나 가곡의 가사를 살펴보면 앞머리가 모두 세 자리 음입니다. 그것은 정형시를 바탕으로 노래하기 때문입니다. 제목은 바로 노래의 첫 세

글자입니다. 먼저 이 노래의 제목은 '바람은'입니다. '여창가곡 바람은' 이라고 불리기도 하는데 형식을 담은 제목으로는 '우락'이라고도 합니다. 이런 것들은 기억을 하셔도 되고 안 하셔도 되지만 전통문화가 애물단지 같은 것이 아니라 아끼고 소중히 해야 하는 것으로써 우리 몸 안에 들어와서 어떤 작용을 하는지 함께 보았으면 합니다. 그런데 그 작용은 저마다 다르기 때문에 각자만이 아실 수 있습니다. 그것을 지켜보시면 이 강의를 통해 무엇인가를 얻으실 수 있지 않을까 합니다. 그것이 영감이 되거나 다른 작업으로 이어질 수도 있고 그 자체로 호흡이 될 수도 있습니다. 어떤 식으로든 소리가 들어오고 나가는 반응을 한번 살펴보세요.

성대 근육은 다른 근육과 달리 눈에 보이지 않아서 그 움직임을 알기 어렵습니다. 그러나 손으로 그 움직임을 그리면서 노래를 부르면 많은 도움이 됩니다. 나중에 손동작을 하지 않으면 노래를 못 부르는 부작용이 있기는 하지만 손으로 그림을 그리듯이 하다보면 목소리의 그림이 그려집니다. 첫 부분 '바람은'에서는 소리 '파'를 내시면서 그다음에 오는 '라' 3박은 동요 부를 때의 기분으로 약간 힘을 빼고 편하게 부릅니다. 이어서 떠는 부분이 나오는데, 손 모양을 보면 아시겠지만 내리는 것이 아니라 위로 올라가야 합니다. 그리고 바로 다음에 오는 장단 '기덕'은 센 박으로 앞으로 나오는 소리인 '겉소리'라고도 합니다. 겉으로 나오는 소리와 뒤로 숨는 소리를 데칼코마니처럼 두 번 반복합니다. 그리고 여기서 '람'의 미음 받침을 나중에 부릅니다. 그러면 드디어 '바람'이 완성이 되는 겁니다. '바' 3박, '라' 3박, '암' 2박으로 총 8박자입니다. 이때 '은'으로 넘어가는 3박에서는 이상한 소리가 나는데 이런 것을 전문 용어로는 '멜리스마(melisma)' 라고 합니다. 한 음을 가지고 계속 길게 노래하는 것이죠. 멜리스마는 우리나라만의 독특한 것이 아닙니다. 옛날에는 지형과 사는 방식이 다르다보니 목소리도 달라져서 서로 다른 발성으로 노래했지만 한 음절을 길게 늘여서 부르는 방식들이 동일하게 존재했습니다. 워낙 익숙하지 않아서 낯설고 두려운 것이죠. 그리고 그런 소리를 내는 것 자체가 방언이 터지는 것 같이 이상하게 느껴지는 것입니다. 그런데 옛날에는 태초에 있었던 가장 자연스럽고 인간미가 넘치는 것이었습니다. 이 '은'에서의 격렬한 선은 어떤 점이 왔다, 갔다 하는 것이라고 물리적으로 생각하면 됩니다. 목을 흔들거나 멋을 부리는 것이 아니고 목에 있는 어떤 것이 왔다, 갔다하며 튕기는 것입니다. 목의 근육이 움직이면서 소리가 나는 것이죠. 한 점으로 왔다, 갔다 하기도 하고 들어갔다, 나왔다 하면서 흘러내리기도 합니다. 그림을

그리고 있다고 상상을 하시면 훨씬 더 소리가 앞으로 나갈 수 있습니다.

노래 중에는 중간 중간 숨을 쉴 수 있습니다. 몰래 쉬는 숨이라고 하여 '도둑숨'이라고도 합니다. 저는 트레이닝을 많이 해서 숨을 길게 갈 수 있는데 그것은 제가 특별하기 때문이 아니라 이 발성 자체가 호흡을 많이 사용하지 않는 발성이라서 그렇습니다. 또 크게 할 필요도 없습니다. 왜냐하면 자신의 노래를 들려주기 위해 소리치는 것이 아니라 바로 자신에게 외치는 것이기 때문입니다. 외침이 안으로 꽂히는 노래, 그래서 뒤에서는 실제로 들리지 않아도 됩니다. 자신만 들으면 되는 것이죠. 내가 못 들으면 남도 못 듣는지만 내가 들으면 다 듣는 것입니다.

'바람은'에서 '지동치듯 불고'까지가 가곡에서 말하는 초장입니다. '바람은 지동치듯 불고'와 같이 대구를 이루는 것들이 정형시의 특징입니다. 유명한 시를 예를 들면 '동창이 밝았느냐'는 '동창이', '밝았느냐' 이 두 개까지가 가곡에서 한 장을 이루게 됩니다. 이것은 변하지 않는 형식입니다. 형식을 제외하면 가곡은 의미가 없어집니다. 이것이 있어야만 가능한 음악이기 때문입니다. 또한 노래는 계속 속소리와 겉소리의 교차로 이루어져 있습니다. 그리고 흔들며 흘러내리기도 하죠. 이러한 것들이 어우러지는 것이 전통이라고 하는 것의 노래입니다. 그리고 그 안에 어떻게 표현을 하느냐가 중요한 것인데 거기에는 별다른 기술이 없습니다. 여기서 '지동'은 겉소리로 앞으로 내지르는 소리입니다. '지동치듯'은 천지가 지동한다는 뜻입니다. '바람은 지동치듯 불고'는 바람이 천지가 울릴 정도로 불고 있는 현상인 것이죠. 그래서 '지동'의 겉소리는 세게 내주셔야 합니다. 이렇게 소리가 계속 변하는 느낌을 느끼면서 부르면 됩니다. 노래를 부를 때 수줍음 때문에 입이 안 떨어질 수도 있지만 5mm만 더 입을 벌려도 발음과 소리는 크게 달라집니다.

옛날에는 노래를 부를 때 장단을 직접 그려가면서 배웠습니다. 물론 전통음악도 악보가 있습니다. 서양음악에서는 음의 높이를 알고 길이를 표시하기 위해서 음 높이 즉, 위치를 기준으로 그리는 악보라면 우리는 박자를 기준으로 장단이 더 중요시합니다. 장단은 한 칸을 볼 수 있게 되어있고 음 높이가 기호화 되어있어 단순한 글자라고 보면 안 됩니다. 모든 모양들이 음의 높이를 기호화 한 것입니다. 이와 같이 악보가 있기는 하지만 노래 부를 때 제일 좋은 방법은 전통적인 사사방법으로 소리를 들은 후 자신의 소리로 만들어서 자기만의 악보를 그리는 것입니다. '바람은'의



가사전체는 이렇습니다.

> 바람은 지동치듯 불고 궂은 비는 붓듯이 온다
> 눈 정에 거룬 임을 오늘 밤 서로 만나자 하고
> 판첩처서 맹서 받았더니 이 풍우중에 제 어이 오리
> 진실로 오기 곧 올 양이면 연분인가 하노라

이 가사의 설명을 간단히 드리자면, 바람은 천지가 울릴 듯 불고 비가 많이 왔던 어제 밤 파티에서 만난 그와 무언가를 서로 주고받은 것입니다. 오늘날로 치면 연락처를 주고받지만 당시에는 물건을 쪼개서 나눠 갖은 뒤 다시 만날 것을 맹세하였습니다. 그런데 비가 많이 와서 그를 못 볼 수 있다고 생각하면서도 그에게 진짜 마음이 있다면 올 것을 믿으며 기다리는 이야기입니다. 그것을 장황하게 노래하고 있는 것인데 워낙 기다림이 한도 끝도 없이 길다보니 이 같은 정서로 장황해지지 않았나 싶습니다. 하지만 이 장황함을 시적인 노래에서는 절대 내보이지 않습니다. 담담하게 그 감정을

꾹꾹 눌러 담고 있는데 숨기는 것은 글자뿐만이 아닙니다. 글자는 목소리 안에 숨기고 그 표현은 발성에 숨겨서 감정을 음악 안에 다 숨기고 있습니다. 이렇게 숨겨서 아무것도 표현하지 않고 담담하게 정제해서 부르는 것이 이 음악의 또 다른 멋인 것이죠. 결코 그 감정을 표현하지 않을 뿐더러 노래하는 사람도 그것을 절대 얼굴에 내비추지 않습니다.

모든 것은 다 경험입니다. 우리는 경험하는 것을 두려워하는데, 요즘 바쁘게 살면서도 우리가 계속 옛날 것을 찾고 전통을 돌려놓으려고 하는 것은 결국 옛날에도 그러한 철학이 있었기 때문에 다시 돌아가고자 하는 것이 아닌가 싶습니다. 예전에는 적어도 자신을 돌아볼 수 있는 여유가 있었습니다. 그런데 지금은 그럴 새가 없다보니 당시의 문화를 통해서 그것을 다시 한 번 찾으려는 것이 아닐까 하는 생각이듭니다. 이야기를 나누기에는 한없이 짧은 시간이었지만 잠깐이나마 자신의 내적 언어를 찾는 시간이 되었다면 좋을 것 같습니다. 우리가 만난 것이 신나는 일은 아니지만 그 안에서 다른 신을 만나셨기를 바랍니다. 다음에 언제, 어디에서, 어떤 좋은 작업들로 서로 다시 만나기를 기대합니다.

감사합니다.



Section Workshop
2013.08.06

양아치 (미디어아티스트)

양아치 작가는 1970년 부산 출생이다. '양아치' 라는 가명은 예술가의 아우라를 무너뜨리고 '루저' 의 느낌을 주기 위해 사용하는 것이라고 설명한다. 작가는 사회에서 접할 수 있는 다양한 주제를 미디어작업으로 위트 있게 전달하고 있다. 그의 작품으로는 〈미들 코리아 트롤로지〉(2008~2009), 〈이젠, 우린, 충분히, 그럼에도, 불구하고, 당당한, 신세계인이다〉(2010), 〈밝은 비둘기 현숙씨〉(2010), 〈영화, 라운드, 스무우스, 진실로, 애리스토크래틱이다〉(2011), 〈미래에서 온 두 번째 부인〉(2011), 〈달콤하고 신 매실이 능히 갈증을 해결해 줄 것이다〉(2012), 〈뼈와 살이 타는 밤〉(2012), 〈칠보시〉(2012) 등이 있다.

29가지 이야기

일단 제 섹션을 보니까 미디어아트라고 되어 있는데요, 그래서 미디어아트에 대한 생각 그리고 컨템포러리 아트에 대한 생각, 여러 가지 생각이 혼재되어 있습니다. 그래서 어떤 줄거리를 가지고 얘기하는 것도 좀 있고요 여러가지로 살펴 볼 겁니다. 이 얘기했다 저 얘기했다 할 테니 감안해서 보시면 되겠습니다. 시작해보겠습니다.

우선 이렇게 좀 시작해볼까 합니다. 아시는 분들은 아시겠지만 누가 한번 해볼까요? 혹시 A4용지 없습니까? 전화 한번 해볼까요, 저기 보이는 연락처로? 전화해서 두 가지는 하지 말기. 어떻게 생겼는지 또 단위를 물어보지 맙시다. 키가 어떻게 되는지 이런 것들은 묻지 마시고요. 전화해서 이 수업 때문에 전화하게 됐는데 안부 좀 물어보고요, 뭐하는 사람인지 물어보고. 그래서 무엇을 해야 되냐면요, 이 전화를 받는 사람에 대해서 그려보세요. 상상을 해서 그려보세요. 주변에 흥분해서 이상하게 그리지 말고요. 차분히 이 사람이 어떻게 생겼을까.

저 그림을 저한테 전달해 주시겠어요? 미대생이죠? 이렇게 생긴 사람이거든요. 이렇게 생긴 사람인데 저분은 저렇게 그렸거든요. 어떠십니까? 똑같이 생겼어요? 어때요? 코는 측면이고 입은 정면이고 그렇기는 한데, 분위기는 뭔가 비슷한 점이 있죠? 뭔가 좀 할 얘기가 있지 않겠어요. 이 포인트에서? 이거는 그 친구한테 전달해도 되겠죠?

제가 이것부터 시작한 이유가 있습니다. 우리가 지금 한 것이 뭘까요? 미디어아트일까요, 아니면 그냥 전화일까요? 아니면 무엇을 한 거죠?

참가자 실험?

실험. 무엇을 실험했죠? 무엇을 했습니까? 여러분들 대부분은 그림이 가능한 미술전공자일 텐데요, 그렇죠? 무엇을 보지도 않았고, 만져보지도 않았고. 오로지 소리로 듣고 뭔가를 상을 그려서 손으로 이렇게 했는데 뭔가 비슷한 이미지가 나왔죠. 이게 왜 가능하지? 뭘까요? 그렇죠, 잘 모르겠죠? 그냥 우리가 흔히 장난삼아 그리던 그런 것이 옮겨온 것 같기도 하고. 이게 흥미로운 부분이 많습니다. 미술이 언어가 되든 아니든 여기에 들어갈 수 있는 것. 사용될 수 있는 것. 안내가 될 만한 언어들이 저는 굉장히 많다고 봅니다. 이것을 담보로 이제 좀 시작을 해 볼까 합니다.

그 첫 번째, 영영 번인데 소실점 원근법이라는 것은 잘 아시죠. 대상을 하나의 트릭으로 봐서 진짜가 아닌데 그렇게 보이게 하는 방법. 너무 흔하디 흔한 방법이죠? 그리고 지금 세상 사람들한테 소실점이 무엇인지, 원근법이 무엇인지 물으면 비슷한 대답도 아마 할 겁니다. 그런데 현대미술에 들어와서는 소실점과 원근법이 뭔가 많은 변화를 일으키게 되죠? 과거에 우리가 알고 있던 소실점이나 원근법으로는 보통 설명할 수 없는 미술이 되고 있다. 이건 어떻게 이해를 해야 될까. 바로 여기서 답을 내리기 보다는 하나하나 이제 살펴보겠는데, 그림부터 먼저 보면 왼쪽에 그림이 있고 오른쪽에 그림이 있죠? 왼쪽의 그림 같은 것은 핀홀카메라의 원리잖아요, 그렇죠? 작은 구멍을 뚫어서 대상을 피사체가 역전되게 보이는 방법. 이집트의 과학자가 만들어서 오늘날까지 쓰고 있는 형태. 오른쪽에는 하나의 극의 형태인데 여기 뒷배경에 어떤 사내가 유령의 모습을 거꾸로 피사체로 이렇게 해서 구멍을 통해서 마치 여기 등장해서 극을 만드는 형태. 핀홀카메라 혹은 저기 유령의 형태. 저런 것들의 시작이 지금에 이르기까지 심지어 오늘의 키워드로 볼 수 있는 미디어아트의 시작과 끝이라고 저는 봅니다. 더 이상 할 것이 있을까 할 정도로 미디어아트가 이것 이상으로 할 것이 뭐가 있을까. 그렇죠? 그러니까 유령의 안에는 유령인 것처럼 우리는 소비하고 있고 피사체 대상이 저기 내 눈에 들어와 있다고 해서 마치 본 것처럼, 이렇게 되는 것들. 그리고 이집트 과학자가 그 핀홀카메라 만들면서 어떤 얘기를 했냐면 재미있어요. 여기 지금 알 수 없게 형상이 좀 거뭇거뭇한데요, 이 사람이 그런 메모를 남겼다고 합니다. “신의 얼굴을 봤다”고 얘기를 하거든요? 그러니까 생각해 봅시다. 만약, 여러분들이 인류 최초의 바로 그 과학자처럼 핀홀카메라로 대상을 봤다면, 그 풍경을 언어로 어떻게 설명해야할까요? 사실 설명하기가 딱히 어렵습니다. 그래서 이 사람은 신의 얼굴을 발견했다는 것으로 표현하게 되는데, 바로 그 표현이

굉장히 와 닿았던 것 같아요. 소실점과 원근법을 설명하기 위해서 일단 이 이미지 2장을 봤습니다.

저는 이런 질문을 하고 싶습니다. 전기·전자가 배제된 미디어아트가 과연 가능할까? 만약에 아까 처음에 장난삼아 얘기했던 전화통화로 이미지를 그려내라는 것들도 같은 맥락이라고 볼 수 있죠? 물론 스마트폰으로 했지만 스마트폰을 사용하지 않고 종이나 전화기를 써도 전기·전자가 다 배제가 되겠습니다. 원리는 어쨌든 전지, 전자가 배제된 미디어아트라는 게 과연 가능할까. 생각해 보면 그간에는 전기, 전자가 담보가 되어있지 않으면 미디어아트는 설명할 길이 없어지는데, 이게 배제되면 미디어아트라는 것이 성립할 수 없는 것인가. 여러분 전공도 다 마찬가지입니다. 회화에 있어서 만약에 그린다는 것이 배제되고 사진에서는 필름이 배제되고 조소에는 뭐가 있을까요, 깎고 다듬고 하는 것들의 행위가 빠져버리고 우리의 행위가 빠졌을 때 그 개념이 박탈되는 걸까? 그렇게 된다면 그 장르는 가능치 않게 되는 걸까? 생각을 한번 해볼 수 있는 거죠. 어떻게 해볼 수 있을까요? 한번 생각해 보시면 어떨까요. 만약에 자기 전공 혹은 자기가 하고 있는 작업이 핵심의 원리가 배제가 되었을 때 과연 그 개념이 불가능한 것일까. 한번 생각을 해볼 필요가 있어요. 어떻습니까? 제가 한번 여쭤볼게요. 이게 저의 질문이기도 합니다. 제가 평소에 미디어아트가 전기·전자가 배제가 되었을 때 어떤 것이 가능할까?라고 질문하듯이 여러분들 스스로가 작업에 대입을 해보았을 때 어떻게 될까요? 누가 좀 얘기를 해주세요.

참가자 핵심 요소라는 게 매체를, 도구를 말하는 건가요?

도구일 수도 있고요, 개념과 계열이 있잖아요. 그 계열에 1, 2번 정도인 것이 배제가 되었을 때 어떻게 될 것인가. 어떻습니까?

참가자 저는 음악을 하는데요, 소리가 없는 음악을 생각해 봤을 때 시간이라는 개념만 유지를 한다면 시간의 흐름에 따라 어떻게든 표현이 돼서 그것들을 이용해본다면 음악을 할 수 있지 않을까. 이런 것을 해 본 적이 있었어요.

그러면 그것은 어떻게 감상을 하면 좋을까요?

참가자 글쎄요.

그렇죠? '글쎄요'로부터 시작하는 거죠. 그래서 저는 제가 작업을 다룰 때 뭐가 이렇게 안 떠오르는 게 너무 좋아요. 이렇게 뭐가 안 떠오르잖아요? 지금도 방금 말씀하신 것처럼 어떻게 감상할까 하니까 잘 안 떠오르거든요? 저는 그게 되게 신나고 즐겁습니다. 그게 굉장히 어려운 부분이잖아요. 상이 안 떠오른다는 게 저는 굉장히 좋거든요? 뭔가 상이 떠오르면 이것은 쉬운 일이라는 생각을 하게 됩니다. 그런데 뭔가 이 개념과 이 개념을 섞어서 새로운 개념을 이렇게 했더니 "어, 왜 이렇게 상이 안 떠오를까?" 여기서부터 저는 재미있다고 봅니다.

그래서 시간이 오래 걸리더라도 그 문제를 계속 잡고 가는 버릇이 있는데, 제 개인적으로는 전기·전자가 배제된 미디어아트라는 화두를 가지고 있죠. 그래서 가장 가까운 예 중에 하나가 그렇다면 미디어아트 중에 영화도 배제할 수가 없는데, 영화가 아닌 영화를 생각해 보자. 영화의 가장 두드러지는 것, 필름이 배제되고 스크린이 배제가 되고 극장이 사라지면 영화는 성립이 안 되는 걸까? 여기 전공자들 좀 있지 않을까요? 영화전공자들 없으세요? 아니더라도. 영화에서 아까 제가 말씀드린 그런 것들이 배제되었을 때 어떻게 하면 영화가 될까요? 질문, 어떠세요? 필름도 없고 스크린도 없고 이런 것이 없을 때. 그러면 어떻게 영화가 될 수 있을 것 같으세요? 어떠세요? 여기 앞에서 보면 되게 재미있어요. 영화 같아요, 지금 상황이. 역시나 상이 안 떠오르죠? 상이 안 떠오르고 막연하다는 느낌이 저는 굉장히 좋은데요. 또 보겠습니다. 잠깐만 제가 넘어가기 전에 영화라는 것을 언젠가 제가 김남수 씨, 여기 지금 강의하시는 김남수 씨가 국립극단에 계실 때 제 작업을 설명할 기회가 있어서 이메일로 제 작업을 설명한 글이 있습니다. 잠깐 소개를 하고 다음 장으로 넘어가는 것이 좋겠어요. 뭐라고 썼냐면,

> "근래의 영화라는 개념을 두고 작업을 진행하고 있는데, 저에 의한 방식으로 전하면 필름 없는 영화라고 표현이 가능하겠습니다. 영화가 제공하는 1인칭 시점을 잠시 보류하고 2인칭스러운, 1인칭 시점을 담보로 하는 시점을 매개로 스크린과 상황을 오버랩 하는 것입니다. 저는 앞서 언급한 매개는 어떤 소실점 안경이라고 얘기를 합니다. 이것은 제작이 되어있습니다. 스크린과 상황을 오버랩하는 것은 앤디워홀의 여덟 시간짜리 엠파이어스테이트 빌딩에서의 개념, 영화 일부를 전제로 합니다만 그래서 일시적, 잠시, 어쩌면 그럴지도 모르는, 뭐 그런 이야기인가 등의 모든 이야기를 링크하는

식의 모든 것을 인정합니다만 영화의 인공스러운 그것도 오마주하는 정도에 있기에 완연히 개념영화를 자유롭게 하는 작업은 아닌 듯합니다. 이것도 저것도 아닌 회색. 혹은 경계에 있다는 식의 우스운 표현이 모두가 가능하겠습니다만 개인적으로는 여전히 개념영화에 동의를 합니다."

이런 내용을 좀 보내 놓았죠. 그러니까 제가 주로 쓰는 언어라서 이게 무슨 말일까 내용을 알 필요는 없습니다만 기본적인 틀은 영화에 대한 언어를 인정을 하지만 열어 놓고 영화를 고민해 보고 있다, 이제 그런 얘기가 되겠죠. 자, 다음 장으로 넘어 가겠습니다.

그래서 저는 최면이라는 것을 발견했습니다. 그 최면이 제가 미디어아트라는 키워드, 전기·전자가 배제된 미디어아트 혹은 커뮤니케이션에 아주 적합하다고 봐요. 그러니까 제가 지향했던 어떤 바에 최정점에 있다고 전 볼 수 있는데요, 이게 재미있는 게 있어요. 지금 스크린을 보듯이 대게 미디어아트는 스크린의 뒤의 세계에서 이 모든 사람들이 다 한 곳을 쳐다보고 있죠? 소실점이 하나죠? 그러니까 하나의 소실점을 공유하고 있는 거죠. 세상이 그렇게 보이게끔 스크린을 통해서, 스크린을 담보로 세상을 그렇게 볼 수밖에 없는 구조로 되어있죠? 사실 최면은 역전되어 있죠? 이 스크린 뒤에 있는 사람들이요, 여러분들한테 들어가는 거잖아요. 로그인하죠? 그러면 여기 각자의 스크린으로 다 들어가면 여기 수십 명의 스크린은 작가랑 만나게 된다는 거죠. 이게 되게 흥미로운데 제가 그때 스물일곱 명이었나 하는 사람들한테 최면을 적용해봤죠. 해봤더니 그 적용 방식은 이렇습니다. 대단히 영화적인 방법을 선택해요. 대본을 하나 만들었어요. 이런 식이죠. 당신이 가장 아름다웠던 시절을 떠올려라. 거기에는 당신이 살고 있는 집이 있고, 그 집 안에는 누군가가 있고 이런 식이에요. 접근해보면 연령별대로 다르고 성별로 다르고 경험 이런 것이 다 다르죠. 몸의 기억들이 아마 다 다르니까. 그 내용이 다 다르죠. 그런데 흥미로운 것을 얘기했어요. 결과만 얘기하자면 거기에 일곱 사람은 눈물을 흘렸어요. 눈물을 흘렸거든요? 그리고 거기 열 사람은 체면의자가 흔들리거나 돌았다는 대답을 하게 됩니다. 그리고 대단히 흥미로운 것은 남자보다는 여자가 체면에 더 빨리 진입을 하게 되요. 이것을, 제가 말씀을 드리는 것은 한 여자분의 이야기를 들으면 조금 더 이해하기가 쉬운데, 20대 초반의 여자분이 있었어요. 눈물을 막 흘려요. 그런데 이제 과정을 설명해

드릴게요. 당신의 가장 행복했던 시절을 가라했더니 20초반이었나? 하여튼 그 때 자기가 살던 집에 갔더니 아주 푸른 들판에 예쁜 집이 있었는데 그 집 안에 자기가 같이 옛날에 살던 언니랑 만나게 되었다. 그런데 그 순간 눈물을 엄청 흘려요. 엄청 흘려요. 이런 예가 있었고 또 한 여자분, 50대 중반의 아주머니였는데 여기서 또 재미있어요. 푸른 들판에 아주 아름다운 기와집이 있대요. 그게 저는 되게 재미있었어요. 다 여자분들은 원룸, 예쁜 집, 아파트 뭐 이렇거든요? 그런데 갑자기 기와집이 나오더라고요. 그리고 거기에 살되 옛날의 자기 언니가 있데요. 그러니까 되게 흥미로운 것이 있어요. 이게 왜 이럴까? 대부분 똑같이 경험을 주지만 몸의 기억들이 편차는 좀 있지만 비슷했어요. 그런 편차가 확실히 몸에 기억되어 있다가 뭔가를 이야기 하고 있더라. 그리고 아까 말씀드린 우는 것들은 대부분 그렇습니다. 누군가 거기에, 그 집 안에서 그 사람을 만났을 때 대부분 울어요. 그런데 이 우는 정도가 그냥 눈물 이렇게 한 방울, 두 방울이 아니라 펑펑 울어요. 펑펑. 진짜 펑펑 울거든요? 그러니까 그런 경험. 그리고 의자가 돈다는 증언이 있었는데 끝나고 나서 그런 얘기들을 합니다. 왜 의자를 흔들었냐는 등 다 일부러 그랬느냐하니까 그런데 그런 기억이 없거든요? 촬영도 다 되었기 때문에 더 이상 증명할 필요가 없죠. 그러니까 의자가 막 흔들렸대요. 감정이 이렇게 전달이 되니까 의자가 흔들린다는 정도까지 증언이 나옵니다. 자, 그리고 아까 남자가 여자보다 최면이 잘 안된다고 했죠? 그래서 여기서부터 제가 깨달았어요. 아, 남자들은 참 말을 안 듣는다는 생각을 하게 되었는데. 이런 식이에요. 네가 한번 나 최면 걸어봐라 이거예요. 말 되게 안 들어요. 그러니까 뭔가 유전적으로 남자들이 다 그렇다고 단정적으로 말을 할 수는 없지만 뭔가 이렇게 전달하는 것을 쳐내는 어떤 그런 것이 좀 있구나. 확실히. 이런 경험들을 했습니다.

그래서 스물아홉 번째. 다시 정리하자면 제가 이 최면을 가지고 왜 전기전자가 배제된 미디어아트로써의 적절한 예라고 보냐면 우선 전기·전자를 안 썼고 미디어아트에서 말하는 핵심부분들 있죠? 키워드, 인터랙티브(Interactive)라든가 이런 것들이 적용이 다 됩니다. 그렇죠? 감정. 제일 중요한 건 엔터 이모션(Enter Emotion)이죠. 이모션한 부분이 최면에서 아주 잘 드러났어요. 그리고 대단히 보수적인 영화의 대본을 가져다 놓고 똑같이 대입을 했는데, 다른 증상이 마치 영화 〔인셉션(Inception)〕(2010)처럼 확 생겨났다가 없어졌다가 하는 이미지들이 정말 증언으로 계속 나오거든요. 굉장히 흥미로웠습니다. 네, 이건 한

동안 저도 계속 다뤄봐야 될 것 같고요. 그런 아주 중요한 주제가 되고 있습니다. 또 하나 재미있는 얘기를 하자면 그때 이 전시가 키워드가 아마추어리즘(Amateurism)이었어요. 그래서 이것을 어떻게 할까. 보통은 이제 아마추어리즘하면 아마추어가 어떤 스피릿(Spirit) 같은 것을 이야기하잖아요. 창작하는 사람으로서. 그런데 저는 그게 좀 재미가 없다는 생각을 해서 그 큐레이터를 속였습니다. 이 최면술사를 제가 만들었어요. 가짜로. 그래서 제가 훈련을 시켰어요. 학생을 불러내 이 친구에게 아마추어 훈련을 시키는 것이죠. 가짜로. 그러니까 사람들이 최면이라는 경험이 대부분 없잖아요. 그러니까 미디어로써 최면을 받아들이는 그 인식을 가지고 사람들한테 그대로 적응하니까 미디어에서 본 대로 그대로 반영을 한다는 거예요. 되게 재미있습니다. 그래서 여러가지 경험을 하게 되었는데 앞서 말씀드린 전기·전자가 배제된 미디어아트로써 꽤나 저한테는 동력이 되었던 그런 작업이라고 볼 수 있겠습니다.

네, 그래서 다시 3번인데요. 그래서 제가 발견한 것은 이거예요. 사람과 사람 사이에는 미디어적 존재가 있다. 그게 최면인 것이죠. 그렇죠? 사람과 사람 사이에는 미디어가 있다가 아니고요. 미디어적 존재가 있다는 것으로 가는데. 거기 소개 글이 조금 있는데 이것은 설명을 안 해도 되겠습니다. 사람과 사람 사이에는 미디어적 존재가 있죠. 그렇죠? 그게 뭐 스마트폰이나 이렇게 구체적으로 컴퓨터가 되었던 어떤 미디어 장비가 될 수도 있는데요. 그렇지 않아요. 그러니까 저와 여러분들 사이에서는 여기도 지금 미디어적 존재이거든요. 강의라는 미디어 그 존재가 있으니까 지금 성립이 되는 것인데, 그걸 좀 잘 살펴볼 필요가 있어요. 여러분들이 미디어를 보실 때 그런 부분을 보면 '어떻게 커뮤니케이션하고 있구나' 하는 것을 확인하실 수 있습니다.

그래서 매체 같은 사람은 이런 얘기를 하죠? '이미 세상은 영화다.' 이미 세상은 영화라고 하는데, 그런데 우리나라 평론가 정성일 씨는 『언젠가 세상은 영화가 될 것이다』라고 하죠? 그런 책이 있잖아요. 이 정도되는 책이 있거든요. 저는 그래서 사실 개인적으로는 정성일 씨를 별로 안 좋아해요. 너무 영화에 대한 지지자, 그러니까 그분의 어떤 지혜와 지식은 존중합니다만 세상을 그렇게 영화적으로 보는 것이 저는 되게 불편해요. 이미 영화가 되어버렸고 영화, 그 극장 안에서 살고 있는 거잖아요. 말 그대로 하자면, 그러니까 저는 개인적으로 제가 살고 있는 것은 이렇게 열려

있는 세상이라고 절대 안보거든요? 저는 영화관에 계속 갇혀 있고. 그 뭐죠? 대만 감독, 매번 잊어버리네. 그 누구지? 챠이밍 량 영화 보면 <안녕, 용문객잔>에서 영원히 루저들이 그 극장을 못 벗어나는 영화가 있잖아요. 저는 그렇게 살고 있다고 보는데, 자꾸 정성일 씨 같은 사람은 언젠가 세상은 영화가 될 것이라고 희망을 주는 것 같더라고요. 저는 좀 여담인데. 어쨌든 영화를 보는 여러 가지 키워드가 있는데 저는 앞서 말씀드린 전기·전자가 배제된 그런 것으로써 영화를 보기도 하고요. 매체 같은 사람은 시각체제라는 말을 하거든요? 영화관을 설명할 때 시각체제란 말을 가지고 옵니다. 그래서 시각체제를 소실점 원근법으로 보았을 때 우리는 세상을 바라보는 소실점과 원근법을 통해서 하나의 시각체제 틀 안에 있다. 이제 그것을 제대로 봐야한다고 어제도 그런 얘기를 했었는데, 그러니까 해킹이 가능하다고 봐요. 그 살아가는 해킹의 방식이 가능하다고 보는데, 이건 조금 복잡한 얘기니까 나중에 하겠습니다. 심지어 이런 얘기도 하죠. 고환으로 영화를 찍는다는 사람도 있어요. 그런데 이 사람 영화 보면, 보신 분들 좀 있죠? 그 대표영화가 그<홀리마운틴(Holy Mountain)>(1975)이었나? <홀리마운틴>이었나요? 예, 보면 정말로 필름이나 연출이나 이런 것이 되겠지만 정말로 고환으로 지져놓은 것 같아요. 영화를. 그러니까 그렇게 감정이 전해질 정도로 영화의 정의가 다른 방식으로도 충분히 가능하다는 거죠. 이런 경우가 있었고요.

저는 이제 여섯 번째, 이런 얘기를 좀 하고 싶습니다. 새로운 엘리트는 미디어가 필요한가, 필요하지 않은가? 기존의 언어, 미디어라는 언어라는 형태. 그 중에 미디어라는 언어가 문제가 많다는 거예요. 그 개념의 정의가 뭔가 합리적인 것인지, 쓸 수 있는 것인지. 저는 생각을 해보면 쓸모가 없는 것들이 더 많고 차라리 그 개념을 버렸을 때 새롭게 나갈 수 있는 것들이 더 많다고 봅니다. 자, 그런데 사실 우리가 보통은 엘리트에 대해서는 불편해하잖아요. 그런데 일단 그 감정의 어떤 것은 좀 내려놓고 곰곰이 드려다 보면, 일리가 있는 것이 있습니다. 제가 소개를 해드리자면 제목이 『한국 사회의 미디어 출현과 수용』이라는 책이 있어요. 1880년서부터 1980년까지 100년 간의 우리 조선, 일제, 한국근현대 사회를 통해서 한국사회가 미디어가 어떻게 출현이 되었고 수용되었는지 그 과정을 보는 책이 있거든요. 2009년도 커뮤니케이션북스에서 나온 책인데 15페이지에 이런 얘기가 나옵니다. “개화기 인쇄 매체의 등장과 사회커뮤니케이션의 변화. 근대적인 인쇄 매체에는 구두언어의 중심에 전통자의 지배적 커뮤니케이션

양식과는 전혀 다른 자유로운 형태의 행동과 상호작용, 권력행사에 새로운 양식을 만들어서 사회생활의 시간적, 공간적 조직을 변화시키는 것이다." 별로 새로운 얘기는 아닌데 핵심이 이런 것 같아요. 전혀 다른 새로운 형태의 행동 그리고 상호작용, 권력행사의 새로운 양식을 제안해서 우리사회에 시간적, 공간적 조직을 변화시킨다. 이건 좀 흥미로운 말입니다. 자, 개화기 때에 우리나라의 최초의 신문은 <조선신보(朝鮮新報)>인데 그것은 사실 일본사람들을 위한 거거든요. 부산에 거주하고 있는. 그런데 <한성순보(漢城旬報)>죠?<한성순보>가 1800년 후반에 나오면서 이제 변화를 주기 시작했던 것이죠. 그럼 한번 비교해 봅시다. 저나 여러분이 쓰고 있는 스마트폰이 이 변화에 어느 정도의 기여를 하고 있나 하면 전 좀 물음표에요. 솔직히. 그러면 뭘 생각해봐야 되냐, 새로운 형태의 미디어가 필요하다. 새로운 형식에 새로운 형태를 야기할 수 있는. 형태라는 것은 행동, 상호작용, 권력행사. 이 글에서만 말한다면. 그리고 동원할 수 있는 뭔가 새로운 형태의 엘리트 미디어가 제안이 되어야 한다. 그래서 사실은 미디어아트의 핵심은 전 여기 있다고 봐요. 뭔가 기존의 컴퓨터 베이스로 이렇게 풀어 써가지고 패치를 좀 만들어서 적당히 손 이렇게 하면 저기서 번쩍거리고 하는 형태는 여러분들 너무 많이 해봤잖아요, 그렇죠? 그럼 뭔가 다른 조짐이 필요한데 저는 핵심은 새로운 미디어에 대한 관점이 필요하다고 봅니다. 그럼 좀 짚어 보고요.

자, 그래서 그런 다음에 또 이런 것도 좀 같이 생각해 보았으면 좋겠습니다. 스스로 1인칭, 2인칭, 3인칭으로서의 존재를 인정하고 현대미술을 생각해 보는 것입니다. 한번 질문해 볼까요? 만약에 여러분들이 1인칭, 2인칭, 3인칭 기준으로해서 내가 1인칭이자 2인칭이자 3인칭으로서 말을 한다면 어떻게 말을 할 수 있을까요? 그런 작업을 한다. 만약에 사진 기준으로 얘기해 볼까요? 사진작업 안에 1인칭, 2인칭, 3인칭 시점이 들어갈 수 있는, 다 볼 수 있는 작업을 한다. 보통은 사진작업이나 회화든 무엇이든지 상관없지만 작가의 시점을 보죠, 그렇죠? 작가의 시점을 우리는 기울여서 보는데 그게 아니라 1인칭, 2인칭, 3인칭 모두 다 들어가서 볼 수 있는 작업이 과연 가능한가. 가능한가요? 왜 다들 눈들이 이렇게 점점 슬퍼지고 있어요. 눈들이 이렇게, 이렇게. 자, 슬픈 표정들 다 잠시 거두시고. 어떠세요? 1인칭, 2인칭, 3인칭 시점이 화면 안에 다 들어가서 보여줄 수 있는 방법. 복잡하죠? 이것도 생각해봐야 된다는 것이죠. 그러니까 생각이 안 나서 좋다는 거 있잖아요. 1인칭, 2인칭, 3인칭 하나의 시점만

들어가 있으면 작업하기 편해요. 자, 기본적으로 텍스트, 콘텍스트해서 기호, 상징을 버무리고 꽤 그럴싸한 조형성으로 갖추어 놓으면 적당히 통할 겁니다. 그렇죠? 그런 거 하는 거 아니니까. 그러면 1인칭, 2인칭, 3인칭 혹은 4인칭이라는 말이 되는지는 모르겠지만. 하여튼 뭐든 다 갖다 놓고 과연 가능할까 질문해보는 것이죠. 자, 질문해 본다는 것으로 정리하고요.

제 개인적으로 풀어보았던 작업이 두 가지가 있는데, 왼쪽은 '비둘기 현숙 씨'의 멀티 CCTV의 버전이고 오른쪽은 사진입니다. 아래 보면『 그럼에도 빙의 소녀』(2010)라고 되있고 <밝은 비둘기 현숙 씨>(2010) 라고 되어있는데『그럼에도 빙의 소녀』는 소설이에요. 단편소설로 썼습니다. '빙의적' 그러니까 빙의를 소재로 요즘에는 드라마까지 하는데, 제가 오늘 여러분들을 만난 것, 여러분들이 저를 만난 것. 그건 저는 다 1회용 주체성이 동원되었다고 보거든요. 제가 여러분들을 만날 때, 제가 다시 집으로 돌아갈 때, 제가 가족을 만날 때, 제가 혼자 있을 때 다 다른 정체성을 가지고 있잖아요. 우리는 수많은 1회성 주체성을 남발하고 있는데 우리가 하나의 주체성을 지키기를 바라죠. 그래서 보면 지금은 좀 덜한데 옛날에 싸이월드가 한창일 때 난 나를 지켜야지 이런 글들 많았잖아요. 좀 쓴 적도 있죠. 솔직히? 내 자신을 찾아야지 뭐 이런 것을 써 놓잖아요. 자기 다리 짓고 달 짓고 막 이런 것이 많았는데 저는 되게 좀 민망했어요. 그런 글들 봤을 때. 사실 제 정신이 아닌 거잖아요. 곰곰이 생각해보면, 사람들 보면 다 제 정신 아니라고 봐요. 그리고 그 빙의적 사유라는 게 단순히 병적인 것으로 절대 보지 않아요. 이렇게 계속 변할 수 있는 것이고 그 변화의 수치를 인정해주는 사회가 되는 것이지 이게 어떻게 너 자신을 지켜, 너는 이래야 돼, 제발 오늘부터 친구끼리 그런 얘기하지 맙시다. 왕자연 씨. 예, 농담이었고요. 아무튼 그런 관점의 제 견해가 있는데, 제가 그 견해를 가진 채 CCTV를 다루는 것이 아무래도 그런 것이죠. 그러니까 이 화면 안에서 이 채널 하나하나에 당사자의 모습들이 당연히 일대 일의 정체성으로 등장하겠지만 다른 정체성이 발현이 돼요. 그래서 여기 등장하는 현숙 씨는 계속 미친 여자예요. 뭔가 계속 다른 움직임을 하고 다른 제스처를 취하고 다른 말을 하고 다른 사람의 말을 그 언어로 빌어서 말을 하는데 사실 저만 해도 그렇잖아요. 지금 누군가의 말을 아까 각종 여러 가지 사람을 빌어서 얘기하잖아요. 인간 레코드처럼. 그러니까 빙의된 상태에서 계속 이렇게 대고 있으니까 미디어를 전제하고 있잖아요. 그런 것처럼, 그럼 인정을 하자. 인정해서 보여줄 수 있는 창작의 세계는 저는 굉장히 흥미로울 거라고

봅니다. 그리고 이건 제 개인적인 여담입니다만, 평생을 어떤 사물이나 대상에 바쳤다고 하시는 분들 있잖아요. 아, 전 괴로워요. 왜 그런 것에 바칠까 하는 생각이 들고요, 안 바쳤으면 좋겠다고 생각합니다. 민망합니다. 한국시장에는 그런 것을 신화화하잖아요. 저는 알 수가 없어요. 왜 그래야 되는지. 이게 왜 그 도 닦는 것도 아니고 창작, 예술은 예술이지 거기 예술도 도라고 말하지 않잖아요. 예도로 봐야 되나? 하여튼 다른 관점에서 얘기를 꼭 강조하고 싶어서 말씀을 드린 겁니다. 자, 그래서 이런 얘기가 자연스럽게 나오겠죠. 다양한 소실점이 가능하고 다양한 원근법을 공유할 수 있는 세상임을 전하려고 한다. 그랬으면 좋겠습니다.

저는 웹아트를 시작으로 여러 가지 미디어를 다루는 작가로서 활동을 했습니다. 그런데 제가 스스로 정해둔 키워드를 생각해 보니 미디어아트라고 말하기도 어렵고 뉴미디어라고 말하기도 좀 어렵더라. 그래서 저는 괄호를 한번 쳐봤어요. 그랬더니 할 수 있는 것이 되게 많아졌어요. 갑자기. 이게 어쩌면 뉴 아트가 될 수도 있고. 하여튼 미디어를 담보로 여러 가지 키워드를 맵핑 할 수 있죠. 사유의 맵핑을. 그래서 이런 부분은 흥미롭게 풀 수 있는 키워드가 됐습니다.

자, 그리고 혹시 이 책 보신 분 있으세요? 한스 울리히 오브리스트(Hans Ulich Obrist)가 인터뷰를 많이 하잖아요. 이제 이 책의 특징은 거꾸로 작가들이나 비평가들이 한스 울리히 올브리스트를 인터뷰하는 책입니다. 그러니까 이 사람이 대답 하는 책인데요. 요렇게 생겼어요. 이렇게 생겼는데 소개를 하고 싶은 것이 있어서. 네, 아주 짧은 내용인데요. 여기 지금 이렇게 짧은 내용이잖아요. 이 사람이 독일에 아주 저명한 철학자를 찾아갑니다. 인터뷰를 하러. 그래서 인터뷰를 하러고 갔는데 당시의 이 독일 철학자는 한 100살 가까이 된 아주 할아버지 철학자였던 것이죠. 그래서 이 사람이 만나야 되겠어서 가서 자기가 궁금해 했던 것의 답을 얻고 또 그 사람의 지혜를 인터뷰를 통해서 얻을 수 있을까 하는 마음으로 찾아갔겠죠. 자, 그 집에 찾아가 보니까 이 사람이 살고 있는 집은 아주 큰 집이었대요. 그러니까 엄청 큰 집이었고 혼자 살고 있었고 그런 상황이었던 모양이에요. 그래서 집 안으로 초대받아서 들어갔고 차를 한 잔 내왔겠죠. 그런 다음에 이 100살에 가까운 할아버지가 잠에 들었나 봐요. 맞은편에서. 황당하겠죠? 여러분들이 만약에 그런 상황이라면 어떻겠습니까. 황당하겠죠. 자, 황당한 상황을 한스 울리히 오브리스트가 어떻게 해야 돼지 이거 어떡할까, 깨워야 되나 아니면

기다려야 되나 그런 생각을 했겠죠. 시간이 가고 10분이 가고 15분이 가고 20분이 가고 이런 상황이 되니까 이 사람이 무섭다. 이 상황이 어떻게 될지 무서웠다고 합니다. 다행히도 전화벨이 울렸대요. 전화벨이 울렸답니다. 그러니까 이 할아버지가 깼을 거 아니에요. 깨서 대답을 하고 전화기를 내려놓은 다음에 이 사람이, 이제 한스 울리히 오브리스트가 얘기를 합니다. 이런 얘기를 하죠. 우리는 지금 어떤 문제를 가지고 있다. 어떤 문제를 가지고 있는데 넌 지금의 문제 이 정적을 어떻게 번역할 것이냐고 물어봐요. 자, 그러고 난 다음에 한스 울리히 오브리스트는 뭐라고 얘기하면, 이게 아주 정확한 답이었고 나는 돌아올 수밖에 없었다라고 합니다. 철학자가 준 것이 뭡니까? 아무것도 없죠? 시간과 생각과 번역할 수 있는 상황만 준 것이죠? 그런데 제가 이걸 왜 얘기를 하려고 하면 창작은 이런 것 같아요. 그래서 저는 이렇게 정리했어요. 어쩌면 창작이라는 것은 첫 째, 언어로 번역하고 시공간을 번역하고 사물을 번역하고 마지막으로 알 수 없는 상황을 번역하는 일이 아닐까, 그렇죠? 제가 만약에 지금 하는 얘기, 다들 알아들으시겠지만 많이 못 알아듣습니다. 저 사람 뭐하는 것일까, 한번 번역해 보죠. 지금 이게 어떤 상황인지. 그러니까 창작의 핵심은 번역의 힘이기도 한 것 같아요. 그러니까 이 상황을 어떻게 번역을 해서 관객들에게 전달할 것인가. 그러니까 저는 이 짧은 사건을 보고 굉장히 많이 정리할 수 있었던 것 같아요. 짧은 이 내용이. 혹시 보실 수 있으면 이렇게 보시면 좋을 것 같아요. 여러 가지 인터뷰가 많거든요.

열세 번째. 차량 사고현장을 찾아 온 보험관계자. 질문, 누구일까요? 미술계, 창작계에서 본다면 주로 누가 될까요? 비유로 얘기해도 되는데 먼저 그냥 말씀을 드리면 전 큐레이터들이 이런 것 같아요. 큐레이터들은 작가들이 사고를 아주 멋지게 내놓은 다음에 차량 사고현장을 찾아와서 아주 합리적인 언어로 아무도 불만 없게 그 상황을 정리해버리죠. 그런데 대부분 설득할 수 있는 언어의 형태로 그 사건을 정리했지만 실제 사건을 보지 않았죠. 이 차이가 있죠. 굉장히 재미있다고 봅니다. 그래서 가까운 큐레이터들한테 이 얘기를 하면 되게 싫어해요. 보험관계자, 이런 얘기 하거든. 만약에 예를 들어서 일민미술관이다 그러면 일민봉, 성곡이면 성곡봉 이렇게 얘기합니다. 실장님 이렇게 얘기하거든요. 되게 싫어하는 말인데 저는 그렇게 보여요, 실제로. 그러니까 이 간극을 어쩌면 창작하는 분들이 지금 여기 보니까 이렇게 젊으신 분들이 많은데 그런 언어에 휘둘리지 않으셔도 돼요. 사건만 잘 내도 전 충분하다고 보거든요? 오히려

이 사람들이 보험관계자들이 설명할 수 없는 사건을 한번 내보시는 것이 좋아요. 그런데 이거 어떻게 정리하죠? 누가 몇 대 몇일까. 이런 언어로 되지 않고 도대체 시작이 어떻게 되었고 마무리가 어떻게 되었을까, 라는 정도의 복잡한 사건을 만드는 것이 어쩌면, 그렇죠? 창작자의 일이기도 하다, 이런 얘기입니다.

열네 번째. 이거는 지금 만화의 한 장면인데요. 제목이 『신신-어느 날 이름도 성도 신이라는 그가 나타났다』입니다. 마르크 앙투안 마티외 (Marc-Antoine Mathieu) 라는 만화 작가이고 2011년도 한국에서 출간되었습니다. 이게 어떤 장면이냐면 그 신신이 신입니다. 신, 신인데 이 만화 세상에서 등장하는 이 신이라는 사람이 어느 날 갑자기 나타나서 자기가 신이니까 신으로써 이 세상에 할 말이 왔다고 이제 내려왔는데 사람들이 믿지를 않죠. 그래서 저 사람이 신이라고 말하기 어려우니까 그냥 대략 신신이라고 말을 하면서 저 사람을 증명하는 어떤 일들의 과정들이 많아요. 저 사람이 정말 신이냐. 여기 굉장히 많은 사람들이 있죠? 그런데 만화 내용에 이렇게 정리할 수 있죠. 그날 그 자리에는 창조론자, 비진화론자 어쩌고저쩌고 이렇게 되어있고 혼합주의자들이 참석했습니다. 각종 자기의 강력한 언어로 무장된 그 사람들이 오는데 그 만화 내용에서 결론이 어떻게 나면 신을 부정하는 형태로 이 사람들이 나타나는데 신을 인정하는 형태로 가게 됩니다. 그러니까 설명할 수 없는 개념으로 가는 것이죠. 신이. 그러니까 정말 신이 없는 것으로 이 사람들이 나타났는데 신이 있는 것으로 이제 가게 됩니다. 그래서 그 장면인데요. 저는 예술창작도 마찬가지라고 봅니다. 제가 아까 보험관계에서도 말씀드린 것처럼 언어 안에서 해결할 수 없는, 그 어떤 언어로도 설명할 수 없는, 절대라는 말은 좀 아닌 것 같고 일단 상위 개념이 전 존재한다고 보거든요. 그래서 이 만화의 장면과 비교해서 설명을 해보고 싶어서 이런 작업들을 했고요. 그래서 이거는 좀 염려가 되어서 생각을 해봐야 되는데 유효한 담론에 근거하는 혹은 기생하는 작업의 경우는 그냥 안하는 것이 낫죠. 그러니까 제일 쉬워요. 자기 비유로. 그러니까 저도 이제 강사 일을 하기 때문에 지도하는 아이들에게 이런 얘기를 합니다. 형, 누나들한테 인정받으려는 작업 하지 말자. “형, 나 이런 거 할 줄 알고.”, “누나, 나 이런 거 할 줄 알고.” 마치 그런 거에 길들여지고 인정받는 형태는 애초에 시작을 안 하는 것이 낫지 않겠냐. 보험관계자한테 허락 맡고 사고 내는 거하고 다를 게 없잖아요. 이게 좀 문제가 있잖아요. 그래서 저도 이런 것을

좀 많이 견제하는 편입니다. 한번 같이 공유하는 차원에서 그랬고요.

열여섯 번째. 미래를 선택하지 않더라도 과거라는 툴(Tool)을 이용해서 현재를 보이는. 이 사람이 누구냐면 아까 말씀드린 한스 울리히 오브리스트가 주로 인터뷰에서 얘기하는 얘깁니다. 자, 흔히들 우스갯소리로 세계 제일의, 일등의, 최고로 잘 나가는, 최고로 유명한 한스 울리히 오브리스트라는 큐레이터가 이런 말을 하죠. 곰곰이 좀 짚어봅시다. 이 사람은 미래를 선택하지 않는다는 것이죠. 그리고 무엇을 담보로? 과거라는 것을 쓰는데 그것이 역사가 될 수도 있고 경험이 될 수도 있고 여러 가지죠? 데이터가 되었든. 그런데 그것을 툴로 쓴다는 것이죠. 어떤 툴로 해서 무엇을, 현재를 만든다는 것이죠. 그렇죠? 곰곰이 지켜보면 아, 이 사람은 결국 과거를 담보로 현재를 만든다. 그러면 내가 할 수 있는 것은 과거를 파헤치거나 현재를 망가뜨리는 작업으로 갈 수 밖에 없겠구나. 그런 생각을 하게 되는 것이죠. 그러니까 이 사람이 과거를 가져오는 것만으로도 불편한데 심지어 툴로 사용해서 현재를 만든다. 그러면 이 현재 그러니까 과거의 형식을 통해서 현재진행형인 작가를 만들겠다는 얘기잖아요? 그거 보면 되게 기분 나쁜 말입니다. 곰곰이 생각해 보면. 그건 좀 짚어볼 말이어서 보여드렸고요.

열일곱 번째. 그래서 저는 세상을 이렇게 봐요. 세상은 지리멸렬하고 그러니까 어차피 한스 같은 사람들도 마찬가지고 보험관계자들도 이런 상태인데 그럼 황무지와 같은 세상이잖아요. 자, 그런 가운데 구원해 줄 거라고는 낙타와 같은 어떤 존재들인데, 이것은 조금 있다가 제가 다시 말씀을 드릴게요.

열여덟 번째. 스코어로 된 데. 보통 음악에서 스코어를 많이 다루죠? 보통 악보나 매뉴얼 얘기할 때 이제 이런 얘기를 하잖아요. 미술계로 치면 매뉴얼이 될 텐데 백남준미술아트센터에서 작업을 키워드로 스코어를 주었을 때 그동안 잃었던 작업들 중에 하나를 하자. 그래서 저는 스코어를 어떻게 했냐면 제가 한번 읽어봐 드릴게요. “당신, 어떤, 소실점, 안경. 어떤 소실점을 위한 장치 그리고 어떤 원근법을 위해 의심, 볼모, 5차원, 질문, 나쁜 매너, 영화 혹은 허세, 맛, 계기, 황홀경, 보편성, 시각체제, 동일시, 오인, 순간, 각자 개개인, 창의, 결핍, 동일시, 순간 모두를 이용한다.”라는 것을 스코어로 가져왔어요. 음악으로 치면 전혀 말이 안 되죠. 그렇죠? 그런데 저는 이 조건에서 작업을 했거든요. 그래서 사람들이

되게 싫어했어요. 이게 뭔 소리인지 모르겠다고 하고 엉망이었어요. 항의도 들어오고요. 이게 사실은 아까 말씀드린 '영화가 아닌 형태의 영화' 첫 시작이거든요. 그래서 이 소실점 안경과 이어폰을 줬어요. 그래서 자기가 스스로 소실점이 되서 영화를 경험한다. 그러니까 본다가 아니라 경험한다는 것으로 줬더니 보통 그 편견을 넘기가 어려웠던 것이죠. 미술관은 그렇게 보게끔 되어 있잖아요, 대게가. 그런데 경험하라고 시켜놓았더니 사람들이 적응하기가 싫었던 것이죠. 그러니까 적응 못했던 것이 아니라 적응하기가 싫었던 거예요. 그래서 민원이 들어오고요. 큐레이터가 불편해했던 작업인데 저는 굉장히 좋았어요. 자, 이런 예가 있고요.

열아홉 번째. 아까 열일곱 번째하고 같이 보아야 되는데요. 저는 작가가 여기에 있다고 봐요. 지금 딱 이 상태에 있다고 보거든요. 작가는 근처에 아무도 없어요, 사실은. 있는 것처럼 하지만 그리고 더 웃긴 얘기를 해드리면 이게 무대거든요, 이 네모 박스가. 그런데 이 네모 박스 끝에 관객이 있어요. 그리고 이 작가가 벗어나려고 이렇게 오잖아요. 그럼 이 트레인이 안 움직일 것 같죠? 이대로 같이 움직여요. 이렇게 같이 움직이는 것이죠. 그럼 어떻게 되겠어요. 말라 죽겠죠? 그런데 그 맛이에요. 관객은. 관객들은 지금 그걸 보려고 하는 건데, 저 작가 요즘에 잘나가, 잘 팔려 이렇게 보는 것이 아니고요. 그건 미술품을 보는 것이고요. 그러니까 미술품, 예술품을 보는 사람들은 그렇겠지만 미술과 예술을 보는 사람들은 사실 이것을 보는 거예요. 사람 죽어가는 것을 보는 것이거든요. 그래서 사실은 그것이에요. 핵심이 그것이거든요. 여러분들은 그렇지 않았어요? 여러분들 내가 좋아하는 작가들 다 말라 죽였던 거 아니에요? 그렇죠? 가만 보면 그렇거든요. 그런데 헷갈린단 말이죠. 자꾸 이렇게 아이패드 사고 싶고, 멋진 차도 사고 싶고 그렇잖아요. 그런 게 있으면 작업을 더 멋진 것을 할 수 있고. 그런데 저는 그렇지 않다고 봐요. 저렇게 저런 상황이어야 된다고 보고요. 아까 제가 지리멸렬한 세계에 구원해 줄 것은 낙타밖에 없다고 했잖아요. 여기 친구가 낙타밖에 없잖아요. 그렇죠? 사실은 아무도 없어요. 아무도 없다는 사실을 망각하고 있는 것이 아닐까, 창작은. 그런 생각을 해봅니다.

스무 번째. 그래서 아까 한스 울리히 오브리스트가 얘기했던 것은 반대개념으로 볼 수 있죠. 그래서 지난 번 왜 도큐멘타 주제가 미래이기도 했잖아요. 그래서 미술은 이미 미래학이라고 저는 봐요. 그래서 지난

번 도큐멘타 상 받은 팀이 60년대인가요? 60년대의 일이었는데, 그 독일사회에도 보면 여러 스트레스가 많잖아요. 한국사회도 그렇지만. 그런데 그 스트레스를, 사회가 주고 국가가 주는 스트레스를 완전히 벗어나서 자기가 만들어 볼 수 있는 새로운 형태의 커뮤니티들을 만든 사람들이 있었나 봐요. 그런데 그 사람들의 삶의 형태를 전시화시킨 것이 상을 받았거든요. 그런데 이제 도큐멘타 측에서는 그것이 미래의 모습이라고 봤던 거예요. 과거의 어떠한 형태인데 미래라고 봤던 것이죠. 개념적으로. 그렇죠? 그렇다면 아까 말씀드린, 그러면 한스 같은 그 친구들의 견해와 어쩌면 이 도큐멘타는 비슷한 것 같기도 하지만 반대의 개념을 지향을 한다는 점에서는 거기에 저는 지지를 하는 편인 것이죠. 그래서 저는 어쩌면 미술 자체는 미래학을 다루고 있는 것이 아닐까하는 생각을 하게 됩니다.

스물한 번째. 그래서 저는 이런 얘기를 하고 싶습니다. 스물한 번째, 제가 이것을 한번 읽어봐 드리면 새로운 텍스트가 볼모로 잡혀있는 절체절명의 순간. 저는 여러분들의 하고 싶은 말이 이렇게 될 것이라고 봅니다. 저도 그렇고요. 여러분들은 뭔가 말하고 싶은 얘기가 있겠죠? 그런데 그게 볼모로 잡혀있는 거예요. 세상이든, 시스템이든, 제도든 뭐든. 그런데 그것을 구원할지 안할지는 여러분들 손에 달려있는 것이죠. 그 절체절명의 순간인 것. 얘가 죽을 수도 있고 망가질 수도 있고 이상하게 될 수 있는데, 그 상황에서 얘를 데리고 세상으로 던져야 될 책임이 여러분과 저에게 있다. 그래서 볼모로 잡혀있는 형태가 아닐까 생각을 하게 됩니다.

스물두 번째. 자, 미디어아트. 뭐든 테크놀로지가 빠질 수 없는데, 난 데 없는 소리인 것 같은데요. 스물두 번째 얘기는 좀 제법 중요합니다. 우선 내용을 읽어보면 신을 찾기 위한 모든 방법이 테크놀로지라고 말하는 것이 아닐까라고 정리가 되어있는데요. 이것은 데카르트, 우리가 잘 아는 데카르트의 책 중에 『방법서설』을 소재로 정신치료를 위한 규칙들이란 책이 있습니다. 『방법서설』은 뭐냐면 그 이 사람은 결국 존재를 묻는 거잖아요, 이 사람은. 자기 존재를 찾는 거를 하는 건데, 왜 이런 그림이 필요했을까를 생각해보면 대단한 사람입니다. 우선 오른쪽 그림은 뭐냐 하면요. 자기 존재를 찾기 위해서 본다는 것부터 확인을 하려 했던 것이죠. 사람의 안구를 해부를 합니다. 이렇게 잘라서 도대체 본다는 것이 뭘까. 그래서 이 사람이 드로잉한 것인데 이러한 모양을 찾게 된 거예요. 재미있죠? 그리고 저러한 망원경이나 볼 수 있는 광학기계를 만들어보자. 대단한 사람 아니에요?

그렇죠? 혼자서. 도대체 신이 나한테, 신과 나의 관계는 무엇일까, 그렇죠? 그 관계에서 시작해서 여기까지 간 것이죠. 자, 그렇게 해서 만들어진 것이 저런 테크놀로지라는 것이죠. 그래서 제가 농담 삼아 언젠가 여기 김남수 씨도 있고 다른 사람한테서 정말 저러다가 신 찾으려면 어쩌려고 그랬을까. 정말 그전에 우주가 158억 광년인가 그렇다고 하는데, 189억 광년의 신이 있으면 어떻게 하려고 그래. 그러니까 인간의 그 한계가, 기술의 한계가 158억 광년인데. 159억의 신이 정말 있어. 그럼 어떻게 할 거야. 진짜 어떻게 할 거냐고. 그게 나노세계로 가도 만찬가지고, 그렇죠? 대단히 흥미로워요. 부수적으로 얻었던 이 노력이 테크놀로지로 전환되었다는 것이 지금의 미디어아트를 할 수 있는 자원이기도 하죠. 저는 굉장히 재미있다고 봐요. 그래서 데카르트의『방법서설』은 이 양반도 참 어찌 보면 진짜 대단한 사람인데 이 존재를 찾기 위해서 규칙을 만들어 놓아요. 그러니까 1규칙, 2규칙, 3규칙 이렇게 하면 자기 이성을 찾을 수 있고 이렇게 하면 자기 존재를 찾을 수 있다고 해요. 그런데 절대 안 찾아지거든요. 지금 상황에서는. 되게 웃긴 사람이에요. 그래서 한번 보시면 도움이 되겠습니다. 자, 그래서 저는 창작이란 것은 이런 거 같아요. 무덤을 파헤치는 마음이라고 봐요. 무덤을 보존하는 마음이 절대 아니고요. 선배들 것을 개선하고 선배들 것을 가지치기를 해주고 예쁘게 다듬어 주는 것이 아니고 선배들이 만들어 놓은 것을 무덤을 다 파헤쳐서라도 뼈가 뒤범벅이 되더라도 그렇게 해야 된다고요. 왜냐면 사막이 있잖아요. 사막에 있는데 지금 무덤을 보존할 기운이 어디 있어요. 살고 봐야 되는 것이지. 무덤을 완전히 파헤쳐내야 하는데 자꾸 우리의 교육제도나 관습은 자꾸 개선하라고 하죠? 왜 자꾸 개선하라는 것인지 모르겠어요. 하여튼 저는 좀 이런 생각을 전하고 싶습니다. 무덤을 파헤치는 마음.

스물네 번째. 슈테카우젠에 이런 사람이 있는데, 이 사람이 좀 재미있습니다. 뭐라고 하면은 자기는 이런 얘기를 해요. 누군가한테 이제 이런 질문 아닌 대답을 했었는데. 테크닉에는 흥미가 없다. 케이지(John Cage)가 피아노 앞에서 피리를 불든, 피아노를 치든 흥미가 없다. 그런데 흥미를 갖는 것은 그의 인성에 있다. 그렇죠? 그런데 우리의 창작학은 그 사람은 무엇을 가지고 어떤 것을 작업했고 이렇게 만들었어, 저렇게 만들었어, 하잖아요? 그런데 그것이 뭐가 중요하냐는 것이죠. 슈테카우젠 같은 경우는. 그렇죠? 그 사람이 가지고 있는 성향, 성격, 어떤 스타일 이런 것에 대한 판단이면 되지 않겠느냐. 이 사람은 그 사운드, 지금 말로 하면 사운드아트한 초석이

될 만한 사람인데요. 어떤 작곡가하고 많이 알려진 사람이죠. 저는 이것이 굉장히 흥미로운 발언인 것 같아서 가지고 와봤고요.

자, 그래서 저는 좀 이랬으면 좋겠어요. 다음 대화가 가능한 사람이었으면 좋겠다. 적어도 창작하는 사람은. 보면 작업하게 되면 이건 예가 좀 안 좋은데, 최근에 보면 외국의 배우들이나 감독들이 한국에 이렇게 오잖아요. 그러면 리포터들이 가서 질문하는 것을 보면 참 부끄러울 때가 많습니다. 그런 질문을 하죠. 한국 영화 뭐 봤어요? 한국 음식 뭐 좋아해요? 네, 어느 때 보고 있으면 참 저 사람 수준……, 이렇지 않아요? 그러니까 그것이 뭐가 중요하냐는 것이죠. 우리의 대중을 그렇게 그 사람을 통해서 판단하게끔 하는 그 질문이 되게 답답하죠. 그 미디어라는 것이 사람을 그렇게까지 수준을 내리게 하는데, 그게 아니라 다음 대화가 가능한 형태, 예술도 마찬가지에요. 창작도 마찬가지인데 기본적으로 소화할 수 있는 것들은 최소한 전공자들끼리는 이미 소화하고 다음 대화가 가능할 수 있는 것들이 필요하다.

스물여섯 번째. 이제 거의 다 왔죠. 제가 <패왕별희>(1993)를 가지고 왔는데요. <패왕별희>를 다 보셨겠지만 세 가지 사건이 있잖아요. 역사적으로 정치적으로 그 상황에 따라 어떤 때는 영웅이 되기도 하고 신하가 되기도 하고 어떤 때는 죽일 놈이 되었다가 혹은 막 수치심에 휩싸이기도 하고 그러죠? 그런데 저 사람들은 무대에만 있을 뿐이죠. 그렇죠? 곰곰이 생각해봅시다. 마치 사막에 있어야 될 사람들이 사막에나 있으면 되는데 대중을 위해서 창작을 한다? 대중을 위해서 무대로 올라간다? 저는 그런 것 하나도 안믿어요. 그러니까 어차피 사막에 있고 무대에 설 뿐이고 관객에게 돌을 던지든 아니면 꽃을 던지던 사실 내가 상관할 바는 아니라는 거예요. 곰곰이 생각해 보면. 그래서 저는 <패왕별희>의 예가 굉장히 좋습니다. 그러니까 여기서 등장하는 이 두 아티스트들이 보여주는 형태가 가장 적절한 답이 아닐까 하는 생각을 하게 되는 것이죠.

스물일곱 번째. 질문, 여기 경기창작센터에서 수강생들이 필요한 것이 무엇이 있을까 해서 질문을 가지고 오라고 했거든요. 그래서 오늘 대략 제 얘기가 끝나고 제가 여러분들한테 질문을 물어 볼 겁니다. 요건 조금 있다가 얘기하고요. 스물일곱 번째에는 안드레이 줄랍스키(Andrzej Zulawski)라는 사람이 있는데요, 이 사람이 이런 얘기를 합니다. “좋은 영화는 답보다 질문을 던지는 영화다.” 아주 흔한 말이죠. 맞죠? 그런데

또 이 한국관객이 재미있는 것이요, 조금 어려운 영화가 나오면 저게 무슨 소리야. 왜 저 영화를 어렵게 만들어. 이렇게 하죠? 왜 이렇게 불친절해. 미술 쪽 가면 더 심하잖아요. 뭐, 그런 게 엄청나게 쏟아지죠? 그런데 너무 답답한 것이 관객에게 질문이라는 장치를 주었잖아요. 영화가 어렵잖아요. 이렇게 이해 할 부분, 이해 못 하는 부분들이 또 이렇게 있잖아요. 듬성듬성 이렇게 되어 있잖아요. 그러면 질문으로 스카치테이프로 붙이면 되잖아요. 이으면 되잖아. 그렇죠? 그리고 퍼즐을 생각해 봅시다. 여러분들 퍼즐이 만약에 예를 들어서 1000피스(piece)짜리 있다고 칩시다. 그럼 못 맞춰요? 맞추잖아요. 그렇죠? 그런데 신기하지 않아요? 1000피스짜리를 어떻게 맞춰요. 시간이 걸릴 뿐이지 맞추죠? 대략 알프스 산에, 아주 아름다운 산에, 아주 아름다운 들에 꽃이 있고 새들이 날라 다니는 그 상(狀)이 있죠, 상. 제작자와 그걸 맞추는 상이 있죠? 그러면 그 상을 우리는 공유하고 있죠? 의미를 공유하고 있고 피스는 한두 개쯤 없어도 1000개에서 만약에 한 800개쯤 맞췄다고 칩시다, 여러분들이. 그러면 그 그림이 안보여요? 보이잖아요. 그런데 그렇게 좋은 것이 분명 우리 창작과 속에 있는데 자꾸 이렇게 그게 뭐야? 왜 이렇게 어렵게 만들었어? 왜 꼭 저렇게 얘기해야해? 이것이 나는 너무 안타깝다는 것이죠. 그러면 저것을 어떻게 어떤 질문을 붙이면 저것을 메꿀 수 있을까. 혹은 그 감독이 혹은 그 창작자가 생각하지 못한 것이 무엇이 있을까. 저는 그것이 더 재미있어요. 퍼즐 맞추는 것처럼 굉장히 재미있습니다. 그래서 질문이 그 정도로 중요하다는 것을 말씀드리고요.

이제 마지막입니다. 언젠가 시인들하고 얘기하니까 대게 이렇게 얘기를 많이 하드라고요. '시는 곳 실천이다' 이런 얘기 많이 하잖아요. 저는 거기 안에 방법을 하나 좀 줬으면 좋겠습니다. 그러니까 우리사회가 방법에 대해서 너무 하대하고 있고요. 도형, 형(形)을 다루잖아요. 그러니까 우리사회는 형의 싸움이에요. 정치도 형의 싸움이잖아요. 새누리당, 민주당, 형 싸움 아니에요? 어떤 형을 갖추고 그 형을 선택하고자 하는 싸움이잖아요, 결국. 제가 우스갯소리로 하나 또 얘기해드리면 저는 정치에 관심이 많은 사람입니다. 그런데 이제 어떻게 관심을 표하면 저는 새누리당 당원이자, 민주당 당원이자, 진보신당 당원이에요. 저 모든 당원을 하거든요. 그래서 가서 당원 생활을 열심히 합니다. 그래서 지난 선거 때 보니까 새누리당이 이길 것 같았어요. 그러니까 현장에서 보면요, 새누리당 당원들이 눈이 가장 빛났어요. 이기겠다는 마음이 철저했고요. 전략과 전술이 대단했습니다.

나머지 당은 이길 마음이 전혀 없고요, 특정 당이라고 말을 할 수는 없지만 굉장히 슬펐습니다. 어떤 당에 당원으로 갔더니 종로, 제가 종로구에 사는데 종로구 모임에 갔더니 밭농사를 하더라고요. 한창 정치가 바쁠 때 밭농사 가야하니 되게 슬펐습니다. 그래서 우린 밭을 위해서 어떻게 식사를 할까 하는데 어쩔 수 없구나 하는 생각을 하게 되었고요.

슬펐습니다. 방법에서 이미 졌고 방법을 개발 안하고 있고. 최소한 창작은요. 뭐 내용도 중요합니다만 조형과 형을 다루는 것. 방법을 다루는 부분에 있어서는 시와 실천을 저는 이끌고 갈 수 있다는 그 믿음이 있어요. 개인적으로라도. 저는 새로운 시, 새로운 실천의 방향을 갈 수 있는 것은 방법밖에 없다고 보거든요. 어떻게 형을 만들 것인가. 어떤 형에 담으면 새롭게 보일 수 있는 것인가. 또 우스갯소리로 하나 말씀을 드리고 마무리 할 건데요. 제가 2000년 중반에 한참 이제 좌우의 이념이 막 시끄럽고 광화문에서 이렇게 설전에 이르고 있을 때 한 번 할아버지들 시위에 참여한 적이 있어요. 그때가 아마 김일성, 김정일 이런 문제로 막 시끄러울 때인데요. 가서 할아버지들이 군복입고 LPG를 틀고 난리가 났었죠. 대단해요. 수혈 받은 것처럼. 굉장합니다, 그 에너지가. 그런데 그런 가운데 웬 젊은 팀이 이렇게 오는데 속된 말로 양아치, 날라리들이 온 거예요. 안어울리잖아요. 이게 뭘까. 그래서 보고 있는데 어떤 애는 펑크족도 왜 민머리인데 가운데 머리만 세우기도 하고. 이렇게 각종 장식에 문신에 난리가 났잖아요. 그런데 이 할아버지들하고는 전혀 안어울리죠? 그런데 그때 제가 흥미롭게 봤던 것은 이 젊은이들이 무브먼트를 했는데, 이 할아버지들이 막 피켓 들고 난리 났잖아요. 뭐 찢어 죽이니, 뭐 어쩌고 이랬잖아요? 김일성은 어쩌고, 저쩌고. 그런데 이 친구들이 요만한 종이에다가 뭐라고 썼냐면 그 가수 민혜경이라고 있잖아요? 그러니까 김정일은 자유를 위해 민혜경을 해방하라 이렇게 써놓았어요. 무슨 소리인지 모르겠잖아요? 김정일은 자유를 위해 민혜경을 해방하래요. 이게 무슨 소리에요, 그렇죠? 그런데 여기서 부터가 재미있어요. 할아버지들이 헷갈려 하시는 거예요. 김정일을 욕하는 것을 봤더니 우리 편인 것 같은데, 외모는 우리 편이 아닌 것 같고. 그런데 이 친구들이 넉살이 좋아서 할아버지들하고 어깨동무하고 김정일, 김정일 하는데 할아버지들은 민혜경 피켓 걸고 있고 난리가 난거에요. 그런데 제가 그걸 보고 감탄했어요, 감탄. 어쩌면 저런 거에다 틈새, 회색, 박쥐같은 저 무브먼트가 굉장히 중요하고 방법이 탁월하니까 저 상황을 왜 서양에서는 상황주의라고 하죠. 상황을

반전시키죠. 회전을 시키죠. 속도가 나게끔 해버렸고 집중할 수 있는 상태가 돼버렸죠. 그러니까 기존의 언어를 후지게 만들어버리는 형태가 되는 것이죠. 그래서 저는 그 방법이, 그 친구들의 제안이 굉장히 저한테는 와 닿던 하나의 사건이 됩니다.

그래서 긴 얘기를 말씀을 이제 드렸는데요. 스물여덟까지, 여기까지 이제 영영 번까지 하면 이제 스물아홉 가지가 되는데요. 제가 오늘 이렇게 말씀을 드린 이러저러한 것은 꼭 미디어아트뿐만 아니라 컴템포러리 아트가 무엇이 되었든 제가 작업을 하면서 경험으로 이런 얘기들이 있었다는 것을 소개하는 차원에서 가지고 와보았습니다. 아까 제가 말씀드린 것처럼 질문 준비를 여러분들한테 부탁드린 바가 있는데요. 질문이 이랬으면 좋겠습니다. 지금 시간이 그렇게 많지 않은데 이 강의에 대한 질문을 하실 것이 있으시겠지만 저는 여러분들이 가지고 있는 질문이 궁금해요. 제가 앞서 소개드린 제 개인적인 질문을 여러분들한테 알려드렸던 것처럼 어떤 질문이, 무엇이 있을까라는 것을 공유해봤으면 좋겠습니다. 누가 말씀을 좀 해주시죠. 나는 이런 질문이 있다.

참가자 질문을 하려고 한 것은 아닌데 생각이 나서 질문 드리는데요, 성재기 퍼포먼스에 대해서 어떻게 생각하시는지.

꼭 비슷하지 않아요. 생각이.

참가자 작가님이 어떻게 생각하시는지 궁금하고요. 그리고 아까 그 기자들의 질문이 별로라고 하셨는데, 저도 그렇게 생각합니다. 작가님이면 어떤 질문을 하실지 궁금합니다.

네, 그런데 우선 성재기씨의 퍼포먼스는 왜 물어보시게 된 겁니까?

참가자 성재기 말고도 죽음을 가지고 작업을 한 사람들이 있는데 일본전통무용 같은 경우에는 뉴욕에서 떨어져 죽기도 하고요. 여러 가지가 있는데, 작가님의 개인적인 생각이 궁금합니다.

그냥 갑자기 나온 질문이니까 깊은 생각은 아니니 그냥 생각해보면, 저는 그 목적이 좀 불편해요. 그러니까 어떤 것을 목표로 그런 것을 했다는 것 자체가 죽음을 선택하든 죽음이 아닌 선택을 하던 보통은 작업할 때 어떤 것을 목표로 작업을 하는 것을 보면 되게 구리잖아요. 그거 이상도 이하도

아닌 것 같은데요? 우선 그 죽음의 선택에서 더 돋보이고 이러지는 않는 것 같아요. 예를 들어서 남성연대를 위한 앞구르기 500번. 이게 더 재미있을 것 같은데요, 그렇죠? 정말 슬퍼 보이고 도와주고 싶잖아요. 한번 만약에 나는 남성연대를 위해 500번 구르겠다. 진짜 힘들지 않아요? 피투성이가 돼서 도와주세요. 이러면 사람들이 정말 도와줄 걸요? 그렇죠? 땀범벅에 정말 손에 돈 만원 몇 개 쥐어주고 싶고 그랬을 거예요. 그런데 어쨌든 그건 웃자고 한 소리지만 무엇을 목표로 하는 것을 작업이라고 본다면 그건 좀 아닌 것 같아요. 아까 말씀드린 것은 신을 묻듯이 무언가 설명할 수 없는 그 가치가 있다고 저는 보거든요. 그러니까 그것을 쫓는 행위에만 몰두만 해도 사실 시간이 없어요. 그런데 그걸 어떤 프레임에 맞춰 놓고 이렇게 하면 사람들이 관심을 가져줄 것이다? 그런데 그마저도 사실은 원하지 않는 답을 얻어버린 거잖아요. 그런 면에서는 그 이상의 이하도 아닌 것 같다는 대답을 해야 할 것 같고. 두 번째는 자, 그럼 어떤 질문을 해야 될 것인가. 그러면 이런 것이 되어야 할 것 같아요. 질문을 좀 잘 이해를 해야 다음 대화를 할 수 있잖아요. 그러니까 질문을 충분히 들었으면 좋겠다. 보통은 이제 이런 얘기를 하는데, 질문을 한다는 말은 답을 얻는다는 얘기이기도 하잖아요. 그럼 내가 좋은 질문을 함으로써 좋은 답을 얻어낼 수 있다는 것인데, 다음 대화가 질문이었으면 좋겠다는 것이죠. 더 좋은 질문. 그렇다면 더 좋은 답을 얻어낼 수 있는 확률이 높다. 한 예가 그랬습니다. 제가 어떤 전시를 마치고 그때 '밝은 비둘기 현숙 씨'라는 작업을 보였는데, 좀 답답했었어요. 그러니까 비둘기는 왜 썼어요? 현숙 씨는 왜 나왔어요? 왜 제목이 비둘기 현숙 씨에요? 그런 얘기를 얼마나 많이 하겠습니까. 가까운 친구서부터 모르는 사람들이 계속. 그런데 그게 되게 피곤한 것이죠. 그게 아니라 비둘기가 이렇게 등장했고 그러니까 제가 되게 좋았던 분이 있었는데 두 가지 질문을 하셨습니다. 비둘기가 성령이잖아요. 다른 키워드로는. 그런데 바로 성령을 얘기하시더라고요. 그러니까 성령의 모습이 보통 서양미술에 등장하잖아요. 비둘기가 이렇게 머리 위에서 빛을 내리는 그런 형태. 그런데 그것을 유일하게 그분이 얘기를 하셨고 저는 그 의도가 있었거든요. 그리고 이름도 피죤(Pigeon)이 아니라 도브(Dove)거든요. 도브란 말이죠. 영어로. 그러면 피죤은 도시비둘기고 도브는 산비둘기에요. 그러니까 도시와 상관없는 것이거든요. 그 도시 밖의 존재. 어떤 그 추상화되어있기는 하지만 그 가치가 저기 있었는데 그것과 가깝게 가는. 그러니까 생각을 읽고 있다는 것이죠. 제 생각을. 그 스텝을 충분히 알고 있었다는 거고. 그리고

이 CCTV를 쓴 것을 그런 얘기를 하시더라고요, 그 분은 자기 같으면 여기 단축 카메라 같은 것을 가지고 조금 더 가까운 감지를 했을 것 같다고 하는데 되게 듣기 좋더라고요. 그게 옳다고 그래서가 아니라 그 생각을 읽고 그러니까 다음 스텝으로 말할 수 있는, 내가 말을 할 수 밖에 없는, 그렇죠? 그런 질문들을 던지고 굉장히 즐거웠죠. 그런 질문들이라면 좋지 않겠어요? 여러분들 작업에 이건 왜 사용했느냐, 저건 왜 등장하니 하면 얼마나 피곤하겠어요. 그러니까 그런 것은 질문할 필요도 없는 것이죠. 그냥 알고 있거나 짐작이 되잖아요, 그러면 그 다음에는 뭐가 나와야 될지. 그런 것이면 어떨까 싶습니다.

참가자 다른 사람이 선생님을 때리면 어떻게 복수하실지 궁금해요.

물리적으로요?

참가자 네.

복수한다기보다 왜 때렸을까 생각하지 않아요? 쟨 왜 날 때렸지? 그 때린 것이 뭘까 생각하겠죠. 그런데 복수한다는 것까지가 과정이 많이 있지 않아요? 복수라는 결정을 하기까지 굉장히 많은 것이 있기 때문에 아마 복수까지 갈 거면 글쎄요. 그건 많은 시간이 걸릴 것 같은데. 네, 그렇습니다. 또 질문이나 개인질문? 작업에 하실 때.

참가자 좀 큰 질문이기는 한데요, 예술이 사회를 변화시킬 수 있다고 생각하세요?

예술이 사회를 변화시킨다. 저는 그럴 수 없다고 봐요. 사회가 예술을 변화시켜야 돼요. 그리고 다른 말로는 예술이 사회에 기여한다는 말도 저 되게 싫어해요. 사회가 예술에 기여를 좀 했으면 좋겠어요. 거꾸로. 저는 그것에 대해 생각이 좀 있는데요. 보통 예술이 사회에 기여한다는 얘기 많이 하죠? 뭘 기여했죠, 그런데? 한번 물어 봅시다. 어디 벽화그리기 하면 기여하는 것이고 공공미술하면 기여하는 겁니까? 그렇죠? 다들 아니라고 생각하시잖아요. 반대로 사회가 예술에 기여한다는 생각은 거의 없어요. 우리 사회가 예술, 예술가 말고요. 예술의 가치에 한 번이라도 기웃거린 적이 있나. 가까운 가족들한테 물어보세요. 여러분들의 작업이 부모님한테 뭐가 된다고 보시는지. 너 뭐하는 거니? 너 이것 가지고 먹고 사니? 바로 그냥 뜨거운 질문들이 나오죠? 민망한 질문들이 나오죠? 그래서 그 질문을

저는 아예 기대도 안하고 있어요. 그래서 거꾸로 저는 생각해 봤으면 좋겠다고 생각을 합니다. 답은 아니고요, 그런 생각을 가지고 있다는 겁니다. 네, 또?

참가자 유신론자세요?

네? 유신론자. '-론자'는 빼고요, 신은 있을 것 같아요. '-론자'는 너무 심각해 보이지 않아요? 전 그렇게 심각한 사람은 아니고요. 막 되게 무섭지 않나요, 무슨 '-론자' 하면? 그렇죠? 신의 가치는 저는 있는 것 같아요. 그것이 어떤 지금 시중에 떠도는 그런 신일 수도 있고. 그런데 신은 있는 것 같아요.

참가자 계기가 분명하게 있으신 거예요?

그러니까 공부를 하다보면 이게 되게 웃긴 것이 얼마 전에 제가 그『조선의 귀신』이라는 책을 요즘에 막 읽고 있는데, 되게 재미있거든요. 이거 한번 꼭 보세요. 그러니까 비유를 하자면 여러분들이 알고 있는 것보다 더 재미있어요. 그러니까 그 정도로 재미있는데요. 이제 거기서 귀신이라고 하잖아요. 그러니까 조건에 따라 오늘처럼 이렇게 벼락이 치거나 뭐 시끄럽게 날씨가 군다거나 할 때는 '귀'가 되고 잠잠해질 때는 '신'이라고 하더라고요. 그리고 신은 마음이라고 하더라고요. 그래서 귀신한테 마음을 달래주는 것처럼 귀신을 달래준다는 말로 그 책에서는 설명을 하는데, 그러면 귀신이, 신이라는 존재는 마음이라는 거잖아요, 그렇죠? 그럼 마음이 존재하는 한 그 신은 존재하는 것이죠. 그래서 신은 저는 있다고 봅니다. 여담으로 저는 그런 현상에 대해서 좀 안 믿고 그랬는데, 제가 부암동에 사는데 부암동에서 남자 귀신을 두 번 보기는 했었어요. 하나는 남색 옷을 입은 귀신이 지붕 위에 앉아 있는 것을 봤고 하나는 황토색 옷을 입은 사내가 전봇대 옆에 서있는 것을 봤어요. 그런데 하나도 안 무서워요. 그냥 서있었어요. 이렇게 서있는데 싹 쳐다보더라고요. 예, 그런 일이 있었습니다. 네, 질문들 있으시지 않으세요? 제 질문을, 네.

참가자 아까 전에 형, 누나들에게 인정받으려는 작업을 하지말자. 그렇게 말씀하셨잖아요. 그러면 어떤 것을 위해서 하고 계시는지 궁금합니다.

저는 오로지 재미로 해요. 재미로. 그냥 저도 굉장히 멋진 이유가 있어서

작업하는 줄 알았거든요? 아니더라고요. 그러니까 저는 어머니 손에 이끌려서 네 살 때부터 화실을 다녔거든요. 그래서 제일 잘하는 것이 미술이었고 저는 꿈이 미술가였어요. 그 정도로 미술을 좋아했고, 잘하고 싶었고 그러고 싶었던 것이죠. 그런데 그런 줄 알고 지나고 보니 그런 거 없더라고요. 순전히 재미있어서 하는 것이고 재미있어서 할 때가 가장 작업이 신나고 즐겁고 두텁고, 내가 원하는 방향대로 가더라고요. 그래서 선배들한테 꼭 인정받고 안 받고가 중요한 것은 아니라는 거죠. 그런 거 신경 안 써도 충분히 작업할 수 있는 동력은 있다는 차원에서 말씀 드린 것이죠.

참가자 시선을 사막이라고 하시고 지리멸렬의 세상에서 구원해줄 낙타. 열일곱 번에 있었는데, 낙타에 대한 얘기를 제대로 듣고 싶습니다.

낙타는 내 영감일수도 있고요, 자기 자신일수도 있다는 것이죠. 자기 자신을 배를 가르더라도 낙타는 먹어야지 된다는 것이죠. 영감을 먹을 수도 있고 영감을 헤치기도 한다는 것이죠. 영감이 어떤 면에서 말했던 선배가 아니라는 것이죠. 갑자기 나타난 멋진 콜렉터도 아니고요. 저는 그것도 작가가 만든 형상이라고 보는 것이죠. 낙타가. 그런데 반드시 지나가는 것 같아요. 작업하다가 그런 거 많이 느끼지 않으세요, 그렇죠? 어떤 대단한 무언가가 한 번 올 때가 있지 않아요?

참가자 그 낙타라는 것이 자기 안에서 일어나는 어떤 작업에 대한 그런 것인가요?

어떤 믿음이나 신념이 될 수도, 영감이 될 수도 있고 어떤 그런 게 있잖아요. 저는 그것을 꼭 잡아야 된다, 낙타는 생각보다 빨리 도망가잖아요, 그렇죠? 그렇지 않아요? 그 영감이 한 번 올 때 옆에 계속 있는 것이 아니라 너무나 빠르게 도망가죠. 그럼 빨리 이것을 잡아다가 배를 갈라야 되는 겁니다.

참가자 그럼 낙타가 어떤 다른 존재가 아니라 자기 자신 안에 있는, 어떤 그러한 해방이라는 것인가요?

저의 경우는 그랬어요. 그런데 이게 또 웃긴 얘기인데, 저는 두 가지가 잘 서는데 샤워할 때 그렇게 잘 정렬되더라고요. 샤워할 때 내가 미쳤나 할 정도로 정리가 잘 되고 낙타가 너무 많이 와요. 그래서 저는 그렇고요.

두 번째는 산이나 혹은 산에서 뛰고 있을 때. 제가 부암동에 사는데 인왕산이

그렇게 높지 않거든요. 한 40분이면 올라가요. 올라가는데 이렇게 뛰어 가면 뛰어 갈만 하거든요. 그러면 그게 생각이 복잡해지지 않는 것이 몸이 힘드니까 이제 내가 원하는 방향으로만 생각하다 보니 그 낙타가 계속 이렇게 있더라고요. 그럼 돌아가서 뭐 해야지 이렇게 되더라고요. 그래서 정리하자면 지나가는 낙타는 영감이 될 수 있고 하여튼 그 가치가 저는 분명히 있다는 믿음이 있으니 그것을 어떻게 해서든지 간에 잡으시는 것이 좋다고, 집중했으면 좋겠어요. 그러니까 왜 그런 거 있잖아요. 정해진 시간에 이 시간에는 작업하고 이런 것이 저는 전혀 회전하는 작업을 할 수 없다고 보거든요. 그것이 언제 어떻게 지나갈 줄 모르는데 두 시부터 네 시까지 올 거야, 어떻게 그렇게 생각을 합니까. 그렇죠? 순간 그것이 왔을 때 제대로 잡는 것이 맞지 않을까 생각이 듭니다.

참가자 최면술사에 대한 작업을 했을 때, 작업 초반에 사람들은 자신이 영화라는 것을 봤다고 생각하나요?

영화. 설명을 드리죠. 설명해 드리는데 제가 그 와중에 또 트릭을 썼어요. 그 아마추어 최면술사 있죠? 처음에 이분들을 만났을 때 얼굴과, 끝나고 난 다음에 봤을 때 얼굴이 달랐어요. 수염을 달고요. 점을 찍었거든요? 그런데 거기서 세 명만 알아봐요. 그런데 이게 영화를 봤는지 실제를 봤는지 그 정도로 왔다 갔다 하는 것이죠. 영화라는 것은 특정 개념인데 제가 주장하는 영화의 개념이라면 아마 봤을 겁니다. 수염을 그리고 점을 찍는 것까지 영화의 마무리거든요. 제가 그려 놓은, 그렇죠? 수많은 스크린이 존재하는 영화라면, 인정한다면 아마 본 것이 많이 남겠죠. 네, 그렇습니다.

참가자 새로운 형태의 다양한 작업을 많이 하시는 것 같은데 질적인 면이나 아니면 효과적인 전달이 될 수 있었겠구나 해서 반복해서 같은 것을 하실 때도 있고 그러신가요?

반복한 경우에는 사실 거의 없는데요. 여러분들 그 고민하지 않아요? 자기 연민 혹은 자기 연민에 조금 빠져있다가는 자기 복제된다는 것 잘 아시잖아요. 그렇죠? 내 작업을 너무 사랑해서 그 작업을 복제하는 경우들이 종종 있죠. 저도 그런 것을 되게 견제하거든요. 그래서 되도록이면 안하려고 하고요. 그리고 전시 때 대부분 저는 신작을 하려고 해요. 되도록이면. 그게 예산이 얼마가 됐던지 간에 신작을 해서 다음 스텝으로 가는 것이 저한테는 도움이 된다. 그래서 시리즈 작업은 거의 안합니다. 네, 그렇습니다.

여러분들 질문을 좀 보여주세요.

참가자 아까 전에 김남수 선생님 강의를 들었는데요. 그러니까 작가들 머리에 번개가 친데요. 영감 같은 것이요. 그런데 이런 것을 작가들이 주로 말로 잘 설명을 못한다고 하더라고요. 제가 『1Q84』라는 책에서 제일 좋아하는 글귀가 "설명해야 안다는 것은 설명해도 모른다는 것"이라는 말이 나오거든요. 그런데 그런 것처럼 저도 뭔가 작업에 대해서 설명을 안 할 수가 없는 상황 같은 것이 있는데, 어떻게 하세요? 만약에 설명이 안 되는 것인데 설명을 해야 되는 상황에서?

설명할 수 있다고 봐요. 예, 설명할 수 있다고 봐요. 그러니까 꼭 그런 방식이 아니면 설명할 수 있는 법은 많죠. 그러니까 말로 안 되면 몸으로도 할 수 있고 소리를 낼 수도 있고 얼마든지 동원할 수 있는 자기 언어가 많잖아요. 약간 보기가 흉할 수는 있지만 충분히 설명할 수 있다고 봅니다. 그러고 결국 여기 뭐죠? 그 뭐냐 솔방울. 김남수 선생님이 뭐라고 하셨죠? 뭐라고 말하시잖아요. 갑자기 잊어버렸는데, 대뇌와 소뇌 사이의 그…….

참가자 전두엽.

아니에요, 전두엽은 이거고. 그 솔방울 모양의 송과체. 아, 생각났다. 송과체이거든요 그게. 송과체를 과학적으로 알아보려고 하는 사람들이 있어요, 실제로. 영감이라는 것은 도대체 어디로 오냐, 대뇌냐 이러거든요. 그런데 송과체라는 것이 있어요. 요만한 정말 그 솔방울 모양이거든요. 그래서 보면, 종교에 보면 우리 교황도 마찬가지로 솔방울 모양의 지팡이 들고 있죠? 그렇죠? 영감이 내린다, 영감을. 이게 인간의 어떤 그것을 가지고 있다는 얘기거든요. 그래서 또 자꾸 얘기가 다른 데로 가는데, 송과체가 잘 발달한 사람이 숙면을 잘 취한데요. 그래서 송과체를 여러분들 잘 아끼셔야 되요. 혹시 내가 지금 불면증이나 잠을 잘 못 이루고 이러면요, 송과체에 문제가 있을 수 있어요. 이것은 과학적으로 밝혀진 거예요. 그런데 눈빛들이 의심의 눈빛들인데요, 실제로 그래요. 실제로 그런데 아까 다시 얘기로 돌아가서 설명할 수 없을 것 같으면 설명할 수 없을 것 같은 언어를 해야 됩니다. 그럼 말로 설명할 수 있는 것도 노력해야 합니다. 저는 계속 같은 말을 계속 많이 반복하거든요. 그러니까 이렇게 말해보고 저렇게 말해보고 계속 반복을 한다는 것이죠. 그냥 그것을 시각으로 옮기면, 무브먼트로 옮기면 어떻게 될까? 그렇게 설명이 될까? 아까 처음에, 애초에

말씀드린 제가 그 사람 그려보세요 하지도 않았는데 비슷한 그림이 나오죠. 말로 설명할 수 없었죠? 그런데 되잖아요. 비슷한 사람의 얼굴을 그릴 수 있었잖아요. 설명할 수 있다고 봅니다. 그런데 똑같지는 않겠지만 저는 창작의 기본이 되는 출발은 설명할 수 없다고 해서 고민하는 것, 보다 저를 정면으로 봐서 어떻게든 설명을 하고 그 상을 사람들한테 전달해 주는 것이 그 역할이 아닐까. 역할이 아닐까 싶습니다. 다음에 한번 봅시다. 얼마나 잘하나. 9월 달에 만나요. 네, 또. 자기 질문들 좀 보여주시면 좋을 것 같은데.

참가자 아까 슬라이드 보여주신 것 중에 '관객이 있는 상황이라는 무대'라는 슬라이드를 보여주셨잖아요. 그런데 그 상황 앞에 있는 관객들이 보고 있다고 말씀하셨는데, 저도 그런 문제들에 고민이 많은 편인데요. 그 관객이 어떠한 눈으로 보고 있는 것인지 작가가 잘하나 안 잘하나 그런 태도로 보고 있는 것인지 아니면 관객이 다가가기 힘들어서 무거운, 좀 높은 장벽이 있다고 생각해서 그런 식으로 바라보고 있는 그런 태도인 것인지 나타내주셨으면 합니다.

어떤 태도로 바라본다는 것은 사실 그러니까 신경을 쓸 수 없는 상황이잖아요. 너무 뜨겁고 괴롭고 타 죽을 것 같은 상황이라 이와 중에 관계가 어떻게 될까 생각을 할 수가 없잖아요. 힘들어 죽겠는데. 그러면 그거는 차라리 포기를 하고 자기가 여기서 어떻게 살아남고 어떻게 모습을 보고 있을 것인지에만 사실은 신경쓸만한 여유밖에 없잖아요. 그것만 신경 쓰면될 것 같고요. 그리고 관객 입장에서 제가 관객이기도 하잖아요. 반대편에서 봤을 때. 저 라면요, 정말로 멋지게 타 죽는 작가를 볼 것 같아요. 보고 싶을 것 같아요, 저 같으면. 제가 제대로 기대하는 창작자의 모습이라면 제가 저기서 아주 멋진 옷과 멋진 핸드백과 멋진 자동차에서 사막에 있다? 안어울리잖아요. 그럼 그 무대를 떠나는 것이죠. 그 뭐 기대하고 자시고가 아니라 무대를 떠나버리잖아요. 구호 외치고 싶은 마음도 안 들잖아요. 넌 그러고 살아. 그럼 떠나는 것이죠. 그렇지 않으세요? 좀 아니다 싶은 무대는 다 떠나잖아요. 똑같은 것이죠. 그리고 무대에 있게 하려면 제대로 멋지게 타죽을 모습만 보여주는 것만 해도 사실은 그 역할을 다 하는 것 아닐까, 그렇습니다. 네.

참가자 신과 귀신이라는 존재가 큰 차이가 있다고 보세요.

저는 다르지 않아요. 동일하게 봐요. 어떤 개념으로 봐요. 그러니까 여러분들이 알고 있는 그 신과 귀신 이런 것들이 저는 다르지 않다고 봐요. 다 하나의 어떤 개념을 갖고 있다는 것이죠.

참가자 설명할 수 없는 개념이라는 것을 똑같이 보시는 거예요? 아까 신은 설명할 신이 있다고 얘기 했었지 설명할 수 없는 개념으로 넘어가면 어떻게 되나요?

설명을 할 수 없다기보다 설명을 할 수 있을 것 같다는 개념에 가깝죠. 더 정확하게 말하자면, 그렇죠? 설명할 수 없다는 것은 완전히 단절되어 있으니까.

참가자 약간 간접적인 질문인 것 같긴 한데요. 평소에 글을 많이 쓰시죠, 블로그에. 동영상이나 자료를 체계적으로 관리하고 정리하시는 편이세요, 아니면 모아서 감각적으로 활용하는 편이세요?

저는 그 사이트 자료도 잘 올립니다. 그날 그날 정리한 것. 저는 뇌로 하면 플래쉬 메모리거든요. 이 머리가 플래쉬 메모리에요. 하드 디스크형이 아니라 전기 빠지면 새로 보는 형의 그런 것이거든요. 그래서 그날에 있었던 일은 되도록이면 적절한 장소에 그게 꼭 정리한다는 느낌보다 어떤 뇌의 장소에 갖다놓는 버릇이 좀 있어요. 하나 우스갯소리를 하자면 책을 보잖아요, 제가. 제가 이렇게 봤어요. 책을. 그럼 꽂아 놓고 한 몇 달 뒤에 또 그 책을 봐요. 새 책 같아요. 그게 무슨 말인지 이렇게 보다가 우와 이래요. 그런데 내가 줄을 쳐놓았어요. 어, 내가 줄을 쳐놓았네. 그리고 또 봐요. 또 놀래요. 오, 이렇게 멋진 말을. 또 정리해요. 그러니까 그 정도로 이 머리가 저는 좀 되게 불편한데 금방 잊어버리고 금방 또 들어오고 감동하고 이래요. 그러니까 그 감동은 항상 어딘가에는 좀 이렇게 비치가 되는데, 그것이 정리라면 정리일 것 같아요. 네.

참가자 예술가가 뭐라고 생각하세요?

질문하는 사람이죠. 어렵지 않잖아요.

참가자 제가 궁금한 것은 연예인이랑 예술가의 차이점이랑 또 차이점이 있다면 어떻게 다른지 작가님의 생각을 듣고 싶습니다.

질문을 많이 하는 사람. 그러니까 상위개념의 질문을 하는 것이죠, 그렇죠? 과연 저런 예술은 질문의 형태에 그냥, 그러니까 예술창작에서 가장 좋은 것이 뭡니까? 수많은 질문들을 토해낼 수 있죠?

참가자 그러니까 그 질문들이 결국에 작업의 형상으로 드러나기까지가 예술이 아니라 질문만 가지고 있다면 예술이라는 것인가요?

질문까지도 작업이 될 수 있죠. 그래서 그것이 문자든 몸으로 보여주든 소리든 뭐든 다 가능하죠. 그리고 시인들은 말만 해도 되잖아요. 그런데 이제 그런 얘기가 있죠. 이건 좀 다른 얘긴데 제가 시인들하고 얘기하다 보면 그런 얘기를 해요. 시집을 못 내서 작업을 못한다는 얘기 있거든요. 그러니까 말하자면 전시가 없어서 작업을 못한다는 얘기잖아요. 그거 되게 바보 같은 거예요. 그래서 제가 그것을 고민하다가 이게 여담으로 자꾸 빠져나가는데, 그러니까 시를 좀 판매하는 상황이 없을까. 시집을 파는 것이 아니라. 그 생각을 한 적이 있거든요. 예술의 그 본래가치에만 집중하면 된다. 그러면 질문을 살 수 있는 것이면 좋겠다는 생각을 하는 것이죠. 그래서 아까 말씀 드린 것이 예술과 예술품은 저는 구별되어야 한다고 생각합니다. 미술과 미술품은 구별되어야 하는 것처럼.

참가자 질문을 가장 많이 한 사람은 철학 쪽으로 공부한 사람일 텐데요.

공부를 하는 것이 아니라 이 질문 자체가 철학이에요. 삶을 물어보잖아요. 그렇죠? 주체란 무엇일까? 난 무엇일까? 세상은 무엇일까?

참가자 그럼 예술가의 정의는 질문을 하는 사람이라는 거예요?

그렇죠. 저는 그렇게 봐요. 질문을 던지는 사람이고 질문을 상품으로 만드는 것은 이상하잖아요, 그렇죠? 질문작을 만들어야 겠다고 시작하지는 않잖아요. 질문이라는 것부터 시작하죠. 네, 그렇습니다. 그리고 보통은 저는 문장의 마지막에 물음표를 다는 버릇이 있어요. 그러니까 여러분들이 예술가는 무엇이라고 할 때 물음표를 달아보세요. 되게 재미있어요. 뭐, 예술가는 새로운 것을 하는 사람일까? 이게 되게 재미있다니까요. 곰곰이 여러분들도 한번 테스트해 보세요. 나는 누구이다가 아니라 나는 누구일까 하면 갑자기 뭔가 자유로운 것이 있어요. 물음표를 좀 달아보시면 뭔가 이렇게 열린 것이 많습니다.할 수 있는 것들이 많고.

참가자 그래서 아까 했던 질문도 사회가 예술에 기여해야한다고 사회와 예술을 연관 지어 말씀하시는데 그러면 돌아보고 있지 않은 상황이라면 그 미술을 건드리기 위한 장치가 중요한 주가 되는 것이죠?

네, 그렇죠.

참가자 그럼 그런 역할은 어떻게 이루어져야 하는지 말씀해주세요.

성함이?

참가자 한솔이요.

한솔, 한솔 씨가 아주 그 질문을 할 수 있는 작업을 하시면 되요. 그러면 되는 겁니다. 그러니까 저는 어떤 장치가 필요해서라기보다 그런 질문을 할 수 있고 관심을 가질 수 있는 작업이 아직은 안 나타났다고 봐요. 그러니까 저도 죄를 짓고 있는 거고요, 여러분도 다 지금 문제를 가지고 있는 거예요. 그 정도로 훌륭한 작업을 우리 사회에 내놓지 않았던 것이죠. 귀의하고 싶은 마음이 들 정도로. 그런데 제가 만나본 분들. 콜렉터들이나 뭐 이렇게 관심이 있는, 뭔가 미술 관계자들을 아는 분들이요, 그냥 도와주고 싶어 하시는 분들 되게 많아요. 그거 하라고. 그거 하라고 공간 내주고 작업비도 주고 아무 근거가 없어요. 이것을 주는 대신 뭐 달라는 얘기도 없어요. 그거 하래요. 그러니까 저는 그거를 믿고 있는 것이 있거든요. 그런데 그게 좀 더 일반화되기까지는 시간이 필요한데, 작업을 잘 해서 보여줄 필요가 있다고 봅니다. 그게 그러니까 왜 우리 자꾸 그런 얘기하잖아요. 서구사회는 이런데 우리는 왜 이러냐. 서구사회는 그것에 대한 기여도가 많잖아요, 예술가들이. 희생을 했잖아요, 그렇죠? 자기를 자해하기도 하고 자기를 던지기도 하고 법적인 투쟁도 하고 여러 가지 희생들을 했잖아요. 그런데 그 희생을 치루지 않은 우리사회가 아직은 한계가 있으니 기여해야 할 수밖에 없다고 봅니다. 그러니까 작업을 잘 하셔서 사회가 예술 창작에 관심을 가지고 기여할 수 있도록 그런 계기를 만들어야 한다고 보는 것이죠. 자꾸 그런 얘기하는 것이 전 슬퍼요. 여기 아마 학생 분들도 계실 텐데 취업 조사율 같은 것 하다보면 되게 슬퍼요. 이거 왜 하지? 그러니까 도대체 이 학교는 뭐하는 학교야. 총장이 생각이 있는 걸까, 학장은 어쩔 수 없나. 되게 슬픕니다. 그리고 강사들한테 그런 것으로 자기의 전공과 상관없는 학문으로 훈련하는 것. 되게 안타깝습니다. 그런데 그것은 학생들뿐만 아니라 현장에도

마찬가지에요. 현장에서도. 그런 것이 그렇게 계속 악순환, 악순환, 악순환 되니까 결국 본질의 질문들, 아까 지금 질문해 주신 것 그 자체가 무대 밖으로 자꾸 이렇게 도망가는 것이죠. 제자리로 돌아오려면 그 당사자가 책임을 져야 되는 것이죠. 그 관객이 들어올 수 없잖아요. 그게 주체로서 나는 책임이 있다는 생각이 드시면 다른 사람한테 묻지 마시고 자기가 데리고 와야 됩니다. 한솔, 기대해 보겠습니다. 네, 또?

참가자 예술은 이미 미래학이 아닌가, 라고 하셨는데 시간을 계속 지나고 있고, 지금은 언젠가 또 지금이 계속 과거가 되고 있는 시점에서 미디어아트 작업이 가진 한계 같은 것을 느껴 보신 적이 있으세요?

그래서 전기, 전자를 배제한 것 아닙니까. 애초에 느꼈으니까. 한계는 진작 느꼈죠. 그런데 미디어아트가 잘못을 한 것은 아니에요. 그 말 자체가. 그것을 구현해내는 그 자체가 문제가 있었던 거죠. 그리고 그런 얘기를 합니다, 학생들한테. 회화전공자들한테 물어보면 회화는 컨템포러리 아트에는 껌도 안 되고 이런 얘기 하거든요. 저는 당사자 문제라고 봐요. 저는 제가 기대하는 그 미술 장르 중에 회화가 가장 선두에 있다고 봐요. 그린다는 것이요, 보통 편법이 아니에요. 사람이 할 수 있는 그 여러 가지 표현법 중에 그린다는 게 기가 막힌 거예요, 그렇죠? 여러분들 한번 생각해 보세요. 여러분들 어렸을 때 전 국민이 거의 그리기 학원, 미술 학원 다니지 않았어요? 그 많은 사람들이 그렇게 그려댔는데, 그런 다음에는 하나도 못 그리고 있잖아요. 그렇죠? 그런데 그 정도로 가까웠던 인간의 가장 근접한 매체인데 그린다는 것이 그렇게 되어버렸죠. 그러니까 그런 믿음은 잠깐만 제가 지금 이 생각한다고 잊어버렸는데 질문이 뭐였죠? 제가 여기 있으면 빙의가 되가지고 본질을 잊어버려요. 제가 플래쉬 메모리라고 그랬잖아요. 본인도 잊었어요?

참가자 미디어를 이용한 작업이 가지는?

맞아요, 그래서 그거는 진작 문제가 있기 때문에 제가 질문을 했죠.

참가자 그 전기·전자를 이용해야지만 미디어 작업이 되는 것은 아니잖아요.

그렇죠.

참가자 거기에 대해서 항상 미래를 보면서 작업을 하잖아요. 그랬을 때 느껴지는 것이요.

미래? 그런데 미래는 설정하니까 한계가 있잖아요. 그러니까 설정하는 순간 한계가 생기잖아요. 미래는 이럴 것이야. 미래아트는 이래야 돼. 벌써 망가졌잖아요. 시작부터가 망가지니까. 그러니까 생각 없이 하는 게 좋은 것 같아요. 미래는 이럴 것이다, 라는 게 아니라 그래서 아까 제가 물음표가 좋다는 얘기가 그거에요. 미래는 이런 걸까? 그러면 불확실하잖아요. 그 불확실한 상태에서 작업하는 게 전 좋다고 봐요. 그래서 거기서 우연히 사람들이 좋아해요. 그럼 운이 좋은 거예요. 저는 운이 좋은 것이라고 봅니다. 이게 뭐 어떤 특정한 상품 대기업의 어떤 시뮬레이션으로 만들어지는 상품이 아니잖아요. 알 수가 없습니다. 제가 알고 싶은 질문은 없습니까? 작업하시면서 나는 이런 질문을 가지고 있다는 정말로 없는 겁니까? 한 사람만 받고 마무리 하겠습니다. 없으세요?

참가자 저는 작업하는 사람은 아닌데요. 선생님께서 말씀하신 사고나면 정리하는 보험직을 공부하는 학생인데요.

큐레이터 지원합니까?

참가자 네, 선생님께서 생각하시기에 큐레이터에 대해서 작가라는 창조자의 입장에서 어떻게 생각하시는지 궁금합니다.

우스갯소리로 제가 보험 관계자라고 얘기를 했잖아요. 그런데 그 우수한 보험관계자라는 큐레이터들은 그 사건을 만드는 사람을 입을 다물게 할 정도로 꽤나 정리를 잘 합니다. 그런데 그 말은 뭐냐면 작가가 생각하지 못한 사건 이상의 것을 본다는 얘기기도 하거든요. 사실은 그 얘기를 질문 잘해주셨는데, 그런 면에서 공경하는 것 같기도 하고요. 어떤 면에서는 아닌 것 같기도 한 것 같은데 그렇다면 먼저 말씀을 드리면 언젠가 김 선생님이랑 얘기를 하다가 그 선생님이 이제 작가들하고 이러 저러한 재미있는 얘기를 하다가 선생님이 자기 동료 중에 이런 일이 있었데요. '바닥에 난 바닷물을 던지지 않았다' 라는 작업을 했데요. 바닥에 난 바닷물을 던지지 않았다. 아무것도 없는 거죠. 그런데 그것을 보험관계자처럼 설명을 한다, 본인 같으면 어떻게 하겠습니까. 과거 가지고 올 겁니까? 복잡해지죠? 진짜 무수한 보험 실적을 내려면 정말 수려한 언어를 통해서 그걸 해야 됩니다.

그런데 그거를 해내는 것도 어마어마한 상상력과 힘이 필요한 거죠. 그런 면에서는 공존할 필요가 있는 거고요. '두 번째는 아니다' 라고 볼 수 있는 것은 저는 산을 얘기를 하고 싶은데, 높은 산에 보면 셰르파(Sherpa) 라고 있죠. 그 지역의 짐꾼, 길 안내자라고 있죠. 큐레이터들이 그런 일을 하는 사람이라고 저는 봅니다. 어느 정도는요. 큐레이터들이 앞서서 가요. 인도합니다. 세상을. 길을 데리고 가죠. 모르는 길을 가니까. 그런데 어느 지점까지는 셰르파가 가다가 마지막은 그 작가가 해야 되요. 거기서부터 진짜 힘든 것이거든요. 보통은 제가 살을 쪼개서 산 사람들끼리 그런 얘기를 해요. 산 속에 산이 있다고 하거든요. 그 말은 진짜 산은 산 속에 있다고 해요. 그러면 어쩌면 그 산, 첫 번째 만나는 그 산까지는 셰르파가 데리고 가야 합니다. 그런데 나머지 산은 길이 없는. 백남준이 그랬다고 하잖아요. 자기는 문을 열었을 때 길이 없는 산을 만나고 싶다. 아주 적절한 비유인데 그런 면에서는 어쩌면 또 공존하지 않는 거죠. 공존함과 더불어. 그래서 이거는 뭐 어쩔 수 없는 것 같아요. 운명적인 관계니까. 적절하게 동반자가 되기도 하고 그렇지도 않은. 그런데 그런 거 이건 좀 여담인데, 서로 좀 안 삐쳤으면 좋겠어요. 되게 잘 삐쳐요. 다 필요 없고요, 자기 전시 안하면 삐쳐요. 그러니까 나중에, 성함이 어떻게 됩니까?

참가자 조현대라고 합니다.

조현대. 조현대 씨 앞으로 지켜보겠습니다. 삐치는지 안 삐치는지. 아무튼 그렇습니다. 그럼 마무리 하겠습니다.

들어주셔서 감사합니다.



함경아 (시각작가)

함경아 작가는 1966년 서울 출생으로 서울대학교 미술대학 서양학과를 졸업하고 뉴욕 스쿨오브비주얼아트 대학원 순수예술을 전공, 졸업했다. 2001년엔 티라나비엔날레, 요코하마트리엔날레, 2002년에는 제4회 광주비엔날레, 2006년 제6회 광주비엔날레 등에 참가했다. 주요 개인전으로는 〈Such Game〉(2008), 〈Naked Life〉(2006), 〈멜버른아트페어-2008프로젝트룸〉(2008), 〈작품의 재구성〉(2008) 등의 단체전에 참여했다.

Travel & Journey

이제까지 해왔던 일련의 작업 중에서 어떤 식으로 움직이고 있었는지 또 무엇이 실제적으로 육체적인 여행을 통해서 또는 그것을 약간 더 넘어서서 다른 부분의 여행을 가능케 하였는지 살펴보도록 하겠습니다. 실제 작품 중에 어떤 작품은 타이틀이 <Travel & Journey>(2004-2005)라는 작업도 있습니다. 그것에 든 의미는 저도 약간의 차이가 있는데 그것처럼 제 작업을 통해서 그렇게 다양한 모습들이 보일 것이라고 생각을 했고 그것을 한 번 그냥 가볍게 듣는 식으로 들어주셨으면 좋겠습니다. 여기가 학교도 아니고 그렇죠? 그래서 학생을 상대로 준비했기 때문에 제가 평소에 하던 스타일은 아니지만 예전부터 했던 작업들을 중간 중간 넣었습니다. 잘 보여주지 않는 작업들도 뭐랄까, 모티베이션(motivation)? 그런 것들을 어떻게 찾고 무엇에 궁금증을 가져서 작업을 하기 시작했는지 이런 것들에 대해서 얘기를 하면 여러분에게 어떤 부분은 좀 도움이 되지 않을까 그런 생각이 들었습니다. 이것은 약 13년 전에 <릴레이 릴레이(Relay Relay)>(2000) 라고 제가 기획했던 전시입니다. 그러니까 메일링 아트라고 해서 A4용지의 작품들을 계속해서 우편으로 돌리는 거죠. 그러니까 내가 어떤 그림을 그리기 시작하면 그것을 또 다른 친구한테 우편으로 보내고 그 친구는 또 연상되는 어떤 것들을 작업한 다음에 또 보내고, 또 보내고 그래서 저것들이 당시 작업했던 봉투에요. 그래서 한 250명 정도의 작가가 참여해서 350점 이상의 작품이 왔었는데, 250명 정도라 하면 거의 한국 미술계의 작가들을 다 모집한 거예요. 그래서 아주 가벼운 마음으로 서로 의견이 잘 맞는 작가들을 연결해서 작업을 계속했습니다. 작업 중에 한 줄은 그 사람의 환경, 친분 이런 것들을 보여주었고요. 외국으로 갔다 다시 오는 사이에 어떤 작가는 작업실에 불이

나서 작품이 사라진 경우도 있었습니다. 실제적으로 작품은 없고 하여튼 재미있었던 전시였습니다.

이것도 오래 전 작업인데 한 13년 전인 2000년도인 것 같아요. 거의 보통은 이런 초반의 것들은 잘 보여주지 않는데 오늘은 특별히 가져왔습니다. 이게 무엇이냐면 관객이 이런 장치를 가지고 전시에 참여하는 거예요. 그러니까 관객이 이것을 직접 들고 전시장에 가서 이 도구를 통해 작품을 보는 거예요. 그 다음에 어른용 보행기 같이 제가 확대시켜서 만들었는데 미술을 바라보는 관점 자체에서 기존의 작품들이 변형되어서 다른 것이 보일 수 있는, 그러니까 우리가 유아기에 걷는 것을 연습하는 것처럼 갤러리나 미술관을 갔을 때 작품을 바라보는 어떤 자기만의 방식이라고 할까요? 그런 것에 대한 생각에서 시작하고 싶었습니다. 그래서 이런 두 가지의 장치를 만들어서 여기에 앉을 수 있고 저기에 앉을 수 있습니다. 여기에는 조그마한 스피커가 장치되어 있어서 교란되어서 나오고 그리고 이런 장치에 의해서 사물이 달라 보이는 거죠. 이 장치를 끌고 다니면서 보는 거예요. 사실 이것은 작품이었는데 전시장에서 작가가 아니라 관객의 역할을 했던 거죠. 그리고 이것을 실컷 보고 다니고 어떤 장소에서 놓아두면 그때는 이 모든 게 작품이 되어서 다시 놓이는 거예요. 그러면서 전시장을 맘껏 활보하고 다녔습니다.

이 사진은 예전의 인사미술공간이었고, 사람들이 황당했겠죠, 이것을 들고 가니까. 저렇게 전시된 것들을 보다 보면 이런 식으로 작품이 다 반영이 되어서 보여요. 그래서 어떤 미술사조, 정해져 있는 미술사조에 대해서 다르게 보기를 원해서 했었던 작업이에요.

그 다음에 이것도 초반 작업인데 <체이싱 옐로우(Chasing Yellow)> (2000-2001)라고 제가 여기에는 없지만 99년도에 전시를 매달 하나씩 했습니다. 매달 새 작업을 한 겁니다. 한 10월쯤에. 거기다가 매달 국전을 하는데다가 개인전 2개를 했더니 10월쯤 되니까 가만히 앉아있어도 자는 겁니다. 그래서 옆에 있는 사람들이 이렇게 만들어 주려고 하고 그 정도로 힘들었는데 그다음 해 초반에 느낀 것이 뭔가 소모적인 것 같다는 생각이 들었습니다.

어떤 피드백도 내가 원했던 피드백이 아니었고 작가로서 이렇게 활동하고 전시라는 것을 굉장히 열심히 했는데 그게 나의 생각하고 다르고 또 많은 인간관계에 대한 회의감도 생기면서 여러 가지 문제가 생겼습니다. 2000

년도 초반에 '아, 떠나자, 전시는 관두자.' 생각한 후, 처음 5개월 정도는 계속해서 들어왔던 6~7개의 전시를 취소했죠. 후반기에 들어가니까 그 다음에는 전시도 안 들어오더라고요. 인간관계에 대한 어떤 새로운 관계 맺기를 해보자. 그래서 배낭을 메고 떠났습니다. 그 전에 어떤 여러 가지 조건들은 있었죠. 난 무엇을 할 것인가, 어떤 사람을 만날 것인가, 어떤 것을 매개로 어떤 관계를 시작할 것인가. 그러다가 어렸을 때부터 쓰러져서 거의 죽을 뻔 한 몇 번의 순간들에 보였던 어렴풋한 색깔이 노란색이었는데 노란색을 쫓아가보자 했습니다.

노란색 옷을 입은 사람들을 아니면 노란색의 무언가를 이렇게 상징적으로 가지고 있던 사람들을 쫓아다니기 시작한 겁니다. 그래서 서울에서는 도서관에서 나중에 전시를 했었는데 어떤 아카이브를 만들어 놓는 도선관이라는 장소와 내가 만났던 노란 옷을 입었지만 정말 다 다르게 각자의 패러다임으로 살아가는 그 여러 아시아에서 만났던 사람들. 그 사람들에 대한 아카이브 같은 느낌? 그래서 도서관이라는 장소를 이용해서 이렇게 관객이 바라보고 이야기를 듣는 것처럼 그 드라마를 간접적으로 경험할 수 있게 했죠. 외국이었는데 우연히 의자까지 노란색이더라고요. 처음 이것을 시작했을 때 이 사람을 처음 봤습니다. 다른 전시 때문에 싱가포르를 가게 되었는데 거기서 시간이 좀 남아, 카메라를 들고 나갔다가 이 사람을 만났는데 이걸 보면 엄청 포토제닉하잖아요. 이런 꽃들을 들고 맨발로 길거리를 걸어가는 겁니다. 그래서 쫓아갔습니다 일단은. 그랬더니 이런 사원 같은 곳을 들어갔는데 여기서는 카메라를 켤 수가 없어서 액정을 이렇게 닫고 촬영 안하는 것처럼 했더니 시커멓게 나온 겁니다. 그래서 저렇게 밝게 만들어서 픽셀이 좀 많이 나갔는데, 사실 이 작업을 준비할 때 저는 비디오라는 것을 한 번도 경험해 본 적이 없었습니다. 그래서 가정용 TRV-20이라는 이십 몇만 원짜리 카메라를 사들고는 이 작업을 해야겠다고 생각했었고 조명이라는 것이 필요한지도 몰랐습니다. 우리는 형광등을 켜고 살지만 다른 아시아의 나라들은 형광등이라는 개념도 없고 이런 스탠드만 켜고 살아요. 이것도 만찬가지고. 그래서 굉장히 많은 부분이 어두워서 조명이 필요했습니다. 그게 준비가 안 되어 있어서 전체적인 톤이 거친 픽셀로 작업을 했죠. 그래서 굉장히 조악할 수도 있는 컨디션 속에서 만들어졌지만 저의 진정성이 컸기 때문에 또 다른 요소가 있었지 않았나하는 생각이 들었습니다.

처음 만났던 이 사람은 알고 보니까 태어나서 이때가 85세인가 그랬는데 5살 때부터 80년 정도로 매일 노란 옷을 입고 살았던 겁니다. 종교적인 이유로 인해서 매일 저 옷을 입고 있는 겁니다. 저분은 부모님도 모르고 항상 다른 스님들에 의해서 스님이 돌아가시면 다른 스님이 키우고 이런 식으로 자라왔다고 해요. 스님들이 중국에서 싱가포르로 내려왔을 때 쫓아서 왔는데 이 당시에는 여기서 사람들한테 염상도 하고 절에서 스님 역할도 많이 했었지만 이후에는 사람들하고 좀 더 가깝게 시장인 공터에서 사람들한테 중국 의술에 대해서도 공짜로 이렇게 가르쳐주고 침도 놓아주었습니다. 그 다음에 이 사람이 점술 같은 것도 공부를 했을 테니까 그런 것들에 대해서도 얘기해주고요.

제가 이 분을 촬영하고 1년 후에 한 번 더 갔었습니다. 이 분이 똑같이 저렇게 계셨는데 1년 사이에 저한테 있었던 일도 맞추더라고요. 우리 어머니께서 큰 수술을 했는데 그것도 맞추고 굉장히 재미있었습니다. 처음부터 80년 동안 매일 노란 옷을 입고 지낸 사람을 우연히 만났기 때문에 이 작업을 해야겠다는 생각에 용기를 갖고 시작하게 되었죠. 그런데 얼마 안 있다 한국 가는 비행기를 타고 공항에 가야 되서 일을 다 끝내고 호텔 앞에 앉아서 커피 마시고 있는데 갑자기 버스가 딱 서는 겁니다. 그 안에 보니까 노란 스카프를 한 말레이 여성 두 명이 앉아있는 겁니다. 그래서 저는 버스 값이 얼마인지도 아무것도 모르고 돈도 없었는데 그냥 타버렸습니다. 버스를 타고 가는데 그 사람들은 왜 이렇게 내리지도 않아요? 계속해서 갔습니다. 그래서 결국 시외까지 나갔는데 도착한 곳은 무슨 암센터 같은 곳이었습니다. 자기 언니가 그러니까 둘이 자매였고 언니가 암이 걸려서 거기 들어갔던 거였습니다. 쫓아가다가 문을 닫고 들어갈 때 방에 따라 들어가서 잠깐 이야기 나눈 겁니다. 이 작업에서 결과적으로 마지막에 보여줬던 방식은 여덟 개 채널의 비디오 인스톨레이션(Video Installation)이었습니다. 거기에는 이제 들어가지 않은 부분들도 많이 있는데 조금 아까 얘기한 부분들 같은 경우에는 안 들어갔습니다. 그런 케이스들이 여럿 있었습니다. 중간에 놓치기도 하고 여러 가지 사건들이 있었는데 개인적으로는 많은 사람들과 많은 이야기를 나눌 수 있어서 굉장히 좋았던 작업이었습니다.

그 다음에 이 경우는 엄청나게 물건들을 모으는 사람이에요. 그래서 이렇게 보시면 알겠지만 여기가 다 다른 방이에요. 이쪽 방은 게스트 룸이고,

이쪽은 거실이고, 여기도 거실인데 정말 10cm 정도의 하얀 벽도 없습니다. 물건을 너무 많이 모아서. 이런 분수들도 어마어마하게 많고, 그다음에 화초 같은 거를 여러 가지 섞어서 묶음으로 놓아두고, 시계를 예로 들자면 뻐꾸기시계가 집에 42개나 있습니다. 뻐꾸기시계는 그 시간만 되면 뻐꾹 뻐꾹 울잖아요. 그 중에서도 자기가 제일 좋아하는 시계는 매 시간 다른 식으로 음악이 나오는 거래요. 42개의 뻐꾸기시계와 딩동 소리를 내면서 돌아가는 금속테이블시계 이런 것들이 한 열 몇 개 되고요. 이런 식으로 크리스털도 엄청 모으고 이 사람이 모으는 거는 정말 박물관 수준이었어요. 그래서 처음에 이 집에 갔을 때 제가 입이 벌어져서 얘기가 안 나오더라고요. 천국 같아요, 천국. 그것도 이상한 천국. 이 사람은 자기가 아주 어렸을 때부터 친구네 집에 가서 보았던 물건들을 커서 자신의 집을 갖게 되면 그때 이런 물건들을 모으기로 결심했었다고 해요. 그래서 모으기 시작했는데 그의 아버지는 너무 싫어해요. 간소하게 사시는 분이어서 아버지가 돌아가신 후에야 물건들을 이렇게 다 펼쳐 놓고 살았다고 하더라고요. 하다못해 그 부엌에 가보면 이 안쪽이 부엌인데 또 전부 냉장고니, 개수대니, 전자레인지며 전부 이렇게 다 덮여 있습니다. 그러니까 음식은 할 수가 없는 거죠. 결국 이런 환경에서 피자 같은 거를 시켜먹는 겁니다. 그 다음에 화장실에 가보니까 정말 다 그려놓고 각각 이야기들이 있습니다. 그리고 화장실에서 나오면 손을 씻는 곳이 있는데 거기는 반지들이 막 위아래로 쌓여있어서 위에서부터 물이 흘러요. 그 안에는 본드로 되어있고 손을 씻을 수가 없을 정도로요. 이 모든 상황이 정말 특별했는데 결국은 손님들에 의한 반대로 다 따로따로 있었습니다. 결국 아무하고도 같이 살 수가 없는 거죠. 어느 누구라도 견디기 어렵고 가족들도 힘들어하고요. 자기가 만든 천국이고 스스로는 굉장히 좋지만 그 안에서는 또 다른 단절이 만들어지고 있었죠. 그래서 이 사람은 여기가 바로 자신의 천국이라고 얘기를 해요.

이 사람은 21살에 렌트카 사무실에서 밤에 일하는 매니저였는데 항상 이렇게 또 스노우보더이기도 했습니다. 그래서 오래 일을 하면서 비싸게 돈을 받고 3개월 동안은 록키산맥이나 기타 산 속에 가서 눈을 파고 동굴을 만들었습니다. 촛불 같은 것을 켜놓고 있으면 따뜻해진대요. 그 안에서 몇 일간 있다가 또 태양이 비춰서 눈이 녹으면 또 올라가서 타기 시작하고 나무에 박힌 적도 있습니다. 네, 이렇게. 그래서 이렇게 올라가고. 나무에 박히면 이제 병원에 가야되는데 병원에 가면 당연히 스노우보드를 못하게 하니까 뼈가 부러졌는데도 다 감고 타요. 이 사람은

얼마나 사람들이 옛날부터 자연의 낭만을 즐기면서 살았는지를 가르쳐주는 것이 꿈이었습니다. 프로페셔널한 선수가 되는 것을 원하는 것이 아니고요. 그래서 이 사람은 굉장히 많은 에피소드를 갖고 있었습니다.

이 사람은 비행기를 타고 베트남의 하노이라는 데서 호치민에 가는 도중에 비행기에서 만났던 사람이에요. 그래서 여기서 시작되었는데 원래 베트남 태생의 중국인인데 베트남 전쟁 때 캐나다로 이민을 갔다고 해요. 그래서 거기서 살다가 다시 베트남에 돌아와서 열일곱에 대학을 간 거예요. 그러니까 다시 말해서 굉장히 다양한 배경을 갖고 사는 사람이었습니다. 그런데 이 베트남에서는 어디를 가도 차이나타운이 대단하잖아요. 이 사람이 얘기하는 것이나 먹는 것도 말하는 것도 모든 게 중국에 대한 겁니다. 베트남에서 태어나도 베트남 사람들하고는 전혀 섞이지 않고, 말도 안배우고, 중국음식만 먹고요. 이렇게 살다가 결국에는 전쟁이 일어난 것 때문에 나비처럼 갔다가 자기가 사실상 중국인이지만 중국에서 있어본 것은 평생 일주일이 다였다는 겁니다. 중국인 너무 싫다고 그렇게 얘기를 하더라고요. 그래서 이 사람한테 굉장히 많은 좋은 얘기들을 들었지만 이 사람한테 당신의 집은 어디냐고 물어보았을 때 그가 하는 얘기가 물론 부모나 형제가족이 있는 캐나다라고 하더라고요. 캐나다 국적이니까요. 그리고 자기가 편안함을 느끼는 곳, 자기가 있어야 하는 곳, 그곳이 집이고 그 다음에 자기는 외국 어디에서도 살 수 있는데 바로 퍼스낼러티(Personality), 인성으로 인해서 살 수 있는 거라고 얘기를 해요. 다시 말해서 능력은 인성을 만드는 것이라고 해요. 한국말로 했을 때는 좀 이상한데. 그렇게 얘기를 하면서 이 사람은 그 많은 배경을 갖고 있는 그런 존재로서 내가 생각하는 비행기라는 그 매체가, 교통수단 자체가 정말 여기에는 유럽에서 온 사람, 아시아, 아프리카, 모든 사람이 다 다른 시간, 시차를 갖고 있는 사람들이 한 곳에서 정지된 시간 안에 모두 모여 있잖아요. 이 비행기가 날아가고 있으면 어떤 경우는 하루를 선물로 받기도 하고, 하루를 까먹기도 하고요. 그러면서 타임리스 링클이라는 생각이 들었습니다. 이 모든 것이 정지되어 있는 굉장히 재미있는 교통수단이다. 그래서 이 사람의 어떤 그 다양한 배경과 이 외로운 교통수단이 너무 잘 맞는 것 같아서 여기서 이제 작업을 시작했습니다.

제가 이 이야기를 하는 건 사실은 이제 비디오를 보면 되는데요. 이 비디오 전체를 보려면 2시간이 넘습니다. 그래서 대략 이야기를 할게요. 그래도

가장 어렸을 때 그러니까 어떤 동기로 시작을 했던 작업이고 이 작업으로 인해서 작업의 방식 같은 것들이 많이 바뀌었습니다. 그다음에 여러분들도 작가로서 살아가는데 있어서 자신만의 예술적 실천방식이 생길 텐데, 저는 이때 그런 게 많이 생겼던 것 같아요. 그래서 저의 예술적인 실천방식으로 인해서 그야말로 슬로건을 걸기 시작했는데요, '립 앤 랩(Lib and Lab)'이라고 해서 'Library and Laboratory', 한 귀로 듣고 한 귀로 흘리세요. 'Library' 도서관과 'Laboratory' 실험실, 이 두 가지에요. 그래서 제게 있어서 이 도서관이라는 것은 세상의 진실을 집대성한 장소잖아요. 제게 있어서 세상이 그런 곳이고 저는 이런 것을 찾으러 다닙니다. 그 다음에 실험실, 연금술사가 되어서 작가가 자신의 이야기를 만들어 본다든가, 자기의 현실을 만들어 본다든가. 그래서 작업실 또는 그것을 밝혀내는 전시장 같은 것들이 실험실이라는 생각을 해서 명함에도 그 의미를 담고자 '립 앤 랩' 이라고 박기도 했었습니다.

그 다음에 이거는 이제 가마꼬지라고 하는데 카마론이라고 하는 새들이에요. 이 새들이 이제 눈 밑에 들어가서 물고기 잡아서 다시 토하면 그걸로 생계를 유지하는 거죠, 이 사람은. 이 아름다운 계림에서 몇 시간 내려가면 있는 굉장히 아름다운 풍경의 강에서 이 사람은 평생을 거의 떠나보지 못하는데 왜냐하면 새들한테 밥을 줘야하기 때문입니다. 그래서 밤에 일을 하고 배에서는 살아가는 사람입니다.

이 사람도 우연히 지나가다가 관객들에게 인사를 하고 있던 일본사람이었습니다. 제가 만났을 때 이 사람은 21살이었는데 극단의 투표를 받았고 친척으로 이루어져 있었습니다. 외가, 친가. 그래서 이 사람이 대표였는데 자기가 처음으로 배우의 역할을 한 것이 태어나자마자 갓난 애기 역할이었다고 해요. 그래서 그때부터 계속 배우가 됐었다는 겁니다. 이 장면은 리키 마틴(Ricky Martin)의 '리빈 라 비다 로카 (Livin'la Vida Loca)'를 그 일본의 조용필 같은 사람이 노래를 해서 여기에서 춤을 춰요. 그러니까 우리하고 조금 다른 개념인데 연극이나 연극사에서 휴식시간에 이 사람들이 이런 것을 서비스로 해줘요. 그러면 팬들이 선물도 줘요. 무대 위로도 갖다 주고요. 학교를 거의 매번 지역을 달리하면서 공연을 해야 되니까 학교를 다닐 수도 없었다고 합니다.

이 경우도 굉장히 비극적인 케이스인데 이제 여기를 쫓아갔습니다, 여기 아현동은 달동네였는데 학교에서부터 그 곳까지 쫓아가다 결국

나오는 길을 잃어버렸습니다. 계속 골목길을 가다가 일란성 쌍둥이를 만났는데, 자기 아버지가 굉장히 부자고 회사 사장인데다 낮에는 또 어디 사장이다. 그런데 도착했더니 엄청 못 사는 가난한 어떤 달동네에 살고 있던 아이들이었습니다. 무엇이 문제였는지 모르지만 그 경우를 도입부로 했었습니다.

그 다음 이 사람은 동물원 사육사였는데 굉장히 동물을 사랑하는 사람이었습니다. 그래서 아주 어렸을 때부터 계속 동물을 그러니까 엄마가 용돈을 주시면 동물을 사모아서 어렸을 때 집에 닭, 양, 거위 이런 동물들이 수천 마리 씩 되었다고 해요. 그리고 동네에서 사람들이 여우가 나타나면 여우도 잡아달라고 하고 해서 뱀도 200마리 이상을 잡아서 집으로 가지고 왔었대요. 그래서 이 사람은 초등학교에서 소풍을 갈 때 이 집에 놀러왔었대요. 이 사람인데요. 나중에 알고 보니까 학교 교과서에도 나와 있습니다. 그러니까 자기 집이 작은 동물원이었던 겁니다. 그래서 유명해진 거예요. 그린밸트에서 살았기 때문에 그게 이제 가능했는데 나중에 정부에서 여기를 없애려고 했대요. 이 동물들을 어떻게 해야 될지 몰랐는데 결국 나중에 알고 보니까 동물원이라는 것을 알았죠. 이제 동물원에 가서 자기가 여기서 일을 했으면 좋겠다, 이러이러한 동물들이 있다고 얘기를 했더니 아무도 안 믿었데요. 당연히 그랬겠죠? 그래서 사람들이 다 그 사람 집에 와서 보고 깜짝 놀란 거죠. 거기에 자기가 키우던 200마리의 뱀들도 있고요. 그러면서 20년 이상을 거기 싱가포르 줄로지크의 가든에서 일을 하게 되었던 겁니다. 이 사람은 영어를 못했지만 나중에는 누구보다 동물을 사랑하니까 사람들이 영어책을 주기도 했는데 그게 이제 제인 구달 (Jane Goodall) 이라는 유명한 사람의 책이었죠. 그다음에 워낙 동물을 사랑하니까 사람들이 여기서 교육을 시켜서 유학도 보내줬습니다. 그런데 이 사람은 책에서 가르쳐주지 않았는데 자기가 스스로 깨달은 것들이 있었습니다. 그러니까 재미를 삼아 얘기를 하자면 어느 날 침팬지들이 막 여기 이상한 물을 이렇게 진흙더미를 막 이러고 있더래요. 어떤 아기 침팬지한테. 보니까 이 애기가 아팠던 겁니다. 그래서 애를 씻겨서 수의사한테 데리고 갔더니 얘가 약이며 주사 맞는 거며 모두 거부해가지고 어떻게 할 수가 없어서 다시 데려다 놓으니까 침팬지 엄마가 또 다시 그렇게 해놓은 거예요. 그런데 그 다음날 봤더니 얘가 열이 다 내려갔다더라. 그러니까 침팬지들이 스스로 알고 있던 동물들의 민간요법 같은 것이었던 겁니다. 그 다음에 어떤 날은 갔더니 계속 밥을 안 먹고 맨날 하늘을

가리키고 있더래요. 그래서 뭔가 하고 봤더니 나중에 보니까 귀신을 본다는 거죠. 그래서 귀신을 보면 계속 하늘을 가리킨다든가 한데요. 침팬지들은 한 번 기억이 들어오면 평생 사람처럼 기억한데요. 다 기억을 하고 있데요. 그래서 나를 데리고 자기가 키웠던 침팬지한테 데려갔는데 '지니!' 하고 불러도 눈도 안 돌리고 안쳐다보는 겁니다. 그러면서 뭐라고 하면 침팬지들이 자신들을 보러 오지 않았다고 아는 척도 하지 않는다는 겁니다. 굉장히 재미있는 것들을 이 사람을 통해서 많이 보았고 또 경험했습니다. 이렇게 보면 엄청난 교감을 하고 있습니다. 잠깐 보여드릴게요.

('수집광 와이드 라민(Wahid Ramin)'영상 감상)

카메라의 처음 샷에도 이유가 있지만 이때는 정말 모든 게 다 우연히 일어나요. 단 한 번 밖에 일어날 수 없는 일이고, 다시 촬영할 수도 없는 일이고, 플랜을 할 수도 없는 일이고, 모든 게 단 한번 일회성과 우연성으로 만들어진 작업이기 때문에 경우에 따라서 진행하는 방식이 틀려요. 그리고 일단 그 조건이 만들어질 수도 없는 겁니다. 이렇게도 작업을 합니다.

('동물원 사육사 와이드 바하리(Wahid Bahari)' 영상 감상)

집에를 갔더니 집에는 고양이들이 엄청 많이 있습니다. 나무 위에서 떨어지는 다람쥐, 죽어서 혀가 나온 다람쥐들도 데려다 놓고 거의 살려놓아요. 그러니까 이 사람은 어딜 갈 수가 없죠. 항상 와서 밥부터 줘요. 이 사람 자체가 조카가 72명이고 형제가 14명이에요. 집도 자기가 다 이렇게 배열을 한 겁니다. 저런 애들은 동물원에서 키우는 게 아니라 야생동물인데 먹이를 손에 받아먹고 있습니다.

('일본 배우 고이까와 준야(Koikawa Junya)' 영상 감상)

이렇게 전통적인 거를 하는 데도 불구하고 자기는 브레이크댄스도 배우고 싶고 그런 일도 해보았다고 해요. 그리고 이 사람은 맨날 이렇게 무슨 일이 끝나면 맨날 목욕탕을 가요. 이날도 이제 쫓아갔었고.

그래서 이 작업은 거의 한 1년 정도를 했습니다. 돌아다니면서 하고 돈이 생기면 또 가서 하고 전시하고 이렇게 진행을 했었습니다.

이 작업은 예전에 광주비엔날레에서 함양아 작가하고 같이 공동 작업을 했었던 작업이에요. 이런 작업은 프레젠테이션 때 잘 안하는데 최근 저희의 작업들에 대해서는 많이 알고 있겠지만 예전에 했던 작업들, 여러분의 나이하고 그래도 비슷했을 때 했던 작업들을 보여주고 싶었습니다. 이 작업은 자매로서 같이 살았던 네 곳의 장소에요. 그러니까 어렸을 때 살았던 춘천, 중간에 아버지 때문에 내려가서 살았던 정읍, 그 다음에는 뉴욕의 두 장소를 서로 각자의 카메라를 가지고가서 촬영을 한 후에 전시 때 집을 만들었습니다. 집을 만들어서 여기 두 개에 방을 만들었고요. 이 두 개의 방은 각 각의 방이고 여기가 거실이었습니다. 거실에는 이런 샹들리에도 있고. 그래서 보면 사람들이 보기에 드문 창문에서 이렇게 이쪽 방과 이쪽 방이 보이고 가운데는 우물처럼 아무것도 없어서 두 사람 사이의 어떤 갭 같은 공간 같은 것을 만들었습니다. 그 다음에 마루는 여기서 이제 각각의 네 가지로 그 집과 연관된 기억들이에요. 그 기억이 하나의 사건을 서로 다르게 기억하거나 또는 이거는 기억하지만 이거는 기억하지 못하거나 전혀 그 교차점이 없는 것에 대해서 이야기들이, 에피소드들이 나와요. 계속 그 집과 연관된 에피소드들이 나오면서 왼쪽 방, 오른쪽 방에서 그것들이 보이게 되고 이게 이렇게 돌면서 거실에서는 두개의 채널로 같이 프로젝션이 되요. 그러니까 춘천의 골목을 간다고 하면 그 두 개의 골목이 계속 나오는 식이죠. 그래서 이제 어두워졌을 때는 그 거실에서 하나의 에피소드가, 한 집에 대한 이야기가 한 사람하고 그 다음 한 사람 하고. 그 이야기가 교차로 나오고 그다음에 이야기가 다 끝나면 불이 탁 들어오고 여기 불도 들어오고 이것도 돌고 이제 노이즈도 들리고 발자국 소리들도 들리고. 약간 연극적인? 그렇게 되고 현실로 돌아왔다가 그다음에 다시 불이 꺼지면서 다시 과거의 어떤 에피소드가 나오고. 그런 식으로 전개가 되고 그다음에 여기에 있는 모든 이 가구들을 슬라이스를 했습니다. 하얗게 칠해서 마치 과거 벽도 하얗고, 과거의 가구에 비춰진 과거의 영상들이에요. 과거로부터 튀어나온 것 같은 집. 그것을 만들어내고 싶었고 우울에 대한 이야기를 하고 있습니다. 춘천에서 이제 두 곳의 집. 그런데 결국은 나중에 보니까 집들은

사라지고 집이 반으로 갈린다던가 했죠. 그래서 전체적인 작업의 타이틀은 <사라진 주소 (Lost Address)>(2002)였습니다. 이 장소에서 함양아 작가는 자신이 3살인가 4살이었을 때의 첫 번째 기억에 대해서 얘기를 해요. 저는 동네에 대한 이야기를 하고요. 계속 여기서 엄청난 얘기를 해요. 그 다음에 정읍에 대한 이야기, 그 다음에는 이 옆집에 살던 오빠들에 대한 기억인데 마당에 있었던 우물에 우리 오빠를 가두고 놀았던 기억이에요. 그런 것에 대한 이야기들이었죠. 그 다음에 뉴욕에 바울이라는 곳에 빵 굽는 공장이 있었는데 그 곳에 대한 얘기와 그다음에 맨날 더워서 옥상으로 나오면 중국 사람들이 옷 벗고 옥상에 올라와 자고 있어서 놀랐던 여러 가지 이야기들. 그리고 이곳은 맨하튼 중심가였는데 어느 순간 발이 따뜻해져서 보니까 온 집안에 따뜻한 물이 이렇게 다 흘러서 정말 목욕탕처럼 되어 있었습니다. 함양아 작가는 그것도 모르고 책을 읽고 있었죠. 저는 당시 같은 집에서 옥상으로 올라가는데 파이어 알람이라고 있습니다. 그건 아무 때나 터치하면 안돼요. 그런데 우리나라는 그런 게 없잖아요. 그래서 아무것도 모르고 건드렸더니 이게 경찰로 연결되어있어서 소방차들이 오고 동네 사람들을 다 검문검색하고 난리가 난 거에요. 형사들도 오고요. 그래서 저는 무서워가지고 옥상 저쪽에 가서 숨어있었습니다. 그다음에 또 무슨 일 없나 하고 가만히 지켜봤었던 이야기들, 또는 문화 차에서 느꼈던 이야기들. 이런 것들이 계속 진행되었던 작업이에요.

하와이를 간 적이 있었는데 5월 달에 화산이 폭발했습니다. 우리가 갔을 때는 9월이었는데도 화산이 계속 흐르고 있습니다. 빨간 용암덩어리가 도로도 다 막고 계속 흐르고 있었죠. 그래서 이 용암이 터진 곳을 갔습니다. 그 위에는 갈 수가 있었습니다. 밑으로 계속 흘러내리고 있었죠. 바다로. 그런데 거기 갔을 때 이 중국인들이 기도를 하는 풍경을 봤습니다. 도미 같은 생선도 있고요. 그 사진을 찍었는데 여기가 화산 터진 곳이에요. 그리고 이제 나무 찌꺼기들. 그다음에 제를 다 지내고 꽃이랑 모두 다 태워버린 후에 여기에 떨어뜨려요. 그다음에 도로 위에 남은 찌꺼기들. 그러니까 여행 다니면서 이런 것들을 사진으로 찍었습니다. 그런데 이걸 보면서 하와이까지 와서도 자기네 스타일대로 하고 있죠. 굉장히 여기서 오래 산 이민자들인데도 불구하고요. 역시 중국인들은 강해. 여기 올라와서 이런 식으로 제를 올려요. 굉장히 옛날 같아 보이잖아요. 그런 것들을 보면서 문화와 자기가 갖고 있는 뿌리, 이민 민족으로서 살아가는 것, 그다음에 남아있는 흔적들. 쉽게 얘기하면 그 증거라 할 수 있는 이런 것들에 대해

느끼면서 사진을 찍은 겁니다.

이 작품은 2000년도 작업인데 8월 15일 퍼포먼스를 했습니다. 그러니까 공휴일, 더 이상 어떤 정서적인 터치도 없는, 흔히 말하는 국경일들. 그런 국경일들에 대해서 의문을 제기하면서 왜 오히려 로맨스에 대해서는 생각하지 않는가. 이런 것. 그야말로 60년대의 날. 그래서 모든 사람들이 60년대를 한 번 생각해 본다던가. 그때 태어나지 않았어도. 하루쯤은 낭만적인 날이 있어도 좋지 않을까요? 오히려 이런 날들은 지금은 그냥 쉬는 것 말고는 아무 의미가 없습니다. 그래서 이 날을 혼자서 낭만의 날로 지정하고 선포를 하는데 사람들한테 부탁을 해서 퍼포먼스를 했습니다. 마로니에에서. 퍼포머들은 그냥 어떤 애정행각을 보여줬어요. 이것은 다시 프랑스, 낭만의 나라인 프랑스에 가서 퍼포먼스를 하는 거였고. 여기 최정화 씨의 그 경찰이 있어서 더 대비가 되는 거 같긴 해요. 그리고 그 사람들한테 그동안의 느낌들을 여기다 받아서 뒤에다가 자수를 놓고 그다음에 계속해서 쌓여가는. 다른 사람들이 볼 수 있도록. 여기가 전시장이었고. 여기서 계속 군데군데에서 이런 걸 했습니다. 이게 처음에 했던 퍼포먼스에요. 그 다음에 이게 갤러리로 바뀌기 전에 어떤 집이었는데 거기서 위드(with)라는 어떤 게 있었거든요. 이런 투명한 것을 만들고 싶어서 이런 것을 했었고. 그래서 이런 내용들을 전시를 한다기보다는 저는 4개월 동안 4개의 책에, 2개월인가? 계속 광고를 출판했습니다. 그래서 어떤 회사의 지면광고를 이용해서 제가 대신 이런 식으로 광고를 한다던가. 이거는 또 이제 문학동네인가? 월간문학인가? 그런 문학잡지였는데 거기에 이런 것들을 내서.

그 다음에 이 작업은 2004년도에 <One Day Before Exhibition>(2004)이라고 실제로 전시에 초대받아서 뉴욕에 갔었는데 그때 느낀 게 제 작업이 그 상황에 맞지 않는다는 생각이 들었습니다. 왜 큐레이터는 이 작업을 골랐으며 정말 이게 아닌데. 그 큐레이터가 국제적인 전시를 만들면서 자기의 입지와 그 세력을 만들려고 하는 그런 것이 느껴져서. 굉장히 좀 뭐랄까 이건 좀 아니라는 생각이 들더라고요. 전시 바로 전날 여기가 저한테 할당된 호텔방이었는데 이거는 맨날 가지고 다니는 가방이고요. 이거는 제가 편집하면서 가지고 다니는 노트북이에요. 그래서 여기서 촬영을 하기 시작했습니다. 밤새 촬영하고 편집한 다음에 DVD로 다 구워서 그다음 날 2채널로 전시를 했습니다. 밤새 작업을 한 겁니다. 저는 이 상황을

얘기해야겠다는 생각이 들었습니다. 그래서 제목이 'One Day Before Exhibition'이에요. 그래서 이런 상황에서 어디론가 심리적으로 도망가고 싶은 거부감. 또는 이 전시를 앞둔 작가의 도망가고 싶은 어떤 심리 등을 표현하고 싶어서 이제 여기서 작업을 하다가 맨날 가지고 다니는 가방 안으로 도망을 가는 겁니다. 그리고 2003년도에 조금 더 다른 레지던시에 가서 그 장소하고 작품을 합쳐서 싱글채널로 그 이후에는 만들었습니다. 그래서 되게 짧은데 1분 40초 그 정도의 작품으로 만들었는데, 이 작업은 커다란 마음 그런 것보다는 일기 같은 식으로.

('One Day Before Exhibition' 영상 감상)

실제 제가 저 안에 들어가 있었습니다. 이거는 상황 때문에 만들어지지는 못했고요.

이제 이것도 2004년도에 일본에서 레지던시를 하면서 한 달간 있었는데 원래 제목은 <POLICE/POL IS >(2004)에요. 근데 폴리스(Police)의 폴(Pol-)이라는 것은 어떤 권력, 정치 이런 거를 의미를 하는 거였습니다. 이 말을 가지고 말장난을 해봤는데 일본에 갔을 때 너무 웃긴 게 어떤 사건이 별로 안 일어나는 겁니다. 치안이 너무 좋은 거야. 그런데도 불구하고 지하철 문에, 어디를 가나 저렇게 유니폼을 입은 경찰들이 다 서있는 겁니다. 범죄도 일어나지 않고 관리도 없는데 왜 이렇게 이런 경찰이나 공권력이 많이 있을까, 매일같이 보이는 겁니다. 그래서 결국은 무엇을 하나 보았더니 경찰한테 길을 물어본다거나 이런 것들이더라고요. 그리고 또 느낀 게 제가 이렇게 껌 조각 같은 거를 길거리에 버리려고 했더니 거기 큐레이터가 이렇게 집어서 집어넣으라고 다시 저한테 주더라고요. 일본에서 있을 때 굉장히 희한한 거는 그러니까 작가들한테도 비싼 걸 요구하는 것 같은데 일단 도덕이나 법, 사회적인 윤리 같은 것들을 잘 지키고 그다음에 시간이 남아서 딴 생각을 하려면 집에 가서 해라는 식의 느낌을 받은 겁니다. 그래서 어떻게 보면 굉장히 그런 근본적인 작업들이 일본 작가들에서는 잘 없을 겁니다. 보면 여러분도 알다시피. 그러니까 망가나 애니메이션이나 등을 이용한 대중적으로 굉장히 친숙해져있는 어떤 매체적인 작업들이 유명작가들도 많잖아요. 오히려 차갑고 또는 이렇게 뭔가를 비판하는 이런 작품보다. 그 이유가 굉장히 사회적인 분위기하고 상관이 있는 것 같아요.

굉장히 많은 것을 사회가 제어하는구나. 정부가 제어하고 있구나. 이런 생각이 들어서 제가 이 경찰복을 구입해서 그 사람 많은 시부야 한복판 지하철역 앞에 경찰서 바로 옆에서 경찰복을 입고 경찰들이 하지 않는 짓을 했던 퍼포먼스에요. 그래서 지나가는 사람들한테 윙크하기. 땅바닥에서 앉아서 만화책 보기, 도너츠 먹기. 미국 경찰들은 도너츠 먹는 걸로 유명하죠?! 춤추기. 이런 것들을 했었던 퍼포먼스예요. 어떠한 식으로든지 사람들은 뭔가 닮아 있는 것 같으면서 약간 이상한 풍경을 바라보는지 그 지점을 약간이라도 보여줌으로 인해서 그 대비를 조금 보여주고 싶다는 생각이 들었습니다, 일본에서. 일본이니까 하고 싶었던 작업이었던 것 같아요. 그래서 보면 그럼에도 불구하고 저한테 길을 물어보고. 심지어는 안경 알 하나가 빠졌는데도. 그 옆에 담배도 같이 피고 윙크도 하며 춤도 추고 그러면서 했던 퍼포먼스였습니다. 마지막에는 경찰이 왔죠. 그래서 경찰서에 갈 때도 이제 저 멀리서는 일본 친구가 찍고 있으니까 모자라 보일까 생각하면서 들어갔었죠.

그 다음에 이제 거기서 한 달을 하고 바로 파리를 갔는데 파리에서 제가 살던 레지던시 건물에서 창문을 보면 이 건물에서 역사가 보여요. 이게 그 동부역이에요. 파리에 가보면 동부역, 북부역이 있거든요. 베랄드레스드, 베랄드노. 그래서 이 베랄드레스드는 지하철도 있고 기차도 있고. 그래서 여기를 매일 왔다 갔다 하는데 사실상 이거는 여기를 줄인 거고 굉장히 길었습니다. 서쪽 윙이 있고 그 다음에 동쪽 윙이 있습니다. 그런데 맨날 지나다니면서 보니까 동쪽 윙 위에 사람 하나, 서쪽 위에 하나 이렇게 있는데 여자, 남자 이렇게 있어서 아, 저 사람들을 가지고 러브스토리를 만들어야겠다. 이렇게 멀리 있는 게 너무 외로워 보이기도 해서 이 사람이. 치마를 입고 있는 사람은 사실상 자세히 봤더니 남자였고 이 남자 같은 이 사람은 여자였고. 그 다음에 여기 밑에 하나는 뵈르동, 하나는 쇠트라우스루그라는 단어가 씌어 있었습니다. 그런데 사람들이 그게 뭔지는 다 모르겠는데 한참 후에 이제 알게 되었습니다. 그래서 어찌됐건 얘네 둘이 '삐용삐용' 이러면서 이제 점점 다가와 가지고 합쳐져서 딱 만나는 간단한 작업이었는데. 알고 보니까 이것이 이기는 것이 목적이 아니라 군사의 숫자를 줄이기 위해서 알고 보니까 이게 독일과 프랑스 사이에 아주 피비린내 나는 2차 세계대전이 발화점이 되었던 전쟁이죠. 그 다음에 그 숫자를 줄이기 위해서, 군사의 숫자를 줄이기 위해서 이기는 것이 목적이 아니라 엄청나게 피비린내 나는 전쟁을 했는데 그 두 군데의



지명이름이었습니다. 그리고 이 작업을 한 이유는 제가 가서 언어로 접근이 안 되니까 인터넷을 할 수도 없었고 신문을 읽을 수도 없었고 TV를 봐도 다 더빙을 해요. 영화를 가서 보고 싶어도 영화관에 할당된 것도 다 더빙이야. 자막도 없습니다. 그러니까 모든 게 막혀있었던 겁니다. 불어에 관심이 참 많았는데 제가 이 사회에서 살고 있다는 생각이 안 들었습니다. 그리고 동생도 인터내셔널 레지던시에 있는데 프랑스 사람들하고 어울리지도 못하고. 그러면서 저의 관점이 슬슬 이렇게 거리가 생기기 시작했고 직접적으로 그 내용을 모르니까 관점 자체가 굉장히 관조적으로 변했습니다. 그 관조적인 게 굉장히 시적으로 변하더라고요. 그러면서 이 작업이 알고 보면 굉장히 무시무시한 내용이 있지만 러브스토리를 만들고 싶다는 생각이 들었습니다. 이 파리라는 대도시에 이름도 모르는 어떤 그리스 조각들이 밤에도 우뚝 서, 이 도시를 지키고 있는 유령 비슷한 생각이 들었고요, 누군지도 모르는 이 좀비 같은 불특정 그림, 동상에게 러브스토리를 만들어 줘야겠다는 생각을 한 겁니다. 그러니까 저한테 이 여행이 갖다 준 작업이에요.

이 작업은 <이미지너리 마마>라는 작업이었는데 제가 알고 지내던 거의 예순이 되가시는 어떤 아주머니가 계셨는데 그 아주머니는 북한 태생이세요. 북에서 내려오셨는데 단 한 번도 엄마를 본 적이 없으시데요. 사진도 본 적이 없습니다. 이 사람은 자기가 엄마가 되었는데 엄마를 어떻게 그릴까, 우리한테는 영화에서나 드라마나 모두 엄마란 존재는 너무나 상투적이면서도 근본인데 이 사람은 어떻게 자신의 엄마를 그릴까, 그게 궁금했습니다. 김혜자, 고두심 같은 얼굴일까요? 그래서 이 사람한테는 기억도 아니고 어떤 이미지의 편집으로 엄마를 만들지 않았을까. 사진도 못 봤으니까요. 그래서 이분한테 상상의 어머니를 그려봐 달라고 얘기를 드렸습니다. 그랬더니 이분이 그림도 그려 본적이 없는 분이었는데 코피가 나면서까지 그림을 그리기 시작했습니다. 힘든 거죠. 엄마를 생각하려니까. 아주 어렸을 때 크게 기절을 했었는데 어느 순간에 엄마 같은 환영이 기절한 상태에서 나타났었던 경험이 있으시대요. 그래서 그런 것도 그렸고 그런데 공통적으로는 자기와 비슷한 얼굴을 그려 낸듯한 느낌이었습니다. 그래서 저는 이걸 가지고 이제 이런 식의 우표를 만들었습니다. 이제 우체국에 가서 우표를 만들고 이분한테 드렸습니다. 그랬더니 이분이 편지를 쓰셨더라고요. 결국 우표는 반송이 되었지만 그렇게 작업을 했습니다. 그 다음에 본인이 그린 그림을 액자로 또 해놓으시고. 이렇게 제작되었고 그 다음에 다시 이거를 디졸브 효과를 써서 애니메이션을 만들었습니다. 어떤 표정들이 작업에서 조금씩 생겨나가는데 이게 이 분이 그림을 그리면서 갖고 있던 답답함이나 모호함, 혼돈 이런 것들이 여기서 조금씩 보여지는 것이 않을까 그런 생각이 들었었습니다. 또 이분이 작업에 대한 관심을 갖고 있었던 것을 제가 모르는 사람들과 이야기하는 것을 좋아했습니다.

그 맥도날드 할머니 있죠? 모르세요? 머리 긴 할머니가 뉴스에 났었는데 몇 년 전에 그 분도 제가 당시 10년 전에 그분을 만나서 이야기했었습니다. 그러니까 그런 약간 특이한 여자분 이분을 포함해서 세 분을 만났었고 이 분들한테 다 사연이 있으신데 어떤 실연, 실존, 미싱(Missing)에 대한 사연들이 있었습니다. 어느 날 엄마가 학교 갈 때 머리를 빗어줬는데 학교에서 갔다 오니까 엄마가 사라졌습니다. 그게 끝이었습니다. 그리고 그 아버지가 소녀의 엄마를 찾으러 다니고. 그다음에 제가 봤던 이분은 이제 엄마가 없었고 그 다음에 또 한 분이 그 맥도날드 할머니였는데 그분은 항상 머리를 하얗게 이렇게 허리까지 길렀는데 그렇게 나이도 많지 않고 항상 영문판 신문을 읽고 책을 이만큼씩 가지고 다니면서 어디서나 읽었습니다.

나중에 알고 보니까 엄청난 지식인이었습니다. 그래서 종합청사에서 미국 비자 발급하는 외국 쪽에서 일을 했던 분인데 어떤 환청이 들리기 시작하면서부터 인생이 힘들어지기 시작한 겁니다. 그러니까 여자들의 실종, 미싱, 뭔가를 잃어버린 것에 대한 그 관심이 그때 있어가지고 서울을 여행하면서 보면서 이야기도 듣고 그중에 한 케이스로 이 작품이 나왔던 거죠. 그래서 이렇게 보이기도 하고 그다음에는 설치를 했고요. 그 다음에 이 분이 또 남편도 잃어버리셔서 잃어버린 게 아니라 남편이 돌아가셨는데 그 분하고의 이야기도 같이 만들어서 전시를 했습니다. 이런 식으로 우편 그러니까 우체국 택배 박스를 다 그 콘크리트로 제작을 했습니다. 그래서 여기에 보면 우표자리에 사실 동영상이 또 나오고 있고. 거기에는 이런 영상들이 나오고 있습니다.

그리고 이 작업은 보자면 <Travel and Journey>라고 실제로 중국이나 일본이나 한국에 어떤 테마파크에 가서 거기를 여행하는 사람들을 촬영하거나 비디오로 제작을 했는데 관광객의 스냅사진에서 나타나는 특색을 이용해서 움직임이 없이 이렇게 진행을 했던 작업이에요. 그래서 보면 여기도 중국의 어디였는데 이 에펠탑이 실제로 이렇게 커요. 엘리베이터를 타고서 올라가야 되고 그런데 갑자기 이렇게 모노레일이 있다든가. 이런 작업이었습니다. 이 사람들이 실제로 여기를 모르는 건 아니지만, 가짜라는 걸 모르는 건 아니지만 그럼에도 불구하고 여기 왔을 때 자신들의 다른 이야기를 풀어놓는다든가 꿈이라든가 여러 가지 그런 것들에 대해서 얘기를 했습니다. 여기는 한국이었는데 한국에서 여행하는 것을 이렇게. 여기서 일을 하는 외국인들도 이렇게 볼 수 있었고요. 그러니까 앞에 다리 이런 것도 다 가짜고 어떤 것은 진짜고 이렇게 막 섞여 있습니다. 여기서 결혼식을 치른 사람들이 자신들의 얘기를 하는 것이거든요. 여기는 실제 런던의 타워 브릿지를 이렇게 재현한 것이고요. 중국 남부에 있는 어떤 파크였습니다. 이 사람들은 여기서 일을 하고 옷을 입혀주고 기념사진 찍게 하는 그런 일을 하는데 그 잔해들이에요. 옛날에 여기로 놀러 와서 보고서 이 사람들한테 들었던 이야기를 하고 있습니다. 저 사람들은 다 우크라이나에서 온 사람들이에요. 이쪽 사람들은 외국 사람들인데 한국에서 이주를 하고. 되게 이상한 것 같아요. 콜로세움이 있고. 이런 사람은 정말 로마에서 온 사람인데 진짜 학생들이고 이 파크에는 원래 "내게 하루를 주면 내가 온 세상을 주겠다." 이렇게 쓰여 있습니다. 지금 그런 이야기를 하면서. 그런데 실제인지 아닌지는 모르겠지만 거기에는 진짜 온 사람도 있고 어떤 사람은

여기는 아시아 여기는 유럽이 있고 굉장히 많은 얘기를 하는데, 죄송합니다. 제가 한글판을 가져오지 않고 영문판을 잘못 틀어서. 이건 또 잘 나오네. 어렸을 때 광고에서 나오던 저 피사의 사탑에 대한 감기약 선전도 나오고. 이 사람 같은 경우는 러시아에서 중국을 여행한 사람인데 항상 이태리에 대한 로망을 가지고 있으면서 이태리를 너무 좋아하는 사람이었습니다. 이제 저 둘은 서로 떨어져서 여기까지 오고 여기 와서 비디오를 맡기 위해서 하는 것이고 저 사람은 여기서 관광객들을 찍어주는 사람인데 설명도 다 해줘요. 여기는 어디고 여기는 머고 그러나 이 사람은 나가본 적도 없고 관심도 없다고 정작 본인은.

그 다음에 이거는 이제 <허니 바나나(Honey Banana)>(2006)라는 작업이었는데 제가 어렸을 때 바나나가 무지 비쌌습니다. 그러니까 하나에 4000원 이상의 과일이었습니다. 그래서 골든 그러니까 황금과일이라고 얘기를 했는데. 그래도 제 기억에 부모님이 고3이라서 뭔가를 이렇게 해주시는 건 없었지만 유일하게 3개월 동안 과일을 사주셨습니다. 아무 부담도 없고 공부하라는 얘기도 없고 아무것도 없었습니다. 그런데 과일을 하나씩 사주셨습니다. 나에게는 오렌지, 동생은 바나나. 후에 조금 몇 년이 지나서 대학생이 돼서 제주도에서 바나나 농장을 하시는 아버지 친구 분을 방문하게 되었습니다. 6m 높이의 바나나 온실에서 그 아저씨는 의자에 이렇게 앉아서 우리를 반가워하지도 않고 망연자실해가지고 곧 막 죽을 것처럼 이러고 있는 겁니다. 근데 거기 엄청 큰 바나나 더미들과, 이파리 하나가 이렇게 큰데 그게 다 바닥에 굴러 떨어져서 썩어가고 있는 겁니다. 알고 보니까 바나나가 갑자기 관세가 없이 필리핀에서 들어오면서 이걸 수확할 임금도 못 대고 심지어 갖다가 버릴만한 임금도 못 되는 겁니다. 그래서 이렇게 썩어가고 있던 걸 제가 어렸을 때 본 거죠. 대학교 때 봤는데 그 풍경이 굉장히 비극적이었지만 저는 너무 아름다웠습니다. 어떤 비극적인 아름다움? 그것을 잊을 수가 없었습니다. 그래서 그 때의 풍경. 그 다음에 유학을 갔다 왔는데 한국에서 엄청나게 많은 트럭에서 바나나를 파는데 이 세상에서 제일 싼 과일이 되어버린 겁니다.

한 더미에 2000원. 거기서 필리핀 가정부도 들어오고. 그러면서 도대체 이 바나나가 왜 이렇게 엄청 비싼 것이었나. 어느 정도로 비쌌냐면 제가 이제 제주도를 가서 20년 전의 바나나를 추적하기 시작하면서 알았던 것인데 바나나가 20년 전에는 한 박스에 200백만 원이었데요. 그러니까

지금 계산하면 얼마에요. 그리고 이 사람들이 1억을 융자를 받아서 농사를 지으면 수확을 할 때는 4억 원의 이득을 본거고요. 그래서 100년 동안에 제주도에는 이러한 호황이 역사상 없고 모든 서울의 부자들이 가서 바나나 농장을 다 했습니다. 그러다보니 소작인들처럼 그렇게 거기 사람들이 그 농장을 관리를 하더라도 부자들이 제주도에 경기가 어마어마한 부동산을 가지고 있었고요. 그 다음에 공무원들, 양복입고 다니는 사람들은 대우를 못 받아도 작업복 입고 다니는 사람들은 그야말로 룸살롱을 가든 어디를 가든 완전 대접을 받았던 겁니다, 그래서 이 사람들은 다 애들이면 애들, 부인이면 부인, 남편이면 남편 이렇게 바나나 덩어리를 기다리고 있다가 떨어지면 서귀포 시장에 내다 팔아요. 그래서 비자금을 만드는데 이게 어마어마한 겁니다. 사람을 대접할 때도 저녁은 돼도 절대 바나나는 안준다는 얘기가 있었습니다. 어느 날부터 갑자기 바나나가 하루아침에 싸게 들어오는데 나라에서는 준비할 기간을 사람들한테 주지 않아서 사람들은 투자를 계속 한 겁니다. 이 투자를 조금만 해도 어마어마하게 부자가 되니까. 그런데 갑자기 폐작을 해야 되는 순간이 와서 결국은 그때부터 제주도에서 이혼도 생기고 가정이 붕괴되고 일본으로 밀양하고 부동산이 엉망이 되서 농약 먹고 자살하는 사람들도 생겼죠. 하루아침에.

과연 바나나는 무엇이었기에 이렇게 열심히 사는 사람들이 준비도 못 하고 있다가 삶이 천국에서 지옥으로 떨어지는가, 그 상실감은 과연 어디서 오는가? 한 개인의 자의가 아니라 나라에서 만들어지는 어떤 국제 무역이나 그런 것들을 통해서 선택할 수 없는 환경을 살게 되잖아요. 여기서 비롯된 상실감이나 이런 것들에 대해서 이야기를 하고 싶었습니다. 그래서 20년 전의 바나나를 가지고 추적을 하기 시작했고 제주도에 가서 작업을 했습니다. 그 다음에 그럼 이렇게 바나나가 들어오는 필리핀을 가보자, 필리핀은 어떤가. 그래서 필리핀을 갔더니 돌(Dole) 필리핀, 델몬트(Del Monte) 이런 다국적 기업들이 들어와 있어서 잘되는 줄 알았더니 그들도 보니까 원래 필리핀에서는 이렇게 조그마한 손가락 바나나(세뇨리타 바나나, Senorita banana)를 먹고 살았는데 크고 깨끗한 바나나, 카밴디쉬 바나나(Cavendish banana)라는 것을 새로 만들어서 돈을 벌려고 하니까 품종이 맞지 않는 겁니다. 지형이나 기후, 풍토에 안 맞으니까 농약을 뿌리기 시작하는데 하늘에서 그냥 비행기를 타고서 뿌리더라고요. 그 어마어마한 바나나 농장 안에 사람들이 많이 살고 있고 그 안에 커뮤니티들이, 마을이 있습니다. 그런데 이런 농약으로

인해서 피부질환을 일으키면서 죽어가기 시작한 겁니다. 그래서 이 사람들이 오죽하면 혈액형 O형은 좀 더 면역이 좋다고 해서 O형을 불러서 랜드마크해서 사간다는 얘기도 있었습니다. 그런 상황들을 편지를 써서 여기 필리핀 사람들이 외국에도 보냈죠. 그러면서 이 지형이 다 오염이 되기 시작했고 다른 나라에서는 쓰지 말라는 살충제를 써가지고 다 국토가 엉망이 돼 버린 겁니다. 바나나는 풀과라서 이렇게 물이나 이렇게 화학약품이 흘러나가면 버리고 올라가야 돼요. 그 땅을 버리고 가야 돼요. 그래서 낮은 곳부터 시작해서 버리고 어떻게, 없으니까 자꾸만 고산지대로 올라가죠. 고산지대의 스위티로. 에픽과 가까워서 더 달아요. 고산지대 바나나. 사실은 그게 아니라 여기는 버리고 올라가야 되기 때문에 그렇게 고산지대로 올라갈 수밖에 없었던 겁니다. 제가 필리핀에서 이 작업을 한 이후에도 계속해서 이제 NGO들이 연락이 오는데 더 4배 이상의 농약을 쓴다고 해요. 그래서 무언가를 해주기를 바란다는 이야기들이 전해오고 있는데, 유기농을 드시고 가능한, 그게 안 되시면 조심해서 드세요. 제가 여기를 방문을 했을 때도 그러니까 바나나 농장이 3시간을 차로 달려도 끝이 없습니다. 그러니까 제가 갔을 때 우리나라에서는 옛날에 온실에서 농사를 지었다 이러니까 다 웃습니다. 어떻게 그런 일이 있을 수가 있냐고 바나나를 온실에서 농사지을 수 있는지 놀라워했습니다.

동부 유럽은 어땠나 하면 거기는 20년 전에도 우리와 똑같은 상황이어서 베를린 그러니까 통독의 상징이 브란덴부르크 게이트(Brandenburg Gate)라고 바나나였습니다. 걔네들은 동독에서는 슬로건이 "오늘 우리가 바나나는 못 먹어도 내일 혁명에서 이기기리라!" 이런 슬로건이 있을 정도로. 바나나가 수입되는 건 쿠바에서, 유일하게 사회주의 국가인 쿠바에서밖에 안 나왔기 때문에 그걸 수입하면서 그들에게도 그러니까 바나나가 똑같이 골든 프룻(Golden Fruit)이었던 겁니다. 그러면서 이 비디오가 시작할 때 '바나나 먹는 법' 이렇게 시작하는데 처음에 그 슬로베니아 기자가 어렸을 때를 추억하면서 자기는 친구 집에 파티가 있어서 갔는데 그림에서만 보던 바나나가 있었던 겁니다. 그 아버지가 정치인인데다 부자였기 때문에 바나나가 이렇게 담겨 있었던 것을 본 겁니다. 그리고 어린 애니까 그 유혹을 참지 못하고 몰래 나와서 바나나를 먹기 시작했는데 그 친구 엄마한테 들킨 겁니다. 친구 엄마가 "피터, 너 여기서 뭐 하는 거야! 왜 바나나 껍질도 까지 않고 먹고 있는 거야!" 비디오에서 이게 시작이에요. 어떻게 먹는지도 몰랐던 겁니다. 그러면서 이 장면을 광주비엔날레에서

2006년도에 제가 방문했던 농장을 생각하면서 설치를 이런 식으로 했었습니다. 그래서 이쪽에는 치키타(Chiquita) 같은 온갖 바나나 박스들과 그 안에서는 인터뷰들이 나와요. 이 안에는 영상을 보면서, 이거는 동부 유럽에 독일이라든가 슬로베니아 그 다음에 또 보스니아에 대한 기억 등을 얘기하고 있고요.

이것은 베를린에서 나오는 《타이타닉》이라고 정치 풍자 잡지인데, 첫 번째 정치인인 동독 출신의 정치인을 비하하면서 "나의 첫 번째 바나나"라고 이렇게 들고 있는 겁니다. 오이잖아요. 오이를 바나나처럼 이제 이렇게 써 놓은 것은 여러 가지로 비아냥거림의 의미를 담고 있는 거죠. 필리핀에 갔더니 여기는 바나나를 다 저렇게 파랗게 해서 귀퉁이에 쌓아놓았는데 저녁에는 귀신같은 느낌이 들었습니다.

지금 보시는 장면은 베를린 장벽이에요. 왜 여기서 찍었냐면 베를린장벽에 바나나를 놓고 어디가 동쪽 산 쪽이냐 했을 때 바나나가 없어진 쪽이 동쪽이다 이런 농담이 있었거든요.

이것들이 다 우리가 먹는 바나나입니다. 농약을 씻어내고 있는 장면입니다.

그 다음에 이것은 이제 청도에 있는 그 소싸움을 구경하러 갔던 겁니다. 여기서 이때 국제적인 소들을 추첨을 해서 소싸움을 시키는 겁니다. 소를 야구경기, 토너먼트처럼. 그런데 이 조그만 마을은 정말 소똥을 밟아가면서 걸어 가야되는 그런 동네인데 소싸움을 보면서 중계하는 그 아나운서의 말이 너무 웃긴 겁니다. 온갖 말투도 무슨 마당극 같아서 재미있기도 했지만 다양한 민족적 정서가 이거를 그 뭐라고 하지? 이거를 주도하면서도 그걸 다시 밀어내고 있는 그런 모습들을 보면서 굉장히 부럽다는 생각이 동시에 들었었습니다. 그러니까 그래서 이 제목이 이제 <시민이 된 황소들>인데 어떤 나라의 한 시민의 대표구성을 거기서 본 듯한, 그래서 잠깐 보면 2 채널이라서 한쪽에는 이 사람들이 말하는 것을 볼 수 있고요.

이런 식으로 여기서는 미국소하고도 싸우기도 하고요.

2006년도의 얘기를 할까 하는데요. 마지막으로 했던 여행에 대한 겁니다. 제가 파리에 있으면서 루브르를 가거나 또는 굉장히 많은 우수의 박물관들을 보면서 특히 이집트 섹션부터 먼저 시작을 하는데 진짜 그 멋있게 해놓은 겁니다. 그 아우라에 놀라기도 하고요. 그 다음에 느낀 것은 정말 많이도 훔쳤다는 생각이었습니다.

사람들은 계속해서 이것들을 보기위해 전 세계적으로 여행을 가기도하지만 우리같이 제 3세계에서 사는 사람들을 교육적 목적으로서라도 꼭 박물관에 가게 되잖아요. 외국에 있는 박물관을 가게 되면 제가 느낄 때 거기 있는 물건들이 굉장히 역사적으로 피비린내 나는 그러한 물건들이라는 생각을 많이 했었습니다. 그리고 그것들을 어떤 사회적인 또는 지리적, 역사적인 환경으로부터 강제로 단절시키고 강제로 가지고 와서 방탄유리 안에다 넣고 더한 부와 더한 그 우월감을 가지고 사람들에게 다시 보이는 모습들. 또 이것을 위해 엄청난 보안을 하잖아요. 그런데 이렇게 보안하는 모습들이 다 아이러니하다고 느꼈습니다. 그래서 그 이 작업을 처음 시작할 때 제목이 'Life Guilty Pleasure / The Things'(2003)에요. '삶의 죄스러운 즐거움', 이런 것들이죠. 그 어떤 욕망의 찌꺼기처럼 이런 것들을 보여주고 있다고 생각했었습니다. 그래서 만약에 이렇게 역사적으로 계속 묵인이 되고 있는 것들이 과연 아무 힘이 없는 개인의 차원에서 이런 거대 기관들이 했던 것으로 그대를 옮기면 과연 그 차이가 뭘까, 그런 것을 보여주고 싶었습니다. 그래서 그게 다른 식으로 매체를 통하는 것이 아니라 그걸 제대로 보여주기 위해서는 제가 훔쳐야겠다는 생각을 했습니다. 한 10여 년간 작은 물건들을 훔치기 시작해서 모았을 때 처음에 전시할 때는 이렇게 들어오면 이게 처음에 인스톨레이션했을 때인데 방만했습니다. 그 다음에 안에 있는 물건들을, 훔쳤던 물건들을 모으기 시작했죠. 그리고 그 다음에 이것을 전시를 했죠. 다 모아서 박물관을 만들어 보자. 박물관이라는 것은, 뮤지엄 디스플레이라고 하는 것은 훔친 것들을 다시 방탄유리 안에 넣고 입장료를 받으면서 보여주고 있는 것이다. 이것을 미술관 안에서 입장료를 받고 박물관처럼 만들고 싶었습니다. 이후 아트선재에서 이런 걸 했었고 그 다음에 이거는 오스트리아의 무목(MUMOK)이라는 미술관에서 다시 뮤지엄 디스플레이를 했던 겁니다.

이라크 전쟁으로 10만 개 이상의 이라크 보물들이 벌써 미국에 가 있습니다. 딱 터지면 트레이닝된 전담팀이 박물관에 들어가서 가져오는 것이죠. 그러니까 그런 식으로 그리고 돌려주지 않는 것에 대한 것. 그러니까 그런 큰 범죄 같은 것들. 역사적으로 묵인이 되고 있는 그런 것들에 대해서는 왜 문제제기를 하지 않고 우리는 작은 것이라도 훔치면 무슨 문제가 되는 걸로 배워오고 살아가는데 그런 것에 대해서 우리는 어떻게 자식들을 교육해야 하며 그런 문제에 봉착되지 않을까. 그래서 그런 것들을 개인의 차원에서 이렇게 보여주고 싶었습니다. 그러니까 도덕적인, 윤리적인 어떤 것을

논하기 전에 가끔은 그런 논쟁이 있기도 했었습니다.

인터넷에 보니까 이게 죄가 아니냐, 하면서 벌써 다 알아보고 올려놓았더라고요. 변호사한테 물어봤는데 범죄가 경미하다. 그래서 '나는 저 달을 봐라, 이러면서 가리켰더니 사람들은 이렇게 손끝을 보면서 얘기를 한다' 거나 이런 경우도 있기는 하지만 그런 것들에 대해서 이야기를 하고 싶었습니다. 그래서 이제 이거는 에어 프랑스에 있는 컵을 가지고 오고 이거는 한국에서 가져간 금테두리의 찻잔을 놓고 얘를 가지고 오는 이런 식으로. 그래서 나중에 아트선재에서 전시를 했을 때는 이렇게 전시되었습니다. 이걸 다시 보면 이게 디스플레이스먼트, 디스플레이스먼트는 이제 합쳐진 말인데 'dis-' 따로 쓰고 'placement' 따로 써가지고 이제 이렇게. 그래서 여기에 실제 어떤 사건들, 일어난 일들에 대해서 했었고. 그다음에 이런 것을 모방한 저의 어떤 그것들. 그다음에 이야기들. 이런 것들을 사진으로. 독일에 있는 페레가몬 박물관(Pergamon Museum)에 가면 터키 제우스신전을 진짜로 모두 갖다 놓았거든요. 통째로. 너무나도 그 아우라가 멋있습니다. 그리고 바빌론 최고의 유산인 이슈타르의 문도 이곳에 있습니다. 현재 바빌론에는 가짜로 만들어진 '이슈타르의 문' 있다고 하는데 바빌론에는 이 작품이, 진품은 독일에 가있죠. 이러한 것들. 베를린에 가면 한 번 보세요, 장난이 아니니까. 또 그 다음에 여기서 이 의자를 바꿔치기 했는데 나중에 보더니 어떻게 하고 있더라고요. 또 하와이에서 이렇게 통째로 바꿔치기한 것들이 있고 그 다음 그걸 가지고 이제 더치페인팅. 17세기 네덜란드 정물화가를 보시면 네덜란드가 황금기를 이루고 있을 때 식민지를 개척하면서 베니티안 글라스라든가, 거울이라든가 이러한 여러 가지 것들이 들어오고 평소 보지 못했던 것들을 회화적인 재현을 통해서 어떤 욕망을 표현하기도 했죠. 네덜란드 17세기부터 정물화를 모방을 했습니다. 그래서 훔친 물건들을 가지고서 이렇게 저도 정물화를 만들기 시작했죠, 사진으로. 그다음에 그걸 가지고 어떤 이야기를 만들기 시작했습니다. 그러니까 역시 17세기에 어떤 페인팅이 있는데 조르주 드 라 투르(Georges de La Tour)의 사기꾼과 점쟁이라는 두 개의 그림을 갖고 이야기를 거기다 집어넣어서 선재 3층에 총 12미터로 프로젝션을 했습니다. 그 다음에 한쪽에는 페인팅인데 이제 거기에 뭔가 다른 것들이 부여되어서 내러티브와 움직임이 거기서 만들어진 거죠. 그래서 여기서 어떤 일들이 벌어지기에 이쪽으로도 구슬이 떨어졌다고 이렇게 다 튄다거나 이런 식으로 상호작용을 하는 거고. 그냥 어떠한 역사의

한 장면으로 초대를 하고 싶었습니다.

우리가 흔히 그냥 묵인하고 있는, 어떤 다른 방법이 없어서 접혀져 있는 그런 한 페이지를 다시 열어서 그쪽에 관객을 초대하고 싶었고 관객이 그것을 경험을 하는 것처럼 은유하고 싶었습니다. 그런데 사실 굉장히 큰 프로젝션이 되면서 사람들의 실제 사이즈하고 비슷하게 느껴져서 마치 내가 저 안에 들어가 있는 것처럼. 한 스크린이 2미터 정도의 크기로 프로젝션을 했습니다.

그 다음에 마지막에는 아시는 분은 아시겠지만 <삐라자>라고 했던 것인데. 2008년도 여름에 제가 대문 밑으로 '삐라'라는 것을 발견했습니다. 그 김정일 얼굴이 이렇게 진짜 잔뜩 있고. 퀄리티는 되게 좋아졌는데 아직도 그런 삐라가 들어온다는 것에 되게 놀랐습니다. 그래서 그 다음에 제가 생각한 것이 나도 삐라를 보내면 어떨까하는 생각이었습니다. 어떤 방식으로 뭔가를 보내고 싶다는 생각이 들었고. 그리고 어떤 이야기를 해줘야겠다는 생각이 들었는데 그러면 우리가 이 디지털 세상에서 살면서 모든 게 한 번만 클릭하면 세상이 열리는데 그들은 그렇지 않으니까 어떤 이야기들을 전달해줘야겠다. 세상에 벌어지는 일, 나의 일, 어떤 이미지에 대한 것들을 생각했고 그다음으로는 이거를 계속 오랫동안 볼 수 있는 방식은 뭘까, 무엇이 이러한 디지털에 반대가 될 수 있을까를 생각했을 때 그건 자수였습니다. 한 땀 한 땀 놓으면서 충분히 글을 읽을 수도 있고 처음에는 이게 뭔지 몰랐다가 시간이 걸리면서 다시 곱씹어보면서 뭔가 느낄 수도 있고. 뭐, 이 에미나이 뭡네까? 이러다가 나중에 가서, 아 이게 뭐지? 이럴 수도 있고. 그래서 그때부터 어떤 이미지들을 보내기 시작했습니다. 처음에는 이게 뭐였냐면 이런 기사였습니다. 인터넷기사를 다시 개작을 해서 시인하고 재미있게 바꾸었습니다. 그래서 이런 내용들을 다 알려줬습니다. 이라크에서는 전쟁이 벌어져서 바디빌딩 챔피언들이 많이 나온다. "왜? 밖에 나가면 위험하니까" 다. 체육관에 가서 운동만 하느라고 세계 챔피언들이 많이 나온다더라. 그런 얘기부터 시작해서 여러 가지를 했는데 이제 결국은 이걸 읽을 수 있을 때는, 다 완성이 되었을 때 그쪽 공안당국에 압수되었죠. 그래서 못 오고 얘는 그래서 한국에서 이런 식으로 작게 만들어서 모아 따로 놓고. 그다음에 이 사람들이 한번 뺏겼기 때문에 다음에 보내는 거에는 이렇게 조각조각 낸 것이 좋다는 겁니다. 그래서 이게 뭐지 이랬더니 이미 한 번 뺏겨서 또 뺏기면 이제 돈도 제대로 못 받을

것 같아서 위험하다고 생각하는 부분들을 다 잘라서 이렇게 밑에다 놓고서 작업을 했다고 하더라고요. 그렇게 몰랐던 부분들도 알아냈고. 이런 작업도 있었고. 그 다음에 또 두 번째, 이제까지 세 번을 보냈는데 이건 두 번째 보냈던 작업들이 돌아온 거고. 이런 것들도 처음에 압수됐습니다, 그림하고. 왜냐하면 이런 달짝지근하고 반짝반짝하는 건 자본주의적 이미지라고 간주하거든요. 이런 것들은 이제 우리가 하늘에서 보면 이렇게 보이는 거죠, 그 깜깜한 북한에서는. 이거를 약간 인테리어적인 랜드스케이프로 바꾼 게 이제 여기는 깜깜한 던전(Dungeon) 같은 북한이고 그 다음에 어떤 경계지점이고 여기가 불빛을 밝히는 어떤 것들. 이런 식으로 바꿔서 일본에서 한 것도 있고. 그 다음에 이제 끝났습니다.

그중에 어떤 것은 '방가방가'라고 써서 여기 설명을 다 써놓았습니다. 인터넷에서 사용되는 말이고 젊은이들 사이에서 신종어니까 이것을 넣는 사람한테도 인사를 하면서 동시에 그쪽에서 어느 세월에 언젠가 젊은이들 사이에서 '방가방가'를 "남조선에서는 방가방가라고 합네다" 이러면서 은연중에 퍼져나갈 수도 있고. 어떤 한국에 팝 컬처 같은 가사를 은근슬쩍 거기다 실어서 보내기도 하고. 이런 식으로 지금까지 계속 되어왔고, 그 다음에 현재는 조금 다른 식의 작업들도 하고 있는데 그러니까 예를 들어서 추상에 대한 문제 같은 거, 한 번도 본 적이 없는 추상미술이라는 것에 대해서 뭔가 이렇게 던지기도 하고. 한국으로 다시 그게 돌아왔을 때 어떤 메시지를 줄 수 있는가, 그들의 보이지 않는 존재감을 표현하고 싶었습니다. 보이지 않는 것을 보이게 하고 싶었습니다. 그래서 이런 작업의 궁극적인 거는 보이지 않는 어떤 것들을 작업을 통해서 드러나게 하는 것, 그런 것이었고. 이 바늘 한 땀 한 땀이 어떻게 보면 그림의 전체를 구성하는 한 픽셀, 한 픽셀인데 저 역시 컴퓨터로 작업을 해서 보냈고. 이렇게 아리랑 축제 같은 거 보면 카드섹션 하잖아요. 그때 큰 그림을 만들면 하나의 이미지는 한 픽셀이고 그거를 이렇게 확 잡아서 당겨가지고 보면 그 뒤에 꼬마들이 이렇게 다 루트를 넘기는 겁니다. 앞에서 선생님들은 지시하는 거고. 그러니까 이 하나의 픽셀은 곧 한 사람을 의미하더라고요. 그러니까 그게 나한테 와서도 이 작업에서 하나의 한 땀 한 땀이 어떤 한 사람처럼 이렇게 보이는 게 아닌가, 이런 생각을 하면서 이제 내년에 국제에서 전시를 하게 되면 아마 이 작업을 위주로 보여드리게 될 텐데 그때는 아마 조금 다른 작업으로 보여드릴 것 같아요.

대충 지금 거의 10분을 남겨두고 2004년, 2005년 밖에 못했네요. 뒤에는 엉망진창이 되기는 했지만 아무튼 제가 얘기하고 싶었던 것은 갈 수 없는 거리를 뛰어넘는 또는 이데올로기를 뛰어넘는 어떤 여행이에요. 어떤 추상적인 여행 그 다음에 보이지 않는 것에 대한 여행, 그 다음에 아까 ' 뮤지엄 디스플레이'나 이러한 작업에서는 실제 제가 오가면서 항상 20 킬로그램이나 되는 물건을 싣고 다녀서 힘든 것도 있었지만 역사 안에서 다시 역사를 되돌아보면서 나의 입장에서 내가 현실에서 느끼는 것들을 어떻게 다시 이야기 할 것인가, 그러면서 이 과정에는 분명히 어떤 여행이라는 것도 들어갔고. 저는 이제 이거를 여행이라고 말은 붙였지만 사실상 모든 작업하는데 있어서 그런 거는 들어가는 것 같아요.

여러분들 그런 얘기하잖아요. 여행을 가서 나는 에펠탑을 볼 거야, 나는 거기 가서 이 다리를 꼭 봐야 돼, 나는 여기 가서 특별한 투우 하는 거를 볼 거야 하면서 내가 왜 에펠탑을 봐야하는지, 내가 왜 투우를 봐야 되는지, 내가 왜 여기 가서 이거를 꼭 해야만 하는가에 대한 생각들은 안 해본다는 거죠. 가서 할 것은 생각하지만 이걸 왜 해야만 하는가. 그럼 내가 왜 에펠탑을 봐야 되고 왜 루브르를 가야만 하는가는 그냥 우리가 생각하지 않는 건데 그걸 조금만 생각해봐도 개인이 그 대상을 해석하고 드러내는 것들은 무궁무진해질 것 같아요. 그래서 워낙에 청도 같은 곳은 가고 싶었던 것도 있지만 많은 여행지를 다니면서 이야기해야 되는 것들이 너무나 많고 또 내가 이렇게 외국 사람들이랑 레지던시를 하면서 파티를 하거나 만나면 가서 많이 물어봤었습니다. 또는 결혼하고 싶은 나라, 그런 국가 다섯개만 대봐. 결혼 절대 하고 싶지 않은 국가 다섯 개 대봐, 이렇게 나라마다 얘기를 시키면 되게 재미있습니다. 통계가 나와요. 어떻게 이 사람들이 사람을 바라보는지 또 다른 민족을 어떻게 바라보는지가 내포되어 있습니다.

프랑스 사람에게 당신이 갖고 있는 이태리 사람에 대한 생각을 얘기해보라고 하면 이태리 사람은 양손에 핸드폰을 갖고 있는데 여기에 얘기하고 저기에 얘기하고 말이 많다고 해요. 그 다음에 독일에 가서 여기 사람 얘기해보라고 하면 그 사람들 지저분하다고 얘기하고. 그게 보니까 영국과 프랑스, 프랑스와 독일, 독일하고 프랑스는 정말 우리보다 더 하다고 하더라고요. 베트남과 중국. 그다음에 독일과 터키, 네덜란드와 독일 그다음에 영국과 어디, 독일? 이 나라마다 전쟁과 이해관계들을 통해서 학교에서 전혀 배우지 않았어도 이런 인식을 가지고 있다는 거죠. 우리가 겪고 있는 일본사람들은

'쪽빠리'.중국 사람들을 '떼쟁이', '떼놈들', '더럽다'고 한다든가. 중국 사람들이 일본사람들에 대해서 '비자', '비겁한 인간'이라고 많이 그러거든요. 그러니까 그런 식으로 굉장한 편견들이 사회적으로 그냥 어렸을 때부터 배워왔다는 겁니다. 학교에서 가르쳐 주지 않은 그런 편견들에 대해서도 이야기를 물어보고 그랬습니다.

여행 다니면서 굉장히 많은 것을 배우고 서로 상대적인 것들을 느끼게 되었습니다. 여러분들도 여행 많이 하세요.

감사합니다.



Section Workshop
2013.08.07

김희진 (큐레이터)

김희진 큐레이터는 '아트스페이스 풀' 의 대표로 전시, 출판, 지역 프로젝트, 국제교류 등의 기획을 총괄하고 있다. 2010~12년까지 작가 최정화와 함께 이태원에서 '복합문화공간 꿀' 의 기획을 총괄했고, 2005–09년까지 한국문화예술위원회 인사미술공간, 아르코미술관 국제교류 담당 큐레이터를 역임하였다. 주요 기획 프로젝트로 〈유신 40년 공동주제기획 유체이탈 維體離脫– 국가의 소리: 김정헌, 양아치〉(2012), 〈군산리포트 : 생존과 환타지를 운영하는 사람들 〉(2011–12) 등이 있다. 기획출판물 혹은 저서로는 「큐레이터 본색」 (공동, 2012), 「연속과 강도: 2008–10 2008–2010, 58인의 참여, 한국현대미술」 (2010)가 있고, 'Museum as Hub' 의 창립 파트너이며 다수의 글로벌 현대미술 심포지엄에서 발표 및 기고자로 참여하였다.

모바일을 통해 강연
동영상을 볼 수 있습니다.

‘우당탕탕 얼렁뚱땅’ 이 시대의 명랑미학을 찾아서

우리가 개발해야 할 언어들을 생각해보는 것으로 정리하기로 합시다. 시작은 ‘사람은 왜 웃는가’입니다. 이게 저뿐만 아니라 베르그송의 고민이기도 했습니다. 그리고 희극적이라 느끼게 하는 구성요소, 그것을 만들어 내는 기술, 그리고 작동 원리는 무엇인가.

희극이 가지는 성격은 무엇일까요. 그리고 우리가 가진 희극성이란 무엇일까요. 웃음에 여러 종류가 많습니다. 그리고 웃음 가운데에도 탐탁지 않은 게 많습니다. 웃음이 도구화되어 정치 선전에도 쓰이고, 형식적 동의의 표현, 더 무서운 건 집단적 합의의 기제로 사용되기도 한다는 것입니다. 그리고 요즘에는 감정노동이라 해서 웃음을 팔기도 합니다. 웃음을 걸고 사기 치는 경우도 있습니다. 그리고 웃음을 유발하는 것을 저급 지성이라고 말하기도 해요. 그리고 미디어에서 재미가 만연하다 보니 피로감을 느끼기도 합니다. 미술에서도 풍자에 대한 의문이 있습니다. 풍자는 하나의 기법인데 여태까지 왜 쓰이고 있는지에 대한 의문입니다.

유머라는 개념은 굉장히 모호합니다. 그 자체가 모호하다는 말의 대체어로 쓰일 정도입니다. 이 작가의 유머와 저 작가의 유머는 굉장히 다른데도 그 차이를 밝히려는 작업은 없습니다. 저는 여기에 의문이 들어 유머를 하나의 비평적 판단으로 자리매김해야겠다는 생각을 했습니다. 그러기 위해선 비평적 판단이 될만한 근거가 설립돼야 하고 이를 통해 남에게 전달될 수 있어야 합니다. 한국 작가들이 채워 놓은 유머를 다른 나라 사람들이 이해하지 못하면서도 유머러스하다고 퉁치고 넘기는 상황이 자주 있습니다. 이렇게 유머의 판단 근거를 제시하지 않으면 결국 각 작가의 개별성이 드러나지 않게 됩니다.

우리 사회에서도 사회적 민주화, 제도적 민주화 등이 이루어졌다고 생각했는데 실상은 그렇지 않았다고 보면서 우리 의식과 개념을 돌아보게 됩니다. 우리의 의식, 개념은 우리 마음에서 발생합니다. 우리가 감각, 감흥, 느낌의 언어에서 우리가 정치적 주체라는 것을 주장할 수 있는가가 모든 학자들의 고민거리입니다. 슬픔, 우울 등의 감정선에 대해 주목을 많이 해왔는데 희극성에 대해서도 마찬가지로 주목해야겠다는 생각입니다. 그리고 또 하나는 예술적 기법으로서 유머를 어떻게 다룰 것인가입니다. 사실 사람 사이의 많은 부분이 재미라는 것을 기본으로 깔고 있습니다. 희극성이라는 것을 소통의 근거로 갖고 있다는 것입니다.

베르그송은 네이버 소개에 따르면 '그는 프랑스 유심론(唯心論)의 전통을 계승하면서도, C.R. 다윈·H. 스펜서 등의 진화론의 영향을 받아 생명의 창조적 진화를 주장하였다'고 나옵니다. 그의 저서를 보면 철학의 어법을 심미적으로 바꾼 사람 임을 알 수 있습니다. 자기가 요구하는 언어와 어법이 있습니다. 어떻게 보면 총체적으로 철학적인 미학을 추구한 사람이었어요. <창조적 진화론>에서도 나오지만 삶은 부단히 변화하는 것이며, 그것을 직접 수행하는 텍스트에요.

이 사람이 말하길, "희극이 주는 효과의 비밀은 내적인 것에 있다. 즉 내적인 장면은 굴절을 통해서 드러내니 우리가 보고 듣는 것에서 희극성을 찾으면 선험적이고 근본적인 작동 원칙이나 논리를 모르게 된다. 이성의 논리에 적대적인 상상력의 논리를 먼저 정의하라." 희극의 논리는 상상력의 논리라는 겁니다. "철학은 희극 연구에서뿐만 아니라 동일한 논리의 다른 창작물에서도 상상력의 논리를 이용해 추리하라." 아까 철학 전반에 불평을 제기했었죠? "이것은 어느 정도 꿈의 논리다." 프로이트가 꿈을 소재로 연구할 때 객관적인 관념 철학 전통에서 이야기하고 있는 것과 다르게 이분의 주장은 철학 자체가 꿈을 타고 놀라는 겁니다. 그러면 상상력의 논리로 꿈을 본다는 것이 어떤 차이인지 예를 들어 봅시다. 흑인을 두고 어떤 사람이 '저 사람은 안 씻어서 까매'라고 말하고 '딸기코는 코를 빨갛게 색칠한 것이다'고 말한다고 칩시다. 그런데 그걸 놓고 우리는 윤리니 뭐니 따지죠. 그런데 희극 세계에서는 이것을 이성에 대한 부조리한 논리인 상상력으로 받아들이라고 합니다. 내가 희극을 받아들일 때 우리가 현실 세계의 윤리로서 보고 있는지, 상상력과 꿈의 논리로서 이것을 보고 있는지는 큰 차이가 있습니다. 궁극적으로 이것은 인식론을 되돌아보게

하는 겁니다. 대조적으로 비극은 현실 논리와 같은 이성으로 접근해도 돼요. 왜냐하면, 비극은 바닥에 있는 것을 올리는 것입니다. 하지만 희극은 안 올라갑니다. 계속 나랑 같은 반경에 있어요. 그래서 내가 마인드를 안 받아들이고 있으면 그냥 계속 웃음의 소재만 맞이하는 거에요.

그래서 베르그송은 이렇게 말합니다. "상상력과 꿈의 논리로 재구성된 희극의 논리를 받아들인다는 것은 잘 다져진 판단과 견고한 발명의 외곽을 드러내고 서로 침투된 이미지의 유동적 연속성이 마치 지하수처럼 자신의 심층에서 솟아오르는 것을 느낄 수 있을 것이다." 뭔가 시원한 느낌입니다. 지각이 다져져서 단단해져 있는데 심층에선 땅이 유동적이라 지하수가 그곳에서부터 솟아오르는 것처럼 자기 머리에 상상력의 논리를 먼저 열어주라는 것입니다. 또 이렇게 씁니다. "심리적 분석은 아무리 명석하고 깊이 파고들어도 설명하기에 오묘하므로 필연적으로 다양하다. 띠라서 희극적 상상은 과정의 연속성과 추진력의 메커니즘에 있다." 굉장히 물리학적이죠.

"과정의 연속성, 추진력, 충동을 따라 한 이미지에서 다른 이미지로 이행되며, 시발에서 저 멀리 나가 종국에는 유사성들이 분할되어 퍼지는 것"이 희극적 상상이라고 합니다. "그래서 진정 살아있는 에너지다. 세련된, 딱 붙여서 나오는 예술 작품과 달리 척박한 부분에서 힘차게 자라난 나무와 같다." 여기에서 왜 사람들이 희극적인 성격에 일단 매력을 를 어렴풋이 알 수 있습니다. 희극은 우리에게 나무와 같은 것, 지하수와 같은 것입니다. 이것이 어떤 고정된 장소에 있는 것이 아니라 퍼져 나가는 것이라면 기분 좋은 일일 것입니다.

베르그송이 말한 희극의 속성을 잘못 들으면 너무 초월적으로 느껴지는데, 아닙니다. 사회성이 희극의 전제라고 깔아줍니다. 사회성이라는 지점은 구체적으로 사회 속의 어떤 사건을 지칭하는 것이 아니라, 희극이 사회라는 반경 안에서 발을 떼지 않고 있다는 것입니다. 희극성에 맞게 작동하고 움직이는 반경이 사회라는 것과 멀지 않다는 겁니다. 반면 비극은 저 너머로 갑니다. 초월합니다.

이렇게 희극이 사회의 반경을 맴돌고 있는데, 이때 희극이 하는 역할은 (특히 웃음이 하는 역할은) 남을 교정하는 것이라고 말합니다. "웃음은 하나의 의사 표시이며, 교정을 요구하는 개인적이거나 집단적인 결정이며,

그것을 교정시켜주는 행위 자체이다." 그래서 희극은 방심 상태의 웃음을 자아냄으로써 교정을 다하고, 우리는 남이 웃는 것을 보면서 저의를 느끼게 된다." 남이 웃는 활동을 보면서 망신, 창피함, 모욕, 사회적 골탕먹이기 등등을 느낄 때 이미 사회적인 것이라고 이해한다는 것이죠.

"보고 웃게 하고 나서 생명적인 것과 삶의 속성을 잠시 망각하고 있다가 결정하는 것이다"고 말라는데 "이 역할에 몰두하게 돼서 100퍼센트 그 역할만 하는 게 통속희극"이라고 합니다. 하지만 성격희극은 다르다. 이렇게 이야기합니다. 우리가 대부분 풍자 등등이라고 알고 있는 것들이 통속희극 계열인 거예요. 여기서 놀라운 것은, 웃음은 직접적으로 윤리의 영역이 아님에도 윤리를 행사한다는 것을 간접적으로 알게 되는 거예요. "사회적 반경에서 우리에게 교정을 요청하는 것이 웃음이다"는 것 때문에 하나의 윤리성을 확보하는 사회적 측면이 있습니다.

이게 베르그송의 핵심인데요, 우리는 남의 웃음을 파악할 때 도덕성, 도덕적으로 악한 것, 나쁜 것, 틀린 것에 웃는다고 생각해요. 베르그송은 절대 그게 아니라고 말합니다. 오직 딱딱한 것에 웃는다, 경직된 것에 웃는다고 말합니다. 이 말은 정말 넓게 보고, 메타적으로 잘 뽑아낸 말이에요. 외골수, 옹고집, 죽어도 안 변하는 사람, 한쪽으로 치우친 사람이 웃음거리라는 말이에요. 이 사람은 융통성이 떨어지는 것이 가장 우스운 것이라고 해요. 그런데 우리는 해학이나 골계의 의미를 도덕적인 것에서 찾고 있어요. 사전 찾아보면 '나쁜 것, 잘못한 것에 수정하라고 아슬아슬하게 웃어주는 것' 따위의 말로 풀이를 하고 있습니다. 내가 심하게 말하는지 포지티브하게 말하는지에 따라 해학, 비판, 풍자 등으로 나뉩니다. 그런데 베르그송의 요점은 상대의 도덕성이 문제가 아니라 완고함과 경직성이 더 다.

성격희극이 감동의 행위로서 웃음을 추구하는데 반해, 교정 행위를 자아내는 사회적 통속희극은 대상이 오직 딱딱해진 것들 입니다. 이렇게 보면 우리나라에서 웃긴 사람 너무 많은 거예요. 베르그송은 경직성이 웃음거리이며 이것은 사회적 교정 요청을 받아야할 대상이 되는 것이라고 합니다.

그렇다면 희극은 이중성을 띨 수밖에 없습니다. "이중성이라는 것은 완전히 예술도 아니고 완전히 삶도 아닌 중간에 있으며 동시에 둘 사이를

왕래한다는 것"입니다. '왕래한다.' 이것이 희극이 주는 부지런함입니다. 완전히 예술이기만 한 것도 비극이고, 혹은 완전히 삶이기만 한 것도 비극입니다. 비극은 일탈이 삶이 되거나 예술이 될 수 있어요. 이것이거나 저것이에요. 사이가 없어요. 비극이란 형식은 아주 고양된 형태로서 나타나는 (삶에 있든 예술에 있든) 예술적 퀄러티를 발휘합니다. 그런데 희극은 고양을 시키지 않기 때문에 삶과 예술 사이를 부단히 왔다갔다합니다. 따라서 희극은 오히려 기술을 요하고 굉장히 과학적인 지성행위입니다. 그리고 사람들은 희극을 함으로써 삶과 죽음의 문제를 생각하게 됩니다. 반면 비극은 초월을 생각합니다. 승화를 생각합니다.

베르그송의 이야기를 가지고 미술을 어떻게 봐야 할까요. 희극을 만드는 기술은 엄격한 과학적 기술이 필요하다고 말하면서 통속희극과 성격희극으로 크게 구분합니다. 이 구분은 질적인 문제는 아닙니다. 역할이 다를 뿐입니다. 통속희극의 종류는 굉장히 많아요. 사회 반경 안에서 교정의 역할을 한다고 했잖아요. 보시면 형태희극, 신체희극, 상황희극 등이 통속희극입니다. 그리고 이들이 서로 연결되어 있지 진화적 관계는 아닙니다. 자기가 보여주는 경직성이 어떤 양태인가에 따른 구분일 뿐입니다.

형태희극은 대체로 모방입니다. 흉내 내기에서 다루는 것은 많습니다. 고정관념, 외골수, 딱딱한 사람들을 흉내 낼 때 웃기다는 것입니다. 이때 우리가 잘못 아는 것이, 못생기고 추하고 더러운 것을 웃긴 것으로 생각합니다. 아닙니다. 사람은 몸 안에 눌려있는 은밀한 왜곡 지점을 보고 그것이 새어나오려고 할 때 웃는다고 합니다. 절대적으로 못생겨서 웃는 것은 아니라는 겁니다. 베르그송은 현학도 그 지점에 접어 넣습니다. 현학이 웃기는 것은 그것이 자연만큼 완벽하게 자기도 안다고 잘난척하는 것 같은 딱딱한 태도이기 때문입니다. 캐리커처는 은밀한 왜곡을 끄집어내서 보여준다는 것이 특징이라고 할 수 있습니다.

신체희극은 당연히 몸짓, 동작, 운동 일반을 가리키는 말입니다. 이것은 어떤 상황으로 들어가는 것이 아닙니다. 베르그송의 분석에서 재미있는 것은 소재 부분, 상황적인 부분은 다 뺀다는 것입니다. 오직 웃게 하는 근본 메커니즘이 무엇인지 따집니다. 신체희극에서 웃음거리는 몸이 뚱뚱해서가 아니라 반복을 할 때라는 겁니다. 날씬한 사람이라도 반복을 하면 웃기는 겁니다. 그리고 해 신체를 강조하는 행동이 나올 때 웃기다고 합니다.

오해를 유발하는 행동도 웃깁니다.

상황희극은 미주알고주알 상황을 가지고 오는 게 아니라 단 두 개의 패턴을 이야기합니다. 이때 가지고 오는 것은 어린이 놀이입니다. 이 어린이 놀이는 나중에 성격희극의 본체로 등장합니다. 어쨌든 하나의 폼, 구조로써 상황희극을 만들어내는 것은 어린이 놀이의 두 가지 패턴입니다. 하나가 디아블로이고, 다른 하나는 눈덩이입니다. 우리나라에서 낯선 것인데, 디아블로는 상자를 열면 무언가가 튀어나오는 장난감을 생각하면 됩니다. 이를 두고 베르그송은 밀당과 옥신각신이 웃음거리라고 말합니다. 무슨 말이냐면, 열심히 누를수록 더 튀어나온다는 거예요. 두 번째로 눈덩이 패턴은 역전과 상호간섭 때문이라고 말합니다. 이를테면 이 집에 이런 일이 일어나고, 옆집에는 저런 일이 발생하면서 이들이 뒤죽박죽되는 상황을 상호간섭이라 보시면 됩니다. 이는 동시에 다 보지 못하는 상황을 나타냅니다. 첫 번째 패턴이 복잡해지는 양상이라고 볼 수 있습니다.

그리고 옆에 언어가 창조하는 희극이라고 있는데 꼭 보시라고 표시해 두었습니다. 언어에 의해 표현되는 희극은 번역이 가능한 말장난을 말합니다. 이는 내러티브를 통해 희극성을 만들어내는 것이 아니라 언어 자체가 창조하는 희극을 말합니다. 즉 언어유희를 가지고 이야기해보자는 것입니다. 여기서 발현된 치 wit 와 전위 transposition 입니다.

길창덕의 '꺼벙이'를 보면서

70년대 명랑만화 작가들이 욕을 많이 먹었습니다. 이 만화들이 알뜰살뜰 주부, 유신 아래 말 잘 듣는 어린이를 만드는 만화라고 해서, 저속하고 유치하다고 공격을 받았는데요. 유신에 순종적인 인물을 만들려 한다는 의미로만 볼 게 아니라, 이 희극성이 갖고 있었던 작법들을 충분히 봐줬어야 합니다. 이 시기 아이들의 유들유들한 사고가 경직되는 것을 걱정했어야 합니다. 아이들이 만화 본다고 때릴게. 아니라요. 저는 70년대 명랑만화가 지나치게 예술만화와 분리돼서 가벼이 여기게 된 것도 희극성을 재고하는 방향으로 가지 않아서 생긴 문제라 봅니다.

언어희극, 언어로 표현해주는 게 아닌 언어가 창조하는 희극이라 했을 때 재치와 전위가 나옵니다. 이것은 이전 희극 요소를 복합적으로 가지고 있기

때문에 세련된 기법이라고 합니다. 좀 전에 말했듯 세련된 거지 진화되고 발전된 것은 아닙니다. 위트는 굉장히 좋은 개념입니다. 광의의 위트는 사고의 극적인 전개입니다. 여기서 극적이라는 말은 스펙터클하다는 게 아니라 드라마틱하다는 뜻입니다. 그래서 재치꾼이라는 사람들이 할 수 있는 역할은 사건을 단순화시키지 않고 응시하고 귀담아들어서 생각이 서로 대화하게 하는 것입니다. 이게 리꼴라 부리요의 '관계의 미학' 아닙니까. 웬만한 위트를 구사하는 사람은 이미 관계 미학을 하고 있다는 말입니다. 그리고 자기 생각에 침전되어 자기 망각에 빠지지 않고 거리를 둘 줄 아는 사람, 심장을 작동시키지 않고 지성을 사용하는 사람을 위트가 있는 사람입니다. 그리고 협의의 위트는 희극에서 장면을 정교하고, 경쾌하고, 잽싸게 소묘하는 기능이라고 합니다. 세부 기술을 적용시켜 보면 역설을 쓴다든지, 상투어를 쓴다든지, 비유법을 쓴다든지, 중의법을 쓴다든지 하는 것들이 있습니다. 전위는 좀 더 복잡해집니다. 자연스러운 표현을 다른 언어로 바꾸는 것을 전위라고 합니다. 대체가 많이 된 관용어들이 일종의 말 놀이(농담)이 됩니다. 최대값과 최소값, 최선과 최악, 실제와 이상, 자연과 윤리 등의 사이를 왔다갔다할 수 있습니다. 그런데 양자 사이의 거리가 좁아질수록 효과가 미미해집니다. 뻔한 효과가 그런 게 아닐가 합니다. 그런 건 안 웃겨요. 이제 기술이 나오기 시작합니다. 패러디, 과장, 비꼬기, 익살입니다. 패러디는 장중한 스케일의 것을 일상 언어로 낮추는 것입니다. 따라서 방향성이 보입니다. 어느 정도 축소, 하향의 방향입니다. 그런데 대개의 사람들은 자기 현실을 비루하다고 느끼기 때문에 패러디를 축소효과에만 해당한다고 생각하기 쉽습니다. 패러디가 자주 쓰이는 이유는 우리의 현실이 비참해서라기보다는 불필요하게 이상을 강조하였기 때문입니다. 고양을 시키려 하고 비극을 많이 본 탓이라고 합니다. 그런 이유로 모든 희극이 쭈그러들고 비참해지고 낮아지는가보다라고 생각하게 된다는 겁니다. 과장은 반대의 역학을 가집니다. 과장은 체계적으로 지속하면 효과가 커집니다. 그리고 비물질적 가치 전환이 더 세련되다고 말합니다. 아이러니는 하나가 다른 하나임을 믿게 하는 수사학이라고 했습니다. 익살은 하나를 엄청나게 닦아서 마치 좋은 것처럼 느껴지게 하는 겁니다. 일종의 천연덕스러운 구체성이라고 표현합니다. 아이러니는 수사학이고 익살은 정밀하고 구체적일 수록 좋은 것입니다.

다시 성격희극으로 돌아가 봅시다. 감동을 그치는 지점부터 웃음이 시작된다. 감정이입이 들어가 있으면 안 웃기다는 말입니다. 예컨데 공감,

공포, 연민, 감동이 들었다면 웃을 수가 없습니다. 베르그송의 전제는 감동을 받는 한 그것에 분리되어 웃음을 터뜨릴 수 없다. 어떤 의미에서든지 소격을 해놓아야만 되고, 소격을 시킨 상태에서 위에서 언급한 기교를 부려야 합니다. 관객의 입장에서는 감각을 누르고, 인물의 경우 사회성이 떨어지면 희극효과가 산다고 합니다. 이를 베르그송은 자동주의라고 합니다. 이는 기계 작동에서 automatism을 이야기하는 게 아닙니다. 덤덤함, 방심상태를 뜻합니다. 파시즘에서 이것을 악용해 꼭두각시로 사람을 만들어 버립니다. 자신이 감정이입에서 떨어진 상태에서 사람이 웃는다는 것을 알고 그 소격된 상태를 유지하기 위해 웃음을 계속 유발하는 겁니다.

성격희극의 또다른 특징은 전형성이 있다는 겁니다. 희극은 개체마다 들어가지지 않습니다. 말한 바와 같이 희극은 감정이입을 할 수 없고 떨어져나와 있어야하기 때문입니다. 약간의 전형을 만들고 동시에 일반성을 획득합니다. 그래서 추상적이지만 사회를 떠나지는 않습니다. 그래서 사회 표층 위를 떠다닙니다. 이런 것들이 희극적 성격입니다. 간혹 희극적 기법을 쓰지 않더라도 희극성을 획득하는 경우가 있습니다. 그것은 바로 이런 희극적 성격이 가미되어 있기에 가능한 것입니다.

논리 희극에서 나타나는 주요한 성격은 부조리의 논리가 되는 점이 있다. 몽유병이나 꿈의 확실성과 같은 매우 정확하지만 추상적인, 양가적이라 생각되고 동시에 인정하기 어렵다고 생각되는 부조리가 엄연한 논리로 흐르는 것도 희극적 성격입니다. 강박관념도 희극적 성격입니다. 그런데 강박관념은 크레센도가 있습니다. 아까 언급한 눈덩이 효과의 느낌입니다. “술꾼이 취하면서 논리고 예절이고 아무것도 문제 되지 않는 상태에서 미끄러져 들어가는 것을 스스로 느낄 때 경험하는 것과 같은 것이다.” 한마디로 인사불성입니다. 이런 상태가 희극적 성격에 있다고 베르그송이 말합니다. 그래서 꿈에서는 자기자신을 낯선 사람처럼 쳐다봅니다. 소격효과라고 합니다. 지성이지만 과학적 지성은 아닙니다. 꿈의 속성은 ‘고요한 달광, 유별난 모순, 야릇한 혼합, 기이한 혼동, 의도적 방심, 순간성, 가벼운 저항, 물거품 같은 순간성, 이기주의(공평하지도 않고 선하지도 않은 천진난만함을 의미합니다.), 반성과 교정을 유인하는 웃음’ 등의 요소가 있습니다. 이런 것들이 성격희극의 마지막 문단입니다.

이제부터는 우리나라 작품에 대한 베르그송의 적용입니다.

희극성 자체가 꿈과 상상력의 논리이고 큐레이터는 원래 작가와 언어를 만들어 가면서 남과 다른 언어를 쓸 수밖에 없는 사람들입니다. 여기서부터는 제 유사(pseudo) 이론입니다. 제가 베르그송을 읽고 나서 한국 작품 등을 보려고 합니다. 그런데 다른 분야는 괜찮은데 미술에서 베르그송의 사상이 잘 안 맞습니다. 하지만 미술계에서 유머라는 말이 쓰이고 있는 것은 사실입니다. 그래서 제가 고안한 말이 '명랑미학'이라는 말입니다. 한국의 근대적 희극성을 지칭할 때 사용합니다. 그런데 이건 엄격히 따지면 베르그송 논리에 안 맞습니다. 즉 철저히 냉담하지 않고 성격희극의 극단에 서 있습니다. 명랑이 무엇인가를 고민하다가 천운영이라는 작가의 소설을 읽게 되었습니다. 제목도 <명랑>이었습니다. 할머니, 어머니, 손녀가 같이 사는 장면입니다. 할머니는 왕년에 한가락 하신 분이며 곱습니다. 그런 할머니가 오늘내일하는 상황입니다. 할머니에 대한 묘사는 이렇습니다.

"그녀는 속옷 위에 치마만 두른 채로 허공을 응시하고 있다. 그녀는 외출할 때를 제외하고는 저고리를 잘 입지 않는다. 저고리를 손에 꿸 때마다 가슴께가 아파온다고 고통을 호소하곤 한다. 우두커니 앉아 있던 그녀가 치마춤으로 손을 집어넣는다. 그녀의 손에 공단으로 만들어진 작은 주머니가 달려나온다. 그녀는 처진 눈꺼풀을 추켜올리며 조심스럽게 약봉지를 펼친다. 오각형으로 접힌 약종이를 한 겹 한 겹 펼칠 때마다 하얀 가루가 하늘하늘 피어오른다. 방 안에는 종이 바스락거리는 소리와 그녀의 갸릉거리는 숨소리만 나직하다. 나는 움직이지 않고 그녀를 훔쳐본다. 그녀의 눈은 개구리나 고양이의 것처럼 움직임에 반응한다. 내가 움직이지 않는 한 그녀에게 나는 그저 풍경의 일부일 뿐이다. 그녀는 다 펼친 종이를 대각선으로 접어 가루를 한데 모아 입에 털어넣는다. 약종이를 손톱 끝으로 탁탁. 치는 소리를 들으면 내 눈은 저절로 찡그러지고 입 안에는 쓴 침이 고인다.

그녀가 먹은 가루는 명랑이다. 명랑은 진통제다. 명랑 백 포들이 상자 겉면에는 두통을 비롯한 관절통, 인후통 등 열여섯가지 통증과 오한 발열 시 해열의 효능가지 있다고 적혀 있다. 하루 2회. 복용 간격은 여섯 시간 이상으로 한도를 두고 있지만 그녀는 명랑이 설탕 가루라도 되는 것처럼 시도 때도 없이 털어넣는다. 그녀가 먹은 것은 약이 아니라 방부제인지도 모른다. 그녀 몸은 이미 부패가 시작되엇고 부패의 냄새를 감추기위해

끊임없이 방부제를 투여하고 있는 것은 아닐까. 그녀에게서 풍기는 늙은이 냄새 또한 죽음을 위장하는 방부제 냄새가 분명하다. 그녀 몸 구석구석에는 채 녹지 않는 명랑 가루가 그대로 쌓여가고 있을 것이다. 그리하여 그녀는 죽어도 썩지 않으리라. 나무뿌리가 관뚜껑의 틈을 벌리고 그 틈새로 떨어진 흙이 그녀 몸을 덮치는 동안에도 그녀의 머리칼은 잔뿌리처럼 쑥쑥 자라날 것이다."

이 소설을 분석한 평론가는 기가 막힌 힌트를 주셨어요. 잘못 들으면 그저 병리학이고 염세에요. 소설에서 "명랑이라는 약 이름의 한쪽에는 죽음의 공포에 시달리는 고통스러운 모습이 있고, 다른 쪽에는 삶에 대한 본능적인 희구가 가로놓여져 있다. 삶이란 이미 언제나 죽음에 의해 억눌려 있다. 죽음의 그림자를 밀어내지 않고서는 도무지 삶이 보이지 않는다. 하지만 억지로라도 밀어낼 죽음의 그림자마저 없다면, 스스로 살아 있다는 확인할 방법은 없다." 이 존재상태란 죽음이 삶에 일부로 들어와 있는 것입니다. 그리고 이 평론가는 "삶은 죽음에 의해 보충되고 죽음은 삶에 의해 연기된다." 연기는 미룬다는 뜻이 아니라 dramatize 된다는 말입니다. 우리의 삶과 죽음의 태도 가운데 근대에 굉장히 강했다는 의미입니다. 이렇게 그 속에서 살아가는 사람이 어떤 태도를 취할 때 묘약을 먹듯이 명랑이라는 희극성을 본다는 것입니다. 베르그송은 삶과 죽음의 상호 간섭이란 표현을 썼었는데, 우리는 심지어 삶과 죽음의 보충 대리, 상호 전환, 역전과 전위가 된다는 말입니다. 확실히 명랑에는 베르그송 이상의 것이 들어 있는 것 같습니다.

제가 비평에 호흡이라는 단어를 가지고 온 것은, 이것이 결국 베르그송의 생명이라는 것과 맞닿아 있기 때문입니다. 결국 같은 지점을 보고 있어요. 그러나 표현하는 말이 달라요. 우리가 가지고 있는 명랑성이라는 생명성은 (베르그송의 나무나 지하수의 비유와 대조적으로) 공기에요. 그래서 호흡이라고 이야기합니다. 호흡으로 세계를 경험한다는 태도가 있는 거에요. 들숨을 따라 세계가 들어옵니다. (예를 들어 냄새) 따라서 우리의 호흡은 이들의 지각과 같은 거예요. 베르그송이 말한 시지각이나 언어유희만큼 강한 의미를 갖습니다. 소설에서 할머니의 호흡을 묘사할 때 '숨죽인 호흡' 이라 합니다. 이것은 들이시는 호흡을 의미하는 겁니다. 중요한 것은 살아는 있는 호흡을 한 쪽만 하는, 그래서 호흡의 상호성을 제대로 구현하지 못하는 숨쉬기입니다. 이런 숨죽이고 살아가는 호흡법이

우리나라를 관통하는 감각이라 봅니다. 이때 매 순간 느끼는 삶과 죽음이 왔다갔다하는 상태는 희극성의 성격상 거의 웃게 되는 것입니다.

핑크는 단일 한 색이 아니라 빨간색과 흰색 사이에 존재하는 스펙트럼과 같은 것이다. 들떠있는 감성, 진달래, 사창가의 조명, 연한 속살, 좋았던 시절, 머쓱하게 웃고 있다. 이제 다른 색채가 나타납니다. 이는 들숨이 날숨보다 쎈 상태, 질식이라 생각하면 이해가 됩니다. 그래서 이렇게 황달색으로 나타납니다. 이게 명랑 그 자체 입니다. 돌아가신 동생분이라고 합니다. 왜 푸른 색조로 대치되고, 컬러로만 이야기되지 않는, 방금 이야기한대로 삶과 죽음이 왔다갔다하는 명랑이라는 캐릭터를 잡을 수 있을까요. 왜 이사람은 나이든 패배자의 모습을 그리지 않을까요. “젊은이는 삶의 표층에 계속 있는 상태에서 느끼는 어처구니 없는 희극성, 그 속에서 삶과 죽음이 어처구니 없이 왔다갔다하는 상호보충적인 성격, 그래서 들숨이 너무 세서 질식이 오는 것”이 하나도 유머러스 하지 않지만 희극성을 보여주는 이유입니다. 이게 성격희극입니다. 반면 작가도 이런 작업-통속희극적 작품-을 했다고 합니다. 대체해서 비유 갖다 놓고, 언어 유희도 시도 하구요.

명랑을 걷어치우는 것은 쉽지 않아요. 그건 정치적 차원을 획득하는 지점이기도 해요. 그래서 작가들 가운데 명랑의 기운을 다르게 전용시킵니다. 여기 김범 황세준 작가가 그런 희극성을 갖고 있어요. 일단 이 그림은 어떻습니까? 우린 이걸 보고 하나도 안 웃었어요, 그사이에. 희극성에 대한 다른 생각을 그동안 가지고 있었기 때문이에요. 일단 이 그림은 전형성을 갖고 있어요. 자꾸 보시면 이 작가의 거대한 거짓말을 알아가시게 될 겁니다. 우리가 잘못 알면 엄청 진지한 아카데미즘 회화에요. 정법회화의 탈을 쓰고 야릇한 혼합을 시도합니다. 겉으로 최선으로 보이는 세상에 속에는 최악의 속내를 숨겨 놓는 거예요. 이 선생이 그리는 풍경은 매우 인공적인 풍경입니다. 처음에 산업화와 개발에 대한 비판인 줄 알았습니다. 그런데 여기엔 명랑끼가 남아있어요. 이런 전형성으로 인해 매체 회화라는 표현도 등장합니다. 마치 텔레비전 화면이나 엽서의 배경 같다는 거죠. 예쁠수록 희극성이 살아나는 거예요. 동료가 이에 대한 평을 썼습니다. 제목은 <20세기, 라는 소년> “20세기 우리는 모두 소년이었다. 그래서 미숙하고 어리석었다. 소년의 세계였기 때문에 대체로 유치했고, 졸렬했고, 교활했고, 천진난만했다. 20세기는 홍역을 앓는 아픈 아이의

세기였고 그래서 가여웠고 무자비했다.” 20세기를 ‘인화’한다고 해요. 그린다고 하지 않아요. 메카닉하게, 메탈릭하게, 매체적으로 찍어낸다고 합니다. “20세기적인 인공적인 방법을 원용하면서 더 극단으로 끌고 간다. 이건 작가에게 매력이고 동시에 혐오이다. 그래서 작가는 이시간을 통해서 가장 비역사적인 장면(초현실적 지점)...” 이 작가는 초현실주의에 관심이 없고 단지 사회의 표층면 위에 냉정한 상태로 떠다니는 것을 의미할 뿐입니다. 그걸 꿰뚫어본 친구의 평론이었죠. 그래서 다시 이렇게 이야기 합니다. “딱딱해진 환경 속에 우리는 어딘가에 놓이고 싶어 배회하고 있는데 작가가 그린 그림처럼 등장할 뿐이다.”

신명. 제가 보기엔 확산이 반복되면서 눈덩이 작법을 쓰다 보면 우리라는 동료의식도 없이 다 같이 움직이는 것입니다. 어떤 선생님은 이렇게 이야기하셨어요. ‘자기 안의 신기가 남으로 인해 밖으로 나오는 것’이라고 했습니다. 해학이라는 단어는 나쁜 뜻을 갖지 않고 좋게 비웃는 것으로 되어있어요. 그래서 저는 신명이라는 단어를 선호하는데, 여기 오윤의 작업들을 봅시다. 풍자로서 오윤의 작업이 설명되었습니다. 탱화를 닮았다는 이야기, 언어로 표현하는 희극으로서 다 읽는 것이었습니다. 언어가 창조하는 희극이 아니라 내러티브를 읽었다는 뜻입니다. 그런데 지금 말하는 희극성은 이런 차원에서 말하지 않아요. 그래서 그림에 나오는 도깨비는 크게 중요하지 않아요. 도깨비가 등장한 것이 신명에 굉장히 도움이 되었다고 하는데 아닙니다. 도깨비는 사실 사람을 매우 닮은 귀신입니다. 사람의 억장을 꼭꼭 숨겨 놓았다가 마스코트 처럼 꺼내놓는 귀신입니다. 그렇다면 오윤의 희극성, 특히 신명을 드러내는 형식은 어디서 만들어질까요. 여기 보이는 것은 도깨비가 포인트가 아니에요. 강쟁이 다리쟁이 놀이를 하는 모습입니다. 물을 다스리기 위해 수많은 선이 나타났어요. 많은 분들이 글을 쓰셨는데, 김지하 시인은 ‘굵고 깊은 윤곽선과 두루마리 가로의 수수께끼’에서 “오윤은 그 이야기를 어떻게 썼느냐가 중요하지 나의 얘기를 반복하는 게 중요합니까”라고 합니다. 김지하가 보기에 오윤의 강점은 흑백의 선이 주는 신명의 힘이라고 합니다. 김지하 자신은 신명을 이야기할 때 소재의 힘을 가지고 말하는 반면 오윤은 선으로 나타내는 것이 대단하다고 말했습니다.

신명은 희극성에서 나와서 성격희극으로 가고 있는 지점입니다. 선에 있어서 엇박이 지니는 효과, 여러 선이 있을 수록 좋아요. 제가 봤을때, 아까

말한 의도적 방심이라는 베르그송의 용어, 꿈에서의 상상논리라는 것으로 이해되는 이기주의 등과 신명을 가지고 이야기할 수 있을 것 같습니다.

최정화가 키치적이고 플라스틱적이고 해서 비극적일 수도 있겠다. 과장 뻥치는 것의 달인이라고 이야기하지만, 최정화는 우리나라 희극성이 명랑미학 이후에 발휘하고 있는 고전적 희극 작법을 다 쓰고 있는 작가예요. 혼성과 과장을 만들어가는 희극성을 봅시다. 이 이미지의 왼쪽은 뒤샹의 것입니다. 오른쪽 것은 최정화의 것입니다. 사람들은 최정화의 것이 뒤샹의 패러디라고 말하고 끝냅니다. 하지만 무엇이 바뀐 것인지를 봐야 합니다. 여기엔 엄청난 희극적 장치가 들어가 있어요. 어느 하나가 낮은 곳에서 높은 곳으로 올라가는 고양된 관계인가요? 등가적입니다. 몸집이 작은 애를 크게 한다든지 큰 애를 작게 하는 것은 쉽다. 그런데 가치를 전환시키는 게 희극성을 발휘하는 것입니다. 이것에서 저것으로 넘어가는 게 패러디야, 라고 끝내는 것은 덕담을 전제하고 있는 것입니다. 그렇게 하지 않고 가치 전환이라고 본다면, 저는 최정화의 것이 더 좋아요. 왜냐면 이쪽이더 따스하기 때문입니다. 여기 인형 뭐 들고 있고요, 무서워요.

자, 따스하다는 표현이 또 어디에서 나오는 줄 아세요. 서한경 선생이 오윤의 작품을 두고 따스하다고 해요. 체감에 관한 문제죠. 어쨌든 그건 또 다른 감성영역이에요. 뒤샹은 예전에 뭐 갖고 논 사람이냐면, 사실 이게 중요한 게 아니라, 최정화는 자기 작품 안에서 또 다른 맥락으로 대체시키는 거예요. 저 같은 애가 감정이입이 돼서 '따스해요~'라고 있는 거잖아요. 어쨌든 이게 제목이 '어머니'입니다. 제목이 '여자, 여자' 이런 게 아니라, 제가 듣기론, 어머니입니다. 중요한 것은 얘도 어머니고 얘도 어머니인데 두 사람이 서로 보고 있어요. 사실은 희극적이면서도 동시에 희극적인 요소가 또 섞이는데, 모순을 가진 희극성입니다. '엄마가 둘 있네, 둘 다 여자네, 엄마네, 하나의 엄마 또 엄마, 누구의 엄말까' 이런 모순을 담고 가는 지점이 있습니다. 이것은 최정화가 언어 창작적 관점에서 굉장히 잘 푼 작품이라 생각해요. 이렇게 나타나는 조명은 굉장히 키치적인 것으로 이해됐어요. 그런 건 쉬운 거에요. 고전적 희극가이면 다 하는 겁니다.

경직성, 누가 경직된 애들이에요. 딱딱한 애들. 자동주의, 비사회성, 그리고 내부에 꼭꼭 감겨 있는 성격, 전형성, 그리고 표층성 등이 이 그림에 다 녹아 있어요. 하지만 최정화는 이 구도 속에 개입하지 않아요. 그는 이 구도에서 표층적으로 거리를 두고 있어요. 어쨌든 굉장히 고전적이죠.

그런데 유별난 모순과 야릇한 혼합이 이런 거예요. 이런 걸 공공미술이라 명하고 끝나버리면 재미가 없다는 거예요. 우리는 최정화가 잘 노는 작가라고 얘기를 하는데, 그의 모토가 '놀자 놀자 모두 모두 놀자'였어요. 놀자는 도대체 뭘 하고 놀자는 건지. 희극성을 잘 몰랐어요. 유별난 모순과 야릇한 혼합이라는 성격으로 보면요, 물론 미술 용어로, 콜라주, 페스티쉬, 브리콜라주 등 오만 얘기를 쓸 수 있을 겁니다. 그래서 뭐. 재미없잖아요. 미술용어 챙겨서 뭐가 재미있어요. 이 자체를 봐요, 얼마나 재미있는지. 이게 일본의 어느 도시인데 인공 조각 공원을 꾸며 놓았어요. 매우 부담스러운 장식의 액자가 서 있습니다. 그런데 거기에 앉는 일본사람이 있어요. 생각할수록 굉장히 희극적입니다. 모순이고 혼합이에요. 그래서 이 작업이 공공미술 중에서 재미있다고 한 거고요. 그래서 이 부분에서 느껴지는 희극으로 생장시키는 생명의, 물활의 활기가 있다고 했어요. 우리가 보통 그런 식으로 웃거나 그러지 않아요. 그러면서 그것의 칼라가 세서, 뭐 이런 줄 알아요. 아니면 아이콘이, 내러티브가 웃겨서. 아니라는 거예요. 지금 말하는 희극적인 속성이 드러나는 성격 때문에. 이걸 이영철 선생이 뭐라 그랬냐면, 나에겐 최정화의 작업에서 가장 중요한 것은 박동이었다. 박동은 리듬만을 이야기하는 것이 아니라 맥박이 되는 것이다. 이제 우리가 명랑 이야기에서 어디까지 왔는지 아시겠어요. 들숨만 쉬던 사람들이 이제 맥박을 이야기하게 되었습니다. 이것이야말로 새로운 것이 아닐 수 없다. 이영철 선생님이 최정화의 맥박 얘기를 언제 트나 하시지만, 지금도 바빠서 내가 못 틀고 있는데. 사실 이 부분은 키치라는것으로 설명이 안 된다는 거예요. 이 야릇한 혼합과 유별난 모순.

이게 또 김남순 선생님과 함께 있으면 대담 형식으로도 재미있을 것 같은데, 증여적인, 아주 과잉으로 퍼주는 그런 관계. 과잉이라는 것이 현대 사회에서 소비주의가 만연해 힘들게 살고 경쟁 심리가 어쩌고저쩌고 등으로 최정화를 설명하잖아요. 재미없어요. 그냥 나눠주고 싶은 마음.

시간은 없지만, 고승욱은 해야 합니다. 고승욱에게서는 맥박에 대한 고민은 덜하게 돼요. 들숨만 쉬다가 들숨 날숨이 좀 된 거예요. 그래서 부조리의 논리라는 것을 꺼내볼 수 있게 됩니다. 고승욱이 만지고 있는 특징적인 희극성을 저는 얼렁뚱땅, 과잉, 호러 코미디. 과잉이 최정화하고 겹치니 당연히 최정화도 나올 겁니다. 쉽게 그를 차연 미술, 밥아트, 공장 기술이라고 이야기해왔어요. 이게 뭐냐면 고승욱이 하는 행동들을 보고

사람들이 쉽게 붙인 이름입니다. 이 건 고무장갑으로 닭으로 만든 겁니다. 이건 돼지 저금통을 확 찢어 실뜨기를 한 것입니다. 박찬경이 고승욱에 대해 쓴 글을 읽어 보겠습니다. 삶과 예술의 경계를 해체한다는 아방가르드의 명제는 그 정치적 순진성에도 불구하고, 아니면 그 순진성에 기대서라도 조금 더 원칙적으로 강조될 필요가 있었다고 한다. 아방가르드의 정치적 순진성의 힘을 우리는 우리 미술의 역사를 통해 그다지 확인해보지 못했기 때문이다." 우리는 어느 순간부터 정치적 순진성을 안 믿게 되었는데, 이를 원칙적으로 살려야 할 필요가 있다는 겁니다. 너무 멀리 가지 말고 순진함을 믿고, 그것을 통과해서, 그것대로 해볼 필요가 있다. "원칙적으로 강조한다는 말은 우선, 보다 '직접적인 결합'을 요구한다. 즉 우회나 매개 대신 삶과 예술이 동시에 속하게 되는 국면을 드러내자." 그래서 고승욱이 하고 있는 만들기 동작을 아마추어 동작이라고 합니다. 작가가 직접 생활의 산물로서 살아있다는 느낌이 들 수 있습니다. "그래서 선택된 재료, 물건뿐만 아니라 자르고 붙이는 과정은 결과 못지않게 중요하다. "고승욱은 가재도구의 미학을 본격 미학으로 내세운다." 아 웃겨, 둘이 싸우지 않을 수 있을까요. "고승욱의 오브제는 일반적인 팝아트의 그것과는 다르다. 그것은 '팝 이하의 팝'이며, 사용가치를 잃어버린 시각적 기표이기보다 촉각적 사물로 작용한다." "최정화가 팝 이상의 팝이라면," 위로 올리는 것을 패러디라고 했죠. 가치를 고양 시키는 방식이라면 고승욱은 그것과는 다른 방향이라는 거죠. 그래서 고승욱이 원하는 것은 "더 흔하고 더 가난하며 더 실용적인 혹은 인간적인 팝이다." 물건이 물건으로부터 떨어져 나오면서 돼지 저금통은 구부릴 수 있는 어떤 뻘건 것(하이퍼비주얼한)이 되는 거예요. 그러면 어떤 전형의 보편 추상이 되죠. 그러면서 우리는 그걸로 폭포를 만들 수 있는 거예요. 그걸 통해 옮겨오는 게 아까 말한 희극성에서 전자에 들어가는 이야기에요.

지금 이 이야기는, 재미있는 걸 왜 재미없게 분석하냐는 소리를 들을만합니다. 하지만 여러분들도 작품을 보면서 왜 웃겼는지를 한번 생각해봐야해요. 왜냐하면 이걸 모르는 사람들은 고생을 해서 웃음을 구걸한다고 생각해버려요. 그래서 작가가 표현할 수 있었던 희극성을 다른 데로 가져갔다는 거예요. 다른 부분을 보고 웃는 바람에 스스로 희극성을 드러낼 수 있는 지점을 부정하게 만드는 거죠.

"자체로 매우 풍부한 언어를 가지고 있고, 허구적 희극적 잔혹, 신체적

망상 이미지를 사용해서 ...과잉의 상태를 희극적으로 보여주기 위한 효과의 잔혹이다.” “대놓고 거짓말을 위한 거짓말이다.” “이데올로기적 과잉을 비웃은 젊은 작가의 센 농담이다.” 그러니까 농담이라는 것인 경시되어선 안될 하나의 언어적 범주다는 의미로 써주신겁니다. 여기 재미있죠. “ 고승욱이 새로운 작가라는 표현은 정말 그가 새로운 작업을 해서가 아니라, 반대로 여전히 이렇게 펀더멘탈한 문제를 펀더멘탈하게 해결하려고 하는 태도 때문이다.” 희극의 궁극을 터치하는 사람이라는 겁니다.

이런 조형도 흔히 반기념비적 조형이다, 라고 규정하고 끝나버려요. 왜냐하면, 탑은 아래가 넓은 피라미드 형태인데 거리 조형은 그렇지 않다 보여주기 위해서, 나중에 나온 말이 가재도구 미술이니 민간 미술이니 하는 말이 나왔어요. 아무렇게나 재료를 쌓아 놔도 잘 서 있다는 이야기를 하면서 도시주의 미학의 일환으로 마뉴먼트를 다시 보자고 할 때 하던 말이에요. 그건 상당히 맞는 프레임이긴 해요. 하지만 맨날 도시보고 작가는 만드나요. 아니면 불탑을 거꾸로 세울 궁리를 하는 게 작가인가요. 아니거든요. 굉장히 이상한 꿈의 전복 같은 상태로 얼렁뚱땅 재료들을 붙이는 경향이 있어요. 그것이 아슬아슬하게 균형을 잡아가는 것에서, 아까 이야기한 디아블로 누르면 떠오르는, 힘의 균형. 옥신각신 밀당이죠. 자기들끼리 힘을 기대 가면서 서 있는 것이에요. 희극적 조형, 희극적 조각이라는 게 있다면 어떤 형식으로 조형언어에 대해 형식 분석을 할 것인가. 한번 생각해보세요. 굉장히 재미있는 언어일 겁니다. 내용이 들어가면 비극입니다. 슬퍼요. 희극은 몰입이 들어가면 웃지 못한다고 했어요. 이건 내러티브로 풀면 너무 슬픈 조각이에요. 난장이가 쏘아올린 작은 공, ‘민총’이야. 우리는 2천 년대가 지나도 여전히 민총이야. 그렇게 읽는 사람은 내내 그거 보는 거예요. 저는 이것이 희극적인 조형이라는 말로 풀어서 더 읽어 내야 할 것으로 봐요.

앞으로 가져갈 분석의 틀 거리로 베르그송을 자주 얘기했지만, 사실은 비워진 곳이 너무 많아요. 무의식의 영역이라던가 꿈의 분석이 더 들어가야겠고요. 그래서 우리나라가 갖고 있는...아 아까 클로징 멘트를 못했는데 이 이야기입니다. 베르그송이 맨 끝에 이런 이야기를 합니다. “ 사회가 개선되면 될수록, 사회는 구성원들로부터 보다 큰 적응의 유연성을 얻어내고, 그 기초에 있어서 점점 더 잘 균형을 유지하며, 그 표면에 있는 상당한 양의 혼란의 요소는 추방한다. 그리고 웃음은 이러한 파동의 형태를

강조해서 그 기능을 수행하고 있을 것이다.” 이렇게 심연에서는 깊은 평화가 자리 잡고 있는 동안, 바다의 표면에는 쉴 새 없이 파도가 싸운다며. 파도는 서로 밀치고 부딪치며 균형을 찾는다. 가볍고 유쾌한 하안 물거품들이 변화하는 형태를 쫓아 이뤄나간다. 이 물방울들은 그것들을 밀고 온 파도보다 훨씬 짜고 씁쓸할 것이다. 웃음은 물거품처럼 생긴다. 사회생활 표층에 있는 가벼운 저항을 지시하며 순간적으로 변화하는 동료애를 그리는 것이다. 그것 역시 염분기가 있고 거품이 일 것이다. 그래서 그것은 유쾌함 자체가 될 것이다. 그러나 맛을 키우기 위해 그것을 모으는 철학자는 물거품을 만드는 물방울을 만드는 사람들, 그리고 희극하는 사람들 희극적 속성을 파악하고 연구하는 사람들은 성향 속에 쓴맛이 조금 섞여 있음을 알게 될 것이다. ”
그래서 이미 희극성 안에 냉정함, 씁쓸한 것이 있다는 것입니다. 그래서 평론 중에 희극을 하다 비극을 하면서 이젠 그것을 뛰어 넘은 합일의 경지에 도달했다고 하는 말을 믿지 말라고 말하고 싶습니다. 희극은 미성숙한 것이고 비극은 성숙한 것이라는 구분은 문제가 있습니다. 베르그송은 희극성 안에 “때때로 쓴맛이 조금 섞여 있음을 알게 될 것”이라고 합니다. 이게 명랑이에요. 숨이 깔딱깔딱 할 때마다 쓴 맛이 들어오는 것일 것이다. 여러분에게 희극의 속성을 남김없이 파악하라는 말은 아니지만 방금 처럼 기계적인 비평의 잣대를 들이대지는 말았으면 합니다. 여기까지 하겠습니다.



Section Workshop
2013.08.07

오인환 (작가)

오인환 작가는 서울대학교 미술대학과 뉴욕시립대학교 헌터컬리지 대학원에서 수학했고, 현재 서울대학교 미술대학 서양화과 조교수로 재직 중이다. 작가가 다양한 문화적 관심사나 제도 비판적인 입장을 결합하고자 한다. 이러한 그의 작업은 기존의 관습과 기준들을 재해석하고 해체하는 모습으로 설명할 수 있는데, 방법적으로는 텍스트, 소리, 영상 등 비물질적인 매체와 과정 중심적, 참여적, 장소특정적인 방식 등을 지속적으로 교차 활용하고 있다. 2009년 선재아트센터 〈TRAnS〉 등 다수의 개인전과 2012년 대구미술관 〈디스로케이션〉등에 참여하였다.

미술가의 정체성과 입장

80년대 이후 정체성의 담론에서는 개인의 정체성이라는 것이 타고난 것이 아니라 문화적으로 구조화된 것으로 본다는 점에서 기존의 개념과는 매우 다릅니다. 당연히 페미니즘은 여성이라는 젠더(gender)로부터, 흑인 및 유색인 작가들의 경우에는 인종의 문제를 중심으로, 그리고 퀴어미술에서는 섹슈얼리티(sexuality)를 중심으로 정체성의 정치학(Identity Politics)의 담론이 본격화됩니다. 우리문화에서는 정체성에 대한 이야기는 집단적인 차원에서 거론되는 것이 보다 일반적이라고 봅니다. 모든 구성원들을 이성애자라고 전제하기 때문에 '나는 이성애자이다'라고 말하지 않는 반면 '나는 동성애자이다'라고 말하는 것이 어려운 것이 현실입니다. '나는 누구의 딸 혹은 아들이다'라는 등 가족구성원으로서 혹은 한국인이라는 민족 혹은 국가의 구성원으로 자신을 표현하는 것이 일반화된 것 같습니다. 그래서 비슷한 시기에 국내에서나 국외에서 미술가의 정체성과 입장에 대한 논의가 있었지만 그 의미와 내용에는 상당한 차이가 있었다고 봅니다.

제 강의에서 이야기하고자 하는 것은 미술가의 정체성이라는 것은 단순히 나를 규정하는 방식이 아니라 자신의 관점을 결정하는 중요한 출발점이라는 것입니다. 자신의 정체성으로부터 미술을 어떻게 바라볼 것인지에 대한 관점을 형성하고 이러한 관점에 따라서 나는 어떤 미술적 실천을 할 것인가를 결정하는 것이 요구된다고 봅니다.

펠릭스 곤잘레스(Felix Gonzalez-Torres)의 '무제(Perfect Lovers)'(1991)와 데미안 허스트(Damien Hirst)의 'For the Love of God'(2007)를 비교 감상하는 것은 흥미롭습니다. 1990년대 후반부터 한국에서 가장 많이 거론되었던 작가들은 데미안 허스트를 비롯한 yBa(young British

artists) 출신의 작가들로 기억합니다. 그 당시 제가 살펴본 바에 의하면 데미안 허스트에 대한 기사는 여성 잡지에서부터 미술잡지에 이르기까지 너무 많아서 셀 수가 없을 정도였죠. 이 작가들에 대해 우리나라 미술계가 상당한 관심이 있었다는 증거가 되겠죠. 하지만 개인적으로는 데미안 허스트에 대한 그러한 열광에 의문이 있었습니다. 반면 정체성의 정치학과 관련해서 매우 중요한 작가였던 펠릭스 곤잘레스-토레스에 대한 소개글이나 기사는 찾아보기 어려웠죠. 파리에서 열렸던 펠릭스 곤잘레스-토레스의 회고전에 대해 한 미술잡지가 실은 글이 제가 발견한 유일한 것이었습니다. 두 작가의 작품과 입장은 매우 대조적입니다. 다시 말해서 펠릭스 곤잘레스-토레스는 타자의 정치학을 기반으로 작업을 했고 나아가 탈작가중심, 관객 및 과정중심, 반상품화의 작품들로 제도비판적인 태도를 견지합니다. 반면 데미안 허스트는 상업갤러리 시스템에서 성장한 스타라고 할 수 있겠죠. 그래서 작가중심적, 결과중심적이고 그리고 상품화되고 대중적인 미술을 지향한다는 점에서 제도비판과는 무관합니다. 단순하게 결론지을 수는 없겠지만 데미안 허스트와 펠릭스 곤잘레스-토레스에 대한 우리의 관심의 정도를 비교하는 것은 우리 미술계가 어느 방향을 지향했는지를 가늠해 볼 수 있는 단서가 될 수 있다고 생각합니다. 당시 미술시장과 상업갤러리의 활성화나 yBa를 벤치마케팅해서 young Korean artists를 키우자는 움직임들이 있었던 것으로 기억합니다.

2012년도에 서울에서 펠릭스 곤잘레스-토레스의 전시가 열렸습니다. 그 중요성에 비해 한국에서는 많이 소개되지 않았기에, 비록 늦은 감이 없지 않았지만 그의 작품들이 소개된다는 것은 반가운 일이었습니다. 아마도 전시를 통해서 더 많은 사람들이 펠릭스 곤잘레스-토레스의 작품를 알게 된 것 같습니다. 펠릭스 곤랄레스-토레스의 2012년의 전시는 '왜 우리는 90년대 전후에 정체성의 이슈를 중심으로 제도비판적인 미술을 실천한 작가들에게 관심을 갖지 않았을까?'하는 질문을 갖게 만들었습니다. 그 이유는 복합적일 듯한데, 나름의 이유들을 추정해 보는 것은 의미가 있다고 봅니다.

일반적으로 아방가르드 미술을 두 개의 계보로, 즉 위반적 아방가르드와 형식적 아방가르드로 구분합니다. 위반적 아방가르드는 역사적 아방가르드로부터 네오아방가르드가 주축이 됩니다. 제 개인적인 경험으로는 한국의 교육과정에서 위반적 아방가르드에 해당하는 작가들에

대해서는 거의 배우지 않았고 대부분의 수업에서는 형식주의 작가들만을 소개했습니다. 페미니즘과 타자의 미학의 등장으로 미술계는 다시 재편되었지만, 크게 보면 펠릭스의 미술활동은 제도비판적인 미술이라는 점에서는 위반적 아방가르드와 깊은 관계를 갖고 있다고 생각합니다. 형식주의 미술사에 편향된 우리의 교육 현실을 볼 때 마르셀 뒤샹이 학생들에게 어려운 것이 아니라 어려울 수밖에 없는 것이죠. 왜 오늘날 서구의 미술계에서 펠릭스와 같은 제도비판적인 작가들이 중요해졌는가를 이해하기 위해서는 정체성의 정치학에 대한 이해는 물론 뒤샹을 거쳐 네오아방가르드를 통과하는 제도비판적 미술이라는 문맥을 이해하는 것이 요구됩니다.

제도비판 미술의 대표적인 사례로 마르셀 브로타스(Marcel Broodthaers)의 잘 알려진 프로젝트, '현대미술관, 독수리관'을 들 수 있습니다. 이 작업은 독수리 형태가 포함된 사물이나 이미지들을 모아서 미술관에 하나의 전시를 구성한 것입니다. 흥미로운 것은 이것은 평범한 사물들일 뿐인데 관객들은 미술작품으로 감상하게 된다는 겁니다. 이 전시회의 결과는 미술에 대한 가치 판단이라는 것이 순수하게 작품의 질에 의존되지 않는 것이고, 그 작품이 놓여있는 미술관과 같은 문맥 혹은 제도에 의해 중요한 영향을 받는다는 겁니다. 우리가 유명한 미술관에 전시된 작품들을 감상할 때는 어떠한 의심의 눈초리로도 보지 않는다는 것이죠. 과장하자면 이미 관객들은 감동을 받을 준비를 하고 미술관을 방문하고 미술관의 권위가 그러한 감동의 효과를 발현하게 한다는 것이겠죠.

1974년에 LA, Calaire Copley 갤러리에서 열렸던 마이클 애셔(Michael Asher)의 개인전을 기록한 사진을 보면 전시장은 작품이 없는 채로 텅 비워져 있는 듯 보입니다. 따라서 작품을 보려는 관객의 기대는 좌절됩니다. 흔히 관객들은 미술관에서 작품을 볼 때 그 작품이 미술관이라는 제도 안에 놓여 있다는 사실을 인식하지 못하죠. 그러므로 마이클 애셔의 작품은 작품을 없애버림으로써 제도로서의 미술 공간을 직접적으로 목격하게 만드는 방식이라고 봅니다. 미술의 문맥인 미술관이 작품의 진위여부에 우선적으로 작동한다는 사실을 극대화시키면 미술 공간 자체가 작품이 되는 것이겠고, 이제 전시장이라는 미술의 문맥은 작품을 만드는 조건이 아니라 그 스스로가 작품이 될 만큼 강력한 것이겠죠.

미술제도를 물리적인 조건이 아닌 비물질적인 체계임을 드러내는 프로젝트로

한스 하케(Hans Haacke)의 '모마 폴(MoMA Poll)'(1970)이 있습니다. '모마 폴(MoMA Poll)'에서 한스 하케는 당시 닉슨 미국대통령의 인도차이나 정책을 비판하지 않았던 록 펠러(Rockefeller)의 재선을 위해 투표할 것인지를 묻는 질문을 관객들에게 던지고, '예' 또는 '아니오'의 방식으로 투표를 하도록 했습니다. 이것은 1차적으로는 정치적인 목소리를 내는 작업으로 보이지만 록 펠러가 MoMA의 중요한 후원자였던 사실을 기억하면 미술관과 자본 간의 관계에 대한 문제 제기라고 할 수 있습니다. 'MoMA가 록 펠러의 후원을 받는다는 것은 정당한가'라는 질문을 하는 것으로 해석될 수 있습니다. 미술관에 대한 후원은 바람직한 듯 하지만 경제적인 후원은 자본을 통해 미술관에 영향력을 행사하는 방식이기도 합니다. 그래서 후원금이라는 자본의 정당성이 확보되지 않는다면 그것은 정당하지 않다는 것을 암시합니다. 미술제도라는 것은 더 이상 물리적 공간의 문제가 아니라 그 후원방식과 같은 비가시적인 제도의 차원이라는 문제의식을 드러낸다고 봅니다. 이런 이야기들은 미술관이라는 것을 좀 더 복잡한 제도로서 이해하도록 합니다.

현대사회에서 자본은 그 자체로서 미술의 생산과 유통에 깊숙이 개입하고 있습니다. 더 이상 자본은 미술관 등을 통해 그 권력을 간접적으로 발휘하는 것이 아니라 그 자체로서 미술의 생산 및 유포에 강력하게 개입하고 있습니다. 그것이 미술시장 그리고 상업갤러리 시스템이겠죠. 헬 포스터 Hal Foster가 상품미학을 언급하면서 소수의 경우를 제외하고 대부분의 팝아트와 옵아트는 미술을 상품화하는 것에 중요한 역할을 했다고 지적합니다. 신표현주의 미술이 80년대의 미술상품화의 예라면 90년대에는 네오지오 등이 있었고 영국에서는 데미안 허스트와 같은 사치(Saatchi)의 다수의 작가들이 상품미학의 극단적인 사례들입니다.

블랙 아방가르드의 대표주자인, 데이비드 해먼스(David Hammons)는 미술의 상품화를 풍자하는 작업, 'Bliz-aard Sale'을 1993년에 진행합니다. 말 그대로 길거리에 쌓인 눈을 뭉쳐 만든 다양한 크기의 눈덩어리들을 파는 것입니다. 누구나 구입할 수 있지만 보존하기는 어렵겠죠. 여기서 이러한 비물질화의 전략은 미술의 상품화에 대한 반대의 목소리를 내는 방법론으로 보입니다. 펠릭스 곤잘레스-토레스는 비물질화의 전략을 좀 더 유연하게 적용하는데, 자신의 애인 로스 Ross가 AIDS로 인한 합병증으로 사망하자 애인의 주검과 같은 무게의 사탕을 전시장에

쌓아두고 관객들이 가져갈 수 있도록 합니다. 관객들이 사탕을 가져가면 갈수록 사탕은 줄어들면서 그 죽음은 상징화하게 되죠. 여기서 벌어지는 상황을 다시 생각해 보면 그것은 작품을 구매가 아닌 방식으로 소유할 수 있도록 하는 겁니다. 플라토에서 있었던 개인전에서 목격했듯이 사탕 이외에도 대량으로 인쇄한 사진을 전시장에 쌓아 놓고 관객들이 가져갈 수 있도록 허용합니다. 미술품을 거래한다는 것은 미술품의 가치를 경제적인 가치로 환산한다는 의미도 있지만 동시에 미술품이 상품이 되는 과정이기도 합니다. 특히 미술품의 가격이 시장의 논리에 의해서 결정될 때 그것은 문화적 가치와는 멀어지고 상품의 가치를 획득하게 되는 겁니다. 곤잘레스-토레스의 작품도 콜렉터가 구입할 수 있지만 전시를 할 때마다 작품을 나눠줘야 하므로 콜렉터는 미술품을 소유한 사람이 아니라 나누는 사람으로 전환됩니다.

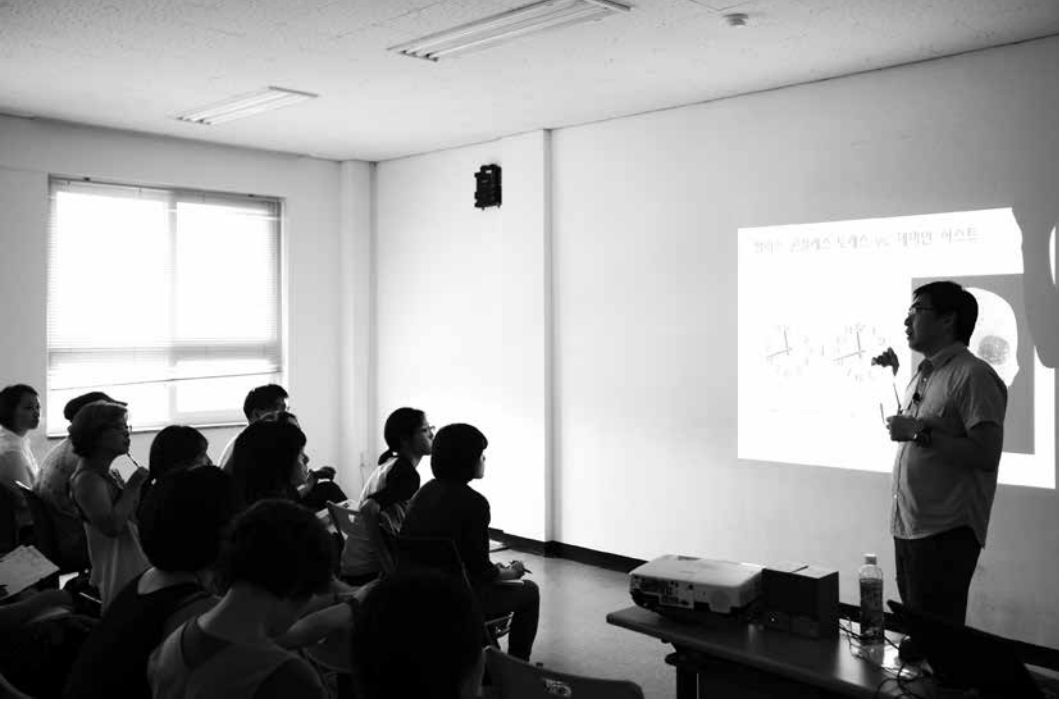
지금부터는 주체의 미술과 타자의 미술에 대해 설명하고자 합니다. 모더니즘이 포스트모더니즘으로 바뀌었다는 표현과 함께 주체의 미술이 타자의 미술로 전환되었다고 이야기를 하곤 합니다. 다 알고 있듯이, 근대 주체의 탄생은 1789년 프랑스혁명이라는 역사적 사건과 아주 긴밀한 관계를 갖고 있습니다. 프랑스 혁명을 통해서 자유의지를 가진 시민이 탄생했고 나아가 자신의 전 작업과정을 자유의지를 가지고 진행하는 창작의 주체로서 예술가가 탄생합니다. 그 자유의지를 가진 미술가는 보통의 인간들과 구별되면서 무엇보다 천재라고 하는 새로운 사회적 페르소나(persona)를 갖게 되었다는 겁니다. 창조성은 만들어지는 것이 아니고 그 사람 안에 이미 존재한다는 새로운 미술가 개념이 형성됨과 동시에 더욱더 배타적인 남성적 속성들이 이 특별한 페르소나에 추가되었다고 페미니즘 미술사에서는 설명하고 있습니다. 페미니즘의 등장은 이 주체가 도대체 무엇인가라는 분석의 시작이었습니다. 서양미술사에 미켈란젤로부터 잭슨 폴록에 이르기까지 왜 모든 위대한 작가들은 여성이 아닌 남성들이냐는 질문이 생기는 거죠. 그 결론은 주체로서의 천재 작가들은 대단히 제한적인 의미, 즉 '백인/이성애자/남성'이라는 것입니다. 린다 노클린(Linda Nochlin)은 자신의 글「왜 위대한 여성미술가들은 존재하지 않았는가?」에서 위대한 여성미술가들이 서양미술사에 존재하지 못했던 이유는 훌륭한 예술가가 되기 위한 교육으로부터 여성들을 배제시키는 등 제도적인 문제였다고 지적하면서 주체 중심적인 미술제도의 문제를 지적합니다. 중요한 것은 페미니즘이 미술제도의 문제를 정체성이라는 문화적인 관점에서 바라볼 수

있게 했다는 것입니다.

앵그르의 '호머의 신성화 (The Apotheosis of Homer)'(1827)에서 재현된 영웅적인 예술가 상은 주체로서의 위대한 남성의 이미지를 중첩시키고 있고, 이 배타적 주체의 이미지는 매튜 바니(Mattew Barney)와 같은 백인남성 작가들에서 의해서 여전히 유지되고 있음이 목격됩니다. 매튜 바니는 자신의 작품을 통해 카우보이, 카레이서 등 미국적 혹은 서구적인 남성성의 극적인 이미지들을 기꺼이 차용합니다. 주체로서의 미술의 문제는 주체를 영웅적으로 재현하는 것은 물론 대상화를 정당화시킨다는 겁니다. 재현체계의 가장 큰 문제가 사실은 여기에 있습니다. 미술이 주체 혹은 백인/이성애자/남성들이 보고 싶어 하는 어떤 것을 표현하는 방식이 된다는 것입니다. 그것은 타자를 주체의 시각에서 재현하는 것이고, 이러한 진단을 받아들이는 현대미술가들이라면 다른 사람을 대상화하지 않으려고 하겠죠.

여성주의의 입장에서 미술제도의 문제를 다룬 대표적인 사례는 게릴라 걸스(Guerrilla Girls)의 프로젝트들입니다. 이들은 통계를 바탕으로 포스터 형식의 결과물을 만드는데, 네 개의 대표적인 뉴욕의 미술관들이 1985년도에서 1986년도까지 일 년 동안 몇 명의 여성미술가의 개인전을 개최했는지 공개합니다. 이에 따르면 MoMA에서만 딱 한 건 있었네요. 80년대라면 그렇게 오래 전은 아니죠. 그리고 상업갤러리에 대한 통계를 보면 레오 카스텔리(Leo Castelli)를 제외하고는 0이 대부분입니다. 그래서 개선의 여지가 보이지 않는다고 계속 평가하고 있습니다. 그래서 제가 우리나라의 사례를 알아보고자 2012년에 문화관광부가 출간한『100명의 코리안 아티스트』를 정리해 봤더니 백 명 중에 여성작가가 29명이었어요. 30% 정도인데 게릴라 걸스의 통계 보다 결코 낫다고 보기는 어려울 듯해요. 32년이라는 시간의 차이는 물론이고, 또 하나는 우리나라 미술대학의 여학생 비율이 70-80%이고 남학생이 20-30%라는 사실을 생각해본다면 이 수치는 결코 긍정적이지 않죠.

흑인 작가인 프레드 윌슨(Fred Wilson)은 '마이닝 더 뮤지엄(Mining the Museum)'(1992)이라는 작업을 통해 미술제도가 정체성의 측면에서 어떻게 불평등한 구조를 합리화하는가를 드러냅니다. 그는 과거 흑인노예들에게 사용되었을 족쇄를 백인상류사회에서 사용했던 은공예품이 전시된 한 전시관의 가운데 포함시킵니다. 다시 말하면 박물관은 인종적인



이데올로기가 작동하는 공간으로 미국의 미술관과 유럽의 대부분의 박물관은 백인들의 관점에서 그 유물들이 선택 및 전시된다는 것이겠죠. 그런데 우리는 그것을 당연하게 받아들인다는 점에서 문제가 있다는 거죠. 이렇게 흑인작가들은 인종차별적인 관점이 미술제도에서 작동하고 있음을 드러냅니다.

이러한 문제점을 인식한다면 왜 여성주의에서 주체는 더 이상 부러운 존재가 아님을 이해하게 될 것입니다. 라캉(Jacques Lacan)에 의하면 주체는 거울 속의 이미지를 통해 자신이 완벽하다고 착각을 하게 되고 그리고 그 착각을 유지하기 위해 갑옷을 입은 전사가 된다고 합니다. 주체 자신의 위대함을 정당화하기 위해서 타자를 정복하고 대상화시키는 그 주체들은 부럽지 않다는 겁니다. 오히려 타자로서의 가능성 즉, 타자는 비록 약자이지만 이 불합리한 구조의 문제를 알아차리고 그것을 깊이 숙고하고 대안을 제시할 수 있는 위치에 있는 것입니다. 상대적 개념으로서의 타자는 주체의 총체성을 실현해 주는 하나의 보조적 역할자로 번역되지만

진보적인 타자의 의미는 이런 상대적 개념의 타자를 뛰어넘어 주류 문화에 대한 대안으로서의 의미를 획득한다고 봅니다. 우리는 권력의 체계 하에 있으며 이 권력에 저항하는 어떤 예외들이 필요한 겁니다. 그 권력의 체계가 작동되지 않는 사각지대가 바로 타자의 영역입니다.

타자로서의 정체성과 미술제도비판 작업을 연결시킨 중요한 사례로 테칭 시에(Tehching hsieh)의 'One Year Perfomance'를 소개하고자 합니다. 테칭 시에는 대만에서 태어나서 성장을 했지만 1974년 미국으로 밀항을 합니다. 그래서 불법 이민자이자 아시아 남성으로서 미국에서 체류를 하게 되죠. 테칭 시에가 미국에서 시작된 '1년 퍼포먼스(One Year Performance)'는 1978년 이후 수차례에 걸쳐 진행되었습니다. 첫 번째 '1년 퍼포먼스'는 스스로 만든 감옥에서 1년의 기간을 보내는 것입니다. 어쩌면 불법체류자인 자신을 1년 동안 감옥에 가두는 행위는 체포의 가능성을 피하여 자신을 가장 안전하게 보호하는 방식이 아닐까요. 반면에 2년 후 진행한 프로젝트에서는 실외에서 1년을 살아가는 것이었습니다. 봄, 여름, 가을, 겨울을 길거리에서 보낸다는 것은 결코 쉬운 일이 아니겠죠. 헌데 불법이민자라는 작가의 정체성은 실외에 노출되면서 겪게되는 신체적 위험과 함께 언제든지 발견되면 추방될 수 있다는 법적 제제의 위험성과 중첩되면서 그 의미의 층이 확대된다고 봅니다.

다시 말해 '아시안 불법체류자'라는 타자의 정체성이 전제되지 않았다면 이러한 의미들은 실현될 수 없었다고 봅니다.

나아가 그의 위험천만한 프로젝트는 타자로서의 자신의 사회적 정체성과 미술계의 타자라는 미술가의 정체성을 일치시키는 방식으로 이해됩니다. 1985년 시작한 1년 동안의 퍼포먼스에서 그는 예술에 관계된 어떠한 행위도 하지 않는 것을 실천합니다. 즉 예술에 대해 말하지도 않고, 보지도 않고, 만나지도 않는다는 이 프로젝트는 주류 미술계와 거리두기를 통해 미술제도에 대한 비판적 태도를 견지하는 미술가로서의 자신의 태도를 분명하게 밝히는 절차라는 점에서 매우 중요합니다. 1986년부터 테칭 시에는 13년 프로젝트에 돌입하면서 미술계에서 잊혀졌습니다. 1999년 12월 31일에 그의 13년 프로젝트의 완료를 선언하는 기념식은 미술가로서의 삶을 마감하는 순간이었습니다.

아마도 집단적 정체성이라는 것은 그 보편이라는 것을 가장 자연스럽게

구조화하는 방식일 것입니다. 감시의 체계가 작동되는 현실에서 나의 정체성이란 자동적으로 획득되는 것은 아닌 것 같습니다. 그리고 타자의 미술이란 단순히 나는 다르다는 것을 외치는 것이 아니라 내가 속한 미술계 그리고 사회를 비판적인 분석을 통해서 그 대안의 단계까지 추구할 때 가능하다는 것이 제 생각입니다. 그렇지 않으면 타자의 미술도 자기의 색다름을 강조하여 주목을 끌고자 하는 전략일 수 있습니다. 그래서 그 자신의 다름을 과장하는 것이 아니라 관점과 태도의 차이를 통해서 우리 사회가, 혹은 우리 미술계가 바라보지 않고 있는 문화와 미술의 사각지대를 문제시해야 할 것입니다.



Section Workshop
2013.08.07

정은영 (미디어아티스트)

정은영 작가는 이화여자대학교와 동대학원에서 회화를 전공, 졸업했고, 영국 리즈대학교 대학원에서 「시각미술에서의 여성주의 이론과 실천」으로 석사학위를 받았다. 개개인들의 열망이 어떻게 세계의 사건들과 만나게 되는지, 그리고 그것은 어떻게 저항이 되거나 역사가 되고, 정치가 되는지에 관심이 있다. 더불어 부단히 여성주의적 미술언어 확장을 도모하고 있다. 대표 작업으로는 다년간 여성국극 배우 공동체를 추적하는 〈여성국극 프로젝트〉(2008~현재), 동두천 미군부대 지역 여성들의 삶과 죽음에 대해 질문하는 〈동두천 프로젝트〉(2007–2009)가 있다

모바일을 통해 강연
동영상을 볼 수 있습니다.

누구의 '갑'도 아닌 예술가

안녕하십니까, 정은영입니다. 자료집에 나온 제 소개는 영상미디어를 대표하는 것처럼 부각이 되었는데 그렇진 않습니다. 어쩌다 보니 영상이라는 매체를 다루게 됐고, 지금까지 하고 있습니다. 저는 대학과 대학원에서 회화를 공부했습니다. 그리고 유학을 가서 페미니스트 아트를 전공했어요. 그리고 한국으로 돌아와 여러 일을 전전하다 다시 작가가 되었습니다. 지금도 분투하고 있습니다. 아마 여러분들과 비슷할 것이라 생각해요.

그리고 제가 이것을 준비하면서 도대체 어떤 청중을 대상으로 해야 할지 잘 몰라서 소위 예비작가라고 이름 붙여보고 그 타겟을 염두에 두고 준비를 했습니다. 그래서 제 얘기가 영 낯선 분들도 있을 거예요. 혹은 너무 익숙해서 들을 만하지 않다고 생각하실 분도 있을 거예요. 이를 양해해 주셨으면 합니다.

제가 여기서 궁극적으로 이야기하고 싶은 것은, 어떻게 예술가로서 작업할 것인가입니다. 나를 어디에 위치 짓고, 예술가는 도대체 무엇을 실천하는 사람인가, 어떻게 돈을 만들어서 작업할 것인가를 이야기할 것입니다. 그리고 후반부에는 제 작업을 보여 드리면서 이야기하겠습니다. 제가 어떤 식으로 작업을 하고 어떤 고민을 돌파해왔는지 이야기하게 될 것입니다. 제가 작가기 때문에 그 경험을 중심으로 이야기 드릴 수밖에 없고요. 모든 사람에게 공통된 것이 아닐 수도 있어요. 그래서 여러분들이 각자 그 맥락을 염두에 두셨으면 합니다.

자료집에 나온 제 소개를 다시 읽어보겠습니다. "이름 모를 개개인들의 들끓는 열망이 어떻게 세계의 사건들과 만나게 되는지, 그리고 그것은 어떻게 저항이 되거나 역사가 되고, 정치가 되는지에 관심이 있다." 그래서

저는 거대한 사회적, 정치적 사건들보다 개개인들이 어떤 들끓음, 어떤 식의 감정 폭발 등이 계속 역사 속에서 일어나고 있다는 것을 증명하고 싶습니다. 그래서 최근에는 여성 국극을 하는 커뮤니티를 추적하며 작업하고 있습니다. 여성국극이 무엇인지 전혀 모르시는 분들도 있을 것 같은데 그 부분은 후반부 제 작업을 설명하면서 같이 말씀드릴게요.

이렇게 특정한 공동체를 좇으며 하는 작업들이 녹록지 않은데, 그 공동체를 좇기까지 큰 자극을 준 계기가 동두천에서 작업하면서였습니다. 이 동두천 프로젝트가 내가 작가로서 무엇을 할 수 있는가를 고민하게 해주었던 작업이라고 생각합니다.

기본적으로 예술가는 어디서도 갑이 아니잖아요? 실은 갑이어야 해요. 자기고용체제로 살아가고 있기 때문입니다. 자기가 CEO이고, 자기가 직원이고, 자기가 다 알아서 하는 거죠. 그렇지만 누구에게도 갑질은 할 수 없습니다. 어디서도 갑으로 남아 있을 수도 없구요. 혹여 자기가 갑으로 남아있어야 한다는 생각을 하시는 분은 예술가로서 자신의 태도를 되짚어 봐야한다는 생각입니다.

보시는 것의 제목은 당연히 홍상수 감독의 영화 제목을 따온 것이구요. 저기 보이는 두 사람을 가만히 보며 생각을 했습니다. 누가 갑일까, 누가 예술가일까. 그리고 홍상수 감독의 영화에서 나오는 제정신이 아닌 것 같은 사람들이 예술을 하고 있을텐데, 적어도 우리가 정상적이다, 사회화되었다라고 말하는 그 주체들과 예술가들이 하고 있는 실천들이 어떤 공통점과 차이점이 있을까요. 그러려면 예술가들이 어떻게 작업을 해나가야하는지, 팽배한 자본주의 혹은 신자유주의 하에서 어떻게 살아나가면서 예술을 할까요. 어떻게든 노동을 해야하고, 돈을 벌어 작업을 이어가야 할텐데 이 임노동은 어떻게 실현할 수 있을까요. 그리고 우리는 예술가로서 어떤 임노동을 해야하는지.

저는 이런 고민을 해왔고 지금도 하고 있습니다. 실은 저는 많은 종류의 임노동을 해왔어요. 그리고 그 임노동은 제가 하는 예술에 큰 도움이 되지 않았습니다. 그렇다고 그것을 하지 않으면 종이 한장 살 돈이 없어지기 때문에 임노동과 제 작업의 일치, 통합은 늘 고민이었습니다. 또 한편으로, 내가 임노동을 하지않으면 경제적 곤궁 때문만이 아니라 불안하기까지 합니다. 돈을 벌지 않으면 마치 내가 사회의 일원이 되지 못한 것 같은

느낌이었기 때문입니다. 그 당시의 최저임금이 얼마고, 어느 정도의 노동시간으로 삶을 영위할 수 있을지 계속 계산해보는 거죠. 이런 식의 고민이 임노동 자체에 대한 고민으로 이어지게 되었어요. 여러분께 나눠드린 자료에 임노동에 대한 제 입장이 나와 있습니다.

저는 여러분들이 예비 작가라고 생각을 하고 있었기 때문에 이런 질문을 드리고 싶었습니다. 여러분들은 과연 어떤 돈으로 작업하고 생활하고 있습니까. 저는 정말 많은 일을 전전했는데요. 2004년부터는 서울에 있는 한 대안학교에서 일을 했고요. 그리고 나와서는 아무 일도 하지 않으려 하다가도 다시 불안해서 이런저런 일을 하기도 하구요. 지금은 작업으로 경력이 쌓이고 제가 가지고 있는 학위를 쓸 수 있게 되면서 각 대학으로 강의를 나가게 되었어요. 지금에 이르러 제 작업에 가장 도움이 되는 일을 할 수 있게 된 겁니다. 그리고 사실 강의를 한다는 게 굉장히 시간을 많이 소진하는 일이긴 합니다. 하지만 제가 그 강의를 하는 것이 지금까지 해왔던 어떤 일보다도 제 작업과 일치시키기 쉬운 이유는, 늘 작업을 하는 사람들과 만나고 작업에 대한 이야기를 나눌 수 있기 때문입니다. 학생들에게 당부하거나 묻는 말들이 제 자신에게 하는 말이기 때문입니다. 강의를 나가는 일이 시간이 많이 드는 일이지만 가장 즐거운 일이기도 합니다.

아마도 아직 어린 학생이라면 부모님의 돈으로 생활할 것입니다. 그러면 부모님께 잘 보여야 하고, 조부모가 막대한 재산을 물려준 것이 아니라면, 부모님이 은퇴하고 이들을 부양해야 할 부담이 생깁니다. 사실 부모님은 점점 나이를 먹을 것이고 우리가 예술로써 무언가를 보여주고 성공하기까지는 너무 긴 시간이 소요됩니다. 그리고 신자유주의 체제가 부를 유지하기 쉽지 않은 상황을 만들었습니다. 부가 자손으로까지 잘 유지되는 것이 힘들고, 계층 상승의 가능성도 희박해졌습니다. 세대 간 경쟁까지도 부추기고 있습니다. 그래서 이제는 누군가에게 의존하는 것으로는 작업하는 게 불가능하다는 생각입니다.

그리고 여전히 학생들이 가장 많이 하는 노동이 알바죠. 최저임금이 이번에 올라서 발표됐는데, 5120원인가 그래요. 계산을 해봤어요. 하루에 9 to 6 로 9시간 일을 하면 하루에 4만5천9백원을 벌 수 있어요. 한 달을 하루도 쉬지 않고 일하면 137만 원 정도를 벌 수 있어요. 137만 원이라는 돈은 언뜻 생각하기에 엄청나게 큰돈이긴 하지만 작업 하나를 하기 위해서는 130만 원 쯤은 하루에 날릴 수 있는 돈이기도 하죠. 그리고 생활을 하기

위해서는 월세도 내고 나면 교통비, 식비로도 빠듯한 돈이에요. 작가들이 많이 생존하는 방식은 부모님 장학금을 받고, 알바를 뛰고 각종 문화예술 기금을 노립니다. 각종 문화예술 기금이 실은 굉장히 많아졌습니다. 이 재원이라는 것이 우리가 상상할 수 없는 돈의 양이기 때문에 정말 많은 작가들이 엄청나게 경쟁해서 이를 타려합니다.

어떤 의미에서는 스스로 재원을 만들고 조직한다는 면에서는 바람직한 것입니다. 하지만 이 돈은 세금을 통해 마련된 공적기금으로 나와 있는 것인데, 모든 예술가들은 공적인 작업을 하지는 않아요. 어떤 예술가들은 오로지 성공하기 위해 작업하죠. 사적 욕망을 위해 작업을 하고, 가끔은 상업화랑에서 공공기금을 가지고 가서 페스티발 형식의 화랑 미술전을 하기도 해요. 저는 그런게 굉장히 비윤리적이라고 생각을 하거든요. 이를테면 어린 대학생들도 ASYAAF에 출품을 해서 작품을 팔 수 있다는 것을 알게되요. 그리고 문화 기금도 받고 싶어해요. 이런 공적, 사적 열정을 어떻게 조화시킬 것인가. 그리고 공공기금을 받았다고 해서 반드시 공적으로 써야하는가. 예술가가 살아가는 자체가 공적인 것이 아닌가라는 생각을 해보지만 굉장히 불편한 돈인 것이죠. 그리고 기금을 받는 경우 정산을 하기위해 여러분들은 일시적으로 회계사가 되어야합니다. 정말 엄청난 함정들이 도사리고 있어요.

그리고 요즘 굉장히 유행하는 자발적 후원기금. 텀블벅이라던가 하는게 있잖아요. 뜻있는 작업에 동의하는 사람들이 자발적으로 후원해주고 그 대가로 작업의 일부를 갖는다던가, 음악같은 경우에 씨디를 받는 다던가. 그런데 이 후원이라는게 도대체 어떤 의미인가라는 생각을 하게 됩니다. 자발적 후원이라는 것이 정체가 뭘까. 이를테면, 텀블벅을 통해 약 천만 원의 돈이 모여서 후원자들이 좋아하는 작업을 해서 돌려주면 예술가로서 나의 책임이 끝나는 것일까. 물론 문화예술기금과 자발적 후원기금이 가장 황폐한 상태에서 작품의 재원을 조달하는데 가장 좋은 방식이긴 합니다. 그런데 이런 질문들을 계속할 수 있겠다는 겁니다. 도대체 우리는 왜 후원을 받고, 후원자들은 나와 어떤 관계가 되어야하나. 이런 질문들이 계속 머리 속을 돌고 있어서 이 돈을 받는 것이 찜찜하기도 한 것입니다.

창업과 취업. 이 신자유주의 시대에서 그것은 자신의 시간의 120%를 써도 성공을 할까 말까한 상황입니다. 창업을 했다가 물러나는 사람들이 많고, 돈을 앞세운 가치들을 실현하다보면 작업하는 시간과 돈을 위한 시간 사이의

갈등이 일어나게 됩니다. 취업도 마찬가지라고 생각해요. 제가 2005년에 취업을 했습니다. 아침에 10시 출근을 해서 6시에 퇴근하는 곳인데 실은 24시간을 일해요. 밤에도 일해야하고 아무때나 전화가 걸려오고, 심지어 휴가 기간에도 전화가 와서 일을 해야합니다. 그렇게 일하고도 첫 월급이 120만 원이 나와요. 그러면 알바를 한달 내내 하는 것과 같은 돈이 나오는 거죠. 대신에 좋은 것은 4대보험이 나온다는 것, 그렇지만 요즘의 모든 직장이 계약직이죠. 재계약이 되지 않으면 직장도 사실 위태로운 거에요. 그런데 이일을 하면서 '작업은 언제 하지'라는 생각에 계속 휩싸이는 거예요. 이런 고민을 하다 5년이 흘렀어요. 5년 동안 한달에 120만 원, 마지막에 나올 때 보니 170만 원 가량 됐는데 그 돈을 열심히 모았더니 3천 만 원이 되었어요. 그 돈으로도 전세를 얻을 수가 없는 거에요. 보증금 천 만 원에 월세방을 찾았어요. 그런데 월세방은 매월 정기적으로 4,50만 원을 벌어야만 한다는 소리잖아요? 이렇게 전전하다가 경기창작센터로 오게 됐어요. 그래서 전세를 얻을 필요가 없어 차를 샀습니다. 이런식의 인생의 선택들을 해왔는데, 이게 아무리 인생의 계획을 세우고 노력을 해봤자 그 길로는 가지 않더라는 겁니다. 그 순간에 내가 선택할 것은 분명이 있었지만 항상 원하는 것을 선택할 수는 없었습니다. 내가 스스로 무언가를 만들어 내는 예술하기가 아닌 방식으로 계속 살아나가는 거죠. 그러다보니 기본소득, 최저임금 인상, 예술인 복지법에 대해 고민할 수밖에 없었습니다.

2011년에 시나리오 작가였던 최고은 씨가 굶어 죽었습니다. 실은 그 전에 구본주라는 조각가가 교통사고로 죽으면서, 삼성화재가 보험금을 어떤 식으로 책정해서 주는가가 크게 주목을 받았습니다. 당시 제가 이것을 지켜보면서 궁금했던 것은 이 삼성화재라는 대형회사가 예술가의 보험료로 어떤 가치척도에 따라 얼마를 책정하는지 였습니다. 삼성화재가 구본주라는 꽤 명성있는 조각가의 가치를 하루벌이를 하는 일일임금 노동자와 동격에 놓고 보험료를 책정하기 시작했어요. 예술계가 발칵 뒤집혔어요. 이 문제는 예술가에게 얼마의 가치를 투여할 것인가의 문제가 일일 노임 노동자와 동급이 되었다는 분노로 바뀌었어요. 도대체 예술가는 무엇일까요. 오늘 같은 땡볕에서 아침 9시부터 밤 9시까지 일하는 노임 노동자보다 예술가는 훨씬 나은 존재일까요. 예술이라는 가치는 척도를 매길 수 없는 어떤 다른 곳에 있을까요.

구본주와 최고은의 사건을 통해서 이 예술가라는 사람이 사회적인 존재일

수 있다는 사실을 많은 사람들이 알게 되었어요. 그렇지만 예술가들이 자신의 가치를 매겨주는 자본에 저항하는 방식은 굉장히 존재론적이었다고 생각해요. 내가 여기 있다고 말하는 거예요. 그렇게 말하기 위해서 일일 노임 노동자를 걸고 넘어진 것은 굉장히 치사했다고 생각하지만, 어쨌든 자신들의 존재를 드러내기 위한 심각한 싸움이었습니다. 이후 예술 노동자라는 말이 흔히 쓰이게 됩니다. 그래서 우리가 보통 어릴 때 읽었던 개미와 베짱이에서, 베짱이가 맨날 바이올린을 연주하는 것을 개미들이 일하는 것과 대조시키면서 노동의 중요성을 보여주잖아요. 베짱이가 아무리 예술을 해도 소용이 없는 거에요. 그래서 사람들은 베짱이들이 예술을 하는게 어째서 노동의 가치가 되는 것인지 이야기하기 시작했습니다. 사실 예술 노동이라는 것이 상당히 애매해요. 임노동의 가치에서 보면, 몇 시간 동안 어떻게 일해서 얼마를 버는 것인지 누구도 척도를 매길 수 없는 겁니다. 그래서 예술가들은 존재론적으로 노동자가 되어버린 거에요. 자기를 계속 노동자로 불러달라고 이야기하면서, 노동자임을 말할 수 있는 구체적인 것들은 그 안에서 사라져버리는 상황인 겁니다. 구체화시킬 수 있는 사람은 누구도 없기 때문에 실은 그것이 흐지부지 되면서 구본주 사건은 끝나게 되고 약 5년 후에, 최고은 씨가 죽게 되는 거죠.

최고은 씨가 2011년 1월에 죽어요. 2011년 한국은 초고도로 발전한 사회임에도, 서울 한 셋방에서 굶어 죽습니다. 이건 엄청난 트라우마에요, 예술가들에게나 정치인들에게나 시민에게나. 예술가들이 다 멍해 있는 상황에서 정치계가 움직이기 시작해요. 2011년 11월에 예술인복지법이 발의가 됩니다. 이 법에서 예술가를 누구로 규정해야 할 것인가가 주목받기 시작합니다. 그런데 문제는 예술가가 스스로 본인이 예술가임을 증명할 수 있어야만 하는 거예요. 그 증명이라는 것이 뻔하잖아요. 관공서에 전시를 했거나, 예술가라는 라이센스를 줄 수 있는 사람들로부터 받아야 하는 거죠. 이제부터는 삼성화재와의 싸움이 아니라 자기 존재와의 싸움, 자기 존재를 증명하기 위한 싸움이 되는 것이죠. 이 예술인 복지법은 상당히 이상한 지점들이 많지만 어쨌든 2011년에 제정이 됐고, 일명 최고은 법이라 일컬어지면서 일부 국회의원들에 의해 수정안이 발의되어 있습니다.

그리고 몇 년 전부터 예술대학들을 관통하는 어려움이 취업난입니다. 그래서 부실대학 판정을 받게 되는 상황입니다. 예술대학 출신들이 취업이 되지 못했다는 것은 결국 이들의 존재가 사회적 노동자가 되지 못했다는 것이고,

돈을 벌지 못하는 존재, 또다시 자신을 증명해야 하는 존재가 되는 것을 의미합니다. 심지어 교육을 받는 것조차 불편해진 겁니다. 사회에 나와 나를 증명해야 할 뿐만아니라 대학을 다니고 있음을 증명해야 하는 상황입니다. 제가 알아보니까 요즘 학부, 대학원이 등록금이 일년에 천만 원시대, 비싼 대학들은 한 학기에 700만 원까지 간다고 합니다. 그 학비를 벌기 위해 알바를 한다면, 한달에 꼬박 일해서 130만 원을 버는데 6개월 내내 일해도 한 학기 등록금을 댈 수가 없는 거예요. 그런 상황에서 예술대생이 자기의 존재를 증명해야 된다는 게 얼마나 억울합니까. 자본주의 사회에서 우리가 이렇게 많은 돈을 내고 학교들 다니고, 많은 돈을 소비를 위해 지출하는데 소비하는 자로 증명되지 않고 생산하는 자로 증명을 해야만 합니다.

제가 나이 40에 얼굴에 뭐가 확 났어요. 집에 갔더니 어머니가 이런 저런 화장품을 쓰라는데 그게 한 통에 20만 원인 거예요. 돈이 없어 살 수가 없다고 했더니 나이 40에 그거 하나 살 수 없냐고 잔소리를 듣기 시작했어요. 그런데 제 머리속에는 20만 원이면 내가 무얼 할 수 있을까란 생각이 들었습니다. 과연 우리가 돈을 어떻게 넘어 설 수 있을 것인가. 이 신자유주의 경제를 어떻게 넘어설 수 있을 것인가가 화두입니다. 작업을 위한 재원을 마련한다는 것, 임노동자로서 예술가의 정체성을 규정하는 것 이전에 자본의 자리를 뭔가 새롭게 만드는 것, 그리고 자본 너머의 자리를 도모해보기도 하고 상상하는 것들이 우리에게 시급한 것이 아닌가 생각을 합니다.

예술의 자리는 이러한데, 예술가라는 사람은 예술과 어떤 관계를 가지고 있고, 예술가라는 사람은 어떤 자리를 자기가 만들어야 하나. 지금 우리시대의 예술가의 자리가 이대로 좋은가. 이대로라는 말은 자본에 완전히 저항해서 자신의 자리를 만드는 것, 혹은 자본에 완전히 담함해서 작품을 엄청나게 팔거나 자본이 이동하는 냄새를 맡아 기금을 잽싸게 타먹는 것을 넘어설 가능성이 있을까라는 의미입니다. 이런 고민들을 어떤 방식으로 이야기할 수 있을 지 고민중이지만 시급한 것이라는 생각입니다.

이와 관련해서 조금 다른 얘기로 넘어갈 수 있을겁니다. 소위 예술이라는 것, 공동의 것, 정치라는 것이 어떻게 만나는 것이 가능할까. 이를 통해 새로운 자본의 자리를 배치할 수 있을까란 생각을 하게 됐어요. 칸트의 철학에서는 공통감이라는 것이 중요한 키워드로 등장합니다. 이 공통감이라는 것은, 칸트의 주장에 따르면, 우리가 예술작품을 볼 때

각자의 취향을 떠나서 완전히 보편적인 어떤 것이 존재한다는 겁니다.
그래서 칸트는 보편적인 모더니스트 미학, 형식주의 미학을 지지한
철학가이기도 하죠. 그래서 이 공통감이라는 것은 실은 우리를 굉장히
균질적인 취향으로 만들기 위해서 나온 말이라 생각할 수도 있지만, 한나
아렌트가 칸트의 공통감을 새롭게 일종의 공동체감으로 읽어요. 이를테면
우리가 공통의 감정을 가질 수 있는 것이 공동의 것을 할 수 있다는 것을
의미한다. 그래서 불편부당성이라는 말이 나와요. 치우치지 않은 고른
분배. 공통의 것, 공동의 것, 공적인 것들에 대한 감정, 감흥, 고민들이
이 자본에 대한 고통들을 넘어설 수 있게 하지 않을까. 자본이라는 것이
너무나 예술을 가치 완성적으로 만들고, 아주 개인적으로 소유할 수
있는 것으로 만듭니다. 대학생 때부터 ASYAAF에서 작품이 팔렸는지
안팔렸는지 고민하고 있는 거예요. 예술이 그렇지 않고 언제나 공적인
자리에 있어왔다고 생각한다면, 내 작업이 팔렸는지 안팔렸는지를 넘어서서
앞을 볼 수 있게 되는 것입니다. 예술은 제 생각에는 언제나 공적인 것이라고
생각을 해요. 예술이라는 것이 벽에 걸리는 순간 이미 공적인 것이 된다고
생각하고, 그럼으로써 그것을 공유할 수 있는 장소가 생겨나는 것이고,
언제나 공유의 장소 안에서 모든 일이 벌어지는 것이죠. 그 장소가 조금 더
상업적인가 아닌가는 따질 수 있겠지만 아무리 사적인 공간에 걸렸어도 그
순간부터는 예술가의 자리를 떠나 다른 사람들이 함께 그것을 볼 수 있는
공통의 자리를 만들게 되요. 그리고 예술은 언제나 당대가 가진 핵심적
문제를 읽게 해줬습니다. 그래서 예술이 아주 사적인 누군가의 일기를 보게
해준다기보다는 그것을 통해 당대가 가장 고민하고 있는 문제를 우리에게
전해줬다는 것이 저의 입장이에요. 그리고 우리가 공통이라는 감각을
무엇을 통해서 볼 수 있을까요. 이를 테면 모리스 블랑쇼라는 철학자는
우리는 모두가 죽는다는 사실을 알기 때문에 모두의 죽음에 대해 슬퍼할 수
있다고 했어요. 그리고 공동체 감각이라는 것은 공동의 목표가 있다는 것이
아니라 우리의 감정과 정서가 공동의 것으 로 얽혀 있다, 연결되어 있다는
것입니다. 이 정서적이고 감정적인 것이 정치적이고 역사적인 영역으로
넘어갈 수 있다고 보는 입장입니다. 버틀러라는 철학자는 상실감이 우리가
정치적 공동체를 느끼게 만드는 힘이라고 말합니다. 우리가 슬픔의 감정을
느끼는 것을 두고 굉장히 사적인 감정이라고 간주하고 탈정치화된 것이라고
느끼는 경우가 많지만, 실은 버틀러에게 있어서 이 상실감, 슬픔이라는
감정은 우리를 굉장히 복잡한 수준의 정치 공동체를 이끈다고 말하거든요.

우리가 공통적으로 느낄 수 있는 감정들, 특히 고통받은 감정들이 외부를 향해 열려있어야, 그리고 고통받은 자들이 정치적 주체로 들어와야만 한다는 이야기들을 철학자들이 많이 하고 있어요.

공동의 몸이라는 것, 정치적 공동체라는 것이 사실은 어려운 것이 아니고 아주 공적인 무언가를 같이, 계속 감응하는 어떤 것입니다. 외부에서 나에게 다가오는 이끌림 같은 것을 통해 자신이 의도하지 않은 어떤 행위를 했다면 그것이 나중에는 역사의 한 부분이 되어 있을 것입니다. 제가 처음에 소개를 하면서 말씀드렸던, 어떻게 개인의 욕망들이 정치적 맥락들과 만나는가의 의미가 이런 것입니다. 최근에 권명아라는 국문학자가 굉장히 많은 이야기를 해주고 있어요. 『무한히 정치적인 외로움』이라는 책을 권해드립니다. 완전히 슬픔, 외로움, 위기, 불안을 느끼는 개인들의 이끌림이 어떻게 혁명을 만들어 낼 수 있는가를 이야기해주고 있어요.

이런 것들이 소위 예술하기, 예술가들이 스스로를 어떤 실천을 하는 사람으로 자리매김하는가에 대한 저의 고민들이에요. 제가 이런 것들을 기반으로 하고 있는 작업들이 여성 국극 배우들을 만나는 작업입니다. 1948년에 여성 판소리꾼의 수가 갑자기 많이 늘어났습니다. 그 전에는 판소리를 할 수 있는 건 기생 뿐이었습니다. 당시는 기생학교라고 불리는 권번에서 훈련을 시켜 가게에서 일을 할 수 있도록 내보냈습니다. 모든 전통 가치들이 무너지고 한국 사회가 모던한 길로 가는 시기, 48년에 여성 명창들이 궐기 운동을 일으킵니다. 자신들을 기생으로만 여기고, 레슨을 받으려 해도 모두 남자 선생들 뿐이라 성적 학대를 빈번하게 당했습니다. 그래서 지금 명동예술극장 자리인 시공관이라는 곳에서 여성들로만 이루어진 창극을 처음으로 선보입니다. 옥중화라는, 춘향전을 번안한 극이었습니다. 이몽룡을 여성이 연기하는 것이죠. 당시 그것을 본 서울 시민들이 받아들이질 못하고 혹평을 합니다. 결국 그 극은 빚만 남기고 사라질 위기에 처합니다. 당시 그 공연을 함께 했던 임춘행이라는 전설적인 여성 국극 배우가 나섭니다. 그래서 50년에 극단이 출범합니다. 이 공연자들이 여성만 무대에 올라갈 수 있는 판소리와 무용을 곁들인 소위 한국식 뮤지컬을 계발해 낸 게 여성 국극입니다.

여성 국극이 엄청난 인기를 모았고 전쟁통에도 피난을 가서 공연을 할 정도였습니다. 전쟁이 끝나고 돌아와 폐허가 된 곳에서도 비주얼이 화려한 공연을 제공했습니다. 전쟁으로 황폐해진 사람들의 마음을 어루만져 주었던

여성 국극이 53년부터 58년까지 엄청난 인기를 다지게 되요. 저도 본 게 아니기 때문에 당시 인기를 구가하던 1세대 선생님들의 이야기를 통해서만 들을 수밖에 없었어요. 지금은 여든이 넘으셨어요. 정말 엄청난 수의 관객이 몰려와 언제나 들썩거렸다고 합니다. 그리고 무대의 기술적 수준, 시각적 수준들은 지금 우리가 볼 수 있는 공연과는 다르게 우월했다고 합니다. 이분들은 화려했던 과거의 향수에 빠져서 지금까지 살고 계세요. 지금도 간간히 공연을 하시는데 당시의 팬들이 와요. 이미 60, 70이 되신 당시 소녀 팬들이 자기 배우를 먹이겠다고 잔치음식을 싸오십니다. 팬클럽 모임을 갖는데 지금도 팬들이 배우 옆에 앉겠다고 싸우곤 한답니다.

저는 2008년 동두천 프로젝트를 끝내고 타인의 커뮤니티 속으로 들어가는 것이 과연 옳은 일인가 고민하고 있을 때 이분들을 만나게 되었어요. 그리고 이분들을 통해서 내가 타인들의 커뮤니티에 말도 안되게 침입하는 것이 아니라, 그 사람들이 가지고 있던 마음의 정동들과 감응하는 것이라고 느끼게 되었습니다.

그 분들과 인터뷰를 하고 그 분들이 가지고 있는 이야기를 가지고 작업을 만들면서 한 장의 사진을 걸게 됩니다. 이 사진은 작년에 돌아가셨던 조금앵이라는 스타 배우가 남기고 간 사진입니다. 이 남복을 하고 신랑의 자리에 서 계신 분이 조금앵 님입니다. 그리고 신부의 복장을 한 사람이 팬이었습니다. 팬이 조금앵 선생에게 자신이 죽기전에 하고 싶은 게 있는데, 당신과 결혼식 사진을 찍는 것이라고 말합니다. 이 부인은 예식장도 운영하는 부유한 사모님이고 남편도 있고 자식도 있는 정상적인 사람이었습니다. 그리고 조금앵 선생도 세차례나 결혼을 하셨고 각 아이를 다 기르셨던 분입니다. 촬영 세팅은 이미 끝나있어 팬 서비스 차원에서 촬영을 했습니다. 그리고 단원들을 데리고 가 하객인냥 사진을 찍은 겁니다. 그런데 나중에 조금앵 선생의 앨범에서도 사라져요. 많은 이론가들이 이 사진을 빌려가서 돌려주지 않으면서 굉장히 유명한 사진이 되어버렸습니다. 재미있는 것은 조금앵 선생이 돌아가시기까지 세번의 결혼을 하고 세명의 아이를 낳았는데도, 세 번 모두 사회적으로 정상적인 결혼은 아니었어요. 그래서 돌아가시기까지 유일하게 남아있는 결혼식 사진은 이 동성 간의 결혼식 사진인 것이죠.

그래서 저는 이 사진을 가지고 우리가 자연스럽게 믿고 있는 젠더라는 것이 무엇인가라는 의문을 가지게 되었어요. 젠더는 우리가 태어나면서부터

주어지는 것이어서, 남자로 태어났으면 남자다워야하고 여자로 태어났으면 여성스러워야하는 것이 자연스럽습니다. 젠더라는 것이 도대체 어떻게 결정되고, 생물학적 성을 받아 나오기는 하는데 그것이 어떻게 젠더를 결정하는 것일까요. 젠더란 사실 자연스러운 것이 아니죠. 태어나면서 생식기를 받아나왔지만 자신의 삶을 통해서 어떤 이끌림으로 살아왔는가, 그리고 어떤 수행으로 우리의 젠더를 자기 몸에 입는가라는 문제. 그래서 많은 젠더 이론가들이 젠더는 주어지는 것이 아니라 구성되는 것이다라는, 소위 후기 구조주의 사상을 따르기로 한 거죠.

이렇게 선생님들을 관찰을 하는 작업을 하는데 조금앵 선생을 비롯한 많은 배우들이 병석에 있거나 사라지고 계시는 실정입니다. 이제는 역사가 모이거나 기록될 가능성마저 사라지고 있습니다. 저는 이렇게 젠더의 표현, 젠더의 수행성이라는 측면에서 이분들을 연구해보고 싶었는데요. 계속해서 이분들을 만나면서 아까 말씀드린 예술가가 가져야 할 태도, 입장, 위치들, 그리고 우리가 감응해야 할 공동의 것들에 대해 계속 고민하게 됐습니다.

제가 영상을 통해서 많은 작업을 하고 있습니다. 그래서 기왕이면 제대로 된 작업을 보여드리는게 좋을 것 같습니다. 아까 보여드린 조금앵 선생의 웨딩사진을 가지고 간략하게 만든 영상이 있습니다. 그것을 먼저 보여드리겠습니다.

(영상 감상)

이 인터뷰에서 선생님은 어렸을 적부터 다른 여자애들이랑은 다르게 너무 남성적이었다고 하십니다. 그러면서도 사회적으로 여성이 해야할 모든 것은 다 해오셨다고 해요. 그렇다면 이런 사람들만 이 젠더의 수행이 가능한가 의심해 볼 수 있겠죠. 그래서 제가 만나게 된 또 다른 분이 이소자 선생님입니다. 이 분은 정말 여성적인 분이라 정말 소름이 돋을 정도입니다. 이 분은 여성적인 것들을 너무 잘 흡수하고 보여주시는데, 그것도 희한하더라구요. 이분에게 어떻게 그게(남성 연기와 실제 생활의 여성스러움이) 공존 가능한지 보고 싶었어요.

(영상 감상)

이 분은 정말 자기 집이에요. 그런데 정말 저런 꽃무늬가 화장실을 비롯해 모든 구석구석에 있어요. 모르는 사람이 그 분 집에 가면 아연실색을 할 정도로 여성적 연기와 우리가 소위 말하는 여성적 클리세로 가득한 집에 살고 늘 그렇게 하고 다니십니다. 그런데 무대에선 엄청난 남자 연기를 하세요. 특히, 맡았던 연기가 여성국극에서 '가다끼'라고 하는 악역이었거든요. 그래서 항상 주인공 남녀의 사랑을 방해해야 해요, 변학도 같은 역이죠. 그래서 옛날 연기한 이야기를 하다보면, 그분은 너무 나쁜 남자 연기를 해야만 해서 자신에게 남성적인 것이란 나쁜 거에요. 아까 조금앵 선생님에겐 남자다운 것은 로맨틱한 거라고 그래요. 사실 우린 남성성이라는 것도 알 수 없는 거예요. 개인들이 가지고 있는 삶과 모든 것들이 소위 자연스럽고 주어진 것이라는 젠더 안에 녹아있었다는 것을 확인하는 거죠.

초기에는 이분들의 연세가 80대시다 보니 카메라를 들이대는 것도 굉장히 피곤해 하시고, 직업이 배우다보니 늙은 모습이 찍히는 게 괴로운 거예요. 처음에는 거부를 많이 하셨는데, 커뮤니티에서 제가 녹아들기 위해선, '귀머거리 3년, 벙어리 3년'이라는 말처럼, 6개월 동안은 옆에서 사과 깎고 계란 삶고 이런 걸 하는 거죠. 청소하고, 설겆이 하고, 모셔다드리고 하면서 이분들이 저에 대한 경계를 풀고 어떤 이야기를 해주길 기다렸던 거예요. 첫 6개월 이후에 경계를 약간 푸셨을 때 카메라를 약간 밀착할 수 있었어요. 제 첫 작업이기도 했고, 밀착을 하면서도 여성국극의 어떤 특징들을 관객들에게 다시 한번 걸러 보여줘야 할 것인가가 관건이었기 때문에, 초기 작품들은 다큐 성격이 강합니다. 초기 선생님들을 졸졸 쫓아다니면서 만들었던 작품들은 제 생각이나 어떤 비판없이 그냥 보여주는 것이었습니다. 그래서 몇몇 작업들을 스킵하면서 보여드릴게요.

(영상과 함께 작가 설명)

이때 만든 작품들이 선생님들 연기의 특징을 잘 보여줍니다. 주인공이 리마이라고 해요. 매우 로맨틱하고 용맹한 역할입니다. 아까 말한 악역을 연기하는 사람, 삼마이라고 매우 까불거리는 역할도 있습니다. 세가지 남자역이 누구냐에 따라 성공 여부가 갈리거든요. 국극의 거의 대부분은 50년대 만들어졌던 '선화공주'라는 국극에서 온 경우가 많은데요. 선화공주에

실려 있는 서동의 노래의 대부분은 자기의 천박한 신분에도 불구하고 불길같은 사랑을 하는 내용이에요. 따라서 계급에 대한 비판이 많이 들어가 있으면서도 자기의 가눌 수 없는 사랑의 감정을 잘 표현합니다. 이를 테면, 천한 인물이 공주를 사랑해요. 그것은 자기의 세상을 바꾸고자 하는 어떤 의지와 상관없이 이 사람의 어떤 이끌림이에요. 그리고 정서적인 것이고 순전히 움직임 것이죠. 그것이 분출하는 순간 머슴이 아가씨를 사랑하게 되고, 천민이 공주를 사랑하게 되는 거예요. 그것은 이후의 시간에서 다시 조망한다면 엄청난 계급투쟁의 역사인거죠. 이런 식으로, 한 개인의 의지로 혁명을 이루고자 했던 것이 아닌데 이후의 역사들과 만났을 때 혁명의 단초가 되는 것들이 있었습니다. 당시의 선생님들도 그랬습니다. 처음에는 더러워서 못해먹겠다고 나선 것에서, 끊임없이 여성들이 남역을 수행하면서 젠더라는 것이 이렇게 보수적으로 만들어져야 하는게 아니라는 영감을 줍니다. 후대에 제 입장이나 탈구조주의적 입장에서 분석을 했을 때, 엄청난 젠더이론과 퀴어이론의 단초를 제공해주는 것입니다.

이 선생님들과 친해지고 나서는 촬영을 할 때 연출을 하기 시작했습니다. 일단 선생님들이 두 시간 이상은 따라오지 않으시고 뭘 하더라도 제 연출이 마음에 안드시는 거예요. 왜냐하면 국극은 엄청 화려하고, 엄청난 투자를 해서 누가 봐도 억소리가 나야 하는 건데 제가 경기창작센터 강당으로 모셔오니까요. 그러면 이 선생님들이 기가 막혀 하는 거예요. 내가 이런 무대에 설 사람이냐고. 어떻게 해서든지 협의점을 찾아야 했어요. 그리고 제가 이분들과 협의점을 찾겠다는 것은 이 분들을 제 작업의 대상으로만 쓰지 않겠다는 의지이기도 해요. 내가 이 대상을 만나고 직면하는 것이지 이 대상을 캡쳐하거나 이용하고 싶지 않다는 것을 증명하는 거예요. 몇 달을 설득을 해서 경기창작센터 강당에서 찍은 작업이 있어요.

(영상과 함께 작가 설명)

이 영상의 선생님은 자기 위의 바로 친언니가 당대의 가장 유명한 남역, 여역 배우였고 자신은 세자매중에 비교적 명성이 없었습니다. 그리고 이 세자매의 친 이모가 바로 전설적인 임춘앵 선생이었어요. 그래서 이 선생님의 경우 자신의 패밀리 비즈니스로써 이일을 했다고 볼 수 있죠. 그런데 이 분은 남성성에 대해 예술적인 것이라고 이야기해요. 남자는 멋이다라고 이야기를

하세요. 그래서 다른 선생님들은 가장 잘 남성을 표현한 작품이 무엇이냐는 물음에 춘향전, 주몽 등을 이야기하시는데, 이 선생님은 무영탑이라고 하셨습니다. 탑 같다가 이 여자 저 여자 어쩔 줄 몰라서 같이 죽는 남자가 제일 멋있는 거예요. 그래서 제가 여기에서 부탁드리기를 무영탑을 연출하는 연출가로 연기를 해달라고, 남역 배우를 지도해 달라고 했습니다. 그래서 지금 그 과정을 보여주십니다.

이렇게 친해져서 작게 나마 공연에 끌어들이고 공동체에 하나의 일원으로 들어가게 된 것입니다. 그런데 계속 쫓아다니다가 느끼는 것은, 이 사람들이 온-스테이지에 있건 오프-스테이지에 있건 모든 삶이 온-스테이지를 위한 준비인 거예요. 아까 이소자 선생님이 너무 여성적으로 집을 꾸며놓고 살지만, 집의 모든 소품은 여성국극을 준비하는 중이에요. 언제 무대에 설지 모르는데, 매 해 옷을 만들어 걸어 놓는 거죠. 자신이 예쁘다고 생각하는 옷감이 나오면 또 그것으로 옷을 만들어 걸어 놓고, 소품도 자꾸 만들어 놓구요. 저는 제가 작가라고 밝히며 살지만 하루 24시간을 꼬박 작품을 위해 살지 않거든요. 저는 이러저러한 사회적 역할, 경제적 생활 등을 병행하면서 사는데, 예술은 제 인생의 2 순위나 3 순위였던 것 같아요. 그리고 작업을 할 때 경중에 따라서 집중도가 달라집니다. 그런데 이 선생님들의 일반적인 24시간은 계속해서 여성 국극 무대에 언젠가 설지 모른다는 생각으로 사십니다. 81세의 노인들이요. 그래서 절 만나면 이 분들이 장래희망을 이야기해요. 이분들을 만나면서 그런 생각을 해요. 이 분들을 들끓게 하는 것은 무엇일까.

이 분들이 너무 연로하시고, 제대로 된 국극 무대를 만들어 드리지 않으면 모시기 힘든 탓에 최근에는 젊은 배우를 찾았어요. 원래 알고 있던 배우이긴 했는데, 이 배우가 선생님들과 문제가 많았어요. 선생님들은 당대의 이야기만 하는데 이 젊은 배우는 우리처럼 현실을 사는 사람이었고 매일 공연은 없는데 와서 감자를 쪄야하는 상황이었죠. 결국 직장에 들어가고 선생님과 인연을 끊고 지내다가 저를 만나게 되고 최근에 제가 하는 작업에 참여하게 됐어요. 제가 지금 그 배우와 작업한 약 15분짜리 동영상과 퍼포먼스 피스가 있는데요. 두 개를 완전히 보시려면 지금 제가 전시를 하는 아뜰리에 에르메스에서 볼 수 있습니다. 여기서는 스킵을 하면서 보여드리겠습니다.

개인의 들끓음이 어떻게 역사와 만나는가를 이야기 하고 싶어서,

삼마이 역할을 하는 조영숙 선생님과 공연을 하나 만들어 지난 페스티발 봄에서 올렸습니다. 여기선 공연이 두 개여서 뒤쪽은 스킵을 하고 앞을 보여드리겠습니다.

(영상 감상)

자신이 어떻게 해서 국극을 하게 되었는지 진술하게 했습니다. 이분은 다른 곳에서 발털이라는 국악 장르에서 일을 하십니다. 발털이라는 것은 재담꾼의 역할이라 재담에 능하세요. 여기서 본인의 삶을 통해서 역사를 재담으로 이야기하게끔 만드는 공연을 만들었습니다. 여기서 제가 몇몇의 장치들, CCTV나 기록영상들을 이용해 삽입을 해서 소극장 연극을 만들게 된 것이죠. 지금 보여드린 영상의 사진은 학창시절의 사진이에요. 그런데 거기에 구멍이 뚫려있는데 인공기가 들어가 있어서 오해를 피하기 위한 것이었다고 합니다. 개인적인 이야기를 하지만 그것이 역사적 맥락 속에 있는 것입니다. 이 작업의 백미는 자신의 삼마이 연기를 자랑스럽게 보여주는 장면입니다.

영상의 마지막에는 이 분이 사라져가는 것들에 대한 애도를 합니다. 본인이 사라지면 국극도 사라질 것이다. 그러면서 자기 삶을 회고합니다. 제가 여기에 노래들을 삽입하는데, 출연하는 개인들과 굉장히 얽혀 있는 노래들입니다. 이분(조영숙 선생)이 마지막에 부르는 노래는 매우 서럽게 임춘앵의 주연 대역을 했을 때 불렀던 노래를 부르며 끝을 내게 됩니다. 이 영상 상영이 끝나고, 아까 이야기한 이동우 선생이 자기 학생을 가르치는 마스터 클래스가 진행이 되요. 여기선 계속 남자를 연기하게 하는데 자기 제자가 잘 못하니까 객석에서 진짜 남자답게 생긴 사람을 데리고 남자 연기를 시키는데 더 못하는 거죠. 그런 방식의 훈련될 수 있는 젠더들, 만들어져 가는 젠더들, 그리고 수행이 되어가는 젠더들을 보여주고 싶었던 거예요.

지금 아뜰리에 에르메스에서 전시 중인 '정동의 막'이라는 작업을 보여드릴거에요. 약 15분 가량되는데 풀로 보여드리고 오늘 발표는 마치겠습니다.

(영상 감상)

최근에는 예술 형식에 대한 고민을 하고 있습니다. 예술적 형식이 어떻게 정치적인 미학이 될 수 있는가 고민 중입니다. 제 개인 경험을 미루어보면, 제가 영상을 다루게 된 것은 영상에 대한 애호 때문이 아니었습니다. 전 기본적으로 앉아서 컴퓨터를 보고 있는 것을 싫어합니다. 그래서 오랜 시간을 앉아서 편집을 하는 것을 싫어하는데 그럼에도 불구하고, 이것을 계속할 수 있었던 것은 개인적인 사정들이 있어요. 이것도 아까 말한 경제적인 활동을 어떻게 할 것인가의 문제로 돌아가는 것인데요. 초기에는 정말 페인팅도 했고 엄청 스펙터클한 것도 하고 싶었는데, 허리도 다쳤구요. 그런 것들이 쌓여가면서 제 작업실을 유지할 수 있는 능력이 없었어요. 그래서 작업실과 집이 없었어요. 그래서 작은 컴퓨터를 들고 다니면서 할 수 있는 작업을 찾으면서 이 일을 하게 된 것이죠. 당시에는 그것도 장비를 다 갖추고 시작한 것이 아니기 때문에 제게 유일하게 있던 것은 캐논에서 나온 G7이라는 오래된 카메라였습니다. 거기에 있는 동영상 기능을 이용해 작업을 했습니다. 매우 화질이 떨어지는 카메라로 작업을 하면서 오히려 확실히 보이는 게 아닌 것들에 대해 이야기 하고 싶었어요. 마치 장애인이 길거리를 다니기 너무 불편해서 나오지 않는 것인데 우리가 장애인이 없다고 말하는 것처럼 말이에요. 분명이 존재하는데 없다고 하는 것들을 매우 해상도가 낮은 형식으로 이야기하고 싶었어요. 그리고 영상도 매우 크게 틀어주는 게 아니라 구석에, 일부러 다가가서 주의깊게 들으려 하지 않으면 안들리는 것을 작업했습니다. 그런데 어느새 집에 있는 티비가 HD로 바뀌고, 극장에서 4D를 경험하는 세상에서 해상도를 낮추는 형식이라는 것이 사람들에게 과연 경험이 될까라는 고민을 하게 되었습니다. 이제 어떤 것을 스펙타클하게 제공하지 않으면 사람들이 그것을 향유할 수 없는 지경이 되어버렸다는 생각이 들었습니다. 지금 저에겐 그 형식을 어떻게 전유해서 다시 이야기할 것인가. 그냥 발맞춰 가야할 것인지. 그런데 기술 수준을 따라간다는 것은 그대로 자본입니다. 이를테면, 집의 테이블에서 편집하는 장비로는 설국열차를 만들 수는 없는 것이죠. 우리가 그 경험을 어떻게 배치하면서 본다는 것의 문제, 예술 형식이라는 것이 미학적 차원에서 다시금 얘기될 수 있을 것인가 이야기하고 있어요.

또 어쩌다 보니 배우들과 작업을 하면서 퍼포먼스를 많이 하게됐어요. 그 형식도 처음부터 제가 원한 것은 아니었어요. 늘 영상으로 피사체를 담아내는 역할을 하다보니 이 배우들과 제대로 직면하는 일을 하지 못하고 내가 항상 카메라 뒤에 숨어 있다는 생각이 들었습니다. 이 배우들도

자기만의 긴 호흡으로 무대를 장악하고 관객을 호령해야 하는 사람들이 카메라만 보면서 컷, 테이크 단위로 연기를 해줘야 하니 몰입이 안되는 겁니다. 내가 아무리 공연 언어가 없더라도 이 대상과 제대로 만나려면 공연이라는 형식을 쓸 수밖에 없겠단 생각이 들었습니다. 그리고 우연한 기회에 좋은 지원이 있어, 어렵게 시작했지만 좋은 작품을 보여줄 수 있게 되었습니다. 화려한 여성국극은 아니었지만 여성국극에 대한 재해석을 할 수 있었습니다. 저에게 원래 공연, 연극을 좋아했는지 묻는데, 결코 좋아하지 않았고 다른 작업을 위해 꾸역꾸역 해왔던 것이었어요. 작업이라는 것도 절대적인 쾌락만으로 되는 것은 아니라는 게 수확이었습니다. 어쨌든 나와 대상의 거리, 관계들을 해결하고 싶은 의지는 있었습니다. 작업을 한다는 것, 예술 형식을 어떻게 가져갈 것인가는 계속 저의 도전과 실험의 과정이라는 말씀을 드립니다.

극의 레퍼토리는 항상 이런 식이에요. '내가 입은 옷이 더럽다고 내 몸까지 천할소냐', '누구는 잘 태어나서 호피 덮고 자는데, 나는 왜 이런 곳에서 자야하나' '내 천한 몸에도 불구하고 불길 같은 열정으로 너를 사랑하리라' 라는 식의 대사들이 있는데, 임춘앵 선생님께서 이런 노래를 부를 때 자신을 이입해서, 자신을 던져서 불렀다고 해요. 저는 정말 신기했던게, 전쟁 이후 모든 게 폐허가 된 상황에서 극단적으로 시각적인 것이 부상했을까란 점이거든요. 나중에 다른 연극이나 공연들이 여성국극에 밀려 장사가 안되니까 인재들이 다 이리 모이게 되요. 그리고 무대 미술가들이 획기적인 아이디어들을 극에서 선보였던 적이 있었습니다. 그러던 것이 이제는 완전히 신파가 되서 계속 똑같은 이야기만 반복하고, 젊은 단원들에게는 아무런 상상력도 주지 못하는 거죠. 제가 이번에 섭외한 젊은 배우는 이제 마흔 살이 되는데 십년동안을 자기를 완전히 다 바쳐 국극을 했는데 자신에게 아무것도 남은 게 없다는 거예요. 그럼에도 이 분이 남자 배역을 하고싶어 하는 열망은 뭘까, 라는 것이 제겐 대단한 이끌림입니다.



Section Workshop
2013.08.07

조윤석 (문화기획)

조윤석 기획자는 건축가, 음악가이면서 문화기획자로 활동하고 있다. 1992년 홍익대학 건축학과 졸업했고, 1999 제1회 홍대앞 사람들 – 홍대앞 예술인들의 모임 주최, 2000~2001 홍대앞 아트 페스티발(놀이터 예술시장, 북페스티벌, 거리전시, 공연)을 기획하고 2002 홍대앞 예술시장 희망시장, 2003 전국 예술공예시장 네트워크를 설립했다. 2008 서울디자인페스티벌, 2009 광주디자인비엔날레를 기획 하였으며 이 외에도 영화, 출판, 건축, 인테리어 등 여러 방면에서 활동 중이다.

모바일을 통해 강연
동영상을 볼 수 있습니다.

왜? 커뮤니티와 예술

저는 건축가입니다. 이런 말씀드리기 민망합니다. 건축가인데 건축 작업보다 황신혜밴드니, 희망시장이니 이런 걸 했습니다. 제가 건축 일을 못하게 된 계기는 대학 다닐 때 환경문제에 민감했기 때문입니다. 당시에는 녹색연합이 생기기 전입니다. 경희대학교 조류학과에서 환경단체와 관련된 일을 했었습니다. 당시 경희대학교 조류학과가 우리나라에서 환경단체 역할을 했었습니다. 그리고 그때 우연한 계기에 건축이 환경과 밀접한 관계가 있다는 것을 알게 됐습니다. 그 당시에는 어땠냐면 전두환, 노태우 대통령 때 한창 주택 2백만 부 건설이라고 해서 건축과를 나오면 어쨌든 취직은 다됐었습니다. 제가 환경 쪽으로 눈을 뜨는 바람에 졸업할 때 건축을 더 이상하지말자고 마음먹었더니 취직이 안 되서 이렇게 20년 동안 엄한 짓을 하고 있습니다.

혹시 『야생초편지』의 저자 황대권 선생님을 아시나요? 그분은 독방생활을 13년 동안 하신 대표적인 양심수입니다. 그분은 공동체에 대한 꿈이 있으십니다. 지금 영광에 생태마을을 만들고 있습니다. 그걸 제가 설계를 하게 되었습니다. 제 프로젝트를 하기까지 20년이 걸렸습니다. 지금은 '아나킨프로젝트'라는 밴드를 하고 있습니다. 제 소개는 이렇게 잠깐 했습니다.

공동체라는 건 요즘에 굉장히 많이 나오고 있는 이야기입니다. 저 같은 경우는 예전에는 공동체에 대한 경험이 없었습니다. 자기밖에 모르는 성격이었습니다. 옆에서 무슨 일이 일어나도 관심도 없고 제가 좋아하는 것만 하던 타입의 사람이었습니다. 젊었을 적 공동체를 경험하게 되는데 제가 경험한 공동체를 말씀드리겠습니다.

홍대 앞에 테크노클럽이라는 것이 처음에 생겼을 때였습니다. 그때가 김영삼 대통령 시대였습니다. 제가 한참 놀러 다닐 때였습니다. 한참 세계화 때문에 영어강사들이 학교마다 배치되어 있었습니다. 그때 한국에 왔던 원어민들 중에서 노는 것을 좋아했던 친구들이 테크노라는 장르를 소개시켜줬습니다. 그들이 홍대에서 파티를 하고 춤추고 놀았습니다. 그래도 홍대는 제가 오랫동안 활동했던 곳이고 해서 그곳에 한번 가봤습니다. 근데 너무 황당했습니다. 밴드들이 생음악을 하면 거기에 맞춰서 춤을 췄습니다. 테크노클럽에 갔더니 컴컴하고 조명도 없었습니다. 지저분하고 깜깜했습니다. DJ가 앞에 있고 사람들이 DJ를 쳐다보면서 춤을 추고 있었습니다. 어떤 친구는 그 광경을 보고 무슨 모내기 하는 것 같다고 했었습니다. 적응이 안 되는데 그래도 음악에 관심이 있었으니까 놀게 되었습니다. 테크노음악이 비트가 강하고 중독성이 있었습니다. 따라서 해봤더니 재밌었습니다. 어떤 목적이 있는 게 아니라 춤 자체를 즐기게 되었습니다. 저도 그런 경험은 처음이었습니다. 한참 정신없이 춤을 췄습니다. 근데 어떤 기분이 들었냐면 단순히 이게 춤추고 논게 아니라, 뭔가 대단한 짓을 한 것 같은 기분이 들었습니다. 뭔가 뿌듯하고 같이 있는 사람들과 함께 뭘 해낸 것처럼 느껴졌습니다. 더 놀라운 것은 그때 영업이 끝나면 종업원들이 청소를 해야 하는데 손님들이 따라서 청소를 했다는 것입니다. 저도 같이 청소를 했습니다. 같이 청소를 하고 있는 옆에 있는 여성이 이성으로 보이는 게 아니라, 약간 가족 같이 느껴졌습니다. 그게 제가 처음으로 공동체를 인식하게 된 계기입니다. 이전까지의 관계는 사장과 종업원과 손님, 그런 식으로 관계들이 나눠져 있었는데 열심히 춤추다가 놀다보니까 하나가 되었습니다. 테크노클럽이 끝나면 새벽까지 청소도 같이 하고 같이 밥먹으러 가고 술도 한잔씩 하기도 했습니다. 당시 홍대 앞에 공동체적인 역할을 했던 게 테크노클럽이었습니다. 제일 재밌었던 것은 뭐냐면 DJ와 클럽 사장과의 관계가 지금 같이 종업원과 사장의 관계가 아니라 가족이나 형제 같았다는 것입니다. 만약에 DJ 동생이 대학에 가야하는데 돈이 없으면 사장이나 친한 사람이 돈을 모아서 돈을 내주고는 했습니다.

저에게는 그런 경험이 있었습니다. 다른 곳에서는 쉽지 않았을 경험인데 저는 이 시기에 그 장소에서 그런 공동체에 대한 경험을 할 수 있었고, 그게 저를 20년 동안 홍대 앞에 묶어놓은 계기가 되었습니다. 그 친구들이 좋았고, 그 친구들의 어려움을 해결해 주고 싶었습니다. 그런데 제가 돈이

없다 보니까 좌판이라도 깔자는 마음으로 홍대 놀이터에 나가서 물건을 파는 '희망시장'을 만들게 되었습니다. 거기 친구들이 공연을 하고 싶다고 하면 어떻게 해서든 공연 할 수 있게 해줬습니다. 그냥 이친구들의 자리를 만들어줘야겠다는 생각으로 공연기획을 시작한 것이지, 공연기획을 해야겠다는 생각은 전혀 없었습니다. 그래서 문화기획자, 공연기획자라는 말을 들으면 개인적으로 생소합니다.

공동체에는 함께 극복해야할 어려움이 있어야 합니다. 아까 '아나킨프로젝트'라는 밴드를 결성했다고 말씀드렸습니다. 우연한 계기에 다큐멘터리 감독을 따라서 저희 밴드가 덴마크에 가게 됐습니다. 그 감독님은 예전에 한국의 히피들에 대한 다큐멘터리를 연출하셨던 감독님이셨습니다. 왜 감독님 우리를 히피 밴드라고 생각하셨는지는 모르겠지만, 덴마크의 히피공동체에 가게 됐습니다. 이번 다큐멘터리에서는 한국의 젊은 히피들을 데리고 진짜 히피들이 살고 있는 곳으로 가서 같이 공연하는 것을 촬영하고 싶으셨던 것입니다. 거기가 어떤 곳이냐면 예전에 덴마크하고 스웨덴하고 전쟁을 했었을 때 해변의 방어기지였습니다. 2차 대전에서는 독일군이 기지로 이용했었던 곳입니다. 독일군이 떠나고서 거기가 폐쇄되어있어서 들어가지 못하고 방치된 공간이었는데 의심이 많은 한 친구가 담을 넘어서 들어가게 되었습니다. 덴마크는 그 당시 경제적인 사정이 어려워서 도시에서 젊은 친구들 중에 일자리가 없는 사람들이 많았습니다. 그 친구가 담 너머서 들어가서 보니까 너무 좋은 풍경이 펼쳐져있던 것입니다. 그 친구가 신문에 여기 들어가서 같이 살아보자는 내용의 광고를 냅니다. 그래서 2000명이 모였습니다. 그 2000명이 담을 넘어서 지금까지 살고 있는 것입니다. 거기는 덴마크 정부가 인정한 치외법권 지역입니다. 덴마크 헌법에 지배를 받지 않는 자치주입니다. 거기서는 자기들끼리 만장일치로 결정한 내용이 법입니다. 회의를 아침, 점심, 저녁 하루에 세 번씩 한다고 합니다.

공동체라는 것에는 항상 외부와 내부가 있습니다. 우리가 있으면 남이 생기는 것입니다. 외부와 서로 소통이 잘되는 공동체는 어렵습니다. 공동체가 잘 되면 잘 될수록 폐쇄적입니다. 아까 말한 덴마크의 히피공동체인 크리스티아니아(Christiania)는 유럽에서 지지를 받았습니다. 정부가 이들을 몰아내려고 할 때 마다 똘똘 뭉친 것입니다. 공동체는 내부로부터 붕괴 됩니다. 공동체가 잘되면 위기가 있다가 조금 뭔가 사람들이 들어오려고 하면 내분이 생기게 됩니다. 공동체는 그런 게 참 어려운 것

같습니다. 이런 외부적인 어려움이나 그런 게 없이도 공동체가 생성이 되려면 오히려 제가 목표했던 것은 최대한 배제하고, 내분이 안 일어나게 회원수도 늘리지 않아야 합니다. 정말 이 목적에 부합하는 사람이 남아있게 하고 싶은 게 목표였습니다. 목표라는 것은 없고 함께 어떤 것을 하고 싶은 사람들이 모일 뿐입니다.

그런데 결국은 우리들에게 자아라는 게 왜 그렇게 어려울까 고민을 많이 해봤습니다. 예전에는 내가 누군지 설명할 필요가 없었습니다. 쉽게 말씀드리면 누구냐가 없는 것입니다. 내가 태어났을 때부터 사람들은 내가 누군지 다 압니다. 내가 어느 집 몇째 아들인지 다 아는 것이죠. 내가 누군지를 설명할 필요가 없는 것입니다. 자아라는 것이 필요가 없는 것입니다. 나는 가족의 일원이고 어떤 공동체의 부분이지 내가 나로서 존재하지는 않았습니다. 예전에 가족들을 위해서 헌신적으로 살아갔습니다. 이건 말도 안 되는 겁니다. 그게 전에는 당연한 것이었습니다.

도시인들은 다양한 공동체를 꿈꿉니다. 그런데 전 지구적으로 성공적인 공동체는 몇 없습니다. 아까 말씀드린 덴마크에 크리스티아니아는 아주 성공적인 공동체의 사례입니다. 해적민주주의란 것이 있습니다. 해적들이 득세하던 그 당시에는 민주주의라는 게 없었고 왕이나 귀족이라든지 돈 많은 사람들의 세상이었습니다. 근데 당시 대항해시대에 무역이 열리고 무역이 열리는 과정에서 해적들의 판을 쳤습니다. 해적은 배를 타고 나가면 배 안에서 어떻게 해서든 살아야 합니다. 배 안에서 폭동을 막으려면 다수결의 원칙이 필요 했습니다. 다수결로 투표로 해서 결정을 따르게 하는 것이 해적 전통이었는데, 우리는 그게 민주주의의 기본이라고 설명하고 있는 것입니다. 반란을 물리적으로 제압하기 위해서 민주주의라는 제도를 허용을 합니다. 그래서 민주주의의 다수결은 문제가 많습니다. 만장일치라는 것은 시간도 많이 걸립니다. 그 대신 만장일치에는 어느 파벌이 생기지 않습니다. 민주주의라는 것은 자기 그룹을 만들어내고 그룹 이외 사람들은 배제합니다. 저는 만장일치라는 것은 어렵지만 불가능한 일만은 아니라는 생각을 하게 됐습니다.

공동체가 지속적으로 장기적인 시간을 갖고 발전을 하려면 젊은이들이 들어와야 합니다. 프랑스에서 스쾃팅 했던 '자유로운 전자들'이라는 그룹이 있습니다. 왜 자유로운 전자들이라는 그런 그룹 이름을 했을까 생각해 봤는데, 우리는 원자단위의 생명체들입니다. 그런데 원자는

구조적으로 고정되어있는 것입니다. 전자가 계속 이동을 계속 생명 현상을 유지하고 정보를 전달을 합니다. 예술가라는 것은 공동체와 공동체 사이를 자유롭게 넘나들면서 정보들을 전달을 해야 전체 공동체가 생명력 있는 더 지속가능하고 활기찬 공동체가 됩니다. 그렇게 해서 그룹이름을 지은 것 같다고 내 나름대로의 추측을 해봤습니다. 공동체에는 젊은 피가 수혈되어야 합니다. 공동체는 자기들만 독립적으로 존재할 수 없습니다. 외부와 사회와 계속 소통을 해야 합니다. 실패한 공동체에서 볼 수 있는 오류는 젊은 세대하고 소통을 못하게 되고 자기네들 끼리 형식화되고 고착화된다는 것입니다. 모든 공동체가 오래 유지되려면 사회와 소통을 해야 하고 젊은이들을 영입해야 합니다.

오랜 기간 동안 공동체에 대해서 고민을 많이 했었습니다. 그런데 요즘 왜 공동체가 트렌드일까 했더니, 자본주의가 갈 때까지 가서 작동을 안 하기 때문이라고 생각합니다. 공동체의 장점은 자발성입니다. 자발성의 커뮤니티가 형성되면 그냥 누가 뭐라고 안 해도 자발적으로 일을 합니다. 제 경험 위주로 말씀드리면, 공연을 만든다고 뮤지션을 불러도 제가 돈을 주지 않아도 괜찮았습니다. 그때는 공동체가 유지되고 있는 상황이었는데 지금은 관계가 딱 끊어진 것입니다. 지금은 공연을 시키면 돈도 안 되는 공연이라서 뮤지션들이 싫어합니다. 근데 공동체가 있을 때는 서로 도움을 주면서 유지할 수 있었는데, 공동체의 성격이 바뀌고부터 그런 게 없어졌습니다. 그래서 '홍대앞문화예술협동조합'이란 것을 만들어 보자고 했는데, 조합을 만드는 속도보다 자본이 잠식하는 속도가 더 빨랐습니다. 아무튼 지금은 예술가들에게 돈을 줄 수 없는 상황이 되었습니다. 문화예술창작기금이 없어졌습니다. 이게 신자유주의 때문입니다. 기금 받아서 작업하셨던 분들은 갑갑하실 겁니다. 커뮤니티가 서로서로 도와가며 일을 하기 때문에 그래서 요즘 커뮤니티와 공동체가 대세가 아닌가 싶습니다. 커뮤니티에서는 서로 필요한 것들을 돈이 아닌 것으로 해결할 수 있는 관계들이 생기게 됩니다. 제가 요즘 관심 갖는 영역이 뭐냐면 화폐 사용량을 줄이는 것입니다. 'Local Exchange Trading System' 이라는 것이 캐나다에서 처음 만들어졌습니다. 캐나다는 우리보다 먼저 IMF가 왔었습니다. 그걸 처음 시작한 분이 목수였습니다. 그 목수는 그동안 일을 해서 돈을 벌었는데, 경기가 안 좋아지니까 일거리가 없졌습니다. 그래서 이 사람이 지역 신문에 광고를 냈습니다. 자기가 목수인데 집을 고쳐드릴 테니까 자신의 딸에게 바이올린을 가르쳐주실 분을 찾는다는 광고를 낸

것입니다. 그러다가 어떤 바이올린선생님이 마침 광고를 보고서 연락을 해서 자기 집을 고쳐달라고 했습니다. 그 바이올린선생님은 목수의 딸에게 바이올린을 알려주고 자기 집을 수리한 것입니다. 돈 한 푼도 없이 서로 필요한 것들을 교환하는 것입니다. 이것이 품앗인데 이런 것들이 가능해지는 것입니다. 돈은 필요한 만큼만 쓰고, 나머지는 아는 사람들 내에서 해결할 수 있게 하는 지역 경제공동체, 생활공동체도 있습니다. 상당히 효율적인 시스템입니다.

결국은 좋은 공동체라는 것은 서로 좋은 경험들이 오랜 시간동안 쌓여있어야 가능한 것 같습니다. 공동체는 금방 만들어지지 않습니다. 아무리 노력을 해도 시간이 필요합니다. 다들 어떻게 하면 그런 공동체를 만들 수 있냐고 물어보시는데, 그 전에는 어땠냐면 작가들이 자기 작업실에 꼭 틀어박혀서 교류가 없었습니다. 그런데 저는 건축가라서 횡단을 할 수 있었습니다. 제가 제일 신났던 게 뭐냐면 남의 작업실을 기웃거리면서 탐방하는 것이었습니다. 제가 문화적으로 성장하게 된 배경은 남의 작업실을 방문하면서였습니다. 제가 일을 더 열심히 하게 된 계기가 있었습니다. 작가들 중에서 작업실 간판을 내리는 사람들이 있었습니다. 보통 장가를 가게 되면 가족을 부양해야 하니까 더 이상 그림을 못 그리지만 작업실은 유지를 했습니다. 그런데 결국은 아이가 생기고 아이가 학교 갈 때쯤에 작업실을 접어야 하는 상황에 닥치게 되는 것입니다. 꿈이 깨지는 소리를 들었습니다. 간절히 그림그리기 원했는데, 아이 키우고 아내의 눈치를 보느라 작업실을 접은 것입니다. 재능 있는 젊은 작가들이 계속 작업을 했으면 좋겠다고 느꼈습니다. 내가 건축으로 돈을 많이 벌게 되면 작가들을 작업실을 꼭 만들어줘야겠다는 생각을 하게 된 것입니다.

공동체를 어떻게 하면 잘 만들어볼까 고민을 하다가 여성들의 실력으로만 건물을 지어보는 일을 추진하게 됐습니다. 영광에 생명평화마을이라는 곳이 있어요. 이 공동체를 황대권 선생님께서 운영하시게 되었습니다. 여기 모이신 분들이 자아가 넘치시는 분들이라 좌충우돌하면서 잘 안됐습니다. 그 결과 공동체는 여성이 주도하는 게 훨씬 낫겠다는 결론이 내려졌습니다. 여기서는 여성들만을 대상으로 하는 건축학교를 운영합니다. 실재로 여성들이 건축기술을 배워서 전부 시도해보는 것입니다. 왜 그런 결론을 내렸냐면 남자들은 주어진 자기 역할만 합니다. 근데 여성들은 이 일이 끝나고 이쪽에 손이 필요하면 가서 자발적으로 일을 합니다. 그러니까

여성분들이 더욱 공동체 지향적으로 사고를 하는 경향을 보입니다. 남자들은 자기일 끝나면 손놓고, 도와달라고 사정을 해야 하는데 여자들이랑 그게 다릅니다. 여성연대분들하고 여성단체하고 처음 만나서 이런 아이디어가 있다는 말씀을 드리는 자리가 있었습니다. 미혼인 여성분들끼리 모여서 공동체를 이루고 싶어 하는 분들이 꽤 계신다고 합니다. 그분들이 결정적으로 부딪히는 게 건축문제입니다. 이 부분에 있어서 어떻게 해서든 남자들의 손을 빌려야 하는 것입니다. 그래서 그쪽 단체에서 이 제안을 상당히 좋아했습니다.

네팔에 있는 한 도시에서는 불교가 들어가 있는 국가들에게 땅을 영구 임대를 해줄 테니까 사원을 지으라고 했다고 합니다. 그래서 거기에는 전 세계 절들이 있습니다. 거기에 한국의 절들이 있는데, 한국 절은 18년 동안 짓고 있다고 합니다. 내년인가 완공을 한다고 하는데, 네팔은 건축에 대한 인력이 많이 없습니다. 우리나라는 시작을 못하고 있다가 스님이 동네 주변 사람들을 공사에 인부들로 쓰기 시작했다고 합니다. 하루에 일급을 주면서 기술을 가르쳤습니다. 그러면서 그 동네사람들이 스님께 18년 동안에 월급을 받아서 그 지역의 경제가 활성화 되었습니다. 전문가들이 아니고 아마추어들이 공동체 방식으로 건물을 지으니까 공동체가 만들어진 것입니다. 진짜 공동체를 만들려면 시간을 갖고 사람들이 자발적으로 참여를 하고 배워가면서 만들어가야 합니다. 그럼 서로 마음 맞는 사람끼리 이 지역에 남다보면 공동체가 되는 것입니다. 억지로 만들 수가 없습니다.

대부분의 공동체들이 다수결로 하면 안 된다는 걸 알고 있습니다. 삼분의 일 이상의 동의가 필요하다는 것만 갖고는 공동체가 작동을 하지 않습니다. 나머지 사람들이 배제되어버리니까, 아까 해적처럼 한 배를 탔으면 반란이 일어나게 되는 것입니다. 어떤 식으로 의사결정을 만들어내느냐가 중요합니다. 그래서 시간이 걸립니다. 납득하고 받아들일 때까지 말입니다. 황대권 선생님이 번역하신『새벽의 건설자들』이라는 책이 있습니다. 이 책을 보시면 공동체에 대해서 조금 더 이해할 수 있게 되실 겁니다.

공동체는 아쉬운 게 있어야 공동체가 됩니다. 제가 3년 정도 장흥에서 살아봤는데 거기는 전체 24가구가 중에서 5가구가 귀농한 집들이었습니다. 관계라는 게 아쉬운 것이 없으면 안 만들어집니다. 일부러 아쉬운 것들을 조금 만들고, 공동의 공간들과 공동의 소유가 있어야 공동체가 됩니다. 작가들은 공동 작업들에 익숙하지 않아서 꼭 고양이 같은 존재들인 것

같습니다

커뮤니티아트에서 너무 안 좋은 사례들이 많습니다. 커뮤니티아트라는 것이 나오게 된 계기가 미국이 뉴딜 정책 때였습니다. 정부에서 아티스트들에게 벽화도 그리게 하고 지역의 기록 사진도 찍게 하면서 일자리를 만들어줬습니다. 뉴딜정책 때 지역을 돌아다니면서 노래잘하는 사람들을 기록했기 때문에 지금의 미국 블루스가 남을 수 있었습니다. 젊은이들이 와서 마을에 벽화를 그리면서 지역 공동체에 활기를 불어넣습니다. 젊은이들이 공동체에 기여합니다. 그러면서 공동체가 다시 부활하게 되는 것입니다. 지금 진행하고 있는 커뮤니티아트는 그냥 사업에 지나지 않습니다. 기금을 받기 위한 것일 뿐이지요. 지역 어르신들과의 교감 없이 기획서 낸 대로 그림 그리고 돈 받는 경우가 많습니다. 그럼 안 됩니다. 문화예술의 시대는 이제 간 것 같습니다. 많은 이들이 이제 윤리도덕의 시대라고 이야기들을 합니다. 어떤 공동체와 어떤 집단이 새로 생기면 정치, 경제영역이 공동체를 이끌어나갑니다. 먹고살아야 하니까 말입니다. 그런데 먹고 살만해지면 문화예술들이 필요하게 됩니다. 예전에는 근대화가 진행되면서 사람들이 농촌에서 도시로 왔습니다. 그러면서 내가 누구라고 설명할 필요가 생기게 됩니다. 도시는 계약 관계로 이루어져 있습니다. 시골의 작은 공동체 개념을 갖고 있던 사람들은 사장님이 아버지같이 느껴집니다. 일 이외에 인간적인 삶에 기대게 되는 것입니다. 근대기에 서울로 상경한 이들에게는 계약 관계는 한 번도 경험해보지 못한 일입니다. 이들은 계약 관계의 이익집단에 속하기 시작한 것입니다. 어떤 공동체가 만들어지려면 윤리 도덕의 세계가 필요합니다. 어떤 규율과 어떤 규칙들을 만들어야 하는지, 공동체를 만들어보면 그게 굉장히 필요하게 되는 것입니다. 제가 조직한 협동조합에서는 거꾸로 나이 어린사람 위주입니다. 공동체에서 젊은 사람은 꼭 필요합니다. 어떻게 해서든 젊은 사람이 중요한 결정을 맨 마지막 순간에 하게 합니다. 이것은 일종의 실험입니다. 그런 문화를 만들어보려고 하고 있습니다.

<개 같은 내 인생>이라는 북유럽 쪽 영화가 있습니다. 거기 보면 약간 모자란 사람 같은 마을의 예술가가 있습니다. 북유럽 바이킹의 선두에는 죽음을 두려워하지 않는 광인들 집단이 있었습니다. 예술적이고, 창조적이고, 창의적이어서 지루한 일을 반복을 못하는 그런 특성들이 있는 사람들은 마을마다 있었습니다. 그런 사람들은 마을 사람들을 즐겁게 해주는

역할을 해주었어요. 그 영화에 나오는 예술가처럼 말입니다. 저는 그 영화에 나오는 에피소드인줄 알았는데 그게 전통이라고 합니다. 예술가들이 마을 입구에 뭘 만들어 놓는다던지, 대문에 색깔을 칠해놓는다던지 그런다고 합니다. 영화 속에 이 사람은 농사는 안 짓고 밥을 얻어먹으면서 주민들을 위해서 재미있는 일을 기획하고 만들어냅니다. 제가 거칠게 이야기하자면 부자들의 증명서 같은 것을 예술이 했다면 커뮤니티예술은 공동체 구성원들을 위해서 봉사하는 그런 역할이 되지 않을까 싶습니다.

꼭 틀을 넘어서는 사람들이 있는데 저는 그런 친구들이 예술가라고 생각합니다. 보통 대부분은 주어진 규율이나 법이나 그런 제도에 한해서 지내고 있는데 그것을 뛰어넘는 친구들이 있습니다. 경직된 대한민국 사회에서는 새로운 것을 생각할 수 없습니다. 틀을 뛰어넘는 것이 아니라 틀 안에서 잘 적응해나가는 사람들을 키워내기 때문에 예술가들이 별로 필요가 없었습니다. 공동체는 항상 위기가 있습니다. 극복해야 할 일들이 있는데 그럴 때 틀 안에서만 사고하는 사람들은 대응하기 참 어렵습니다. 아직 한 번도 경험해 보지 못한, 아직 모두들 한 번도 마주치지 못한 상황을 대처하는 사람들이 창조적인 사람들인 것 같습니다. 상상력이 있어야 가능한 것입니다. 그 공동체가 조금 더 성숙하게 개성 있는 사람들에 대해서 어떻게 대해야하는 줄 알았다면 그렇게 가혹하게 하지는 않을 것 같습니다. 근대를 겪으면서 유럽사회는 그런 재능과 특정적인 유전자를 어떻게 대해야하는지 이미 학습 되어있습니다. 사실은 우리는 사회에서는 예술가들이 기여한 바가 별로 없습니다. 제가 제일 기억에 남는 것이 촛불집회 때입니다. 그때 그곳에 모인 사람들의 마음을 형상화 해낼 수 있는 사람들은 예술적인 재능이 있던 사람들이었습니다. 그 운동가들은 광장으로 나와서 얼마나 광우병이 심각한지, FTA가 얼마나 불합리한지를 이야기 했지만 정말 이 마음들은 모아내는 것은 촛불 소묘의 역할이 컸다고 생각합니다. 그 외에 우리의 예술가들은 무슨 고민을 했을까요. 그림을 잘 팔아야 되겠다는 생각이 더 크지 않았을까합니다. 참 안타깝습니다.

제가 요즘 제일 관심 있는 것은 점점 더 사람들이 가난해지고 있다는 것입니다. 길바닥에 나앉아야하는 세상이 되고 있습니다. 이건 전 지구적인 현상입니다. 돈이 없어도 즐거울 수 있는 방법이 공동체라고 생각합니다. 우리 모두는 돈을 쓰는 삶을 살아야 하는데 공동체를 구성하면 좀 낫지 않을까요?



Section Workshop
2013.08.07

최정화 (시각작가)

최정화 작가는 가슴시각개발연구소의 소장으로 활동하고 있으며 '복합문화공간 꿀' 을 운영하고 있다. 수상경력으로는 1986년 중앙미술대전 장려상, 1987년 중앙미술대전 대상, 2005년에는 일민예술상, 2006년에는 올해의예술상을 수상했다. 2006년 대구비엔날레, 2010년에는 17회 시드니비엔날레, 2012년에는 제1회 키예프비엔날레 등 다양한 비엔날레에도 참가하였으며 최근에는 대구시립미술관에서 〈연금술〉이라는 이름의 개인전을 개최하였다.

모바일을 통해 강연
동영상을 볼 수 있습니다.

작가의 셀프 프로모션

저는 최정화입니다. 누구부터 발표 하실거죠?

(참가자 작품 프리젠테이션 1. 양희성)

양희성 안녕하세요. 저는 양희성입니다. 최근에 자연과 인간의 소통을 주제로 이야기를 나누고 있습니다. 환경에 관한 이야기라기보다는 자연에 대한 얘기를 주로 하고 있고요. 간단하게 작업에 대한 이야기를 하겠습니다. 저는 먼저, 정치적인 예술을 하려고 노력하는 편입니다. 예술가는 정치적 목소리를 내야 하는데 어느 지점에서 낼 것인지 고민을 많이 했습니다. 무엇보다 소외받는 존재들에 대한 것, 그들의 목소리를 내야 하지 않을까 생각했고요. 그러다 보니 과학과 논리가 중심이 된 사회에서 가장 소외받는 것이 자연이라는 생각이 들었습니다. 이것을 주제로 장막 설치 작업을 진행했습니다. 장막을 설치하고 이 속에서 일상적 퍼포먼스와 다양한 시도를 같이 했습니다. 장막을 설치하고 한 달 동안 화분에 흙을 채우고 씨앗을 심었습니다. 실내에 위치한 장막 안에서 식물이 자라나는 동안 주변을 지나는 사람들은 식물의 생장을 바라보게 됩니다. 시민에게 물 주기, 화분 지키기 등을 요청하며 생장과정을 공유하는 것이 이 작업의 핵심입니다. 어느 정도 식물이 자라나 꽃이 필 무렵 나비가 나타납니다. 그 나비가 알을 낳고 식물과 함께 애벌레도 자랍니다. 이런 식으로 작업을 통해 하나의 소통을 이루고 있습니다. 이 작업을 하면서 가장 많은 고민은 열린 구조에 관한 것이었습니다. 요즘 많은 곳에서 열린 구조에 대한 실험이 일어나고 있는데, 이제는 관계적 제도로써 많은 지점들을 이루고 있잖아요. 저는 이 과정에서 너무 열린 구조는 사람들에게 너무 오픈을 하는 것이란 생각을 했어요. 그래서 열린 구조를 통해 작품에 대해 다양한 해석을

할 수가 있고, 작가 또한 사람들에게 전할 수 있는 메세지는 없을까 생각을 하면서 작업을 진행했습니다. 나비가 장막에 출현하고 자라나 장막을 벗어날 때 재미있는 느낌이 일어나더라구요. 제가 학교 안에서 작업했는데 나비가 장막을 벗어나 학교를 떠돌아다닐 때 학교 내 사람들에게 여러 감정을 불러일으키는 것 같았습니다.

그리고 동시에 사진 작업도 진행했습니다. 나비 허물로 포토그램 작업을 했어요. '꿈의 허물' 이라고 하는 시리즈입니다. 이를 통해 다시 한 번 성장에 대한 이야기를 할 수 있었습니다. 한동안 자연을 가지고 작업을 하다가 연애문제로 작업이 되지 않는 순간이 오더라고요. 당시에 헤어진 여자친구 때문에 머리가 너무 아파서, 도저히 스트레스를 받아서 작업을 못하겠다고 하던 순간이 왔어요. 그래서 또 다른 작업 하나를 더 시도했습니다. '말할 수 없는 이야기' 라는 작업입니다. 당시의 여자친구가 너무 미웠어요. 그래서 나는 이것을 어떻게 받아들여야하는가라는 질문을 하다가 어떻게든 이 감정을 풀어야겠다는 생각을 했습니다. 영상을 만들어서 제 이야기와 다른 이야기들을 혼재했습니다. 홍상수 감독의 영화, 해원의 사운드트랙을 가지고 꾸몄습니다.

제 감상은 작품이 너무 세련되었다는 겁니다. 작가는 세련된 것보다 막말을 해야되고 불평불만을 해야되고, 소리도 치고, 비명도 지르고, 간지럽히기도 하고 그래야 하는데 너무 세련되서 불편한 지점들이 있었어요. 제일 마지막에 보여줬던 게 좋았습니다. 엑스맨 나온 것. 젊은 사람만이 할 수 있는 것을 해야하는 게 제일 좋은 것 같아요. 너무 거창한 이야기를 하려고 하는게 불편해요.

∞

(참가자 작품 프리젠테이션 2. 박카로)

박카로 제 이름은 박카로라고 합니다. 제가 작업을 할 때는 무슨 생각이 있어 거창하게 한다기보다는, 없는 것을 있게 하는 것이라는 정도만 새겨두고 작업을 합니다. 그리고 어떤 작업이라는 생각보다는 재미있을 것 같은 걸 해보는 편입니다. 하나씩 보면서 설명하겠습니다.

이것은 사진작업인데 '내가 포장하는 방법' 이란 제목입니다. 작년 처음으로

사진 수업을 듣게 되었습니다. 그때 했던 생각이 아이들이 정규코스를 다니는데 저는 실업계를 나왔거든요. 내가 만일 상품으로서 고깃덩어리처럼 포장이 된다면 어떨까란 생각이 들었습니다. 친구들의 도움을 받아 렙으로 둘둘싸고 사진을 찍었어요.

다음은 어딘가 숨는 작업입니다. 어릴 때를 생각하면 항상 저는 어딘가 숨기를 원했고 자기만의 공간을 가지려고 노력했습니다. 제일 좋아하는 공간이 화장실인데, 화장실을 일상 생활 공간처럼 꾸며서 그 곳에서 노는 걸 찍어보고 싶었어요.

이건 자웅동체라는 것인데, 제가 약간 남성에 대한 이상이 있거든요. 왜 남성의 생식기를 타고 나지 못 했는가라는 생각을 한 적이 있어서 합성을 한 것입니다. 이건 남성이 되고 싶다, 마초적이고 싶다고 한 작업이 아니라 그냥 재미있을 것 같아서 했습니다.

제가 항상 꾸는 꿈은 누군가를 강간하고 섹스를 하는 것이에요. 내가 현실에서 그런 걸 안하기 때문에 나타나는 건가. 그래서 남자 친구들을 엄청 먹었어요. 제가 원하는 것은 한 20년 뒤에 단체 관광 섹스를 하는 것이었어요. 그런데 사람이 없어요. 처음에 5명까지 모았는데 촬영 당일 날 2명 밖에 없는 거예요. 결국 세명이서 쓰리썸 비슷하게 할 수 밖에 없었어요.

이것도 남성 판타지인데요. 제가 2-3년 동안 겨드랑이 털을 길렀어요. 이걸로 작업을 하려고 했는데 주변에서 너무 페미니즘적으로 가는게 아닌가, 게다가 남자 친구가 도저히 못 참겠다고 해서 이번 여름에 밀었습니다.

이건 제 친구들이랑 노는 모습입니다. 친구들이랑 취해서 사진찍구 뒹구는 걸 좋아해서 친구집에서 찍기도 하고 우리집으로 부르기도 하고, 파티 공간을 만들어서 브라자 파티를 만들기도 하고 그랬습니다.

이건 사춘기 시절의 그림들입니다. 감수성이 예민한 시기였는데, 누가 나에게 손을 건내줬으면 좋겠고, 날 이해해줬으면 좋겠다는 등의 생각들을 할 때였습니다. 이 그림이 웃긴건, 이 지퍼를 열어야지만 사람이 있는 걸 볼 수 있는 거예요. 이런 식으로 나 힘들었어라고 말하고 싶었던 것 같은데 지금 보니까 약간……

이것 나무판에다가 제 전신을 그린 겁니다. 그리고 벽에 세워서 나와 내가 마주보는 효과를 주려고 했습니다. '내가 나를 보는 시간' 이라는 제목입니다.

이건 제가 처음으로 그린 유화입니다. 나무를 구해서 목공소에 맡기고 젯소를

사다 발랐어요. 그리고 유화물감도 없이 수채화 물감만 있는 상태였습니다. 어디 찾아보니 계란이랑 섞는 것이 나와서 계란 노른자에 수채화 물감에 섞어 그림을 그렸습니다. 그런데 일주일 지나니 썩기 시작하는 거예요. 아쉬운게 어머니가 작품을 내다버려서 사진을 찍지 못했다는 겁니다.

제가 타투를 하는데, 관심있는 사람은 연락바랍니다. 그림에서 하는 거랑 팔에서 하는 거랑은 많이 다르더라고요. 그런데 이미 서양의 작가들이 타투를 서로의 등에 해주는 걸 많이 했기 때문에 별의미가 있다기보다는 홍보용으로 보여드린 겁니다.

이건 제가 도자기를 했었는데, 도자기 흙을 어떻게 할까하다가 별 뜻 없이 만들어 본 작품입니다. 이것도 소포처럼 사람들이 무언가를 주고받는다는 의미를 가지고 만든 것입니다.

이것은 관음증을 표현하려 한 것입니다. 손 모양이 무언가를 들여다보는 것처럼 되어 있고 그 속에 LED 조명을 달아 어두운 곳에서 은밀하게 보는 시선처럼 나타냈습니다.

이 영상은 친구와 둘이 연주하는 장면을 찍은 건데요. 친구와 저는 이 악기들을 다루지 못해요. 그냥 아무 소리나 내고 있는 것입니다. 이런 식으로 친구랑 놀다가, '이거 해보지 않을래' , '이거 핸드폰 영상으로 남기면 재미있겠다' 하고 만든 것들 입니다. 다음 영상은 제 일대기를 그려본 것입니다. 나오는 나래이션은 아무 뜻도 없고, 영어도 아니에요. 이런 식으로 과자를 주워 먹는 어릴 때의 경험이 오늘의 나와 어떤 관련이 있었다고 말하는 겁니다.

이건 사운드 작업한 겁니다. 그냥 아무렇게 기타를 치는 건데, 다른 DJ 친구에게 이 사운드를 따와서 빠른 소리로 변형만 해달라고 한 겁니다. 예를 들어, 의자를 두들기는 소리를 넣는다던지, 신음소리를 넣는다던지 했습니다.

이 영상은 대학생 코스프레를 하는 것입니다. 해당 학교에 가서 그 학교 학생인 척 하는 겁니다. 개강 첫날 학교에 가서 교수님이 출석을 부르면 손을 들고 제 이름을 안부르셨다고 합니다. 그러면 시행착오라고 출석부에 제 이름을 적어넣으라고 합니다. 그러면 가서 아무 학과 아무 이름이나 적어 넣습니다. 처음에는 경기대와 서울대를 갔었는데, 이런 식으로 하면 모든 대학의 학생이 될 수 있겠구나 생각을 했어요.

이것은 처음으로 제가 사람들을 모아 인디 매거진을 만들었던 것입니다. 제일 중요한 핵심이 '없는 걸 있게 하는 것' 이었습니다. 이따 선생님 하나 드릴게요. 이 책이 처음 다룬 게 잔포스였어요. 잔포스는 없는 건데, 한 친구는 이것이



삼이라고 가정하고 여러가지 삼의 레퍼런스를 찾아 언급했습니다. 다른 한 친구는 이것이 고갱과 고흐가 주고 간 수첩인데 어쩌고 저쩌고 이야기를 만들어 냅니다. 제가 스티커를 당시에 홍보물로 만들었는데 하나씩 드릴게요. 스티커에 찍힌 로고는 먼지라고 해요. 이 의미는 우리가 하는 작업들이 이미 선례가 있고 우리는 단순히 그것을 끌어 모으는 것이란 뜻이에요.

제일 오른쪽에 있는 포스터는, 제가 계원예술대학 다니는데 김인자 선생님과 같이 아르코 1층에서 간단한 전시를 하게 되었어요. 관심있는 분들 와 주시면 좋겠어요.

참가자 저도 LTE 브랜드로 나오는 '눝'이란 걸 만들어서 60년대 부터 현대까지를 관통하는 역사를 만들었어요. 여기저기 단서를 무얼 가르치는 지 모르게 방만하게 퍼뜨려놓고, 결국은 어디에도 있고 어디에도 없으며 너일 수도 있고 나일 수도 있다, 이런 식으로 끝나버리는 것이었습니다. 그런데 그걸 준비하는 과정 중에 이미 그 광고가 나오는 걸 봤어요.

박카로 똑같은 걸 하더라도 그 사람이 한 것과 내가 한 게 다를 수도 있는

거 아니에요?

참가자　네 어차피 그런 건 보르헤스에서부터 있어왔던 것이니까요. 안그래도 제가 함영익 교수님께 물어봤거든요. 교수님은 차라리 좀 더 보르헤스 스타일로 차용을 하라고도 하셨는데, 저는 아예 흡뿌리는 식으로 다르게 했던 것이거든요. 결론은 긴가 민가해요.

박카로　제가 원했던 것은 매우 조악한 것이었어요. 그래서 학교에서 친구들을 모을 때도 잘 하는 사람을 섭외한 것이 아니라 아무거나 써 놓은 다음에 하고 싶은 사람들을 연락달라고 한 겁니다. 이를테면 자기는 가구 만드는 사람이라고 하면, 일단 아무거나 해보라고 해요. 어떨 땐 그런 사람들이 만드는 게 재미있어요. 이상하니까, 재미있는 거잖아요. 그래서 제가 원하는 것은 꼭 그림 그리는 사람들과만 같이 하는 것이 아니라 글쓰는 사람 등 다양한 사람들과 엮이는 게 좋아요.

8월 11일 하루만 해요?

박카로　네 그날, 도깨비 시장 같은 형식으로. 저희 과 7명이 참석을 하는데 과목도 다 달라요. 아마 5시 부터 8시까지만 하고 바로 철수할 예정입니다. 아르코 예술센터 1층 입니다. 이번에도 별 준비 없이 그냥 교수님이, 내가 공간을 빌렸으니까 한 번 해볼래 하셔서, 애들끼리 좋아요!하고 참가하게 된 것입니다. 교수님도 우리에게 부담가지지 말고 그냥 해보라고, 배치도 그날 아침에, 그곳은 미리 가볼 수도 없어요.

참가자　주제가 아무리 개인적이고 상투적인 방법을 쓰더라도 일말의 소통에 대한 노력, 포용력이 있어야 한다고 생각하거든요. 작품들 중에 그런 걸 생각하고 있었던 건가요.

박카로　영화를 보면, 저 이야기는 나 같은데라는 반응이 나오는 것처럼 저와 비슷한 삶을 살아온 20대 여성이라면 나와 똑같은 생각을 했겠죠. 섹스 판타지라던가. 어렸을 때 왕따 당한 누구라도 그것에 공감할 수 있겠죠. 하지만 그저 저는 내가 하고 싶은 말을 하는 것이지, 남이 하고 싶은 말을 대신해주는 것은 아니거든요. 내가 할 얘기도 아직 못해 죽겠는데. (웃음) 더 이상 질문 없으면 들어가겠습니다.

∞

잠깐 광고 방송으로 박나훈, '배추 생각' 한 번 보고 갑시다.

참가자 어쩌다 배추를 소재로 하게 됐나요?

배추를 많이 만들었고 개인적으로 그것을 보고 있으면 대자연을 느껴요. 배추는 익숙한 소재잖아요. 그래서 원시적인 것을 많이 느껴요.

참가자 배추가 가지고 있는 형상이 전혀 싱싱하지도 않고, 예쁘지도 않게 나오는 건 어떤 의도였는지요.

그건 그렇게 생각하시라고 한 거예요. 감사합니다. 농담이 아니라 진짜 그렇게 생각해주셔야 해요. 까발라 사진 보시죠. 대구 전시회에서 할 수 있어서 좋았어요. 배추는 김치도 있고, 겉절이도 있고, 삶아 먹을 수도 있고 너무 좋잖아요. 저는 배추에서 원시적인 것을 느껴요. 저 공연에서 마지막에 배추를 씹는 것이 제일 좋았거든요. 씹으면서 우는 친구들도 있고, 웃는 친구들도 있고...

참가자 선생님이 사용하는 색채들을 보면, 즉흥적으로 사용한다는 생각을 넘어서서 어떤 삶의 욕구, 생존을 나타내는 원시 미술적인 것들을 의식하고 한 것이 아닌가 해서요.

의식 이전에 거기서부터 따왔어요. 원시미술, 무속, 샤먼 등의 것들이 제 작업의 원조이긴 해요. 저는 제가 하고 있는 게 새로운 원시미술이라고 생각해요. 도시에서 하면서 지성인들에게 한 방 먹이는 예술이기도하고요. 제가 스스로에게 영감을 주는 것은 모두 원시미술이에요. 사먼적인 것은 매우 깊이 관련되어 있고요.

샤머니즘도 중요하고, 그것 말고도 제 홈페이지를 잠시 보시면... 음, 너무 노골적으로 세상을 베껴 먹어요. 그렇게 하지 않으면 센 것들에게 이길 수가 없어요. 한 개인이 전 세계와 싸워야 하는데 빨아먹을 건 다 빨아먹어야죠. 그게 전 작가의 태도라고 생각을 해요.

여기 보시면 'OB 베어'라고 우리나라 최초 생맥주 집인데 가서 한 번 맛보시면 좋구요. 제가 사부님으로 모시는 분들이에요. 제 작업에 영감을 주고 제가 지금에 이르도록 만들어주는, 물건, 장소, 환경 등 별의 별 것들이 다 있습니다. 제일 큰 의미를 가지는 이미지를 보여드리겠습니다. 작가는 그래도 되는 사람이라 생각하거든요.이것들을 제가 제 식대로 소화를 하면서

제 작업이 탄생을 했고, 큰 소리를 내고 있습니다.

이 사진의 의자는 두 개가 결합된 것입니다. 위에 올려진 것은 다리가 없습니다. 아래에 있는 것은 등받이며 깔판도 없습니다. 그런데 이 둘이 모여 융복합이 일어난 것입니다. 통섭이고. 이 두분이 모여야 세상이 이루어져요. 이걸 보고 '아 작업이 별거니, 작업은 하지말자'라는 생각을 했어요. 그렇게 된 지가 벌써 20년이에요. 80년에 이걸 보고 정신이 번쩍들었어요. 야 너 머하고 있니. 이런 게 정말 사부님인데. 정말 그 다음부터 제 작품이 착해지고, 더 안보이고, 더 숨으려고 하고 그랬어요. 작가로서 생존 스킬을 언급하셨는데, 저한텐 이런 경험이 제일 컸어요.

참가자 처음에 누군가를 이기기 위해서 작품을 한 적이 있었을 것 아니에요. 싸워 이길 대상 같은 게 있었나요.

아 네, 이기는 것도 있지만. 기존의 예술, 그리고 주변의 미술. 그쪽의 미술, 거기의 미술. 그런 것과 제가 할 수 있는게 무엇일까 고민을 했죠. 그래서 이게 나오고 플라스틱이 나오는 거고. 누구나 가지고 나올 수 있는 플라스틱을 가지고 거대한 탑을 쌓기 시작하고. 그렇게 출발했던 것 같아요. 내 것을 만들기 위한 방법이었고. 내 소리를 내고 싶고. 이 사진에 나오는 의자는 언어 이전의 언어잖아요. 예술 이전의 예술이고. 아까 말씀하신 빨간 천, 파란 천의 깃발도 예술 이전의 예술이고. 그것에 대해 관심이 있으니까 지금 까지 계속하는 것이죠. 계속 미친듯이 저기에 빠져들어야해요. 플라스틱을 가지고 20년을 하니까 바보죠.

참가자 제가 처음에 원시적인 것에 대해 질문한 근본적인 베이스가요. 제가 너무 소심해서, 생명이 결부된 문제니까, 제가 너무 나약하고 위축되고 무엇보다 살아남아야 한다는 게 선생님 작업에서도 있었을 것 같아요.

'자원' 화면에 띄워주세요. 제가 제 사부님은 아줌마고, 모르는 사람들이고, 길거리에 있는 모든 분들이라고 계속 이야기하는게 실제로 그분들의 영향을 많이 받아서예요. 그분이 저보다 낫고, 사실 제 작업은 제가 하는 것도 없고. 이런 축고물 같은 경우에는 창원 시청에 걸렸다가, 창원 축제를 위해서 해줬는데, 창원 시장이 기독교 환자라서 철거를 당했어요. 근데 진짜 무당집이 저렇게 된 곳은 없죠. 그곳에서 영향을 받았지만 실제 무당집이 이렇게 생기진 않았죠. 다들 관념적으로 그렇게 보는데, 물론 제가 그것에서

영향을 받은 것은 확실하고 이런 작업을 여기저기 다니면서 계속하고 있고요. 그런데 이런 걸 보고 사람들이 즐거워하거든요. 유쾌하고 통쾌하고 같이 놀고. 그 지점이 제 작업에서 터프한 부분이라고 생각해요.

그리고 저분이 카로씨한테 소통에 대해 질문을 하셨는데, 카로씨는 소통 전문가입니다. 현욱는 소통하기 싫어하는 사람이고요. 적어도 제가 볼 때는요. 다음 발표자 준비되었나요?

(참가자 작품 프리젠테이션 3. 주현욱)

주현욱 어제 제가 김홍석 선생님 시간에 발표를 했었거든요. 안 하는 게 예의라고 생각했었는데 이렇게 다시 나오게 됐습니다. 어제 제 발표를 들어주신 분들께 양해를 구합니다. 안녕하십니까. 저는 22살 주영욱이라고 합니다.

제 블로그 제목을 '모두 아시다시피 주현욱은 실존 인물이 아닙니다' 라고 해놓았습니다. 제가 주현욱인데 주현욱을 닉네임으로 해서 일종의 '온라인 마그리트 놀이' 같은 걸 시도했습니다. 이런 것들이 제 작업에 반복적으로 등장하는 스토리예요. 이건 5월에 만든 〈이태원 살아요〉라는 음악이에요. 노래방 포맷을 똑같이 따라해서 만든 영상입니다. 음악은 '소양강 처녀' 를 틀고 가사 자막은 이태원에서 보광 보신탕집을 찾아오는 길을 넣어서 만든 것입니다.

다음 이미지는 아까 말했던 '모두 아시다시피 주현욱은 실존 인물이 아닙니다' 에 대해 강연한 것입니다. 불행히도 강연에 대한 영상기록은 남아있지 않습니다. 다음 사진은 주현욱이 강연하는 것과 똑같은 형식을 취한 퍼포먼스가 있었어요. 그러면서 정작 가보면 단서들이 흩뿌려져있고 거기에 어떤 의미가 있을 수도, 아니면 없을 수도 있는 식의 퍼포먼스였습니다. 그래서 '가정통신문' 처럼 만들어서 찌라시처럼 뿌렸습니다. 그런데 정말 학부모 싸인란에 싸인을 받아오는 친구들도 있더라고요.

계원예술대학에서 1년 동안 릴레이 프로젝트라고 조직해서 명단, 이름, 회비도 없는 모임을 만들었습니다. 여기선 이유 불문하고 매주 수요일에 돌아가며 서로 돕는 모임인데요. 방학 동안 운영이 잘 되어 5차까지 이어져 매우 뿌듯했습니다.

이건 학교 과제로 모형을 만든 것입니다. 양초를 녹여 그냥 양초 모형을 만든 것입니다. 심지가 없어 불은 안 붙습니다. 그렇지만 재미있을 것 같아서 해봤습니다.

이 작업은 차를 타고 가면서 읽을 수 있는 모든 표지판이나 노면 표시를 가지고 악보를 만드는 구상입니다. 아까 말한 보르헤스 느낌으로 블로그 포스팅을 합니다. 그러면 마치 원래부터 이런 교통 악보가 있었던 마냥 착각이 듭니다. 기타 코드를 알려주는 블로그의 글의 포맷을 똑같이 취해서, "안녕하세요. 모.주.아(블로그이름)의 주현욱입니다" 라고 귀여운 척을 하면서 이런 표시들이 어떻게 읽고 어떻게 연주하는 건지 일일이 다 정한 것입니다. 어떤 표시가 나오면 책을 한 장 찢고, 책장 넘기는 소리 내고, 구기는 소리내고 하는 식으로 연주하는 포맷을 만든 거예요. 나중에 이걸 가지고 진짜로 20명 정도 모아 합주를 할 생각이에요.

그리고 12월에는 무전 여행을 했는데, 단순한 무전 여행은 아니고 '스마트 무전여행' 입니다. 스마트 폰으로 전국의 일일 알바를 검색합니다. 일일 알바가 있는 곳으로 차를 타고 가서 일을 하고 7만원을 받으면 교통비 3만원을 빼고 다 탕진한 다음에 다른 지역으로 이동하는 식입니다. 언제까지 돌 수 있는가 해보려고 했습니다. 하지만 방학 시즌에 알바 자리가 포화상태라 여의치 않았습니다.

이건 '관벌레' 입니다. 저는 스마트 폰이 재미있더라구요. 말하는 걸 따라하는 어플이 있어요. 이걸 3대를 놓으면 자기들끼리 말을 하면서 떠드는데 변주되더라구요. 이런게 재미있어서 스피커를 연결해서 설치를 한 것 입니다. 희안한 형태로 살아가는 생태계가 있다는 가정 하에 만들어 본 작품입니다.

이건 제 아버님이 목사님이라서. 좀 되게 골치 아파요. 교회 안 가면 엄마가 전화 와서 연을 끊자고 해요. 그러면서도 제가 어릴 적부터 하도 교육 받은 게 그거니까 어쩔 수 없이 작업하면서 나오게 되는 것 같아요. 그래서 딱히 그걸 부정 안 하고 계속 쓰려고 하거든요. 성경 한 페이지와 똑같은 종이에 http 로 시작하는 도메인들을 모은 거예요. 그런 다음 성경 사이에 끼워 넣고 찍은 거예요.

마지막으로 드로잉 작업 두 개 보여드리고 끝 낼게요. 이것은 설치를 위한 드로잉 느낌인데, '이것은 내가 실제로 겪었던 일인데 머신' 이에요. 이곳은 지폐 투입구인데 여기에 가짜 지폐를 넣으면 기계가 무서운 얘기, 야한 얘기, 재미있는 얘기가 "이건 내가 실제로 겪었던 얘긴데~" 라고 시작하면서 흘러 나와요. 그걸 여기처럼 누워 듣는 거예요. 그런 기계예요. 다 플라스틱으로 만드는 거예요. 다음 그림은 '희정아 내가 정말 사랑했는데 머신' 이에요. 마찬가지로 입에는 스피커가 달려 있고 의자에는 센서가 달려있어요. 이 근처로 다가오면 이 머신이 시비를 걸어요. 그리고 관객이 이 의자에 앉으면 머신이 주저리 주저리 술주정을 하기 시작합니다. 처음 문장과 두번째 문장이 연결이 되고 두번째와 세번째

문장도 연결이 되지만 처음 문장과 세번째 문장이 연결이 안되서 주구장창 끝도 없이 이어지는 알고리즘으로 만들어진 머신인 거예요. 나중에 이 작품으로 신진 작가를 소개하는 매거진에 실렸어요. 근데 여기 희정이가 제 여자친구가 아니라 제 친구의 옛날 여자친구였는데, 기사가 뜨고 한달 동안 서로 싸웠다고 합니다.

참가자 제가 알기에는 말을 따라 하는 어플끼리 마주해놓고 서로 말을 무한 반복으로 따라 하게 하는 설치는 이미 인터넷에 올라와 있었던 것 같고요. 성경에 하이퍼텍스트를 끼워 넣은 작품은 작년인가 재작년에 도서관에서 책 한 권의 한 페이지를 같은 식으로 바꾼 게 이미 있었어요. 태클은 아니고 이런 게 있었다는 말입니다.

그럼 아까 서로 말하는 어플처럼 본인 작업도 있고 다른 사람 작업도 있다고 할 때 어떻게 생각을 해요?

주현욱 '하이퍼텍스트 바이블' 같은 경우는, 요즘 도메인처럼 개인의 공간이 신성시되는 게 재미있었습니다. 그 자체로 하나의 별이 되는 거잖아요. 별들이 모여 있는 게 우주고, 그것이 성경적이라 할 수 있지 않을까 싶어서 작업했던 겁니다. '관벌레' 같은 경우는 희한하게 살아가는 생태계를 상상하면서 만들었다는 게 차이라고 생각합니다. 말하는 걸 그대로 따라 하는 어플이 기존의 것이고 그것을 서로 맞대는 게 이미 있었다고 하더라도 제가 상상하는 것은 서로 말을 따라 하면서도 변주되는 생태계인 것이죠.

참가자 그럼 '관벌레'의 출발점은 무엇인가요.

주현욱 원래 관벌레라는 생물이 모티브였습니다. 관벌레는 심해에 사는 생물인데 빛도 없어 광합성도 못하는 곳인데 어떻게 살아나가는 생물이랍니다. 알고 봤더니 심해에서 나쁜 기운을 내뿜고 있는 것을 자기 몸의 바이러스로 걸러서 나온 찌꺼기를 제 몸에 비축한답니다. 그리고 그것을 양분으로 사는 입도 항문도 없는 생물이에요. 그게 너무 재미있어서 그것과 닮은 생물을 만들어보자고 해서 나온 작품입니다.

참가자 좋아하는 작가는 누구예요.

주현욱 백남준 작가입니다. 동시대는 김범 작가고요. 최정화 작가님도 존경합니다. (웃음)

∞

수고하셨습니다. 내 것 뭐 볼 게 있던가. 이미지나 봅시다. '날 보러 와요' 저런 것도 명작이죠. 아, '루이부르주아' 멋있죠. '뺑'을 보여줘야 하는데.. 이분도 제 사부님 중 하나입니다. 정말 글씨 잘 쓰지 않았어요? 이건 서예를 넘어선 무엇입니다. 저 할아버지가 직접 쓰신 겁니다.

동영상 중에 재미있는 것을 하나 봅시다. 근데 뺑은 정말 재미있지 않아요? 서예와 현대 미술과 원시 미술이 다 섞여 있는..

이 동영상은 시드니 퍼스 인터내셔날 아트 페스티벌인데, 이 꽃이 작아 보여도 12미터나 돼요. 굉장히 크죠.

동영상은 이쯤하고요. 제가 제 동영상을 보려니 낯간지럽네요. 앞서 발표해주신 것 모두 다 좋았구요. 전부 다, 이미 작가분들이신데, 앞으로 같이 잘해봅시다. 초대도 해주시고. 제가 사실 말하기 싫어서 동영상만 죽 틀어 놓는 거거든요. 지금 틀어 놓은 동영상은 아르코에서 '아무나 아무거나 아무렇게나'라는 걸 기획해서, 불법 현수막을 가지고 미술관을 뒤집어 씌웠던 건데 결과도 좋고 과정도 좋고 저도 굉장히 즐거웠어요.

여기 강연 리스트 보니까 다들 쟁쟁하고 화려하고 놀랍던데, 그런데 작가가 되는 건 배우는 게 아니잖아요. 그냥 자기가 하면 되는 것이고. 저는 그렇게 생각해요.

참가자 예전에 말씀하신게 스스로 예술가라기보다 디자이너라고 생각하신다고 하셨는데, 저는 둘 사이가 그렇게 다른 건가 라는 생각이 들었거든요.

저는 지금도 제가 디자이너라 생각해요. 디자인도 하고 아트도 하고 이것 저것 다하고, 디자인이나 아트나 다를 게 있나. 똑같아요. 예술을 한다는 게 특권적이고 특별한 것이 되어 있는데 그렇지 않거든요. 그냥 사는 게 예술이에요. 그러면 되는 것 같고. 그런데 저보다 아까 발표한 세 사람이 말을 더 잘 하던데.

참가자 간판은 진지한 얼굴을 하는데 실은 하찮은 것이다. 미술을 공부한다고 진지해지는 것, 혹은 진지한 척 하는 것으로 쉽게 빠져드는 것 같아요, 스스로가. 선생님께서는 진지한 것에 대해서 경계를 하고 계신 것 같은데, 어떻게 생각하시는 지 궁금합니다.

네 우선 그 작업은 신명은이라는 작가의 작품이었구요. 그 글은 오스카 와일드의 것이고, 전 진지해요. (웃음) 진지한 작업 좀 보여드려야 되겠다. 제가 최근에 하는 작업이 살다보니 하던 작업들이 달라지게 되는데 부천 공단에 공공미술을 한 게 있어요. 공단이기 때문에 고철을 모으는 행사를 하고, 모은 고철로 하얀 목련꽃을 만들어 줬어요. 과정도 좋고, 결과도 좋고, 그리고 저것은 내 것이 아니라 저들의 것이고. 제목은 '당신의 꽃입니다'라고 제목을 정해 주최측도 기분이 좋았고 저도 기분이 좋았던 행사였습니다. 이런 것을 하면서 작가가 진화가 되고 성장한다고 생각을 해요. 부천 테크노 공단에 가면 볼 수 있고, 이걸 하고 바로 일본으로 갔어요. 이것도 제가 한 공공미술 작업인데, 저기에다 꽃을 만들어 달라는 의뢰가 들어왔는데, 이곳이 쿠노사키라고 일본의 신도가 생겨난 곳이며, 일본 종교의 성지로 취급받는 곳이에요. 이 반구처럼 생긴 곳에, 저는 땅만 만들어 전망대를 만들겠다고 해서 저기 노랗게 보이는 곳이 제가 새로 만든 언덕이에요. 사람들이 저리로 올라가서 바다도 보고요. 저 하얗게 보이는 곳이 나중에 꽃밭으로 바뀌는 거죠. 색색이 저 지역에서 나는 꽃으로 저 지역을 계속 덮고, 지역 주민이 관리하고. 저는 땅만 만들었어요. 이 작업이 저에게 새로운 계기가 될 것 같아요. 앞으로도 계속 변화하는 작업을 보내줄 것이고요.

지금 보는 건 '태양의 선물'이라는 작품. 여러분이 직접 가서 보면 좋을 텐데, 일본이라는 나라의 제도가 특별해서 가능한 작품이었습니다. 저는 처음부터 퍼블릭 아트로 의뢰를 받았습니다. 여기가 올리브가 자라는 섬이에요. 그래서 올리브로 왕관을 만들어 주고, 이 지역 아동이 102명인데 그들의 소원을 작품에 새겼어요. 여기까지 작품을 하다보니 올리브가 태양의 선물이고, 아이들에겐 바다에게 바라는 소원을 말해보라고 했습니다. 이제 지역축제가 된 것이죠. 할아버지가 손주들 손을 잡고 작품을 구경하러 가고, 아이들은 자신이 참여한 작품이니 내 것라고 생각하고. 제가 생각하는 공동미술이 이제 제 안에서 싹트기 시작했어요. 다른 것들은 잘난 채 하는 것들이었죠. 아니 잘난 채라기보다 돈 벌려고 한 것들이죠. 그리고 플라스틱 쓰레기를 가지고 오면 미술관에 공짜로 들여보내는 이벤트를 열었습니다, 일본의 가고시마 현에서. 그런 시리즈였는데 지금 보고 있는 건 LA에서 했던 것이구요. 여러 곳에서 하고 지금도 하고 있는데, 이제는 제가 가지 않아도 자기네들끼리 하겠다고 연락이 와요.

네, 먼지 한 톨, 물 한방울이 제일 중요하죠.

참가자 공공미술이나 설치 작품에서 작가님께서는 어떻게 인공물과 조화를 이룰 것인가를 중요하게 생각하시는 것 같은데요. 어떤 작품들, 이를테면 가고시마 같은 것에서는 사람들에게 있는 것들을 가져왔잖아요. 그런데 배추나 이런 작품들에선 오히려 인공 생산물들이 작품을 위해 바구니 같은 것들이 생산되는 것은 아닐까합니다. 기존에 있는 물건을 가져와서 작품을 만들었다면, 배추 작업의 경우에는 바구니를 가지고 하는 것인데, 워낙 규모가 큰 작업들이라 재활용의 수준이 아니라 작품을 위해 새로운 플라스틱 바구니를 찍어 내야 하는 게 아닌가란 생각입니다.

악한 재료를 가지고 저렇게 좋은 일을 할 수도 있는 것입니다. 물론 작품에 맞는 재료를 찾아야 하는 것이겠죠. 따지고 보면 물감과 똑같은 것입니다. 저는 제 주장 중에 예술은 답이 없습니다. 답은 여러분이 퍼가세요. 그리고 저 플라스틱이 작업이다 아니다도 필요 없어요. 했다는 걸로 끝나는 거예요. 다 기성품들이에요. 배추도 한국모형이라는 곳에서 대량 주문을 한 거고.

그런데 옛날에는 인공 자연이라고 했었는데 지금은 제2의 자연이라고 바꿨어요. 시멘트도 자연이고 플라스틱도 석유에서 나오는 자연이고. 다 사랑하자는 이야기인 것 같아요. 그리고 저 플라스틱이 대자연이랑 정말 잘 어울려요.

참가자 다른 작가들은 보통 이미지들이 가지고 있는 통일성이라는 게 있다고 생각을 해요. 과연 작가가 그런 통일성을 염두에 두고 작업을 시작해야 할 지, 아니면 후에 여러 작업을 통해 만들어지는 것인지 궁금합니다.

처음부터 작정을 하면 안될 거예요. 하다보면 되는 거고. 제가 좋아하는 말이 '향하면 빗나간다.' 그 말이 굉장히 큰 말인데, 정말 그래요. 이고은 씨는 어떻게 작업한다고 생각해요? 저랑 같이 작업하는 친굽니다.

참가자 그냥 아무렇게나 막하면 된다고 생각합니다.

아니 최정화처럼 답하면 어떡해. (웃음) 되고자 해선 안되는 것 같아요. 되어지는 게 중요합니다.

참가자 공공미술을 많이 하시잖아요. 그걸 많이 하는 특별한 이유라던지,

아니면 최근에 작업도 규모가 큰데 이유가 무엇인지.

제가 하는 정식 강연에선 늘 말미에 띄우는 글자가 있는데, '옆에 있고 싶어요'입니다. 제 작업이 미술관 안에 있는 것보다 바깥에 있고 옆에 있고 그들 속에 있는 것. 거기서부터 출발하자는 것이죠. 그런데 작업이 그 바깥에 있고 옆에 있으려면 우리 생태, 생활 환경이 너무 세서 웬만한 작품은 못 견뎌요. 거기서부터 서바이벌이 되는 거예요. 그 영향과 공부를 스스로 하면서 자꾸 도전하는 거죠. 자연일 경우는 어떻게 하나, 신의 중심지에서는 어떻게 하나. 폐가에선 어떻게 하나 역에서는 어떻게 하나 등 장소에 따라서 저를 테스트해요. 그중에 기본적인 것은 작업 자체가 내 것이 아니고 당신들 것입니다라는 것을 얘기하는 거죠.

예전에 말하는 식으론 사진발, 그저 사진의 대상이 되고 싶은 작품. 그냥 이렇게 말했었는데. 웬만해선 작품 사진 잘 안 찍잖아요. 그런데 제 작품은 사진을 찍기 위해 만든 것 같아요.

그러다가 도서관이나 미술관 교육팀이 대개 노니까 저 같은 사람이 가면 좋아하죠. 너희의 교육 시스템을 풀 가동하라. 그러면 신문, 방송을 다 때려서 쓰레기를 모아오게 하고요. 하지만 그전에 제가 찾아가요. 초중고등학교, 사회단체, 장애인 시설 등을 가서 제 작업들을 보여줘요. 저는 이런 사람입니다. 제 작업을 도와주세요라구요. 그러고 나서 그 사람들이 와서 제 작업을 완성시켜 주고요. 하지만 저도 처음에는 삐걱거렸어요. 이게 맞는 건가. 하지만 이런 것들은 제가 난지도, 시장에서 느꼈던 것들을 토대로 만든 거고.

참가자 그럼 아무나 못하는 작업을 작업이라 하셨는데, 그럼 우연으로 나오는 작업도 작업이라고 생각하세요.

'아무나'라고 말씀드릴 때는, 아까 '뻥' 글씨도 언급했지만, 제가 될 수 있으면 안 하려고 하는 것들이에요. 제가 하려고 하면 세련되게 하려고 하고 잘하려고 해서 남한테 시키고 그래요. 그리고 '생생활활'이란 말이 있는데, 일상생활을하는 사람들이 오히려 더 세다는 말입니다. 일반인들이 했을 때 오히려 프로보다 더 강한 에너지를 뿜거든요. 그것을 취하는 거죠. 거기서 아무나, 아무것이나, 아무렇게나 라는 말을 계속하는 것이고. 제가 가진 조형성을 부수고 싶고, 저는 화가가 될 뻔한 사람인데요. 저는 제가 잘하게

되는 게 정말 싫어요. 그래서 이런 일을 하게 된 것 같고. 만약에 그림을 그렸다면 이런 짓을 못했겠죠. 잘 그리고 상 받고 사람들이 좋아하는 그림을 그렸다면 지금의 최정화는 없었을 것 같아요. 그래서 아무나를 존경하고 아무나, 누구나, 혹은 무명씨를 존경합니다.

지금 보는 사진의 쓰레기 더미처럼 과거 난지도가 딱 이랬어요. 저는 여기서 놀고 공부하고 산책하고 그랬는데, 이게 저에게 많은 아이디어를 준 것이죠. 모란 시장도, 시장 속에만 있지 말고 이런 뷰를 찾아보게 되면 색다르게 보일 겁니다. 디자인 비엔날레 연출을 할 때도 이런 식으로 했었고요. 그러니까 삶에서 바뀌면 거기서 진화가 되는 거 같아요. 거창한 혁명에서 진화가 되는 것이 아니라. 그리고 제가 하는 것과 여러분이 하는 것은 또 다른 게 있을 것이고.

참가자 꿀을 만든 계기가 뭔가요.

음...저한테 물건이 너무 많아 창고가 필요했거든요. 그런데 창고를 수소문하다 이태원에 빈집이 있다는 얘기를 듣고 갔다가 너무 좋아서 창고 겸, 술집 겸, 전시장 겸, 공연장으로 만든 거죠. 그 안의 것들이 제 콜렉션들이고 제 물건들입니다. 처음에 혼자 쓰자고 만든 공간이 같이 쓰는 공간으로 바뀌었고, 꿀이라는 이름도 없는 공간이 된 것이고.

참가자 선생님은 밥 말리를 좋아하시는 것 같은데, 대마초를 피워보셨는지 그게 예술로써 집중점이 되는지..

아...기관에서 오신 분? (웃음) 음 작가들은 필수로 해야 해요. 그리고 뭐 자연식품인데. 꼭 하세요.

참가자 저는 작품 하는 사람은 아닌데 작가님의 작품을 보면 약간...

뽕 끼가 있어요? (웃음) 아까 박사님이 말한 무속적인 것과 닿아 있는거죠.

참가자 전체적으로 여러 캠프에서 다루는 것들이 무의식 등을 많이 이야기해요. 선생님께서는 그런 것을 어떻게 생각하시는지, 선생님의 작업 같은 경우도 알록달록한, 약간 서낭당 같은 느낌이나, 무속 집이나, 불상의 황금빛이 잘 표현되어 나타납니다. 선생님께서도 무의식의 세계를 어떻게 생각하시는지.

역시 공부 잘하는 학생은 역시 저렇게 질문하시는데 공부 못하는 선생은 어떻게 답변해야 할지. 제 개인 얘기를 하면, 전 책을 굉장히 좋아해요. 그리고 중학교 때 한자를 백 점 맞았어요. 한자라는 게 굉장히 중요해요. 뜻 글자잖아요. 그때부터 서예하고 예서체, 전각에 관심을 갖기 시작해요. 제가 제일 좋아하는 작가가 추사, 김홍도. 그렇게 시작해야 지금 제 작품들이 가능해요. 그리고 여기 강연장 들어오기 전에도 김용익 선생이랑 이야기한 게, 뇌에 대한 이야기를 하면서, 빙의라는 게 있잖아요. 미치면 정신 능력이 향상된다잖아요. 모든 게 연관이 있어요. 여러분들은 자기식으로 정말 잡다하게 공부를 해야 해요. 인테리어, 건축 등 제가 하는 것도 다 관련이 있는데 그것을 다 공부하면 또 안돼요. 아까 말한대로 향하면 빗나간다는 말처럼. 그리고 모든 게 다 연결이 되었어요. 아까 발표자가 정치 이야기로 시작하고, 화분 흙 엑스맨 이야기까지 옮겨 갔는데, 다 연결이 되어 있는 거예요.

최근에 읽고 있는 책은 갈레이노의 <거울 너머의 역사>이고, 한국에서는 이인성 선생님을 좋아해요. 소설가예요. <전위의 기원과 행로, 이인성의 앞과 뒤>라는 책을 보시면 한국에서 전위란 무엇인가가 정리가 되요. 제가 20년 전에 이분을 찾아 뵙고 저에 대한 작품을 써 달라고 했어요. 드디어 내년에 써주시기로 했습니다. 어떤 작가를 좋아하냐 물으면 이분이라고 대답해요. 실제로 영향도 많이 받았고.

다들 수고하셨습니다. 아까 발표하신 세 분 좋았습니다.

감사합니다.



Section Workshop
2013.08.08

배영환 (다원예술)

배영환 작가는 포스트 민중미술의 대표 작가다. 한국의 근,현대사를 다룬 작품들과 대안공간의 현장을 통해 예리한 사회문화적 의식과 해석을 보여주었다. 무료급식소와 보건소 정보를 담은 수첩을 노숙자들에게 나눠주는 〈노숙자수첩 프로젝트〉, 〈갓길 프로젝트〉나 청각장애 학생들과의 협업으로 완성된 대형벽화 〈세상에서 가장 아름다운 말〉 등 실험적이고 실천적인 공공미술을 진행해왔다. 이러한 공공 프로젝트 진행과 함께 예술과 대중, 주류와 비주류의 경계를 넘나드는 다양한 활동을 펼치고 있으며, 2004년 대한민국예술상 오늘의 젊은 예술가상을 수상한 바 있다.

동시대 예술이란 무엇인가

제가 개인미술과 작업 공공미술로 나눠봤어요. 이거 나누면 나쁜 작가에요. 근데 그게 안돼요. 제가 그걸 헤쳐 나가는 작가가 되면 좋겠어요. 공공미술을 먼저 이야기해 보고 개인미술은 다른 분들이 많이 하시니까 일단 그렇게 시작해보자고요.

우리가 공동체미술, 공동작업 이런 거하고 공공미술을 많이 혼동해요. 일단은 제가 시작한 공공미술은 상식입장에서 보면 수긍이 가는 거고, 미술 안에서는 도전적으로 보이는 거예요. 미술이 너무 잘난 척을 해요.

약간 애매한데, 우리가 흔히 보는 상식적인 공공미술 있잖아요. 아무튼 저는 거기에 반대하는 공공미술을 하려고 노력했었어요. 그 전에 짚고 넘어가야 할 것이 공공, 공공성 이런 게 쉽게 이야기가 되고 있어요. 근데 이 개념자체가 약간 정체불명이에요. 제가 생각하는 공공미술은 공공체미술과는 반대되는 미술이에요. 한국에서 공동체가 마치 만병통치약처럼 쓰여 지고 있어요. 공동체는 당연히 그 외에 사람들에 입장에 대해서는 배타성이 가져요. 그러니까 여기에 굉장히 뻔하지만 심각한 타자의 문제가 생기는 거예요. 내 공동체 밖에 있는 사람에 대해서 말이죠. 공동체 안에서 공공미술은 획일적인 미술이라고 생각해요. 공공성이라는 것은 공동체와 공동체 사이에 있는 거예요. 하나의 장을 만들어내야 하는 거죠. 너와 나 사이의 완충지대, 합의점, 지향점을 만들어야하는 겁니다.

'개인'이라는 말을 가진 어휘가 몇 가지 있는데 그것의 어원이 '무엇을 박탈당한 이'라는 의미가 있어요. 개인이라고 하면 좀 시크하고 시니컬하고 멋있는 거 같지만 사실은 비참한 거예요. 공적 권리를 박탈당한 이들이죠. 끔찍하죠. 하나의 개인이 공적 권리를 갖기 시작한 것은 역사적으로

오래되지 않았어요. 공공성이라는 것 자체가 사실은 진보적인 생각인 거죠. 진보적이고 도전적이에요. 그래서 현대미술을 작은 부분에 뒤로 가리는 거예요. 그렇지 않다면 공동체 미술과 공동 작업을 그냥 따뜻한 일인 것으로 이야기하고 마는 거죠. 그게 의미가 없는 것은 아니지만 이런 차이를 서로 나누기 시작해야 되요. 그러면서 내가 어떻게 공공성을 획득하는가를 생각해보게 되죠. 옛날에는 투쟁을 했는데 지금은 보장되어 있는 삶을 살고 있어요. 그것을 적극적으로 인식하느냐, 안하느냐에 따라서 미술이 좋아지고 나빠지고 하는 거죠.

그 다음으로는 공공디자인이 있어요. 청계천 같은 거 말이죠. 그게 공공디자인이에요. 공공미술이 굉장히 좋은 것 인줄 알고 요즘 폭발적으로 하고 있더라고요. 그런 모든 것들이 기본적인 토론이나 사유 없이 그냥 진행되는 거예요.

이 사진은 미륵불인데 제가 너무 사랑해요. 공공미술이라고 하면 미래와 관계가 깊어요. 과거는 지나갔고 미래는 오지 않고, 오로지 현재만 있다는 것은 깨우친 분들이나 가능한 것이죠. 우리는 속되고 잡스럽게 살고 있잖아요. 우리에게는 미래가 중요해요. 사진 속에 이것은 미륵이에요. 부처님이 돌아가시고 57억년 후에 온다는 미륵이요. 서양 개념으로는 메시아와 그리스도예요. 우리를 구원하러 오는 거예요. 그동안 나는 이게 왜 좋은지를 몰랐어요. 이 개념이 얼마나 현대적이고 혁명적인지.

요즘 우리는 미국 일변도의 세상만 알고 있어요. 미국인들이 만들어놓은 미의식 혹은 가치관에 우리가 동의하고 있는 거예요. 그것으로 볼 때는 한국의 미술이 열등한 미술로 보이는 거죠. 예를 들어서 '나를 따르라'하는 자의 역사는 지나간 역사예요. 그런데 그리스 미술은 그거예요. 우리는 인격신이 없어요. 인격신은 일러스트예요. 일러스트는 쉽고 볼만하거든요. 나를 구원해주는 사람이 멋있다면 쉽지만, 짱돌이 나를 구하러 온다고 하는 것은 어려워지거든요.

미술의 주인은 누구인가? 미술은 만든 사람의 것이 아니라 보는 사람의 것입니다. 보는 사람이 미술을 완성시키는 겁니다. 그게 전체적인 미술의 질을 높여가는 거예요. 사진 속 저 할머니가 미륵불에 대고 이상한 걸 빌지는 않겠죠. 얼마나 아름답고 소박한 걸 빌고 있을까가 느껴지잖아요. 아무튼 이 사진을 독해를 할 때는 굉장히 선하고 유연하다는 생각밖에 할 수 없어요.

그것은 사실은 미술 혹은 인간의 목표잖아요.

제 뒤에 작품 보면 '고스트댄스'라는 것이 있어요. 이것은 인디언들의 마지막 전투 이름이에요. 마지막 남은 인디언들을 백인들이 학살하려할 때 합의를 해요. 싸우지 않기로 말이죠. 10만 명이 넘는 종족이 거기서 춤을 추고서 학살을 당해요. 그 거대한 퍼포먼스의 이름이 '고스트댄스'예요. 높은 정신문명을 갖춘 거죠. 그런데 그 인디언 후예들이나 흑인들이 자유의 여신상을 자유의 여신상으로 생각을 하죠. 그러니까 이미지의 전복이 온 거죠. 이 아이콘이 제국성이라는 것은 불 보듯이 뻔하죠.

사회학이나 언어학에서 마더 텅(Mother tongue,모국어)이라는 것을 이야기하죠. 비주얼에 마더 텅이 있는 거예요. 쉽게 방송 보면 어떤 마더 텅이 지배하고 있는지를 알잖아요. 그 미의식이 어디서 출발되었는가를 검토하지 않으면 현대미술을 하고 있는 주체라 할 수 없겠죠.

이 미륵불 사진을 보면서 나도 저런 작업을 할 수 있을지에 대한 생각을 했어요. 이것은 종교성을 떠나서 굉장한 개념미술이라는 거죠. 관심 있으시면 미륵상을 좀 보세요. 이게 얼마나 대단한지. 산 위에 있는 바위 하나로 산 전체를 신성한 이미지로 바꿔줘요. 우리 속에 그러한 작용이 있는 거예요. 그런데 이 자연성이 인공성으로 바뀌고 니체가 말한 '노예의 도덕' 처럼 누구를 따라다니면서 살고 있어요. 노예에게는 그런 피학성이 있어요.

조금 과격하게 말하면 이미지의 기준이 생긴다는 것은 미적인 노예질을 하는 거죠. 아름다운 것은 다 개별적이고 자기의 비전이 담겨있는 것입니다. 거기에 어떤 틀을 따라가고 우리 속에 마더 텅으로 들어와 있다는 것이 우리의 가장 큰 문제인 것 같아요. 그리고 실제로 외국에서 굉장히 활발하게 이루어지고 있는 유럽 미술이나 미국 미술 말고, 굉장히 다양하고 도전적인 작업들이 일어나고 있죠. 처음에는 그런 작업들이 커다란 공적 변화를 주지 않을까 생각을 했어요.

이것은 99년부터 2000년 후반까지 노숙인과 함께 작업을 한 것입니다. 그분들과 깊은 정을 나누었어요. 모뉴먼트 미술(Monument Art) 이예요. 제가 이 작품 이전에 97년에 '유행가1'이라는 작업을 했었어요. 90년 후반 한국 현대미술은 물량주의였어요. 박스 200개 쌓아놓으면 예술품이 되는 시절이었어요. 그런 설치미술이 많았어요. 그 다음에 광주비엔날레가 시작되면서 약간 서사적인 설치도 보고 문학적인 설치도

봐가면서 설치의 영역이 넓어졌어요. 저는 아주 작은 작업을 했어요. 99년에 제가 친구들에게 이야기를 했어요. 내가 세상에서 가장 작은 공공 미술을 하려고 한다고요. 이 수첩은 베트남 전쟁 때 참전했던 젊은 병사들이 포켓에 꽂고 다니던 성경사이즈로 제작했어요. 수첩에 노숙인들에게 필요한 것들 넣었어요. 내용은 잘 수 있는 곳, 먹을 수 있는 곳, 씻을 수 있는 곳. 이런 것을 적어 넣은 것이에요. 이 분들이 겨울에 큰 어려움을 겪어요. 그런데 3000원이 있으면 쪽방에 갈 수 있어요. 이것을 새로운 예술에 공모를 해서 뭘 만들었어야 했는데 그걸 안하고 이걸 만들었어요. 그래서 이것이 논란이 많았어요. 이것을 뽑아주신 분들에게 민폐를 많이 끼쳤죠.

저 작품이 외국에서 왜 인기가 있냐하면, 운송비가 안 들잖아요. 외국에서 전시를 많이 했어요. 중요한 것은 외국은 자발적인 홈리스(Homeless)들이 더 많아요. 보헤미안들인 거죠. 하지만 이들이 돌아서면 되돌아오려고 하면 국가가 받아줘요. 하지만 우리나라는 문제가 있죠. 노숙인들은 아프거나 어려운 사람들인데, 그것에 대해서 정부가 뭔가 해줘야 하는데 그렇지 못하고 있죠. 당연히 문제가 있으니까 노숙자가 됐겠죠. 그런데 그 문제를 얼마를 수용하느냐가 그 사회의 문화의 척도예요. 그것이 공공의 영역이에요.

지금도 그런지 모르겠는데, 노숙인들을 강제로 수용하는 데가 있어요. 예전에는 노숙인들을 서울역에서 쫓아내던가, 이들을 도시에서 치워야한다고 생각했어요. IMF이후에 노숙자들이 늘어나니까 이 사람들이 사회 구성원이 된 거죠. 이들이 재활원에 들어가면 5시에 일어나서 예배가야하고, 종종 잘못을 저지르면 반성문 같은 것도 써야 해요. 그렇게 안 살려고 집을 나온 건데. 그런 생활 때문에 노숙인들은 더 힘들어해요. 그래서 내가 노숙자 수첩에 '고향역'이라는 노래를 부르다가 생각나면 가라고 써놨어요. 갈 사람은 가는 거 아니겠어요.

이게 그 안에 들어가 있는 그림이에요. 굉장히 공들인 디자인이에요. 노숙인들이 이 수첩을 볼 텐데 잘 그린 그림 말고, 자기가 그린 것 같은 느낌을 주는 것이 낫겠다 싶어서 일부러 어눌하게 그렸어요. 만약에 노숙자들에게 잘 그려진 그림을 줘서 '열심히 삽시다!'라고 하는 건 좀 아닌 거 같아요. 디자인이라는 게, 특히 출판 디자인의 핵심은 읽혀야 되는 거거든요. 이 그림이 대충 그린 것 같지만 노숙인들을 배려하기 위한 것이라는 의미가 숨겨져 있죠.

‘갓길 프로젝트는’는 제가 어느 학교와 하려고 시도했다가 그 교사들이 반대를 해서 제 조카들과 작업을 한 거예요. 이 해에 ‘미순이 효순이 사건’이 있었어요. 시위의 핵심은 반대되는 사람을 설득시켜야 해요. 그래서 예쁜 시위를 하자. 이 때만 해도 조카들이 초등학생 저학년이었기 때문에 삼촌 말을 절대적으로 잘 들었어요. 사진 보시면 여기가 어린이보호구역인데 어린이들을 보호하지 않아요. 로드 킬이 많이 일어나요. 한국의 도시는 끔찍해요. 여섯시 지나면 취한 노인들하고 가출한 애들이 많죠. 안보여요. 로드 킬이라는 것은 정말 끔찍하죠. 그런데 국가가 하는 공공미술들이라는 것이 그런 것들이죠. 풍선에다가 ‘사람’이라고 쓴 것이 너무 직설적이라 조카들이 싫어했어요. 이렇게 하고서 조카들하고 학교까지 걸어가는 거였어요. 도로가 열악해서 큰 차가 오면 뛰어내려요. 피할 때가 없는 거예요.

예전에 누드사진을 찍어서 법정까지 갔던 고등학교 미술선생님이 자기 고향에서 어린이집을 해요. 그 어린이들하고 제가 만났어요. 집단으로 시위를 하기로 했었어요.

공공미술은 현실과 밀접하기 때문에 운동성을 띠고 있어요. 현실과 밀접하지 않은 예술은 사실은 없어요. 사군자를 치던지 산속에서 운둔해서 혼자서 작품을 하던지 그것도 현실에 대한 자기 태도에요. 그런데 아주 구체적인, 혹은 어떠한 것에 대한 주장을 할 때 이전처럼 우리가 할 것이냐, 으쌰으쌰를 할 것이냐, 혹은 이것을 꼭 해야 하나, 삭발을 해야 하나. 그런 것은 좀 변해야하거든요. 아무튼 이 작업에 대해서는 ‘예쁜 반대’ 그렇게 이해해주시면 되요.

이것은 표준 점자예요. 제가 어떤 학교에 이렇게 작업을 해보고 싶다고 하고서 낸 디자인이에요. 이렇게 바꾸고 싶다니까 허락하셨는데, 학생들하고 만나면서 이렇게 바뀌었어요. 시각장애인들은 이중 잣대가 있는 줄 몰랐어요. 걔네들은 모르는 사람이 뭘 만지는 것을 두려워해요. 그런 의미에서 아이들의 손을 하나씩 뜨자고 해서 손을 캐스팅한 거예요. 그리고 그 옆은 한 친구가 다른 친구에게 쓴 편지예요. 도트가 되어있어서 더듬어서 읽을 수 있어요. 애들은 마치 기념사진처럼 나중에 자신들의 손을 만져보겠죠. 그래서 제목이 ‘만지는 그 아름다운 기억’이에요. 자기를 기념하는 방식인거죠. 그런데 주로 장애가 있는 사람하고 하는 공공미술은 일반인 위주예요. 일반인들이 행복한 일을 하는 거죠. 하지만 이 벽의

주인은 이 친구들이어야 하기 때문에 이렇게 작업을 한 거예요. 여기 친구들이 왔다 갔다 하면서 자기들이 자기 손을 확인해요. 여기에는 내가 어떤 조형을 하는 사람이라는 것을 내세우는 것은 없었어요. 맨 처음에 봤던 미륵사지처럼 이것이 얼마나 계속 생명력 있는 의미로 올 것인가. 그런 바람에서 했던 것 같아요.

그 옆에 농아학교가 있어요. 수화학교를 먼저하고 방금보신 맹인학교를 갔어요. 서울시에서 지원을 해줬어요. 다음해에 농아학교에서 작업을 하겠다고 했는데 맹인학교에서 또 연락을 왔어요. 교감선생님이 저의 이런 작업이 관심이 있으니까 우리랑도 하자고 제안을 했는데 당장 지원금이 없잖아요. 대한민국의 공공미술은 공무원 위주예요. 공무원들이 어떤 훌륭한 결정을 내리느냐에 따라서 좋은 작업들이 나오는 거죠. 그런데 그런 재단이 드물어요. 맹인학교를 하겠다고 했더니, 전에 농아학교를 했기 때문에 안 된다고 해서 예산을 새로 짜야하다는 거예요. 그랬더니 추가 응모를 하라고 하더라고요. 그래서 구걸하듯이 했어요. 제가 하고 싶었던 것은 농아학교에 친구들이 눈이 보이니까, 손재주가 대단해요. 이 친구들이 저랑 같이 최종적으로 완성한 디자인은 '로봇들의 꿈'이라는 것을 하게 되었어요. 그래서 그 수화를 하자고 해서 결국에는 자기들끼리 수화하는 공연이 됐어요. 재미있는 비하인드가 있어요. 이게 한국의 공공성을 보여주는 건데요. 이게 벽이에요. 지금도 되게 허름해요. 이것이 학교에는 장애가 없는 것처럼 느껴지게 해요. 이 벽에 이 친구들의 그림을 놓겠다고 하니까 엄마가 그린 그림을 자꾸 가져오는 거죠. 초등학교 2학년이 알프스를 그려왔어요. 너 그림을 가져오라고 했어요. 부모님들은 반대를 했죠. 왜 애들의 못 그린 그림을 요구하느냐. 이것 때문에 굉장히 힘들었어요. 사실은 결국 표현하는 게 그런 거니까 그렇게 하자고 해서했는데, 이게 자극적인 그림 같다고 이것을 붙이고 나서도 문책을 받았던 것들이 되게 많았어요. 이런 것을 봤을 때 기본적인 미술에 대한 인식을 잘못 가지고 있는 거죠. 그 그림들을 그냥 받아들여야 하는 거죠. 이 작업도 솔직하게 마음에 안 들어요. 하지만 그 개념을 바꿔보면 이건 잘했다 싶어요. 흰 고양이라는 명작이 있어요. 흰 고양이가 귀가 잘 안 들리는 거죠. 이게 농아학교 아이들의 심벌이에요. 그런 식으로 발언을 해나가는 거예요. 이 벽 자체가 기능을 갖는 거죠. 감춰놨던 이 뒤에 것을 넘어가는 벽이죠. 여기에 공간을 나누고 장애우를 어떻게 받아들일 것이냐, 같이 할 것이냐는 정말 중요한 거예요. 한국에서의 장애인들은 집에만 있어요. 엄마가 창피하니까

아이를 집에만 있게 해요. 그런 것들을 뭐라고 할까. '미술의 주인은 누구의 것인가, 바로 너희가 것이다' 이런 의미들을 유지하고 싶었어요.

제가 갔었던 곳 중에 브라질에 쿠리티바라는 빈민촌이 있어요. 시장이 예산을 늘려서 도서관을 짓기 시작했어요. 그래서 그 지역에 아이들이 도서관에서 놀기 시작했어요. 이 도서관은 대단한 성공을 거두었어요. 생태 도시로도 엄청난 성공을 거두게 되요. 전 세계의 공공미술을 하는 사람들은 다 가보고 싶어 하는 곳이죠. 이 도서관은 멀리서 봐도 보여요. 이 도서관에서는 아이들이 자발적으로 스스로 책을 봐요. 그런데 한국은 이벤트 위주예요. 인형극하고 그래요. 아파트 단지 도서관은 더 가관이에요.

이게 한국의 느티나무 도서관인데 여기 왜 이 사례를 들고 있냐면, 초반에 바코드를 안 찍어서 아이들이 책을 훔쳐갈 수도 있었어요. 누구나 책을 훔치고 싶은 경험들이 있잖아요. 그런데 아이들이 얼마안하는 책을 하나 훔쳐서 경보음 소리 때문에 트라우마가 생길 까봐 그런 것들을 설치 안 했어요. 그래서 자발적이고 자생적인 것들을 했어요. 이건 아이들이 노는 거죠. 이런 기억이 중요한 거예요.

이것은 콜롬비아에 있는 교수가 당나귀에 책을 싣고 다니면서 아이들에게 책을 빌려줘요. 교수의 부인은 힘들어서 맨날 울어요. 이 일을 매일 하는 거예요. 마을 아이들의 도서관이죠. 삶이 미술인 거예요. 이런 것들 할 수 있기 때문에 일반인들에게 미술이 존경받는 거예요. 그러니까 일반인들에게 잘난 척해서 존경받는 게 아니에요.

제가 경기도미술관에서 도서관을 하고 싶다고 했어요. 이런 도서관 미니어처로 아트선재센터에서 전시를 했어요. 그래서 선정이 됐어요. 고맙게도 경기도미술관에서 이 작품들을 사줬어요. 이 작품을 사줘서 그 구입비로 제가 실제 도서관을 운영하게 되었어요. 그래서 여기에 실제로 만든 거예요. 이게 될까라는 생각에 제가 긴장했었어요. 이런 도서관을 짓고, 경기문화재단에 이것을 팔아서 다섯 군데 작업을 더 했어요. 그 해가 이명박이 컨테이너로 시위를 진압했던 해예요. 그래서 제가 어디에다가 '컨테이너 올바르게 쓰는 법'이라고 이야기를 했어요. 한국에서 살면서 내가 품을 수 있는 앙심이죠. 이런 소규모의 재미있는 이야기를 할 수 있어요.

우리나라의 도로법으로 2m 80cm를 지켜서 컨테이너를 이동시킬 수 있어요. 20cm를 늘려서 이동하려면 신고를 하면 되요. 안산에



다문화센터에 도서관을 놓게 되었어요. 다문화는 앞으로의 큰 문제이죠. 그 노동자들보다도 그 2세들이 문제예요. 진짜 관심을 가져야 해요. 이걸 여기에 놓으려고 하니까 앞집에서 반대를 했어요. 혐오시설처럼 보인다고 말이죠. 지금 이 컨테이너는 제가 어디로 보냈어요. 그곳에서 예쁘게 쓰고 있어요.

다문화 어린이들은 우리 공동체 밖에 있는 존재들이라 그들과 우리가 공공의 장을 만들어야겠다고 생각해요. 그 2세들이 나중에 문제가 될 거예요. 전에 우리 민족이 당한 건데, 우리가 그대로 그런 문제를 암묵하고 있어요. 미술도 생각해볼 만한 일이죠. 이 안에 책을 다 바꿀 수도 있어요. 책을 기증받아요. 도서관 책을 기증으로 바꾸는 거죠.

이것은 제가 디자인을 기본적으로 해놓고 주민들하고 공청회를 했어요. 주민들이 괜찮다. 이 정도면 수용하겠다고 해서 하게 됐어요. 다시는 못할 것 같아요. 동의 받기가 너무 힘들어요.

관악구에서 처음으로 구청에 도서관과를 만들었어요. 이 앞에 꽃은 공무원들이 한 거예요. 돈 없었는데 내가 하고 싶어 하는 것은 못하게 하고 그런 짓을 해요. 아, 힘들어요.

이게 제가 제일 좋아했던 건데, 옥수동이에요. 정리가 안 된 방이에요. 여기는 가출한 애들이 와서 자고 가는 데에요. 걔네들이 나이트클럽 화장실에서 자는 것 보다 나아요. 도서관에 할 때 처음 걱정이 불량청소년들이 오면 어떻게 하나였어요. 근데 곰곰이 생각해보면 걔네들을 오게 한다는 건 좋은 거예요. 옥수동이 땅값이 올라서 국유지가 아니고 개인 사유지였는데,



아이들이 많이 몰려서 결국 나가게 되었어요.

이 도서관 프로젝트는 형태는 조형적인 구조를 띄고 이 안에는 삶의 기능을 하고 있는 거죠. 이것은 제 손을 떠났어요. 처음에 사람들이 여기에 낙서를 하면 어떻게 하냐고 걱정을 했는데 저는 그냥 마음껏 낙서를 했으면 좋겠어요. 이 사람들의 삶을 메꿔줘야 하는 거죠. 우리나라 미륵이 코가 다 닳아 있잖아요. 이 도서관에서 나중에 괜찮은 어른이 나올 거라고 생각해요.

공공성이라고 하면 고리타분한 개념이 절대 아니에요. 내가 투표권이 없을 때, 발언권이 없을 때, 밥그릇이 없을 때, 이 때 오는 박탈감과 처절함을 겪어본 사람만이 알죠. 우리는 국가를 겪어 봤잖아요. 국가 전체가 주권도 없었던 적도 있고, 국가로서 발언도 못했던 거예요. 공공성의 의식은 어디에서 나타나느냐. 정해진 일을 깨트릴 때 나온다고 생각해요. 자 우리 10명이 하나의 생각으로 합의를 한 것이 아니고 다 다른 생각을 어떻게 여기에 만족시킬 것이냐. 역사라는 것이 그렇잖아요. 당한 사람, 가해자가 둘 다 만족해야 그게 맞는 역사예요. 가해자로만 만족하는 승자의 역사를 배웠죠. 예를 들어서 간단해요. 그 말도 안 되는 일이 벌어지는 거예요. 하나의 공동체가 거기에 반대할 수 있죠. 공공성을 박탈한다는 것은 촌스러운 소리에요. 이랬을 때는 동등한 테이블의 자리가 없는 거죠. 멋있는 게 꼭 있어야할 필요가 없잖아요. 서서히 우리가 하다 보니 멋있어지는 게 역사이고 문명이에요.

제가 갤러리라는 한 전시 중에 '오토 누미나'라는 거창한 제목을 만들어서 한 게 있어요. 원래는 '셀프 세인트(Self Saint)'라는 제목이었어요. 나 스스로 촌스러워지는 거죠. 이 전시를 하고서 제가 "이제 네가 배에 기름이

꼈구나."라고 본격적으로 욕을 많이 먹었어요. 언젠가 이 전시가 왜 저한테 중요한지 말씀드려보고 싶었어요. 작품 하는 사람은 세상에 할 말이 있는 사람이죠. 그 사회를 유지시키고 싶거나 바꾸고 싶거나 없애버리고 싶거나, 그걸 진짜로 하면 안 되니까. 예술은 그게 보장되어있는 장 인거에요. 80년대 한국 현대사는 끔찍하죠. 오늘날까지 모습이 얼마나 끔찍해요. 왜 어떤 사람들에게 사회가 나아지지 않을까. 어느 시대나 잘사는 사람은 계속 잘 사는 거예요. 원시시대 때부터 그래요. 그러다가 제가 어떤 말에 확 꽂혔어요. 심리학 용어인데 '근접원인', '궁극원인' 이라고 번역이 되어있더라고요. 종교는 '표층종교','심층종교'. 아 내가 이런 것에 대해서 잘 몰랐구나라는 생각이 들더라고요. 세상을 바꾸려면 나쁘게 바꾸려고 하는 사람은 없겠죠. 그런데 정치, 혹은 아까 그 갓길에서 갓길을 넓힐 생각을 안 하고 이 분을 욕하면 그것은 '근접원인'이라는 거예요. '궁극원인'은 길을 넓혀서 안전하게 하는 거예요. 저는 그것이 이 민화 속에 다 들어있는 거라고 생각했어요. 그래서 전시장에 제 뇌파를 40분간 뽑은 거예요. 이게 오래된 그림에는 작가가 없어요. 금강산을 그린 무명작가죠. 전체적으로 보면 절실함이 느껴지는 그림이에요. 조선시대가 끝나갈 무렵인 거죠. 유교라는 사회를 유지했던 패러다임이 무너지면서 이때의 아웃사이더들이 다 금강산으로 가거든요. 조선시대에 중이 된다는 것은 굉장한 반항이에요. 금강산 자체를 한 '보살의 현현'이라고 해요. 불교적인 관점이죠. 한국 불교는 굉장히 특수한 거예요. 한국화 되어있는 불교이죠. 저 산을 하나 보면서 한 시대를 저렇게 그린 화가들이 있었구나라는 생각을 했어요. 이 화가에게는 이 산이 그렇게 보였겠죠.

서경덕이라는 재일교포 분이 있어요. 미술 전문가는 아닌데 이 분이 쓰신 미술 에세이 중에서 표현주의에 대해서 아주 기가 막히게 쓴 글이 있어요. 저 개인적인 생각으로는 어떤 평론가도 그것을 못 넘어갔다고 생각해요. 왜 그렇게 표현주의 화가들이 흐물흐물하게 그린 건지 궁금했다는 거예요. 그래서 유럽에 가서 보고 역사를 봤더니, '아, 이건 화가가 우는 소리였구나' 라고 썼어요. 갑자기 찡하죠. 이게 맞던 틀리던 그것을 제대로 본 사람이 미술을 그렇게 확장을 시켜주는 거예요. 어떤 크리틱보다도 아름답다고 생각했어요. 저 그림이 왜 사람의 마음을 움직였는지를 궁금해 하고, 자기식대로 답을 알아내려고 한 거죠. 화가가 우는 소리라고 했는데 그것보다 센 크리틱이 어디 있겠어요.

그런데 이 금강산을 그린 화가가 그랬을 것 같아요. 결국은 이런 민중(민중이라는 단어보다 멋있는 단어가 있었으면 좋겠지만) 아웃사이더들의 대한 열망 혹은 새로운 세계에 대한 걱정이 무시됐으니까 그렇게 된 게 아니겠어요. 이 간절함이 없으니까.

이건 제가 테이블을 깎은 거예요. 사람이 깨어있을 때는 상식적인 생각을 해요. 이 작업은 내 속에 있는 느낌하고 외형을 어떻게 맞출 것인가. 우리가 대부분 테이블에서 생활을 하잖아요. 이 도자기는 손으로 주물주물해서 도자기를 만드는 거예요. 이 중에 제가 골라요. 이게 우연히 나온 건데, 제가 도자기를 쭉 늘여놓고 하나를 찾는 거예요. 그게 나의 속에 심상을 알아가는 거예요. 이런 재미에 푹 빠지게 되어서 그런 작업을 하게 되었어요. 금강산의 작가가 금강산을 그린 것처럼 말이죠. 자기를 지배하고 있는 사고가 외형을 결정하는 거예요. 나는 이것이 개를 타고 있는 신선으로 보였는데 조카는 미키마우스로 보인다고 하더라고요.

'향아설위(向我設位)'라는 말을 들어보셨어요? 동학의 나오는 모토예요. 동학을 자생 종교로 만들어 보려고 한국인들이 노력을 많이 했죠. 외형을 어떻게 보는냐에 따라서 거꾸로 자신의 무슨 생각에 지배당하고 있는 것을 아는 겁니다. 제 전시도 그런 전시였어요. 시천주(侍天主)는 최제우 선생님이 만든 거고, 2대가 해월 선생님이죠. 그 분이 양천주(養天主)라는 말을 해요. 시천주는 항상 된다는 거죠. 모든 것에 너그러워지는 것은 시천주가 말하는 거예요. 근데 해월 선생님 자기 속에 길을 아는 거예요. 양천주는 굉장히 한국적인거에요. 그래서 그분이 주장한 것이 향아설위에요. 그 이전에 유교사회는 벽에 절을 하는 거예요. 우상에 절을 하는 거죠. '향벽설위(向壁設位)'예요. 그렇지만 동학에서는 자기 자신에게 절을 하라는 의미에서 향아설위예요. 그래서 세상을 좀 바꾸려면 우리가 얼마나 잘난 사람인지 스스로 자신의 존재를 존중해야 해요. 그래서 제가 걸개그림을 그릴 때보다도 더 참여적으로 이 작업을 했어요. 이 작업도 어쨌든 공공미술하고 관계가 있어서 같이 보고 싶었던 작업이었어요.

'바보들의 배'라는 작업이에요. 누구하고 똑같이 취급받으면 굉장히 자존심 상해하지만 누구하고 다르다고 하면 더 주목받아요. 우리가 쿨하게 살고 있다고 생각하지만, '바보들의 배'는 중세시대 때 상식에 어긋나는 사람들을 다 정신병자로 분류해서 그들만 따로 배에 태워서 바다에 보냈어요. 이 사람들이 망망대해에서 어떻게 됐을까하는 상상부터가 제 작품이에요.

당연히 난파했겠죠. 그 사람들이 어느 섬에 내려서 이상국을 만들었다는 글을 재밌게 읽은 적이 있어요. 난파한 배인데, 제 작업은 상식적으로 쉬워요. 이것이 에르메스 갤러리에서 한 전시라서 파격적이고 당황스럽게 보였겠지 만요. 작품을 보면 제가 규격이 다른 자를 그렸어요. 우리는 자, 척, 센티미터로 하는데 표준은 아닌 거죠. 모두의 자기 기준을 가지고 살아가는 거예요. 그런데 세계화 때문에 표준화되어 살고 있죠. 한 개인의 개성을 제가 센티로 그린 거예요. 수많은 센티들이 바다에서 다 죽었겠죠. 하지만 그들의 생각이 바다 속에서 만개했을 것이라고 생각해요. 그 배를 타고 간, 비상식적이라고 몰려서 마녀사냥을 당한 그들이 어떻게 되었을까, 뒷이야기를 썼어요. 아무 것도 안 그려놨어요. 이 사람들이 불렀을 법한 노래, 말들을 상상해서 한 거예요. 그리고 이건 별자리 작업이에요. 바다에서 배를 타고 표류하는 광인들은 별자리를 보고도 방향을 못 잡아요. 별자리는 표준화된 것을 의미해요. 그런 복선이 좀 있는 거예요.

여기에 모이신 분들은 미술을 하시는 분들이잖아요. 우리가 뭐에 도전하고 있는가를 생각해 볼 필요가 있어요. 우리가 그냥 넘어가는 상식들은 한번쯤은 이상한 거예요. 그런 것들을 이 작업에 표현하고 싶었어요.

이것은 '불면증'이라는 전시를 할 적에 한 작업이에요. 각목을 계속 쌓아요. 약간 위험하게. 그것을 물에 담가두면 습기가 스며요. 그럼 쳐지겠죠. 그걸 멋있게 하려고 머리 인두기로 마는 거예요. 제목은 '상사초'예요. 이것도 보면 자들이 있어요. 이 물체 안에 이상한 생각들이 들어가 있다는 거예요. 화병도 상사병의 일종인거 같아요. 그것이 인격화되고 로맨틱하게 들리는 거지, 엄마가 아들한테 걸리는 것도 상사병이죠. 커뮤니케이션이 안 될 때 생기는 응어리들이 있어요. 그것이 예술의 핵심이고 동력이죠.

그리고 경기도미술관에 있는 것인데 '불면증'이라는 작업이에요. 서울은 밤이 되어도 쉬지 않아요. 먹고, 놀고, 공부하느라고 계속 미친 듯이 돌아가는 거예요. 뭔가를 계속 해요. 그런 게 서울이라고 생각해서 서울의 야경을 만들어본 거예요. 임상수 감독의 <하녀>라는 영화에서 제 작품을 썼어요. 이 영화 이야기를 할게요. 여기 나오는 하녀는 일반적인 하녀가 아니에요. 아파트도 있고 잘 사는 하녀예요. 한국사회가 그래요. 중산층들이 어느 정도 먹고 살고 있지만 풍요로운 시간을 보내지 않고 다시 일을 해서 아파트 평수를 넓히기 위해서 하녀일을 하고 있어요. 그걸 우리 세대에서 그걸 끊어야 하는데 끊지 못하고 있는 거죠. 그 사람들은 그게 삶인지

알고 있어요. 놀아야죠. 나쁘게 놀라는 게 아니에요. 도서관에서 자기 생각하고 산책하면서 자신의 삶을 정신적으로 풍요롭게 하기 위해서 놀고 쉬어야 해요. 계속해서 자신을 쪼개고 쪼개는 거죠. 어느 날 비행기에서 공항 쪽으로 오는데 야경이 아름다웠어요. 그런데 그 속을 들여다보면 말이 아니죠. 이 작업에서 했던 병을 깨는 것은 파워풀한 행동이에요. 이 작품에 호응이 좋아서 더 만들려고 했는데 병을 깬다는 게 사람을 이상하게 해요. 그 병을 깨는 행위에 대해서 언제 한번 작업을 하고 싶어요.

이 작품은 불면증의 핵심이에요. 이게 부엉이고 안에 새끼 부엉이가 있어요. 우리는 불면증 때문에 쉬지도 않는 거죠. 남 걱정 때문에 잠을 못자는 사람들이 많아요. 엄마처럼 말이죠. 마더 테레사, 간디 이런 사람들은 못 잤을 것 같아요. 이것을 만들고는 제 스스로 많이 컸다고 생각했어요. 예술가는 남을 위해서 잠을 못자는 사람들인 것 같아요. 제가 직업병이 생겨서 열심히 하다가 좋은 작가가 되면 그렇게 되겠죠. 예술을 하겠다는 사람은 불행을 자처해야 하는 거예요.

제가 학교에서 수업을 하는데 학생들이 이상한 걸 물어봐요. 어떻게 해야 잘 나가는지, 어떻게 해야 작품을 파는지. 그러지 마세요. 우린 일부러 약간 불행해야지 그걸 책임지는 거예요. 제가 작품하시는 분들에게 열심히 하라는 말을 못해요. 하지만 의미 있고 즐겁게 작업 했으면 좋겠어요.

보시게 될 작업은 영상 작업입니다. 제가 재작년에 후쿠시마에 갔어요. 제가 간 지역이 일반 위험에 2000배나 되요. 여기서 구조 활동하던 친구가 제 작품을 알고 있더라고요. 그 분 소개로 합해서 8명이 갔어요. 거기 왜 갔냐는 질문을 많이 받았어요. 나는 보고 싶었어요. '세상이 끝나면 이렇게 끝날까'하는 생각이 들더라고요. '몸에 이상이 있지 않을까'하는 고민이 됐어요. 그래도 거기 사람이 살고 있으니까 일단 가보자고 해서 갔어요. 원래는 개하고 사회학자하고 제가 가려고 했어요. 거기서 개가 많이 죽었어요. 지구는 인간의 것이 아니잖아요. 개를 섭외하려고 했는데 그게 안됐어요. 그래서 사회학자와 저만 하게 되었어요.

중간에 자막이 없는 부분은 큐레이터와 합의해서 걷어낸 거예요. 저 지역에는 가족이 없는 노숙인들이 와요. 그들이 저기서 많이 죽어요. 가면 생각보다 공포스러워요. 아무도 없으니까요. 제3자의 시점에서 저를 찍어준 분이 큐레이터예요. 일본인들이 드러내기 싫어하는 것을 걷어내 달라고 해서

자막이 중간에 많이 비어요. 익스트림 스포츠 하는 사람들이 쓰는 카메라로 찍었어요. 저와 함께 작업을 한 사회학자 후쿠니시는 저 작업 때문에 전공을 바꾸었데요. 지금 퍼블릭아트를 따로 전공을 하고 있어요. 한국의 NGO를 일본에서는 NPO라고 하는데 그분이 거기서 NPO활동을 하세요. 후쿠니시 버전으로 비디오가 나중에 하나 올 거예요. 그게 아마 네 개의 채널이 섞이는 작업으로 완성될 것 같아요.

그리고 이번에 플라토 미술관에서 전시했던 작품인데요. 종이 걸려있는 빈 망루예요. 그 옆에는 후쿠시마 비디오 작품이 있고요. 서울 지역의 12 방향의 종을 찍어서 형태를 겹친 거예요. 종소리를 녹음한 것이 들려요. 그래서 전시장에 후쿠시마의 바람소리와 이 종소리가 같이 들려요. 한국에서는 새벽 5시에 종을 쳐요. 이것은 종교를 떠나서 남을 위해서 치는 소리예요. 이런 문화 혹은 이런 물건이 있다는 것이 신기한 거죠. 그것을 우리는 모르고 있어요. 순전히 누군가를 위해주는 물건이 있는 거예요.

이 작품은 영상 작품입니다. 선은 명사에 있는 것이 아니라 행동에 있는 거예요. 선은 정해져있는 것이 아니에요. 어떤 것을 봤을 때 선이라고 하는 거예요. 예술도 행동을 남기는 거잖아요. 추상동사인거에요. 어떠한 것을 남겨놓은 행동이 예술품이니까요. 이 작품은 살풀이춤을 추는 영상인데 제 와이셔츠를 들고서 무용수가 춤을 추는 거예요. 두 개를 갖고 춘 것은 두 살풀이고 하나는 그냥 살풀이에요. 그리고 한 사람은 장구를 치는 거예요. 이번 전시에는 이 사람들을 지웠어요. 우리나라의 살풀이라는 것은 대단한 장르죠. 죽은 이를 위로하기 위해서 하는 거잖아요.

사실은 오늘 궁금했어요. 와서 많은 이야기를 듣고 싶고, 많은 이야기를 하고 싶었어요. 어젯밤에 이걸 정리하다보니까 다 연결되어있는 작업이라서 정리를 할 수 없더라고요. 혹시 다음에 기회가 생기면 더 제가 더 잘할게요.

방금 보신 영상에 대해서 설명을 잠깐 하자면, 민주항쟁 때 시민군의 모습을 독일과 NHK에서 찍은 거예요. 아무튼 젊은 친구들이 많이 온다는 생각을 듣고서 이 작품을 꼭 틀어야 겠다는 생각이 들었어요. 이것은 역사예요. 먼 역사도 아니에요. 이런 것에 대한 이해가 없으면 안돼요. 이 작품은 2002년에 광주비엔날레에 출품했다가 2004년에 베니스비엔날레에 갔어요. 저게 창틀에 전시가 되면 더 슬퍼요.

그런 것들을 이야기를 못하고 헤어져서 아쉬운데 서로 느낌은 전달이 됐지

않을까 싶어요. 아무튼 오늘 아쉽네요.

마지막으로 아까 잠깐 질문하셨던 것을 답하자면, 컨테이너로 작업을 한 것은 제도를 자극하기 위함이었어요. 예술은 신경 쓰면 누구나 다 할 수 있는 거예요. 그래서 전시도 골판지나 그런 재료로 했어요. 실제로 유행이 됐어요. 공공미술이라는 것은 어떤 초안의 역할도 해요. 기관에 자극적이고 매력적이고 도전적인 것을 제안하고 형태로 보여주는 것이죠. 저것 말고 번듯하게 만드는 것은 의미가 없는 거예요. 그래서 저게 건축하고는 다른 개념을 갖고 있는 것이죠.



Section Workshop
2013.08.08

이영준 (기계비평가)

이영준 비평가는 사진, 이미지, 기계 비평가이자 계원예술대학 아트 앤 플레이군 교수로 재직하고 있다. 기계를 관찰하고 비평적으로 해석하고, 사진으로 찍고 다양한 지식들과 결합하고, 전시로 꾸미고 책으로 옮기고 있다. 저서로는 『사진, 이상한 예술』 (1998, 눈빛), 『이미지 비평– 깻잎 머리에서 인공위성 이미지까지』 (2004, 눈빛), 『기계비평–한 인문학자의 기계문명 산책』 (2006, 현실문화연구), 『사진이론의 상상력』 (2006, 눈빛), 『비평의 눈초리–사진에 대한 스무가지 생각』 (2008, 눈빛), 『초조한 도시』 (2010, 안그라픽스)등이 있다.

모바일을 통해 강연
동영상을 볼 수 있습니다.

눈 먼 글 쓰기

안녕하세요. 저는 이영준이라고 합니다. 강연 제목이 '눈 먼 글 쓰기'인데 오늘 여러분들은 글 쓰는 실습을 해볼 겁니다. 저는 비평가이지만 비평에 대한 것은 아닙니다. 저는 남은여생 동안에 인생에 도움이 되는 글쓰기를 전도하는 사업을 할 것입니다. 오늘이 그 첫날입니다. 그중에 하나로 '눈 먼 글쓰기'를 할 겁니다. '눈 먼 글쓰기'라고 하는 것은 제가 계속해서 사람들 앞에서 실현할 글쓰기의 중요한 주제예요.

이것저것 잡생각들이 많아서 글이 안 써지는 경우가 많아요. 우리가 글을 쓰려고 딱 앉으면 뭘 써야할지 모르는 경우가 많아요. 그게 왜냐하면, 생각이 너무 없어서가 아니라 생각이 너무 많아서 문제인 겁니다. 오늘 제가 할 것은 뭐냐면 잡생각을 내려놓고 눈 먼 상태에서 글을 써보는 것입니다. 머리를 맑게 비우고 오로지 사물의 질서에 자신을 내맡기고 글 쓰는 연습을 해보는 겁니다. 이 글쓰기의 목적은 인간이 사물보다 우위에 있다는 오만함을 버리고 사물들에 겸손하게 다가가는 글쓰기를 해보는 것입니다. 여태까지 인간은 글을 갖고 사물을 지배해왔습니다. 가령 새로운 제품을 사면 끄기, 켜기, 볼륨 줄이기와 같은 글들이 있고, 가령 핸드폰에서 조차 많은 글들이 나옵니다. 그 글을 클릭하면 작동이 되지요.

우리는 다 텍스트로서 사물을 컨트롤하고 있습니다. 그러면서 인간이 사물보다 우위에 있다고 생각하게 됩니다. 쉽게 말하면 이거죠. 이 책상하고 여러분하고 어느 게 더 중요할 까요? 당연히 우리가 더 중요합니다. 저 뒤에 있는 망가진 책상이 어떤 상태인지 보세요. 만약에 여기 있는 모든 책상이 저 모양이면 우리는 여기서 워크숍을 할 수 없었을 겁니다. 다행히도 대부분의 책상이 멀쩡하기 때문에 걸터앉을 수 있단 말이죠. 책상 덕분입니다.

자, 책상에 낙서를 했잖아요. 더러워졌지요. 즉, 책상을 섬기지 않았기 때문이에요. 만약에 책상을 섬겼다면 깨끗하고 망가지지 않았겠지요. 그러면 그 책상이 우리를 섬기게 됩니다. 우리가 사물을 섬겨야 사물이 우리를 섬겨요. 하지만 인간은 오만하기 때문에 자기가 사물을 컨트롤하고 소유할 수 있다고 생각합니다. 거기서 잠시 벗어나보자는 것입니다.

개인의 애정문제에서부터 생태, 환경 문제까지 다양한 범위의 문제들을 글쓰기로 한방에 해결하는 연습을 할 것입니다. 물론 한방으로 해결하지는 못하겠지만 말이죠. 최소한 문제가 있을 때 문제가 해결이 안 되는 이유가 뭐냐면 계속 물고 늘어지기 때문이거든요. 그것을 딱 놓으면 문제가 해결되는 경우가 있습니다. 오늘 그것을 놔보는 연습을 할 겁니다.

제가 이 세상에 있는 글들을 어떻게 포지션 할 수 있는지에 대해서 카테고리로 나눠봤습니다. 이게 약간 묘한 그래프인데, 아래로 내려갈수록 객관성이 커지고 위로 갈수록 자의적입니다. 맨 끝에 있는 글이 제일 객관적이면서 진실 된 글이 되겠지요. 일기가 맨 끝에 위치된 이유는 주관적이기 때문이죠. 일기에 굳이 거짓말은 쓰는 사람은 없잖아요. 제품사용설명서 같은 경우에는 객관성이 중간에 위치해있습니다. 왜냐하면 사실 굉장히 드라이한 글이지만 쓰는 사람의 관심과 방향에 따라서 쓰여 지기 때문이죠. 허위적이지는 않지요. 학술논문이 허위정도가 좀 있습니다. 여러 복잡한 이유로 허위적이에요. 진단서는 상당히 허위적인 경우가 많습니다. 탄원서 역시 허위적이죠. 하지만 객관적인 척해야 합니다. 탄원서 샘플을 좀 있다 보여드리겠습니다. 협박장은 그것보다 조금 더 주관적입니다. 그래프에 동그라미의 크기는 글의 무게나 비중 같은 것입니다. 일기 같은 경우에는 대부분 개인적으로 쓴 것이기 때문에 묻혀버리는 경우가 많습니다. 물론 아주 유명한 사람들은 사후에 일기가 출간되긴 하지만 우리의 일기가 출간될 일은 별로 없을 것 같아요.

자, 그럼 비평문의 위상은 무엇이냐. 딱 어중간한 위상이죠. 객관적이기도 해요. 왜냐면 만약 내가 잡지에다가 전시리뷰를 쓴다고 하면 그 특정한 전시나 전시에 대해서 어느 정도 객관적으로 판정을 해줘야 하니까요. 하지만 거기에는 비평가도 사람이기 때문에 비평가의 주관이 들어가죠. 상당히 많은 비평문이 허위적이기도 하고, 진실 되기도 하고 애매한 위상을 갖고 있습니다.

우리가 오늘 할 것은 무엇이냐면 'X문'이라고 제가 말을 만들었습니다. 이것은 아무 정체도 없는 글입니다. 이것은 비평도 아니고 일기도 아니고 판결문도 아닙니다. 위상이 애매한 글입니다. 모든 글에는 정체성이 있습니다. 일기는 일기다워야 합니다. 일기를 제품사용설명서처럼 쓰는 사람은 없죠. 반대로 제품사용설명서를 일기처럼 쓰는 사람도 없을 겁니다. 그런데 문제는 특정한 글의 위치를 점하게 되면 어떤 영역을 차지한다는 것이죠. 가령 내가 판결문을 잘 써서 그것이 효력을 발휘하면 내가 판사 노릇을 하게 됩니다. 판사는 결국 판결문으로 판사노릇을 하는 것입니다.

오늘 우리는 테두리가 애매모호하면서 어디에 걸쳐있는지 알 수 없는 글을 써볼 겁니다. 이것은 너무 잘 쓴 사례라서 여러분들이 꼭 참고할 만한 것은 아니지만 후기 식민주의의 유명한 이론가인 호미 바바가 쓴 글을 보겠습니다. <모방과 인간>이라는 글입니다. 글을 잘 쓰는 사람들의 공통점은 뭐냐면 운동 잘하는 사람들과 비슷해요. 축구선구가 축구공을 잘 다루듯이, 레슬링선수가 축구를 잘 할 수 없겠죠. 야구선수는 야구공을 잘 다루고요. 글의 재료는 기본적으로 단어입니다. 글을 잘 쓰는 사람은 단어를 잘 다룹니다. 유명한 축구선수들을 공을 자유자재로 다루듯이 말입니다. 이 글 전의 전체 이야기는 너무 복잡해서 다 설명해 드릴 수가 없고, 다만 단어를 얼마나 잘 쓰는가를 유의해서 보시면 되겠습니다. 파랗게 표시한 부분을 보시면, 배경을 이야기하자면 이렇습니다. 영국이 인도를 식민지 지배를 했는데, 이 사람에 따르면 사실은 완전히 장악한 것이 아니라고 봅니다. 즉 쉽게 말하면, 도시에 사는 잘사는 멋진 신사인데 시골에 가서 밭일을 도와줘야 한다고 칩시다. 그럼 그 사람은 도시적인 정체성을 유지하고 밭일을 할 수가 없겠죠. 그 양복과 구두를 벗어버리고 밭일 하는 옷으로 갈아입든가, 양복과 구두에 흙을 묻혀야지만 밭일을 할 수 있죠. 영국 사람들도 마찬가지였습니다. 영국의 발달된 문명과 문학과 과학으로써 인도를 지배하러갔는데 인도가 완전히 시골이라서 영국 사람도 인도에 가면 망가진다는 내용을 쓴 글입니다. 즉 영국 사람이 인도를 지배하러 가려면 인도사람 흉내를 내야만 하는 것이라는 겁니다. 지배자가 피지배자의 흉내를 내야하는 것이죠. 지배자라고 고개 빳빳이 세우면서 영국식으로 해봐야 소용이 없다는 거죠. 그것을 바바는 'Colonial mimesis(식민지의 모방)'라고 합니다. 결국 실패했다는 것은 그것은 분명 영국화가 되는 것은 아니라는 겁니다. 영국화가 되려고 노력을 했는데 궁극적으로 영국인이 되지 못했다는 것입니다. 'In which to be anglicized is definitely

not to be english' 여기서 재미있는 것은 무엇이냐면 영국이라는 단어가 두 번 나와요. 'anglicize'(영국화되다)와 'english'(영국적인 것). 즉 영국화가 되려고 노력을 했는데 궁극적으로 영국인이 되지 못했습니다. 인도 사람도, 영국 사람도 아닌 어정쩡한 또 다른 정체성이 생겨나는 겁니다. 엄밀히 말하면 영국과 인도의 중간에 있는 이상한 존재가 되는 거죠. 내가 이글을 읽고 감탄한 것은 뭐냐면 'anglicize'와 'english'는 사전에는 비슷한 말로 되어있는데 여기서는 반대로 배치가 되어있습니다. 그 맥락을 통해서 말이죠. 물론 이 한 문장의 맥락만은 아니고 그 위에 쓴 긴 맥락을 통해서이긴 하지만, 호밀 바바라는 짧은 문장에서 두 단어를 붙이면서 묘한 맥락을 부여하고 있죠. 이것은 '눈 먼 글쓰기'의 사례는 아니고, 글을 잘 쓰는 것이 무엇인지 보여주기 위해서 갖고 나온 겁니다.

정체성은 왜 나쁜가. 이 말을 들었을 때 의문이 드시나요? 우리 모두 정체성을 갖고 있습니다. 사람이라고 하는 것은 하나로 고정된 존재가 아니에요. 행정적으로 남자라고 할지라도, 주민번호 뒷자리가 1로 시작되는 사람이라고 할지라도, 여성적인 특성을 많이 갖고 있을 수도 있습니다. 그런데 정체성이라는 것이 뭐냐면 그것에 못 하나를 박아서 너는 남자라고 고정시켜버리는 겁니다. 정체성이 영어로 'identity'입니다. 이것은 또 다른 말로 동일성이라는 뜻입니다. 같은 하나라는 겁니다. 남자면 하나지, 그중에 게이나 바이섹슈얼은 아니라는 거죠. 우리는 자기 자신에 대해서도 그렇고 대상에 대해서도 정체성을 부여해왔는데, 그 부분을 좀 다르게 생각해야합니다. 'identity'는 동일자의 철학의 산물입니다. 사람은 낯선 것이 있으면 자신과 통하게 만들어야 직성이 풀려요. 좋은 사례가 뭐냐면 로빈슨 크루소입니다. 로빈슨 크루소가 섬에 혼자 버려져 있었는데 어떤 흑인이 섬에 상륙하게 됩니다. 그 흑인에게 제일 처음 한 일은 이름을 물어본 것이 아니라, 이름을 붙인 겁니다. 무식한 흑인이 이름 따위가 있을 리가 없다고 생각해서 일방적으로 이름을 붙입니다. 금요일에 만나서 'friday'라고 이름을 붙입니다. 서양 사람들은 옛날이나 지금이나 내 앞에 낯선 것, 그것이 식민지의 피지배자건, 낯선 짐승이건, 낯선 광물이건, 이름을 붙여서 정체성을 부여해서 자기 것으로 끌어들이는 일을 오랫동안 해왔습니다. 그것이 바로 동일자의 철학입니다. 텍스트가 하는 가장 궁극적이고 중요한 역할은 대상을 내 것으로 만드는 겁니다. 가령 내가 새로운 광물을 찾았다고 하면 광물에 이름을 붙입니다. 식물이나 동물의 학명이 그렇게 붙여졌습니다. 정체성을 부여하고 그것을 내 것으로 만든다는 겁니다. 모든

흡수하고 자기 것으로 만듭니다. 어떤 것이 사과면 반드시 사과여야 한다는 겁니다. 조금 더 생각해 보도록 하죠. 여기에 사과가 있습니다. 눈앞에 있는 사과가 영원히 사과로 남아있을까요? 당연히 아니죠. 그 사과를 한 달 동안 놔두면 썩겠죠. 곰팡이가 피고 사과 아닌 다른 것이 됩니다. 이 세상의 모든 것은 기본적으로 변합니다. 이 책상을 보세요. 변해 있잖아요. 변해있기 때문에 온갖 낙서가 되어있는 상태로 우리 앞에 놓여있습니다. 즉 우리 앞에 놓인 것은 변화의 산물이고 변화의 과정 중에 있는데 동일자의 철학은 변화를 무시하고 사과는 영원히 사과라고 합니다. 사람도 영원히 사람이 아니죠. 50년 후면 나는 죽고 없어지겠죠. 어떤 사람이 한국 사람이면 영원히 한국 사람이지 않죠. 국적도 바뀔 수 있고, 한국이라는 특성 자체도 바뀔 수 있습니다.

이것이 중요한 것인데요. 이 세상 모든 사물과 표상은 항상 그 반대, 즉 타자를 품고 있습니다. 그럼 물어볼게요. 여성분들, 혹시 남성성을 품고 있습니까? 지금 여자 옷을 입고 있는데, 그것은 남성성을 배제한 것입니다. 여기서 말하는 품고 있다고 하는 것은 눈앞에 딱 갖고 있다는 뜻도 있지만 네거티브의 상태로 갖고 있다는 것도 포함하는 겁니다. 즉 영국 사람들이 인도에 갔을 때 원래 의도는 인도를 영국으로 만드는 것이었겠죠. 영국식 건물을 세우고, 영국의 과학을 전파하고, 영국의 통치기술을 전수했습니다. 그런데 인도가 영토가 나라라서 그게 잘 안됐습니다. 그래서 할 수 없이 중간에 'Colonial mimesis'가 나옵니다. 사실 여성들도 남성성을 품고 있는데 다만 배타적으로 품고 있는 것이죠. 즉, '나는 남자가 아니라' 라고 하면서 품고 있는 것입니다. 지금 여러분들이 갖고 있는 여성으로서의 정체성은 나는 남자가 아니라고 적극적으로 혹은 부정적으로 남성성을 밀어낸 결과입니다. 그런 식으로 품고 있다는 겁니다. 더욱 쉬운 예를 들면 사랑은 미움을 품고 있다. 이것은 연애를 해본 사람은 다 아실 겁니다. 가령 어떤 남녀 관계가 있는데, 그냥 직장동료라면 사랑하지는 않아서 미워할 이유가 없습니다. 그런데 사랑하기 시작하면 미워지기 시작합니다. 그러면서 싸우게 되잖아요. 사귀는 사이가 아니면 싸울 이유가 없죠. 사랑은 미움을 품고 있기 때문입니다. 그리고 좋음은 나쁨을 품고 있습니다. 가장 쉬운 사례가 초콜릿입니다. 초콜릿을 많이 먹으면 살찌고 치아가 썩죠. 그 이유는 초콜릿이 좋기 때문이에요. 초콜릿이 맛이 없으면 아예 안 먹겠죠. 그럼 아무 문제도 안 생기죠. 그런데 문제는 초콜릿이 맛있기 때문에 먹다보니 몸이 안 좋아지는 겁니다. 즉, 좋은 것은 나쁜 것이라는 기이한

논리가 초콜릿 속에 들어있습니다. 그런데 이세상의 모든 것은 다 똑같아요. 예를 들면 이런 것이죠. 여러분은 모두 살아 있잖아요. 살아있는 것은 죽는 겁니다. 당장 죽는 것은 아니지만 죽음을 향해서 하루하루 다가가는 것입니다. 그리고 사실은 하루하루 다가가는 과정이 얼굴이 나옵니다. 다크서클이 생기고 피부가 헐기 시작합니다. 산다는 것은 죽는 것이라는 기묘한 논리가 성립을 합니다. 건설은 파괴를. 건물을 만들려면 전에 있던 논밭을 파괴해야 합니다. 살육은 탄생을 품고 있다. 동물들은 다른 동물을 살육하는 이유는 자기가 먹고 자기 새끼를 키우기 위해서죠.

글도 항상 그런데, 내가 하는 이야기는 이런 겁니다. 일기를 쓰다가 논문을 쓰면 안 되나?써도 되요. 다만 논문을 제출하면 심사를 하는데 일기형식으로 되어있으면 분명 떨어뜨릴 겁니다. 그래서 앞으로 내 꿈이 뭐냐면 일기형식으로 되어있는 논문을 받아주는 대학을 설립하는 것입니다. 'X문'은 정체성이 없는 글입니다. 이 글을 쓰다가 여러분의 정체성이 파편화되어 녹아 없어져버리고 여러분은 아무것도 아닌 것으로 될 수 있으니 주의해서 써야 합니다. 내 말대로 글을 쓰라고 했는데 이게 학생도 아니고 남자도 아니고 여자도 아니고 인간도 아니고 개구리도 아닌 이상한 글이 되면 망했다고 생각할 테지만, 그렇게 망해봐야 'X문'을 쓸 수 있다고 봅니다.

그래서 여기 나눠드린 제가 쓴 '눈 먼 글쓰기'라는 글을 낭독을 해드리겠습니다. 어디서 이상한 원고 청탁이 들어왔습니다. 저에게 정체성이 없는 글을 써달라는 청탁이 왔기에, 블라인드 라이팅을 실천할 수 있는 좋은 기회라고 생각했습니다. 이 글은 호평을 받았습니다.

> "글에는 본래 눈이 있었다. 사람의 눈보다 더 밝고 명민한 눈이 말이다. 그 덕에 육체의 눈이 먼 사람도 글을 쓰면 글이 알아서 자기 방향을 찾아가곤 했던 것이다. 그러나 사람들은 명민한 글쓰기는 밝은 눈에 의해 인도되는 것으로 생각한다. 즉 사물의 이치를 꿰뚫고 지혜를 깨달을 줄 아는 의식을 가진 사람의 눈이 글쓰기를 인도하는 것으로 생각하는 것이다. 정말 그럴까. 이런 생각의 전제는 글쓰기가 사람의 의식의 산물이며 의식을 반영한다는 것이다. 그러나 르네상스 인본주의 이례 인간에게 부여되어 온 온갖 능력과 권위가 헛것이며 인간이 만들어온 온갖 것들이 실상은 인간이 만든 것이 아니라면 어떻게 될까. 우리는 전혀 다른



글쓰기의 모델을 생각해 볼 수 있겠다. 즉 눈 먼 글쓰기다. 그렇다고 초현실주의자들이 생각했던 무의식의 움직임에 따라서 글이 저절로 써지는 자동기술법을 말하는 것이 아니다. 글쓰기의 본성이 우리가 이제껏 믿어왔던 것들과는 완전히 다르다는 것이다."

우선 제가 이 글을 쓴 방식을 설명 드리자면, 말도 안 되는 이상한 작가에 대한 글을 써달라고 했는데 그 작가를 도저히 파악할 수 없어서 그냥 아무 글이나 쓰기로 했습니다. 그럴 때 딱 떠오른 말이 '눈 먼 글쓰기'였습니다. 그런데 중요한 것은 무엇이냐면 '눈 먼 글쓰기'에 대한 내 생각이 하나도 없었다는 것이죠. '눈 먼 글쓰기'라는 글자를 놓고서 그냥 쓰기 시작한 겁니다. 즉, 내 생각을 따라가면서 쓴 것이 아니라 '눈 먼 글쓰기'라는 다섯 글자 다음에 무슨 글자가 나올지 생각하며 쓴 것입니다. 예를 들어 이 셔츠를 입으면 무슨 바지를 입으면 좋을까 고민하다가 맞춰서 입잖아요. 그런 식으로 쓴 겁니다.

“하나의 글은 그 다음에 나올 글과 그 글이 완성됐을 때에 전체
모습을 이미 싹의 단계에서부터 내포하고 있다. 글을 쓰는 사람은
그 싹이 자라나는 모양을 따라가기만 하면 된다. 모든 진정한
글쓰기는 눈 먼 글쓰기다. 거기에 눈 뜬 사람의 의지를 개입시키려고
하면 잔머리로 가득한 지저분한 글이 된다. 결국 글쓰기는 생각과
아무 상관이 없다. 예를 들어 ‘나는’ 다음에 ‘밥을 먹었습니다’
가 나올 수 있다. 반면에 나는 다음에 ‘니다’가 나올 수 없다.
이런 질서는 어디서 나오는 것일까. 사람의 머릿속에서 나온 것이
아님은 분명하다. 이 세상 어떤 사람도 ‘나는 밥을 먹었습니다’
라고 말하자고 제안하거나 명령을 내린 사람은 없기 때문이다.
예를 들어 ‘사자’라고 쓰면 사자라는 동물에 얽힌 아프리카 여행에
대한 욕망과 그런 욕망을 가능케 한 아프리카행 비행기 편,
킬로만자로에 대한 노래가사도 줄줄이 따라 나온다. ‘사자’가 라고
써놓고 그 다음에 ‘예쁜 꽃을 한 송이 주었습니다’라고 쓸 수는
없는 것 아닌가. 나는 다음에 ‘밥을’이 나올 수 있는 것은 글 자체가
가진 질서 때문이다. 인간이 만들었지만 인간을 초월해있는 질서
말이다. 그런데 이게 대단한 차원을 말하는 것이 아니다. 예를 들어
어떤 사람들이 매주 화요일에 만나기로 했다고 하자. 그 사람들은
수요일에 만나도 되고 토요일에 만나도 된다. 매달 만나도 되고
아예 안 만나도 된다. 즉 매주 화요일에 만나기로 한 것은 그냥
자의적인 약속일뿐이다. 물이 위에서 아래로 흐르는 듯 한 자연의
필연적인 원리는 그 안에 없다. 그런데 그 자의적인 약속을 1년 정도
계속 지키고 행하고 나면 그것을 어기가 어려워진다. 그러려면 그
모임의 누군가는 이젠 그만 만나도 되는 이유를 만들어야 되는데 그
만남이 하나의 제도나 규약으로 굳어지면 안 만나기도 쉽지 않은
것이다. 올림픽이나 월드컵, 축구대회를 어느 날 갑자기 없애기가
쉽지가 않은 만큼 약속도 없애기 쉽지가 않다. 이제 그 약속에
의한 만남은 구성원들을 초월하여 그들의 머리 꼭대기 위에 올라가
앉아있다. 인간을 초월해버린 것이다. 그럴 때 인간이 할 수 있는
일은 그 만남의 규칙성을 따르는 것이다. 글쓰기도 마찬가지다.
글은 인간이 만들었지만 인간을 초월한 어떤 제도나 규율의
집합이다. 위인전을 쓴다면 위인전답게 써야할 것이고, 대하소설을
써야한다면 대하소설답게 써야할 것이다. 따라서 모든 글쓰기는

눈 먼 글쓰기다. 눈을 감고 놔두면 글이 스스로 알아서 가는 것을 인간의 손이 따라갈 뿐이다. 자기는 글을 못 쓰겠다고 하는 사람들이 많은데 그런 사람들은 아직 눈을 감고 글에게 모든 것을 맡기지 않았기 때문에 글이 안 되는 것이다. 대게 그런 사람들을 보면 글을 잘 써보려고 갖은 애를 쓰며 낑낑댄다. 그래서 안 되는 것이다. 눈은 글에게 맡기고 사람은 따라간다. 그게 눈 먼 글쓰기의 미덕이다. 눈 먼 글쓰기에서는 첫 단어나 글자 하나만 있으면 글을 쓸 수 있다. 어차피 그 다음은 글이 알아서 써주는 것이기 때문이다. 첫 단어는 하찮은 것이라도 상관없다. 획 정도면 충분하다. 그러면 글 전체에 담겨있는 잠재력이 스멀거리면서 나와서 글을 끌고 간다. 글의 눈만 따라가도 인간은 지혜로워 질 수 있다."

이 글의 전제는 무엇이냐면 우리가 항상 눈을 뜨고 보면서 살아가는데 자기 눈으로 본 것이 대단하다고 항상 생각을 하죠. 가령 길을 가다가 소 한 마리를 봤는데 상대방이 부정을 하면 그것에 반박합니다. 자신의 눈을 과도하게 신뢰를 하는 것이죠. 그런데 내가 본 것은 소 한 마리가 아닐 수도 있습니다. 말일 수도 있고, 두 마리 일수도 있죠. 사람들은 자기 눈으로 본 것을 과신합니다. 그리고 눈에 의해서 사실은 우리가 알고 있는 지식도 결국은 들어서 아는 것 보다는 책에 쓰여 있는 것을 눈으로 읽고 얻은 지식이 많아요. 눈으로 대부분의 지식을 받아들입니다. 그런데 사람의 눈이라는 것은 머릿속만큼 혼란스러운 겁니다. 셰익스피어가 유명한 말을 합니다. '내가 본 것을 믿지 말아' 내가 무엇을 봤을 때 확실하다고 생각하기 전에 항상 반대로 생각해보라고 하는 것이죠. 내가 본 것이 틀릴 수 있기 때문에 입니다. 그래서 만약에 우리의 지식이 항상 눈으로 본 것에만 기초해 있다면 그 지식은 굉장히 혼란스럽고 불분명합니다. 그런데 사람은 눈을 너무 믿기 때문에 내가 본 것을 절대적이라고 생각을 합니다. 그래서 제가 제안한 것은 '눈 먼 글쓰기'입니다. 즉 자신의 눈을 따라가는 것이 아니라 글자를 따라가는 글쓰기를 해보자는 겁니다.

그 다음에 '글이라는 기계'라는 글인데요. 이 글로 그런 식으로 썼습니다. 글이라는 기계라는 제목이 딱 떠올랐습니다. 그런데 글이 어떻게 기계가 되는지는 아무런 생각이 없었습니다. 글 다음에 나올 수 있는 글자, 기계 다음에 나올 수 있는 글자들을 떠올리다보니 이렇게 됐습니다.

이 글을 시작할 때 넣어준 연료는 '글이라는 기계'라는 아주 짧은 문구밖에 없었습니다. 그것을 어떻게 전개할지 전혀 생각이 없었습니다. 그런데 그 짧은 문구를 타이핑하자 이 글 전체가 된 것이죠.

'이 세상의 사물들 사용법'이라는 글을 썼는데 그것은 책으로 만들려고 써놓은 글인데 아직 어디에도 발표하지 않은 겁니다. 여러분 각자 차근차근 읽어보세요. 이 글들의 공통점들이 뭐냐면 전체적인 틀을 다 지우고 목차를 정하지 않았다는 것입니다. 첫 번째 글이 '비발디 사용법'인데 비발디를 한번 사용해보면 어떨까하는 생각이 딱 난거죠. 거기에 따라서 쭉 글이 나온 거거든요. 그 다음 글은 '왼손 사용법', '핸드폰 사용법', '잔소리 사용법', '눈물 사용법', '믿음 사용법', '공항 사용법' 이렇게 있습니다. 이 글들을 쭉 읽으신 질문이나 코멘트를 짧게 하고 각자 글을 써보는 시간을 갖도록 하겠습니다.

단어를 계속 끌어다 붙였는데 더 이상 안 따라오면 끝나는 거죠. 보통 글이 엄청난 사상을 갖고 인류를 구원해야 한다고 하잖아요. 이 글은 생각을 갖고 쓴 것이 아니기 때문에 쭉 말하다가 끊어진 거죠. 결론이 없는 글입니다. 이 글을 누가 계속 써도 되요. 이걸로 책을 낼 것인데 무슨 종류의 책이 될지 나도 잘 모르겠습니다. 이 책을 낼을 적에 가장 당혹스러운 사람은 책방에서 책 꽂는 사람일 겁니다. 어느 코너에 꽂아야 할지 난감할 테니까요.

비발디에 대해서 쓰다가 비발디에 대해서 떠오른 단어들 한라 비발디, 한라산에 대해서 쓰다가 한라산에 반대되는 산이 백두산이니까 백두산에 대해서 쓰다가 백두산의 다른 이름은 장백산이니까 그것을 쓰고는 식으로 하는 것이죠. 저는 생각을 따라가려는 게 아니라 말을 따라가려고 한 거죠. 의식의 흐름기법이나 자유연상은 아니죠. 사물에는 질서가 있습니다. 사람들은 글을 쓸 때 무슨 생각을 하냐면 알량한 글로 사물의 질서를 머릿속에서 재편성해보려 하고, 머릿속의 혁명가가 될 것이라고 하는데, 나는 그것보다는 우리가 사물의 질서를 따라가 보자는 거죠. 기표들의 흐름을 따라간 겁니다.

이 글의 메시지라면 다양한 측면으로 사물을 사용하고 대해보자라는 것은 있습니다. 그런데 제가 다루는 사물이 비발디에서부터 핸드폰같이 물질적인 것 비물질적인 것, 또 아직 안 썼는데 '이데올로기 사용법' 같은 것을 쓸 겁니다. 독자가 읽다가 길을 잃어버리는 것이 제 책의 목표인 것 같아요.

그래서 이 책은 결론도 없고 꼭 이렇게 사용된다는 것도 없는 그런 책이죠. 제가 오늘 여러분들에게 쓰길 원하는 글이 뭐냐면 딴 데에서는 쓸 수 없는 글, 야단맞고 파문당하는 글이에요. 예를 들자면 80년대에 국가보안법 때문에 마르크스 책이 다 금서였습니다. 당시 대학 때 도서관에서는 책을 못 읽었습니다. 형사가 도서관에 돌아다니면서 학생들이 무슨 책을 읽고 있나 보다가 금서를 읽으면 그 자리에서 잡아갔습니다. 그래서 책 감추는 연습을 했습니다. 즉, 봐서는 안 되는 텍스트가 분명히 있다는 거죠. 지금도 써서는 안 되는 텍스트 아니면 좀 부적절한 텍스트가 있습니다. 아까 보여드린 글의 여러 위치 중에서 판결문을 써야하는데 일기처럼 쓰거나 제품사용 설명서를 논문처럼 쓰면 안 되잖아요. 글은 이래야한다고 하는 틀이 있는 건데 거기서 벗어나서 여기서만은 마음껏 한번 써보자는 겁니다. 학교에서는 야단을 치거든요. 하지만 여기서 맞춤법 틀리고 앞뒤가 안 맞아도 야단을 치지 않겠습니다. 여기서는 마음대로 하는 걸로 하겠습니다.

글을 쓰는 요령을 알려주겠습니다. 일단 머릿속에 생각을 없애세요. 아무런 생각도 하지 마세요. 그리고 단어나 글자 하나를 고르세요. 그리고 그것을 갖고 거기서 저절로 풀려나오는 것을 놔두면서 쓰세요. 예를 들어서 담배에 대해서 써야겠다면 담배에 대한 그럴싸한 시를 써야겠다는 것 말로 담배 뒤로 따라 나오는 말을 쭉 풀어서 써보세요.어떤 단어 하나를 갖고 시작을 하라고 했는데 그 단어에 묶여서 범위가 좁게 빙빙 도는 글들이 있습니다. 제가 고른 글들은 비교적 생각의 갈래, 사실은 엄밀히 말하면 단어 기호들의 갈래가 비교적 자유롭게 풀려나간 글들입니다. 이름을 부르면 나와서 낭독을 해주세요.

(오수민의 낭독)

> “바닥에 눌어붙어 있는 촛농을 보면 반드시 떼고 싶다. 바닥에 눌어붙어 있는 물감 덩어리를 보면 반드시 떼고 싶다. 바닥에 눌어붙어 있는 껌을 보면 지저분하긴 하지만 반드시 떼고 싶다. 눌어붙는다는 것은 밀착한다는 것과는 다르다. 사랑하는 남자친구와 밀착해있다고 말할 수 있겠지만, 사랑하는 남자친구와 눌러 붙는다고는 잘 말하지 않는다. 눌러 붙는다는 어딘지 모르게 궁상맞고 지지부진한 것과 어울린다. ‘착’이라는 느낌보다 ‘척’

이라는 느낌이고 이 척척하고 빌빌거리는 것을 떼어내고 싶다. 그렇다면 앞의 말에 좀 고쳐야 할 것 같다. 척척하고 빌빌거리는 것은 남자친구와의 사이에도 있다. 다시 말하면 이미 식어서 눌러 붙은 남자친구와의 사이는 반드시 떼고 싶어진다. 대상을 조금 바꿔서 물이 바닥에 있다는 것은 눌어붙은 것일까 아닐까. 우리의 눈에는 시멘트 안으로 스며들어간 것으로 보일지도 모르겠지만 어쩌면 물이 시멘트 색으로 바꿔서 바닥에 눌어붙어있는 것일지도 모르겠다. 교묘하게 색을 바꿔서 바닥에 눌어붙어있는 물은 서서히 바닥에서 떨어져나가고 있는 촛농과 물감과 껌을 비웃고 있는지도 모르겠다. 그렇다면 떨어져나간 이것들은 어디로 가는가. 아직 뜨끈뜨끈한 촛농은 말랑말랑해서 손으로 조물거리며 가지고 놀 수도 있을 것이고 물감 덩어리는 가난한 화가가 다시 물을 묻혀 물감으로 사용할 수도 있을 것이고 껌은 다시 씹을 수는 없으니 환경미화원에 손에서 쓰레기통으로 옮겨질 것이다. 그 쓰레기통은 쓰레기처리장을 지나서 여러 기계들을 거쳐서 물감에 쓰이는 일부 화학 용품으로 변하고 그 물감을 쓰는 가난한 화가는 다시 그 물감이 된 껌을 바닥에 눌러 붙게 한다."

제가 오수민씨 글을 고른 이유가 뭐냐면 처음에는 촛농 이야기로 시작해서 껌 이야기로 끝났습니다. 엄밀히 말하면 촛농하고 껌은 전혀 관계가 없습니다. 사람이 어떤 것을 기억을 할 때 사물자체를 기억하는 것이 아니라 언어 기호로 기억해요. 프로이트에 따르면 기호가 기억되는 방식은 의미하고는 관계가 없다는 겁니다. 오수민이라는 이름 중에서 'ㅁ'이라는 기표가 나에게 담겨져 있다가 'ㅁ'을 통한 다른 연상으로 넘어간다고 하거든요. 그것이 무의식 속에서 사물에 대해서 생각하는 방식이라고 하는데 사물이 넘어가는 과정을 보여주는 방식이 재미있어서 골랐습니다.

오늘 한 것을 요약하자면 눈에 힘 빼고 글쓰기입니다. 제가 강의를 많이 합니다. 언제 강의가 제일 잘 되냐면 공교롭게도 강의 준비를 못한 날이에요. 강의 준비를 못해온 날은 너무 막막해서 그런지 내 태도가 낮춰져있어서 학생들과 대화도 잘되고 분위기도 좋아요. 근데 거꾸로 강의 준비를 많이 하면 내 머릿속에 엄청난 구조물이 있어서 그 구조물 때문에 잘 안 돼요. 나는 신나서 강의를 하는데 학생들 표정은 심드렁해요. 왜냐하면 너무 잘 짜여 진 구조가 머리에 폭격을 하고 있기 때문입니다. 또 다른

사례로 어떤 투수가 공을 너무 잘 던졌습니다. 인터뷰에서 물어보니까 놀랍게도 몸살에 걸려서 힘을 줄 수가 없어서 힘을 빼고 던졌더니 잘됐다는 겁니다. 그 둘이 비슷한 사례예요. 글도 마찬가지입니다. 힘을 빼고 글을 써야 합니다. 힘을 빼고 글을 쓰면 여러분이 앞으로 쓰실 중요한 글들을 잘 쓸 수 있습니다. 탄원서나 협박장, 일기를 쓸 때 힘 빼고 쓰면 잘 써집니다. 오늘 힘 빼고 글을 쓰는 수업을 해봤습니다.

이상으로 마치겠습니다.



임민욱 (다원예술)

임민욱 작가는 이화여대 서양화과에 입학하고 프랑스 파리 국립고등조형예술학교를 졸업했다. 서울로 돌아와 하자센터에서 십대들에게 새로운 유형의 작가적 실천을 이끌어내는 작업과 그룹들을 소개했으며 퍼포먼스를 기반으로 하는 비디오, 설치, 공연, 기록 작업 등으로 확장해나가고 있다. 공동체와 개인, 장소성과 기억의 문제, 근대화와 원시성 등에 관심이 있다. 주요 전시로는 〈올해의 작가상〉(국립현대미술관), 〈그림자 열기: 임민욱 개인전〉(워커아트센터, 미네아 폴리스), 〈Perspective〉(워싱턴 스미소니언 박물관, 아서 M. 새클러 갤러리), 〈Intense Proximity: 파리 라 트리엔날레〉(팔레 드 토쿄, 파리), 2010년부터 마드리드, 서울, 미네아폴리스, 시카고 등에서 펼친 장소 특정적 퍼포먼스 〈불의 절벽〉 프로젝트 등이 있다.

모바일을 통해 참가자들과 함께 만든
국제호출주파수 노래를 감상할 수 있습니다.

국제호출주파수 International Calling Frequency

안녕하세요. 반갑습니다. 임민욱입니다. 그동안 해왔던 작업을 프레젠테이션 하기보다는 섬머아카데미의 장소특정적 워크숍을 해보는 것이 어떨까하는 생각을 하게 되었습니다. 퍼포먼스에 준하는 프레젠테이션이자 워크숍으로써 여러분들이 같이 참여할 수 있는 자리가 되었으면 좋겠습니다. 13년 정도의 작업을 망라한 프레젠테이션 파일과 '국제호출주파수(International Calling Frequency)'라는 작업을 보여드리려고 합니다. 그중에서도 2011년에 했던 퍼포먼스를 중심으로 보고자 합니다. 이 국제호출주파수라는 약간 거창한 제목의 작업은 사실 진행형인 프로젝트입니다. 명동카페마리라고 철거대상 지역이었던 곳에서 처음 퍼포먼스를 하고 비디오로 기록을 남겼는데, 이 작업은 이민휘라는 무키무키만만수의 싱어와 공동 작업으로 이루어진 프로젝트입니다.

먼저 국제호출주파수를 설명 드리기에 앞서 왜 이 작업을 하게 되었는지, 어떤 부분에 초점을 맞추고 있는지 간략하게 설명 드리도록 하겠습니다. 저의 작업 전체의 키워드이자 현재 집중하고 있는 주제가 될 것 같은데요, 바로 '퍼포밍 라이브(Performing Live)'입니다. 리처드 슈스터만(Richard Shusterman)의『삶의 미학』이라는 책 제목이기도 한 이것은 예술의 종언 이후 미학적 대안을 찾는 내용이 담겨 있습니다. 그래서 저의 관심사이자 삶의 미학이 어떻게 순수예술의 영역을 넘어 일상에 스며들고 또 미적경험의 중요성을 인식하여 예술과 삶을 더욱 밀접하게 통합할 수 있을지 이러한 지점들을 살펴보면서 전개해나가는 내용을 담고 있습니다. 즉, 근대성이 윤리적인 것과 미적인 것을 대조시키면서 모색하게 한 윤리학과 미학의 심오하고 총체적인 연관성을 새롭게 인식하자는 내용의 책입니다. 그런데

지금 말씀드린 대로 그러한 내용이 항상 제가 찾고 있었던 어떻게 삶의 예술로써 이 윤리학이라는 이념이 예술보다 더 재미있는 삶으로써의 예술로 실행될 수 있을까에 대한 것이었습니다. 그리고 과연 그것이 퍼포먼스화 될 수 있을 것인가. 책을 보면 이런 내용들을 살펴볼 수 있는데 한편으로는 상당히 오해를 부를 여지도 많은 책입니다.

그런데 옛날에 우리가 지금 한 질문들이 그랬지만, 윤리학과 미학을 동시에 놓고 비교했을 때 사람들은 막연한 반감을 갖게 됩니다. 아까 말씀 드린 근대화 과정 속에서 그 둘을 대조시켰기 때문입니다. 그런데 사실 그리스 철학은 윤리학과 미학의 구분을 두지 않았습니다. 그들에게 있어서는 아름다움과 선한 것이 함께 있었습니다. 아름답고 선한 것. 플라톤은 사실 예술을 가장 혹독하게 비난한 철학자입니다. 예를 들면 정신의 가장 낮은 부분에 호소하거나 품성을 더럽히기 쉬운 종양을 유발하는 환영 'Illusion' 또는 선정성 'Sensationalism' 때문에 그러한 모방예술을 비방했었습니다. 그런데 국가론의 동굴 편을 보면 플라톤은 이런 말을 합니다. "수호자들에게 타당한 교육을 보장하고 개인에게 정의의 미덕을 갖추게 해주는 정신의 타당한 질서를 보장하려면 미학적 이슈(Issue)들을 중요하게 다뤄야 한다.", "아름다운 예술은 엄격하고 기계적인 규칙에 의해 결정되지 않고 바람직한 것으로 선호될 수 있는 훌륭한 질서를 보여줘야 한다. 그러한 예술은 훌륭한 정치적 질서의 모델로 제공될 수 있다." 저는 이 부분에서 백남준이 "가장 교육적인 것은 가장 미적인 것이다."라고 이야기한 것을 떠올렸습니다. "이 정치적 질서의 모델은 우리의 모든 행위를 엄격하게 규정하는 고정된 귀역에 따른 도덕적 규칙들이 강제적 부거에 의해서가 아니라 미덕, 그 자체의 매력에 이끌려 우리의 칭찬과 경쟁을 통과할 때 공적으로 효용이 있다."라는 말을 합니다. 포스트모던적의 일시적 유행이 아니라, 고대 이래 아주 오래전부터 지속적인 영향을 끼쳐온 철학의 관념들 중 하나라고 말하고 있습니다. 예술가와 예술작품의 마음으로 주목하던 근대미학의 틀에서 보다 폭 넓게 미적경험과 미적가치의 개념을 회복하는 일이 가능하다는 것을 보여줍니다. 그 미적가치의 개념을 회복하는 일에 있어서 우리가 현재 고급예술로 간주하는 것들 중에 과거 대중엔터테인먼트였던 증명들을 열거하기도 합니다.

그래서 중요한 결론은 이러한 세계 내의 존재인 우리 모두가 실천적 행위자로써 실행하는 예술가라는 것, 제가 주목하는 부분은 바로 이

지점입니다. 자발적인 실천은 눈에 보이지 않는 추상적 개념이나 언어적 추론의 객관화된 지칭을 통해서 이루어지는 것이 아니라 정감적 본성의 작용을 통해 이루어진다는 것입니다. 이것이 삶의 미학의 기초이자 핵심입니다. 그러나 예술가와 예술작품 중심의 근대미학이나 특별한 예술적 형식과 경직된 사회문화적 관습의 틀로 인해 결국 우리의 자연스러운 태도나 언행이 억압되고 나아가 우리의 정감적으로 느끼는 쾌마저도 수치스러운 것으로 간주되는 잘못된 관행이 형성되었습니다. 그래서 이러한 억압되고 경시되어온 몸의 감각적 지각의 문제들을 수면 위로 끌어올리는 작업이 중요하다는 이야기인 것이죠. 그래서 삶의 퍼포먼스, 퍼포뮤라로써 이 주장에서 우리가 목표로 하는 삶은 육체성을 혐오해온 철학의 관념론적 경향을 지양하고 몸이 어떻게 미학프로젝트를 성취해나갈 수 있는지 보여주고 있습니다. 이것은 결국 현대인들이 신체에 점점 더 사로잡히는 이유를 설명하고 체화된 삶의 예술이 어떻게 철학 속에 통합될 수 있는지 시사하고 있습니다. 그 책의 내용과 같이 제가 그동안 장소 특정적 퍼포먼스라고 불리는 작업들로 경계를 확장시켜 나갔던 이후에 이러한 삶의 미학과 관련해서, 예술의 종언 이후 미학적 대안을 어떻게 볼 것인지 그리고 어떻게 마련할 것인지에 대해 고민해왔던 것들을 말씀드릴 수 있겠습니다.

그런데 이제 문제는 세계와 관계를 맺는 것에서 장소의 문제가 대두됩니다. 관계를 맺을 장소가 사라졌다는 것이죠. 마르셀 프루스트(Marcel Proust)가 “현대인에게 장소가 무의미해졌다”고 말했습니다. “인간답다는 것은 의미 있는 장소로 가득한 세상에서 산다는 것을 말한다. 인간답다는 말은 곧 자신의 장소를 가지고 있으며 그 장소를 잘 알고 있다는 뜻이다.” 에드워드 렐프(Edward Relph)라는 사람은『장소와 장소상실』이라는 책에서 위와 같이 이야기를 했습니다. 그 장소는 자신만의 질서인 것이죠. 그는 장소의 정의를 내리는데, 그 고유한 자연적, 문화적 요소들의 통합으로써 다른 장소와 구별되는 고유한 무엇이지만 이러한 이동 체계에 의해서 상호 연결되어 있다는 점을 설명합니다. 장소는 이러한 역사적이고 문화적인 변화와 함께 새로운 요소들이 더해지면서 역사적 구성요소를 지니는 장소의 의미로써 질문을 유발시킵니다. 왜냐하면 우리에게 이 장소가 박탈되고 사라졌다는 것은 이 장소가 인간의 의식 속에서 하나의 사실적 사건이 될 뿐만 아니라, 장소에 대해 어떤 믿음을 가지는지 이해하는 것이기 때문입니다. 그리고 인간의 행위 바탕 위에 장소가 있다는 것은 그 인간 행위가 다시 특성을 부여하게 된다는 것입니다. 이러한 사실에서 우리는

뿌리내릴 수 있는 장소가 사라졌음을, 세상을 내다보는 안전지대의 부재라는 문제 앞에서 어떻게 개인의 정체성과 문화적 정체성을 바라보며, 그 책에서 말하듯이 어떻게 외부로 지향시키는 출발점을 구성할 것인지 제 질문은 여기에 맞닿아 가고 있습니다. 프랑스 철학자 가브리엘 마르셀(Gabriel Marcel)은 개인의 장소에 대해 '개인은 자신의 장소와 별개가 아니다. 그가 바로 장소이다.' 라는 말을 남깁니다. 그래서 저의 결론은 관계를 맺는 인간다운 삶의 장소를 만들어 나가는 것입니다. 그것은 건설하는 장소인 공간입니다. 어떻게 보면 예술행위, 실천하는 혹은 퍼포먼스, 삶의 미학 이런 지점들이 장소 상실에서 우리가 어떤 대안을 찾는다면 연결점을 가질 수 있지 않을까하는 생각을 하였습니다.

이러한 장소성으로 넘어가기 전에 'Embodiment' 체화라는 말로 표현되는 삶의 미학 이것을 조금 더 설명을 해보자면 벤야민(Walter Benjamin) 이나 어떤 짐머맨(C.C Zimmerman)이 얘기한 도시론을 비판적으로 차용한 이야기를 합니다. 그러니까 비어 있음의 가치를 입증하는 것에 Embodiment, 체화의 대안을 이야기하는데 흥미로웠습니다. 그다음으로 백남준으로 다시 돌아가야 될 것 같습니다. "세계는 장소의 후원으로 가득 차 있으며 장소에 대한 유대는 물리적인 것이라기보다 정신적이다. 그러한 진정한 장소감 내부에 있다는 느낌이며 개인으로서 그리고 공동체 일원으로서 나의 정서에 속해있다는 느낌이다." 이것이 백남준을 통해서는 조금 더 이렇게 표현됩니다. '어떠한 역사 속에서 열릴 수 있는 경계 짓기', 그리스말처럼 '텔레' 멀리 '비전', '본다'라는 이유로 그는 미래를 사유하는 예술가의 역할을 설파하는데, 이때 우리가 앞에서 말했듯이 삶의 미학과 관련해서 플럭서스(Fluxus)의 백남준, 요셉 보이스(Joseph Beuys) 의 총체예술과 같은 것들을 떠올릴 수 있습니다. 그러한 어떤 사유 또는 경계의 확장 앞에서 프랑스 철학자 폴 비릴리오(Paul Virilio)는 이런 멀리 보는 비전의 사유, 백남준과 보이스처럼 그러한 확장된 예술 개념이 오히려 예술의 맹목성에 기원한다고 비판합니다. 총체예술의 과대망상증 혹은 개념미술의 대중성이라기보다 멀티미디어의 이런 원격객관성이라는 물질성의 제거를 통해서 최후의 공산주의로 귀결 지었습니다. 결국 HD, Pixel, 고해상도와 같은 것들이 점점 그러한 물성을 사라지게 했다는 거죠. 그래서 오히려 객관세계에 대한 주의력을 뺐어간다고 보았습니다. 즉, 눈앞의 것을 응시하거나 바라보지 않는 치명적 부주의가 의외의 것에 대한 기대감을 부추기며 갈망과 동시에 불안으로 이루어진 이 역설적 기대감을

가시적인 것과 비가시적인 것의 철학자 비리릴오는 공포라고 지칭을 합니다. 그러면서 이러한 멀티미디어적 원격객관주의 총체예술이 진보의 폐해라고 결론을 내리죠. 백남준도 사실 폴 비리릴오의 문제점을 인지를 공유합니다. 『플럭서스 예술혁명』이라는 책에서 이렇게 결론을 내립니다. "어떤 두려움도 없이 세계에서 빛으로, 전기에서 전자로의 전환을 어떤 두려움도 없이 눈으로 받아들였고 오히려 그것을 인간화하는 예술실천을 자신의 예술적 사명으로 받아들였다."라고 끝맺고 있습니다. 그래서 여기서 주목한 것 또한 바로 이점입니다. 독립적인 흐름들의 만남, 관계, 공동체 구축으로서의 장소 그런데 그런 존재를 대상화하는 시각보다 존재들의 실제적 가상, 실천적 차원에서의 공통적 관계의 구축에 큰 관심을 가지게 한다는 것입니다. 그래서 몸과 행위, 전자미디어들을 통한 존재들 사이에서 영혼성의 관계 가능조건을 보여주려고 하는 것이 어떤 시발점이 되었다고 볼 수 있을 것 같습니다.

이중에서도 특히 '국제호출주파수'를 통해서 어떤 먼 것을 보느라고 앞의 것을 혹은 내안의 것을 잊어버린 이러한 기술매체의 발달 속에서 저는 목소리에 다시 주목을 하고자 했던 것입니다. 모든 사람들이 매순간 예술가로 살기 위해 노력하고 그 독립적 흐름들이 영원하게 되는 과정 속에 합류하는 것. 우리의 사회적 삶을 전 지구적 대중의 예술공연장이자 미술관으로 만드는 것이라고 했던『플럭서스 예술혁명』의 끝맺음 말을 빌리면서 왜 다시 목소리고 '국제호출주파수'의미가 어떻게 사라진 장소성에서부터 다시 추발할 수 있는 실마리가 될 수 있는지 살펴보았습니다. 구체적으로는 '국제호출주파수'는 사실 어떤 계기에 의해서 시작되었는지, 왜 글로벌호출주파수가 아니고 국제호출주파수인지에 대해 말씀드려야 할 것 같습니다. 구체적인 계기는 국립오페라단이 정리해고에 의해서 단원들이 해고되면서 여기저기서 시위를 하게 되는데 그들에 대한 기사를 재미있게 읽었던 적이 있습니다. 공공장소에서 국립오페라단원들이 노래를 부르는 것이죠. 자신의 자리를 박탈당한 것에 대해 노래를 부르는데, 사람들이 굉장히 호응했다는 이야기를 들었어요. 그리고 그들의 대변인 역할을 맡고 있던 분을 만났을 때 문제점들을 들었습니다. 단원들이 이제까지 클래식음악이라는 고급음악과 해당 장소에서만 자신의 예술을 발휘하다가 시위운동으로 옮길 때에는 조끼를 입고 이마에 두건을 두르고 단체의 어떤 지시에 따라서 시위를 해야 한다는 문제가 있었습니다. 혹은 그것이 부끄러움이었는지 알 수 없지만 자신들을 위해서 그런 일을 해야 할

때 겪는 당혹감과 어떤 거부감이 있었다고 합니다. 막상 자신들이 이러한 절박한 삶의 기로에 서니 저항할 때 취해야 하는 형식적인 문제가 있었던 것이죠. 그리고 무엇보다도 유니폼을 착용하면 단숨에 빨갱이로 처분된다는 것이 굉장한 고민이었습니다.

'국제호출주파수'라는 것은 구체적으로 이분들을 위해서 고안했던 퍼포먼스 형식이었습니다. 그러니까 거리 시위를 할 때 어떻게 하면 법에 접촉되지 않으면서 시위할 수 있을지 시위법을 찾아보니까 20m 이상씩 떨어져 있으면 법에 접촉되지 않고 또 둘 이상 무리를 져있지 않으면 된다는 여러 가지 내용들을 공부하게 되었습니다. 집단으로 어떤 장소를 점령하지 않고서도 시위할 수 있는 방법을 찾으면서 '국제호출주파수'와 같은 형식이 자리를 잡게 된 것이죠. 그리고 이것을 준비하는 동안 김진숙씨가 부산 크레인에서 309일 동안 시위를 했는데 아까 말씀드렸다시피 이러한 구체적인 장소에 갈 수 없는 어떤 연대의 형식 같은 것을 생각하게 했습니다. 그때 당시 저는 개인전에 집중해야 하는 상황이었는데 마음은 부산에 가 있었습니다. 어떻게 구체적인 장소성을 뛰어넘는 연대의 가능성을 보여줄 것인가에 대해 또 한 번 고민을 하게 되었던 것이죠. 그리고 동시에 카페마리에서는 세입자들이 강제철거가 진행되는 곳 앞에서 저항을 하며 지키고 있는데, 용역 깡패들이 들어와서 방해를 합니다. 그것 또한 장소와 모험의 관계에 있어서 저에게는 안타까운 지점 중 하나였습니다. 그래서 저는 무키무키만만수와 함께 국립오페라단과 한진중공업, 카페명동마리를 오가며 시위대에게 기운을 북돋아 주는 노래를 불렀던 것입니다. 이렇게 갈 수 없는 사람들, 여기저기서 추방당하고 있는 사람들 혹은 당할 사람들로 여겨지는 이들을 위해 글로벌리즘 하의 장소성에 대해서 이야기하는 노래를 만들었으면 좋겠다고 생각했고 '국제호출주파수'라는 이름으로 진행하게 된 것이죠.

최근에 터키에서 있었던 새로운 시위 방식에 대해 기사를 보게 되었습니다. 앞의 시위와 같이 물리적인 점령금지를 당하자 한 무용가가 광장에서서 침묵시위를 했는데 수백 명이 이것을 따라하면서 굉장히 큰 시위로 커졌고 결국 전국으로 번져나갔다는 기사였습니다. 그 내용을 보면 터키에서의 침묵시위를 하는 모습이 제가 상상 속에 '국제호출주파수'를 그렸던 그림과 비슷하게 펼쳐지는 것을 발견했습니다. 바로 '국제호출주파수'는 우리가 흩어져 있어도 연대하는 혹은 지지하는 방식이라는 점입니다. 터키의 시위에서는 침묵으로 서있지만 '국제호출주파수'는 집을 가는 어두운

골목길에서도 흥얼거리면서 갈 수 있고 아주 작은 단위의 멜로디이지만 토끼가 깡충깡충 거리듯이 나의 목소리, 나의 몸으로 공포와 맞설 수 있는 것을 상상했습니다. 지금 '국제호출주파수'는 사진도 찍히고 SNS를 통해서 많이 확산이 되었지만 사실 이것은 이미지가 없는 퍼포먼스입니다. 그리고 어떤 집단 군중으로써의 실체가 아니라 나의 몸통기관을 통해서 울려 퍼지는 소리에 의지하는 발화라고 생각해보았습니다. 이러한 시위형태들을 보면서 저는 계속해서 퍼포먼스의 확장으로써 거리에서 삶으로 예술영역 바깥에서 이루어지는 신체의 퍼포먼스 영역을 생각해 보았고, 그 언어를 고안해 내는 것이 제가 생각하는 '국제호출주파수'입니다. 사실 그것이 어떤 신호나 소리에 불과한 것일 수도 있고, 제스처에 불과한 것일 수도 있지만 결국은 이러한 총체성에 반하는 어떤 것을 끊임없이 각자의 자리에서 생각해보자는 것이 저의 의도라고 말씀드릴 수 있을 것 같습니다.

카페명동마리에서 무키무키만만수를 통해 행동강령을 설명하고 그곳을 점령하고 있었던 시위자들과 함께 퍼포먼스에 참여한 기록을 영상으로 남겼습니다. '국제호출주파수'의 행동강령은 이렇습니다. 이 노래는 지속가능한 연대를 위한 장기적 연대의 노래이자 조합의 노래이며 인터내셔널 공상단과 특정 언어 또는 공산주의 이후의 상황에서 여기 가능한 연계, 공동체가 무엇인지를 생각하면서 이러한 미디어를 계속해서 재발명해야 한다는 내용입니다. '국제호출주파수'는 처음 삶의 미학에서부터 장소상실의 시대 그리고 이것을 어떻게 체화하여 풀어나갈 것인가에서 나온 작업이라고 볼 수 있습니다. 왜 장소가 사실적 사건이 되는가, 사실적 사건이 되는 것이라고 생각하는 이 지점에서 저는 '국제호출주파수'라는 퍼포먼스를 생각했습니다. 사람들은 장소에 대한 어떤 믿음을 가지게 됩니다. 그런데 장소가 사라졌습니다. 인간행위의 바탕위에는 장소가 있어야 되는데 장소가 없을 때 우리는 무엇을 하는가에 대해 저는 어떤 삶으로써의 예술을 통해서 이 인간 행위가 다시 장소에 특성을 부여할 수 있을 것이라는 믿음을 가져보고자 한다는 것이죠. 사실 카페명동마리는 결국 사라졌습니다. 하지만 그때 저로서는 자신의 목소리로 흥얼거리면서 '국제호출주파수'를 같이 부르고 이 곡의 앞부분만이라도 기억하는 사람들에게 구체적인 카페명동마리는 사라지었을지언정 함께 사건을 만들 수 있는 발화자가 된다는 것, 그것이 제게는 중요한 사건이자 지향하는 바였습니다. 그래서 이 노래는 무엇인가를 전복시킬 수 있는 효과적인 노래가 아니라 재집합의 가능성으로 바라보았습니다. 그리고

장소를 가져보지 못한 사람들이 한날한시에 시위대로 파악되는 것이 아니라 99%의 장기적 조합을 위한 노래로 불리어지기를 바랐습니다. '국제호출주파수' 같은 경우는 흩어져서 부를 수 있는데 무서울 때, 화가 났을 때, 아이가 어디선가 이 노래를 부르는 소리를 들었을 때 무엇인가가 연결되어 있음을 느끼는 연대의 노래입니다. 이 노래가 어떻게 해서 다른 사람들에게 전해졌는지 미스터리를 갖는 것, 그것이 제가 '국제호출주파수'를 상상하면서 갈망하는 바라고 말씀드리고 싶습니다.

'국제호출주파수'가 돌림노래라는 지점도 굉장히 중요합니다. 말이 되기 이전의 어떤 소리의 가능성과 같은 느낌이랄까요? 제가 보이지 않는 존재 혹은 들려지지 않는 목소리와 같은 것들에 주목하는 이유가 바로 그런 지점에 있습니다. 어떤 장소를 점령하고 시위하는 행위들이 있어서는 안 된다는 주장이 아닙니다. 저의 주장은 그런 것과 달리 어떻게 이것이 지속될 수 있는지 혹은 존속하는 것인지 질문하는 것이고 보태기 위한 것입니다. 그런데 사실 보태는 방식이지만 빼기입니다. 스포츠경기장이나 공연장은 화려한 미디어 장비와 거대한 숫자로 파악되는 군중들이 모입니다. 정말 소름끼치고 멋있죠. 하지만 이것은 어떤 집단의 신체에 의해서 소비되는 과정이라고 생각합니다. 물론 거기서도 감동과 같은 어떤 지점들이 생길 것입니다. 그런데 제가 예술가로서 바라보는 것은 빼기라는 아주 최소의 단위로 돌림노래와 같은 최소의 단위에서의 경험입니다. 여기에 주목하는 이유는 바로 그러한 지점들이 근본적인 것을 질문하는 예술과 맞닿아 있다고 생각했기 때문입니다. 사실은 아주 초라하고 보잘 것 없는 행위입니다. 하지만 저에게 도움이 되었던 부분은 어떤 구체적인 공포나 급작스러운 장애물 앞에서 이를 가는 것 대신 흥얼거리게 되는 것이 제가 생각하는 예술이 주는 힘이었다는 것이죠. 조금 전에도 말씀드렸듯이 일시적으로 퍼포먼스를 했기 때문에 노래의 모든 부분이 기억나지는 않을 것입니다. 그런데 그 앞부분만은 흥얼거리게 된다고 하더라고요. 그래서 저는 그것이 이러한 식으로 뻗어나가는 것을 상상해봅니다. 어떤 방식에 의해 유전자가 변형된 것처럼 솔직히 말하면 오히려 더 침투된 상태에서 또 다르게 해석되고 돌출하며 어디선가 마주치는 그러한 것들을 상상하고 기대해봅니다.

이 노래는 학습을 통해 부르는 애국가 또는 교가에서 얻는 연대감과는 다른 방식을 취합니다. 애국가는 그 언어가 한국말이어야 합니다. 우리가


International Calling Frequency
Score
Minouk Lim
Minwhee Lee
♩= 120
oprano
Alto
Fine
Fine
2
International calling frequency
D.S. al Fine
D.S. al Fine

학습하면서 의식이 주입되고 계승되어져야 될 사운드인 것이죠. 그리고 그런 것은 분명한 장소성을 나타내기도 하고 또 그것을 강화시킬 것입니다. 제가 작가로서 이 국제호출주파소의 주파수라고 해석하는 것도 사실 마찬가지로 그런 학습과정을 거칩니다. 하지만 제가 진정으로 궁금해 하는 것은 일시적인 만남 속에서 이것이 어떻게 씨앗을 뿌릴 것인가에 대한 것입니다. 다시 말해 저는 그 어떤 원본에도 집착하지 않는 것이죠. 그리고 그 언어에 집착하지 않는 것이고요. 공산당가가나 애국가가 그렇듯이 이 노래는 사실 장소성이 사라진 시대에도 서로 만날 수 있는 방법으로 고안했던 노래입니다. 하지만 이 노래가 신화나 어떤 의미조차도 전달하지 않아도 저는 상관없다고 봅니다. 그것을 알아가는 과정 혹은 다시 추론하게 되는 과정이 예술이라는 그 의미 또는 예술행위의 것을 만들어 나간다는 것이죠. 저는 거기에 어떤 가능성을 찾고자 한다는 것이 특정국가의 언어로 된 노래나 이미 알려진 공동체의 성격을 강화하는 것과는 다른 의미를 갖는다고 생각합니다. 배우는 과정은 똑같은데 왜 이것이 연대의 가능성을 열어 주느냐, 연대라는 말이 좀 그렇지만 중요한 것은 장소성에 대한 문제의식과 그 장소와 관련된 공동체의 부재에서 시작된다는 것입니다. 그러한 점에서 어떤 민족공동체의 이야기들과는 또 다른 노래라는 것이죠.

'국제호출주파수'에서 카페마리는 어떤 창조점이라고 봐주시면 될 것 같습니다. 이 노래가 국제호출주파소라고 하는 프리퀀시(frequency)라고 이야기해드렸듯이 조금 더 추상적인 의도의 프로젝트라고 보는 것이 맞을 것 같습니다. 재개발 문제와 같은 사회적인 이슈들, 정치적인 문제들에 의거해서 고안된 노래가 아니라, 장소가 박탈된 혹은 계속해서 장소를 이동해야 되는 시간성에서 저는 노래를 통해 '비워있음'을 보고 있습니다. 없는 사람들 또는 없는 장소, 책에서는 무장소성이라고 설명하고 있는데 사실 이런 비워있음을 관통시킬 수 있는 노래로써 추상적인 프로젝트라는 이야기가 바로 그 지점에 있다는 것이죠. 사람들은 어떤 특정 노래를 들으면서 슬픈 감상에 젖기도 합니다. 그런데 그것은 한 시대의 사회적 맥락, 역사적 배경 등과 관계를 가지고 형성된다는 것이죠. 마찬가지로 그 장소성도 그렇습니다. 계속해서 제가 이 작업을 현대미술에서 삶의 예술로써 고민하는 부분은 그러면 장소가 없는 또는 계속해서 추상화되는 신체에 대한 질문입니다. 유행하는 노래들을 듣고 따라 부르는 것은 사실 쉽습니다. 그런데 제가 생각하는 것은 그런 무언가와 구체적으로 결부되어 있는 노래가 아니라 작가의 작품으로 그것을 통과하는 것입니다. 작가의 의도는 장소를

박탈당한 사람들 혹은 시대배경, 역사적 혼돈의 상황에서 소리란 무엇인가에 대한 것들로 이 프로젝트를 통과할 것입니다.

음악이 있고 사람들이 옆에서 함께 받쳐주면 우리는 쉽게 같이 할 수 있습니다. 그것이 더 신날수도 있지만 저는 자신의 목소리를 들어보는 것을 이 프로젝트가 갖는 의미의 지점으로 두고자 했습니다. 내가 장소가 되는 것, 그 장소를 의미 있는 것으로 만드는 것 또는 거기에 사건을 일으키는 것 그래서 더 나아가서는 어떤 메타포가 되는 것이죠. 내가 어딘가에 가서 이런 보이지 않는 또는 들려지지 않는 존재들의 목소리에 관해서 생각하는 한 존재가 되는 것입니다. 그래서 잠정적 연대의 가능성을 이 노래를 통해서 해보고자 했습니다.

또 저는 이 노래가 다른 어떤 방식으로 표현되고 발견될 수 있다면 참 좋을 것 같습니다. 아프리카 사람이 이것을 부르고 있으면 정말 재미있을 것 같기도 하고요. 절대로 원곡에 충실해야 하는 것이 아니라는 것이죠. 어떤 경로를 통해서 이 노래가 왜곡, 변질 된 느낌으로 들린다 했을 때 저는 그것마저도 특이하고 재미있는 경험일 것 같습니다. 저는 이 노래를 차에서 가끔 듣기도 하고 친구들한테 들려주기도 하는데요, 제 딸이 가장 많이 듣습니다. 그런데 제가 아이에게 이 노래는 쫓겨난 사람들을 위해 부르는 것이라고 일일이 설명하지 않아요. 그냥 들려주는 것입니다. 누구라도 편하고 못 불러도 되는 노래인 것이죠. 누군가 슬프거나 무서울 때 부르게 된다고 했을 때 너무 진부한 이야기일수도 있겠지만 저는 보람을 느낍니다. 그리고 그런 말씀 간혹 가다 해주시면 너무 기쁘기도 해요. 지금 여기 아주 최소 단위의 돌림노래와 같은 노래가 어딘가를 통과하고 있다는 느낌, 이런 것이 저에게는 굉장히 특이한 경험 중 하나인 것이죠. 이것을 어떤 절대적인 프로젝트라고 말씀을 드리는 것은 아니잖아요. 처음에 삶의 미학, 퍼포밍 라이브라고 말씀 드렸던 것처럼 어떻게 예술보다 더 재미있는 삶으로써 예술이 발견되어질 수 있을까를 생각하면서 나왔던 프로젝트였습니다.

'국제호출주파수'의 의미는 제가 컨트롤할 수 있는 부분이 아닙니다. 하지만 어떤 전설이나 구술이 그러하듯이 그것의 의미나 기원을 찾고자 한다면 '국제호출주파수'는 이 시대를 반영하는 어떤 의도의 작업이라고 알려지지 않을까요? 너무나 원대한 꿈일 수도 있지만 사실 그 노래가 크레인 위에 올라가 저항해야 했던 김진숙과 1년에 몇 명씩 정리해고 되며 뉴타운에서 쫓겨나는 사람들을 위해 그 시대에 임민욱이라는 작가가 서로 떨어져 있어도



주파수처럼 신호를 보내며 포기하지 말라는 메시지를 보내는 것이라고 전달되지 않을까 생각합니다. 강제하는 연대가 아니라 자생적인 프로젝트로 이것이 어딘가에서 계속 성장해 나갈 수 있고 또 스토리와 히스토리를 갖게 된다면 그것이 국제호출주파수가 되는 것이 아닐까하는 생각을 해보는 것이죠. 제가 생각하는 것은 끊임없이 배제된 자들, 그 자리에 없는 자들까지 바라보는 시선입니다. 소리를 불러오는, 호출하는 의도라고 봐주시면 될 것 같아요. 변주법적인 것도 아닌 무엇이라 설명하기 어렵지만 효과적인 감정 또는 에너지와는 다른, 빼기라고 말씀 드렸었는데 그런 최소단위로 간직할 수 있는 어떤 것이죠. 시공간에 동시성이 생길 수 있다고 저는 믿습니다. 왜냐하면 아까 말씀하셨듯이 우리가 흩어지면 누군가는 집에서, 누구는 화장실에서, 누구는 머리를 감으면서, 누구는 버스 타러 가면서 할 수도 있다고 상상이 되는 것이죠. 우리가 부르지만 배제된 자들의 소리를 듣는 노래로써 관계가 만들어진다고 봅니다.

'국제호출주파수'의 멜로디는 어느 비오는 날 버스를 타고 가면서 들었던 인터네셔널가를 통해 이민휘씨와 함께 만들었습니다. 인터네셔널가는 원래 굉장히 무서운 노래입니다. 행진을 하며 단결하는 노래인데 제가 버스에서 들었던 노래는 브라질 버전입니다. 인터네셜널가를 브라질의 보사노바 식으로 가사 없이 완전히 재해석해서 부른 노래였습니다. 이 노래를

들으면서 공산당가란 무엇인지 그리고 이 노래가 무엇을 의미하는 것인지 많은 생각을 했었습니다. 그들 식의 전유하는 노래죠. 노래를 들었을 때 함께 있다는 느낌을 들었던 것 같습니다. 그래서 이민휘씨에게도 이 노래를 들려주었습니다. 어떤 장소를 가져 볼 수 없는 세대의 비관적인 이야기인데 시위에 직접 참여하지 않아도 그들과 함께 한다는 느낌을 갖게 해주는 노래를 작업해보고 싶다고 했죠. 그래서 이 노래를 참고로 '국제호출주파수'의 멜로디를 만들었습니다.

모든 작업자는 어떤 작업에 대해서 그 과정이나 결과의 전달되는 방식을 관리하고 추적하려는 갈망이 있습니다. 그런데 저에게 이 작업은 그냥 떠나보내는 배와 같은 느낌이었습니다. 다른 작업은 GPS를 꽂아서 배를 떠나보내고 관리하는데 이 작업은 돛단배 하나를 망망대해에 그냥 떠나보낸 느낌입니다. 사람들이 그러더라고요. 홍보도 하고 사이트에 들어가면 다운도 받을 수 있게 해야 되는 것이 아니냐고 하는데 별로 그러고 싶지가 않았습니다. 약간은 미스터리로 남기 원하는 바람도 있었습니다. 우연적인 만남에 기대면서도 그것이 정확한 해석이나 기원 또는 어떤 전통을 만들기 보다는 조금은 다른 방식으로 존재하기를 바랐습니다. 요즘은 현대미술도 마케팅에 맡기고 있죠. 그런데 이 작업은 그러한 방식이 아니라 조금 나쁘게 말하면 우연에 맡기고 있는 것 같습니다. 파도에 휩쓸려서 산산조각이 날 수도 있는 것이죠. 제가 바라는 것은 노래를 들은 분들이 앞에 한 소절만이라도 흥얼거릴 수 있는 만남, 그것이 바로 제가 생각했던 체화입니다. 저는 여기까지만 생각하고 또 소망합니다.

오늘 오랜 시간 동안 함께해주셔서 감사드립니다.



Section Workshop
2013.08.08

조전환 (목수)

조전환 목수는 목수, 한옥 살림집과 마을의 부활을 꿈꾸며 현대생활을 담은 다양한 한옥건축을 해왔다. 전통한옥 기술을 3D설계와 한옥시공시스템으로 현대에 되살리는 일에 앞장서고 있으며, 경주 한옥호텔 라궁(羅宮), 경주 남산 한옥 등을 지었다. 2010년에는 페스티벌 '봄' 퍼포먼스 공연 〈ㅣㅣㅣㅁ〉, 2012년에는 경기도미술관 기획전 〈생각여행–길 떠난 예술가 이야기〉, 〈한국–몽골 Nomadic arts residency program〉에 참여하였다. 2008년에는 백남준 아트센터 개관전시의 공간기획과 설치를 감독하였고 2009년, 2010년 문화체육관광부 한–스타일 박람회 한옥테마관을 기획, 설치하였다.

모바일을 통해 강연
동영상을 볼 수 있습니다.

나이테 틈에서 생각 끄집어내기

어떻게 생각하세요. 가로지르기에 대해. 그 전까지는 장르가 다 나뉘어 있었잖아요. 요즘은 그렇게 나눠가지고는 명함도 못 내밀겠던데요. 요즘 관심이 가는 게, 음악을 하는 사람이 인간의 인지 방식이나 사고하는 방식, 기억, 행동, 습성 이런 것들이 뇌 안에서 나타나는 작용들을 연구하는 것이라든가, 조금 전에 강연한 심범순 교수님께서 말씀하신 우리나라 암각화로 세계의 암각화를 해석하는 방법처럼 전혀 다른 주제가 연결되는 것입니다. 그냥 이런 방식으로 이야기 하다가 작업을 보면 서로 느낄 수 있는 것이 있지 않을까합니다.

인류가 나무를 적극적으로 다루기 시작한 게 3000년 정도 된 것 같습니다. 나무를 깎고, 자르고, 파고 하려면 탄소강이 있어야 가능해요. 청동기 가지고는 나무의 옹이 같은 곳을 제대로 다루지 못하죠, 이 당시 가장 정밀하게 만들어진 것이 마차라고 할 수 있는데, 바퀴를 만드는 과정에서 축과 맞지 않고 삐거덕거리면 금방 망가지게됩니다. 바퀴는 그 당시 최고의 하이테크라고 할 수 있어요. 그리고 기원전 10세기경에 흑해 북안에서 유목을 하면서 마차에서 사는 사람들이 생겨났는데, 이들을 '스키타이'라고 해요.이들은 움직이면서 기원전 7세기 전에 몽골 고원에 다다르고 기원전 6세기경 만주에 도착했다고 합니다.

만주에 한옥도시를 설계하는 일이 있어서 2년 정도 왔다 갔다 했습니다. 거기는 백두산 주변이라서 숲이 울창하고, 강이 있고, 강을 따라서 멀리까지 나무를 운반할 수가 있죠. 그런 과정 때문에 나무로 집을 짓는 것들도 많아졌고, 그것을 큰 나무를 다루는 기술들이 많이 발전했죠. 지구 반대편에 이런 똑같은 일들이 일어나고 있더라고요. 작년 초에 독일의 도나우 강가에

작은 한옥 지을 일이 있어서 갔다가, 그 근처를 차를 타고 돌아다녔습니다. 비엔나, 브라티슬라바를 거쳐 부다페스트 쪽으로 돌아봤는데, 거기가 만주랑 비슷해요. 초원이 있고, 숲이 있고, 강이 있고, 산이 있는 풍경이 만주에서 차를 달리던 느낌하고 똑같더라고요. 이게 우연인가 했는데, 구글어스를 통해 보니까 유라시아대륙이 알타이 산맥 중심으로 양쪽에 숲이 있고 가운데가 초원이더라고요.

인간의 집짓기 방식은 가구식 구조와 조적식 구조 두가지로 나뉘게 됩니다. 그리고 가구식 구조에는 목구조 방식이 대표적입니다. 목구조 방식은 경목구조와 중목구조로 분류하는데, 지금 우리가 많이 보는 것은 미국식입니다. 통나무를 잘게 쪼개 가는 목재를 만들어서 집을 만드는 짓는 방식입니다. 그런 방식들은 경목구조 방식이라고 해요. 중목구조는 통나무를 필요한 부분만 다듬어서 거의 그대로 쓰는 방식입니다. 이러한 중목구조를 사용하는 역사가 있는 곳이 알프스 주변하고 장백산 주변의 만주 쪽하고 두 군데가 있어요. 좀 더 남쪽의 동남아시아쪽도 목재를 쓰긴 하는데 대나무나 잘 썩지 않은 목재만을 쓸 뿐이에요. 주로 활엽수들입니다. 그런 것들은 전단력이 좀 약해요. 나무가 단단하기는 하지만 무거운 것을 올리면 뚝 부러져버려요.

인간이 나무를 다루는 것이, 철이나 흙이나 돌이나 다루는 것과 같은 그런 것 중에 하나라고 생각을 했었는데, 어느 날 생각이 좀 바뀌었어요. 오행에서 보면 목이 제일 먼저 오거든요. 목화토금수로 나오죠. 생명을 가진 것은 나무밖에 없죠. 다른 것들은 나무를 키우기 위한 존재로 하는 형태로 되어 있어요. 현세 인간의 가장 큰 문제가 되는 게, 땅 속에 있는 나무를 공중에 뿌림으로써 발생한 것입니다. 지구가 들어지고 어떤 조화인지는 모르겠지만 광합성을 하게 되면서 태양의 복사에너지가 수소와 탄소를 결합하게 만듭니다. 이 탄화수소가 화합물이 복잡하게 얽히게 되고 형태가 만들어지면서 이 복잡한 인간 문명까지 온 거거든요. 그런 과정에서 근간이 되었던 것, 태양의 에너지를 받아서 새로운 것들을 만들어 내는 것. 이것이 나무를 고스란히 갖고 있습니다. 공기 중에 탄소와 물을 화합시켜서 자기 몸체를 만드는 것입니다. 나무는 나이테를 만들면서 굵어지게 되는 것이고, 나이테는 그 해에 있던 것들이 담겨져 있어요. 그 당시의 지구의 모든 사건들이 나이테 하나하나에 층층이 담겨져 있는 것입니다. 나무를 다룬다는 것은 유일한 것이라고 생각을 하셔야 합니다. 그러니까 돌이나 쇠를

다루는 것은 물리적인 작용들과 그 안에 화학작용이 일어날 뿐이지만.
나무는 자기 스스로 증식하는 생명현상이 있는 유일한 것이라는 것입니다.

우리가 당면한 모든 문제들을 단순하게 치환시키는 것이 무리일지
모르지만요. 모과나무 같은 경우 그런 게 많아요. 지리산에 화엄사에서
좀 더 올라가면 구층암이라는 곳이 있는데, 거기에 이상한 기둥 두 개가
있어요. 그 옆에 심어놓았던 모과나무로 만든 기둥인데, 그 모과나무는 다른
뿌리에서 자란 가지가 딱 붙어있어요. 그렇게 다 연관되어있는 것 같아요.

여기 경기창작센터에 정기현 선생님이라고 닭을 키우는 사람이 있는데,
인간에게 나타나는 정신적인 문제들이 닭장에도 다 똑같이 있다는 거예요.
인간이 별거 아니라는 것이 밝혀지게 되었죠. 그런 상황에서 어떻게 할
것이냐. 우리나라 바깥에 무엇이 잇는지 잘 몰랐어요. 세계가 하나가 되었기
때문에 이제 어린아이들도 세계가 하나로 움직인다는 것을 알 거예요.
선승들의 말을 들어보면 물 대접만 들여다봐도 우주가 다 보인다고 했죠.

처음에는 나무를 많이 쓰는 것이 자연을 해치니까 죄악인 줄 알았어요.
그런데, 그런 것에 대해서 생각 안 해도 되겠더라고요. 탄소 문제를
해결하기 위해서는 공기 중에 탄소를 뽑아내야 하거든요. 인간이 땅 속에
다시 집어넣어서 묻거나 아니면 나무를 오랫동안 써먹어야 하는 거예요.
그렇게 생각하니까 나무를 막 써야 하는 거예요. 그 동안 목수일을 해오면서
생각해왔던 것들을 두서없이 쭉 풀어볼게요. 그러고 나서 같이 이야기할 수
있는 시간이 됐으면 좋겠어요.

먼저 연장들에 대해서 말씀을 드리자면, 목수연장을 크게 분류해보면 종류가
두세 가지 정도밖에 안돼요. 구멍 파고 다듬는 끌하고 나무를 자르는 톱,
그리고 평평하게 만드는 대패죠. 이 작업장에 있는 많은 기계와 연장들도 이
세 가지 연장을 다양하게 만든 것이 거든요 어떤 것은 직선으로 길게 깍는
것이고 어떤 것은 곡선으로 가공할 수 있게 만든 겁니다. 저 뒤에 세워져있는
문짝의 살과 울거미의 모양을 만들기 위해서 대패에 홈을 만들어서
그 형상대로 깎이게 하는 쌍사대패라는 것을 예전에 썼는데, 지금은
텅스텐 카바이드로 형상을 만들어 날 끝에 붙여 사용 하죠. 이런 연장이
만들어지기까지 3000년정도 걸린 셈 입니다 텅스텐카바이드는 다이아몬드
다음으로 단단하다고 해요. 마모가 덜하니 오랫동안 쓸 수 있겠죠.

연장 하나하나에도 기술이 발전했던 과정들이 담겨져 있어요. 이 앞에

있는 연장은 제가 처음으로 이태리에서 국내로 수입해왔어요. 이것은 다이아몬드를 날을 끼워서 돌의 곡선 형상 조각하던 연장입니다. 여기서는 가는 톱날을 끼워서 목재의 복잡한 곡선을 가공하는 데 쓰입니다.

저 뒤에 복잡한 것들 있죠? 익공이라고 하는데, 장식품처럼 보이지만 그 자체가 구조적인 작용을 하는 것이 거든요. 저런 것을 깎다 보니까 곡선들을 쓰게 됩니다. 그런데 재미있는 것이 한옥에서 나와 있는 당초문과 같은 문양자체가 길게 보면 그리스 로마문화에서 넘어온 과정을 겪었다는 거예요. 오랜 시간동안 양식화된 문양들이여서 마음대로 뺄 수가 없어요. 이런 복잡한 형상들은 CNC기술을 사용하면 충분히 대중화가 가능하죠. 한옥의 처마선에 대해서 보통 말하는 것이 '한옥은 장인의 손맛이다'라고 하는데 저는 그게 아니라고 생각하거든요. 한옥이 갖고 있는 곡선들은 수치적인 계산이 가능합니다. 정확한 수치를 기계에 입력하여 프로그래밍하면 충분히 깎아낼 수 있습니다.

여기 이 나무를 보면 '엇결'이라고 있습니다. 결이 한쪽방향으로 있기 때문에 반대쪽에서 깎으면 결이 찢어져 나가버려요. 순결로 대패질을 해야 해요. 대패같은 경우 한 단계 발전한 것이 본 날에 덧날을 살짝 덧 댈 수 있게 만든 '덧날 대패'입니다. 보통 대팻날이 나무의 세포 하나까지 쳐내려갈 수 있을 정도로 갈아서 작업을 하는데요. 본날이 살짝 꺾여서 올라온 것을 덧날이 한 번 더 꺾어 줘요. 그렇게 해서 날이 파고 들어가는 것을 막아주게 되는 거죠. 엇결은 나뭇결이 날의 진행방향으로 깊어지는 거라 쭉 밀었을 때 덩어리가 들고 일어나니까 그 다음 부분이 같이 올라가게 되거든요. 여기서 덧날이 있으면 올라온 걸 꺾어 줘요. 그럼 더 이상 나온 덩어리가 뒤에 힘을 미치지 않거든요. 그런 방식으로 해서 깎는 기술이 대패의 덧날기술이에요.

10여 년 전에 경복궁에서 나오면서 고민을 했던 것이, '한옥을 많이 지어졌으면 좋겠다'라는 것이었습니다. 그러려면 현대 건축하는 사람들이 한옥을 가지고 놀 수 있어야 돼요. 그런데 한옥과 현대건축은 접근하는 방식이 반대로 되어있어요. 한옥을 지을 때는 날이 풀려서 시작을 해서 장마 전에 끝내야 해요. 장마 때 비를 맞으면 난리가 납니다. 나무가 다 벌어지고 청이 나고해서 지저분해지거든요. 2월에는 시작해서는 6월에는 끝내야 해요. 약 120일 동안만 할 수 있는 거죠. 영건의궤를 보면 조선의 모든 궁궐은 그 안에 공사가 끝나요. 집 지을때 쓰이는 재목은 추석 지나서 벌목을 시작하거든요. 땅에서 물이 올라오는 것이 끊어져야 해요. 수관에

물이 들어있으면 나무가 금방 썩어버려요. 추석 때 되면 물이 더 이상 안 올라오거든요. 그때 벌목을 해요. 벌목을 해서 강원도 산에서 한양으로 옮겨 오는 거죠. 질문하나 드릴께요. '떼돈'이 얼마인줄 아시는분? 떼돈 벌었다 할 때에 떼돈이요. 강원도에서 뗏목으로 마포나루로 운반을 해요. 앞 사공 한,두명, 뒷 사공 한사람 서서 그걸 저어서 와요. 마포나루에 와서 목상한테 건네주면 지금 돈으로 2000만 원 정도 되는 거예요.

나무는 물 속에 있으면 절대 안 썩어요. 조선시대에 청계천 축대공사 때 밑에 나무를 박아놨어요. 그래도 안 썩어요. 그리고 중앙청, 조선 총독부 건물 지을 때, 흥례문 공사할 때 파냈거든요. 그 안에 나무를 촘촘히 박아놨어요. 마르지 않은 생 나무를 말입니다. 땅 속에 있어도 나무는 썩지 않아요. 기초를 할 때 나무를 많이 써요. 습기에 계속 있으면 괜찮아요. 젖었다 말랐다 하면 썩어요. 나무의 기건함수율이 보통 19% 정도가 돼요. 처음 치목장에 들어오면 수분이 50%가 넘는데 말리면 19%가 되는 거죠. 여기 있는 목재들은 함수율 18%이하로 말린 나무들입니다 나무는 죽지 않아요. 세포막 안에 있는 습기가 빠져 나와도 죽지 않아요. 그게 그냥 물질이잖아요. 중국에서 온 대홍포라는 차나무가 있어요. 우리나라의 충정도에 어떤 양반이 그 차나무 가지 몇 개를 가져가서 싹을 틔워서 보냈다고 해요. 세포막이라는 것은 자기한테 필요한 것은 받아들이고 필요 없는 것은 안 받아들이거든요. 세포막은 공기가 건조하면 안에 있는 습기가 막을 통해서 막아요. 그러면 다시 안 들어간다고 그래요. 방부목은 강한 압력으로 수관 안에다가 중금속을 넣어서 썩지 않게 하는 거죠. 그 세포막이 스스로 문을 닫았기 때문에 그래요. 그런데 그 노인네는 세포막을 여는 기술이 있는 것 같아요. 그래서 싹을 틔울 수 있었어요. 나무는 죽지 않아요. 완전히 산화시키기 전까지는 그 전까지는 작동하게 되어있어요. 나무라는 게 그래서 재미있는 거예요.

제가 어릴 때 아버지가 한옥을 하다가, 할아버지가 쟁기를 고창에서 가장 잘 만들었대요, 그리고 주요 특기가 집지을 때 주초 놓는 것. 주초는 가로세로를 잘 잡아 놓는 것이고 수평을 봐야합니다. 옛날에 수평을 어떻게 봤냐면, 투명한 호스에 물을 넣어 물에 높이로 수평을 보죠. 비닐호스가 없던 예전에는 밑에다가 홈을 파서 거기서 물을 부어 물의 높이를 재거나 긴 나무에다가 홈을 파고 물을 넣어서 높이를 잡아요. 집의 높이를 잡아내는 것을 잘하셨다고 하더라고. 아버지는 새마을지도자하실 때 지붕 개량

했던 것을 경험 삼아 도시로 이사 와서 안양에서 많은 건물을 지었죠. 어릴 때 따라다니다가 목수일도 괜찮은 거 같다고 생각했어요. 목수로 살기로 결심하고서는 '한옥 한채는 지을 수 있어야 겠다' 라고 생각해서 경복궁으로 가서 배웠습니다. 대부분의 형님들은 먹고 살기 힘들어서 목수를 시작했는데 저 같은 경우는 생각으로 시작을 한 거예요.

한옥을 지어야겠다는 결심을 하고 몇 가지 생각들을 하게 됐어요. 먼저, 너무 비싸요. 그리고 두 번째는 현대 건축을 하는 사람들이 권력을 갖고 있기 때문에 '그 사람들이 한옥 일에 대해서 이해하는 것이 한국 건축계에서는 빠른 길이다' 라는 거죠. 현대 건축하고 전통 건축하고의 차이점이 집을 지어가는 순서죠. 현대건축은 땅부터 튼튼히 하고 쌓아올리는 방식이에요. 한옥은 그게 아니고 기둥과 도리와 보가 만나는 지점을 먼저 생각을 해요. 거기서 칸이나 높이가 나와요. 그것을 반대로 땅에다 어떻게 연결시킬 것인가를 고민하죠. 그러니 기본적으로 사고하는 방식이 거꾸로 뒤집혀있어요. 쉽지가 않아요. 중간에 무언가 연결고리를 만들어야 되겠다고 생각했습니다. 그래서 일단 개념화시키는 것도 필요하다고 생각해서 몇 가지 생각을 했었는데, 먼저 그 이야기를 할게요.

이게 단지 기술의 문제가 아니라, 나무는 불화살 한번 쏴버리면 끝나거든요. 백남준 아트센터의 개관전시를 만들면서 알게 된 것인데 백남준 선생이 이런 이야기를 하셨더라고요. **한국의 말(言), 말(馬),마루(中心),マル(中心), 마을(village), まち(village), 마음.** 이어령 선생에게 보낸 엽서인데, 이것이 '말탄한옥'의 시작입니다 '말'은 속도와 리듬 그리고 기술의 말(馬)이고,관념과 가치관, 사상의 말(言)이면서 민심과 공동체그리고 역사의 말(里)이기도한 것입니다. 이두를 썼던 만주족과 우리가 연결되는 부분들은 어떤 것은 한자의 음을 따오고 어떤 것은 한자의 뜻을 따왔다는 것입니다. 음을 쓰기도 하고 뜻도 쓰기도 했다는 것입니다. 그러면 음도 아니고 뜻도 아닌 것이 있었겠죠. 음가. 우리말은 음가가 중요한 부분을 차지한다고 생각해요. 그래서 말이라는 것이 재밌게 느껴졌죠.

4년 전에 중국 흑룡강성 영안시라는 곳으로 가게 됐어요. 50만평 한옥 도시를 설계를 하기 위해서 일하러 갔습니다. 거기서 고조선이 시작됐고, 고구려가 시작을 했고, 발해가 시작을 했고, 청나라가 시작을 했더라고요. 금이 시작했다가 몽고가 다스리다 후금이 만들어졌어요. 후금이 몽고로부터 많이 배웠죠. 그래서 지금 중국의 국경선은 후금에서 만든 거예요.

청나라가. 그것의 시작점이 영안시더라고요. 재미있어서 돌아다니면서 이것저것 쳐다보고 다녔어요. 가보면 기분이 나쁜 게 하나 있는데 도로 표지판에 2000Km라는 말이 써져있어요. 강릉에서 인천까지 가는 게 200Km에요. 두 시간만이면 와요. 2000Km를 보니까 짜증이 나더라고요. 어쨌든 그렇게 하다가 그 다음 해에 독일의 도나우강가 파사우에 조그만 한옥 하나를 짓고서 돌아왔어요. 유럽과 관련된 책들을 보면서 큰 땅 인줄 알았는데 2시간이면 나라 하나를 지나가 버리대요. 거기에 갔다가 헝가리에 갔는데 만주랑 너무 똑같은 거예요. 그래서 오면서 생각을 해봤는데 양쪽이 비슷하게 움직여요. 흥안령에서 파르타피아 산맥까지가 초원이에요. 타이가 윗쪽은 추워서 집짓기가 힘들어요. 여기는 사막이고, 북위 30도 아래 쪽은 나무집을 지으면 습기 때문에 썩어버려요. 잘 안 썩는 나무를 쓰기는 하는데, 주종으로 쓰지는 않아요. 지금 우리 한옥처럼 중목구조를 쓰는 방식이 유라시아대륙에서 이분의 일인 거예요. 그래서 빙하기 지나서 현생인류의 문명이 만들어진 과정에서 이런 방식으로 쓰는 것이 둘 중에 하나이더라고 하나는 알프스가 그 중심으로 되어있고 하나는 백두산이 있어서 백두산을 중심으로 동심원을 그리면 만주와 산동반도, 한반도를 포함한 일본까지 그려지는거죠. 나는 우리나라의 문화가 큰 세계의 작은 것인 줄 알았는데 그게 아닌 거예요. 재밌다. 내가 잘못 봤다 싶었어요.

이 사진은 헝가리에 있는 세계문화유산 홀로쾨(Hollókő) 마을의 집이에요. 기둥도 있고 기단도 있고 처마도 있어요. 똑같아요. 이 사진은 만주의 조선족이 살고 있는 집이에요. 그리고 이사진은 청나라를 만들었던 누르하치의 생가라고 만들어놓은 거예요. 다르지가 않아요. 그런데 고구려 고분벽화에서 나오는 것이 있는 양쪽에다가 벽돌를 쌓아 기둥을 안세우고 가운데만 세운 것은 약간 다르지만 어찌 보면 이 고을에서는 훨씬 더 효율적이에요. 여긴 고온 다습하지가 않거든요. 집짓기도 편하고요.

이 사진은 심양고궁(瀋陽故宮)이라고 심양의 고궁을 청태조 누르하치가 나라를 만들고 10년 동안 이곳에서 지내면서 정전으로 썼던 곳입니다. 청나라를 만든 여진족은 기본적인 군사가 8기군이잖아요. 평상시에는 사냥을 같이 하거나 농사를 하다가 전쟁이 나면 군대로 되는 체계죠. 이 사람들은 모임이 있을 때, 각 지역의 팔기군 대장들이 와서 머무는 십왕전이 있어요. 그런데 가보니까 지붕선이 우리나라와 한옥의 지붕선과 너무 똑같아요. 거의 같아요. 사진에서 보면, 여기 올라오는 각도 같은 것들이

약간 높아요. 용마루에 휘어지는 선들이 약하고 직선으로 가더라고요. 하지만 기본적인 비례 같은 것이 한옥하고 너무 비슷한 거예요. 그런데 그 옆에 청나라가 북경을 차지하고 행궁으로 지어놓은 건물이 있어요. 근데 그 건물은 달라요. 심양근처 신빈에 일한다고 몇 달 다녔는데, 딱 장백산의 범이 오는 지역까지가 우리의 한옥 냄새가 나요. 심양까지요. 그 너머서 부터는 달라요. 아 이게 백두산의 힘이구나.

'한옥'이란 말이 쓰여진 것은 100년 정도밖에 안되요. 덕수궁 석조전등의 서양식 건축이 지어지면서 양옥이라 불리워졌고 그 말의 반대 의미로 한옥이란 말이 쓰여진 거죠. 좀 궁색하죠,

그래서 한옥의 특징을 잡아내기 위해서 김남수선생이랑 같이 한옥목구조의 7가지 코드를 정리했어요. 첫 번째는 사개마춤입니다 한옥의 줌심이 되는 결구구조죠. 구조의 기본이 되는 기둥과 보 그리고 도리가 한 점에서 만나게 되는 구조죠. 중국의 경우는 기둥에 보를 끼우고 그위에 되를 얹는 방식이 주로 쓰이고 일본의 경우에는 도리를 먼저 올리고 그위에 보를 오리는경우가 많아요. 한옥은 기둥의 끝을 두 개의 방향으로 네 개의 길을 내서 보와 도리를 결구하는 방식을 써요. 이것을 다른말로 화통가지,화통맞춤 라고도 하죠. 사개마춤은 옆에서 가해지는 횡력에 강한구조죠 이것은 아마도 마차를 만드는 기술에서 시작되지 않았을까라고 추측하고 있어요.

두 번째는 그랭이질입니다. 세축이 만나는 지점을 중심으로 짜여진 집은 그것이 안착될곳과 관계를 만듭니다. 이때 사용되는 방법이 그랭이 질입니다. 기둥이 세워질 초석의 형태에 일치되도록 기둥을 깍아냅니다. 인간의 의식적인 결과물에 자연을 맞추는것이 아니라 자연의 조건에 인간이 조응해 나가는 감각적인 행위이지요. 집자리를 잡을때 대지의 형상을 고려해서 잡는것은 마치 말 위에 안장을 얹는 것과 같은 것이지요. 산은 고정된 사물이 아니어서 유동하고 에너지를 발산하고 있죠. 산은 그 형태와 맥동을 통해 일정한 파동을 내보내는 일종의 유기체와도 같은 것입니다. 산에 한옥을 짓는다는 것은 산맥의 에너지, 파동을 죽이지 않고 그 위에 올라타면서 힘을 이용하는 것입니다. 그러므로 한옥은 힘과 힘이 부딪히면서 발생하는 상극(相克)의 에너지를 구조화한다고 생각합니다. 다시 오행을 이야기 하자면 상생과 상극이란 것이 있죠. 나무가 불을 살리고 불이 흙을 살리고 흙이 돌을 살리고,돌이 물을 살립니다. 물은 다시 나무를 살려서 순환하는 관계를 만들죠. 상극은 반대로 물이 불을 끄고 불이 쇠을 녹이고

쇠는 나무를 자르고 나무는 흙을 뚫고 나옵니다. 흙은 물을 막게 되는거죠 자연의 순환은 상생의 과정이라면 인간의 문명은 상극을 이용한다고 볼수 있어요. 한옥에서 보자면 비를 기와가 막고있고,기와는 목구조가 버티고 있고 목구조는 돌위에 세워 집니다. 그 아래에는 구둘이 있어 불이 타고 있지요. 그리고 이러한 상극의 구조는 사용하지 않으면 다시 상생의 과정으로 되돌아가 버리죠. 인간의 쓰임이 라는 것은 자연물을 상극의 원리로 배치함으로써 얻게 됩니다.

다음은 상량입니다. 집을 짓다보면 상량식이라는 것을 하게 되죠. 집의 뼈대가 완성될 즈음에 마룻도리에 상량문을 쓰고 그것을 올리는 과정을 의식화하여 음식을 차려 놓고 제사를 올리는 것입니다. 상량식을 하고 나면 나무덩어리에서 집으로 새로 태어나게 됩니다 집이라고 명명 하는 것입니다. 이때부터 재미있는 현상이 일어납니다. 집을 짓는 과정을 잘 모르는 집주인은 그동안 목수들이 하자는 대로 잘따라하다가 이때부터 권력의 주체가 바뀌게 되는 것입니다. 집주인은 집에 대한 구체적인 의견을 가지게 되고 목수들을 부리기 시작하죠.

집을 짓는 과정에서 7번 정도의 고사를 지내게 됩니다. 처음 공사를 작하면서 개토제라는 것을 지내구요. 땅을 연다는 뜻입니다. 목수가 나무를 깍기전에 모탕을 만들고 모탕제를 지냅니다. 재목을 올려놓고 치목하는 작업대를 모탕이라고 해요. 목수일하면서 안전을 기원하는 의미입니다. 치목을 마치고 첫기둥을 세울 때 입주고사를 지내고 조립이 마무리될 때 상량식을 합니다. 조그만 집은 입주하고 상량까지 기간이 얼마 안되니 상량식만 하는 경우가 많죠. 그리고 기와를 올리고 나서 기와 상량을 하고 아궁이에 불을 처음 넣을 때도 고사를 지냅니다. 그리고 집에 살기 시작할 때 입주고사를 지내지요. 이렇듯 사용하기 전에 그것에 이름을 붙여 의미를 부여하는 것을 중요하게 생각합니다.

한옥 목구조는 지붕의 무게가 주초에 이어지게 설계되어 있습니다 이때 중요하게 작용하는것이 연하중입니다. 서까래 위의 무게인데 한옥의 특징 중의 하나가 지붕위에 흙을 올린다는 것입니다. 한옥을 현대화 하는 노력이 여러곳에서 진행되고 있는데 많이 나오는 이야기 중의 하나가 지붕의 무게를 줄이자는 것입니다. 전 그 의견에 반대하는 입장인데요. 지붕 위의 흙의 역할이 있지요. 첫 번째는 통나무를 사용하는 구조에서 윗쪽에 짐을 실어야 집이 안정이 됩니다 집이 가벼우면 기둥이 걸어나가 버리죠. 두 번째는 지붕

위의 흙이 축열 작용을 한다는 것입니다. 낮의 뜨거운 햇볕을 받고 뜨거워진 흙이 밤 사이에 아래 쪽으로 을을 방출하고 반대로 밤에 식은 흙이 낮에 시원하게 해주는 것이지요 구조적으로는 그랭이질해서 세워놓은 기둥과 짝이 되어 집을 특특하게 한다는 것입니다 그리고 삼국유사나 삼국사기에 보면 거의 10년마다 큰 지진이 일어나는데 목구조로 짜여진 궁실이 무너졌다는 기록은 한 군데도 안나와요 실험을 통해서도 연하중이 내진성이 좋다는 것이 증명되었지요.

그 다음으로 앙곡 안허리곡선. 이것은 정신문화적인 문제내지는 미학적인 문제일 텐데, 기능적으로는 집의 모서리쪽 처마를 바람이 안으로 들이치기 때문에 밖으로 빼줘야 돼요. 태양도 그렇고 비도 그렇고. 휘어지는 선에 문제는 산세의 선과 조응하여 이렇게 곡선으로 올라가는 것이 안정적입니다. 직선은 언제나 불안한 것이에요. 곡선이 이렇게 모여지는 하나의 중심점을 만들어 줌으로써 실내가 흩어지지 않게 하는 역할을 하거든요. 이 한옥의 처마 선에 대해서 가장 정확하게 기술을 한 사람이 퍼시벌 로웰(Percival Lowell) 이라는 천문학자예요. 19세기 말에 고종이 미국의 박람회에 사람에 보낸 적이 있어요. 그것을 안내했던 사람이에요. 그리고 그 사람이 돌아올 때 일본에 잠깐 있었는데, 고종의 초대로 한국을 들렸다 가면서 여행기를 썼는데 저런 식의 표현을 했어요. “두 개의 상응하는 곡선은 하늘을 향해 오목하고 중앙의 지붕 마룻대부터 양쪽으로 휘어져 내려온다.” 두 개의 상응하는 곡선이 휘어지고 내려온다는 것입니다. 그리고 “ 처음에는 급하게 내려오다가 점차 둔화 되어서 마침내 처마 끝에 끝난다.” 사실 이 말 안에 굉장한 것들이 들어 있어요. 예를 들어 비가 떨어질 때 기와가 겹쳐저있기 모세관 현상 때문에 물이 역류할 수 있어요. 그래서 윗쪽을 급하게 세워줘야 돼요. 그런데 아래 쪽 같은 경우에는 물 양이 많아지기 때문에 내려오는 힘이 있어요. 너무 세워 버리면 세게 내려가 버려요. 그래서 끝에 가서 살짝 든 거죠. 수압도 많고. 그런데 이것이 그것만을 의도로 했는냐 또 그것은 아닌 거예요. 구조적으로 장연이 있고 단연이 있으면 그 사이를 채워서 이 중심을 눌러주기 위해서 흙의 두께가 두꺼워지는 것이 거든요. 구조적으로는 그래요. 그런데 바깥 쪽은 기와에 물을 흐르게 하려는 효과들도 있고. 이것이 단순하게 두 가지 문제로 한 게 아니라는 거예요. 그리고 미적인 고려도 작용하는 거죠. 적어도 세 가지 이상정도 모이면서 만들어진다는 거예요. 퍼시벨 로웰이라는 사람은 명왕성의 궤적이 있을 것이라고 후배한테 찾아보라 해서 사후에 명왕성을

발견하게 한 사람이에요. 천문학자는 타원의 곡선에 대해서 굉장히 예민해요. 곡선에 대해서. 그리고 곡선을 보면 그것이 어떤 식으로 어떤 중심으로 돌아가는지에 대해서는 바로 계산이 되거든. 그 사람이 본 것은 우리가 본 것 하고 다를 것이란 거죠. 아직까지도 한옥의 처마선에 대해서는 저 사람이 가장 정확하게 기술을 했다고 생각을 해요.

화이트 헤드(Whitehead, Alfred North)의 책을 보니까 이런 얘기들이 있더라고요. 그냥 생각만 하는 수학자들은 이 천왕성과 혜왕성이 궤도가 약간 바뀌는 것에 대해서 해석할 수 있는 수준을 만들어 낼 수가 있어. 그냥 해석해버리면 돼. 천문학자들은 그러지 않았다는 거죠. 만유인력이라는 기본적인 것을 잊지 않았다는 것입니다. 실제로 몸을 움직이거나 구체적인 일을 하는 사람들이 무시하지 못할 변수가 있는 거예요. 그래서 로웰은 다른 천체가 있을 것이라고 예견은 하죠. 명왕성이. 그리고 화이트 헤드는 이것을 형이상학을 부활시키는 데 하나의 예로서 관념의 모험이라는 책에 쓰게 됩니다.

어쨌든 경북궁을 나오면서 “이 시대 사람들의 한옥을 지어야 겠다” 라고 마음을 먹고 일단 현대건축과 전통건축 사이에 연결하는 어떤 것이 있어야겠다 싶어서 가장 좋은 방법이 요즘은 다 컴퓨터를 쓰니까. 컴퓨터의 3D로 해석하는 방식이 좋겠다 싶었죠. 하다 보니까 한옥에 쓰이는 모든 선들에 대해서 해석을 해야 했죠. 그래서 2009년 12월 23일부터 2010년 6월 25일까지 밤을 샜죠. 아들의『수학의 정석』을 갖다 놓고 공부하면서. 그러고 나니까 수염이 하얘지더라고. 그 다음에 눈이 맛이 가고. 그런데 다 되더라고요. 저렇게 처마 곡선의 길이와 들린 값을 기입하면 나무 구조들이 연산 값에 의해 다 연결되게끔 되어있어요. 그러니까 안으로도 이어지게 되는 거죠. 그렇지 않고서는 100일만에 그 큰집을 못 지어요. 수학적 해석이 되지 않고서는 못 짓는다는 거죠. 그런데 저 처마 곡선 같은 경우에도 가운데에서 딱 보면요, 이렇게 휘어져 올라간 게 보여요. 직선이 아니에요. 사람이 보는 것은. 휘어져 있는 이 선이 이 눈이 동그래 가지고 일자로 보인다는 것이에요. 그리고 반듯하게 만들어 놓으면요. 처마를 만들면 양쪽이 쳐져 버려요. 그래서 항상 올려줘야 돼. 재미있어요. 하여튼 저 짓을 지금도 하고 있는데요. 여기는 박공이에요. 박공이라는 거 혹시 아세요? 팔자 모양으로 되어있는 거 있죠. 그것의 곡선을 만들기 위해서 필요로 하는 중심점이라든가 변수들을 가져다 그린 거예요. 이 한 가지로 끝나는 것이

아니라 계속 집이 커지거나 높아지거나 했을 때 그 비례들이 달라지죠. 현대 건축하는 양반들은 비례는 잘 보잖아. 그것을 바꿔가면서 자기가 마음에 드는 비례가 나타날 때까지 할 수 있도록 만드는 거지. 그리고 이런 것들은 다 함수로 쳐야 돼. 사람 죽여요. 이거는.

그렇다는 것이고 이거는 다른 얘긴데 '물리학에서 아름답다는 것은 그 안에 있는 어떤 물리학적인 진리의 표현이다' 이런 식의 표현들을 쓰더라고. 아인슈타인의 말입니다. 그러니까 한옥의 집의 설계라는 것이 그 안에 모든 것들이 엮여 있는 것이라는 거죠.

예전에 파리에 전시하러 갔는데 한 건축학도가 그런 얘기를 하더라고요. 한국 집의 곡선이 르 코르뷔지에(Le Corbusier)의 선이라고. 그런 그 곡선이 저는 어떻게 설명드려야 할지 모르겠는데 우리나라 동대문 운동장 자리에 만들어 놓은 것 보면 괴물 같은 것 만들어 놓았잖아요. 세계적인 흐름이 그 쪽으로 가는 것 같아요. 왜냐하면 자기가 계산 안 해도 되거든. 컴퓨터 넣어도 계산이 돼. 연장이 개발된 거죠. 발전된 것인지는 모르겠지만..

그 다음으로 보는 것이 '박공'이에요. 이것도 아직은 다 정리되지 않았는데, 모든 한옥의 구조는 수내기로 봐요. 원래 나무가 서 있었던 방향대로 밑둥하고 위를 갖다가 구분을 해요. 그것은 모든 게 중심으로 몰려 있거든요. 목(木)은 솟구쳐 오르는 성질을 가지고 있어요. 그래서 바닥에서 위로 솟구쳐 오르는 성질을 가지고 있어서 이것이 밖으로 빠져나가면 가운데 기운이 빠져나간다고 생각을 한 거죠. 그래서 모든 것이 안으로 몰려 있게 되어 있어요. 서까래같은 경우에는 밖에 있는 게 밑둥이고 안에 모여 있는 게 말구죠. 그 다음에 '보'도 마찬가지에요. 집은 하나인데 보를 어떻게 하냐. 모든 집의 중심은 마당이에요. 마당을 향해서 모이게 되어있어요. 그런데 이것만은 거꾸로 써요. 박공만은 거꾸로 써요. 여기가 밑둥이고 여기가 말구쪽이에요. 그게 예뻐 보이나요? 왜 그런지는 잘 모르겠는데. '어쩌면 하늘에서 내려오는 기운들을 생각하지 않았을까' 이런 생각을 하는데. 각 부재들이 자기가 가지고 있는 고유한 성질을 하나로 만들어서 단지 그 모양만이 아니라 그 성질까지도 이렇게 모아 나가는 과정으로 되어있다는 것입니다.

그 다음에는 '되맞춤'이라는 거예요. 원래 집을 지을 때 두 가지가 작동을

해요. 하나는 구조, 집의 규모에 따라서 기둥의 굵기와 보의 길이와 춤이 다 달라지는 것입니다. 그리고 두 번째는 칸막이로 쓰는 수장재는 똑같이 만들어요. 장여의 두께로 통일되어 있어요. 이게 옛날같은 경우에는 두 치에서 한 네 치 반으로, 궁궐도 한 네 치 정도로. 네 치 정도면 120mm 에요. 이게 세 치 반이라. 105mm 입니다 이 정도가 궁궐에서 쓰던 벽 두께에요. 이걸로 다 통일되어있어요. 그리고 그것은 기둥만 먼저 세우고 나서 그걸 끼워야 돼요. 일본 같은 경우에는 한 쪽을 비스듬이 끼우고 내리 꽂아요, 그런데 이것도 약해. 한옥의 경우는 한쪽을 끼웠다가 빼는 방식으로 가요. 저게 되맞춤인데요. 깊게 들어갔다가 다시 거꾸로 빼서 반대족에 꽂는 방식이거든요. 제가 한옥 얘기할 때 대강철저라는 말을 쓰는데, 대강철저이라는 것은 생각하지 말고 되는 대로 가라는 것이 아니라 대강을 철저하게 해야 한다는 것입니다. 큰 줄기, 그 '강'자가 ' 벼리 강'자에요. 벼리라는 그물에서 보면 굵은 줄. 그것을 철저하게 하지 않으면 안돼요. 그래서 이게 구조 체목, 서돌이라고 얘기하는데요. 서돌을 철저하게 하지 않으면 집은 무너지게 되어 있어요. 대강을 철저하게 해야 된다는 것. 거기에 장식 조각, 조각 못 할 거면 그건 상관없는 거야. 대강을 철저하게 하지 못하면 그건 목수가 아니에요. 그건 사람을 죽이는 거예요. 그러니까 서돌을 해놓고 나서 그 안에 수장같은 것들이 계속해서 변해가는 방식이거든요. 그렇기 때문에 구조 안에서 원래 서 있는 구조를 건들지 않고 결합하는 방식을 만들었어야 됐고 그것이 되맞춤 방식으로 되는 거예요. 한 쪽 기둥을 의지하라는 거죠. 깊이 찔렀다가 빼야 되는 그 안에 빈 게 있는 거죠.

이 사진은 최근에 지은 집인데, 여기는 이제 많이 달라졌어요. 그 뒤쪽에다가 현대식 방화문을 달고 앞쪽에는 폼 잡고. 그래서 사람들은 이 뒤로 가고 손님들은 일로 오고. 그다음에 여기가 엄마 방이고 자식 방인데, 자식이 한 50세 됐죠. 나중에 돌아가시면 여기를 트려고 여기는 가볍게 만들고. 이 뒤쪽으로 다니게 만들고 그다음에 여기는 부엌. 그런데 많이 달라졌어요. 여기가 부부방, 뒤에는 벽장. 그런데 결국에 바꾸게 됐어요. 워낙 우리나라 아파트에서 평면을 개발을 많이 해놓아서 그것을 이용해 다양하게 설계 할 수 있어요.

저 일곱 가지 것들이 관계하는 방식으로 저는 두 가지가 재미있어요. 저는 그냥 감만 잡고 있어서. 두 개의 역삼각형과 정삼각형으로 만들어져 있는

다이어그램이, 한번 해보세요. 종이컵을 갖다가 여섯 개를 두르고 가운데 종이컵을 끼우면 딱들어맞죠.원이 되는 거예요. 좀 더 확장시켜 보면 그 방에서 12갈래 길이 나요. 확장되는 방식이에요. 그런데 우리 같은 경우는 사각형으로 주변에 산으로 둘러 싸여서 세월이 갈수록 계속 쌓여 들어가요. 계속 들어가요. 안으로. 그래서 저쪽의 방식은 하나의 중심을 만들어 놓으면 끊임없이 없어져 나가는 거예요.

이 사진은 프로그램을 만들고 첫 번째로 지었던 집이에요. 의상봉하고 원효봉 사이에다 집을 지었어요. 북한산성 입구에 바로 있어요. 진관사 맞은 편 쪽에 북한산 문 앞에. 여기가 순두부 집이에요. 이게 한번 컴퓨터로 한옥의 모든 구조가 가능한지 실험했던 것인데, 이거 만드는데 한 2주일 걸렸어요. 이게 경복궁의 공포죠. 다 가능해요. 그리고 문짝같은 경우들이 문짝 짜는 방법 무시하고 컴퓨터 프로그램만 대충하면 될 텐데, 다 맞게 만들게 되더라고요. 살 하나하나 수치를 세세하게 계산해서 스크립트를 짠거죠. 아는 사람은 알거에요. 이게 어떤 일인지.

지금까지 이야기한 것들이 기술적인 것들에 첫번째 말에 대한 이야기라면 두 번째로 두 번째 말에 대한 이야기를 할게요.

저는 조선건축을 오랫동안 돌아다니면서 배우고 보고 다니는데 이름이 어떻게 지었을까 부터 궁금한 거예요. 처음에 고려 때 지어진 것부터 찾아갔어요. 봉정사 극락전이라든가 부석사 무량수전이라든가 여러 군데를 두들겨 보았는데 맥락이 안 잡혔어요. 그러다가 조선으로 넘어와서 보니까 가는 집마다 자기의 선조가 두문동에 있었다고 하는거죠. 그래서 두문동이 도대체 뭐냐. 하는 의문을 가지고 돌아보니까. 하여튼 이런 얘기인데요. 동양에서 수치라든가 표준는 나라가 만들어요. 나라의 왕조가 바뀌면 성문을 들어오는 이 마차바퀴의 간격이 바뀌어요. 그 전에 만들었던 마차는 아예 들어오지 못해요. 이런 방식인 거죠. 모든 것들에 대해서 새롭게 규율을 잡는데 조선이 만들어 놓은 것을 난 조선이 싫어요, 하고 산 속에 숨어버린 거죠. 그러니까 무엇으로 기준을 삼아 집을 지을까요?, 자기가 공부한 대로 집을 짓는 거예요. 그래서 산 속에 들어가서 조그맣게 집을 지었던 것들이 60여 년 뒤에 사람들을 다시 부르죠. 이렇게 되면서 각자 집을 만드는 문화들이 다시 합쳐지면서 변해가는 과정이 조선의 건축이라 보는 거예요. 두문동 72현을 살펴보면 조의생 임선미등 동두문에 계시던 12분은 태조가 잡으러 오자 불을 지르고 뛰어들어 죽어버렸죠. 나머지는 전국으로 흩어지게

되는데, 담양으로 가고 원주로 가고 그 다음에 어떤 양반은 안동으로 가고 그 다음에 국경을 넘어간 사람도 있고. 들어가서 사라진 사람도 있고 잘 사시다 가시고. 그 양반들이 조그맣게 만든 집들이 있죠.

함양에 가보면 교수정이라고 있어요. 함안 조씨 조승숙 이 양반이 지은 조그만 집이 있어요. 아주 조그만 집이에요. 이렇게 생겼어요. 집은 조그만데 글은 오만 가지로 붙여 놓았죠. 저 뒤에 보면 "서울 사람이 나를 물어 보면 산 속에서 책이나 본다 해라" 그런 내용도 있고. 여기서 제자들을 가르치죠. 교수정이 여기 만들어진 좀 뒤에 만들어진 일두 정여창 가옥이 한 1km도 안돼 있어요. 그 근처에 함양 쪽에 사림들이 많이 생겨나고 이런 형태의 정자가 육십령 올라가는 계곡에 동호정 거연정등 쭉 만들어지게 되죠.

'독수정'은 천안의 전신민이라는 사람이 지은 정자입니다. 이 사람은 무장이에요. 최영이랑 같이 왜구의 목도 자르고 하던 사람인데. 이 양반도 고려가 망하니까 담양에 자리잡아요. 저 쪽이 북쪽이에요. 송도를 향해서 집을 지었어. 그리고 여기다가 이렇게 나무를 심고해서 독수정을 만들고, 지금 거기 후손이 그 밑에서 지금가지도 살고 있더라고요. 이게 만들어지면서 마지막에 송강정까지, 송강정은 끝으로 갔죠. 그렇게 쭉 만들어진 역사로 시작을 하는 거예요. '두 나라 아니 섬기리 홀로 지킬 집을 짓네' 라고 해서 독수정입니다. 다른 것도 있어요. 이 집은 최영 장군의 집이에요. 최영 장군 할아버지 최원석이라는 양반이 집을 짓고, 최영 장군을 거쳐서 최영의 손녀 사위 고불 맹사성한테 간 거예요. 그런데 이 양반도 두문동에 있다가 나오거든요. 한산으로 갔다가 이쪽으로 자리를 잡는데, 거기에 무슨 비밀이 있기는 있는 것 같아요. 여기에 들어가자마자 사당이 있어요. 사당 모셔져 있는 분은 세 분이에요. 맹유, 맹희도, 맹사성. 세 분이 불천위로 모셔지고 있죠. 고려 때 지어진 집이라서 두 가지 양식의 문살이 있죠 이걸 만드는 게 쉽겠어요. 이걸 만드는 게 쉽겠어요?

참가자 오른쪽 거요.

어떻게 그렇게 생각하세요? 격자문이 힘들어요. 가로도 정확하게 나눠야 되고 세로도 정확하게 나눠야 돼요. 그 주변의 모양을 맞추기 위해서는 같은 배수로 만들어야 돼요. 그런데 이런 띠살문은 같은 경우에는 세로만 잡아주면 되요. 가운데는 비워버려. 그런데 띠살문이 좀 더 낫지 않아요?

격자문이 힘이 있어 보이기는 한데, 이것이 고려와 조선의 차이에요. 이게 지금도 같은 벽에 붙어있어요.

참가자 그러면 고려시대의 한옥의 특징과 조선시대의 한옥의 특징이 있잖아요. 그 특징을 좀 설명해주시겠어요?

그런데 지금 남아있는 게 몇 개 안 되요. 무량수전이나 절집 같은 경우는. 살림집으로는 이게 유일한 경우죠. 무량수전 말고 이거 말고 또 하나가 있기는 한데. 그거하고 거주암이라든가, 봉정사 극락전이라든가, 수덕사 대웅전이라든가. 이거 가지고는 공통점이 보이지 않는다는 거예요. 기본적인 것은 똑같겠지. 그런데 호를 짜는 방식이라든가 그 방식 자체가 달라요. 그런 것들은 중들이 공부만 하고 지었기 때문에 자기 틀대로 지어요. 그냥. 자기가 공부한 방향대로 지어. 그런데 조선에 오면 전문가들이 생겨요. 마곡사 대웅전의 공포를 보면 앞에는 조각을 제대로 하지만 뒤에는 잘라 버려요. 왜냐하면 일당 받고 일하니까. 중들이 할 때는 안 그러지. 내 공부인데. 빈틈이 없죠. 그런데 조선에 오면 그게 약간 용납되죠. 그래서 발전하잖아요.

참가자 문화의 차이가 있잖아요.

저는 안살아 봐서 잘은 모르겠고요. 그냥 집으로만 봤을 때 그런 차이들이 보여서 대충 그냥 보는 대로 그렇게 생각만 할 뿐입니다.

참가자 그러니까 고려 시대에 불교 이후에 문화가 융성했던 시기가 서로 상응했었고 이후에 유교적인 사상의 문화적인 면이 대립되지 않았겠는가 하는데요.

그것은 눈으로는 모르는 것이고 사실상 기본적인 맥락 자체가 달라요. 고려 쪽은 잘 모르겠어요. 그냥 절집 다니면서 저에게 가장 강하게 남아 있는 것은 부석사인데요. 일주문에서 무량수전으로 올라가는 과정이거든. 올라가면 처음엔 앞이 깜깜해요. 천왕문에서 올라가서 뒤를 보면 산 위가 보입니다. 그러다가 이번에 만들어 놓은 회전문, 거기 올라가서 보면 대충 가늠할 만큼 보여요. 무량수전 앞에 올라가면 끝 없이 보여요. 이런 과정이 사실 부처님 앞에 올라가는 과정입니다. 그리고 올라가는 게 힘들잖아요, 땀나고 짐도 짊어져야 되고. 이런 과정들하고 집하고 배치를 기가 막히게 했어요.

경험하는 자의 내적인 어떤 변화하고 연결시켰다는 거죠.

이 사진을 보면 이게 문이라고 하니까 문인 거죠. 도둑을 맞겠어요. 뭘 막을 수 있을까요.

참가자 제일 심한 경우는요?

제일 심한 경우는요. 담이 없어요. 문만 있어요. 여기는 그냥 문이라고 하는 거예요. 뒤쪽에 가보면 삼상당이라고 있어요. 세종 때 삼정승, 황희 그 다음에 맹사성, 그 다음에 권진. 권진은 무슨 일 때문에 나중에 숙청 당하고. 이 세 사람이 고려에서 벼슬을 했던 사람들이에요. 이 사람들이 저기 안에서 무슨 얘기를 했을까? 저 양반들이 각자 세 그루의 느티나무를 심어가지고 구괴정 이라고 해요. 저기 앉아서 무슨 잡담을 했을까. 그게 궁금하죠. 어쨌거나 세 사람에 의해서 고려를 지나서 세종에 와서 조선의 문화적 기틀을 다지는 과정이었고 그것의 중추적인 역할을 했던 사람들인 것은 맞죠. 그 사람들은 무엇을 기리기 위해서 저것을 만들었을까 하는 거지. 그런 뜻이 남아있기 때문에 저 집이 계속 존재해요.

그리고 이 사진은 일두고택인데 사림들이 산에 들어갔다가 중종 때 이후에 다시 사림들을 기용하죠. 이 양반이 집을 짓지는 않았어요. 이 양반의 후학과 후손들이 100년 뒤에 이 집을 짓는데, 선생의 뜻을 기리면서 저 집을 지었다는 것입니다. 그런데 왜 풀 한포기, 돌 하나 그냥 놓아두었겠냐고요. 나무도 대충 깎았겠냐고요. 이런 집들이 오래 남아있어요. 덕유산 밑자락에서 딱 버티고 서 있는데, 이 모습을 처음에 봤을 때 많이 놀랐어요. 서슬이 퍼렇게 서있는 거예요. 절의충효 이렇게 적어 놓았고요. 이런 구조 방식은 안에 툇보를 확 휘어서 맞추는 방식이라 이런 것들이 나무 쓰는 것들이 정교하지만 서울 사람처럼 섬세하고 세련되어 있지는 못해요. 그런데 그 심리를 움직이는 것들은 굉장히 역동적입니다. 중간에 고치기는 했겠죠.

이 양반이 임란 이후에 틀을 잡은 양반인데, 이 사람은 어쨌거나 주자가 다 공부했으니까 니들이 뭐를 공부를 해, 쓸데없는 얘기하면 다 죽여 버리거든요. 지금까지 내려오는 노론의 틀을 잡은 사람입니다. 그런 것을 빨리 없애야 되는데, 그런데 이 사람은 집은 굉장히 파격적이에요. 아무도 물 나오는 샘물 가운데 위에 집은 안 짓거든. 그런데 이 양반은 물 가운데 위에 집을 지어버렸어. 이런 짓은 아무도 안 해요. 그래서 한 개인으로서는

참 멋있다 싶지만 그 양반이 지금까지 한 것들이 워낙 안 좋아서 이 양반을 좋아하지는 않는데, 하여튼 어쨌거나 이런 사람이에요.

그때 송시열이 백호 윤휴를 죽이고 양명학이 올라오는 것을 다 막아버렸죠. 아무도 못하게 해버렸는데 자기는 성리학이라고 얘기하면서 속으로는 양명학을 밀고 있었죠. 명재 같은 경우도 그랬다고 좀 봐야 되나. 그런데 이것을 보면 담장이 없어요. 막지를 않았어요. 그런데 부재가 굉장히 가늘어요. 그런데 할 것은 다했어. 딱 가보면요. 그 느낌이 웅대한 것이 아니면서 사람을 제압하는 게 있어요. 집은 조그마해요. 어기 가서 보면 이게 옆으로 긴 장방형은 노는 곳입니다. 세로로 긴 장방형은 제사지내는 곳이고요. 잠깐 비례에 대해 이야기 하자면 황금비이야기가 나오면 그리스를 떠올리는데, 그 비례체계는 우리 쪽에서도 굉장히 오래되었어요. 신라 때 교재로 쓰였던 주비산경에 보면 기본적인 비례체계는 나오거든요. 그건 한나라 때 거니까. 그리고 그런 수학적인 게 우리가 약하다 하는데. 서양 수학으로 발전된 눈으로써는 약할지 모르겠는데, 기본적으로 수학적인 사고 그것들이 약하지 않았어요. 훨씬 더 우리가 정확했다고 보거든요. 그것을 보편화시키는 게 중요하다고 보는데, 특히나 18세기 때 정리했던 내용들을 보면요, 2차방정식 이상까지 정리를 했는데 대단해요. 저는 그것을 아직 번역해서 말씀은 못 드리는데 하여튼 세다. 깊이가 있다는 것을 느낄 수 있겠더라고요.

이문(안꼬쟁이문)을 열게 되면 이만치가 남잖아. 그럼 남는 것까지 딱 젖히게 만들었잖아. 그래서 여기서 두 사람이 잘 수도 있고 세 사람이 잘 수도 있고 열 때 사람이 앉아서 놀 수도 있고. 이런 집도 만들어요. 그리고 이 안쪽으로 들어가면 문이 보통 가운데 있거든요. 중문이. 그런데 이건 여기 있고 재미있는 것이요. 마루에 앉으면 요 앞에 오는 사람이 보여. 마루 가운데에 앉으면 창문 틈으로 저쪽 언덕으로 올라오는 게 보이고 여기 같은 경우에는 이 밑으로 저 사람의 얼굴이 보여요. 그러니까 들어오는 사람은 몰라도 앉아있는 사람은 다 보이게끔 되어 있어요.

여기가 좁죠? 여기는 넓죠? 여기서 바람의 속도가 빨라져요. 그래서 여기에 마님들이 딱 걸터앉아 있으면 시원하고, 이것은 한 사람, 한 사람에 대해 관심을 가진 사람이 아니면 만들 수가 없는 거예요. 각이 딱 잡혀있어요. 이쪽 양반들은 제일 중요한 게 신념이에요. 사람의 마음을 기쁘게 하는 것이 최고죠. 사람의 마음안에 이치가 있는 것이라 마음을 기쁘게 하기 위해서

격물을 이용하게 되죠. 해석함으로써 기술적인면의 고려와 과학적인 사고들을 하게 되죠.

이게(소쇄원) 한중일의 정원 콘테스트에서 1등을 했대요. 그래서 사람들이 다 기대를 하고 가서 실망 하고 돌아와요.조그맣고 볼품없거든요. 소쇄원을 만든 사람이 조광조의 제자인 양산보죠 조광조의 개혁정치에 동조하다 스승이 사약먹고 죽게 되자 이곳에 소쇄원을 만들어요 어두운 대나무 숲을 지나서 가면 파초가 서있네요. 돌을 쭉 깔아놓고 거기가 대문이라고 해요. 옆에 조그만 연못이 있고 초정에는 대봉대라고 쓰여져 있어요. 그러니까 봉황을 기다기는 곳이에요. 이거 보니까 등골이 쏴~ 한 거죠. 봉황은 왕이네. 왕을 기다려요, 여기서. 그러니까 새로운 왕을 기다리고 있는 거야. 그리고 물어보죠, 너 왕이냐? 그리고 또 벽오동이 있죠. 이곳을 사람이 지나갔을 때 여기서 움찔하는 사람과 그냥 지나가는 사람이 있겠죠? 그것을 누가 보고 있냐면 여기서(광풍각) 보고 있는 거야. 그 사람의 걸음걸이, 말하는 말투, 들러 보는 것, 그것을 봤을 때 그것을 보는 시간 이런 것들이 그 쪽에서 체크가 되고 있죠. 그리고 또 가서 대나무도 있고 외나무다리가 있어요. 사람이 외나무다리를 건너게 되면 긴장을 하게 되어있어요. 속이 드러나요. 그러니까 여기까지 과정이 뭐냐면 입국 심사를 하는 거야. 엑스레이 이게. 기본 값은 나온 거죠. 여기 굴뚝이 축대 밑에 있어요. 그래서 아궁이를 떼면 완전히 차가워지고 연기가 차가워지면 이 밑을 내려와서 여기를 메우게 되죠. 마치 구름 위에 있는것 같겠죠. 쓸 만한 놈이면 여기 안에 있는 곳에 들어가요. 보통 2박 3일 동안 이제 술 먹으면서 계속 얘기를 하는 거죠. 넌 공부를 뭐했고, 선생은 누구고, 시는 지을 줄 아는지, 시국은 어떻게 생각하나 쫙 털죠, 이렇게. 그래서 요놈이 시원찮다 싶으면 그냥 보내요, 이렇게. 쓸 만하다 싶으면 야, 거기서 위로 꺾어져봐. 그러면 이렇게 계단이 있어서 올라가는 거죠. 이쪽으로 사람이 올라갈까요? 계단이 높은데? 못 올라가겠죠. 이렇게 동선이 있는 거죠. 그래서 여기에 담장이 있는 거죠. 그 뒤에 계단이 있거든요. 올라가보면 이런 자리가 나와요. 이 나무가 옛날부터 있었는지는 모르겠는데, 물어보는 거지. 여기 왜 나무가 하나 서 있느냐. 너 한번 해볼래. 여기 뭐라고 쓰여 있는지 아세요? 머리 조심. 이게 150cm정도 밖에 안돼요. 고개를 숙이지 않으면 못 들어가요. 여기 가면 이 높이가 이쪽에서 오는 사람이 눈이 여기 있는데요. 저기 머리 위에 단이 있어요. 여기 머리가 있죠. 그 놈이 아무리 시원찮아도 말 한 마디하면 먹히는 거예요. 이 방(제월당)에 들어오신 적

있으세요?

참가자 가지는 않았어요.

가지는 않고? 여기(제월당)는 예전에 지어졌어요. 여기 지도도 해놓고 이 방이 아마 근대에 있어서 굉장히 중요한 역할을 했을 거예요. 지금 현대문학에 있어서.

집에 생각이 어떻게 미치는가, 미리 한번 본 것이고요. 이렇게 집을 지었거든요. 이 그림(운조루 가도) 하나면 옛날에는 집을 하나 다 지었어요. 이거를 가도라고 하는데요. 이 집은 금환낙지라고 해서 구례에 운조루라고 있어. 여기가 운조루인데, 이 나무가 보면 잇지 않았어요. 한 방이에요. 10m 가까이 되는데 워낙 산에 나무가 많으니까 그냥 한 방으로 쳐버렸더라고. 나무가 굽은 나무를 잘 써요. 여기. 이 안(사랑채)에 보를 한번 꼭 보세요. 가게 되면. 보가 이렇게 되어 있어요. 그런데 재미있어요. 그리고 기술도 좋아 이렇게. 2층으로 되어있고. 한 방이잖아요. 나무. 그리고 이 근처가 바닷가라 근처라 선목들이 일을 했죠. 선목들이 굽은 나무를 더 잘 다뤄요. 그런데 이런 나무보다도 이 집이 오래 버티게 한 것은. 이게 뭐 같아요? 뒤주. 여기 보면 '타인능해'라고 써져 있어요, 그렇죠? 뒤주에 와서 꺼내 가라고. 이 동네는 임꽁 때 낮에는 경찰이 주인이고 밤에는 빨치산이 주인이었던 곳입니다. 그런데 이 집이 남아있다는 거지요. 다른 집 주인은 죽창에 꽂혀 있는데 이 집는 남아 있어요. 아까 말씀드렸다시피 한옥은 굉장히 연약한 구조로 되어 있어요. 그래서 나무에 불화살 한 방을 쏴버리면 홀랑 타 버리는거죠. 없어진다고요. 그래서 집이 오래 가기 위한 건축 요소로써 인심이 필요한 거예요. 거꾸로 하자면.

홍대용이라고 북학파의 시작이 되었던 사람입니다. 이 사람이 의산문답이라는 짤막한 글을 썼어요. 거기 첫 번째에 나오는 게 지구는 하루에 한 바퀴 씩 돈다. 그 다음에 우리가 저 별을 보듯이 저 별에서도 우리를 보면 별처럼 보일 것이란 말이지. 그 다음에 초목과 금수와 인간이 다르지 않다. 그다음에 중국과 우리가 다르지 않다. 화이부동하지 않다. 이쪽에서 반대로 보면 우리도 마찬가지일 거다. 그런 이야기들을 하죠.

(계유와)정조 즉위 이년에 만든 집이에요. 지금은 없고. 조선총독부에서 조선고적을 조사했던 책에 나와 있던 사진입니다. 이 위층에 청나라에서, 외국에서 온 책들로 차 있고 여기 불이 켜있으면 정조가 여기 앉아있었다는

것입니다. 기록에 나오더라고요, 이거. 이게 하나가 남아 있어요. 창덕궁 가면 비원 들어가는 입구에 동궁자리가 있거든. 거기가 저런 형식으로 되어있어요. 밑에는 없고 기둥만 있는 방식인데. 이게 한옥하는 사람들한테나 특별하지, 다른 사람은 그냥 한옥이다 그러겠죠.

정조가 33년 동안 세손으로 젊음을 썩고 있으면서 계속 사람을 불러가지고 공부를 했죠. 홍대용이 계방이란 것을 했더군요. 그러니까 책을 같이 읽으면서 나누는. 그러면서 많은 얘기들을 했더라고. 그리고 즉위할 때 홍대용이 네 사람을 천거하죠. 그 사람들이 이제 규장각 직서로써 계속 책을 선택하고 읽었던 사람들인데. 저 때는 뭐가 됐으면 달라지지 않았을까. 이게 지금의 모습이고요. 뇌과학자가 말씀하신 거 들으면서 그 생각이 났어요. 지구는 도는데 이 좌뇌와 우뇌가 따로 존재하다가 작금에 통한것이 아닐까 . 그럼 이 두 갈래의 문제가 아니고 이 둘을 호출할 수 있는 전두엽이 만들어져야 하지 않겠냐. 1910년대에 비엔나에서 그런 일이 있었죠. 여기 갔을 때 에곤 쉴레(Egon Schiele)의 그림을 보니까 일본 춘화를 섞어서 묘하게 만들어 놓았죠. 비슷한 감각을 가졌던 사람들이 많이 있었던 것 같아요. 소쉬르도 있었죠. 슈타이너, 스탈린, 아인슈타인. 그런 인간들이 거기서 맥주마시고 있었던 동네니까. 왜 그런 현상이 우리한테서는 일어나지 않을까요? 못할까요? 나는 할 수 있다고 보거든요. 그러니까 두 가지 양측에서 나온 것들에 대해서 이쪽에서 호출을 해서 새로운 메뉴를 만들 수 있는 재료들이 만들어질 수 있다고 보고. 그런 것들이 그러니까 억지스러운 결론을 내리자면 목재라는 것은 치우치지 않아요. 자기 자체가 생명을 가지고 있어요. 한옥도 일단 기둥은 서있어야지 집이 짜져요. 나중에 여러 가지 것들이 짜이기는 하지만 기본적인 구조가 자기 힘으로 서 있어야지 그것을 연결시킬 수 있는 구조가 만들어지죠. 재통합하고 자기가 그것에 대해 설명할 수 있어야 되고 그런 것이 나무라고 봐요. 원래 나무가 진짜 존재하는 방식이요. 자기가 스스로 서 있는 거예요. 그 안에 우주를 품고 있는 것입니다. 두서 없이 말씀을 드렸습니다. 혹시 또 같이 얘기 할 수 있는 기회가 있다면 함께 나눴으면 좋겠습니다.



Section Workshop
2013.08.08

홍성민 (다원예술)

홍성민 교수는 홍익대학교 회화과, 시카고 미술대학 시각예술 대학원을 졸업하였다. 현 계원조형예술대학 아트 앤 플레이군 미디어&퍼포먼스 트랙 부교수이자 공간해밀톤과 PODOPODO.NET의 기획 및 디렉터로 활동하고 있다. 시어터 퍼포먼스는 〈다섯 명이 걷고 있는데…〉, 〈엑스트라스〉, 〈줄리엣〉 등이 있고 주요 퍼포먼스로는 〈UUL 기공식 공연 연출〉, 〈유형학적 아카이브〉 등이 있다. 제1회 광주비엔날레〈INFO아트전〉, 부산비엔날레, 후쿠오카트리엔날레 등 다수 국내외 전시에 참여하였고 2005년에는 한국문화예술위원회에서 선정한 올해의 예술상을 수상하였다.

모바일을 통해 강연
동영상을 볼 수 있습니다.

스텐레스 젓가락과 공연예술의 버너러빌리티 그리고 수행

오늘 제목은 '스텐레스 젓가락과 공연예술의 버너러빌리티(Stainless Chopsticks and Vulnerability of Performance Art)' 그리고 또 한 가지가 있는데 '수행' 이 세 가지 키워드를 이야기 할 것 같아요. 저는 2년 전에 대학교 동창들이 여러분들 나이 때 친해진, 같이 몰려다니면서 술 마시던 친구들, 한 20년 전 일이죠. 친구들이 2년 전에 제주도 여행을 가자고 했어요. 제주도라고 생각하면 이런 아름다운 풍경을 상상하면서 조금 촌스럽기는 하지만 대학교 동창들과 함께 오랫만에 간 거였어요. 그런데 도착해서 친구들과 사진을 찍은 것인데 차도 렌트를 하고 굉장히, 역시 기대했던 것만큼 제주도의 풍경은 아름다웠고 우리를 실망시키지 않았어요. 실제로 우리 친구들. 울긋불긋한 옷을 입고 있는 게 보이네요. 정말 다들 기분이 좋고 즐거운 제주도 여행을 하면서 맥주도 마시고 했어요. 그런데 배가 고파서 식당에 들어가게 된 거죠. 그런데 그 식당은, 제주도 식당이라고 하면 바닷가에 앉아서 이렇게 해녀들이 지나가면서 무엇을 좀 판다든지, 소주 한 잔 하면서 테라스에 앉아서 이렇게 뭐 한다든지. 우리가 찾고, 찾고. 우리 친구들이 막 아무데서나 먹자고 해도 나는 그 테라스에서 먹어야 된다. 그런 주장을 하면서 했는데, 결국은 못 찾고 실내에 들어가서 앉았는데 역시 그 스테인리스의 향연. 스텐레스 젓가락, 숟가락 심지어는 불판의 프레임부터 반찬 그릇까지 다. 저 스텐레스 젓가락. 횟집에 가도, 여기에 가도, 저기에 가도 찬란한 스텐레스 젓가락과 숟가락이 우리한테는 굉장히 익숙한. 좀 전에 그 바지락 칼국수 집에서도 역시. 어디를 가든 스텐레스 젓가락들이 이렇게 많네요. 그런데 저는 사실 한국사람들이 많은 경우에 이제 식당 문화에서 이 두루마리 휴지를 굉장히 창피해했는데, 두루마리 휴지가 오히려 어차피 종이니까 별 문제가 안 되고. 저를 이렇게

굉장히 짜증나게 해왔던 그 스텐레스 젓가락과 숟가락에 대해서 생각을 했고 제주도 여행 동안에 제 친구들한테 질문을 던졌어요. 질문이라기보다는 상당히 불평이죠. 제발 이 스텐레스 젓가락과 숟가락이 없는 세계에서 살아보고 싶다. 왜 우리는 나무 젓가락을 사용하지 않을까. 또는 나무 그릇, 또는 세라믹 그릇을 사용하지 않을까. 언제부터 왜 우리는 사용하게 됐을까. 그런데 의외로, 왼쪽은 나무 젓가락이고 오른쪽은 스텐레스 젓가락이죠. 의외로 우리학교 교수들한테 물어봐도 스텐레스 젓가락은 우리가 조선시대 때부터 이미 쇠 젓가락, 금속 젓가락을 썼기 때문이지 라고 생각을 하고 있다는 것이죠. 그런데 사실은 그렇지 않다는 거죠. 우리도 오래 전에는 우리 서민들이 분명히 나무 젓가락을 썼을 것인데, 과연 언제부터 스텐레스 젓가락을 썼을까. 당연히 산업화 되면서 해방 후에 급격한 경제개발에 의해서 스텐레스 젓가락을 사용했겠죠. 그것이 저한테 들었던 생각은 바로 ‘버너러빌리티’라는 것이었습니다. 제 친구도 저한테 이렇게 얘기했어요. 넌 왜 이렇게 까다롭니, 너가 얼마나 이렇게 세련된 것을 좋아한다고 스텐레스 젓가락을 무시하는 것이냐. 그런데 과연 내가 잘못된 것인가, 그런 생각을 했는데, 제 결론은 이 단어를 찾아낸 것에 이른 거죠. 이 단어의 뜻이라는 것은 발음은 이제 버너러빌리티라는 말이고. ‘상처받기 쉬움’, 또는 ‘약점이 있음’이라는 뜻이에요. 그러니까 간단히 말하면 스텐레스 젓가락은 약점이 없어요. 아무리 구부리거나 집어 던져도 깨지지 않는, 그렇죠? 그래서 상처 받지 않는 도구인 것이죠. 그런데 여러분들이 중국이나 태국, 동남아시아 여행을 다니면 이렇게 깨진 그릇들이 나와요. 굉장히 상처 받은 애들이 나와요. 상처받기 쉽고 그다음에 나무젓가락을 사용한다는 것은 당연하죠? 전 세계에서 나무젓가락을 사용하지 않는 나라는 우리나라밖에 없다는 것이죠. 그래서 왜 그런 것인가. 우리의 문제는 무엇인가. 또는 그런 문화 자체가 가지고 있는 어떤 남한테 상처받지 않고 어떤 완벽함을 영구적으로 보존하려고 하는. 완벽하고 정형화된 기준을 고정시키려고 하는 욕망은 과연 어디서 나온 것인가. 그런 것에 대한 반감이 있었던 것이죠. 그래서 중국이나 베트남이나 태국 여행을 가면 항상 이렇게 상처받은 그릇들. 그다음에 젓가락들은 어때요, 젓가락들도 나무젓가락이기 때문에 까지기도 하고. 어떻게 보면 굉장히 자연스럽다는 것이죠. 그래서 여행에 돌아와서 두 번째가 제가 글을 썼는데, 그 글이 바로 ‘스텐레스 젓가락과 버너러빌리티’. 여러분들 지금 글을 갖고 있나요? 조금 지루할 수도 있겠지만 한 한 시간 정도 졸 수 밖에 없는 그런 설명을 하면서 이끌어 갈게요.

"스텐레스 젓가락과 관계미학에 대한 버너러블한 생각들"이라고 되어있습니다. 관계의 미학은 이번 시간에 주로 이야기하지 않으려고 하는데, 관계미학에다가 이 퍼포머티비티 또는 퍼포먼스로 바꾸어도 되고. 관계미학은 대충 알죠? 관계미학에 대해서 한 번도 들어본 적이 없다 하는 분들? 다들 조금은 알고 있고. 그래서 오늘 주제는 버너러빌리티와 퍼포머티미티와 그다음에 수행. 이 세 가지에 대해서 섞어서 이야기하려고 합니다. 그러면서 이제 공연예술과 퍼포먼스의 의미에 대해서 이야기하는 것이죠. 관계에 대해서 이야기를 하려고 하는 거예요. 불교도들은 동양사상에서 그러니까 관계의 미학에서 요즘 이제 2000년대에 들어서 관계의 미학이면서 관계적인 작업들 많이 하죠? 여러분들 들으셨겠지만 여러 현대 작가들. 불교도들은 대상을 사건으로 생각하며 하나의 즉흥적으로 일어나는 사건 있죠? 어떤 사물이나 실체로 생각하지 않을까. 사물들은 섬뜩하다. 즉 행위들 또는 사건들로 불쾌해지는 성질이다. 불교도들이 우리의 경험으로 시간과 운동 변재에서 이해하고 있다. 그러니까 시간과 운동에서 찰나적으로 스치고 지나가는 해프닝인지, 그것이 어떤 원인과 결과에 결속에 의해서 필연적으로 나타날 수밖에 없는 어떤 배후에 실체가 있는 것. 우리는 이제 본질이라는 말을 하는데, 그런 본질, 실체 이런 것에 대해서 생각하지 않았던 것이죠. 굉장히 유동적인 어떤 행위들. 유럽 사람은 이렇게 얘기를 하죠. 유럽식 철학이 실체에 의해서 실재를 찾으려했던 반면에 중국철학은 그것을 이미 관계에 의해서 찾으려고 하였다. 관계의 미학이 나오기 수천 년. 동양의 신비주의와 현대 물리학의 역동적 세계관에 정적인 형태나 물질적 실체 같은 것들은 여지가 없다 현대물리학이라는 것은 양자역학 이후를 말하죠. 양자역학 이후에 실체와 어떤 접점. 기본적 요소란 역동적 모형들 즉, 그것은 장자가 말하듯 변형과 문화의 뜬금없는 뜻 속에 있듯이 관계되어 있다. 다 관계의 미학을 연상시키는 철학적인 코멘트들이죠. 자, 이런 것들은 현대물리학의 동양과 동양사상이라는 책을 여러분들에게 추천을 하고 싶은데, 굉장히 좋은 책이에요. 현대물리학이라는 것은 양자역학 이후에 즉, 현세대가 지금 현재의 과학자 또는 우리가 우주를 바라보는 시점. 세상을 이해하는 과학적인 방법이죠. 그러니까 동양사상이라는 것이 그 양자역학과 어떻게 만나는지. 양자역학 이전까지는 만나지 않았죠, 그렇죠? 심지어는 아인슈타인의 상대성이론까지도 많은 부분이 동양사상과 일치하지는 않았지만 현대물리학에서는 일치하는 것이죠. 아인슈타인이 상대성이론을 발명한 다음에 신은 주사위를 던지지

않았다라고 하면서 양자역학을 끝까지 인정하지 않았죠. 하지만
양자역학에서는 우연이라는 것을 던지죠. 신은 주사위를 던졌다는 것이죠.
모든 것은 우연히 일어나는 것이고, 그것은 미래를 예측할 수 없는 것이고,
그렇죠? 인과관계는 없는 것이고, 입자라는 것은 사람이 관찰하는 시점에
장소를 바꾼다는 것이죠. 그래서 절대적인 시간과 실체, 입자 이런 것들로
구성된 것이 아니라는 거죠, 우주는. 그것을 밝혀놓은 양자역학,
현대물리학의 세계에 우리는 살고 있는 것이죠. 최근 10년간 관계의 미학이
동시대 미술에서 전체적인 지지를 받고 있다고 하는 것은 사실이지만 21
세기에 시작하는 새로운 예술 패러다임이 파리의 한 큐레이터인 니꼴라부리요가
집필한 책에 의지해야 한다는 사실은 두렵지 않기도 하다. 인용문에서 보듯
관계 행위 우위에 놓고 생각하였던 점은 동양적 모터 위에 올려놓는데,
그것은 관계의 미학 저자 니꼴라부리요의 기본적 생각과 유사하다. 관계의
미학을 쓴 니꼴라부리요의 생각과 동양미학, 동양의 사유가 굉장히 비슷한
점이 많다는 것이죠. 니꼴라부리요가 말한 관계의 미학의 키워드는 다음과
같다. 참여, 관객참여죠. 관객참여라고 해서 센서를 건드렸더니 비디오가
바뀐다. 이런 정도가 아니라, 더 신체적인 몰입 참여. 그다음에 전위성.
뭔가 할 때마다 바뀔 수 있다는 것이죠. 버너러블하다는, 버너러빌리티라고
해둡시다. 바뀔 수 있고, 옮길 때마다 바뀌고 또는 퍼포먼스를 하고서
관객이 참여하는 것에 따라서 서울에 있는 관객과 부산에 있는 관객과
뉴욕에 있는 관객이 다 다르기 때문에 전위, 바뀔 수 있다는 것이죠. 그때의
지칭이죠. 접속과 만나 다른 사람과 만난 이 타자와의 관계인데, 만남을
주선하기. 서로 다른 사람을 만나게 하죠. 남한과 북한이 만나게 하고, 김황
작가 알아요, 혹시? '모두를 위한 피자'(2011)라고 북한에다가 피자 만드는
방법을 보내기도 하고. 만남, 그래서 조선족과 만나게 하기도 하고.
그다음에 만남은 많죠, 요즘에. 서로 다른 사람들과 만나기.
경기창작센터에서도 결국 많이 하죠. 여기 동네 섬에 할머니, 할아버지들을
데려와서 할머니, 할아버지와 동시대 미술을 만나게 한다든지. 만남이라는
것은 굉장히 중요한 것이죠. 직접적 관계에 대해서는 니꼴라부리요에 의해
1994년 처음 시작했다고 니꼴라부리요가 관계의 미학에서 말을 하는 사람이
누구에요. 티라자라는 사람이죠. 관계의 미학이라는 책은 2000년대 초반에
썼고 몇 년 전, 4-5년 전에 한국에서 한국어로 번역이 되었기 때문에
여러분들이 다 볼 수 있죠. 1994년에 처음으로 시도한 거죠. 그다음에
일반적으로 전기라는 것은 유명한 사람들이 쓰는 거죠. 나폴레옹이라든지,

니체라든지 이런 사람들이 쓰는 것인데, 일반인들의 이야기를 담아서 자기 마음대로 남의 전기를 만들어 주죠. 또는 마우리치 란의 '갤러리스트와 계약하기'. 갤러리스트와 계약해서 1000개의 계약서를 오프닝 때 붙여 놓고서 기절시키는 작업이죠. 일본 애니메이션 캐릭터를 싸게 사서 서로 이야기를 만들어 나눈 뒤 이것을 수입하기. 지금 굉장히 유명한 작업이죠. 지금 현 동시대 예술에서 거의 탑 15에도 들어가는 작가들이 지금 보고 있는 작가들이에요. 미니멀리즘을 연상시키는 사탕을 이렇게 만들어 놓고서 그 사탕을 하나씩, 하나씩 관객들이 가져가면 입안에서 녹아내릴 때 동성애자의 죽음. 평생 동안 에이즈로 죽은 동성애자에 대한 사랑으로 작업했던 곤잘레스 토레즈(Felix Gonzales Torres). 그러니까 이런 것들이 관계의 미학에서 거론되는 것은 각기 작업들마다 다 다르지만 여기서 키워드를 하나를 뽑는다고 한다면 역시 포퍼머티비티라고 할 것이라는 거죠. 우리나라 말로는 수행성이라고 하는데, 수행성이라는 말이 번역이 훌륭하기 때문에 수행성이라는 말은 쉽게도 그런데 버너러빌리티라는 것은 우리나라 말에 없는 말이죠. '상처받기 쉬운'이라는 것인데 버너러빌리티라는 것은. 그렇다면 왜 관계의 미학 즉, 비주얼 아트에서 갑자기 이 퍼포먼스에 대한 붐이 일었는가. 그것은 단순한 유행이라기보다는 사실은 시대가 요구를 하는 것이었죠. 바로 이런 새로운 사람과의 만남, 낯선 것과의 만남. 뉴욕의 갤러리에 갔더니 거기서 태국 음식을 같이 끓여 먹으면서 낯선 것과의 만남을 유도하는 것은 어떠한 의미가 있는 것인가. 그것들은 관객들로 하여금 어떤 것을, 태국음식을 먹는 수행과정을 통해서 어떤 바탕을 유도하는가, 이렇게 되는 것이죠. 이 퍼포머티비티라는 말은 바로 이렇듯 갤러리에 와서 무엇을 스스로가 수행하는 과정에서 관객이 느끼게 하기 이죠. 거기서 맨하튼에서 같이 태국국수를 직접 만들어 먹으면서, 태국 냄새를 맡으면서 서로 거기서는 다 각기 경험을 가져가겠죠. 또 정말 맛있는 태국국수를 먹으면서 예술에 대한 생각을 할 것이고, 어떤 사람은 새로운 남자나 여자를 꼬시고 만나기 위해서 열심히 노력을 할 것이고. 또 그 만난 사람하고 이어질 경우에는 태국국수의 그 냄새와 맛이 계속해서 같이 가겠죠. 어떤 식으로든지. 그런데 그래서 이렇게 직접 관객이 수행하면서 거기에 각기 나름대로 다른 어떤 깨달음을 얻어가는 것을 수행성이라고 쉽게 생각을 해봅시다. 그런데 이 수행성이라는 말도 사실은 나온 지는 얼마 안돼요. 지금 쥬디스 버틀러라고 하는 사람이 70년대, 80년대에 원래는 페미니즘, 여성주의 이론가인데 이 사람이 바로 수행성이라는 말을 썼어요.

그런데 이 수행성을 이 사람이 처음 썼다는 사실을 사람들은 잘 모르는데, 흥미로운 것이 이 여자의 수행성이라는 것은 무엇이냐 하면 그 페미니즘 즉, 젠더정체성. 처음에 생명적으로 여러분들은 여성호르몬, 남성호르몬으로 태어났지만 실질적으로, 물질적으로는. 그것이 주디스 버틀러라는 사람은 (젠더라는 것은 뭐에요. 후천적으로, 문화적으로 습득되는 성정체성이죠.) 즉흥의 무대라고 말을 해요, 즉흥의 무대. 즉 이미 무대에서 공연이 이루어지기 전에 선험적으로 내 성정체성이 만들어지는 것이 아니라, 그 매일매일 무대 위에서 어떤 일이 벌어지는 것에 따라서 내 성정체성이 바뀔 수 있다는 것이죠. 그래서 매일매일 나 자신을 수행하고 다시 클릭하고 리셋하는 과정에서 성정체성이 등장하는가라는 용도로 퍼포머티비티를 사용합니다. 그래서 행위 딜레이 자는 없다, 그렇죠? 내 자신이 행위하는 과정에서 게이가 될 수도 있고, 아이가 될 수도 있고, 그렇죠? 레즈비언이 될 수도 있고 하는 것이지 선험적으로 그것이 만들어지는 것이 아니라는 것이죠. 그래서 이 층위의 사유 속에서 수행성이란 젠더 정체성이 조종되어지는 것이 아니라 끊임없이 재의미화 되는 과정이다. 그러니까 젠더란 존재 그 자체의 선험적인 것이 아니라 그 사람의 행위에 달려있다는 의미에서 수행적이다. 그래서 내가 수행을 해본 다음에 알 수 있는 것이죠, 그렇죠? 여러분들도 이 강의를 통해서 계속 리셋하면서 그러니까 이 수행, 퍼포머티비티에서 중요한 것 중에 하나는 바로 내가 직접 해본다는 거예요. 직접 해보지 않고 관객 속에서 앉아서 지켜보는 것과는 어떤 아니라는 것이죠. 육체의 본론적인 의미 자체가 제도문화를 반복적으로 주입하고 관리한 결과이므로, 매순간 자신을 반복적으로 리셋하면서 살아야하는 것이 수행성 이론의 핵심이다. 이것이 퍼포머티비티. 그런데 이 내용을, 어원을 길게 설명하는 이유는 이 내용이 이제 중요하기 때문이에요. 아마도 여러분들은 여러분들이 집을 떠나서 이 먼 섬에 와서 숙박을 하는 이유도 여러분들을 리셋하기 위한 것이죠, 그렇죠? 여러분들이 이곳을 다 비디오 촬영하고 있지만 여러분들이 방안에 앉아서 클릭하면서 영상을 보면서 습득하는 것과 여러분들이 여기서 5박 6일 동안 있으면서 이 섬의 냄새와 경기창작센터의 이 공간과 이것을 5박 6일 동안 느끼면서 친구들과의 관계 속에서 습득한 신체적 지식 같은 것들, 공감각 적인 지식 이것은 수행이 따라주었기 때문에 굉장히 강력한 것이 되는 것이죠. 그래서 클릭하면서 동영상 보는 것과 다르다는 것이죠. 매일 자신을 리셋한다는 것은 주디스 버틀러가 말하는 즉흥의 주제라는 표현으로 쉽게 이해될 수 있다. 즉 고정된

존재가 아니라 무대 위에서 적극적으로 매번 변주되는 자신의 가능성을 열어놓는다는 것이다. 자신을 열어놓는 것이죠. 내 자신이 언제든지 변할 수 있는 상태로 만들어 놓는다는 것이죠. 이게 바로 버너러빌리티. 내가 언제든지 상처 받고 또 그 상처를 치유하고 그 상처 때문에 오히려 다른 사람으로도 리셋 될 수 있다는 것을 내 자신은 열어놓는 것이에요. 그러니까 스텐레스 젓가락처럼 딱 닫아놓고 처음 태어나서부터 끝까지 그냥 지속적으로 가는 것이 아닌 것이죠. 마치 세라믹 그릇처럼 깨지기도 하고, 흠집이 나기도 하고 낡으면서 그러면서 오히려 빈티지가 되면서 아름다워지잖아요. 오래가는 것들, 스텐레스 젓가락은 몇 년 쓰다가 다 갖다 버리는 것이죠. 이 빈티지 스텐레스 젓가락은 없어져요. 자, 이거는 빨리 넘어갈게요. 지루하죠? 흥미롭게도 주디스 버틀러가 즉흥의 무대 또는 가면무도회에서 성정체성이라는 것 또는 나의 존재란 무엇인가는 가면을 바꾸어 쓰듯이 바꾸어 쓸 수 있다는 것이죠. 그런 연극배우처럼 나의 존재는 바뀔 수 있다는 것이죠. 이러한 우리들의 공연한 예술계에서 더 이상 의무가 아니라 직접적인 코멘트가 된다. 무용과 음악에서 즉흥의 핵심미학은 바로 알려져 있다. 즉흥이라는 것은 굉장히 중요하죠. 사운드 자체에서 또는 무용에서. 왜냐하면 기존에 만들어진, 선험적인, 시나리오 작가가 미리 만들어놓은, 할리우드 영화나 TV드라마처럼 시나리오 작가가 다 만들어놓고 버너러블하지 않은 상태에서, 그렇죠? 거기에는 변화의 여지가 없죠. 또는 트랜지티비티(transitivity) 변동의 여지가 없는 상태에는 그것을 그대로 재연하는 것이 아니라 현대 퍼포먼스들의 특징 중 하나는 바로 즉흥이라는 것이죠. 언어 시나리오 효과적인 방법이다. 즉 이미 있는 것, 그렇죠? 언어라는 것은 텍스트고, 텍스트라는 것은 시각이죠. 시각 중심으로 시작되는 시각의 모든 것을 의존하고 시각이 절대적인 권력을 갖는 시나리오로부터 해방이 되는 것이 바로 즉흥이에요. 쥬디스 버틀러의 개념과 정확히 일치하지는 않지만 해방된 관계를 주장했죠. 의자 위에 파묻혀 앉아 무대 위에서 벌어지는 배우의 행위에 의해서 벌어지는 것들을 인지하지 못하게 하는 관람은 잘못된 것이다. 관계의 미학에 관심이 있는 동시대 예술을 키워드로 만남, 신비 등을 언급했다. 그렇죠. 관계의 미학에 관심도 있지만 약간 비판하기도 해요. 랑시에르는. 지금 현존하는 가장 중요한 문학자 중에 한명이죠. 또는 정치철학자이죠. 이 사람이 얘기하는 네 개의 키워드는 임의적이기는 하지만 굉장히 중요한 것들이죠. 논의라는 것은 플레이, 샤먼의 굿에서부터 축구경기까지 모든 것이 놀이이죠. 놀이라는

것은 바로 무목적성에 있죠. 특정한 목적을 갖는 것이 아니라 그 관계와 놀이하는 순간 동안에 희열을 느끼자는 것이죠. 물론 프로 축구선수들은 목적이 있지만. 그다음에 목록이라는 것은 뭐에요, 아카이브죠. 아줌마 사진만 찍는다든지, 동작만 찍는다든지. 그 방대한 아카이브. 이번 베니스비엔날레의 큰 주제 중에 하나도 아카이브, 목록화하기. 만남은 아까 이야기했죠. 서로 다른 공간의 만남, 할머니 할아버지의 만남. 신비는 신비주의 할 때 신비에요. 또는 어떤 신화적인 것. 우리가 알고 있는 것, 과학적인 것, 논리적인 것. 또는 20세기 초반에 미래주의나 이런 것이 아니라 신비라는 것은 알 수 없는 거예요. 끝까지 알 수 없는 어떤 것에 대한 것. 유머와 유희를 통한 결착불가능성을 야기하는 의미의 중지의 정복성. 놀이죠. 의미가 없죠. 놀이를 할 때는. 아이들이 놀이를 열심히 할 때 어떤 의미가 있는 것이 아니죠. 물질적인 요소들의 긍정적 제스처 방법. 새로운 형태의 사회적 관객들의 수립에 대한 지향, 만남, 상실된 사회와 함께 치유를 통한 정체성 윤리와 미학의 정치성을 제안하고 있는 바, 이 역시 니꼴라부리요의 개념미술과 언뜻 부합된다. 관계의 미학에서 수행성, 퍼포머티비티란 이미 전제된 관계들 즉, 70년 발신자, 관객과 갤러리. 존재론적 욕망과 의미로부터 해방하고자 하는 논리이며 각본 없이 스스로 참여해야 하는 것이고 관객들은 이 기회를 통해서 매번 리셋, 또는 즉흥의 무대에 자발적 주인공이 된다. 새로운 음식을 먹으러 온 것과 같죠. 니꼴라부리요의 관계가 부리요의 핵심적 사유와 유사성을 공유하고 있다면 수행자의 경험 속에서 눈이 열리는 것. 즉, 리셋 시 선의 개오, 깨끗함을 추구하고 있다면 지나친 것인가. 그래서 여기서는 제가, 저의 주장인데 동양의 깨달음 즉, 선의 사상을 삼각형에 넣는 것이에요. 하나는 버너러빌리티 다른 하나는 퍼포머티비티 또 관계의 미학. 여기서는 선의 깨달음. 선의 수행을 필요로 하죠? 물론 퍼포머티비티랑은 다른 맛이지만 어쨌거나 필히 4년이고, 5년이고 또는 40년이고 깨달음을 얻을 때까지 내 몸으로 수행하는 것이 선사상의, 선수행의 핵심이죠. 어느 날, 덕산 선수행자가 문 밖에 좌편을 하고 있었다. 용담이 그러니까 마스터가 되겠죠. 왜 들어오지 않니 하고 물었더니, 너무 캄캄해서 어디가 어딘지 모르겠습니다, 그랬다. 용담은, 스승님은 촛불을 켜서 덕산에게 건넸다. 덕산이 촛불을 받아드는 순간 용담은 촛불을 훅 불어 꺼버렸다. 그때 덕산의 마음이 열렸다. 깨달은 거죠. 그러니까 여러분들도 어떤 작업을 할 때, 또는 퍼포먼스 공연을 볼 때, 또는 어떤 문학작품을 읽으면서, 또는 영화를

보면서 어떤 깨달음이 있을 수가 있죠. 그런데 큰 깨달음이 있는 경우가 있어요. 작업을 할 때에 여러분들이 작업은 여러분들의 시간과 노력을 추가한 만큼 이렇게 서서히 올라간다고 지금까지 배워왔잖아요. 그런데 미술에서는, 예술에서는 그래요 안그래요? 안 그렇죠. 이 세상에서 가장 불평등한 것이 바로 예술이죠. 어떤 사람은 팽팽 놀면서 아주 흥미로운 작업들을 만들어내고 어떤 사람은 죽어라 노력하고 책도 열심히 읽고 학교에서 올 에이 받는데도 작업은 후져요. 그러면 놀아야 되는 거잖아요. 만날려는 것은 먼 데서 찾아야 하는 것이죠. 죽어라 책 읽으면서 학교공부하면서 작업을 열심히 하는데도 작업이 안나와요. 왜냐하면 먼데서 만남이라는 것이 맨하튼과 태국 수도라는 것은 먼데서 만나야 되는거거든요. 그래서 맨하튼과 파스타르는 멀지 않아요. 맨하튼과 태국 수도가 멀고 맨하튼과 더 먼데에 있어야 되요. 그런데 죽어라 내 안에서만 하려고 하니까 여기서 하는 프로그램들이 좋은 이유가 비예술과 만나고 있는 것이 좋은 것이죠. 그래서 작업을 할 때 깨달음이라는 것은 어떻게 와요? 한 순간에 작업이 확 좋아져요. 그러다가 아무리 노력해도 안 좋아져요. 그러니까 놀아야 되는 거에요. 그러다가 어느 순간에 작업이 또 확 좋아지고. 일종의 깨달음인 거죠. 그러기 때문에 예술 작업을 하는 것, 예술 수행이라는 것은 굉장히 불공평해요. 물론 놀더라도 항상 작업을 항상 염두해 두면서 감각을 열어놓고 놀아야 되는 것이죠.

> “젊은 중이 물었다. 아침은 먹었는가? 예, 먹었습니다. 그러면 가서 그릇을 씻어야지. 이 말에 젊은 스님은 눈을 떴다.”

그러니까 어디서 눈을 뜨는 거예요? 촛불을 켰다가 끄기. 아침 먹었느냐 그랬더니 밥 먹었으면 그릇을 씻어야지 하는 것들이 어떤 것들이에요? 선에서 말하는 고민하는 순간이 아니죠? 어디서 와요? 일상에서 온다는 거죠. 일상에서 오고 선과 상관이 없는 데에서 온다는 것이죠. 즉, 예측 불가능한 상황에서 온다. 또는 뭐에요, 일상에서 온다는 것이죠. 그러니까 다음 날 내 작업이 좋아지는 것 중에 하나는 책을 읽어서도 아니고 친구를 둬서도 아닌 거죠. 홍대 같은 데 가서 춤추다가 새벽까지 정신 못 차리다가 아침에 동이 떠오르는 순간 갑자기 세상이 밝아지면서 내가 뭘 그려야 할지 보인다는 거죠. 그래서 일상적이고 그림과 상관없는 곳에서 오는 것이죠. 아무리 고민해도 안 나온다는 거예요. 선사상이라는 것은 끊임없는 수행을 요구하지만 그 깨우침은 이처럼 지극히 일상적인 가운데 일상적이지 않은

찰나에 불현듯 찾아온다. 선은 불교처럼 죽어있는 글자를 경전으로 모시지 않는다. 죽은 문자를 번역해야하는 서양식 경험이 중요하지 않은, 어쨌든 수행성을 다시 한 번 말하는 거예요. 주디스 버틀러의 그것처럼 공통점을 보여준다. 구텐베르크의 의학이라는 책 중에 굉장히 좋은 책이 있는데 한 번 읽어보세요. 마샬 맥루안(Marshall McLuhan)이라는 사람이 이렇게 말했다. 침대 맡에서 이야기를 들려주던 할머니의 체취, 몸의 온도, 숨소리, 말소리의 톤과 음같이 창밖의 바람소리는 우리의 오감을 통해서 모든 것을 기억한다. 마샬 매루안이 정리하는 서양의 미학이란 500년 전 토대를 그리고 텍스트의 대화 국제가 가능해짐에 따라 오감으로 기획하는 수행성을 제공하고. 그렇죠. 퍼포먼스 같은 것은 더 이상 중요하지 않아요. 파리지도 않으니까. 더 중요한 것은 시각중심인 거죠. 언어로 번역되어야 한다는 것이죠. 텍스트중심, 이성중심이라는 것은 바로 서열화. 오감각 중 시각중심의 사유를 낳게 되었다는 것이다. 그렇죠? 500전에 구텐베르크가 텍스트를 즉. 복사기, 목판 인쇄술이 나오잖아요. 그 이후로부터 목판 인쇄에 기록되는 것들은 뭐에요. 시각적으로 보는 것이죠. 즉, 소설가가 소설을 쓰면 그 동네 사람들이 수백 명이 한꺼번에 같은 소설을 볼 수 있게 되는 것이거든요. 그런데 그 감각이라는 것은 뭐에요. 할머니가 머리맡에서 자기 숨소리와 체온과 청각으로 들려주는 어떤 먹을 것을 먹여주면서 그 오감각이 믹스된 공감각이죠? 공감각이라는 것은 A 플러스 B가 C가 되는 것이죠. 그래서 청각과 할머니가 먹여주시는 맛있는 과자 맛. 마치 마들렌의 과자 맛 같이. 과자 하나에서부터 수십 가지가 기억나는 거예요. 특히 여자들 있잖아요, 잠깐 지나간 어떤 향수 냄새. 수많은 남자들의 이야기를 끄집어 오는. 초등학교 때 그것도 잊어진 기억이죠. 그런데 굉장히 정확하잖아요. 말 또한 냄새라는 것이. 그런데 마샬 맥루안이라는 사람은 이렇게 말하는 것이죠. 구텐베르크 이후에 500년 동안 서양이 감각을 서열화시키고 시각중심 사회가 된 이유가 뭐냐 하면 바로 텍스트 중이 되었다는 것이죠. 그래서 여러분들이 지금 예를 들어서 텍스트라는 것은 가장 쉽게 할 만한 것이 되는 거죠. 오감각 중에서 예를 들어서 아줌마 아저씨가 이혼을 하는데 그 때 남편이 바람을 피우는 것 같은 느낌을 오감각으로 느꼈어요, 내가 그때 같이 먹던 커피와 바람결에 실려 오는 내 남편의 눈빛에서 그 바람기에 대한 확신이 있었단 말이죠, 라는 것은 전혀 확신이 되지 않죠. 하지만 뭐를 통해요? 텍스트에 도장을 찍어야 통하는 거죠. 그래서 오감각 중에서 시각 중심이라는 것이죠. 나머지 감각들은

후진 감각이 되는 것이죠. 그래서 전 여러분들한테 주디스 버틀러의 퍼포머티비티에 입각한 선의 수행성 그 다음에 니꼴라부리요의 관계의 미학의 공통점을 찾아보려고 하는 것입니다. 주디스 버틀러의 수행성이라는 것은 자기의 성정체성을 찾기 위해서 나 자신의 행위. 선에서도 내가 직접 수행을 해야 한다. 니꼴라부리요도 역시 갤러리 안이든 아니면 어떤 섬에 찾아가든지 직접 참여해야 한다. 이런 공통점을 갖는 다는 것이죠. 주디스 버틀러는 매일 무대 위에서 나를 리셋해야 한다. 반복적이어야 된다. 매순간 반복해서 수행하는, 끊임없이 수행을 해야 하는 것이죠. 그 다음에 일상적 이벤트. 매일 매일. 자기의 외모에 갖다 놓는 것이 멘탈리스트. 내 자신을 마치 가면처럼 젠더 자신이 내 몸에 붙어서 태어날 때부터 생물학적 정체성이 만들어지는 것이 아니라 매순간 달라질 수가 있다는 것이죠. 내가 나를 보는. 마치 물고기가 물을 느끼듯이. 나의 사회문화적인 성과의 관계에 대해서 거리두기를 하는 것이죠. 부지불식간에 찾아온다. 만남과 물소리가. 젠더의 일생. 그 다음에 선에서는 당연히 깨달음. 깨달음이라는 것은 부지불식간에 오는 것이죠. 아무리 노력해도 4,50년이 지나도 안 오는 사람이 있는 반면에 3,4년 만에 올 수도 있는 것이고. 니꼴라부리요에 의해서는 약간 다르긴 하지만 행위자의 행위는 어떠한 필요성의 경우는 개인의 주관적 경험. 개인의 주관적 경험이 중요해요. 가면무도회, 고정되어 있지 않은, 전위성, 센스티비티, 젠더, 선험적이지 않음, 관계.

그러면 이제부터 본격적으로 퍼포먼스를 소개하려고 합니다. 수행성이란 직접적 경험. 그러니까 직접적 경험이 중요한 거죠. 키스에 대해서 아무리 설명을 많이 들으면 뭐해요. 종소리가 울렸니, 안 울렸니 그럼 뭐해요. 필요 없죠. 한 번 종소리 듣느냐, 안 듣느냐는 100번 듣는 것 보다 직접적 경험. 그다음에 찰나의 순간. 오감각과 총체성을 열어 둔다. 그것의 번역, 연속성, 시각 중심적, 분석적인 것과는 반대의 개념이다. 이런 것들이 굉장히 남자들이 좋아하는 것이죠, 번역, 연속적이고 권위와 관련된 시각 중심적인. 남자들은 동영상 좋아하잖아요, 시각 중심적. 분석적, 분석하는 것이죠. 내가 뭘 잘못했다고 말 좀 해봐, 분석하는 거죠. 얘기하라고 해도 여자들은 절대 얘기 안하죠. 뭘 잘못했어? 내가 뭘 잘못했는데. 네가 말해봐. 그러면 남자들은 말하죠. 그게 잘못됐다고 그러면 여자들은 대답을 안 하죠. 그거 하나 잘못한 게 아니죠. 그거 하나와 무엇이 있는데 그 사이에 시간 타이밍, 그 분위기 그렇죠? 네 스타일, 너한테 나는 냄새 그 총체적인 것을 잘못한 것이지 네가 거기서 돈을 몇 푼 안냈다 이런 게 중요한 것이 아니잖아요.

네가 눈을 몇 번 깜박이고 네가 내 눈을 안쳐다 봤어 이런 거죠? 그러니까 남자들은 알 수 없는 거예요. 남자들은 분석적인 것, 시각 중심적인 것. 소녀시대 보면 소녀시대 음악을 좋아하는 것이 아니죠. 소녀시대의 비쥬얼을 좋아하는 것이죠. 순간의 직접적인 경험의 해석에 이런 것들과 반대되는 경험과 오감도가 말하는 총체성의 회복은 공연예술을 떠올릴 수 밖에 없다는 것이죠. 그게 퍼포머티비티, 관계 미술에서의 퍼포머티비티도 마찬가지고. 화이트큐브에 익숙한 수행적 예술작품 대신에 블랙박스 작가들의 작품을 소개하려고 합니다. 여러분들은 관계의 미학이나 이런 것들에 대해 잘 알 테니까 니꼴라부리요가 거론한 화이트큐브를 수행성으로부터 탈출시키고 해방하는 것이란 블랙박스의 맥락의 예술의 전초가 되는 것이 블랙박스의 기법과 명령으로부터 탈주하고 작품을 블랙극장 안에서 보는 것으로부터 해방하려고 합니다.

블랙박스의 수행적 미학. 블랙박스라는 것은 연극극장이죠. 대학로에 있는 것들. 서유럽에서 동유럽으로 오가는 장거리 트럭운전수의 육체에 착안한 이야기로 관객을 통째로 싣고 이동하며 트럭운전수의 실제 이야기를 듣게 된다. 엘리트교육을 받은 세 명의 예술가와 공연관람객은 여기는 여러분들이 읽어보세요.

이것은 싱가포르 버전이에요. 원래는 파리에서부터 불가리아까지 가는 것인데 물류의 이동이라는 것은 자본의 이동인 것이고 이 안에 관객이 타있는 것이죠. 그 트럭 안에, 개조된 트럭 안에. 그러면서 노래를 듣기도 하고. 관객들이죠. 그러면서 어떤 이야기를 듣기도 하고. 그리고 지나가는 차 안에서 이런 퍼포먼스가 이루어지기도 하고. 역시 관객들의 직접적인 참여와 만남. 여기서 만남이라는 것은 어떤 것일까요? 여기서 만남이라는 것은 누구와 누구의 만남일까요?

이 작품이 원작품인데 서유럽에서 프랑스, 독일은 잘 살잖아요, 불가리나 헝가리는 못 사는 나라고. 그런데 헝가리에서 출발을 해서 몇 박 몇 일을 운전을 해서 잘 사라는 나라로 물류, 자본을 직접 이동시키는 거예요. 예를 들어서 불가리아 운전수가 직접 자신이 운전하는 차에 태워서 마이크로폰을 통해 뒷좌석에 있는 예술작품을 관람하러 오는 관객들에게 설명을 하고 이 안에서는 트럭운전수의 이야기를 들을 수 있는 것이죠. 그것도 트럭운전수의 개인적인 이야기를 들어요. 작가가 사진으로 보여주기도 하고 자기가 노래를 불러주기도 하고. 블라인드로 가려있던 커튼이 올라가면 컨테이너 야격장이

나오는데 컨테이너의 야격장이라는 것은 굉장히 이상한 공간이죠. 도시에서 도시 같지 않고 트럭들만 이동해서 물건들만 갖다 놓는. 그래서 도시 자체를 낯설게 만들기도 하고 그다음에 여기서 만남이라는 것은 누구와 누구의 만남이겠어요? 예술을 보러 온 관객들과 누구와의 만남? 트럭을 운전하는 기사 아저씨. 즉, 동유럽의 블루칼라. 동유럽의 근로자와의 만남이라는 것이죠. 그런 만남에서 어떤 예술성이나 상호간의 깨우침이 있을 수 있을 거예요. 진보적 예술교육을 위해서라면 반전문화, 반고립 즉, 자유. 예술은 예술을 위해서 예술 안에서만 존재한다는 생각이에요. 또는 예술대학을 졸업하고 전문적으로 작업을 하는 사람들만이 될 수 있다고 하는 것에 대한 반대에요. 흥미롭게도 21세기의 미술을 고민하고 지향하는 바와 정확히 일치한다. 이러한 작업들은 훈련된 전문인들이 아니죠. 아마추어이고 실제인 사람들 즉, 반전문화. 블랙박스가 아닌 기구의 트러블을 선택했다. 즉, 반고립. 탈주해서 실제의 공간으로 나온 것이죠. 역시 관객들이 직접 참여하는, 참여적 작업을 넘어서 수행하고 몰입을 하고 역할, 롤 플레이(role play)를 하면서 새로운 관계를 만들어내고 관계 맺은 사람들 사이에서 화합하는 일이 일어날 수밖에 없는 상황을 만드는 것이죠. 대본을 갖고서 무대 위에서 무엇 무엇인 것처럼, 나는 주인공인 것처럼, 나는 햄릿인 것처럼, 재연연기를 하는 것이 아니라. 현대퍼포먼스 또는 공연이에요. 이것은 공연의 범주에서 이루어지는 거예요. 즉, 퍼포먼스. 시각예술에서 퍼포먼스가 아니라는 것이죠. 이 퍼포먼스의 표현이 말이 왜 바뀌었는지 알겠죠? 공연을 위해 모인 관객이 누군가의 질문하는 과정을 통해 일치적인 공동체. 그러니까 공동체라는 것이 굉장히 중요하죠. 이 느슨한 공동체, 일치적 공동체. 과거의 공동체라는 것이 과거에 전시를 갖기 위해서 서로가 똘똘 뭉쳐서 선언문을 낭독하고 우리의 이데올로기라는 것은 이런 것이다, 앞으로 우리의 우정과 소신은 변하면 안 돼, 이랬다면 요즘의 전시방식은 그게 아니라 일치적 공동체라는 것이죠. 서로 다른 사람들이 일시적으로 만났다 흩어지는 겁니다. 즉, 프로젝트 같은 것이죠. 길거리에서 집어던지는 과정 그 자체가 굉장히 정치적인 선동을 연상시킬뿐더러 질문을 던지고 답문을 형성하는 원형극장에서 연극의 본질 개념을 획득하는 것으로 보인다. 그 다음에는 제웅벨의 PK와 나를 보겠습니다.

한국전통무용수의 이름이에요. 블랙큐브에서 관계의 미학을 지칭하는 독특한 작업입니다. 이 작품에서 재웅벨은 적극적으로 태국전통무용수 PK라는 타자와의 만남을 갖고 서로의 생각을 교환한다. PK와 나라는 작업을

잠깐 볼게요. 제웅벨이라는 작가는 안무가에요. 그런데 이 작가가 지금 가장 유명한 작가 중에 한 명인데 이제까지 자기는 평생 동안 단 한 걸음의 안무도 하지 않았다고 하지만 모든 것이 안무의 작품이에요. 스스로가 안무가 이루어질 수밖에 없도록 상황을 만드는 거예요. 그래서 자신은 안무가이지만 단 한 걸음의 안무도 하지 않았다고 주장을 해요. 이 사람은 태국무용수인데 태국무용이라는 것은 하나하나가 손짓, 발짓 모든 포즈에 의미가 있어요. 현대무용은 그렇지 않죠. 문장을 만들 듯이 의미가 있는 것이 아니죠. 그러니까 여기서는 걸음 하나하나, 손짓 하나하나 그것이 마치 문장을 만드는 표현적인 것이죠. 무대 위에는 이 PK와 제웅벨 그리고 노트북 달랑 하나만 있죠.

(영상 감상)

그래서 둘이 한 시간 동안 대화를 하는 것이 안무의 장면이에요. 제웅벨은 안무를 하지 않았지만 안무를 보는 것이죠. 그러니까 그 안무라는 것이 그 안에 몰입이 되어서 배우가 무용을 하는 것이 아니라 물고기가 물을 보듯이 안무를 보는 것이죠. 과연 안무란 무엇인가? 또는 현대의 안무란 무엇인가? 제웅벨은 지속적으로 저 전통무용수에게 현대예술에서의 현대무용이란 무엇이고 동시대 춤이란 어떤 것인지에 대해서 이야기 하면서 두 개의 먼 거리에 있는 것을 충돌시켜요. 여러분들이 작업 할 때 굉장히 중요한 것 중에 서로 멀리에 있는 두 개를 충돌시켜야 한다는 거예요. 만남이라는 것은 마치 피카소가 상관없는 그림과 꼴라주를 했듯이 상관없는 것끼리 부딪히는 것인데 여기서는 더 물리적으로 또는 더 사유적으로, 개념적으로 충돌이 되는 것이죠. 그러면서 제웅벨이 했던 재미있는 얘기 중에 하나가 뭐냐면 당신이 하는 태국의 전통무용이라는 것은 어떤 스토리인지 알고 가서 보는 것이지만, 우리가 알고 가잖아요, 심청가라든지. 그런데 현대무용이라는 것은 거의 극장 안에서 벌어지는 일이 어떤 일이라는 것을 모르는 상태로 들어가는 것이라고 하니까 PK가 놀래요. 어떻게 모르고 들어갈 수 있느냐고. 그랬더니 제웅벨이 이야기하는 것이 그 공연극장 안에서 어떤 재미없는 일이 벌어질지 모르는데 나는 돈을 내고 들어가야 되고 열 번 중에 아홉 번은 재미가 없다고 얘기를 해요. 그래서 서로 이런 식으로 이야기를 해요. 우리나라에서 이런 텍스트를 보며 생각할 때 중간에

이정우라는 평론가가 공연을 보러 와서 F로 시작하는 욕을 하는 바람에 공연이 중단된 적이 있어요. 관객이 적극적으로 참여하는 것이죠. 제웅벨과 이 태국무용수의 관계가 불평등하다고 느꼈던 거예요. 이런 만남 같은 경우에는 굉장히 윤리적으로 잘 해야 되요. 예를 들면 할머니, 할아버지와 같이 작업을 하게 될 때 안은미 같은 경우이기도 하죠. 아저씨와 함께 하기, 할머니들과 같이 춤추기 같은 것들. 그랬을 때 윤리적 관계가 동등해야 되요. 당신을 나의 도구로 사용하겠다는 것은 윤리적으로 허용되지 않아요, 현대 퍼포먼스 또는 현대 예술에서. 왜냐하면 그것은 불평등한 관계라는 것이죠. 과거에 연출가와 무용수, 연출가와 배우의 관계처럼 불평등한 관계라는 것이죠. 그래서 민주적이고 윤리적이라는 개념은 평등의 관계죠. 누구나 무용수가 될 수 있고 누구나 배우가 될 수 있다는 거죠.

관계의 미학의 영향을 입체적으로 살펴보기 위해 김황의 작품을 살펴보는 것은 무의미하다. 왜냐하면 그것이 어떻게 디자인 분야에 응용되고 있는지 보여주고 있기 때문이다. 김황은 '모두를 위한 피자'라는 작품에서 2008년 평양에 김일성 일가만을 위한 북한 최초 피자집이 문을 열었다는 가정 하에 정치 기득권층만 맛 볼 수 있는 피자의 장벽에 도전하기 위해 피자를 만드는 법을 동영상으로 제작 북한 암시장의 루트를 따라 북한주민에게 배포하였다. 그 후 6개월간 북한 주민들로부터 사진, 메모 등의 지속적인 피드백을 받았다는 반응을 퍼포먼스로 설명을 한 작품이다. 유명디자인전문가들을 일반인들이 15분간 1대 1 대출이 가능하도록 만남을 구현했다. 대여료는 법정 시간 당 최저임금 4580원의 4분의 1에 해당하는 1000원을 받았다. 대충 어떤 내용인지 알겠죠? 디자인에서 관계의 미학에 대한 퍼포머티브한 태도가 되겠죠. 우리가 평소에 만나고 싶지만 만날 수 없는 사람들을 1대 1로 만나서 수행을 하도록 15분 동안 대출받는 거죠. 예를 들어서 우리가 컴퓨터에서 쓰는 '안 채'를 만든 안상수 디자이너를 15분 동안 만나서 인간대출을 하는 것이죠. 개념을 바꾸어서 인간도서관 만들기 그리고 관객을 1대 1로 만나서 친숙한 관계 만들기를 합니다. 그다음에 피자 만드는 동영상을 CD로 만들어서 실제로 중국 조선족의 암시장 루트를 통해서 북한에 배포를 한 후에 다시 피드백을 받는 다든지 이런 프로젝트는 굉장히 흥미롭죠. 지금 보여드리는 작업 중에서 하나라도 보신 적 있으신가요? 없어요?

계원 학생 두 명은 기말 프로젝트로 유니클로 프로젝트를 발표했다. 유니클로 매장에서 일하는 아르바이트 직원들이 직접 옷을 사 입어야 한다는

사실에서 착안한 이 프로젝트는 100명의 젊은이들이 유니클로를 방문하여 직원들에게 장례식에 어울리는 옷을 상담 받고 구매한 후 모두 반품하는 내용이었다. 퍼포머들은 반품하기 전에 그 옷을 입고 퍼포먼스를 벌였다. 유니클로에서 얼마 전에 아르바이트 하는 학생들한테 직접 계절마다 옷을 사 입고 일을 하라고 했죠. 그것에 대해서 불만을 가진 88만원 세대 학생들의 작품인데 한 일주일 동안은 태그를 떼지 않으면 다시 반납이 가능하잖아요. 그래서 태그를 안 떼낸 상태로 100명이 가서 유니클로 옷을 입고 퍼포먼스를 한 후에 다시 돌려주는 거였죠. 일종의 틈을 만드는 거죠. 어떤 제도나 틀에 틈을 만드는 것이에요. 틈을 만들기, 새로운 제도, 아주 작은 제도 같은 것을 만들기. 관계의 미학에서는 실행적 리얼리즘이라고 말하기도 하는데 북한과 이상한 방식으로 교류하기, 암시장으로 교류하기 그다음에 유니클로에 가서 실제로 존재하는 제도와 틀 사이에서 언더라운드로, 또는 굉장히 귀엽게, 때로는 기생하는 방식으로 틈을 내고 그 틈을 벌리는 작업들을 하는 거죠.

(영상 감상)

이렇게 학교에서 그냥 캐주얼하게 발표하죠. 유니클로에 가서 이 친구들이 한 것이 종업원들한테 장례식에 어울리는 옷을 추천받아서 입어요. 그다음에 몇 명이 나와서 퍼포먼스의 일부로 자기들이 좋아하는 예를 들면 커트 코베인이라든지 죽음에 대한, 장례식에 대한 이야기를 하기도 하고요. 기존의 제도의 틀 안에 침입하기 또 거기서 균열을 만들기, 재미있죠?

니꼴라부리요의 직접적 관계들에서 말하는 것처럼 시의적 퍼포먼스에 이어 디자인 분야로 확장되고 있다. 이것들이 공통적으로 유발하는 마이크로 커뮤니티와 함께 했던 운동. 마이크로커뮤니티라는 것은 순간적인 공동체, 작은 공동체라는 것이죠. 공동체라고 해서 거대한 집단을 말하는 것이 아니라 잠깐 동안 일시적으로 작게 만들어진 공동체. 우리가 지금 2시간 동안 버너러빌리티를 위한 공동체인 것이죠. 공동체의 관계들이 아주 중요한 것이다. 왜냐하면 공동체를 거대하게 만들었을 때는 또 다른 권력이 되잖아요. 자기들의 이권을 주장한다든가 그래서 마이크로 커뮤니티, 작은 커뮤니티 예를 들면 갑자기 모여서 다 함께 태국 국수 먹기라는 커뮤니티가 만들어지는 것이죠. 20세기가 DIY(Do It Yourself) 또는 타자와 함께 하기. 안은미 선생님이 할머니, 할아버지와 춤추는 것과 같이

할머니, 할아버지의 춤을 적극적으로 끌어 들어올 수도 있고요. 안은미라는 현대무용가에게 할머니는 타자죠. 할머니한테 안은미라는 사람도 타자이고 그래서 DIWO(Do It With Others), '타자와 함께 하기', 다른 사람이 완성시키게 만들기. 제웅벨은 PK라고 하는 태국무용수를 춤을 추게 하지만 자기는 아무것도 하지 않는 다는 것이죠. 커뮤니티 댄스 또는 커뮤니티 아트라는 말을 자주 사용하는데, 저는 별로 좋아하지 않지만요. 공연예술에서는 맥락에서는 다원예술이라고 하기도 하죠. 서구 사상에서 마스터들이 언어로 이해하고 깨달음을 얻는 수행자들을 가차 없이 나무라듯, 마샬 맥루안이 쓰여진 텍스트의 한계를 지적했듯, 그리고 무엇보다도 구두 닦는 장인이 또는 도자기를 만드는 사람이 장인으로 포섭되는 순간, 나한테 주어진 어떤 것을 받아들이는 순간 여러분들이 이 국가나 제도, 권력 또는 어른들이 20대 초반의 미대생 또는 20대 초반의 여대생이라고 하는 범주로 묶어버리고 그것을 받아들이는 순간 탈주가 이루어지지 않는다는 것이에요. 해방이 이루어지지 않는다는 것이죠. 심지어는 예술가라는 것으로 묶으려고 하죠. 예를 들어서 홍대라는 문화지역으로 묶는 것은 어떻게 되었어요? 굉장히 갑갑해졌죠. 집값이 올라가고, 우리의 예술가들은 밖으로 나갈 수가 없죠, 또 다 상업적으로 바뀌게 되는 것이죠. 예술가들도 예술가라는 명함을 받아들이는 순간에도 그렇죠. 홍대의 밴드들이 예술가들 보고 직업이 뭐냐고 물어보면 하는 거 없다고 그러죠. 그리고 홍대 밴드들 한테 밴드를 밥 먹고 사는 뮤지션이냐고 물어 보면 그냥 취미라고 답하죠. 무슨 음악 좋아하냐고 하면 좋아하는 음악 없다고 말 하고. 자신의 정체성을 밝히지 않는 거죠. 그런데 정체서을 밝히지 않을 때가 제일 불안하거든요. 그래서 국가에서 봤을 때 정체성을 밝히지 않고 정체성이 불분명한. 예를 들어 서울에 있는 숙대의 회화과 2학년 학생, 이렇게 범주화되고 학생들이 할 수 있는 꽃그림이나 풍경화 그림이라는 범주화에 정해지는 순간 굉장히 선형적으로 이어지죠. 대기업 다니는 사람이랑 결혼해서 산다는 그런 것도. 기존 질서와 권력 또는 국가가 굉장히 좋아하는. 그래서 홍대의 언더그라운드 밴드들의 전략들이 다 그런 것들이죠. 몰라요, 하는 것 없어요, 예술가들도 그래요. 당신이 이야기하고 싶은 이런 겁니까, 그러면 하고 싶은 얘기 없어요, 그냥 재미있어서 했어요, 그러면서 순박하게 얘기하죠. 그런데 실제로 사실이에요. 거기에 대해서 주장을 하지 않는다는 거죠.

그래서 자기에게 주워진 어떤 것을 받아들이는 순간. 그런데 국가에서는 지속적으로 주죠. 당신의 브랜드를 만들어라, 당신이 잘하는 것을 깊이

있게 한 우물을 파면 성공할 수 있을 거라고 얘기하는 거죠. 길거리에서 구두를 고치는 사람한테 그것만 열심히 훌륭한 사람이 될 거라고 이야기하지 않아요. 그렇게 규정을 해서 분할을 하죠. 랑시에르라는 사람이 말하는 것은 그 분할을 받아들일 때에 공통적인 것에 참여할 수 있는 기회를 박탈당한다. 언어로 범주화된 검열을 기다릴 수밖에 없기 때문에 통치될 수 없는 것에 미덕을 잃게 되는 것이다. 그러니까 예술가들이 자유와 해방을 외치는 것은 통치될 수 없는 것에 대한 어떤 매력 때문인 거죠. 통치될 수 없는 것이 해방시켜주기도 하고 우리에게 자유를 부여하기 때문이죠. 관계의 미학이 현대미술에 이어 디자인 등 문화에 영향을 미치고 정치적 투쟁인 이유가 있다면 관계의 아트가 아니라 대안적 사고이기 때문이다. 양자역학이 등장한 것과 서양인들이 바라보는 세계에 대한 전면적인 추종에 기원하고 있다는 지점을 인식하고 단순히 작품을 제안하는 실망감으로부터 새로운 장르에 머무는 것이 아니다. 양자역학 이후 서양 에는 더 이상 최소한의 물질을 또는 움직이지 않는 진실한 것이 존재할 수 없다는 것을 따른다. 최소한의 물질이 있지만 그것의 위치를 알 수가 없다는 것이죠. 물질과 같이하는 관계라는 사실, 양자역학에서 밝히고 있는 거죠. 입자의 위치를 밝혀내는 순간 그 위치는 바뀌기 때문에 관찰자가 개입하는 순간, 내가 개입하는 순간, 내가 퍼포먼스에 개입하는 순간 퍼포먼스가 바뀌는 거죠. 양자역학에서 밝힌 것이 바로 이거죠. 그래서 예측할 수가 없다는 것이죠. 물질과 물질 사이의 에너지 장이 중요한 것이다. 인간과 인간 사이에서 유동적인 파동이 중요한 것이죠. 우주는 무성한 핵심 및 장, 파동 에너지라는 것이다. 그런데 이런 것들이 굉장히 무시되었죠. 왜냐하면 보이지 않으니까. 또는 됐다 안됐다 하니까. 최근 과학자들의 실험에서 특정인의 타액이 수킬로미터 떨어진 당사자의 기운에 따라 반응한다는 이론 결과가 보고되었다. 초반에 랑시에르는 신비에 대해서 얘기했었잖아요. 과학이 지금 우리한테 설명해 줄 수 있는 것은 우주에서 정말 1퍼센트 정도 밖에 안 되는 것이거든요. 의학도 마찬가지이고요. 얼마 전에 어떤 여성의 침을 연구실에 올려놓고 전기 자극 같은 것들을 주는 상태에서 이 여성을 멀리 어떤 사창가 같은 곳에 보냈어요. 사창가에 보냈더니 이 여자한테 몸을 파는 일에 취직하지 않겠느냐는 제안을 했는데 이 여성이 굉장히 당황했다는 거죠. 그런데 수십 킬로미터 떨어져 있는 침에서 여성이 당황하니까 침에서도 전기 자극이 일어났다는 것이죠. 굉장히 복잡한 얘기인데 침이라는 성분이 전체적인 인간의 DNA와 같을 수가 있는 거예요. 부분과 전체를 같은 것으로 보는 거죠. 특히

여자들은 그런 거 잘 하잖아요. 남자친구의 물건 하나를 보고서 그 사람을 파악하잖아요. 남자들한테는 잘 안 되는 것이거든요. 남자들은 부분들의 합이 전체에요. 여자들은, 엄마들은 시장에 가서 떡볶이 하나만 봐도 시장 전체를 파악하잖아요. 그게 미시정치학, 미시경제학이에요. 옛날에는 다 해서 평균을 내야 한다고 했는데 그게 아닌 거죠. 시장의 가게 하나만 분석을 해도 그 전체 수백 개의 상점을 알 수 있다는 것이죠. 그래서 부분이 모여서 전체가 만들어지고 그 부분들은 희생되어져야 할 운명이라는 것이 지금까지 서양의 핵심적인 사유 중에 하나죠. 합리주의적 상고방식이. 약한 소수자들은, 유색인종들은, 동성애자들은 또는 여성들은 우주의 평화를 위해서 희생 되어도 된다는 것이죠. 또는 인간이 진화되기 위해서 적자생존, 더 능력 있는 사람이 살아남아서 지구에 좋은 유전자를 계속해서 만들어 내야 되기 때문이라는 거예요. 소수들은 무시되어 지는데 그렇지 않다는 것이죠. 화학적으로 증명된 거예요. 텔레파시처럼 상호간에 연결되어 있거나 보조개의 세포 하나하나가 우주의 신비를 간직하고 있는 완전체라는 사실은 더 이상 초자연적인 것이 아니라 과학적 사실로 봐야 하는 것이다. 신비주의로 간주되던 불교와 같은 사상에서 이것들은 전혀 새로운 것이 아니다. 불교와 같은 선에서는 당연히 그렇게 생각을 해요. 물이 곧 산이고 산이 곧 우주인 것이죠. 동시대 물리학자들이 동양신비주의에 대한 새로운 인식은 니꼴라부리요가 말하는 마이크로커뮤니티이다. 사회의 찢어진 틈, 틈이라는 말을 굉장히 많이 쓰는데 사회에서 어떤 찢어진 틈을 만들어서 거기서 그 틈을 벌릴 때에 예술가의 기능이라는 것이, 마이크로 커뮤니티, 마이크로 보다 작은 커뮤니티가 큰 사회를 움직일 수 있는 중요한 기능으로 쓰일 수 있다. 양자의 역학이 21세기에 더 이상 의심할 수 없는 과학적 기정사실이 되었고, 니꼴라부리요가 말하는 키워드들은 사실 시원적 예술 즉, 원시적 예술에서 나타난다는 사실은 놀랍지 않다. 상호성, 전의성은 시, 서, 화라는 시는 시고, 서는 서예이고, 화는 그림이고, 즉 멀티미디어라는 것 시를 읊고 서예를 쓰고 그림을 그리며 기생들이 음악을 연주하는 이런 총체적인 예술은 동양적이었다는 거죠. 이 세 개가 따로 분리되지 않았어요. 우리나라 과거의 그림을 보면 회화와 서예를 같이 쓰죠. 시를 낭독하고 시를 지어간다. 굉장히 인터랙티브하고 즉흥적이죠. 무당의 굿을 보세요. 음악이 없으면 굿을 할 수가 없죠. 음식이 없으면 안 되죠. 술, 관객, 음악, 무화라고 그림이 있어야 되죠. 또 패션도 있어야 되죠. 마지막에 칼 위에 올라가서 만나는 것, 총체적이죠. 그리고 옛날

그림들 보면 심지어 그 그림의 주인이 바뀔 때마다 거기에 도장을 찍고 코멘트를 해요. 그래서 그림은 수많은 도장과, 사인들이 주인이 바뀔 때마다 인터랙티브하게 작용하는 것이죠. 서양의 것은 뭐에요? 독보적이죠. 다빈치나 유명한 사람이 그린 그림에는 절대 손 댈 수가 없는 것이죠. 한 사람의 퍼포먼스인거에요. 동양에서는 접속, 상생, 만남, 손님들은 초대된 무당이 마을 사람들과 만날 때 그리고 커뮤니티와 만날 때 반드시 음악이 있어야 되는 것이죠. 왜냐하면 신 내림을 받아야 되니까. 여러분들 일렉 음악 들으면서 흔들잖아요. 클럽 가서 춤 춰야 하는 것이죠. 거기 가서 신승훈 음악 같은 것을 들을 수는 없잖아요. 소녀시대 같은 거를 들으면서 트랜스 되지는 안 잖아요. 여러분 공부하다가 지치면 클럽 가서 춤추죠? 거기서 트랜스 일어나는 거 아니에요? 술은 왜 마시는 거죠? 취하려고 마시는 거죠. 취하는 것은 현실에서 트랜스 되기 위한 거예요. 술 먹고 춤추는 이유는 지루한 일상에서 트랜스 되기 위해서, 남자친구와의 이별에서 트랜스 되려고. 무당이 트랜스 되는 순간은 작두 타는 순간이죠. 접신 되는 순간이랑 똑같은 거예요. 여러분들은 가벼운 정도의 엑스터시죠. 무당굿에서 타자와 함께 하기, DIWO, 신과의 접속, 상생의 토테미즘이 살아있는 시원적 예술로 부터이다.

버너러블하다는 것은 뭐냐면 우리는 곰의 자손들이잖아요. 나와 동물들, 나와 곰, 나와 사슴. 우리가 사슴사냥을 하지만 신화에서 사슴사냥을 하는 것은 자신의 부인을 죽이는 것이고 자신의 처제나 매제를 죽이는 것이잖아요. 아핏차퐁의 영화 보면 혼이 원숭이한테 돌아오잖아요. 그러니까 피, 안을 동물과 인간을 구분하지 않았죠. 서양은 구분하죠. 자연보호, 인간이 자연을 보호해야 한다. 그게 아니죠? 자연이 인간을 보호해줘야죠. 그래서 원시의 부족들은 한 마리 사슴을 잡아먹을 때 온갖 고마움의 표시를 하고 영혼을 다시 돌려보내죠. 그리고 잡아먹을 만큼만 먹고. 더 깊이 들어가면 복잡해지는데 신화에서는 어떻게 되면 물속에 곰이 나를 데려가서 그 안에서 같이 먹고 자고 나랑 친아들이 거기서 나오고 다시 돌려보내고 그리고 사슴들이 사슴의 가죽을 쓰고 나와서 사냥꾼이 사냥하려고 하는데 거의 죽기 위해서, 사냥의 표적이 되기 위해서 나타나는 사냥감들이 있데요. 인간을 위해서 죽어 주는 것이죠. 그래서 인간을 위해서 죽어 준 것과 그것에 대한 보답을 하고 고마움을 표현하는 거죠. 그런데 우리는 이 과정을 다 생략을 하기 때문에, 수행적 과정을 생략했기 때문에 자연을 이분화하고 자연을 타자화 하는 것이죠. 여러분도 다 화살을

들고 가서 수행을 해야 되요. 힘을 들여서 잡고 또 거기에 대해서 고마움을 표하고, 직접 다 가죽을 벗기고 실제로 그렇죠. 실제로 일어나는 일 중에 하나가 바로 우리가 삼겹살만 먹고 내장만 먹고 등심을 먹고 이렇게 먹기 때문에 과소비가 된다는 거죠. 그래서 유럽에서는 가족이 푸줏간에 가서 돼지 한 마리를 사고 스스로가 그 한 마리를 다 떠서 골고루 나눠 먹는데요. 이슬람에서는 골고루 나눠 먹을 때 삼겹살과 등심 같은 것들을 구분하지 않고 내장까지도 똑같은 무게로 파악한다고 해요. 위계구분을 만드는 것이 아니죠. 어떤 것은 최상급이고 어떤 것은 나쁜 것이고 구분하는 식으로요. 그래서 하고 싶은 이야기는 무엇이냐면 인간이 절대적인 존재가 아니라 인간도 굉장히 버너러블한 우주의 한 부분에 불과한 존재라는 것을 인식하는 거죠. 그래서 하나의 자기 사인을 해놓고 대단한 그림을 만들어서 액자에 포장하고 화이트큐브 미술관에 갖다 거는 것. 그래서 거기에 접근금지라고 해놓고. 회화라는 것은 그리고 조각이라는 것은 굉장히 권력화 되어 있죠. 제가 이야기하고 싶은 것은 퍼포먼스에 관심이 있거나 여러분들이 퍼포먼스의 미덕이 있다고 한다면 권력화 된 절대성을 갖고 있지 않다는 것이죠. 그 자체가 언제든지 살아질 수 있는 거예요.

결론인데 그렇다고 비서양의 시원적 예술로 다시 돌아가자는 것은 아니에요. 돌아가며 시를 짓고 낭독하는 등의 것만으로는 21세기 동시대미술의 그것으로 표출욕구를 만족시키기에 유보적이며 굿판의 황홀경, 엑스터시, 힐링은 서양의 카니발의 서양의 신비주의적 비판은 더 이상 우리의 것이라고 할 수 없는데, 우리는 더 이상 무당과 같은 것들을 주변에서 쉽게 발견하고 친밀한 관계가 아니죠. 비 서양권의 신비주의적 비판은 아니다. 그러나 수행성과 더불어 전위성이 필수적으로 동반되는 버너러빌리티의 미학은 근대화를 통해 잃어버린 가장 회복이 필요한 덕목이 아닌가 싶다. 위에 언급된 수행적 작업들은 특정한 상황을 특정하지만 예술가의 특정한 디렉션을 강요하거나 결말을 갖지 않기 때문에 쉽게 버너러블한 상황에 노출되어 있다. 즉 상황과 문맥에 따라 과정과 결말이 바뀌거나 전복될 위험을 방지해야 되는데 그것은 곧 우리가 살고 있는 세상 자체가 버너러블하다는 사실을 인정하는 태도를 반영한다. 고속성장에 대한 강박과 군사문화에 대한 잔재가 남아 있는 우리에게 우리 자신과 세상 그리고 우주 자체가 본질적으로 버너러블하다는 사실을 인정하지 않으려는 심리를 갖고 있다. 이게 바로 스텐레스 젓가락이라는 것이죠. 버너러블한 태도의 수행적 작품이 회복되어야 할 것으로 그것이 회복될 때 상생은 비교적 현실로

다가올 수 있다. 그러니까 관계의 미학에서도 작가가 일방적으로 전달하고 내가 이런 것을 알고 있으니 또는 나만이 알고 있는 신비스러운 것을 너에게 이야기 해주겠다는 상생, 같이 사는 것이죠. 관객과 무대 또는 발신자와 수신자가 상생하는. 기존의 커뮤니티 안에서 같이 밥 먹고 술 마시면서 동제 주민들이 같이 춤추고 무당이 작두를 탈 때 같이 작두를 타는 거죠. 그래서 예민한 시기에 있는 여자들이나 감각이 예민한 여자들은 굿판에 가지 말라고 하죠. 그런 감각에 때라 가니까. 그럴 때는 총체적으로 치유되는 것이죠. 총체적으로 치유되는 커뮤니티가 되는 것이죠. 그 마을에서 다 같이 춤추고 노래하고 울고 작두타고 그 마을이 치유가 되는 거죠. 그게 이제 카니발이고 원시적 예수의 미덕인 것이죠. 그랬는데 지금은 그렇지 않다는 것이죠. 카니발에서 사용했던 탈 또는 굿춤, 승무. 승무가 무대 위에서 아무 것도 없이 춤만. 그게 아니죠. 총체성이라는 것은 분리할 수 없는 거예요. 분리할 수 없이 춤과 작두와 술과 노래와 울음이 함께하는 총체성. 그래서 굿춤, 판소리, 탈춤 그리고 아리랑도 떨어져 있고. 아리랑이라는 것은 한복 입은 할머니가 고개 위에서 돌아오지 않는 남편을 생각하면서 술 한 잔 하면서 불러야지 그게 아리랑이지 음악만 틀어 놓고 한다는 것은 의미가 없죠. CD로 듣는 아리랑이라는 것은 완전히 해체되고 분리되어서 버너러블하지 않다는 것이죠. 거기에 감동이 없죠. 퍼포먼스라는 것은, 공연이라는 것은 바로 이런 거예요. 여러분들이 길거리에 나가서 한 밤 중에 비가 내리고 있는데 평상에 어떤 사연 많은 할머니가 막걸리 한 잔을 주는 바다가 보이고. 거기서 그 할머니가 자기 이야기를 하면서 아리랑을 부르는 것. 그런 것과 아무리 잘 부르는 아리랑이라도 차원이 다르죠. 그것은 노래를 잘하느냐 못하느냐가 아니죠. 승무라는 것도 춤을 잘 추느냐 못하느냐가 아니죠. 어떤 선수행, 불교의 정신 같은 것들을 그 자연 속에서 북소리와 함께 하는 총체성이 중요하다는 거예요. 그래서 무형문화재로 만들어서 방부처리 하는 것은 버너러빌리티를 상실하고 생명력을 잃은 것이다. 왜냐하면 그 자체의 탄생과 변이와 소멸과정을 인정하지 않는 것이죠. 이 부분이 굉장히 중요한 것 같아요. 인간이라는 것은 심지어 우주라는 것은 태어나서 변이 되고 우리는 끊임없이 죽어가고 있는 것이죠. 우리는 이 순간에도 죽어가고 있는 거잖아요. 우주는 죽어가고 있는 것이고 실제 우리 보는 별은 수백 년 전의 과거를 보고 있는 것이잖아요. 지구가 탄생하는 시기를 보고 있다고 하는 것이죠. 저 멀리 있는 빛 같은 것을. 그 변이와 탄생, 소멸의 과정을 인정하지 않는 것이다. 버너러빌리티는 동양에 있었다는

것이죠. 그런데 우리나라의 버너러빌리티는 도대체 어떤 것이 되어야 하는 것인지. 시시때때로 모습을 바꿔야 하는 4대강 물줄기를 고정시키고자 하는 욕망에서부터 또는 거대한 어항을 만들어 놓은 청계천. 그런데 강이라는 것은 뭐에요? 차면 넘치고 마르면 부족한 것이고 그 다음에 강의 힘에 따라 자유롭게 모습을 바꾸는 것이죠. 그런데 4대강 사업 같은 것은 그러한 것들을 고정시키는 거죠. 왜? 우리는 다치지 않겠다는 거죠.

이가 빠진 그릇을 대하는 태도와 소멸하는 과정을 보여주는 나무젓가락은 벽에 집어던져도 다칠 일 없는 스텐레스 식기를 혐오하는 문화와 달리 자연의 버너러빌리티를 포용하는 한편 언젠가 소멸하는 인간계로 우주를 인정한다. 이것이야말로 주디스 버틀러의 버너러블한 젠더, 니꼴라부리요가 선호한 수행적 작품들의 버너러빌리티와 심연에서 공유하는 핵심적 사유의 핵심이라든가, 우리의 식당에서 스텐레스 수저와 식기가 사라질 때까지라도 버너러빌리티에 대한 것이 우리의 태도다. 이렇게 결론을 내립니다. 그러니까 제가 이야기하고 싶은 것은 퍼포먼스에 어떤 미덕이 있다고 한다면, 선이 있다고 한다면 공연예술이라든지. 퍼포먼스라는 것은 이제까지 중요하게 생각되지 않았던 거예요. 왜냐하면 돈으로 팔릴 수도 없고 고정되어 있지 않고 가난하고 그다음에 굉장히 자극적이고 실험적이어서 이해하기 힘들죠. 그런데 본질적으로 인간의 몸과 가까이 있고 어떤 권위와 같은 것을 버린 예술인데 그러한 예술작품 중에 대표적인 형태죠. 관계의 미학이 등장한 이후에 공연예술계와 비주얼 아트 즉, 블랙박스와 화이트 큐브가 거의 만났어요. 이번에 베니스비엔날레에 황금사자상을 받은 사람이 누군지 알아요? 안무가에요. 그 사람도 안무를 거의 안하는데 그냥 천천히 굴러다니면서 공연을 보여주는 거예요. 그것도 아마추어가. 그리고 툭툭 털고 집에 가요. 유튜브 자료도 없어요. 지금 전시중이죠. 최고상을 받았는데 이 작가가 하는 이야기가 뭐냐면, 퍼포먼스를 선호하는 이유가 뭐냐면 아무런 기록을 남기지 않기 때문이래요. 이 작가는 사진도 안 찍고 동영상도 안 찍고 인터뷰도 안 하고 남이 찍지도 못하게 하죠. 그런데 나는 찍어 왔는데 세 명이서 바닥을 뒹굴면서 노래를 불러요. 그것이 굉장히 아름답게 들리기도 하고 불특정하게 보이기도 하고. 그 중의 한 명이 천천히 일어나서 나한테 오죠. 촬영하지 말라고 말은 안하면서 노래 부르듯이. 그런데 굉장히 버너러블하죠? 제가 공연을 바꿔놓은 거예요, 퍼포먼스를. 끝까지 소유할 수가 없어요. 아무것도 남기지 않고 끝까지 가는, 무소유. 그런데 사실은 이런 것들이 서양에서 나오는 것이 이상한

거죠. 굉장히 동양적인 것인데. 동양에 다 이미 있던 것들인데. 그래서 여러분들이 작업을 할 때에 이제는 패러다임이 서양에서 동양 쪽으로 왔어요. 양자역학이라는 것을 여러분들이 약간만 들여다보면 아까 얘기한 현대물리학과. 양자역학이라는 것이 완전히 동양의 사유와 같아요. 이제는 과거와 같이 더 이상 서양미술사를 들여다보면서 그 맥락을 가지고 작업을 하는 것은 흥미롭지가 않다는 거죠. 물론 그런 것도 알아야 되지만. 질문 있으시면 간단하게 하고 마무리 하는 것으로 하겠습니다.

참가자 맥락과 버너러빌리티에 대해서 이야기하셨고 규정하지 않고 즉흥성을 많이 강조하셨잖아요, 그런데 보통 퍼포먼스를 보면 평가하게 되는데 이런 것조차도 어떤 제도적이 틀 안에 끼워 맞추는 것이 아닌가요?

홍성민 절대적이지는 않죠. 버너러블하다는 것이 이제 아무것도 없는 것은 아니고 내가 버너러블한 사람이라고 할 때는 굉장히 변화가 많은 또는 쉽게 상처 받아서 변화가 될 수 있는 사람인거죠. 아무것도 없는 것은 아니에요. 최소한의 구조를 만들어 놓아야 되는 것이죠. 그러니까 아까 얘기한 것과 같이 이 사람들처럼 세 명이 노래를 부르는데 어떤 행동을 해라. 또는 어떤 사람을 섭외를 하고 어떤 노래를 부를 수 있는 사람을 섭외할 것인지. 세 사람 다 약간 다른 노래를 부르거든요. 그 섭외를 하는 것이 작가의 역량이죠. 그래서 좋은 작업이 나오는 거예요. 자기는 똑같은 컨셉이라고 하더라도 아무리 아마추어라고 해도 울림이 있거든요. 이 사람들이 하는 것이 굉장히 아름다운 소리로 들려요. 그 교류가 되지 않는다면 좋은 작업이라고 할 수 없죠. 물론 이제 많은 경우에 컨셉이 중요하기 때문에 작업이 조금 망해도 이제 컨셉이 좋으면 컨셉이 전달하는 바가 있기 때문에 괜찮거든요. 네, 질문 더 없으시면 여기까지 하겠습니다.

감사합니다.

Artist Presentation

경기창작센터 입주작가
국내 레지던시 해외작가

작가프리젠테이션

경기창작센터 입주작가
국내 레지던시 해외작가

박 형 렬

박 용 선

조 재 영

최 해 리

이 혁 준

염 지 혜

ALAN BUTLER, 아일랜드

TAMÁS SZVET, 헝가리

JAROSLAV VERGA, 체코

JURAJ GÁBOR, 슬로바키아

박형렬



The captured nature_tree#4
Inkjet print
144x180cm
2011

박형렬 작가는 서울예술대학 사진과, 한국예술종합학교 미술원 조형예술과 예술전문사를 졸업하였다. 개인전으로는 〈Well-being people〉(2009), 〈The captured nature〉(2011), 〈Invading nature〉(2013) 등이 있고, 야외미술프로젝트 〈Nature〉, 〈제 13회 사진비평상 수상전〉 등 많은 단체전체 참가하였다. 송은아트큐브 전시지원 선전, 28th International Online Artist Competition First Prize, 월간 퍼블릭아트 선정작가 대상 공모 대상, 제 13회 사진비평상 작품상 등을 수상하였다.

저는 지금 예술관련 일을 하고 있지만, 처음에 대학에서의 전공은 경영, 마케팅이었습니다. 공부는 재미있게 했었는데 막상 일하다 보니 제일 재미없는 게 경영이더라고요. 그래서 한 달 만에 직장을 그만두었습니다. 그러다가 우연히 일산 사진스튜디오에서 처음, 촬영을 하게 됐습니다. 그곳에서 사람의 표정 등에 흠미로움을 가지면서 사진에 관심을 두게 되었습니다. 제가 발표하는 프레젠테이션은 2010년부터 시작하고 있는 'The captured nature' 라는 프로젝트와 올해 입주작가로 활동하면서 그것을 어떻게 연결해 작업하고 있는지 설명해 드리고자 합니다.

제가 생각하는 자연에 대한 이해는 '생명이 있다. 생명이 있는 것들은 어떻게든 살아갈 길을 마련해두고 있다' 는 것입니다. 그런 문제의식으로 도시를 살아가다 보니 도시에서 보이는 자연의 여러 모습들이 사람들에 의해 이리저리 끌려다니는, 혹은 갇히기도 하는 것이었습니다. 이런 생각들이 작업의 시초가 되었습니다. 실제 작업에 들어가서 여러 방법으로 자연을 포획하는 장치들을 보시는 바와 같이 설치합니다. 그리고 그곳을 살아가는 사람들의 모습을 사진으로 기록하고 있습니다.

지금 보시는 것은 처음 작업했을 때인데요, 노끈이나 천, 비닐 등의 직접 감싸거나 묶을 수 있는 오브제들을 가지고 실제 자연을 포획하는 방식을 사용했습니다. 그리고 유머러스하게 작업을 하려고 노력을 했습니다.

2011년부터는 포획의 방식에 대해 구체적으로 생각하게 되었습니다. 자연을 전유하고 지배하는 인간적인 방식들을 생각했을 때, 자연에 대립적인 시선이 그 중 하나라고 생각했습니다. 그것을 좀 더 풀어서 말씀드리겠습니다. 자연을 알아가고 이해하려는 애착이 아닙니다. 이것이 이용될 수 있는지, 아니면 이용될 수 없는지, 쓸모가 있는지 없는지, 이용 가치가 있는지 없는지 등 철저히 독재성에 의거한 생각을 했기 때문에 표현 방식에 있어서는 흑과 백이라는, 혹은 청과 백이라는 대립 된 성질의 것을 설치해 촬영했습니다.

보시는 작품은 흰색과 검은색 실을 나무에 묶어 양쪽에서 잡아당기는 것입니다. 다음에 보시는 것도 마찬가지로, 흑/백과 청/적의 대립되는 것을 패턴화시켜 땅따먹기하는 장면을 연출한 것입니다. 이것도 반복되는 흑과 백으로 채워진

띠들이 대립하면서 바위를 에워싸는 모습입니다. 또 하나는, 통상적인 것일 수도 있지만, 자연을 통제하려는 규칙, 기준, 법칙이라는 것을 제시하게 되는데 그러한 틀 속에서 조형적으로 패턴화시키고 디자인이라는 것을 생각해 보았습니다.

인물이 있다가 없는 작업도 진행했습니다. 태풍의 궤적을 연상시키는 모양은 흑과 백이 서로 대립하면서 땅을 파헤치는 모습입니다. 제가 작업을 하면서 무겁게 다가가려고 하지 않았습니다. 조금 가볍고 재미있게 표현을 하려고 노력을 하는데 이것이 그런 방식이라고 생각을 합니다.

다음 작품은 제가 좋아하는 작품이기도 한데요, 땅을 뜯어낸다는 개념의 작품입니다. 규칙적으로 제단된 땅의 표면을 뜯어낸다는 개념인데요. 생각해보면 수많은 패턴을 뜯어 낸다고 하더라도 그 안에 다시 땅이 드러납니다. 과연 땅을 소유한다는 게 어떤 의미일까 생각해보게 됩니다. 이것은 흙을 커다란 구의 형태로 만들어서 새똥구리처럼 사람이 굴리는 모습입니다. 이것은 경기문화재단에서도 전시를 하고 있지만, 조각난 모습의 땅을 표현한 것입니다. 틀로 제시된 땅 위에서 앉아 있는 한 남자의 모습을 사진으로 표현한 것입니다.

이것은 작년 보람미술관에서 'Nature' 이라는 프로젝트를 진행했을 때 전시한 작품입니다. 당시는 사진이 아닌 설치 작품으로 전시를 했었습니다. 그 전시 이후, 제가 모델을 데리고 좀 더 극화시킨 사진들을 찍었습니다. 0부터 9까지의 숫자는 양감이 나는 것으로 표시했습니다. 그리고 나머지 부분은 삽으로 파서 제거를 하면서 볼록 튀어나온 것처럼 제작을 한 것입니다. 0부터 9까지는 각각 동일한 면적이 되도록 제가 건축사무소에서 설계를 했습니다. 한 평이라는 동일한 면적이 0부터 9까지 부여되어 있습니다. 여기서 제가 생각하고 있는 것들은, 땅에 대한 수치 개념이 상대적인 것이라고 생각하고 있습니다. 그래서 크거나, 넓거나, 비슷한 것들을 생각해 봤을 때, 가장 큰 숫자는 9라고 생각합니다. 사진에서 서 있는 두 여인의 관점에서 6이 9로 보일 수 있다는 점을 활용했습니다. 사진의 시점에서는 9가 6으로 보일 수는 있겠습니다만, 땅에 서 있는 여인의 시점에서는 6이 9로 보입니다. 그래서 여성이 바라보는 시점에서 9라고 써있는 모습을 사진으로 촬영한 것입니다.

다음은 바다를 바라보는 색을 가지고 작업을 한 것입니다. 여러 색들을 교차시키면서 바다를 온전하게 바라보지 못하는 상황을 표현했습니다. 다음 사진은 여러분들도 잘 아실 'sold out' 스티커를 바위에 무수히 붙여 촬영한 것입니다.

작업은 조형적으로 보여져야 하는 것도 있고 다른 시각을 보여드려야 해서, 작년에는 크레인 작업을 좀 많이 했습니다. 지금도 많이 사용하려고 하는데 작년보다 약 50%정도 비싸졌습니다. 개인으로 움직이다 보니 그런 한계들을 많이 느끼고 있습니다.

지금 보는 것은 표층을 뜯어내는 장면인데 여기가 충주에 있는 옛 나루터예요. 작업할 당시에는 황량하고 아무것도 없는 땅이지만 지금은 남한강 디자인 산업으로 공원이 되었습니다. 지금까지 2012년까지의 작품들이었습니다.

이제 제가 입주하고 난 뒤 작품들입니다. 자연에서 인물은 배제하고 조형적인 방식에 좀 더 집중하고 있습니다. 지금 보시는 것은 물리적인 것이 더해지거나 제거되는 방식으로 작업한 것들입니다. 다음 보시는 것은 물에서 찍은

것인데, 바다가 마치 찢어진 것처럼 표현했습니다. 다음은 나무에 대한 것들.

그리고 올해 처음 영상 작업을 진행했습니다. 그 이유가 뭐냐하면, 기존에 제가 가지고 있던 방향성이 지배적이고 수직적인 시선에 대한 환기와 회복에 있었다면 이를 다른 방식의 매체로도 표현할 수 있을 거라 생각했습니다. 그래서 철저히 제단된 땅 안에서 첼리스트가 연주를 하는 장면을 영상 촬영한 것입니다. 시각적인 부분과 음악적인 부분이 같이 시도됐을 때 어떤 의미를 던질 수 있는 지 고민하고 있습니다. 제가 준비한 프레젠테이션은 여기까지입니다.

감사합니다.

박용선



유사한 시선
유리가루
가변설치
2013

원광대학교 동양학대학원에서 불교학과 석사, 충남대학교 조소과 학사를 마쳤다. 〈유사한 시선〉, 〈짧은 책〉, 〈내츄럴〉, 〈드로잉〉 등 8회 개인전을 갖고, 현재 경기창작센터에 입주하여 레지던시 작가로 활동하고 있다.

제가 하는 작업은 주변의 사물이나 현상, 그리고 자연현상의 고유한 의미들을 증폭하거나 확장하는, 새롭게 환기하는 작업을 하고 있습니다.

작업 방식은 작가가 대상에 대해 최소한의 개입을 하는 것입니다. 이 작품은 어떤 주어진 공간에 여러 나라의 향재들을 한 자리에서 설치해본 작업인데요. 향이라는 것이 나라마다의 고유한 문화나 환경을 품고 있는 재료라고 생각했어요. 그래서 한 곳에서 향재료들을 설치해 봤는데요, 전시 중에는 여기서 피어오르는 연기들, 향기들의 복잡한 향기가 나죠. 그럼으로써 특별한, 이 공간에서만 느낄 수 있는 어떤 감각적으로 느끼게 하는 것이 있습니다.

이것은 얼어있는 강 위에서 작업한 작품인데요. 언 강 위에서 작업을 하다보니, 발 밑에 흐르는

물소리, 쩍쩍 갈라지는 소리, 또 혹독한 겨울의 추위 등 그런 환경들로 인해서 자연에 대해 생각하게 되었습니다. 자연의 연약함, 불안전함 같은 것을 전달하고 싶었습니다. 그래서 깨지기 쉬운 계란, 잉태를 앞두고 있는 계란을 얼어있는 강 위에서 설치해본 작품입니다. 원래 계획했던 것은, 얼어 있는 강이 살짝 녹아서 수면과 계란이 맞닿아 있는 것을 상상했던 건데, 온도와 환경 요인이 너무 변화무쌍해서 원했던 형태로는 노출이 잘 안됐던 작품이었습니다.

이 작업은 창에 빛이 들어오는 장면인데 실제 빛이 들어오는 것이 아니고, 가상으로 연출한 거에요. 미술에서 중요한 장치 중에 하나가 가상성이나 허구성이라고 생각해요. 실재하지 않는 것을 그런 것처럼 만드는 것들. 그런 것들로 극대화 해 본 작품입니다. 실재와 가짜, 그리고 그 사이의 문제들. 막상 이 작품을 맞딱뜨렸을 때 이것이 실재하는 건지 아닌지 애매한 부분이 있거든요. 그런 부분을 건드리고 있어요.

이 작업은 자연의 이중적 속성을 이야기하고 싶었어요. 실개천에 흐르는 울림을 촬영해서 폐유 위에 투사를 했어요. 투사를 하면 폐유의 화면에 의해서 상이 맺히죠. 두 개의 가상의 상이 생기는 거죠. 아까 말씀드린 실재와 환영의 문제일 수도 있고, 여기서는 폐유라는 혐오스런 재료 속에 실개천의 물결같은 아름다움을 함께 품고 있다는 자연의 속성이 아닐까라는 생각의 작품입니다.

이 작업은 창을 통해서 볕이 들이닥치는 장면을, 바닥에 상이 맺히는 것을 유리 파편으로 설치해본 것입니다. 햇빛이 유리가루에 맺힐 때의 상태를 보여주는 작업입니다. 이 작업 역시도 상이 맺혔을 때, 햇빛이 유리가루에 닿았을 때 아름답고 황홀한 장면이 연출되지만, 그 이면에 유리가루라는 치명적인 재질로 인해서 연출되는, 다시말해서 아름다움과 혐오스러움 그 양면적 상황에 대한 내용이에요. 두 가지를 다 품고 있는 거죠. 자연의 양면적 질서가 아닐까라는 생각이 들었어요.

이 작업은 영상입니다. 이 작업도 유리가루와 볕이 한 곳에서 만나는 찰나, 그 때의 아름다움, 이중적 속성들이 일시적임을, 찰나적임을 이야기하고 있습니다. 그래서 이 작품 같은 경우는 전시하면서 하루에 단 한 번 밖에 경험할 수 없는 것이에요.

조재영



Construction
작가의 작업실로부터 옮겨진 사물들, 좌대
2013

조재영 작가는 이화여자대학교에서 조소과 학사, 석사를 마친 후, Urecht School of the Arts 예술대학원을 졸업하였다. 2008년 〈NOW&HERE〉, 2009년 〈Empty Material〉, 〈SCAN〉 개인전을 했고, 〈Creative Basket〉(2011), 〈Three Artist Walk into the Bar, Longing Belonging, Creative Basket〉(2012) 등의 단체전에 참여하였다. 2008년 갤러리도올 신진작가로 선정되었고, 2009년 ARTO Art Fair 신진작가 공모상에서 대상 수상, SeMA 신진작가 전시지원 프로그램에 선정되었다.

제 작업은 기존의 인식 방식에 대한 질문에서 시작하고 있습니다. 인식과정에서 필연적으로 따르는 개념화하는 과정이 인식과정 자체를 제한하는 것이 아닐까라는 생각이었습니다. 나아가서, 우리들 사이에는 계층적이거나 이원화된 구조랄까요, 그런 의미가 우리의 인식과정에 포함되어 있는 것이 아닐까란 생각을 해봤습니다. 그래서 저는 우리 안에 놓여진 개념화된 논의들이나 계층화된 관계 구조에 필연적으로 존재하는 내재성이나 절대성을 거부하고, 그러한 인식 방식 하에서 나오는 것을 일종의 상태로서 가변적이거나 유동적인 관계로 전환시키는 것에 많은 관심을 가지고 있습니다.

이런 내용들을 제 작업의 근간으로 보고 있구요. 저는 제 현실에서 관심을 가지고, 때론 사회적인 주제들을 통해서 제가 가진 근간이 발현되는 것을 제 작업의 큰 맥락으로 삼고 있습니다. 오늘 준비한 이미지와 내용은 최근 제가 관심을 가지고 있는 것입니다. 바로 미술시스템에 관한 것인데, 최근 제 작업에 주제로 삼아 풀어나가고 있습니다. 미술시스템의 내부적 구조. 그중에서도 작품 원본, 전시 공간, 아티스트 역량 등을 표현의 도구로 삼아서 작품 원본의 절대성이 얼마만큼 필연적인가, 전시 공간의 개념은 어디까지 규정될 수 있는가, 작품 제작의 주체로서 아티스트의 범위는 어디까지인가 등을 요즘 제 작업의 주요 주제로 삼고 있습니다.

제가 이 주제를 표현하는 방식에 있어서는, 제가 실제로 작업실에서 사용하고 있는 사물들, 그리고 전시장에서 작품을 진열하는데 사용하는 비주류의 물건들을 전시장 내부로 가지고와 귀속시켜 재구성하는 작업들을 하기도 하구요. 이전의 전시에서 전시했던 작품을 가지고 와서 재구성을 하거나 재가공해서 새 작품으로 재사용하기도 했습니다. 저는 전시 시스템 안의 부수적 기능에 초점을 맞추기도 합니다. 작품의 영구성보다는 가변성과 일시성에 초점을 맞춰서 작업을 하고 있습니다. 그래서 저는 미술 시스템 내에 있는 부정성들을 순환하는 관계규정으로 바꾸는 작업을 최근들어 하고 있습니다.

이 작품은 제가 최근에 전시했던 작품이에요. 중간에 보시는 설치물들, 사물들은 제 작업실에서 실제로 사용하는 물건들입니다. 이것들을 전시장으로 옮겨와서 작품으로 설치를 하고, 전시가 끝남과 동시에 제 스튜디오로 가지고 와 사용하고 있습니다.

이 작품은 제목을 'Cover' 라고 지었는데요. 실제로 커버의 기능을 하는 작품이에요. 네 개의 작품 원본이 있다는 가정 하에, 원본 작품에 완벽하게 맞춰진 '맞춤형 커버' 를 제작했습니다. 결과적으로 이 작품은 내부에 의거하기 때문에 독창적이고 유일한 형태를 가지게 되죠. 실제 내부 작품은 비하인드 형태이고요. 전시는 이 커버만을 가지고 했습니다. 그래서 이 작품은 커버이기도 하면서 그 자체로 조각품처럼 보이는 특징으로 인해 전시장 내에서 작품의 기능을 동시에 하는 것입니다.

이 작품은 이전 전시에서 하나의 독립된 사진 작품으로 전시했던 작품입니다. 전시를 했던 액자에서 사진을 따로 떼어내서 5개의 조각으로 나누었습니다. 그런 뒤 5개 조각 크기의 액자를 다시 제작하고, 새롭게 전시하게 될 전시장에 맞게 재구성해서 전시했던 작품입니다.

이것도 최근 전시한 것 중에 하나입니다. 한 예술가가 실제로 사용하는 전시장인데, 일시적으로 그 기능을 못하게 해서 전시작품으로 구성하고 전시기간이 끝남으로써 다시 원래대로 해체해 원 기능을 가진 것으로 사용했습니다.

이것은 네덜란드의 트레베라는 도시에 거대한 쇼핑센터가 있는데, 그 쇼핑센터 근처에 보면 굉장히 많은 카페들이나 가게들이 있어요. 그 상점들을 돌아다니면서 의자나 스툴 등의 가구를 일정기간 빌려왔어요. 그래서 그것을 전시장 내부로 끌어들여 1차 작품으로 구성을 해 전시를 하고, 전시기간이 끝나면 원래 주인들에게 되돌려주었습니다. 이 작품도 아까 보셨던 것과 똑같은 형태의 작품이고, 실제 전시도 같은 공간에서 이루어진 작품입니다. 제가 이런 페이퍼 화보를 만들 때의 노력은 어떤 독립된 사물의 힘이기도 하지만 어떤 상황으로 사물이 모여져 있는 어떤 형태를 상황이나 상태로 보고 그 순간을 꿰찬 느낌으로 작품을 제작하고 있습니다. 물론 그 상태라는 것은 언제든지 새로운 상황에서 변화될 수 있다는 것을 전제하고 있습니다. 그래서 이 작품은 그 전시장에서 상실한 상태, 그때 그 느낌을 캡쳐한다는 생각으로 커버의 독립된 작품으로 제작을 해서 동일한 기간 동안 동일한 장소에서 전시를 했습니다. 전시가 끝나서 원래의 사물들이 원래의 장소로 돌려질 때, 같은 날에 해체를 해 버렸습니다.

이 작품은 제가 작업했던 스튜디오 옆에 있던 쓰레기 컨테이너에요. 일정기간 동안 동네 곳곳에 이런 컨테이너를 두고 쓰레기로 다 차게 되면 시에서 이를 걷어가는 시스템이라고 하더라구요. 우선 저는 아티스트로서 조각 작품을 만들었습니다. 그리고 그 작품을 전시장이 아닌 쓰레기 컨테이너 위에 설치하면 어떨까란 생각에, 설치를 하고 현장성을 강조하기 위해 블루테입을 사용해서 일직선으로 띠를 붙였습니다. 실제로 며칠 후, 컨테이너는 시에 의해 수거되었고 제가 만든 작품도 버려지게 되었습니다. 미술관이나 갤러리에서 전시할 때 좌대라는 부수적인 기능에 올려져 있는 사물들은 작품이라고 인지하게 되죠. 그렇지만 즉물적 의미에서 사물이라는 것은 좌대나 그 위에 올려진 작품이나 동일한 것이라는 생각을 하게 되었습니다. 그래서 왼쪽에 있는 좌대 위의 사물들을, 동시에 동등한 의미로 캡쳐하듯이, 하나의 독립된 조각 작품이 되게끔 커버를 만들고 좌대 위에 올려서 전시를 했습니다.

이것도 같은 맥락인데요. 기능을 갖춘 좌대로써, 혹은 전통적 모습의 좌대로 배치를 하고 우리가 어디까지 그것을 볼 수 있을까 하는 것이죠.

이 작품은 대학 도서관에서 했던 작품인데요. 지금 보시는 검은색 블록들이 높은 곳의

책을 꺼낼 때 쓰는 발판이에요. 도서관이라는 공공기관에서 책은 주류의 물건이구요. 발판은 비주류의 물건이죠. 저는 하나의 해프닝처럼 비주류의 발판을 도서관에서 가장 중심이라고 할 수 있는 위치에 하나의 기념비처럼 전시를 하고 일정기간 동안 방치를 했었죠.

같은 공간인데요. 오른쪽에 보시면 화장지가 있어요. 화장실 벽면에 여분의 화장지가 가득 쌓여 있는데 그것을 꺼내와서 책이 있던 곳에 채워 넣었습니다. 그리고 왼쪽의 조그만 사진 이미지는 실제로 학생들이 다니는 복도인데요. 제가 책을 책꽂이에서 꺼내 일종의 장애물을 만들었어요. 이곳을 사용하는 학생들은 이곳을 바로 지나다니지 못하고 돌아서 가야하는 불편함을 주었던 작품입니다.

이렇게 책이 겹쳐져 있는 모습은 도서관에서 흔하게 목격하는 장면인데요. 제가 이 작품에서는 책의 텍스트들을 이용했어요. 예를 들자면, 오른쪽 그림의 맨 위에 노란 책을 보시면 트로이야라는 책 제목을 볼 수 있어요. 그 제목의 두번째 단어가 'R' 이잖아요. 그 'R' 을 시작으로 해서 수직으로 단어를 읽어 내려가다 보면 'Rubbish' 라는 단어가 쓸모없는, 쓰레기라는 뜻의 단어가 조합되는 것을 발견할 수 있습니다.

이 작품하고 이 작품은 같은 작품이었는데요. 전시 공간이 조금 특색있는 공간이었어요. 이것은 제가 '두개의 진술' 이라는 제목을 붙였는데, 하나는 제 것이고 그리고 다른 하나는 참여하는 다른 작가에게 이곳에 대한 생각들, 느낌들, 기억들을 받아서 PVC 비닐에 문자를 적어 오려낸 작품입니다. 실제 전시는 커튼처럼 걸거나 계단 위에 걸쳐놓는 방식들을 사용해서, 이곳을 찾은 관람객이 그것을 밟거나 커튼에 몸이 닿을 수 있게 설치했어요. 우리가 가진 생각들이, 물론 문자를 통해 쏟아져나왔지만, 관람객들에 의해 밟히거나 몸에 접촉되는 방식을 통해서 같이 공유했으면 좋겠다는 생각이었어요.

이 작품은 제가 런던에 머물 당시, 거주하던 집에 설치한 작품인데요. 이 공간이 특색있었던 것이, 대로변에 바로 붙어있던 집, 1층이었습니다. 아주 조그만 방이었는데요. 밤에 잘 때 마다 굉장히 불안해하며 지냈습니다. 1층에 아무런 안전장치가 없어 누구라도 마음을 먹으면 침입을 할 수 있는 위치였습니다. 그런데 이 방이라는 물리적 공간이 당시 제가 가졌던 심리적 위축 상태까지 반영이 되면서 더 불안감이 가중됐던 것 같았어요. 제 스스로를 지킬 수 있는 바리케이트를 만들어야겠다는 생각을 했어요. 그래서 창문으로 침입할 수 없도록 철사로 텍스트를 만들어 바리케이트를 만들었는데요. 텍스트의 내용은 세계인권선언문에 나온 인종, 종교, 계급 등의 구분없이 평등해야 한다는 구절을 한글로 적어서 만들었습니다.

이 작품은 작년도 것인데요, 제가 공부하던 학교에 일시적으로 사용하지 않던 공간이 있었어요. 기존의 공간을 리노베이션 하는 사이에 잠깐 비어있었는데, 저에겐 이 공간이 매력적이었어요. 학교에서는 못들어가게 해놓은 상태였는데, 학교 몰래 침입하듯이 들어갔어요. 사진 아래 보시면, 길다랗게 쌓여 있는 것이 공간에 있던 먼지들입니다. 공사가 막 끝난 상황이었기 때문에 바닥에 굉장히 많은 먼지가 쌓여 있던 상황이었어요. 그래서 제가 빗자루를 들고 가서 흙과 먼지를 다 쓸어와서 얇고 기다란 선을 만든 거에요. 여기 보시면 노란색으로 내려온 와이어가 건물의 전선이었는데 공사가 완료가 안돼 정리가 안 끝난 상태였어요. 이 와이어 높이에 맞춰 급하게 나무 지지대를 만들어서 와이어를 비추고 사진을 찍고 건물을

몰래 빠져나왔죠. 아까도 말씀드렸지만 작년 이 작업을 할 때 공간이 갖고 있는 일회성, 여기 공간이 곧 어떤 공간으로 바뀔 텐데 가변적인 공간성에 관심이 많을 때였어요.

암스테르담에 가 보면 벤치가 있어요. 이 공간은 외국인들도 많이 다니는 공간인데, 저는 벤치라는 것이 사물이기도 하지만 장소성과 공간성을 주는 묘한 기능을 하는 사물이라고 생각합니다. 이 작품은 두 개의 벤치가 있는 곳에 두 벤치를 연결할 수 있는 구조물을 만든거에요. 한 쪽에는 카라멜이 든 그릇을 놓고, 다른 한 쪽에는 꿀이 든 그릇을 저울처럼 설치를 했어요. 처음에는 카라멜이 담기다 보니 그쪽으로 저울이 기울었는데, 근처를 지나는 관광객들에게 카라멜을 먹고 가기를 권했어요. 지나던 사람들이 하나 둘씩 카라멜을 가져가면서 꿀이 담긴 쪽으로 저울이 기울게 됩니다. 그래서 몇 시간 후 그릇 안에 있던 꿀이 바닥으로 떨어지게 됩니다. 사실 저는 그 아래 한국 술을 비치했어요. 이 작품의 악세사리였는데 작년 4, 5월 부터 한국으로부터 소포를 받지 않아서 쓰지 않고 있었죠.

이 작품도 장소 특정적인 작품인데요. 친구들과 같이 쓰던 스트리트 작업실이었어요. 작업실에서 실제 사용하던 의자, 컵, 책 등의 것들을 가지고 사람들이 들락거려야 하는 문 앞에 조심스럽게 설치 했어요. 친구들이 문을 잘못 열었다가는 모든 구조가 와해되는 불편함을 줘서 작업했었습니다.

이상입니다.

최해리



It's Gonna Rain

최해리 작가는 덕성여자대학교에서 동양화과와 시각디자인과를 복수전공하고, 동대학교 미술대학원에서 동양화를 공부하였다. 2009년 〈SMOKE〉, 〈NOWHERE〉, 2008년 〈징후와 궤적〉, 2012년 〈비가 내릴 것이다〉 등의 개인전을 개최하였고, 2012년 〈A.I.R. IV〉, 〈Testing Testing 1,2,3. Exchange: Over and Over〉, 〈에필로그: 경계에 서다〉 등 다수의 단체전에 참여하였다. 2007년에는 제7회 송은미술대상에서 우수상을 수상, 2008년에는 문화예술진흥기금- 뉴스타트 프로그램, 2009 경기도 ISCP 레지던시 프로그램, 2012 SeMA 신진작가 전시지원 프로그램 등에 선정되었다.

제가 프레젠테이션 하고 싶은 것은 지난 3년 간 작업했던 것들입니다. 제가 관심있었던 것은 뮤지엄을 다니면서 느낀 것들입니다. 그곳에 전시되어 있는 것들은 우리가 아직 경험해보지 못했던 것들이고, 카테고리화 되고, 재단되어 딱딱한 진열장 안에 들어가 맥락화되어 버리는 상황이 제 눈에는 흥미로웠습니다. 이 흥미로움이 제게 자극이 되었습니다. 기존의 맥락을 파괴하고 새로운 텍스트를 쓰거나, 예를

들면 추리소설을 쓰는 것 같는 몽상을 하기도 하고 일상을 벗어나는 이상한 일들이 일어나서, 그것을 재구성하는 상상을 하다가 이것을 현실화 시켜보고 싶다는 욕망이 발동을 해서 이 프로젝트를 진행하게 되었습니다.

이 프로젝트는 우선, '비가 내릴 것이다 (It' s Gonna Rain)' 이라는 제목으로 진행되었구요. 이런 제목은 미국의 60, 70년대 공황 시기에 어떤 사이비 종교의 목사가 "세상은 망할 것이고 내일부터 비가 잔뜩 올 것이다" 라는 말을 했다고 해요. 연결을 하자면 어떤 종말론적인 이야기를 여기서 담을 수도 있구요. 이 이야기는 총 2부로 구성되어 있고, 1부에서는 18세기 조선의 화가의 그림을 볼 수 있습니다. 제가 이 전시의 또 다른 제목을 '팩션 인스톨레이션' 이라고 붙이고 있는데, 팩트와 픽션이 결합된 인스톨레이션을 만들었다고 생각하면 되겠습니다. 1부와 2부에 들어가 있는 작품들은 가상의 인물들이 만든 방주에서 발견된 작품들로써, 관람객들에게 보여주는 방식으로 유사 박물관의 형태로 진열이 되었습니다.

18세기 화가의 존재에 대해 궁금했던 것이, 제가 속해 있는 동양화라는 카테고리를 작업을 하면서 재료나 기법들이 아니라 미술사적 이야기를 풀어내고 싶었고, 그래서 역사를 다시 읽기 시작했어요. 아카데미 과정에서 배우는 누군가 이미 설정한 카테고리가 아니라, 본능적으로 제가 찾아 읽고 싶은 사람들을 다시 찾아 읽게 되었습니다. 동양화라는 기원이 조선시대의 정치적 상황이나 역사적인 이야기의 틀에 의해서 근대를 넘어서 지금까지 배우고 있는 장르나 카테고리입니다. 여러분이 아주 잘 아는 정선이라는 작가 옆에 항상 따라 나오는 심사정이라는 화가가 있는데, 항상 두번째로 호명이 되지만 여전히 아무것도 알 수 없는 작가입니다. 제가 그 인물을 추리소설의 주인공처럼 좇아가면서, 그 인물의 연대기라던지 실제 존재했던 작품들을 전부 조사해서 모사하는 방식으로 탐험하기 시작했습니다.

지금 보시는 이 작품은 프로젝트의 레퍼런스가 되었는데요. 18세기에 전혀 다른 땅에서 쓰여졌던『트리스트란 션디의 생애와 의견 』인데 트리스트란 션디라는 인물의 연대기를 이야기하는 긴 책인데요. 여기서는 그 인물이 몇 살이고 어디에 살았고, 누구와 살았는 지를 이야기하는 것이 아니라, 그 인물을 둘러싸고 벌어지는 여러가지 환경에 대해서만 이야기를 하다가 끝나는 책입니다. 이런 이야기에서 차용을 하기 시작했구요. 가상의 인물이 방주를 꾸몄기 때문에 미술사적 이야기를 가지고 볼 수 있지만, 텍스트가 필요하다면 비평 같은 것을 작성하기도 했습니다. 물론 모사나 복제를 하기도 했지만 그 과정에서 필요하다면 생산작을 만들기도 하고 그것과 관련된 또 다른 시각적 회화를 제작하기도 하는데, 이 같은 과정은『계정화정』(중국의 화보집)이라는 풍경을 그리는 법에 관한 책을 심사정이라는 사람이 굉장히 많이 베껴 그렸고 (모사라는 방법은 동양화에서 굉장히 중요한 방법이기도 하거든요.), 이전 세대의 화가들이 그렸던 것을 반복하면서 자기화시키는 방식, 현대 미술에서 차용, 패러디, 적용이 될 수도 있는 것과 맥이 닿아 있다고 생각을 했습니다. 저는 그것을 가지고 읽을 수 없는 풍경, 추상화 같은 형태로 제작을 했습니다. 요소요소를 보면 산의 모습이 보이기도 하고, 나무의 모습이 보이기도 하는 풍경을 읽을 수 없는 해체된 모습을 보실 수 있습니다. 이런 것들도 앞서 이야기했던 복제품의 형태로 보여 줄 수 있습니다. 그리고 이것은 평면으로만 보여주기 보다는 모든 것들을 설치물로 작용하고 기능하길 원했기

때문에 프레임이라던지 이런 것들 또한 작품의 일부로 이용하기 위해 노력했습니다. 그리고 이 1부의 작업을 진행하다가(가상의 방주를 만들고, 방주에 실렸던 작품을 제작했다는 것, 역사적으로 존재하는 인물을 이야기하기 시작했다는 것을 이야기하다가)보니 현실이 제 작업에 들어오는 방식을 적극적으로 반영을 하고 싶었어요.

'방주' 라는 것을 만들게 된 이유는 2011년에 있었던 후쿠시마의 쓰나미 이후에, 인간이 도저히 컨트롤할 수 없는 거대한 자연재해가 일어나면 나는 어떤 것을 실을 수 있을까, 어떤 것을 이야기할 수 있을까란 고민을 했기 때문입니다. 지금 보시는 것은 아서 클라크라는 SF작가가 이야기하는 작품 안의 문장입니다.

"우리의 임무는 그런 재난이 휩쓸고 간 후 남은 잔해를 찾아가 무슨 일이 일어났는지 재구성하고, 가능하다면 원인까지도 밝혀내는 것이었다."

라는 구절이 제 작업에서 일어났던 상황과 밀접한 관련이 있다고 생각을 했습니다.

2부로 넘어와서는 도자기들이 제작이 되는데요. 역사적 팩트를 이야기하기도 하지만 중간중간에 뜬금없는, 역사적 맥락으로 전혀 설명할 수 없는 지점들을 제작하는데요. 이것이 소격을 일으키면서 관람객들이 순서를 따라오다 순간 길을 잃기도 하고 일탈하는 경험들을 할 수 있었으면 좋겠다는 생각을 하고 제작한 것도 포함이 됩니다. 역시 2부에서 보여주는 작품들은 제 상상으로 만들어진 작품들도 있지만, 대부분은 전혀 다른 실제 공간에 존재하는 작품들을 복제했습니다. 프로젝트에서 제작했던 작품들이 50여 점이 넘는데요. 제출을 할 때는 축약본처럼 다시 재구성을 해서 짧은 이야기로 함축해서 전시를 하기도 했습니다.

이상, 작품발표를 마치겠습니다.

이혁준



Forest_Eden 18-1
Varnishing on Collage
118x180cm
2010

이혁준 작가는 중앙대학교와 동대학원에서 사진학을 전공하였다. 최근작으로는 인간의 기억에서 출발한 〈숲〉 시리즈와 그에서 파생된 〈숲 에덴〉이 있다. 2008년 KT&G 상상마당 사진가 지원 프로그램, SCOPF를 수상한 바 있으며 〈Forest_Eden〉(2010), 〈녹색기억〉(2012), 〈Forest〉(2013) 등의 개인전을 개최하였다. 2011년 고양미술창작스튜디오, 2012년 경기창작센터, 2013년 AIAV와 SPACE CAN beijing 레지던시 프로그램에 참가하였고, 현재 경기창작센터의 기획 레지던시 입주작가로 활동하고 있다. 경기도 미술관, 서울시립미술관, 국립현대미술관 미술은행 등에 작품이 소장되어 있다.

사진을 기반으로 작업하고 있고, 프레젠테이션 제목을 '인간의 재료' 라는 조금은 부담스러울 수 있는 것으로 잡았습니다. 제가 '인간이 무엇으로 이루어져 있는가.' 라는 철학적 대명제 하에서 작업을 진행하는 심각한 사람은 아니구요. 얼마전 이 PT를 준비하다가 지금까지 해왔던 작업과 지금 하고 있는 작업들에 대해 생각해보게 되었어요. 대부분 제가 작업을 할 때 스스로에 대한 반성에서 출발하는데요. 궁극적으로는

인간에 대한 관심으로 가게 되지 않을까라는 생각에서 이런 제목으로 발표를 시작하겠습니다.

처음 보여드릴 작품은 숲이라는 제목입니다. 2008년부터 진행을 했구요. 이것은 인간 내면에 가지고 있는 이미지라는 것을 구성하는 것의 중요한 정보가 시각적인 기억이 아닐까라는 생각에서 출발을 했습니다. 그래서 여기있는 이미지는 다양한 장소와 시간에 촬영된 나무, 식물, 그리고 숲들의 이미지를 컴퓨터 상에서 조합한 것입니다. 그것을 실제로 작품으로 제작하는 데는 끌로드라는 형식을 사용해서 제작했습니다. 처음에는 조금 전 보여드렸던, 세로로 짧고 가로로 긴 형태로 진행하다가 2011년부터는 프레임 형태를 바꿨습니다. 이유는 이 작업 자체가 우리가 대상이나 공간에 가지고 있는 내면의 이미지라는 것을 기반하고 있기 때문인데요. 이미지라는 것이 특정한 상황과 시점에 대한 기억이라기보다는 조각난 기억들이 쌓여 하나의 덩어리로 가지고 있는 것이 아닐까라는 생각을 하고 있습니다. 그래서 이 작업은 시리즈 전체가 하나의 이미지를 지향하고 있습니다.

그리고 두번째 작품인데요. 앞서 말씀드렸던 것처럼 이미지에 대한 것이긴 하지만, 대상 자체를 숲으로 상정해서 작업을 하다보니까 숲이나 나무를 계속 찍을 수 밖에 없었어요. 계속 촬영하고 컴퓨터 상에서 작업을 하다보니까 숲에 대한 생각을 하게 되었습니다. 이 사진들을 찍을 때 중간중간에 자꾸 거슬리는 것들이 있었습니다. 대체로 인공적인 사물들, 인간과 숲의 경계에 있었던, 실제 숲이던 공원과 같은 인공 숲이던 인간이 그 사이사이에 넣어 놓는 조형물 같은 것들이 있는데요. 그런 것들을 숲이라는 화면 안에 적극적으로 끌어들여 작업했던 시기의 작품들입니다. 저는 그런 장면들이 우리가 숲이라는 것에 가지고 있는 태도, 우리가 숲과 관계 맺는 부분들을 이야기해줄 수 있다고 생각을 했습니다. 그래서 이 작품들은 '숲과 인간의 관계'라고 이야기할 수 있겠습니다.

주로 평면 작업을 했는데요. 2011년부터 입체를 시도했습니다. 완전한 입체는 아니고 부조형식이라고 할 수 있습니다. 사실 부조작업은 사진이 가진 프레임이라는 특성을 해체 또는 부정하는 것인데 입체작업에서는 프레임이라는 특성을 작업 안에 끌어들여서 진행을 했습니다. 그리고 이것은 보통 다른 작업들이 하나의 화면에 제작을 했었는데, 이것은 여섯 개의 화면으로 제작을 했습니다. 6개의 판넬이 좌측 제일 끝부분과 우측 제일 끝부분으로 이어지게 해서 작품이 전체적으로 순환되게 만든 구조입니다.

이 작업은 제가 욕심을 좀 부렸던 것 같습니다. 하나의 작품을 열 네개의 판넬로 나눠서 제작을 했습니다. 우리의 주거 공간을 만들 때 가장 기초적인 것이 벽돌쌓기라는 것임을 보여주려고 했고요. 두 개의 작업으로 진행되고 있는데요. 서로 연결성을 가지고 있습니다. 길이가 10미터 되는 작품으로 오픈 스튜디오 때 설치를 할 계획을 가지고 있습니다.

숲에 관한 다른 시리즈입니다. 이 사진은 2011년도에 뉴욕에 있는 센트럴파크에서 작업했습니다. 그곳에서는 조금 다른 느낌을 받았습니다. 일반적으로 도시는 자연의 일부를 점유하고 조금씩 확장해 나가기 때문에 보통 자연에 둘러싸여 있는데, 맨하탄은 섬이라는 특성 때문인지 센트럴 파크라는 숲(공원)이 도시에 의해 감싸져 있는 형태라고 느껴졌습니다. 숲의 가장자리를 돌며 촬영을 했을 때 항상 그 배경에 도시와 그곳의 건물들이 보입니다. 이것이 사실 우리가 현대사회에서 지향하는 가장 발전적인

공간이 아닐까라는 생각을 해봤습니다.

그리고 이 작업은 제가 작년부터 경기창작센터에서 하고 있는데, 다른 작가들과 함께 123 프로젝트를 진행했습니다. 대부도에 있는 폐가에서 작가분들이 작품 설치를 했고, 저는 이곳에 들어와서 보고 느낀 것을 정리했습니다. 이곳은 간척지가 많아 다른 곳에 비해 역사적으로 첨예한 과거가 있습니다. 그런 이유로 토지 소유권과 사용권이 다른 지역에 비해서 미묘한 부분이 있습니다. 이런 것을 가지고 작품을 설치했습니다.

같은 시리즈인데요. 일제 강점기부터 이 지역이 아픈 역사를 가지고 있습니다. 그 흔적들을 사진으로 작업했어요. 이 작업은 창작센터를 통해 일본에 있는 AIAV라는 레지던시에 갈 기회가 주어졌는데요, 50일 정도 지내면서 작업을 했던 것입니다. 그곳은 일본국립공원 내에 위치해서 시골입니다. 하루에 버스가 6, 7 대만 운행될 정도입니다. 일본의 시골집들은 주변에서 구할 수 있는 나무들로 지어졌습니다. 제 작업 공간은 특이하게도 드레싱 룸으로 쓰던 곳이었습니다. 저는 도시에 태어나 도시에서 쭉 자라서 자연과 밀접하게 살아보질 못했습니다. 이 시기는 제 인생에서 가장 자연과 밀접하게 살았던 시기였습니다. 이곳에서 살아가는 사람들의 주거형태와 삶의 모습들도 직접적으로 자연과 밀접하다는 생각이 들었습니다. 그래서 그렇게 인간이 자연에서 재료를 얻어 집을 짓는 관계를 형상화하는 작업을 진행했습니다. 좌측은 영상작업까지 같이 진행했고, 우측은 일본사람들이 좋아하는 정원을 보고, 우리가 화장대 앞에서 몸을 가꾸는 모습과 유사하다는 생각에서 거울로 볼 수 있는 정원을 제작했습니다.

마지막으로 현재 진행하고 있는 작업인데요. 숲을 중심으로 한 작업들이 처음에는 '기억' 이라는 주제로 이루어졌다면 이제는 '소유' 라는 것을 생각하게 되었습니다. 어렸을 때는 그러지 않았는데 언제부턴가 사람을 만나고 소개받을 때, 저 사람은 얼마가 있어 무엇을 가지고 있는데 라는 식의 이야기를 많이 주고 받는 것 같고, 상대를 판단하는데 중요한 부분이 된 것 같습니다. 소유라는 것이 이제 삶에 필요한 것을 제공하는 것에 있지 않고 한 개인의 정체성을 판단하는 기준이 되어가고 있다는 생각이 들었습니다. 가장 극단적인 소유의 작업으로 보석을 가지고 진행하고 있습니다. 이는 지금까지 해온 것처럼 사진이 주가 될 것 같구요. 약간의 설치와 조각작업을 같이 진행할 생각입니다.

이상으로 발표를 마치도록 하겠습니다.

염지혜



Gray Matter
single channel video 08:47 (still image)
2011

염지혜 작가는 서울대학교 미술대학에서 서양화과를 졸업하고 센트럴세인트마틴스 미술대학교, 미술대학원, 골드스미스 런던대학교, 미술대학원 예술학과를 졸업하였다. 2009년 〈다른 아시아들〉, 〈예술의 손들〉 2012년 〈오픈 데이〉, 〈연계된 금전〉, 〈순회된 사람들〉 등의 단체전에 참여하였다. 2006년에는 'EMAF Media Festival' 에서 대상을 수상하였다.

제 작업의 전체적인 그림을 그릴 수 있도록 제 관심사와 주로 해왔던 것 위주로 말씀드리겠습니다.

제 관심은 GLOBE, 지구 혹은 세계 각국에서 과거에 어떤 일이 벌어졌고, 현재 어떤 영향을 미치며, 또 이것이 지금 여기 어떤 연결성과 관계성을 가지는지 끊임없이 관심을 가졌습니다. 저는 여행을 적극적으로 하나의 리서치 방식으로 이용했습니다. 여행이라는 것이 육체적 이동일 수도 있지만, 하나의 유목민의 사고를 포함한 다양하고 다의적인 의미의 여행을 이용했습니다.

여행을 선택한 장소는 특정한 나라일 수도, 대륙 전체일 수도 있습니다. 그것은 제 감정 상태나 지식의 정도, 혹은 세계화의 반영, 단순한 호기심에 따라 여행하기도 하고 리서치를 위해 하기도 하였습니다. 예를 들면, 2007년도에 이디오피아를 갔는데 그 이유는 '이디오피아 사운드 라이크 유토피아' 에서 유토피아를 그리면서 갔는데 실제로는 납치를 당한다던지, 아이슬란드를 갔는데 당시 제 감정 상태가 '아이솔레이션' 이라서 '아이솔란드' 라는 섬을 만들어 탐험을 한다던지, 웨스트 아프리카에 있는 가나라는 나라는 한국의 '가나 초콜렛' 한 박스를 가지고 가서 초콜렛의 기원을 찾는다던지 하는 식으로 여행과 장소를 이용했습니다. 어떤 경우는 아예 픽셔널한 스토리를 만들어서 이런 아이디어를 테스트하는 공간으로 사용하기도 하였습니다.

여러분이 보시다시피 매체 자체는 다양하게 시도했구요. 그런데 그것이 하나의 기록가적이거나 반응가적이거나, 수집가적이라기보다는 예술가적 상상력이 다소 엉뚱한 것들에 의해 세계를 이해하고 소통하는 데 있어 하나의 층을 제공하는 작업을 지속해왔습니다. 영상 작업 경우, 오른편 아래에 있는 독특한 설치를 통해 보여주었고 드로잉이나 판화, 글쓰기나 퍼포먼스를 하기도 하구요. 그리고 장소 특이성에 관련된 작업, 예를들어 콜롬비아의 경우 'Crack Crack Crack' 이라는 제목의 작업인데 crack이 코카인이라는 마약을 의미합니다. 콜롬비아의 경우 마약문제가 매우 심각한데, 실제 길에서 마약을 구매해서 크렉이 나오는 곳에 메꿈으로써 작업한 것입니다.

이런 경우 팔레스타인과 이스라엘 사이의 벽에

대한 고찰을 하기도하고, 어떤 경우는 중동문제 혹은 아프리카의 기아문제를 관심으로 장소 특이성을 중심으로 작업해왔습니다. 동시에, 인간으로서 가질 수밖에 없는 보편성, 그리고 세계 속의 연결성에 대해서도 지속적으로 작업해왔습니다. 지루하실까봐 짧은 영상물을 보여드리고 마치도록 하겠습니다.

감사합니다.

ALAN BUTLER
아일랜드



installation view_Internet uber Alles
Rua Red Gallery
Dublin
2012

앨런 버틀러는 1981년 더블린 출생으로, 더블린에 있는 국립디자인예술대학에서 뉴 미디어아트를 전공하고 2005년에서 2007년 사이에 몬스터트럭 갤러리(Monster Truck Gallery)의 공동 설립자로서 다양한 기획전과 개인전을 기획하였다. 2007년에 큐레토리얼 프로젝트에 참여하면서 더블린을 떠나 2008년과 2009년 사이에는 싱가포르에 있는 라살대학(Lasalle Collage of the Art)에서 학업을 마쳤다. 싱가포르에서 보냈던 시간들이 최근 앨런 버틀러의 작업에 가장 큰 영향을 미치고 있다. 현재, 금천예술공장에서 진행하는 국제 레지던시 프로그램의 입주작가로 있다.

제 작품은 주로 갤러리에 전시된 작품입니다. 시간 상 작품 위주로 보여주면서 설명을 하겠습니다. 90년 대 중반부터 미술을 시작하면서 관심을 가지게 되었고, 미술 학교를 다니면서 작품 활동을 했는데, 주로 인터넷 관련 작품들은 선보이기 시작했어요. 인터넷이 가지고 있는 장점, 테크놀러지의 확장이라는 가능성과 함께 지난 4, 5, 6년 동안 작품을 했었습니다. 특히 인터넷이 가지고 있는 실망감으로 많이 작업을 했습니다. 제가 가진 인터넷의 문제점은, 모든 사람들이 똑같은 정보를 얻을 수밖에 없다는

것을 문제점으로 삼았습니다. 물론 인터넷으로 인해 새로운 세계가 펼쳐지긴 하지만 너무 순진한 것이 아닌가, 인터넷이 가지고 있는 장점은 오히려 거짓으로 볼 수 있지 않을까요. 인터넷이 어떻게 보면 우리에게 자유를 가져다 준다고들 하지만, 제 작품에서는 그것은 거짓말이라는 생각으로 작업을 했다. 왜냐하면, 예를 들어 페이스북 같은 경우 많은 사람들에게 즐거움과 자유를 주었다. 그것은 공짜라고 생각하지만, 회사를 통해 운영되고 있고 회사를 통해 관리가 되기 때문에 사용자는 그것의 운영을 도와주는 사람이기도 하다. 그렇기 때문에 인터넷이 가져다 주는 편안함은 순진한 생각이다. 인터넷의 시작, 컴퓨터의 전원을 켜는 시점을 시작으로 작업을 진행해 나갔습니다. 이렇게 인터넷을 주제로 작업을 하다보니 사람들이 나를 넷 아티스트라 칭한다. 하지만 그것은 하나의 정치적인 이름일 뿐이란 생각이다. 특별히 기계적인 방법을 사용하지 않고, 유투브 같은, 사람들이 많이 사용하는 매체를 이용해 작업한다. 그 작품을 통해, 우리가 가지고 있는 인터넷을 통한 자유의 문제점들, 예를 들어 인터넷에서 어떤 곳에 가입할 때 개인 정보가 어딘가에서 사용되는 지, 그리고 우리가 모르는 정보들이 인터넷 상에서 이용되고 있는 지에 대해서 문제점을 알리고 싶었습니다.

보시는 바와 같은 작업을 하는데, 이런 작업 방식은 여기 앞에 보이는 로고에 아이콘 성분으로 흡수되는 종이와 물감을 사용해서 테두리를 끊임 없이 싸고 싸는 방식으로 짧게는 15시간 길게는 100시간 가깝게 혹은 세 달 씩이나 걸리기도 하는데, 이런 식으로 무념무상으로 계속 하는 이유는 이와 같은 방법이 인터넷을 사용하는 것과 동일하다고 생각하기 때문이다. 우리가 보통 인터넷을 사용할 때 끊임없이 무엇을 보지만, 어떤 것을 보고 있는 지도 모르고 클릭만 하고, 그게 어떤 정보를 담고 있는 지에 대해 생각하지 않고 사용하는 것에 대한 개념을 보여주고자 했던 것입니다.

이것은 설치작품입니다. 벽에 스티커 같은 것을 부착해 완성한 것인데, 우리가 인터넷을 사용했을때 사람들이 많이 사용하는 단어가 검색어로 뜨고, 거기에 정치적인 것이 섞여 있게 됩니다. 그런데 구글이 2010년에 검색활동을 개인 중심으로 바꾸면서 자기의 시점으로(개인적인 관심과 시선으로) 인터넷을 바라보고, 자신이 검색했을 때 떠오르는 이미지나 글귀들을 사용해 작품 활동을 했다.

이 작업 또한 스티커같이 횟수를 갖는 재료를 가지고 만든 작품입니다. 이렇게 평면적인 것을 사용하는 이유는 우리가 평소 사용하는 컴퓨터나 인터넷 화면도 평면적인, 모든 일상의 일들이 평면적인 화면에서 일어나기 때문에 그러한 것을 비유하여 이런 작품을 만들었습니다. 그리고 색감이 계속 반복이 되는 게 눈에 환각이 일어나는 것처럼 보이게 만들었습니다. 그리고 컴퓨터 화면의 아이콘처럼 보이는 것을 사용해 작품에 넣었습니다.

그래서 이같은 작품들을 볼 때, 인터넷에 정보들이 무수히 많다보니까 없어지는 정보들도 많습니다. 그래서 없어져가는, 사람들이 잘 알지 못하는 정보들을 모아서 자신만의 큐레이팅을 하게 되는 것이죠. 여기에 보시는 것은 뉴욕의 한 교외에 나타난 신문기사인데, 인터넷에 나타난 기사화, 잡지화를 이야기하고 있는 기사를 이용해 작품을 만든 것입니다.

인터넷에는 너무 많은 내용들이 있기 때문에, 20세기에 인터넷이 시작되고 우리 세대에 맞는 주제들로 작업을 합니다. 지금 여기 보시는 것은 1930년대에 듀퐁이라는 화학회사가 나왔을

때입니다. 이 회사가 나왔을 당시 '이것이 우리의 삶을 바르게 할 것이다' 라는 광고를 했었어요. 그런 슬로건 등을 사용해서 라이트 박스를 만드는 겁니다. 이런 식으로 구글이나 인터넷에서 사용되는 로고나 슬로건 등을 사용해서 만든 작품입니다.

이 작품들은 음향 효과로 이루어졌습니다. 앞에서 드럼을 치면 그 효과가 나타나게 됩니다. 그 드럼은 피자 상자를 재료로 했습니다. 왜냐하면 젊은 사람들이 주로 인터넷을 사용할 때, 피자 사진같은 자신이 먹는 것을 찍어 올리는 용도로 사용하기 때문에 그런 것을 비판하는 의도를 담고 있습니다.

특히 이 작품은 미국의 보안팀에서 나타나는 단어들을 사용한 것입니다. 인터넷에 이 단어들을 입력했을 때 보안상의 문제가 되는 것들을 모아 놓고 실제 이슈가 되었던 사람의 이미지를 함께 넣어 작업을 했습니다.

제가 앞으로 하고 싶은 것은 20세기부터 인터넷이 시작된 역사를 정리하는 작업입니다. 특히 한국에서는 매스미디어가 (티비, 광고, 라디오에서 들리는 역사를) 해방 이후부터 지금까지 한국에 어떤 영향을 미치고 있는 지에 대해 연구를 계속하고 싶습니다. 지금 보시는 것은 제가 제작한 작품의 일부인데요. 이를 앞으로 하나의 영상 클립으로 만들어 한국의 드라마 등의 미디어에서 보여지는 특정한 이미지들을 모아 이야기를 꾸며보고 싶습니다.

이만 마치겠습니다.

TAMÁS SZVET
헝가리



Case study
concept wooden box 20x12
5x50cm
2012

토마스 스츠벳은 1982년 헝가리의 기울라 (Gyula)에서 태어나 부다페스트에 있는 헝가리안대학에서 순수예술을 전공했다. 이후 네덜란드의 암스테르담대학에서 미디어스터디와 게리트리트벨트아카데미에서 순수예술을 전공했다. 2009년 헝가리로 다시 귀국한 그는 헝가리안대학에서 자유예술 프로그램으로 박사를 취득했다. 6회의 개인전과 네덜란드, 영국, 루마니아, 오스트리아, 핀란드 등지에서 다수의 단체전에 참여하였다. 조각와 설치를 기반으로 작업하고 있는 그는 다층적인 관심사를 표출하고 있는 작가이다. 특별히 그는 최근의 과학기술의 발명에 관심을 가지고 있는데, 이와 같은 과학적 혁신 기술들을 사회비판적인 형식이거나 실험적인 예술작업의 방식으로 활용하고 있다. 과학기술과 예술의 결합이 그의 핵심 주제라고 할 수 있다. 작가는 기술적 혁신을 에너지와 공중부양, 환상, 현실과 비현실, 그리고 그 거짓말 사이에 있는 얇은 베일에 자신의 관심을 연결시킨다. 그의 작업에서 오브제들과 설치는 개념적으로 나타난다. 그리고 기술적 적용을 통해서 예술이론적인 질문들에 대한 답을 찾기 위해 노력한다. 따라서 토마스

스츠벳의 작업에서 리서치는 가장 기초적인 것이 된다. 대표적인 프로젝트 카리나 코토바가 기획한 〈케이스 스터디(Case Study)〉(2012), 〈증가된 메모리(Augmented Memory)〉(2012), 〈탈 물질(Without Material)〉(2008–2011), 〈예술과 공중부양 프로젝트〉(2006–2008)등이 있다. 현재는 난지창작스튜디오의 입주작가로 있다.

발표를 시작하기 전에 간단한 제 소개를 하겠습니다. 유럽에서 활동을 하면서 다양한 교육을 받았습니다. 배우는 즐거움이 있어 항상 이렇게 노력을 하고 있습니다. 왼쪽에 올라간 명칭은 다녔던 학교들이고 아래는 레지던시를 다녔던 기관의 이름들입니다. 시작한 지는 2년 정도 되었습니다.

작업 방식을 간단하게 소개하자면, 간단한 개념이나 질문들을 가지고 복잡하고 다양한 질문들에 미술적으로 답하기 위한 작업을 합니다. 특히 답하기 위한 이미지화 과정에 많은 테크놀로지를 사용하고 있습니다. 여기 보이는 단어들, 주제들은 제가 가장 관심있어 하는 것들입니다.

저의 가장 큰 관심은 '예술과 과학의 융합' 입니다. 지금 보는 작품은 'Augmented Memory' 짜맞춰진, 만들어진 기억이라는 뜻을 가지고 있는데요. 한 공간이 가지고 있는 어떤 특정한 기억들을 합쳐서 한 공간에서 보여주는 것입니다. 여기서 코드 같은 것을 보실 수 있는데, 가상의 공간을 현실로 만들어 내는 것입니다. 테크놀로지가 우리의 시각, 시점까지 달라지게 하는 힘이 있다는 것에 관심을 갖고 있습니다.

특별히 부다페스트에 있는 라파엘의 벽화 같은 것을 보여주는 아름다운 미술관이라는 인간이 가진 공간의 역사를 작품으로 보여주고 있습니다. 처음에 이 방을 헝가리의 화가였던 알라우 스트로우벨이 스튜디오로 사용했습니다. 그래서 왼쪽에서 보는 이미지는 스튜디오로 썼던 공간이 전에 어땠는지를 보여주는 것입니다. 사람들이 이곳에 올 때마다, 지금은 이곳이 화이트 큐브라는 미술관일지라도 20세기 초반에는 이 공간이 각종 소품들로 채워진 작가의 개인 공간이었다는 것을 기억하고 있다는게 흥미롭다고 생각해 보여주게 되었습니다. 화면은 360도 계속 돌아가고 방 안 곳곳에 이 처럼 코드들이 찍혀 있습니다. 이 코드를 찍으면 현재 보여주는 방의 과거 모습이 보이는 것입니다. 따라서 보는 이로 하여금 과거와 현재를 함께, 동시에 볼 수 있게 한 작품입니다.

제 두번째 작품은 중력과 부력에 대한 것입니다. 그전에, 같은 주제를 시도했으나 실패한 티모어 길티에 대한 오마주로 시작하게 되었습니다. 지금 보는 것처럼 강력한 자석의 자기장을 이용해 작품을 만들었습니다. 이것이 총 5년 걸렸습니다. 무엇보다 이것을 개념으로부터 실현해냈다는 것에 의미를 두고 있습니다. 이것보다 조금 더 복잡한 작품을 만들고 싶었는데 아직까지는 헝가리에서 고전적인 작품들이 많습니다. 저는 졸업 작품에서 당시의 관행을 벗어난, 조금 놀랄만한 세계를 만들었다고 발표하며 작품을 선보였습니다. 매우 복잡하고 설명하기 어려운 영상들을 담았습니다. 재미있는 부분은 이것이 떠있는 상태라 계속 움직인다는 점입니다. 여기서 나의 실수는 이것이 멈추지 않고 계속 돌고 있다는 것입니다.

마지막 작품은 'Case Study' 입니다. 나는 어떤 곳을 방문할 때 그 공간의 사람들, 큐레이터나 작가에게 공간에 대한 질문을 합니다. 그리고 그 질문에 대한 답들을 이미지화 시키려고 노력을 합니다. 이 작품은 레지던시에 있을 때 제작한 것입니다. 이 작품은 프라하에 있을 때 제작한 것입니다. 당시에 던졌던 질문은, 여러분이 보는

객관적인 입장에서 작가의 역할은 무엇인가? 였습니다. 이에 대한 답을 총 5가지로 정리를 해서 나무박스에다 이미지화를 시켰습니다. 이 박스는 미술관이 작품을 보관할 때 사용하는 것을 썼습니다.

또 다른 대답은 사람들의 대인 관계라는 것이었습니다. 지금 유럽에서는 대인관계가 작가들 뿐아니라 정치적 관계에 있어서도 이야기가 많이 나오는 주제였기 때문에 이를 이용해 작품을 만들었습니다. 프랑스에 갔을 때도 사람들에게 현대 작가란 어떻게 보이는지 물어보았습니다. 대답이 매우 시적이었습니다. 이를 가지고 박스를 사용해 형상화시킨 작품입니다.

지금은 난지에서 창작 활동을 하고 있고, 미술관에 갔을 때 사람들에게 묻곤합니다. 여기 미술관에 무엇을 보러 오는지, 왜 오는지... 이런 질문을 하면서 작품활동을 하는 것은 개인적으로 리서치하는 한 방법이기도 하지만 이를 통해 형상화하는 작업을 계속 하고 있습니다.

감사합니다.

JAROSLAV VERGA
체코



DE-ARCHITECTURALIZATION I-IV
5 videos, prints, drawings
2010

야로슬라브 바르가는 1982년 트래비소브에서 태어나 프레소브(Presov)대학의 인문자연과학대학의 예술학부를 졸업한 후, 폴란드의 와로클라우(Wroclaw)아카데미에서 그리고 미국의 슬리퍼리록대학에서 순수예술을 전공하였다. 브라티슬라바(Bratislava) 순수예술&디자인 아카데미에서 박사과정을 밟았으며, 2011년에는 오스트리아 비인의 비엔나 순수예술아카데미에서 박사연구를 위한 장학금으로 연구프로젝트를 수행하였다. 2009년부터 체코와 미국, 오스트리아, 러시아와 폴란드에서 레지던시 프로그램에 참여하였다. 그는 도시공간을 기반으로 작업하고 있다. 두 개의 도시에 관심이 많은데, 그 중 하나는 자신을 둘러싼 실제 하는 도시이고 다른 하나는 작가의 상상으로 만들어진 도시이다. 실제와 허구 사이에서 발생하는 차이를 그는 물질화, 표현화, 시각화 한다. 그에게 있어서 예술은 '보이고 형상화된' 것과 '재현된' 것의 두 요소의 차이가 만들어 내고 있는 것들을 포착하는 도구이다. 현재는 창동스튜디오의 입주작가로 있다.

제 작품들을 소개하기 전에 이 이미지를 보여드리겠습니다. 앞으로 활동할 작품의

컨셉들을 보여주는 아바타 같은 작품입니다. 이 작품은 원래 사진입니다. 8년 동안 다녔던 초등학교의 모습인데, 제가 대학교를 다니고 사회에 나갔을 때는 항상 오늘 무슨 일이 있었는지, 지금 일어나는 일들에 관심이 있었습니다. 하지만 스스로를 되돌아 봤을 때 무언가 과거와 다른 이야기들이 펼쳐져 있었습니다. 고향에 내려갔을 때 아버지로부터 내 모교가 철거가 된다는 말을 듣고 가 보았습니다. 보시는 사진처럼 아무런 작업없이 사진만을 찍어왔습니다. 이 장면을 처음 봤을 때 기분이 묘했습니다. 이곳에선 교육이라는 것이 사라지고, 나의 추억 또한 사라지게 되었는데, 이를 그냥 사라지게 둘 것인지 다시 생각해내서 바꿀 것인지 고민했습니다. 변하고 가꾸는 것을 통해 달라지는 자기 주변의 모습, 기억. 지금 사진에 보이는 공간은 더이상 존재하지 않습니다. 새로운 슈퍼마켓이 들어섰습니다.

내가 작가로써 이런 변화들을 생각했을 때 과거로 돌아가지 않는다고 생각했습니다. 그리고 미래로 나가서 새로운 세계나 새로운 비전을 창조하지 않겠다고 생각했습니다. 여기서 저는 '미래로 돌아가는' 것을 표현하고 싶었습니다.

지금 보는 이미지는 서울 온 지 이틀만에 국립박물관에 갔을 때 본 작품들입니다. 이런 전시물들을 통해 고고학자들은 역사를 다시 생각하려고 하고, 기억해 내려고 합니다. 그런데 사실 작가들은 매우 창의적인 사람들이기 때문에 역사를 작품을 통해 다시 돌아본다는 것은 어려운 일이라는 생각입니다. 왜냐하면 창조적인 상상력을 동원하고 있기 때문에 사물과 역사를 정확히 해석하는 것은 어려운 일이 아닌가 하는 것이죠. 그래서 이 작품을 통해 역사가 어떠했다는 것을 말하기보다 앞으로 이 작품이 어떻게 읽혀질 것인가를 이야기하는 것이고, 이는 과거에 읽혀졌던 의미와는 다르지 않을까라는 생각입니다.

이제 제가 참여했던 프로젝트를 보여드리겠습니다. 이 마을은 프라하에서 40킬로미터 정도 떨어진 미우차라는 마을입니다. 그 마을은 100년 전부터 군인들이 생활하던 곳이었습니다. 오스트리아, 독일, 나치의 군인들이 머물거나 지나갔는데 1989년도 베를린 장벽이 무너지면서 이곳의 군인들도 빠져나갔습니다. 그래서 유령도시처럼 텅 비어 버렸습니다. 이 묘지 이미지는 많은 종교인들이 한 곳에 묻혀있는 역사를 보여줍니다. 이 건물은 그 아파트에 달린 건물입니다. 시에서 컨퍼런스를 열어 이미 만들어진 아파트에 어떤 새로운 것을 보여 줄 수 있을까 고민을 했습니다. 저는 아파트 벽에 붙은 페인트 조각들을 가지고와 새로운 벽면을 창조했습니다. 작은 조각들이 떨어져 나가고 이를 재조립하는 과정에서 한 공간을 표현하는 것이 쉽지 않다는 것을 느꼈습니다. 이 작업에서 공간을 다시 재현한다는 것은 실패했다고 말할 수 있을지 모릅니다. 왜냐하면 페인트 조각들을 다시 붙이는 것은 쉽지 않은 일이었으니까요. 하지만 화이트큐브 안에서 이야기 하고 싶었던 것은, 벽은 어떤 사건이 일어났을 때 항상 그 주위를 둘러싸고 있다는 것입니다. '사람들이 빠져나가고 나면 그 사건을 담아내는 것은 벽이다' 라는 것에 주목했습니다. 벽이 이야기꾼이 되어 사건이나 역사를 이야기합니다. 벽면의 페인트 조각을 갤러리로 가져와 붙여놨는데 아직 벽이 있던 그곳에는 공간이 남아 있습니다. 그래서 하얀색으로 채워지지 않은 곳은 그 마을에 남아 있는 것이죠. 사람들은 어떤 과거의 부분을 가져와 미래에 보여 줄 것인지 선택할 수 있는 것입니다.

지금 보시는 공간은 군 비행장으로 사용됐던 곳입니다. 이 공간을 어떻게 사용할 수 있을까

1년 간 고민하다가 지역 주민들과 이야기를 했을 때, 자신이 이 곳에 살지 않았다는 배경과 군이 예전에 있었던 것에 주목했습니다. 2009년에 빌리지라는 공원에서 군인들을 보고 구호를 정했는데 이것의 뜻은 '예술이란 무엇인가' 입니다. 아까 보신 게 과거 이미지라면 지금 보는 것은 최근에 재현해낸 것입니다. 공간도 달라지고 그곳에 서있는 사람도 달라졌지만, 그래도 통하는 것은 '예술이란 무엇인가' 라는 표어인 것입니다. 그 단어를 통해서 과거와 현재가 이어지고 있고 아이들로 채움으로써 앞으로 이 공간을 사용할 어린이들, 즉 미래를 나타내고 있는 작품입니다. 이 이미지는 학생들이 같이 토론을 했던 것입니다. 많은 비디오를 보여드리고 싶지만 시간 관계상 그렇게 하지는 못하겠습니다. 인터넷을 통해 관련 동영상을 볼 수 있습니다.

지금 보는 이미지는 체코 프라하에서 작업했던 것입니다. 여기 도서관에서 재현한 방식을 설명드리면, 우선 여기 진열된 책들은 제목이 없습니다. 제목이 없는 책들로 공간을 채웠습니다. 아무것도 하지 않고 하얀 책들 사이에 마커와 펜을 두고 관람객들이 들어왔들 때 채우도록 했습니다. 관람객들은 자기가 들고 있던 책의 제목이나 쓰고 싶었던 책의 제목을 만들어 내기 시작했습니다. 그리고 4개월이 지나서야 텅 비었던 책 표지에 제목들이 다 생겼습니다. 모두 2만 여개의 제목들이었습니다. 이미 출판된 책의 제목들이나 출판되지 않은 책의 제목들이 있었습니다. 이렇게 만들어진 도서관은, 아까도 말씀드렸다시피, 사라진 도서관이 되었습니다. 하지만 이렇게 만들어진 도서관은 특정한 시기에 만들어졌다는 의미가 큽니다. 만일 이렇게 텅 빈 제목들의 책으로 이루어진 도서관이 한국으로 왔다면 한국의 정치적 시점과 한국인의 개인적 관심사가 다르기 때문에 또 다른 새로운 도서관이 생길 것입니다. 재미있었던 것은, 당시 슬로바키아에서는 정치적인 불륜사건이 있었는데 그에 관한 책이 시중에 출판되기 이전에 같은 제목이 누군가에 의해 도서관에서 책에 쓰였습니다. 미래를 현장에서 직접 볼 수 있었던 사건이었습니다.

네, 이상 마치겠습니다.

JURAJ GÁBOR
슬로바키아



Small levitating object–Edmund
chipboard, metal construction,
steel wire ropes, anchors, polystyrene
250x183x68cm, 2012

유라이 가보는 브라티슬라바 예술디자인 아카데미에서 인터미디어와 멀티미디어 전공으로 석사학위를 받았으며, 2012년 제6회 즐린젊은작가상에서 이고르 카르니상을 수상하였다. 최근 루체네츠의 노보흐라트미술관, 니트라의 공공 장소, 루체네츠 문화의 집, 브라티슬라바의 CC 센트룸 등에서 개인전을 개최하였다. 또한 루체네츠의 노보흐라트미술관, 마르틴에 위치한 투리엑갤러리 등에서 열린 단체전에 참가하였다. 유라이 가보는 선택된 매체나 시각적인 재료를 부차적인 것으로 보고 개념을 강조하며 인터미디어가 지닌 장르 교차적인 측면에 주목한다.이에 드로잉, 조각, 오브제, 설치, 회화, 퍼포먼스 그리고 비디오아트 등을 폭넓게 다룬다. 최근 작업은 넓은 의미에서의 다양한 '공간' 들을 수반하는데, 작가는 이를 통해 작품이 창조되는 과정과 그것이 놓인 환경과의 관계를 실험한다. 또한 유라이 가보는 어떤 특수한 환경적 문맥 속에서 작업이 제작되었는지, 누가 후원 혹은 주문하였는지, 소장가는 누구이며 그에 따라 어떤 가치가 부여되었는지 연구한다. 그의 작품에서 시간, 퍼포먼스, 지속성, 리듬, 수행성, 기록성, 기억, 장소특정적인 문맥의 개념은 핵심적인 역할을 담당한다. 작가는 인지하고, 관찰하며, 신체를 학습하는 도구로써 이용하는 인간의 능력에 대해 탐구한다.

저의 관심은 도시를 벗어난 자연, 외진 곳입니다. 이것은 슬로바키아 중심에 있는 광산을 페인팅 작품으로 그렸습니다. 제가 그린 작품은 아니구요. 저는 이 그림에 나온 같은 장소에 가서 달라진 모습, 빌딩이 들어서고 발전이 되어가는 오늘날의 모습을 사진으로 찍었습니다. 똑같은 공간에 의도적으로 (사물의 배치를 통해) 어떤 상황을 만들어 냈습니다. 작품의 이름을 '컨트롤 데이 (Control Day)' 라고 했습니다. 자연이 있었던 공간을 자신의 의도대로 변화를 시키고 설치한 것을 뜻합니다. 도시 입구에 설치된, 도시에 대한 설명이 나오는 안내판에 페인팅한 작품을 걸어 놓았습니다.

이 사진은 집에서 찾은 건데요, 아버지가 겨울에 벌판으로 나가는 모습입니다. 도시에서 벗어난 외딴 곳에서 레지던시를 하고 있었습니다. 2개월 동안이었는데 그 곳에서 작업한 스케치입니다. 들어올리는 것, 사물을 띄우는 것을 시각적으로 도면을 그리기 시작했습니다. 실현된 것이 아니라 공중으로 띄우는 것을 상상해 도면을 만들었습니다. 다음, 이미지는 좀전에 보셨던 스케치를 직접 만들어 자연에 함께 있는 사진을 찍은 것입니다. 어떻게 보면 건축적으로 보일 수 있고, 아니면 내 몸의 일부분(이 하얀 큐브가 내 눈과) 같다고 생각할 수도 있습니다. 가까이 봤을 때는 입체적으로 보일 수 있겠지만 멀리서 봤을 땐 하나의 덩어리로 표현하게 된 거죠.

이 공간 안에는 제 개인 스튜디오를 만들었습니다. 겨울에는 너무 추워 살기 위한 조치였습니다. 이 오브젝트 안에는 볼 수 있는 공간을 만드는 거죠. 구멍은 액자의 프레임처럼 만들어서 비디오

촬영을 한 것입니다. 매우 오래된 파나소닉 기기를 가지고 작업해서 촬영 시간이 제한적일(약 1시간) 수밖에 없었습니다. 이 카메라를 바깥을 내다보는 나의 눈처럼 생각했습니다. 카메라에 담긴 자연의 모습은 19세기 풍경화 같은 인상을 줍니다. 나는 이 작품을 통해, 사람들은 그림을 통해 자연을 보는 것이 아니라 실제 바깥에 있는 자연 그대로를 느껴야 한다고 말하고 싶었습니다.

2011년에 프로젝트를 마치긴 했지만 다른 이름으로 계속 진행하는 프로젝트입니다. 이름은 '오픈 픽쳐 갤러리' 라고 하는데요, 그 상자 안에서 계속 땅위의 표면의 상쇄를 담아내는 작업을 꾸준히 하고 있습니다. 이 사진은 창동스튜디오에서 둘째날 찍은 것입니다. 이전에 자연스러운 것과 대조되는 관광객의 모습을 찍었습니다. 이 사진 안에는 아시아에 처음 온 사람으로서 낯선 자신의 모습, 놀란 모습, 반가워 하는 모습을 찍었습니다. 앞으로의 관심있는 분야는, 유럽과 동양의 다른 점을 보고 싶습니다. 옛날 수채화에 나타난 자연의 모습을 지금 우리는 어떻게 보고 있는지, 그 안에 담긴 이야기들, 기억, 추억들을 다루고 싶습니다.

이 작품은 길거리를 지나다 쓰레기로 버려진 작품을 주워다 스튜디오로 옮겨 온 것입니다. 재미있는 것은, 어떤 미술관에서는 사람들이 그 그림을 돈을 내고 하루종일 연구하고 보고 있는데 여기서는 자신의 스튜디오에서 똑같이 할 수 있다는 점입니다. 이것을 처음 봤을 때 제가 평소에 보던 것에 비해 풍경화의 길이가 길다고 생각했습니다. 세로나 가로가 길게 펼쳐진 그림을 보고 동양은 또 다르게 이야기를 하려는 스토리텔링이 보이는 것 같았습니다.

이 작품은 제가 작가로서 작품을 바라보는 것과 관람객의 입장에서 보는 것인데요. 이전의 작품들이 제작된 큐브 안에서 카메라를 통해 자연만 보이고 제 모습이 보이지 않았다면, 이것은 제가 이 풍경들 안에서 하나의 사람으로서, 하지만 작가이거나 여행객이거나 한 이중적인 모습을 찍은 것입니다.

이 이미지는 작업과정을 보여주는 것입니다. 사진을 찍고 영상을 찍었던 장비는 영상 프로젝터에 연결이 되어 똑같은 것을 보여주는 데 사용되고 있습니다. 이는 우리가 이미지를 프린트하고 복사하듯이 찍어낸 이미지를 다시 영상으로 찍어 보여주는 의미입니다. 다시 반복, 다시 복사되는 것은 제한이 있다고 생각합니다. 이상 마치겠습니다.

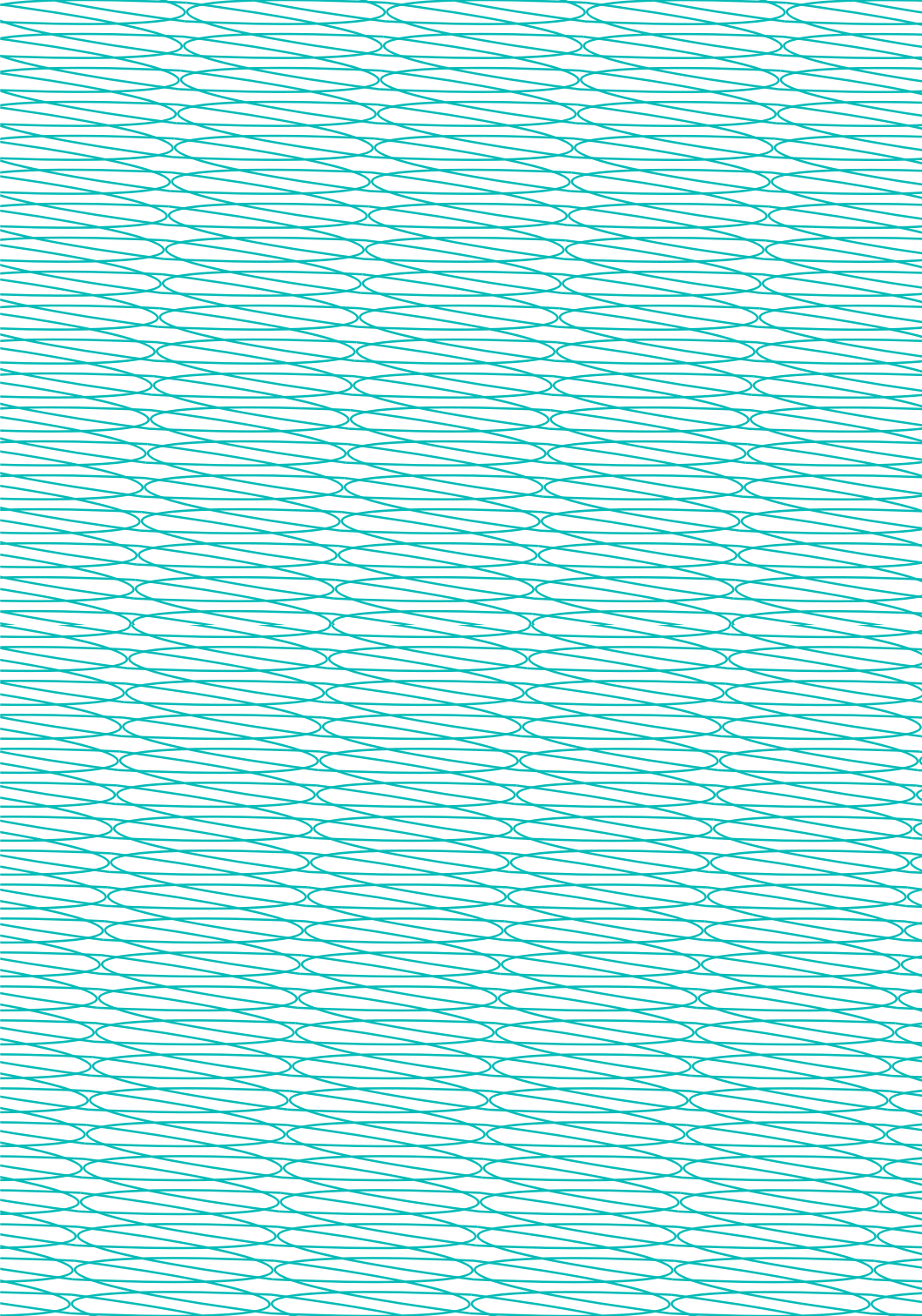
감사합니다.

2013 예술로 가로지르기 섬머아카데미
(결과 자료집)

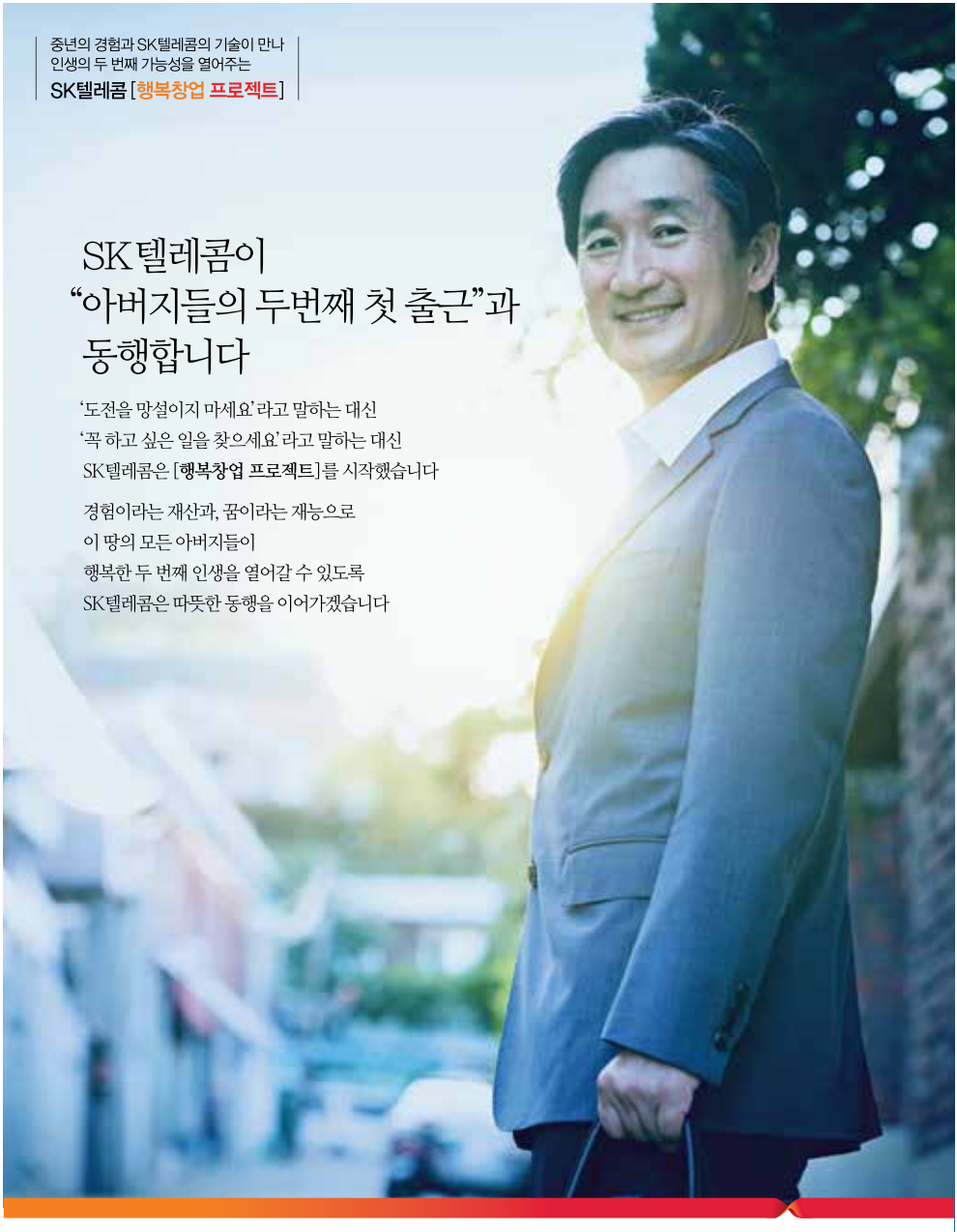
펴낸날	2013년 12월 17일
펴낸이	엄기영
책임편집	백기영
편집	이 헌, 이혜진
녹취	곽윤주, 한믿음, 정지윤
디자인	커넥션이드(www.erabook.com)
사진	박준식
동영상	포도포도넷(podopodo.net), 전 룡, 양희성
e-BOOK 제작	커넥션이드(www.erabook.com)
펴낸곳	경기문화재단
주소	경기문화재단 442-835 경기도 수원시 팔달구 인계로 178 (인계동 1116-1)
전화	031-231-7263
팩스	031-236-0283
홈페이지	www.ggcf.or.kr
ISBN	978-89-999-0012-9 03040

이 도서의 국립중앙도서관 출판시도서목록(CIP)은 e-CIP홈페이지(http://www.nl.go.kr/ecip)와
국가자료공동목록시스템 (http://www.nl.go.kr/kolisnet)에서 이용하실 수 있습니다.
(CIP제어번호: CIP2013027165)

DESIGN BY CONNECTIONID crossmedia art publishing



중년의 경험과 SK텔레콤의 기술이 만나
인생의 두 번째 가능성을 열어주는
SK텔레콤 [행복창업 프로젝트]



SK텔레콤이 "아버지들의 두번째 첫 출근"과 동행합니다

'도전을 망설이지 마세요'라고 말하는 대신
'꼭 하고 싶은 일을 찾으세요'라고 말하는 대신
SK텔레콤은 [**행복창업 프로젝트**]를 시작했습니다

경험이라는 재산과, 꿈이라는 재능으로
이 땅의 모든 아버지들이
행복한 두 번째 인생을 열어갈 수 있도록
SK텔레콤은 따뜻한 동행을 이어가겠습니다

행복동행

ICT융합으로 동반성장을 강화하고
창조경제에 기여하겠다는
SK텔레콤의 신념을 담아낸
새로운 실천계획입니다

누구나의 가능성으로 가능성의 릴레이 | SK telecom

ISBN 978-89-999-0012-9

9 788999 900129

03040