

## 기계비평가 이영준

VS

## 작가 최우람

이영준(이하 '이'): 최우람씨의 작품들은 제작이 매우 힘들고 까다로워 보입니다. 전시에 출품된 모든 작품들이 그렇지만 그 중에서도 특히 작품 〈쿠스토스 카뭇 Custos Cavum〉(2011)의 제작이 힘들었을 것으로 예상됩니다. 이렇게 복잡한 과정을 거쳐 제작되어야 하는 이유는 최대한 생명체의 모양을 모방하기 위함인가요?

최우람(이하 '최'): 네. 맞습니다. 비유기체를 이용했지만 최대한 유기적인 형태로 보이게 하기 위해 노력합니다.

이: 기계로 유기체를 모방한다는 게 사실은 불가능한 욕망이기 때문에 힘든 작업일 거라 생각해요. 왜냐하면 우리 생명체는 수천억 개의 세포로 되어있는데, 만약 이 세포 하나 하나를 만들어서 조립한다고 하면 힘들 수 밖에 없죠. 그럼 먼저 〈쿠스토스 카뭇〉에 대해서 이야기를 해봅시다.

최: 〈쿠스토스 카뭇〉에 대한 이야기는 예전에 BBC 자연 다큐멘터리에서 본 빙원에 사는 웨델해표에서부터 시작됩니다. 영하 40도에서 생활하는 웨델해표는 빙원에 구멍을 뚫고 사는 해표인데, 가만히 누워 있다가 뚫어놓은 구멍을 통해 물 속으로 사냥을 하러 들어가는 방식으로 사는 동물입니다. 살기 위해 빙원에 끊임없이 구멍을 뚫고 그것을 유지하며 사는 이 웨델해표에 착안해 쿠스토스 카뭇을 제작했습니다. 전체적인 모습은 이 웨델해표뿐 아니라 비행기 동체의 외관에서도 영향을 받았는데, 웨델해표가 넓은 빙원에 혼자 누워있는 모습이 마치 사막에 비행기들이 버려져 있는 느낌과 비슷했기 때문입니다. 제가 워낙 자연을 좋아하기 때문에 그 영향을 많이 받습니다.

이: 얘기를 듣다 보니 기계도 좋아하고 자연도 좋아하는 것 같습니다. 어떻게 보면 굉장히 상반된 욕

구를 가지고 있네요.

최: 네. 자연에 관심이 많습니다. 그래서 자연에서 아이디어를 많이 얻습니다. 되도록이면 직접 가서 경험하고 싶지만 그럴 여유가 없어 아직까지는 많은 부분을 BBC 다큐멘터리를 보면서 경험합니다. 한 편의 다큐멘터리를 각기 수십 번씩은 보는 것 같아요. 예전에 미국 횡단 여행을 한 적이 있었는데, 그랜드캐니언처럼 인공적인 것이라고는 하나도 없는 곳을 여행하면서 영감을 많이 받았어요. 기회가 되면 아프리카도 가보고 싶고, 여행을 좀 많이 해보고 싶습니다.

이: 〈쿠스토스 카뭇〉 뿐 아니라 다른 작품들도 보면 전반적으로 유기체를 닮은 형상이 많습니다. 최우람씨의 작품에서는 사실 움직임이 중요하잖아요. 기계라는 게 대개 그렇지만 사진으로 보면 움직임이 안 보이고 기계의 느낌이 직접적으로 안 느껴져 그저 단순 히 장식적인 것으로 보여집니다. 여기서 딜레마가 생길 수도 있을 것 같아요. 비유기체로 유기체를 만들기 때문에 생기는 문제점이죠. 그런데 움직이는 모습을 보면 충분히 납득이 가요. 그래서 어떤 의미에서는 비유기체로 유기체를 만드는 게 무모한 시도는 아닐까라는 생각이 듭니다.

혹은 다른 맥락에서 생각해보면, 도시 자체는 기계로 되어 있잖아요. 자동차, 지하철, 빌딩, 에어컨 등의 많은 부분이 기계로 만들어져 있는 데, 이것들이 유기체처럼 보이려고 하지는 않지만 전체적으로 보면 유기체처럼 보이죠. 마치 우리 손에 엄청난 수의 세포가 있는 것처럼요. 이런 요소들을 구성하는 특정한 조직방식 같은 게 있을 수 있다고 봐요. 직접적으로 유기체를 닮았다거나 혹은 완전히 다른 형상을 상상해 볼 수 있지 않을까 싶고요.

다시 설계 얘기로 돌아와서 이 작품의 모든 설계를 직접 하신 건가요?

최: 제가 프로그래머와 함께 작업하고 있습니다. 전자공학 설계자로 전자공학과를 나온 친구예요. 함께 일한 지 7년 정도 되었고 이젠 경지에 오른 친구입니다. 프로그래머와 얘기할 때 예전에는 '35초 시계 방향으로 25 RPM으로 돌아갔으면 좋겠다'라는 식으로 말을 했다면, 지금은 '가슴에 손을 대고 숨을 쉬는 걸 상상해봐!'라는 식으로 느낌만 전달하면 됩니다.

이 〈쿠스토스 카뭇〉 작품의 연출은 제가 손댄 게 없고 이 프로그래머가 전담했습니다. 숨쉴 때 보면 허파에 공기가 들어올 때에는 빨리 슈-욱 올라오다가 빠질 때는 튜브에 바람이 빠지듯 일정한 속도로 내려가잖아요. 그 느낌으로 올라올 때와 내려갈 때의 속도에 미묘한 차이를 뒤서 작품을 보면 정말 숨 쉬는 것 같아 보이죠.

이: 다른 작품들도 마찬가지로 특히 이 〈쿠스토스 카뭇〉은 치밀하게 관찰해야 하는 작업이네요. 솔직히 저도 그렇지만 대부분의 관람객들이 그냥 빨리 지나가면서 '기계 좀 복잡하게 만들었네.' 라고 이야기하고 가버리거든요. 이 작품의 경우엔 차분히 시간을 갖고 감상을 해야 하는 데 말이지요. 이 작품의 재질은 알루미늄인가요?

최: 네. 이 작품에서는 비행기의 느낌을 살려내려고 노력했어요.

이: 느낌은 비행기 모양을 따르려하고 매체는 금속인 기계를 사용했지만, 실제로는 생명체를 만들어내는 시도가 흥미롭네요. 눈에 보이지 않는 많은 부분들과 느낌들이 충돌하는 듯한 느낌이 재미있습다.

그럼 다른 작품으로 넘어가서 얘기해 보죠. 〈허수아비 Scarecrow〉(2012)라는 작품에 대해 얘기해 볼까요?

최: 저는 자연처럼 삶에서 멀리 있는 것들에 관심을 많았습니다. 그러다가 2010년에 천안함 사건이 돌아가는 정황을 보고 사람들이 사건을 숨기고 거짓말을 하는 상황들에 대해 진지하게 생각하게 되면서 자연스럽게 정치와 권력 등에 관심이 생기기 시작했어요. 사실 인터넷을 통한 정보라는 것이 워낙 양도 방대하고 퍼져나가는 속도도 빨라 제어가 안 되잖아요. 정보가 완전 열려버린 거죠. 그래서 알고자 하는 생각만 갖고 있으면 어떻게든 다 알아볼 수 있게 되었죠. 그 전에 권력을 가진 자들이 알려려고 하지 않았던 정보들마저 다 공개가 되었고 서로 그 정보를 공유하기 시작했죠. 저는 이런 상황을 좋거나 나쁜 것으로 판단하기 보다는, 이전과는 완전히 다른 새로운 가치관의 세계로 이동하고 있는 것으로 여기고 있어요. 그래서 이 정보의 힘이라는 게 가시적으로 보이게 하는 작업을 구상하게 되었죠.

예를 들면, 예전에는 힘든 일이 있거나 혹은 죄를 용서 받고 싶으면 교회나 절에 가서 기도를 하거나 자기 소원을 빌었어요. 하지만 요즘에는 트위터(Twitter) 등의 소셜네트워크서비스(SNS)를 통해 사람들이 자신의 소원을 말하고 자신의 감정을 표현하거나, 혹은 자신에게 있었던 일들을 다른 이들에게 호소하고 그것에 대한 답을 받죠. 예를 들어 ‘강아지를 잃어버렸는데 어떡하죠?’라고 올리면 사람들이 리트윗(Retweet)을 해서 잃어버린 강아지를 찾기도 하는 일련의 현상들을 보면 마치 사람들이 교회에 가서 고해성사를 하는 것과 흡사한 현상들이 네트워크 속에서도 생기는 것 같아요.

하지만 사실 그건 정보일 뿐이지 그 안에 실체나 물리적 덩어리가 있는 건 아니라고 생각합니다. 저는 이런 현상들을 작품으로 구현해 보고 싶었어요. 그래서 전선들로 만들어지고 안이 비어있는 존재를 만들고 천사의 형상처럼 날개를 펼치면서 빛을 내도록 만들었습니다. 죄를 진 자는 신 앞에서 두려움을 느끼고 착하고 좋은 일을 한 사람은 아마도 신 앞에서 칭찬받고 싶은 마음이 생길 거라 생각해요. 그런 관계가 네트워크 속에서도 있는 것 같아요. 권력을 가지고 있고 뭔가 숨기는 것이 있는 자들에게 네트워크는 무서운 대상이고 정보의 바다라는 게 오히려 해가 될 수도 있지만, 반대로 다른 방식으로 그 정보를 활용할 수 있는 이들에게는 네트워크라는 건 정말 감사한 거라고 생각해요. 이 〈허수아비〉 작품은 그런 이중적인 이미지를 담고 있는 작품입니다.

이: 여러 가지 면에서 굉장히 모순된 천사네요. 발터 벤야민(Walter Benjamin)의 ‘신천사(Angelus

Novus)’ 생각도 납니다. 파울 클레(Paul Klee)의 그림 〈신천사〉에 대한 알고리즘적 해석인데 이 작품에서 천사는 똑바로 서서 팔을 벌리고 서 있어요. 벤야민이 이걸 어떻게 해석하냐 하면, 미래로부터 폭풍이 불어와서 폭풍 때문에 천사는 날개를 접을 수도 없고 원망의 눈으로 바라보고 있는 거예요. 천사의 눈앞에는 엄청난 쓰레기더미가 쌓여있는 데 그것을 바로 우리는 문명이라고 한다는 거예요. 그러니까 천사도 어떻게 할 수 없다는 거죠. 이 천사는 사람에 대한 비유이기도 해요. 이 엄청난 문명 앞에서 우리는 그냥 멍하니 바라만 보고 어떤 것도 할 수 없는 것과 비슷합니다. 정보에 대한 현실이 바로 그런 상황이라는 말이죠. 천사의 의미가 원래는 ‘구원’이지만, 이 ‘신천사’는 문명이라는 폭풍 앞에서 인간을 구원하지 못하는 나약함을 의미해요. 방관자죠.

개인적으로 기계비평가로서의 욕심이라면, 최우람씨의 작업에서 오늘 날 기계문명에 대한 암시나 진단을 발견하고 싶습니다. 오늘 날의 기계문명에 대한 경고라고 할까요?

최: 예전에는 항상 하던 생각이었죠. 특히 첫 개인전 때가 그랬어요. 예를 들어 많이들 하는 얘기 중, ‘나중에 로봇이 미쳐 날뛰면 어떡하지?’라는 질문에 ‘스위치를 끄면 되지!’ 라고 웃으며 답하곤 하지만, 실제상황에서 비행기를 조종하는데 이 비행기가 마음대로 움직이는 상황이 발생했다고 해서 간단히 스위치만 끄면 된다고 하는 것은 매우 위험한 발상이라는 식의 얘기를 첫 개인전 때 했어요.

이: 당시 초기 작업은 어떤 형태였죠?

최: 그때는 굉장히 거친 작업이었습니다. 시험관 안에 기계 부품이 들어가서 꼬물꼬물 움직이는 작업, 〈Mobius Syndrome I〉(1998)이라고 해서 주사기 달려있고 거미처럼 움직이는 작업, 〈Witch Mania〉(1998~1999)라는 제목으로 사람이 가까이 가면 피어나는 작업, 그리고 작품들이 막 돌아다니며 서로 부딪히는 작업도 있었어요. 그때 저는 ‘우리의 입장이 바뀔 것이다. 우리는 기계를 진화시키기 위한 숙주에 지나지 않는다!’ 라는 생각을 가지고 제목도 〈문명≡숙주!〉(1998)라는 전시를 열었어요.

이: 저도 최근 강연이나 학회에서 기계의 탈-인간성에 대해 많이 이야기를 해요. 사람이 만들었지만 사람의 인식을 넘어서는 것이 작동하고 있다는 거죠. 사실 이젠 사람이 기계문명을 어떻게 할 수가 없다고 생각할 때가 있어요. 후기구조주의 이후 자크 라캉 (Jacques Lacan)이나 미셸 푸코(Michel Foucault), 그리고 자크 데리다(Jacques Derrida)가 공통적으로 말하는 게 ‘인간주체는 아무것도 아니다’라는 거죠. 라캉은 ‘인간주체는 결여에 기초하고 있다’라고 했고, 푸코는 ‘인간주체는 파놉티콘 같은 규율의 장치에 의해 만들어진다’고도 했죠. 제 사고 방식도 기본적으로 인간보다 기계를 좋아해서 그런지, 저도 모든 문명을 인간 주체가 만들었다고 생각지는 않아요. 최우람씨의 작품도 그런 메시지를 담고 있다는 거죠?

최: 네. 그렇습니다. 이미 기계들은 인간이 아직 가지 못한 곳에 먼저 가고 있고, 보지 못한 것도 먼저 보는 것에 대해 ‘그들이 먼저 가고 있다!’라는 식의 생각을 많이 했죠. 그리고 ‘이렇게 계속 가다 보면 그 이후에는 과연 어떻게 될까?’라는 생각도 많이 하게 됩니다. 만약 기계가 생명을 갖게 된다면 완전히 달라질 것이라고도 생각하구요. 모든 과학자들이나 기계를 만드는 이들은 신이 생명을 만들어냈다는 핸디캡을 극복하고, 스스로 생명을 만들어내려는 열망을 가지고 있잖아요? 그래서 기계에 생명을 불어넣는 것에는 신이 생명을 창조한 것과 관련한 여러 열망들이 잠재해 있는 것 같아요.

이: 이미 사람들이 인공생명에 대한 이야기를 많이 합니다. 저는 기계가 이미 생명을 가졌다고 생각하는 데 생명의 핵심은 자기증식이잖아요? 예를 들어서, 자동차 공장에서 공장이 정상적으로 돌아가면 차를 계속 만들게 되죠. 물론 사람처럼 차도 수명이 있지만, 그래도 시리즈 별로 자동차는 계속 나옵니다. 자동차 회사의 회장이 바뀐다고 해도 이미 출시된 자동차들은 계속 나오게 됩니다. 회사의 시스템이 계속해서 그 시리즈들을 만들어내는 거죠. 기계는 이미 그런 식의 생명력을 가졌다고 생각해요. 예를 들어, 차를 타거나 엘리베이터를 타는 것을 생각해보면, 우리가 전체적인 기계 작동은 하더라도 결국은 그것에 몸을 맡기게 되는 것이기도 합니다. 왜냐면 우리가 기계에게 매번 몇 미터를 어떤 속도로 가라는 식의 기본적인 지시를 내리진 않잖아요? 결국 이는 기계가 이미 기계적 생명을 가졌음을 보여주는 것이라고 봅니다. 그런 의미에서 생명의 개념은 바뀌는 게 아닌가라는 생각을 해요.

최: 생명의 정의는 확실히 내릴 수 없다고 하더라고요. 아직도 비어있는 개념이라고 하던데요.

이: 그게 왜 그러냐 하면, 미생물로 가면 바이러스 중 일부는 그냥 분자 몇 개 모아놓은 상태와 크게 다르지 않아요. 즉 생물체와 무생물체의 경계가 분명하지 않아요. 그래서 죽어있는 것과 살아있는 것의 경계도 불분명 한 거죠. 기계도 마찬가지인 것 같습니다. 금속으로 되어 있지만 작가에 의해 생명을 부여 받은 인공물이 최우람씨의 작품인 것 같습니다. 그것은 우리가 생명 뿐 아니라 무생물 혹은 비생명도 소중하게 여겨야 한다는 교훈을 담고 있는 것 같습니다.

\*이 인터뷰는 2012년 갤러리현대에서 열린 최우람의 개인전 도록에 실린 것이다.