Vol.4
Hyundai Motor Art

Vol.4
Hyundai Motor Art

ART + TECHNOLOGY

목차 Contents

Vol.4
Hyundai Motor Art

ART + TECHNOLOGY

서문

아트 싱킹(Art Thinking)의 시대,
예술에 대한 현대자동차의 믿음 — 조원홍, 현대자동차 고객경험본부장 · 부사장 — 006

I
예술과 테크놀로지

1. LA 카운티 미술관 '더 현대 프로젝트' — 012
The Hyundai Project at LACMA

Alejandro González Iñárritu: CARNE y ARENA
(Virtually present, Physically invisible)

3D: Double Vision

Art + Technology Lab

2. 블룸버그 아트+테크놀로지 — 022
Bloomberg Art + Technology

Insight
미래 사회로의 원동력 - 예술과 기술의 합 — 장정인, 현대자동차 아트랩 — 039

3. 예술과 테크놀로지의 협업 — 최정은, 듀크 쿤샨 대학교 미디어앤아츠 전공 교수 — 042

4. 현대차 아트살롱: 혁신을 위한 인문적 융합 — 050

II
예술의 새로운 역할

1. 달라진 기술환경, 예술은 무엇이어야 하는가? — 064

2. MMCA 현대차 시리즈 — 074
MMCA Hyundai Motor Series

MMCA 현대차 시리즈 2018:《최정화 - 꽃, 숲》

Interview
최정화 아티스트 — 문소영, 코리아중앙데일리 문화부장 — 080

3. 테이트 모던 현대 커미션 — 090
Tate Modern Hyundai Commission

현대 커미션 타니아 브루게라(Tania Bruguera)

Interview
캐서린 우드(Catherine Wood) 테이트 모던 큐레이터 — 한송이, 현대자동차 아트랩 — 104

4. VH 어워드 · 현대 블루 프라이즈 — 108
VH Award · Hyundai Blue Prize

III
예술의 미래

1. 예술은 우리에게 어떤 미래를 제시하는가? — 이대형, 큐레이터 — 120

2. 현대 모터스튜디오 — 128

Post-lenticular Landscapes

Liquid Memory

Future Humanity - Our Shared Planet

아르스 일렉트로니카 Ars Electronica

Insight
예술의 미래를 만나다 — 김태윤, 현대자동차 아트랩 — 150

3. 4차 산업혁명 시대 시각예술의 이슈 — 유원준, 영남대 미술학부 교수 — 152

4. 현대차 아트살롱: AI 시대의 예술 — 160

아트 싱킹(Art Thinking)의 시대, 예술에 대한 현대자동차의 믿음

조원홍

현대자동차 고객경험본부장 · 부사장

예술과 기술에는 공통점과 차이점이 있습니다. 이 둘은 국경, 나이, 성별 등의 경계를 초월한다는 점에서 크게 다르지 않습니다. 기술이 우리 삶의 방식을 변화시키며 편리하게 만들어준다면, 예술은 새로운 기술을 받아들이고 세상을 이해하는 관점을 제시해 우리의 삶을 풍요롭게 합니다.

초연결사회에 접어들며 모든 것은 예측불가능한 속도로 바뀌어가고 있습니다. 이러한 기술환경의 변화 속에서 예술의 역할은 더욱 중요해졌습니다. 기술발전으로 어디든 갈 수 있는 시대가 되었지만, 정작 어디로 가야 할지 정하는 것은 우리, 인간의 몫이기 때문입니다. 인간에 대한 연구는 과거 철학, 심리학, 사회학, 인문학, 생물학 그리고 최근의 뇌과학과 컴퓨터공학, AI에 이르기까지 오랜 시간에 걸쳐 발전해왔습니다. 이 시대에 과연 로봇과 인간을 어떻게 구별할 수 있을까라는 물음에 대한 최근 몇 년 사이의 연구 결과들은, 인간의 고유한 가치인 '인간다움'에 대한 근본적인 질문을 던집니다. AI 기술 덕분에 더 나은 방식으로 진보해나가는 세상을 맞이하게 되었지만 정작 막연한 두려움 때문에 어디로 가야 할지 모르는 존재는 인간일지도 모릅니다.

현대자동차는 예술로부터 인간다움에 대한 답을 찾을 수 있다고 믿습니다. 예술은 우리의 역사상 가장 긴 시간, 다채로운 질문을 통해 새로운 관점으로 세상을 바라볼 수 있게 해주었기 때문입니다. 이제 우리는 대안 혹은 해답을 찾기 위한 디자인 싱킹(Design Thinking)의 시대를 넘어 이 시대와 사회, 미래에 의미 있는 질문과 과제 들을 찾는 아트 싱킹(Art Thinking)의 시대를 살고 있습니다. 새로운 변화와 혁신을 만들어내야 하는 이 시점에서 아트 싱킹은 미래 사회 새로운 공통 가치를 찾아내는 데 매우 중요한 역할을 하리라 생각됩니다. 우리는 예술을 통해서 시대와 문화의 가치를 이해하고 이를 기반으로 미래를 상상할 수 있는 힘을 얻습니다. 때문에 이 유익한 질문들 속에서 미래에 대한 단초를 찾을 수 있으리라 기대합니다.

오늘날의 예술은 특정 소수가 즐기는 소유물이 아닌, 보다 많은 사람들이 함께 공유할 수 있는 특별하고 새로운 경험입니다. 테크놀로지의 발전을 직접 체감하고 수용하는 예술가들은 이 시대에 도래한 문제와 현상 들에 대해 본능적으로 접근하며, 이를 새로운 경험으로 승화시킵니다. 예술의 경험을 통해 우리는 미래를 상상할 수 있는 힘을 얻습니다. 현대자동차는 사회 공통의 이익이 무엇인지 끊임없이 질문하고, 그 질문들을 계속 찾기 위한 여정을 예술과 함께할 것입니다. 《Hyundai Motor Art Vol. 4: Art+Technology》에서는 예술의 새로운 역할에 대한 담론과 우리의 미래를 위한 고민을 함께하고자 합니다. 앞으로도 현대자동차는 더 많은 사람들이 예술을 향유할 수 있는 풍토를 만들기 위한 행보를 지속할 것입니다. 미술계의 따뜻한 격려와 충고의 말씀 부탁드립니다. 지켜봐 주시고 함께 해주시는 모든 분께 다시 한번 깊은 감사를 전합니다.

I

예술과 테크놀로지

1. LA 카운티 미술관 '더 현대 프로젝트'

2. 블룸버그 아트+테크놀로지

3. 예술과 테크놀로지의 협업

4. 현대차 아트살롱: 혁신을 위한 인문적 융합

예술과 테크놀로지는 더 이상 상반된 두 개의 분야라고 하기에는 너무나 가까우며, 서로 밀접하게 영향을 주고받는다. 이 장에서는 예술, 특히 현대미술 분야에 테크놀로지가 얼마나 깊게 들어와 있으며, 이 두 분야의 융합이 우리 미래의 삶에 얼마나 필요한지를 다각도로 살펴본다.

세계적인 현대미술관들은 테크놀로지와 융합하는 첨단 예술 연구, 교육, 전시에 앞장서고 있다. 그중에서도 미국 서부 최대 규모의 미술관인 LA 카운티 미술관(LACMA, 라크마)은 이 분야에서 독보적인 미술관으로 평가받는다. '아트+테크놀로지(Art+Technology)' 프로그램을 통해 첨단기술을 활용하는 작가들을 지원하고 전시하며, 관객들이 첨단 예술을 가깝게 느낄 수 있도록 관객친화적인 워크숍과 참여 프로그램을 다양하게 운영한다. 라크마는 특히 현대자동차와 2015년에 맺은 10년 파트너십 '더 현대 프로젝트(The Hyundai Project)' 덕분에 연구와 전시기획을 가속화할 수 있었다. 현대자동차는 미래의 자동차가 달리는 기능으로만이 아니라 삶의 반려자로서 고객과 함께하리라고 믿기에, 예술과 기술의 융합을 무엇보다도 중요하게 생각한다.

현대자동차가 글로벌 미디어 그룹인 블룸버그와 협업하여 제작하는 영상 시리즈의 제목도 '아트+테크놀로지(Art+Technology)'다. 첨단기술을 접목해서 세상이 변화하는 모습과 앞으로 가야 할 올바른 길을 시각예술로 보여주는 세계적 작가들이 이 영상에 소개된다. 이 영상을 보면서 우리는 세상이 얼마나 급변하고 있으며 어떻게 미래를 준비해야 하는지 생각해보는 시간을 갖게 된다.

듀크 쿤샨 대학교 미디어앤아츠 전공 교수인 최정은 박사의 글은 예술과 테크놀로지 협업의 역사를 정리하고, 각 시대별로 변화를 주도했던 예술가들과 그들의 활동을 소개한다. 또, 급변하는 기술의 시대에 예술의 역할은 무엇인지를 성찰하는 계기를 마련한다. '제9회 현대차 아트살롱'에서는 문화예술 기획자들과 이론가들이 모여, 과학과 인문학의 융합을 통해 우리 사회가 변화하기 위해서는 무엇이 필요한지 논의했다. 황성걸 홍익대학교 산업디자인학과 학부 및 대학원 학과장의 강의는 우리 사회 각 분야에서 미래의 변화를 올바르게 예측할 수 있는 방법은 무엇이며 예측을 가로막는 방해요소는 무엇인지 짚었다. 아트살롱에 모인 문화예술 전문가들은 예술과 테크놀로지의 협업을 잘 구현하기 위해서, 그리고 미래의 변화에 맞는 혁신을 위해서 무엇을 해야 할 것인가에 대해 의견을 나누었다.

LA 카운티 미술관 '더 현대 프로젝트'

LA 카운티 미술관 '라크마(LACMA: Los Angeles County Museum of Art)'는 소장품이 13만 5,000점으로 미국 서부에서 가장 큰 규모의 미술관이며, 연간 관객이 150만 명이다. 1965년에 개관했기 때문에 미국과 유럽의 다른 유명 미술관들에 비하면 역사는 짧다. 하지만 여러 장르의 융합을 선도하며 다른 미술관들과 차별화를 이뤄냈다. 특히 1967년부터 1971년까지 미술과 과학기술의 융합에 대한 연구 프로그램인 '아트+테크놀로지 랩(Art+Technology Lab)'을 운영했다. 이를 통해 앤디 워홀, 제임스 터렐 등 세계적인 예술가들을 배출했다. 기술에 예술적 가치를 더해서 감동을 창출한다는 현대자동차의 방향성과 동일한 가치를 추구하는 미술관이다.

라크마와 현대자동차는 2015년부터 2024년까지 10년 파트너십을 맺고, '더 현대 프로젝트(The Hyundai Project)'라는 이름으로 여러 프로그램을 함께하고 있다. '더 현대 프로젝트'는 크게 '아트+테크놀로지'와 '한국미술사 연구'로 나뉜다. 우선 이 파트너십을 통해 미술관 사정으로 1971년에 중단한 '아트+테크놀로지 랩'을 다시 운영하게 되었다. 첫 단추로 현대자동차는 라크마가 '아트+테크놀로지 랩'의 초기 참여작가였던 로버트 어윈(Robert Irwin)의 작품 〈Miracle Mile〉과 제임스 터렐(James Turrell)의 작품 〈Light Reignfall〉을 소장하도록 후원했다.

현대자동차의 파트너십을 통해 라크마는 과학기술과의 접목을 보여주는 글로벌 예술가들의 전시를 선보이고 있다. 2015년부터 랜덤 인터내셔널(Random International)의 《Rain Room》, 다이애나 세이터(Diana Thater)의 《The Sympathetic Imagination》, 알레한드로 곤살레스 이냐리투(Alejandro González Iñárritu)의 VR 영상작품으로 한 전시인 《CARNE y ARENA》, 3D 역사를 다룬 《3D: Double Vision》 전시가 열렸다. 라크마는 또 '아트+테크놀로지 랩'을 통해 과학기술을 접목하는 작가들의 연구와 작품 제작도 지원한다.

'더 현대 프로젝트'의 또 다른 축인 '한국미술사 연구지원(Korean Art Scholarship)' 프로그램은 10년 동안 단계적으로 한국미술사를 연구하고 학술 행사 및 출판을 하며, 세 번에 걸쳐 한국미술 전시를 하기로 계획되어 있다. 첫 전시는 《Beyond Line: The Art of Korean Writing》(2019년 6월~9월)으로, 해외 미술관에서 기획하는 첫 한국 서예전이다. 한국 서예를 주제별, 시대별로 나누어서 전시하며, 고려시대와 조선시대의 목판화도 함께 전시한다.

1999년부터 한국미술 전시관을 운영해온 라크마는 한국미술에 특별한 관심을 가져온 미술관으로, 현대자동차와 함께 지속적으로 한국미술사를 연구할 것이다.

라크마에서 열린 《3D: Double Vision》(2018년 7월 15일~2019년 3월 31일)의 전시장면. ©Museum Associates/LACMA

알레한드로 곤살레스 이냐리투 CARNE y ARENA

'더 현대 프로젝트'의 세 번째 전시로 《Alejandro González Iñárritu: CARNE y ARENA(Flesh and Sand)》가 2017년 7월부터 1년 동안 상영되었다. 이 작품은 미술관 관객들이 VR 체험기를 쓰고 작품 안으로 들어가, 목숨을 걸고 국경을 넘다가 숨지거나 체포되는 이민자들의 상황을 체험하게 되는 가상현실(VR) 영상작품이었다.

관객들은 신발과 양말을 벗고 모래로 가득 찬 전시장에 들어가 VR 체험기를 쓴다. 깜깜한 어둠 속에서 점점 풍경이 떠오른다. 키 작은 나무들이 숲을 이룬 멕시코와 미국 애리조나의 국경지대 소노란 사막(Sonoran Desert), 시각은 이른 새벽이다. 풍경은 관객 주변으로 360도 펼쳐진다. 관객은 맨발이고, 머리를 꽉 조인 VR 체험기는 천장과 줄로 연결되어 있어서 압박적인 상황을 더욱 생생하게 느낄 수 있다. 관객의 눈앞으로 어른과 어린이 들이 섞인 한 무리의 사람들이 시끌벅적하게 다가온다.

중남미 이민자들이 겪은 공포를 체험하는 VR 작품

이 작품에 쓰인 모든 이미지는 실제 현실에 존재하는 이민자들로 만든 가상 이미지이다. 기술 덕분에 관객은 그 가상 이미지로 나타난 이민자들의 붉은 심장을 생생하게 볼 수 있고 그들의 가쁜 심장박동 소리를 실감나게 들을 수 있다. 곧 머리 위로 헬리콥터의 서치라이트가 떨어지고, 군용 지프가 나타나 관객을 포함한 사람들에게 총을 겨눈다. 관객은 다른 이민자들과 함께 총구 앞에 엎드려 사막 모래 위를 기어야 한다. 관객이 6분 30초 동안 숨 막히는 체험을 하게 되는 이 VR 작품은 영화도, 설치작품도 아닌 새로운 장르의 예술작품이었다.

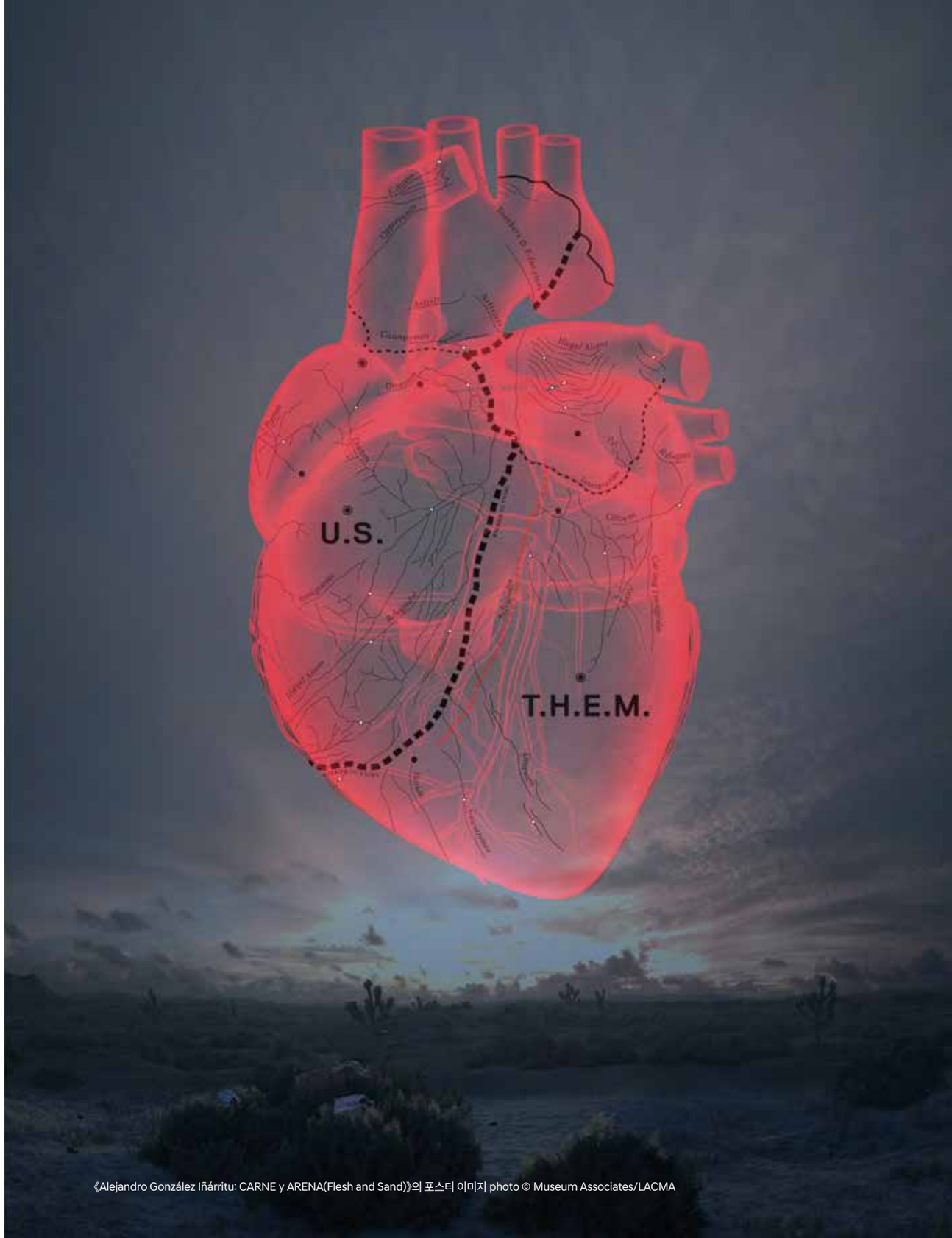
전시장을 빠져나오면서 관객들은 VR 이미지로 나타났던 실제 이민자들이 자신들의 경험담을 이야기하는 인터뷰 영상을 보게 된다. 이 작품에 붙은 부제 'Virtually present, Physically invisible'은 가상현실 기술 덕에 관람객의 전시 감상경험이 바뀌었다는 것을 암시한다.

이 작품은 멕시코 출신의 영화감독 알레한드로 곤살레스 이냐리투(Alejandro González Iñárritu)의 작품이다. 이냐리투는 2014년 영화 〈버드맨(Birdman)〉, 2015년 〈레버넌트: 죽음에서 돌아온 자(The Revenant)〉로 2년 연속 오스카 감독상을 받은 사람이다.

"〈CARNE y ARENA〉 작품을 준비하는 4년 동안 멕시코와 중앙아메리카에서 미국으로 넘어온 피난민들을 만나고 인터뷰했습니다. 그들이 겪은 삶에 충격을 받았고, 그들에게 이 작품 제작에 협조해달라고 부탁했습니다. 저는 이민자들이 겪은 일들을 관람객들이 생생하게 겪어보게 하고 싶었습니다. 그래서 가상현실 기술을 이용했습니다. 과학기술을 이용해서 인간의 문제를 다루고 싶었습니다."

가상현실 기술 덕분에 작품과 관람객 사이의 경계는 완전히 없어졌고, 관람객은 훨씬 더 많은 신체적, 정서적 감각을 사용해 작품을 느낄 수 있게 되었다. 현대미술은 '보는 것'이 아니라 '경험하는 것'에 초점을 두는데, 과학기술을 도입한 현대미술 작품은 관객에게 얼마나 생생한 경험과 감동을 줄 수 있는지 이 작품을 통해 알 수 있다. 이 작품이 제작되고 상영되던 당시는 한창 트럼프 미국 대통령이 멕시코 불법 이민자를 억제하는 정책을 대대적으로 홍보하는 때였다. 작가는 과학기술과 예술의 협업을 통해 사회에 강렬한 메시지를 던졌다.

라크마 전시를 앞두고 이냐리투 감독의 작업실에서 이 작품을 본 칸 영화제 티에리 프레모(Thierry Fremaux) 디렉터의 요청으로, 〈CARNE y ARENA〉는 라크마 전시 직전인 2017년 5월 칸 영화제에서 먼저 첫 선을 보였다. 칸 영화제 역사상 첫 VR 영상작품이었다. 이 작품은 칸 영화제에서부터 이미 크게 호평을 받았고, 라크마 전시가 끝난 뒤 2018년에는 오스카 특별상을 받았다.



《Alejandro González Iñárritu: CARNE y ARENA(Flesh and Sand)》의 포스터 이미지 photo © Museum Associates/LACMA

라크마에서 열린 《3D: Double Vision》(2018년 7월 15일~2019년 3월 31일)의 전시장면. ©Museum Associates/LACMA

3D: Double Vision

'더 현대 프로젝트'의 네 번째 전시는 2018년 7월부터 2019년 3월까지 열린 《3D: Double Vision》이다. 미술사에 등장한 3D의 역사와 개념을 소개하는 전시로, '기술과 예술의 융합' 분야의 시초이자 영감이 된 3D 기술이 1830년대 처음 도입되었을 때부터 지금까지 어떻게 발전하고 구현되었는지 보여주었다. 또한 미술작품뿐 아니라, 기계, 대중문화를 아우르는 광범위한 작품 60여 점이 전시되어, 우리가 두 눈으로 받아들인 평면의 이미지를 뇌에서 어떻게 입체적으로 보게 하는지 다루었다.

3D 기술의 역사는 1830년대에 입체경이 발명되면서 시작되었다. 두 눈이 두 개의 이미지를 합성해서 하나의 입체적인 형상으로 보도록 만드는 입체경은 당시 첨단기술이면서 사람들에게 즐거움을 주는 신기한 장치였고 곧 대중적 사랑을 받게 되었다.

예술에 3D 기술이 사용된 역사를 보여준 전시

이후 과학자와 예술가 들은 3D 시각효과를 줄 수 있는 다양한 방법을 개발해냈다. 20세기 들어서 3D 영화기술이 발달했고, 3D 기술은 1950년대 할리우드 영화의 붐에 기여했다. 그리고 렌티큘러 프린팅과 홀로그래피 기술이 개발되면서 안경 없이도 입체적으로 이미지를 구현하는 게 가능해졌다. 오늘날 예술가들은 이 모든 기술을 활용해서 자유자재로 이미지를 만들 수 있다.

《3D: Double Vision》은 입체경, 입체사진, 컴퓨터 애니메이션, 홀로그래피, 렌티큘러 등 지난 175년 동안 과학자, 발명가, 디자이너, 미술작가 등이 개발하고 제작해온 3D 관련 작품과 기기 들을 모아서 보여주었다. 3D 발전의 역사는 이 전시에서 크게 다섯 시기로 분류되었다. 입체경처럼 쌍안경 형태로 생긴 기기로 대변되는 초기, 3D 예술이 대중적 인기를 얻기 시작한 1930년대, 대중화가 절정에 이른 1950년대, 예술과 과학기술이 본격적으로 결합해 영화, 공연예술, 설치미술, 오브제 등의 각종 현대미술이 발전한 네 번째 시기, 그리고 1980년대 이후 현대미술가들이 사람 눈의 시각적 기능에 대해 질문을 던지고 있는 마지막 시기다. 관객들은 여러 장치들을 직접 사용하면서 전시를 적극적으로 체험할 수 있었다.

이 전시에는 조세프 재스트로(Joseph Jastrow), 리처드 해밀턴(Richard Hamilton), 사이먼 포티(Simone Forti), 켄 제이콥스(Ken Jacobs), 루시 레이븐(Lucy Raven), 페기 와일(Peggy Weil), 트리샤 바가(Trisha Baga), 루이스 쥴 뒤보스크(Louis

라크마에서 열린 《3D: Double Vision》(2018년 7월 15일~2019년 3월 31일)의 전시장면. ©Museum Associates/LACMA

Jules Duboscq), 마르셀 뒤샹(Marcel Duchamp), 오스카 피싱거(Oskar Fischinger), 댄 그레이엄(Dan Graham), 윌리엄 켄트리지(William Kentridge), 해럴드 로이드(Harold Lloyd), 마리코 모리(Mariko Mori), 시그마 폴케(Sigmar Polke), 토마스 루프(Thomas Ruff), 에드 루샤(Ed Ruscha), 마이클 스노우(Michael Snow) 등 3D 예술의 초기 시대 작가부터 현대 미술의 세계적 작가들이 두루 소개되었다. 켄 제이콥스의 〈The Surging Sea of Humanity〉(2006)라는 10분 40초짜리 영화는 1893년 시카고 만국박람회(The World's Columbian Exposition)에 참석한 군중들의 모습을 3D 기술을 이용해 입체감 있게 표현한 작품이다. 미국보다 앞서 영국에서 팝아트를 시작한 작가인 리처드 해밀턴(Richard Hamilton)이 렌티큘러 프린트로 만든 작품 〈Palindrome〉(1974)도 전시되었다.

3D 기술은 우리가 세상을 인식하는 방법을 연구한 결과물이라고 할 수 있다. 그래서 《3D: Double Vision》은 사물을 지각하는 방식의 본질, 착시의 아름다움, '기술-기구-인간'이 맺는 관계 등을 다루었다. 예술과 과학기술의 관계를 오랫동안 연구해온 라크마, 예술과 기술의 결합으로 고객의 삶을 향상시킬 수 있다는 믿음을 가진 현대자동차의 방향성을 보여준 전시였다.

Art+Technology Lab

"'아트+테크놀로지 랩'은 젊은 작가들을 양성하고 그들의 경력을 풍요롭게 해줍니다. 오늘날 우리는 '보이지 않는 기술'을 어떻게 예술로 선보일 것인가를 논의해야 합니다. 이 랩을 통해 젊은 이들의 아이디어를 작품으로 구현하는 실험을 하고 싶습니다."

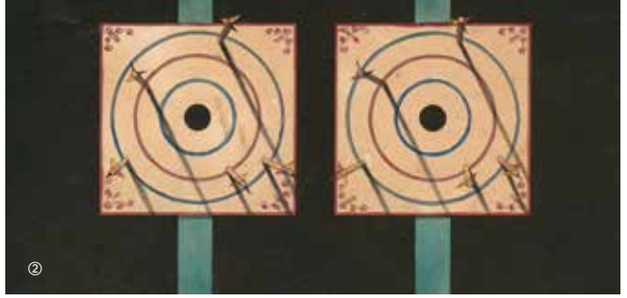
라크마의 마이클 고반(Michael Govan) 관장은 예술가, 과학자, 기술자 들이 함께 연구하고 성과물을 만들어내는 곳으로서 '아트+테크놀로지 랩(Art+Technology Lab)'을 매우 중시한다. 라크마는 '아트+테크놀로지' 프로그램을 통해 첨단기술을 이용하는 기성작가들의 전시 외에도 연구와 교육 활동을 매우 비중있게 하는데, 그 대표적인 활동이 '아트+테크놀로지 랩'이라는 미술관 내 연구소다.

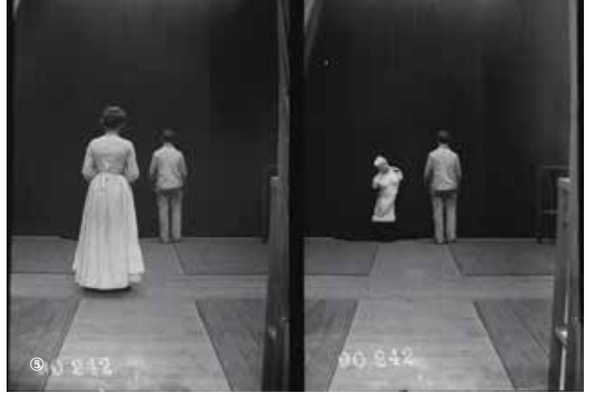
첨단기술 접목하는 신진작가 발굴 및 지원

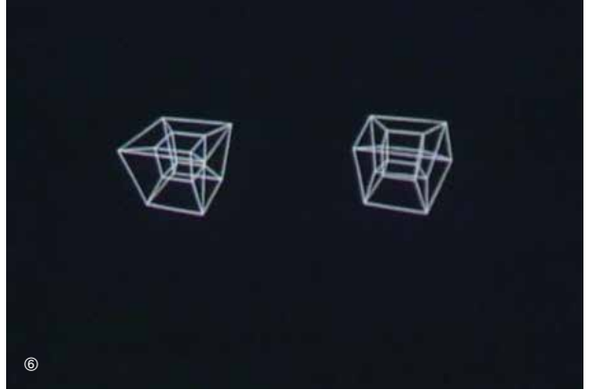
이 연구소의 역할 중 가장 중요한 일은 첨단기술을 접목하는 작가들의 작품 제작을 지원하는 것이다. 작가들이 과학기술을 융합하는 예술작품 제작 제안서를 내고 지원하면, 매년 작가들을 선정해 1년 동안 작품 제작을 여러 방면으로 돕는다. 작품 제작비(1인당 5만 달러)뿐만 아니라 작가들의 혁신 작품 아이디어에 대해 현대자동차, 구글, 스페이스엑스(SpaceX), 스냅챗(Snapchat), 액센츄어(Accenture), 엔비디아(NVIDIA) , 드림웍스 애니메이션(Dreamworks Animation) 등 세계적 기업에서 기술 자문과 제작 장비를 지원한다. 이로써 작가들은 항공우주, 인공지능(AI), 인공위성 기술, 스캐닝, 3D 프린팅, 로봇공학, 가상현실(VR)과 증강현실(AR) 등 현대미술이 접목하는 과학기술의 거의 모든 분야를 연구하고 이를 작품 제작에 활용할 수 있다. 이 프로그램을 통해 실현된 작품은 라크마에서 전시한다.

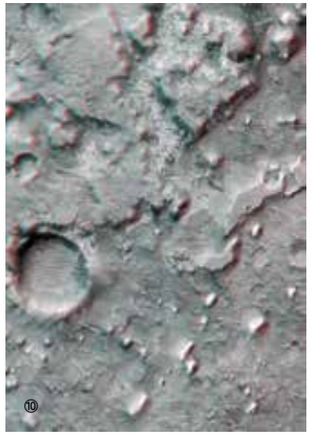
세계 어느 작가나 '아트+테크놀로지 랩'의 웹사이트(lacma.org/lab)를 통해 이 프로그램에 지원할 수 있다. 2018년 현대 모터스튜디오 서울에서 전시를 했던 작가 그룹 '스캔랩 프로젝트(ScanLAB Projects)'가 바로 이 프로그램을 통해 3D 스캐닝 기술을 활용한 작업을 실현했다. 현대자동차와 블룸버그의 협업으로 제작하는 영상 시리즈인 '아트+테크놀로지'에 소개된 I.R.바흐(I.R.Bach)도 이 연구소의 지원 프로그램에 선정된 작가다. 그는 자신의 고향인 멕시코에서 야영을 하던 중 우연히 맞닥뜨린 신비한 빛에 영감을 받아 태양빛을 주제로 작품을 하겠다는 제안을 했다. 지원에 힘입어 그는 멕시코의 산 속에서 그 신비의 빛을 탐색했고, LA의 언덕 위에 올라 거울을 이용한 빛의 드로잉 퍼포먼스를 했다. 관객은 그의 빛의 드로잉 첫 퍼포먼스를 라크마에서 바라볼 수 있었다. 작가는 또 드론 카메라 등 첨단 장치를 이용해서 멕시코 산에서 빛을 탐색한 결과를 관객에게 발표하기도 했다. 이렇게 '아트+테크놀로지 랩'은 일반 관객들을 위한 연구소이기도 하다. 라크마의 발치 아트 리서치 라이브러리(Balch Art Research Library)에 위치한 연구소 공간에서는 지원 프로그램에 뽑힌 작가들의 작품 제작과정과 결과를 발표하는 강의, 일반 관객들을 대상으로 하는 체험 위주의 워크숍 등을 진행한다.

라크마는 이밖에도 미술관의 혁신적인 트렌드에 관객들이 동참할 수 있는 프로그램들을 운영하며, 현대자동차는 여기에도 지원을 한다. 미술관의 온라인 아카이브 안에서 원하는 작품을 골라 자신만의 개인 맞춤 도록(On-demand Catalogue)을 만들어 소장하는 '콜레이터(Collator) 프로젝트'가 그중 하나다. 이를 통해 관객은 미술관의 방대한 소장품 중에서 자신이 원하는 작품의 이미지를 골라 자유 주제로 도록을 직접 제작하고 소장할 수 있다. 라크마의 소장품을 활용하여 관객 스스로 큐레이터가 되어보는 참신한 프로그램이다. 라크마와 현대자동차는 '더 현대 프로젝트'를 통해 예술과 기술이 하나가 되고 미술관과 관객이 하나가 되는 미래로 함께 나아가고 있다.









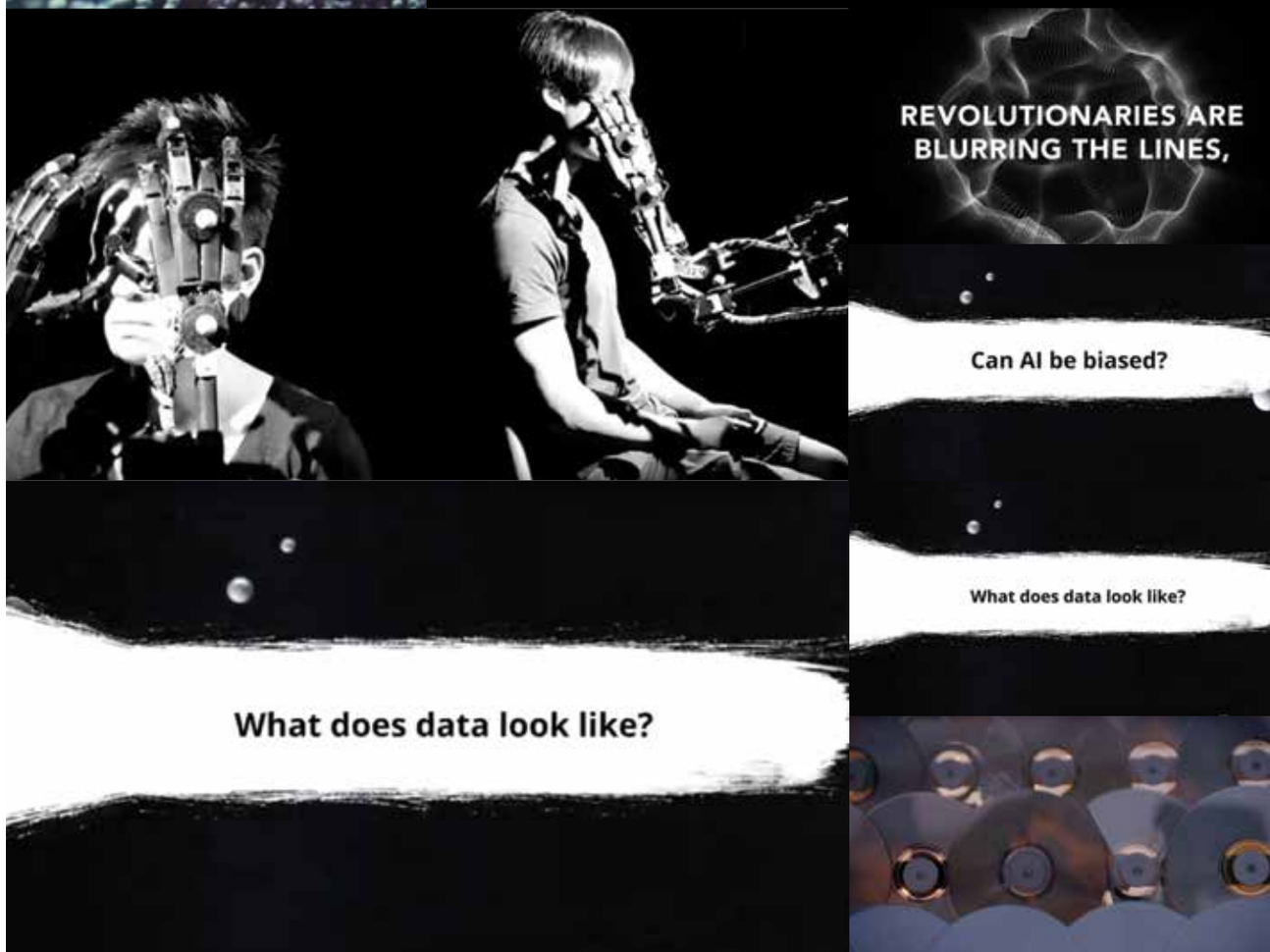
① Richard Hamilton, 〈Palindrome〉, 1974, collotype laminated to lenticular acrylic, 23 1/4 x 17 1/4 in., Los Angeles County Museum of Art, gift of R. B. Kitaj, © 2017 Artists Rights Society (ARS), New York/DACS, London, UK
② Louis Jules Duboscq, 〈Untitled stereoscopic pairs〉, c. 1851, hand-colored lithography, 3 3/4 x 7 in., collection of Erkki Huhtamo, photo © Museum Associates/LACMA
③ Simone Forti, 〈Striding Crawling〉, 1975-78, 120° Integral Multiplex Hologram, wood base, 59 7/16 x 20 x 13 in., The Box LA, © 2019 Simone Forti, photography © 2019 Fredrik Nilsen, All Rights Reserved
④ Lucy Raven, 〈Curtains〉, 2014, anaglyph video installation, 5.1 sound, dimensions variable, 50 min looped, courtesy of the artist, © Lucy Raven
⑤ Dr. Joseph Jastrow, 〈Experiments in Visual Perception〉, c. 1905, stereographs from glass negatives, Keystone-Mast Collection, California Museum of Photography, University of California, Riverside, photo courtesy California Museum of Photography, University of California, Riverside
⑥ A. Michael Noll, 〈Computer-Animated Movie of a Three-Dimensional Perspective Projection of Rotating Four-Dimensional Hypercube〉, 1965, 35mm film of cathode-ray-tube, digitized, dimensions variable, 1:35 min., Los Angeles County Museum of Art, courtesy of the artist and Bell Telephone Laboratories, Incorporated
⑦ Mariko Mori, 〈Birth of a Star〉, 1995, 3-D Duratrans, acrylic, and light box and audio CD70, 3/16 × 45 1/4 × 4 1/4 in., Collection Museum of Contemporary Art Chicago, gift of The Peter Norton Family Foundation, © 2017 Mariko Mori/Artists Rights Society (ARS), New York, photo © MCA Chicago, by Nathan Keay
⑧ Ken Jacobs, 〈The Surging Sea of Humanity〉, 2006, single channel video, dimensions variable, duration: 10:40, courtesy Electronic Arts Intermix (EAI), New York, © Ken Jacobs
⑨ Apollo Moon Landing (July 20th, 1969) - Near end of 3-day journey Moon looms big before them, View-Master® stereo pictures, © 1969 Sawyers, digital restoration by J. Clement
⑩ Thomas Ruff, 〈3D-ma.r.s.08〉, 2013, chromogenic print, 100 x 72 3/8 x 2 3/4 in., © 2017 Thomas Ruff/Artists Rights Society (ARS), New York/VG Bild-Kunst, Germany, photo courtesy David Zwirner, New York/London

블룸버그 아트+테크놀로지

오늘날 과학과 기술은 어떻게 상호작용하고 있으며, 이는 예술의 발달과 변화에 어떤 영향을 주었을까? 최근 '아트'와 '테크놀로지' 영역을 함께 연구하고 활용하여 작품을 제작하는 작가들이 점점 많아지고 있다. 첨단기술의 발전은 예술작품의 제작 방법뿐 아니라 관객들이 그 작품을 경험하게 하는 방법에도 변화를 가져왔다. 예술에 완전히 새로운 장르의 시대가 열린 것이다.

'아트+테크놀로지'는 블룸버그와 현대자동차가 협력해 만드는 디지털 비디오 시리즈로, 예술과 기술을 결합해 새로운 예술 장르를 개척하고 있는 작가들을 3~4분 길이의 영상으로 깊이 있게 소개하는 프로젝트다. 전세계 예술가들의 작업 현장을 찾아가 인터뷰하고 이들의 작품을 소개하며, 완성된 작품이 어떻게 관객에게 보여지고 예술경험의 방식까지 바꿔주고 있는지 다룬다. 이 시리즈에서는 첨단기술의 도입으로 새로운 주제 표현이 가능해진 현대미술을 감상할 수 있고, 앞으로 예술의 세계에 열릴 무한한 가능성도 상상할 수 있다. 이 영상을 보고 나면, 여기에 등장하는 예술가들이 예술가이면서 과학을 연구하는 학자이자 우리의 현재와 미래에 대해 고민하는 철학자라는 것을 느낄 수 있다. 그리고 과학기술이 우리의 미래를 진정 밝게 만들어주려면 예술과 철학을 동반해야 함을 깨닫게 된다.

현대자동차는 혁신적인 생각과 기술에 가치를 두는 회사다. 그래서 예술과 기술이 만나 대단한 가능성을 열어주는 미래 사회의 주역이 되고자 한다. 블룸버그의 생각도 같다. 블룸버그의 저스틴 B. 스미스(Justin B. Smith) 대표는 "현대자동차와 블룸버그는 예술에 공헌해야 한다는 같은 생각을 가지고 있다. 그리고 블룸버그의 고객들은 예술과 기술의 만남에 관심이 아주 많기 때문에, '아트+테크놀로지'는 고객들에게 깊은 영감을 줄 수 있다"고 말했다.



블룸버그 아트+테크놀로지 에피소드에서 다룬 작가들

'아트+테크놀로지' 시리즈는 2018년부터 시작해 3년 동안 매년 시즌의 주제를 바꿔가며 영상을 제작한다. 첫 시즌인 2018년 5월~2019년 4월에는 과학기술과 융합을 시도한 예술가들의 인터뷰를 소개했다. 이 영상들은 인공지능, 데이터, 3D 프린팅, 가상현실, 드론, 로봇공학, 생화학, 프로젝션 매핑, 증강현실, 웨어러블, 태양에너지, 우주 등 모두 열두 개의 주제로 나뉜다. 각 주제별로 작가를 세 명씩 선정해 인터뷰하고 그들의 주요 작품도 보여주는데, 이 책에서 그 작가들의 에피소드에 나온 내용을 소개하고자 한다. 모든 영상들은 블룸버그 '아트+테크놀로지' 메인 홈페이지(bloomberg.com/ad/hyundai/ArtandTechnology)와 유튜브, 인스타그램 등 다양한 SNS 채널에서도 무료로 시청할 수 있다. '아트+테크놀로지'가 새로운 장르를 연 예술가와 그 작품을 보여주는 비디오 시리즈이므로, 비디오의 사운드 트랙도 이에 맞게 인공지능(AI)을 활용해 음악을 작곡하는 '주크덱(Jukedeck)'과 함께 제작했다.

첨단기술을 다루는 시각예술 작가들은 과학기술 전문가 및 다른 장르 예술가 들과 협업이 필요하다. 그래서 이 영상은 각 시각예술 작가들이 함께 작업하는 엔지니어, 안무가, 음악가 등 협업자들의 인터뷰도 함께 다루고 현대미술이 여러 전문 분야와 장르를 아우르는 예술임을 보여준다. 등장하는 작가들은 예술의 사회적 역할에 관심을 가진다는 공통점이 있다. 이 영상에서 환경, 전쟁, 가난 등 지구가 직면한 이슈들을 다루며 보다 나은 미래의 삶을 찾는 예술가들을 만나고, 이들의 주요 작업을 들여다볼 수 있다.

인공지능 Artificial Intelligence

#1

미모 아크텐 Memo Akten

"Can AI be biased?"

"우리가 보고 듣는 모든 것은 우리가 이미 알고 있는 범주 내에서 이해가 가능한 것들이다."

미모 아크텐은 당연하면서도 우리가 인정하지 않는 이 사실을 깨닫게 하는 작품에 인공지능을 활용한다. 그는 미리 정보를 입력하면 그 정보를 바탕으로 시각적 이미지를 생산해내는 시스템을 만들어서 여러 작품 시리즈에 활용한다. 이 시스템은 사전에 보고 학습한 내용이 들어 있는 필터를 통해서만 외부 세계를 본다. 우리 인간들이 외부 세계를 보고 들을 때 선입견에 의존한다는 것을 작품을 통해 확인할 수 있다. 이렇게 해서 미모 아크텐은 "인공지능도 사람처럼 편견을 가질 수 있다"는 사실을 입증하면서, "인공지능이 언젠가는 스스로 창조하는 존재가 될 수 있다"고 주장한다.

#2

레픽 아나돌 Refik Anadol

"Did the digital world kill art?"

터키 출신으로 미국 LA에서 활동하는 이 작가는 LA 필하모닉 오케스트라와 협업해 〈WDCH〉라는 프로젝트를 했다. LA 필하모닉 오케스트라의 과거 공연 사진, 영상, 음악 등 엄청난 양의 데이터를 기계의 학습 알고리즘에 입력해서 나온 결과물로 월트 디즈니 콘서트홀 건물의 외벽을 환상적인 모습으로 바꾸었다. LA 필하모닉 오케스트라 창단 100주년을 맞아 진행한 이 프로젝트에서 레픽 아나돌은 데이터를 이용해 과거를 돌아봄과 동시에 예술의 미래를 보여준 것이다.

"기계지능(Machine Intelligence)이 없었다면 이 프로젝트는 불가능했습니다. 미술가와 건축가가 기계지능을 이용해 협업한다면 이 세상 모든 면을 다 바꿀 수 있습니다. 기계지능이 미디어 아트의 도움을 받으면 이 세상을 새롭게 하는 데 이바지할 수 있습니다." 레픽 아나돌은 첨단 과학기술이 예술과 공존하는 미래를 긍정적으로 이야기한다.

#3

로스 굿윈 Ross Goodwin

"Can AI create the next blockbuster?"

'아트+테크놀로지' 시리즈에 소개되는 작가들은 대부분 미술작가이지만, 로스 굿윈은 정치가 연설문 등 여러 글을 쓴 문필가이면서 사진가, 데이터 과학자, 컴퓨터 전문가다. 최근에는 인공지능이 쓴 시나리오로 〈Sunspring〉이라는 영화를 만들었다. 그는 자신이 개발한 인공지능 시나리오 작가에게 '벤자민'이라는 이름을 붙였다.

데이터를 소재로 작업하는 그룹 세미컨덕터(블룸버그 '아트+테크놀로지' 영상 장면)

"19세기에 사진이 발명되었을 때 사람들은 이제 회화는 끝났다고 생각했지만, 사실 회화는 자유를 얻었습니다." 로스 굿윈은 이렇게 말하며, 마찬가지로 인공지능으로 예술이 끝난 게 아니라 예술은 자유를 얻게 되었다고 주장한다. 그는 특히 영화 시나리오를 인공지능과 함께 쓰는 작업을 통해, '인공지능이 글쓰기의 세계에 자유를 주었다'는 것을 입증했다.

데이터 Data

#4

세미컨덕터 Semiconductor

"What does data look like?"

'데이터'가 없는 현대사회와 현대인들의 생활을 상상할 수 있을까? 우리 생활에서 뗄 수 없는 존재인 '데이터'는 시각적으로 어떻게 표현할 수 있을까?

아티스트 그룹 세미컨덕터는 데이터를 '우리 주변 세계의 반영'이라고 정의한다. 데이터는 많은 종류가 있지만 이들은 자연에서 얻어지는 과학적 데이터에 관심을 둔다. 이들은 스위스에 있는 세계 최대의 입자물리학 연구소인 세른(CERN)에 입주했던 독특한 경력의 작가들이다. 입주 당시 그곳에서 진행했던 리서치를 바탕으로 〈HALO〉라는 작품을 만들었다. 세른은 HTML과 월드와이드웹(World Wide Web, WWW)의 발상지로도 유명하며, 우주의 물질과 법칙을 연구하는 기관이다. 〈HALO〉는 세른이 보유한 엄청난 양의 데이터를 기반으로 만든 지름 10미터의 대형 원통 모양 설치작품이다. 관객들은 이 원통 안을 걸어다니면서 추상적 개념인 '과학적 데이터'를 시각적, 청각적으로 경험할 수 있다.

세미컨덕터는 데이터를 이용한 예술을 꾸준히 추구해왔고, 세른이 보유한 데이터를 예술작업에 사용하는 것을 허가받은 첫 예술작가다. 이들은 자신들의 작품 세계를 '과학적인 숭고함(Technological Sublime)'이라고 표현한다.

#5

로렌 매카시 Lauren McCarthy

“Has data destroyed privacy?”

로렌 매카시는 폐쇄회로 TV(CCTV), 자동화, 소셜 네트워크 문화가 현대인들의 상호관계에 미치는 영향을 연구해서 보여주는 작가다. 그녀는 협업하는 일반인들의 집에 카메라와 마이크 등 여러 장치를 설치해서 그 사람을 24시간 관찰하며 그 사람의 모든 것을 알아낸다. 그리고 컴퓨터가 아닌 진짜 사람으로서 그들과 대화하고 그들에게 생활의 팁을 제안한다. 알렉사(아마존 음성인식 서비스)의 실제 인간 버전이 되는 것이다.

“데이터가 사생활을 침해하냐고요? 우리가 온라인상에서 끊임없이 개인 정보 제공에 동의를 하기 때문에 우리 사생활은 당연히 침해받고 있습니다. 하지만 한편으로는 이런 세상이기 때문에 우리는 또 다른 가족과 커뮤니티를 그 속에서 찾을 수 있습니다. 우리는 더 이상 태어날 때 주어진 대로가 아니라, 내 뜻대로 존재할 수 있는 세상에 사는 것입니다.”

#6

디에트마 오펜후버 Dietmar Offenhuber

“Can data take control?”

디에트마 오펜후버는 테크놀로지 전문가이면서 도시 전문가이다. 미국 보스턴의 노스이스턴 대학교(Northeastern Univeristy) 조교수로서 디자인과 공공 정책을 함께 가르친다. 데이터, 도시 정보화, 스마트시티 등이 그의 주요 연구 분야로, 그는 이런 연구 결과를 시각화해서 작업으로 만든다.

“데이터는 언제나 정치적 파워와 통치의 주요 도구였습니다. 데이터를 통제하는 사람이 모든 것을 지휘할 수 있지요. 과거에는 왕이 그런 지위에 있었다면, 현재와 미래에는 알고리즘이 그 역할을 한다고 볼 수 있습니다. 저는 민주주의 사회에서는 데이터 수집의 방법과 범주를 중재하는 것이 도시의 중요한 담론이라는 전제하에 작업을 합니다.”

현대사회를 읽고 미래를 예측하며, 우리가 사는 이 세상을 더 잘 이해할 수 있도록 해주는 것이 예술가의 역할이라는 점을 이 작가를 통해 느낄 수 있다.

3D 프린팅 3D Printing

#7

에이미 카를르 Amy Karle

“Can 3D art become human?”

에이미 카를르는 3D 프린팅 조각, 웨어러블, 퍼포먼스 등을 하는 작가다. 그녀는 “테크놀로지는 예술가들에게 표현 영역을 확장해주었으며, 예술의 요구가 있기에 테크놀로지는 더욱 발전할 수 있었습니다”라고 말한다. 또한 예술과 과학기술이 함께 발전하는 것이며, 특히 “인간과 과학기술이 하나가 되는 것이 3D 예술”이라고 말한다. 태어날 때부터 몸이 약했던 작가는 어려서 수술을 많이 받았고, 자연스럽게 인체와 생물학에 관심을 가지게 되었다. 그래서 생물학적인 재료를 가지고 만든 조각이 에이미 카를르의 가장 유명한 작품 시리즈다.

과학이기도 하고 예술이기도 한 작품을 만드는 작가는 “제가 볼 때 인체는 가장 뛰어난 예술작품입니다. 지구는 과학인가요, 예술인가요? 예술과 과학은 서로 다른 게 아닙니다”라고 말한다.

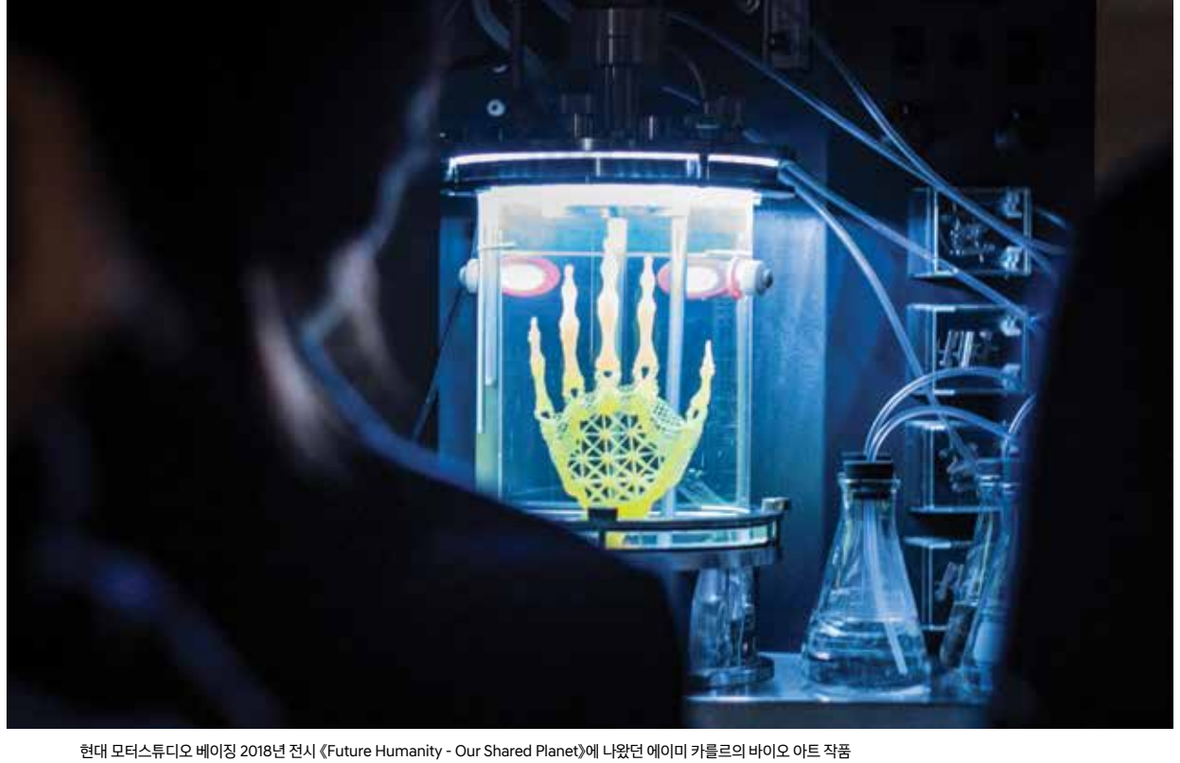
#8

다비드 콰욜라 Davide Quayola

“Can classical become contemporary?”

어느 시대에나 예술가들은 서로 상반되는 두 요소의 경계를 흐리는 작업을 많이 해왔다. 다비드 콰욜라는 고전과 현대의 경계에서 두 요소의 공통점을 탐구하는 작가다. 이탈리아 로마에서 나고 자라 르네상스 대가들의 작품에 영향을 많이 받았지만, 고전 작품에서 받은 영감을 디지털 기술과 로봇을 통해 재현한다. 4차 산업혁명 시대 예술이 쓸 수 있는 거의 모든 기술을 사용하면서, 고전이 가지고 있는 현대적인 미를 드러낸다. 그는 “고전은 시간을 초월하는 것이며 따라서 현대적인 것이기도 합니다”라고 말한다.

그는 테크놀로지를 도구로 보지 않고 자신과 함께 예술작업을 하는 협업자로 본다. 이런 면을 보여주는 유명한 작품은 〈Sculpture Factory〉다. 스스로 조각을 하는 로봇을 만들어 미술관에 전시하는 것이다. 로봇은 전시 기간 내내 움직이며 스티로폼을 깎아서 조각을 한다. 콰욜라가 로봇을 설계하는 과정, 그렇게 만들어진 로봇도 작품의 일부이며, 인간과는 다른 방식으로 조각을 하는 기계를 보는 것 자체가 관객에게는 색다른 관람 경험이 된다.



현대 모터스튜디오 베이징 2018년 전시 《Future Humanity - Our Shared Planet》에 나왔던 에이미 카를르의 바이오 아트 작품 〈Regenerative Reliquary〉. 인체기관이 생명공학 기술로 대체되는 현실을 보여준다.

#9

아키노리 고토 Akinori Goto

“Is 3D art the new film?”

일본 작가 아키노리 고토는 움직임과 시간의 관계를 연구한다. 시간은 눈에 보이지 않지만, 인체나 동물 등 어떤 대상이 움직이는 과정을 관찰하면 그 안에 시간의 흐름이 존재하고 있음을 알게 된다. 작가는 3D 프린팅 기술을 사용해서 ‘시간’이라는 보이지 않는 존재를 물질화하고 시각화한다.

뉴미디어 작가이지만 아키노리는 나무, 바위 등 아날로그를 대변하는 자연에 아주 매료된다고 말한다. 그리고 세상에서 가장 아름다움 움직임은 인체의 움직임이라고 말한다. 그래서 아름다운 자연, 발레와 같은 인체의 아름다운 움직임을 자신에게 익숙한 방법인 디지털 방식, 3D 프린팅을 통해 재현한다. 이런 작업을 통해 그는 궁극적으로 우리에게 세상을 보는 방법이 무한하다는 깨달음을 준다.

가상현실 Virtual Reality

#10

필립 하우스마이어 Philip Hausmeier

“Is VR real art?”

예술가들은 언제나 ‘새로운 것’을 창출하고 싶어 한다. 필립 하우스마이어는 새로움을 창출하기 위해 가상현실 기술을 적극 활용한다. 그는 VR 헤드셋 하나로 관객들이 물리적인 제약이 없는 새로운 공간과 새로운 예술세계를 경험할 수 있다는 사실에 매료되었다. 이 작가는 가상현실 기술을 사용하기 이전에는 거울이나 강철을 이용한 대형 설치작품을 했는데, 그런 재료 역시 관객이 공간에 몰입하도록 할 수 있었다.

가상현실을 진짜 예술이라고 할 수 있느냐는 질문에 그는 “가상현실은 새로운 매체이므로 당연히 진짜 예술작품”이라고 답한다. 가상현실 예술이 회화나 비디오를 대체하는 것이 아니라, 우리에게 세상을 체험하도록 하는 또 하나의 매체로 전통예술과 공존한다는 것이다.

**콰욜라가 로봇을 설계하는 과정과
그렇게 만들어진 로봇도 작품의 일부이며,
인간과는 다른 방식으로 조각을 하는 기계를 보는 것,
그 자체가 관객에게는 색다른 관람 경험이다.**

파라다이스 아트스페이스 전시 《Quayola: Asymmetric Archaelogy》(2018년 12월~2019년 2월)에 나왔던 다비드 콰욜라의 〈Sculpture Factory〉. 로봇이 전시 기간 내내 움직이며 스티로폼을 깎아서 조각을 한다.
Courtesy of Paradise Art Space, bitforms gallery, photo by 박명래

가상현실 기술을 이용해서 작업하는 밀리카 제크(블룸버그 '아트+테크놀로지' 영상 장면)

#11

밀리카 제크 Milica Zec

"Can VR prevent war?"

아버지가 연극 연출가였던 작가는 어려서부터 공연예술과 영화의 영향을 많이 받았다. 그녀는 가상현실 기술이 영화와 공연예술을 아우르는, 관람객에게 더욱 실감나는 체험을 줄 수 있는 매체라고 말한다. 그리고, 지구가 처한 환경오염, 전쟁 등 심각한 문제를 관객들이 피부로 느낄 수 있도록 하기 위해 VR 기술을 사용한다.

예를 들면 숲속의 나무를 소재로 한 작품에서 관람객은 VR 헤드셋을 쓰고 몸이 나무의 몸통이 되고 팔이 나뭇가지가 되는 체험을 하게 된다. 관객은 작은 씨앗이었다가 점점 자라는 경험을 하게 되고, 흙냄새를 맡고, 태양의 따뜻함과 바람의 선선함을 느끼게 된다. 자신의 몸을 직접 자연의 일부로 만들면 자연이라는 소재에 더 친밀감을 가질 수 있기에, 작가는 환경보호에 대한 경각심을 주려고 이런 작업을 했다.

세르비아 출신인 작가는 또한 어린 시절 전쟁을 목격한 경험을 바탕으로 〈GIANT〉라는 작품을 만들었다. VR 헤드셋을 쓰고 실화를 바탕으로 한 영상 속에 들어가면, 전쟁이 죄없는 개인들의 삶을 얼마나 망치는지를 생생하게 느낄 수 있다. 예술이 전쟁을 막을 수는 없다. 하지만 예술은 사람들로 하여금 자기가 처한 상황과 다른 입장에 서보는 경험을 제공함으로써, 궁극적으로 세상을 바꾸는 데 영향을 준다. 밀리카 제크의 믿음이다.

#12

비어나더랩 BeAnotherLab

"Can VR teach empathy?"

"가상현실 기술 덕분에 우리는 자기 자신뿐 아니라 다른 사람에 대한 이해도 색다르게 할 수 있습니다. 우리는 과학기술을 좀 더 인간적이고 창조적인 방향으로 사용하고, 가상현실보다는 실제 현실을 보여주는 데에 초점을 두고 싶습니다."

다양한 전공의 작가 그룹인 비어나더랩은 다른 사람을 이해하기 위해 직접 그 사람의 몸이 되어보는 체험을 제공한다. 이들의 대표적인 가상현실 작품인 〈Library of Ourselves〉에서는 관객 두 명이 마주 앉아서 서로 다른 VR 헤드셋을 쓴다. 그리고 서로가 서로의 움직임을 따라하도록 지시를 받는다. 각자 상대의 몸이 되는 것이다. 작가들은 "가상현실이라는 기술이 중요한 게 아니라, 그 기술을 이용해서 담는 내용이 중요합니다"라며, 사람들이 서로 다른 이의 몸이 되는 경험을 통해 서로에게 공감을 잘하게 된다고 말한다.

드론 Drones

#13

호르스트 호르트너 Horst Hortner

"Is the sky the limit?"

호르스트 호르트너는 미디어 아티스트이자 연구원으로서 아르스 일렉트로니카의 창립멤버다. 아르스 일렉트로니카는 오스트리아 린츠에 있는 뉴미디어 전문 교육 및 연구 기관이다. 그는 드론을 이용해 '다세포로 구성된 유기체'를 만들고 싶었다고 한다. 드론 수십 대가 떼를 지어서 하늘을 비행하는 그의 작품은 마치 빛을 발산하는 벌레나 새의 한 무리가 하늘을 날아다니는 듯한 멋진 광경을 연출한다.

그는 이런 작품을 통해 드론이 처음 등장했을 때 만연했던 부정적 인상, 즉 비밀무기를 운반하거나 감시하는 군사적 목적으로 쓰인다는 인상 대신, 이 첨단기술로 아름다운 예술작품을 만들 수 있다는 점을 보여주고 싶었다고 한다.

#14

라파엘로 안드레아 Raffaello d'Andrea

"Can drones be creative?"

라파엘로 안드레아는 어려서부터 하늘을 나는 것을 꿈꿔왔다. 그는 비상(flight)이야말로 최고의 움직임이라고 말한다. 엔지니어 전공으로 박사학위를 받은 교수이면서 공연예술도 좋아하는 그는 자신의 관심사를 살려서 드론 아트를 하게 되었다.

그는 안무를 적용해서 드론이 무대 위에서 춤추도록 연출하는 공연예술 작품을 만들었다. 드론에 의상도 입힌다. 그래서 그는 안무가, 의상 디자이너 들과 협업한다. 그의 작품에서 드론은 하나하나 개성을 가지고 있으며, 어찌 보면 인간의 확장된 형태로 표현된다.

#15

다이토 마나베 Daito Manabe

"Is drone art a phase?"

도쿄에서 활동하는 다이토 마나베는 자신을 "아티스트이자 소프트웨어 엔지니어, DJ, VJ"라고 소개한다. 그는 음악을 하고 싶었지만 정작 컴퓨터를 전공하게 되었고, 결국 이런 다양한 배경이 합해져서 뉴미디어 아티스트가 되었다.

그는 기술과 인간의 관계를 탐구하는 작품에 드론, 증강현실 기술, 3D 스캔, 음악을 모두 사용한다. 또, 여러 카메라가 다른 각도에서 본 영상을 자연스럽게 이어 붙이는 비디오 촬영기술을 쓴다. 이는 스포츠 중계에서 주로 쓰이는 기술이지만 그는 뮤직비디오 같은 예술작품에 활용했다. 그는 이런 기술 덕분에 머릿속에서 상상으로나 가능한 것들을 시각화하는 게 가능해졌다며 과학기술을 찬미한다. 그리고 기술을 이용해 좀 더 좋은 세상을 만들고 싶다고 말한다.

로봇공학 Robotics

#16

마리아 야블로니나 Maria Yablonina

"Have robots advanced art?"

마리아 야블로니나는 로봇이 예술가들의 표현 영역에 획기적인 가능성을 열어주었다고 말한다. 그녀는 특히 작고 약한 몸집으로 가느다란 실을 엮어 거대한 '구조물'을 만드는 거미에 영감을 받았다. 그리고 로봇을 이용해 3D 거미줄 모양의 작품을 만들었다. 부모가 모두 건축가였기에 자신도 자연스럽게 건축에 관심을 가졌던 야블로니나는 건축가처럼 사람과 공간의 관계를 연구하고 이를 미술작업으로 펼친다. 현대의 다양한 첨단기술에 해박한 그녀는 로봇을 이용하는 예술가이면서 디자이너이면서 로봇 연구가라고 할 수 있다.

생화학의 접근으로 작업하는 앤디 그레이시(블룸버그 '아트+테크놀로지' 영상 장면)

#17

마르코 도나룸마 Marco Donnarumma

"Can robots be artist?"

"로봇은 죽은 사물입니다. 예술은 사람이 하는 것입니다. 로봇과 사람은 다릅니다. 그렇다고 해서 로봇이 사람과 함께 존재하고 함께 예술을 창작할 수 없는 것은 아닙니다."

마르코 도나룸마는 '로봇이 예술가가 될 수 있는가?'라는 질문에 이렇게 답한다. 그는 〈Amygdala〉라는 로봇을 만들어서, 사람의 피부 일부분에 상처를 내서 동물의 이미지를 새겨넣는 부족들의 의식을 학습하도록 했다. 그리고 로봇이 스스로 판단하고 스스로를 해치지 않으면서 예술의 경지로 이 행위를 할 수 있는지를 본다. 또, 그는 사람의 몸에 부착하면 몸 안에서 나는 심장박동 같은 소리를 잡아내는 웨어러블 센서를 개발했다. 그가 '악기'라고 부르는 이 센서를 달고 움직이면 자연스럽게 소리가 난다. 그의 작품은 충격적이면서 재미있다. 로봇을 이용한 퍼포먼스 아트이면서, 인간과 로봇의 능력을 조화롭게 이용하는 새로운 예술이다.

#18

루이스-필리페 드머스 Louis-Philippe Demers

"Do robots need artists?"

"내 주변에서 일어나는 일을 이해하려면 먼저 나 자신을 이해해야 합니다."

루이스-필리페 드머스는 사람들이 스스로를 이해할 수 있도록 돕는 도우미로서 로봇을 사용한다. 그는 사람의 얼굴을 만지는 '블라인드 로봇(Blind Robot)'을 만들었다. 마치 시각장애인이 다른 사람을 파악하기 위해 정성껏 남의 얼굴을 만지듯이 이 로봇도 호기심과 애착을 가지고 관객의 얼굴을 매만진다. 이런 로봇에게 자신의 인체를 맡기면서, 관객들은 병원에서 자신의 몸을 측정하기 위해 기계에 몸을 맡기는 것과는 완전히 다른 경험을 하게 되고, 로봇에 감정이입을 하게 된다. 사람이 로봇을 필요로 하듯, 로봇도 사람을 필요로 한다. 로봇은 사람의 친구이며 둘은 서로 뗄 수 없는 관계에 있다. 현재와 앞으로 펼쳐질 로봇 세계의 미래를 다루는 그의 작품은 공연장, 지하철역 등 다양한 장소에서 만날 수 있다.

생화학 Biochemistry

#19

로베르티나 세비야니시 Robertina Šebjanič

"How does biology impact art?"

로베르티나 세비야니시는 인간과 동물의 관계에 관심이 많고, 특히 수중생물과 수중환경을 오랫동안 연구해왔다.

수중생물들에게 '소리'는 중요한 의사소통 매체다. 그래서 그녀는 바닷속에서 들을 수 있는 소리를 녹음했고, 여기에는 온갖 바다생물이 내는 자연의 소리뿐만 아니라 배의 모터 소리 등 인간의 존재를 알리는 소리가 함께 섞여 있다. 인간이 수중생물의 삶에 얼마나 영향을 많이 주는지 그녀의 소리 작업으로 깨달을 수 있다. 작가는 어항 속 해파리의 움직임을 촬영하고 그 데이터를 이용해 움직이는 로봇 조각을 만들기도 했다. 그녀는 자신의 연구와 작업을 통해 '이 세상의 보이지 않는 신비'를 시각화해서 보여주고 싶다고 말한다. 그녀의 작품을 보면 사람만이 아니라 수중 동식물들도 그들만의 언어로 대화한다는 것을 느낄 수 있다. 과학에 문화적인 개입이 없다면 우리는 중요한 것을 놓치게 될 것이라는 메시지가 그녀의 작품에 담겨 있다.

#20

젠 리우 Jen Liu

"How can bio-art reflect society?"

"바이오아트(bio-art)는 정말 흥미로운 분야입니다. 생물학이나 유전학에 대해 이야기를 꺼내는 것만으로도 우리는 이미 우리의 존재, 미래 인류의 운명에 대한 화두를 던지고 고민하게 됩니다."

뉴욕에서 작업하는 중국 출신의 작가 젠 리우는 리서치를 통해 인류가 직면한 이슈와 관련한 이야기를 만들고, 비디오, 회화, 퍼포먼스, 3D 애니메이션, 웨어러블 조각과 액세서리 등 다양한 매체를 활용해 시각적으로 신기하면서도 관객들이 즐겁게 볼 수 있는 예술작품으로 표현한다.

그의 〈PINK SLIME CAESAR SHIFT〉라는 작품은 배우들의 연기와 애니메이션을 통해 미래 인류가 맞닥뜨릴 자원 고갈 등의 추상적인 주제를 다룬다. 그녀는 예술을 통해 사회, 경제, 정치적인 문제를 끄집어내면서, 관객들에게 예술작품 감상을 통해 이런 문제에 대한 폭넓은 해결책을 생각해보라고 제안한다. 젠 리우와 협업하는 뉴욕의 비영리 문화기관인 'Pioneer Works'의 과학자 토미 마르티네즈는 말한다. "젠 리우는 과학기술을 왜 이용하는지 그 중요성을 이해하는 예술가"라고.

#21

앤디 그레이시 Andy Gracie

"Does art give science context?"

"저는 생명공학 실험에서 많이 쓰는 초파리(fruit fly)를 이용해서, 토성의 위성 중 가장 크기가 큰 타이탄에서 이론적으로 생존할 수 있는 생명체를 만들고 있습니다. 타이탄은 지금까지 알려진 것으로는 지구와 가장 닮은 별입니다."

앤디 그레이시는 '우리는 어떻게 존재하게 되었으며 미래 생명체의 운명은 어떻게 될 것인가?' '지구 이외의 공간에서 생존할 수 있는가?' '생명체와 우주의 관계는 무엇인가?' 등에 관심을 가지고 이에 대한 연구를 하면서 이를 비디오 등 시각예술 작업으로 풀어낸다. 현미경으로 유기체를 들여다보면서 작업하는 앤디 그레이시를 보면 과학자 같다.

실제 그는 미술을 전공하고 프로그래밍, 전자공학, 생물학을 공부했으며, 자연스럽게 예술과 과학, 특히 생화학과 관련한 주제를 다루고 있다. 그는 "과학 안에는 이미 수천 년 동안 인류가 우리 자신과 주변 환경에 대해 가져온 관심 주제가 담겨 있다. 이제 예술이 과학에게 그 주제를 더 잘 펼칠 수 있는 방법을 알려준다"고 말한다.

프로젝션 매핑 Projection Mapping

#22

사라 라라 Sara Rara

"Can projection mapping evolve art?"

사라 라라는 비교문학과 철학을 전공했고, 다양한 인문학적 배경으로 비디오 작업을 한다. 그녀는 프로젝션을 통한 영상 이미지와 전시 공간이 하나로 결합된다는 사실에 매료되었다. 꽃에서 꿀을 빠는 벌처럼 작은 생명체의 모습이 넓은 전시 공간을 장악하고, 그렇게 전시 공간에 변화가 오면 그 안에 들어와 있는 사람들이 새롭고 놀라운 경험을 할 수 있다는 점이 프로젝션 매핑

의 매력이다. 사라 라라의 작품에는 그런 매력이 한껏 살아 있다. 작가는 프로젝션 기술을 이용해 시각예술의 이미지를 아주 유연하고 탄력적으로 보여주며, 관객들이 작품과 교감하고 서로 다른 관객들과 교감하도록 만든다. 그녀는 생물의 다양성과 환경보호에도 관심을 가지고 이를 주제로 하는 작업도 많이 하고 있다.

#23

강이연 Yiyun Kang

"Why use mixed reality in art?"

"우리는 현실에 대한 인식을 새로 규정해야 하는 시대에 살고 있습니다. 프로젝션 매핑은 이런 주제를 보여주기에 아주 좋은 도구입니다." 현실과 비현실, 존재와 부재, 표면과 내면 등 상반된 개념의 경계를 관객들이 체험하도록 하기 위해서 강이연은 프로젝션 매핑을 이용한다. 회화를 전공한 작가는 프로젝션을 회화나 조각의 또 다른 형태라고 생각한다. 미술작가는 공간과 관객의 관계를 늘 연구하는 사람이다. 강이연이 프로젝션 매핑을 이용하는 가장 큰 이유도 관객들에게 미술관이라는 공간을 새롭게 느끼도록 해줄 수 있기 때문이다. 예를 들어 영국 런던의 '빅토리아 앤드 알버트 뮤지엄'에 있는 주물 조각 전시장인 '캐스트 코트(Cast Court)'의 경우, 전시작품 전체 영상을 다섯 개의 서로 다른 프로젝션 화면으로 만들어서 전시장 곳곳의 표면에 상영해, 관객들이 이 전시장 공간을 색다르게 체험하도록 만든다. 공간의 경계를 넘나드는 '프로젝션'이라는 도구는 관객들이 '현실 공간'에 대한 인식을 새롭게 하는 기회를 준다.

#24

레베카 스미스 Rebecca Smith

"Is projection mapping modern graffiti?"

레베카 스미스에게 프로젝션 매핑은 디지털을 이용한 현대판 벽화 작업이다. 그녀는 자신이 촬영하고 변형한 자연의 이미지 조각들을 편집해 평면 화면에 비추어서, 관객들에게 환상적인 공간 경험을 하도록 해준다. 그녀는 특히 길거리 벽화 등 '스트리트 아트'에 큰 영향을 받았다. 그래서 자신의 영상 이미지를 길거리 벽이나 보도 표면에 비추어서 거리를 지나는 사람들에게 새로운 공간을 제공하는 '도시 프로젝션 작품'을 좋아한다. 〈STYLUS〉라는 도시 프로젝션 작품은 피트 바버(Pete Barber)라는 화가와 협업해서, 피트가 그린 길거리 벽화 위에 레베카 스미스가 만든 디지털 영상을 비추는 작품이다. 이렇게 만든 작품은 살아 있는 벽화, 변화하는 벽화, 행인들의 움직임에 따라 작품이 달라져 보이는 관객참여형 벽화가 된다.

증강현실 Augmented Reality

#25

낸시 베이커 카힐 Nancy Baker Cahill

"Is AR breaking down walls?"

낸시 베이커 카힐은 종이에 그리는 전통 드로잉, 가상현실과 증강현실 기술을 이용한 드로잉, 비디오 작업 등을 다양하게 한다. 그녀는 증강현실 기술이 전통 드로잉의 연장선상에 있다고 말한다. 그녀는 자신이 종이 위에 그린 드로잉 이미지를 가상현실로 변환하는 기계에 입력해서 증강현실(AR) 이미지로 만들어낸다. 관객은 그녀가 무료로 제공하는 '4th Wall'이라는 앱을 통해 그 AR 이미지를 볼 수 있다. 특별한 전시장에 갈 필요가 없이 자신이 있는 곳에서 낸시 베이커 카힐의 작품을 감상할 수 있는 것이다. 미술작품을 관객이 있는 곳으로 가져간다는 점에서 AR 작품은 새로운 개념의 공공미술이기도 하다.

#26

존 크레이그 프리만 John Craig Freeman

"Can AR drive change?"

존 크레이그 프리만은 실제 이 세상에 살고 있는 현실의 대중을 위한 작품을 하고 싶어서 증강현실 기술을 쓴다고 말한다. 증강현실 기술을 이용한 작품은 전세계 어디에서나 사람들이 접속하고 생생하게 체험할 수 있다. 이런 점을 활용해 이 작가는 공공미술의 새로운 세계를 열었다.

〈Coming Home〉이라는 프로젝트는 증강현실 기술을 이용한 공공미술 설치작품으로 미국 샌프란시스코의 주거지 부족 현실 문제를 제기한다. 노숙자, 고령자, 학생 들이 살 집이 없어 고통받는 현실을 스토리텔링, 예술적 감각, 증강현실의 기술을 이용해 감성적으로 전달하고, 사람들은 각자 자신의 휴대폰을 켜고 자기 자신이 현재 있는 공간에서 이 작품을 체험한다. 〈Border Memorial: Frontera de los Muertos〉는 최근 몇 년 동안 멕시코에서 국경을 넘어 미국으로 입국하다가 목숨을 잃은 이민 노동자들의 현실을 증강현실 기술을 이용해 보여주는 작품이다. 대중은 세계 어디에서든 이 작품에 접속해, 죽은 노동자들과 같은 공간에 있는 듯 생생하게 느낄 수 있다. 작가는 "예술작품을 통해 정치적인 문제를 제기하는 것에 그치지 않고 실제 사회에 변화를 가져오는 역할을 하고 싶습니다"라고 말한다.

프로젝션 매핑을 소재로 작업하는 강이연(블룸버그 '아트+테크놀로지' 영상 장면)

#27

윌 파펜하이머 Will Pappenheimer

"Does AR offer new realities?"

증강현실 기술을 이용하면 현실의 공간 속에 가상의 이미지를 삽입해 넣을 수 있다. 윌 파펜하이머는 증강현실로 만드는 자신의 작품을 가리켜 가상세계와 실제세계의 '콜라주'라고 한다.

"저는 '예술은 무엇이고 현실은 무엇인가'에 늘 관심이 있었는데, 증강현실 기술을 쓰면서 예술과 현실의 경계에서 작업을 하게 되었습니다. 왜 현실에 가짜 이미지를 집어넣느냐고요? 원래 예술이란 사람들이 각자 자신의 시선으로 보고 있는 세상 위에다가 새로운 시선으로 보는 이미지를 추가하는 것입니다. 그러니 AR 예술은 예술이 원래 하던 일에 새로운 기술을 추가한 것이지요."

그가 만든 'Skywrite'이라는 앱을 이용하면 관객은 자신이 있는 지역의 하늘에 그림을 그리거나 메시지를 써넣을 수 있다. 작가가 아니라, 관객이 자기 마음대로 그리거나 써서 완성하는 작품으로, 이것은 예술의 새로운 세상이다.

웨어러블 Wearables

#28

베나즈 파라히 Behnaz Farahi

"Can wearables improve social interaction?"

베나즈 파라히는 미술, 패션, 건축, 디자인 중 어느 한 분야의 작

가라고 말할 수 없을 정도로 모든 분야를 융합하는 예술을 한다. 그녀는 '웨어러블'이 '인체의 연장'이라고 말하며, 웨어러블 예술을 통해 사람들이 우리 주변에 존재하는 모든 재료와 교감하고 그 재료에 감정을 이입할 수 있음을 보여준다.
"사람들은 웃는 사람을 보면 같이 웃습니다. 사람이 입은 옷도 마찬가지로 사람의 감정에 영향을 받을 수 있겠지요?" 이런 생각으로 만든 특수 의상은 그 옷을 입은 사람의 감정과 표정에 따라 모습이 변한다. 이런 작업을 통해 작가는 웨어러블 분야의 발달한 기술이 우리의 사회적 상호작용에 변화를 준다는 점을 시사한다.

#29

캐슬린 맥더모트 Kathleen McDermott

"How do wearables reflect society?"

'인간의 감정'이라는 보이지 않는 대상을 시각화하기 위해 캐슬린 맥더모트는 웨어러블을 쓴다. 상대방이 담배를 피면 담배연기를 감지하고 자동으로 내 입을 가리는 옷 같은 식이다.
조각과 섬유를 전공했기에 그녀에게 웨어러블은 다루기 편한 소재다. 그녀는 여기에 '사람'이라는 더 중요한 소재를 쓴다. 온라인상에서 오가는 사람들의 이야기를 드러내는 장치, 사람들의 행동을 극대화하는 옷을 만들기 때문이다. 그녀의 〈Social Escape Dress〉라는 작품은 사람의 피부에 닿는 장치가 달려 있어서 그 사람의 스트레스 정도에 따라 변화하는 옷이다. 이 영상에 등장하는 그녀의 작품들을 잠깐 경험하는 것만으로도 그녀의 작업이 얼마나 톡톡 튀는 아이디어와 재미로 가득한지 느낄 수 있다. 테크놀로지가 인간에게 가져다주는 또 하나의 선물, '즐거움'과 '긍정적인 사회'를 작가는 전달하고 있다.

#30

카미유 베이커 Camille Baker

"Do wearables impact privacy?"

"사람에게는 오감 이외에도 많은 감각이 있습니다. 그 감각을 어떻게 효율적으로 써야 다른 사람, 사물과 소통할 수 있을까요?"
카미유 베이커는 소통을 향상하는 도구로 웨어러블과 퍼포먼스 아트를 사용한다. 예를 들면 두 명의 무용수가 서로의 신체에서 나오는 데이터에 따라 움직임이 달라지는 옷을 입는다. 상대방이 숨을 깊게 쉬면 내가 입은 옷의 진동 속도가 느려지고, 상대방이 숨을 가쁘게 쉬면 진동 속도가 빨라지는 식이다. 두 무용수가 옷과 기술을 통해 서로의 기분을 전달하며 소통을 하는 것이다. 작가는 "사회를 보는 비판적인 시각과 미학적인 면을 테크놀로지에 입히고 싶다"고 말한다.

태양에너지 Solar

#31

I. R. 바흐 I. R. Bach

"Can light explain the unexplained?"

"빛은 미지의 세계를 설명해줍니다. 빛은 속도가 가장 빠릅니다. 그 어떤 것도 빛보다 빨리 갈 수는 없지요. 빛이 우리와 미지의 세계 사이에 있고, 우리가 모르는 다른 세계를 반영한다는 얘기입니다."
예술은 우리가 늘 대하는 평범하고 흔한 것을 다시 보게 해주는데, 그런 평범한 대상 중 하나가 햇빛이다. I. R. 바흐는 관객에게 '햇빛'이라는 소재를 새롭게 느끼게 해준다. I. R. 바흐는 햇빛은 가장 추상적인 형태의 예술이며, 이 세상 누구나 나누어 가질 수 있기에 가장 민주적인 빛이라고 말한다. 그는 미국 LA의 현대미술관 라크마와 협업으로 〈I Want to Know〉라는 태양광 전열판 설치작품을 만들었다. 자신이 태어나고 자란 멕시코에서 어느 날 화산 가까운 곳에 나타난 신기한 빛을 우연히 보고 영감을 받은 작품이다.

#32

아프 베르헤겐 Ap Verheggen

"Can sun glaciers save the earth?"

"저의 모든 작품은 자연에서 영감을 받았습니다. 저는 과학기술을 이용해서 나만의 자연을 만듭니다. 햇빛을 모아서 비를 만드는 식입니다. 제가 만드는 작품을 통해 이 세상에 '희망'을 보여주고 싶습니다."
지구환경을 보호하는 일은 현대의 모든 산업에서 중요하게 생각하는 핵심사항이며, 예술에서도 예외가 아니다. 아프 베르헤겐은 태양에너지에 대한 전문성과 창의력을 이용해서 사람들에게 지구 기후변화에 대한 경각심을 불러일으키고 재생가능한 에너지를 찾도록 하는 예술작업을 한다. 그는 '태양빙하(SunGalcier)'라는 회사를 만들고, 이 회사를 통해 태양열을 이용해 공기 중에서 물을 생산하는 조각을 제작했다. 또, 태양전자판에서 에너지를 얻는 장치인 〈Desert Twins〉를 만들었다. 그는 디자인, 과학, 미술이 함께 작용하는 작품들을 통해 현대사회의 힘은 이 모두에서 나온다는 것을 보여준다.

우주의 쓰레기를 소재로 작업하는 단 로세하르데(블룸버그 '아트+테크놀로지' 영상 장면)

#33

빌 폰타나 Bill Fontana

"What does solar energy sound like?"

"수력, 풍력, 태양력, 어떤 재생가능 에너지든, 이런 에너지의 기저에는 지구의 미래를 지켜준다는 뜻이 담겨 있습니다. 그래서 저는 이런 장치들에 매우 시적인 아름다움이 있다고 느낍니다."
빌 폰타나는 환경보호를 주제로 작업을 많이 했다. 최근에는 태양열 등 재생가능 에너지가 미래의 지구를 지켜줄 에너지라는 믿음으로 재생가능 에너지 장치를 소재로 작업을 하고 있다. 그는 자신이 지난 50년 동안 했던 미술작업을 '사운드 조각'이라고 부른다. 소리와 이미지를 함께 사용해서 서로가 서로의 존재에 어떻게 영향을 주는지 탐구하는 작업이다.
그는 아랍에미리트연합(UAE) 아부다비에 있는 NGO인 'The International Renewable Energy Agency'의 커미션을 받아 〈Primal Sonic Visions〉라는 작업을 했다. 여러 나라를 여행하면서, 각종 재생가능 에너지 장치에서 나오는 추상적 이미지와 환상적인 소리를 잡아내 시적인 영상물을 만드는 작업이다. 그 결과물은 〈Visions of Sustainability〉라는 제목으로 아부다비의 기후정상회담(Climate Summit)에서 전시되었다.
태양에너지는 소리 없이 지구를 지켜줄 것이고, 지구는 오늘날과 같은 위기에서도 스스로 에너지를 생성할 수 있는 능력이 있다는 사실에 그는 감동받는다. 그리고 자신이 느끼는 그 감동을 예술작품으로 시각화한다.

우주 Space

#34

단 로세하르데 Daan Roosegaarde

"Isn't the universe big enough?"

"이 세상에 자본과 기술은 충분히 있습니다. 이 세상에 부족한 것은 미래에 대한 상상력입니다. 우리가 어떤 미래를 원하는지 시각화할 수 있는 상상력이 부족합니다. 예술과 디자인의 힘은 여기에 있습니다. 예술은 우리가 다음 단계로 가기 위한 상상을 할 수 있고, 그 상상을 시각적으로 보여줄 수 있습니다."

로세하르데는 네덜란드 로테르담에서 미술과 과학기술을 융합하는 작업을 하고 있다. 그중 유명한 'Space Waste Lab' 프로젝트는 지구 궤도를 도는 29,000개의 우주 잔해, 즉 우주 쓰레기를 소재로 하는 전시와 프로그램이다. 미술관 안에서는 실제 수거된 우주 쓰레기를 전시하고, 이를 어떻게 처리하고 재활용할 것인지에 대한 워크숍을 한다. 미술관 밖 야외에서는 이와 관련한 퍼포먼스를 한다. 광선으로 밤하늘을 스캔하면서, 필요 없어진 채 우주에 떠 있는 잔해들을 가리키는 퍼포먼스다.

"저는 단지 아름다움을 위한 예술이 아니라, 세상을 좋게 바꿀 수 있는 예술을 하고 싶습니다. 우리는 깨끗한 환경에서 살 권리가 있고, 앞으로 주어질 우주의 새로운 공간에서는 우리가 지구에서 저지른 실수를 다시 범하지 않아야 합니다."

#35

타바레스 스트라찬 Tavares Strachan

"How does 'ENOCH' communicate with Earth?"

"우주를 여행하고 온 사람들은 우리에게 해줄 이야기가 많습니다. 저는 그 미지의 세계에 관심이 많습니다." 바하마 출신 작가인 타바레스 스트라찬은 궁금함으로 가득 찬 우주를 탐험하는 것을 작품의 소재로 삼는다. 그는 2018년에 라크마의 '아트+테크놀로지 랩' 아티스트 지원 프로그램에 뽑혀 스페이스엑스(SpaceX)와 협업했다. 이를 통해 자신이 만든 독특한 형상의 인공위성을 우주로 실제 발사했다. 금으로 만든 인공위성은 사람의 흉상을 담은 박스 모양인데, 그 흉상은 미국에서 흑인으로 처음 우주비행사가 되었다가 32세에 초음속 제트기 폭발로 목숨을 잃은 로버트 헨리 로렌스 주니어를 형상화한 것이다. "우주는 시간을 초월하는 공간으로, 이제는 세상을 떠난 사람들을 우주에 위치하게 할 수 있다"고 이 영상에서 그는 말한다.

스트라찬은 2015년 베니스 비엔날레에 바하마가 첫 국가관을 열었을 때 국가관 작가로 뽑혀 전시를 했다. 그때 선보인 영상은 1909년 북극을 처음 탐험했던 흑인 매튜 핸슨을 기리는 작업이었다. 그는 우주를 예술의 매력적인 소재로 활용하면서 동시에 인간에 대한 이야기를 하고, 특히 흑인으로서 자신의 정체성도 작품에 뚜렷하게 드러내고 있다.

#36

나훔 만트라 Nahum Mantra

"Is space the next artistic frontier?"

"우주를 탐험하는 것은 결국 우리 지구를 위한 것입니다. 우주로 나가서 보면 우리를 더 잘 볼 수 있고 알 수 있기 때문입니다." 나훔 만트라는 시각예술가이면서 여러 악기를 연주하는 음악가이고 퍼포먼스 아티스트다. 하지만 예술의 여러 장르 다루기를 좋아하듯 그는 우주 탐구도 즐긴다.

예술의 소재와 표현방식뿐만 아니라 예술작품이 보여지는 물리적 공간에도 한계가 없음을 그는 증명하고 있다. 2018년에 그는 나사(NASA), 스페이스엑스(SpaceX) 등과 협업해, 우주 정거장에 자신이 만든 예술작품 〈The Contour of Presence〉를 발사했다. 이 작품은 거울, 조명, 모터로 만든 만화경 같은 조각으로, 지구의 모습에 따라 변화한다. 그래서 그는 이 작품을 '우주에서 지구와 교감하는 조각'이라고 표현한다. "공존한다는 것의 의미를 깨닫게 해주는 것이 이 작품의 의미"라고 작가는 말한다.

이 영상에서 작가는 "우주가 예술이 다음 단계에서 가야 할 새로운 영역인가?"라고 스스로 질문을 던지고, 이에 대해 "아니다"라고 분명히 말한다. "우주는 우리가 밖에서 우리를 바라보고, 우리 자신에 대해 다시 보게끔 해주는 도구가 되는 것입니다. 우리에게는 이제 우주에 접근할 수 있는 기술이 있습니다. 더 많은 예술가들이 이 기술을 활용해야 한다고 생각합니다."

Insight

미래 사회로의 원동력 - 예술과 기술의 합

장정인
현대자동차 아트랩

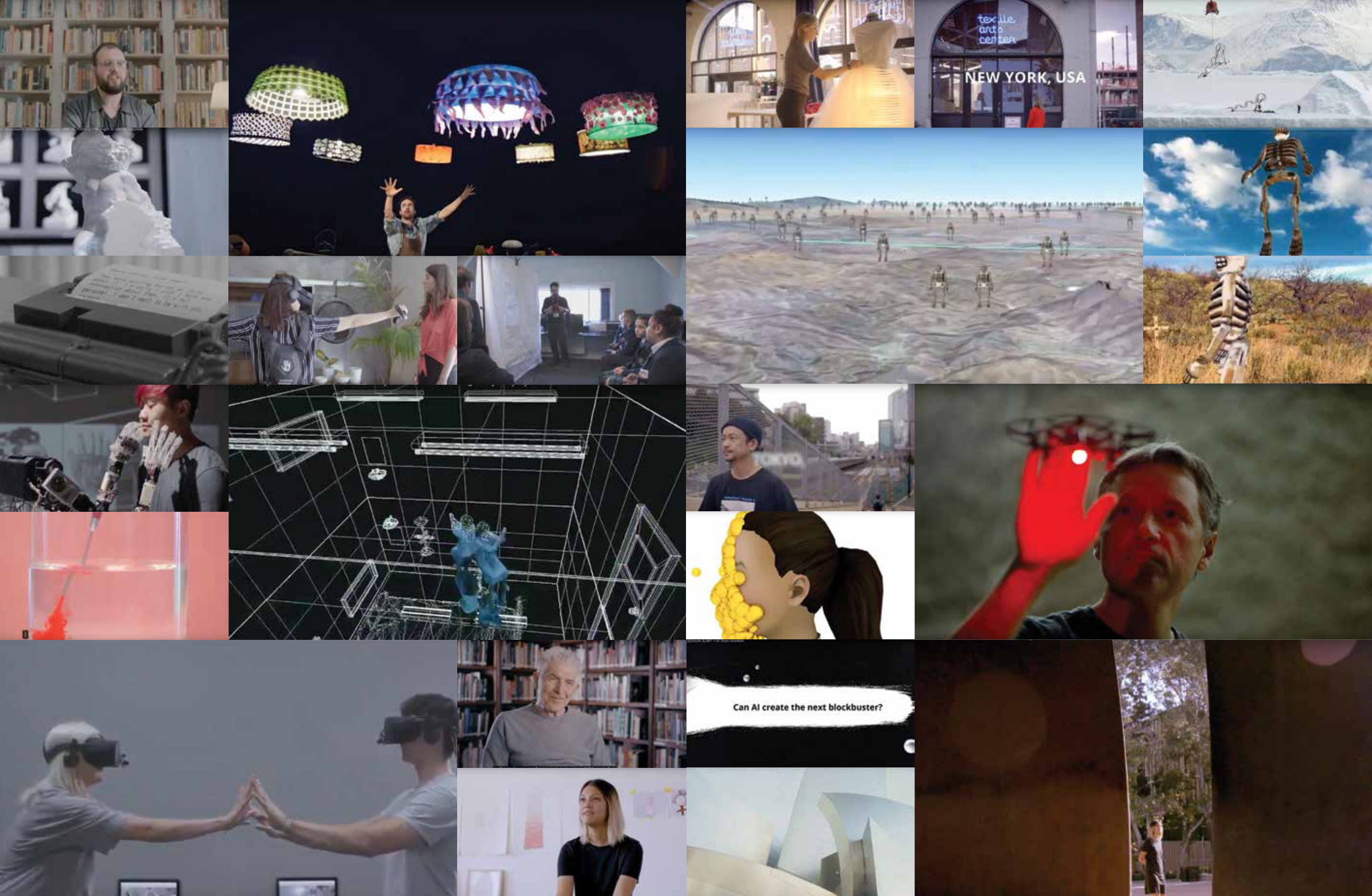
최근 런던에서 열린 리우 샤오동(Liu Xiaodong)의 개인전에는 작가의 손끝에서 탄생한 회화가 아니라, 철저한 컴퓨터 프로그래밍과 이를 기반으로 한 데이터의 명령으로 작동하는 로봇의 손끝에서 완성된 풍경화가 전시되었다.

작가는 런던의 트라팔가 광장에 카메라를 설치하고, 광장을 드나드는 인파의 흐름을 데이터화했다. 그리고 로봇손이 이를 추상적인 기호와 움직임으로 변환하여 캔버스 위에 표현하도록 했다. 그렇게 완성된 회화는 물론 작가의 독창성과 철학을 담고 있다는 점에서 그의 작품이라 할 수 있겠지만, 기술의 활용 없이는 완성될 수 없는 작업이었다는 점에서 '로봇과 작가의 공동 제작 작품'이라 칭하는 것이 원론적으로 더 맞다고 보여진다. 작품의 핵심은 작가로부터 비롯되었지만 기술 없이는 물리적으로 구현되기 어려웠다는 점에서 그 비중과 의미를 가벼이 여기거나 간과할 수 없는 좋은 사례다.

이와 같이 기술과 과학은 더 이상 '무생(無生)'의 혹은 '인간에 의한' 것이 아닌 별개의 생명체와 같이 우리 사회 속에서 자신에게 주어진 역할과 소임을 수행하며 그 변화를 계기로 인간의 물질적 그리고 정신적 생활 반경에서 변화를 가져오고 있다. 인간의 유일무이한 영역이라고 일컬어지던 예술의 영역으로까지 기술이 깊숙이 침투함에 따라 많은 학자와 작가 들은 예술의 범위, '순수예술', '창작' 등 별도의 정의가 필요 없던 것에 대한 새로운 토론을 끊임없이 나누고 있지만 쉽게 답을 내리기 어렵다. 예술이, 인간과 그들이 만든 사회의 모습을 투영하며, 그 안에서 형성되는 인간의 감정과 사상을 표현하는 것이라고 정의한다면, 오늘날 기술과 뗄래야 뗄 수 없는 환경과 현실에 살고 있는 인간은 더 이상 예술을 기술과학과 분리하여 정의하기 어려운 상황에 놓여 있다. 3D의 기반이 고대 미술가들의 원근법 연구와 연계될 수밖에 없듯이, 애초에 기술 혹은 과학이 예술의 영역과 여러 지점에서 교차하는 것은 지극히 자연스럽고 필연적이었다고 본다. 인간이 미래를 향해 나아갈 수 있도록 물리적 수단을 제공해주는 것이 기술과학이라면, 예술은 방향을 설정해주고 이끌어주는 가이드 역할을 해준다. 즉, 둘이 함께할 때 비로소 인간은 앞으로 나아갈 수 있는 힘을 얻을 수 있다. 과학적 접근법으로는 불가능 혹은 미지의 영역이라 생각되었던 것들이 예술의 창의적 생각과 접근방식과 맞물렸을 때 형성되는 폭발적인 잠재력의 가치는 이미 여러 부문에서 증명된 바 있다. 따라서, 최근 많은 기업활동과 연구 기관에서는 기술과 예술의 융합을 적극적으로 추진하는 프로젝트들이 주목받고 있다.

블룸버그와 현대차 공동 기획의 'ART+TECHNOLOGY' 프로그램은 이와 같은 방향성(예술)과 그 방향으로 나아가기 위한 수단(기술)을 융합시켜 새로운 분야를 개척하고 있는 전세계 다양한 작가들의 철학과 예술 세계를 소개한다. 순수예술을 전공한 작가들도 있지만, 과학의 영역에서 예술을 창의적으로 활용하는 작가들도 상당수 있다. 이들은 예술과 기술이 함께했을 때 탄생시킬 수 있는 에너지와 힘에 대해서는 궁극적으로 모두 한 목소리를 내고 있다. 예술가와 과학자 혹은 기술자의 경계는 점점 모호해지고 있는데, 이는 각 영역을 훼손하거나 정체성을 흐리는 것이 아니라, 우리 사회가 미래에 필요로 하는 새로운 영역을 개척하고 개발하기 위한 최적의 방법이라는 것이다.

일상생활에서 예술을 통해 신기술을 체험하거나, 기술을 통해 예술의 창의적 사고를 접하게 되었을 때, 우리는 세상을 새로운 시각으로 인지할 수 있게 되며 이로써 새로운 상상력과 삶의 방향성을 지정할 수 있는 원동력을 만들어낼 수 있게 된다. 예술이 세상을 바라보는 시각과 철학의 기반이 되어준다면 우리는 인간으로서의 정체성을 잃지 않고 기술을 발전적인 방향으로 활용하고 응용할 수 있는 힘을 얻을 수 있을 것이다.


NEW YORK, USA
Can AI create the next blockbuster?

예술과 테크놀로지의 협업

최정은
듀크 쿤샨 대학교 미디어앤아츠 전공 교수

백남준아트센터 《백남준 미디어 'n' 미데아》(2019년 2월~2020년 2월) 전시. 왼쪽부터 〈밥 호프〉(2001), 〈글로벌 그루브〉(1973), 〈찰리 채플린〉(2001). © 백남준아트센터

"일상적으로 받아들여지는 사회적 명제에 끊임없이 도전하고, 이를 증명하고, 재구성하는 것." 미술이론가 플로랑스 드 메르디외(Florence de Mèredieu)는 예술가의 임무를 이와 같이 정의한 바 있다. 메르디외가 말한 예술가의 역할은 예술과 기술의 융합적 접근에서 특히나 두드러지게 나타난다. 예를 들면, 비디오 예술가로 널리 알려진 백남준은 TV 또는 비디오처럼 일상생활에서 우리가 쉽게 접하는 전자 기계를 예술적 매개체로 변화시키고, 관람자들의 참여로 작품의 콘텐츠를 완성했다. 이를 통해 TV를 본래 정의인 일방향적 송신 미디어가 아닌, 쌍방향적 소통 미디어로 전환했다. 한편, '가상현실의 아버지'라고 불리는 미디어 예술가 마이런 크루거(Myron Krueger)는 사이버스페이스에서 소외되었던 참여자의 신체를 가상현실에 접속하는 인터페이스로 활용해, 신체와 가상현실 기술이 맺는 관계를 재정의하였다.

도전과 확장, 그리고 경계 허물기

지금까지 미디어 예술가들은 현대 미디어의 모든 기능적 스펙트럼을 파악하여, 그것이 가진 사회적 도구성에 도전하고, 변화의 잠재성을 실현해왔다. 물론 그들의 노력이 순탄하게 이루어졌던 것만은 아니다. 기성 예술계에서는 미디어 예술가들을 오랫동안 외면했고, 경계의 태도를 늦추지 않았으며, 때로는 거부하기도 하였다. 이러한 예술계와 기술계의 대치적인 입장을 관찰하며, 미디어 이론가 레브 마노비치(Lev Manovich)는 튜링 랜드(기술)와 뒤샹 랜드(예술)의 결합은 결코 불가능할 것이라고 주장하기도 하였다.[1]

그러나 예술과 기술의 역동적 협업이 계속해서 출몰해왔음을 부정할 수 없다. 예술은 때로는 과학 연구의 시험대가 되어, 새로운 기술이 나아갈 방향을 수정하며, 기술발전의 진일보를 만들어내기도 했다. 또한 과학적인 지식과 기술을 받아들인 예술가들은 전통적 미디어로는 불가능했던 인간의 감각과 경험의 영역을 가시화할 수 있었다.

1945년 버니바 부시(Vannevar Bush)의 〈우리가 생각하는 대로(As We May Think)〉라는 짧은 원고는 이전까지 전쟁을 위해 개발, 사용되었던 과학기술의 새로운 가능성을 제시하였다. 2차 세계대전 이후, 과학기술의 목적과 방향을 고민하던 부시는 메멕스(Memex)라는, 개인의 기억을 확장해주는 보충 장치를 구상했다. 그리고 이 장치가 과학기술이 생명을 파괴하는 도구가 아

2014~2015년 현대 모터스튜디오 서울에서 열린 UVA(United Visual Artists)의 전시 《움직임의 원리2》. 우리 눈이 '움직임'을 인식하는 방법을 패턴과 리듬을 통해 표현, 예술에 기술을 도입하는 UVA의 작업방식을 보여줬다.

닌, 인류문명의 축적된 경험과 기억을 저장하고 인간의 사고 영역을 넓힐 수 있다는 믿음에 기여하기를 희망하였다. 이것이 바로 현재 우리가 사용하고 있는 컴퓨터의 전신으로, 컴퓨터는 구상 초기 단계부터 인간의 사고 및 행위와 직접적으로 연결되어 있었다.

이와 같이 인간과 컴퓨터가 어떻게 같은 언어로 소통할 수 있을 것인가에 대한 고민은 당시 과학기술의 전반적인 이해를 제공하였던 사이버네틱스(Cybernetics)의 중심 과제이기도 했다. 노버트 위너(Norbert Wiener)가 창시한 사이버네틱스는 당시의 많은 예술가들에게 영향을 미쳤다. 특히 잭 번햄(Jack Burnham)은 제1세대 사이버네틱스 이론에서 많은 영향을 받은 예술가다. 그는 조각이라는 현대예술의 장르가 결국 사이버네틱스 시스템으로 발전할 것이라고 믿었다. 그는 가까운 미래에 예술을 구성하는 많은 개체 사이의 상호작용을 유발하는 어떤 (비물질적이고 가상적인) 의미체계가 물리적 조각의 형식을 대체할 것이라고 믿었다. 정보를 하나의 실체 없는, 전송과 저장이 자유로운 의미체계로 규정하였던 초기 사이버네틱스의 논리야말로 번햄이 추구했던 개념미술의 경험체계를 확장하기에 매우 적합하였다. 1970년 뉴욕 유태인 미술관에서 열린 전시 《소프트웨어_정보기술: 예술에 있어 그것의 새로운 의미(SOFTWARE_Information Technology: Its New Meaning for Art)》는 번햄의 믿음이 구현되는 자리였다. 이 전시에서 번햄은 두 가지 방향의 작품을 선보였다. 하나는 정보를 송수신하는 매체(팩스 머신, 텔레프린터, 시청각 시스템 등)들을 활용하는 작품들, 다른 하나는 의미와 기호(매체) 사이의 임의성을 드러내 언어의 매체성 그 자체를 예술의 소재로 사용하는 작품들이었다.

이후 이론과 인터넷 기술이 발전함에 따라, 과학이론가들인 사이먼 노라(Simon Nora)와 알랭 밍크(Alain Minc)의 텔레매틱스(Telematics, 컴퓨터와 원거리 텔레커뮤니케이션의 결합을 연구하는 학문), 혹은 제2세대 사이버네틱스 이론이 등장하였고, 이 이론은 후에 미디어 예술가 로이 애스콧(Roy Ascott)에 의해 광범위하게 탐구되었다. 애스콧은 텔레매틱스가 창의적인 예술적 사고를 확장, 발전시키는 데 기여할 것이며, 상호작용하는 미학적 상황을 유발할 수 있다고 믿었고, 전세계에 흩어져 있는 미학계 지성들이 언제 어디서나 사이버 공간을 통해 만나 의견을 교환하고 협업할 수 있으리라고 상상하였다. 이러한 개념은 현재

2018년 5월 국립현대미술관에서 열린 《예술과 기술의 실험(E.A.T): 또 다른 시작》의 전시장면. 예술가와 공학자의 협업체 'E.A.T'의 주요 활동을 조명한 전시였다.

클라우드 시스템의 전신이라고 볼 수 있을 것이다.

1960년대 이후 예술에 나타난 융합예술 시도

1960~1970년대에 등장한 새로운 기술(컴퓨터와 인터넷)과 그와 맞물려 발전한 정보과학 이론은 당대의 예술가들을 매혹시키기에 충분했다. 그리하여 미술계 전반에 걸쳐 기술과 접목한 작품들이 시도되었다. 뉴욕 하워드 와이즈 갤러리의 1965년 《컴퓨터에 의해 생성된 회화들(Computer-generated Pictures)》 전시를 필두로, 예술가들은 컴퓨터 신기술이 지닌 모든 형상적 가능성을 모색하고 실험하였고, 1966년 열 명의 예술가와 여섯 명의 과학 엔지니어들이 함께 창설한 E.A.T(Experiments in Art and Technology)는, 《나인 이브닝스(9 Evenings)》라는 실험적인 퍼포먼스 형태의 전시를 개최하였다.

전통적인 미술관에서도 같은 맥락의 시도들을 선보였다. 1968년 뉴욕 현대미술관(MoMA, The Museum of Modern Art)의 《기계 시대 말기의 기계(The Machine as Seen at the End of the Mechanical Age)》를 시작으로, 앞서 설명한 뉴욕 유태인 미술관의 《소프트웨어_정보기술》전이 열렸으며, 런던 ICA(Institute of Contemporary Arts)에서는 "1) 컴퓨터 기반의 작업 2) 사이버네틱스 장치들-로봇 3) 페인팅 기계"라는, 지금 들어도 얼핏 진보적인 주제들로 구성된 《사이버네틱의 우연한 발견(Cybernetic Serendipity)》을 전시하였다.

안타깝게도 이러한 실험적 시도들은 미술계 내의 시스템적인 충돌과, 기술 유토피아적 관점의 좌절, 그리고 초기 사이버네틱스 이론 스스로가 지닌 모순 등으로 서서히 사그라졌고, 예술계 주류에서 멀어져 갔다. 그럼에도 불구하고, 융합예술은 그 맥을 유지하면서 과학기술의 발전과 함께 서로 영향을 주고받고 끊임없이 스스로를 변화하며 자리를 지키고 있었다.

가상성과 물리적 공간의 결합관계

1970년대 이후, 가상현실과 함께 가상성에 대한 개념이 보다 깊게 연구되면서, 이론가들은 가상성이 현실과 평행적으로 존재하는 저 너머의 것이 아님을 깨닫고, 현실의 많은 것들이 이미 가상성을 내포한다고 믿기 시작하였다. 즉 가상성과 물리적 공간의 결합관계를 인지하기 시작한 것이다. 예술가들은 이러한 개념을 바탕으로 물리적이자 신체적인 인터페이스를 통해 원거리의 타자들과 교류하는 텔레프레즌스(Telepresence, 원격현전) 예술을 선보였다. 이는 로봇공학(Robotics)과 텔레매틱스를 결합하는 형태로 나타났다. 텔레프레즌스 예술에서 규정하는 가상현실은 다른 어떤 공간에 존재하는 비물질적 이종 공간이 아니라, 인간이 신체, 혹은 신체적 기반을 두고 거주하는 혼성적 공간이었다. 더 나아가, 1970년대 말, 마이런 크루거는 〈Video Place〉라는 작업과 인공 실재(Artificial Reality)라는 개념을 통해, 물리적 공간에 보이지 않게 내장되어 인간의 몸을 인식하고 목소리를 듣고 모든 인간 감각에 반응하는 유비쿼터스 컴퓨팅의 선험적 모델을 제시하였다.

1980년 이후, 패러다임에 도전하는 예술들

1980년대와 1990년대에는 개인 컴퓨터의 보급과 확대, 그리고 월드와이드웹(www)의 발전과 함께 웹이라는 미디어에 대한 실험과 비평을 담은 웹 아트(Web Art)가 급증하였다. 예를 들면, 예술가 듀오 0100101110101101.ORG는 웹의 데이터 공유 가능성 등을 가시화하고 데이터를 마치 소유인의 생명체에 비유하는 〈생명 공유(Life Sharing)〉 프로젝트를 선보였고, 미디어 예술가 뷱 코식(Vuk Cosic)은 고전 영화나 텔레비전 쇼를 ASCII(American Standard Code for Information Interchange), 숫자, 상징기호 등을 통해 픽셀 애니메이션으로 웹상에서 보여주는 작품 〈깊은 ASCII(Deep ASCII)〉를 창작하였다.

1990년대 말 이후에는, GPS나 RFID와 같은 기술의 등장과 함께, 모니카 플라이시만(Monika Fleishmann), 볼프강 스트라우스(Wolfgang Strauss) 등의 예술가들이 혼성 실재(가상공간이 컴퓨터 너머에만 존재하는 것이 아니라 현실 속에 존재하는 것)의 개념을 제안하는 〈속삭임의 장(Murmuring Fields)〉(1998)이라는 작업을 선보였다. 〈속삭임의 장〉은 가상적 공간 즉, 온라인의 사이버 공간과 물리적 공간에 동시에 구현되어, 실재 공간

인간의 행위가 일어나는 배경인 물리적 환경, 그리고 이와 결합한 미디어의 환경은 우리가 인지하지 못하는 사이에 우리의 행위와 연관된 데이터를 수집, 끊임없이 축적하고 분석하여 또다시 우리로 하여금 새로운 행위를 이끌어낸다. 21세기를 맞아 융합예술의 역할이 더 중요하게 부각되어야 할 이유가 여기에 있다.

의 참여자(관람객)들의 움직임을 보이지 않는 센서들을 통해 사이버 공간에 실시간으로 반영, 가상공간의 정보를 구성하고 재조합한다. 이 작업을 통해 그들은 가상공간에서의 신체의 역할을 강조하고, 신체의 물질성과 역동성을 가상공간에서 구현하고자 하였다. 이는 현재 우리가 경험하고 있는 21세기 기술의 특징인 비가시성과 산재성, 그리고 최소한의 인터페이스를 통한 기술과의 상호작용을 실험적으로 탐구하는 작업이었다. 이렇듯 미디어 예술가들은 시대의 선두에 서서 끊임없이 새로운 미디어를 실험하고, 시대의 패러다임에 도전하고, 대안을 제시해왔다.

21세기에도 사라지지 않는 예술가의 역할

혹자는 컴퓨터 시대 이후의 전자 미디어는 폭발적으로 다양해졌으며, 기능 또한 복잡해지고 분화되어, 미디어 자체의 특성을 실험하고 그 기능의 경계를 확장하는 것이 더 이상 예술가의 역할이 될 수 없다고 말한다. 즉, 그 모든 것은 이제 예술가의 능력 밖의 일이 되었으며, 예술가는 미디어 자체에 집중할 것이 아니라, 예술 개념 자체를 실험해야 한다는 것이다. 포스트 미디엄(Post Medium)의 시대라는 말이 사용되기도 한다. 하지만 이 주장은 두 가지의 오류를 범하고 있다. 먼저, 이 주장은 미디어를 작품이 실현되는 물리적 인터페이스에 한정하여 규정하는 미디어의 협의에 갇혀 있다. 이를 넘어서야 할 필요가 있다. 이론가 톰 미첼(W.J. Tom Mitchell)과 마크 핸슨(Mark B.N. Hansen)은 이제 미디어를 미디엄의 복수가 아닌, 하나의 단수로 다루며, '매개의 과정을 포함하는 일련의 작동성'으로 이해해야 한다고 말한다. 즉, 미디어란 그 기능 안에서 사회적 관념, 미학적 접근, 그리고 기술이 서로 교차하는 보다 포괄적인 매개의 영역이라는 것이다. 물리적 오브제가 아닌 하나의 프로세스로서, 미디어는 우리의 미학적 혹은 일상의 경험을 광범위하게 좌우한다. 따라서 예술가들은 미디어의 특수성을 고려하되, 더 이상 각각의 물리적 미디어에 집중할 것이 아니라, 어떤 일련의 미디어적 집합체가 특정한 사회문화적 컨텍스트 안에서 발생시키는 경험적 상황들을 고려해야 한다는 것이다. 두 번째로, 에드워드 샹컨(Edward Shanken) 등의 이론가들이 지적했듯이, 융합예술에서 미디어에 대한 고민은 예술가의 초기 예술적 개념 형성의 발판을 마련하며, 나아가 그 개념을 효과적으로 실현하도록 한다. 또한 어떤 매개의 작동성을 차용하느냐에 따라 관람객에게 제공되는 미학적 경험의 폭과 깊이는 확연히 달라진다. 따라서 현재에도 예술가들의 임무 중 하나는 끊임없이 개발, 상용되는 일상 미디어의 기능적 경계에 도전하고, 확장하고 허무는 데에 놓여 있다.

한 관람객이 컴퓨터 스크린 안에서 돌아다니던 벌레들에 손을 갖다 대자, 그 벌레들이 컴퓨터 스크린에서 그 관람자의 몸으로 옮겨온다. 관람객은 팔에 붙은 벌레들이 가상의 이미지임을 알고 있음에도 불구하고, 뭔가 가려운 듯이 몸을 털어낸다. 크리스 수그루(Chris Sugrue)라는 미디어 아티스트의 〈미묘한 경계들(Delicate Boundaries)〉(2007)이라는 이 작품은 간단한 인터페이스를 활용하여 현대 기술의 발전 양상과 기술이 사회에 미치는 영향력을 경험적으로 예시화하고 있다. 이 작품의 작동성을 바라보면, 시뮬레이션의 공간과 실제 공간의 경계가 사라지면서 (관람객이 컴퓨터 스크린 안으로 들어가는 것이 아니라) 스크린 속의 기술적 콘텐츠들이 물리적 공간으로 나오고 있다. 또한 이러한 경계의 해체 과정의 중심에 있는 것은 미니멈 인터페이스, 즉, 인간의 신체적 접촉-터치이다. 신체적 터치와 가상의 벌레의 탈출을 매개하는 많은 기계적 작동들은 관람객 눈에는 보이지 않는다. 이것이 바로 21세기형 유비쿼터스 컴퓨팅 환경의 기본적인 작동성이기도 하다. 더 이상 인터넷에 접속하기 위해 컴퓨터 앞에 앉는 시대는 지났다. 21세기 미디어는 우리의 환경 속에 기반시설처럼 내장되어 보이지 않는 인터페이스를 통해 인간의 모든 행위와 감각을 매개한다.

미래의 삶을 위한 융합예술의 역할

밀레니엄 이후, 우리는 모바일 미디어의 폭발적인 성장과 피지컬 컴퓨팅, 센싱 컴퓨팅 등 기술을 통한 컴퓨터의 환경적 결합을 관찰하였다. 이러한 기술의 발전은 우리가 상호작용하는 미디어의 형태뿐만 아니라 그들의 본질적인 기능도 변화시켰다. 마크 핸슨은 이와 관련하여 인간과 일대일의 관계를 맺으며 인간의 의식과 기억의 대체 저장소로 기능했던 이전의 미디어(라디오, 텔레비전 등)와는 달리, 21세기 미디어는 인간과 미디어 사이의 일차원적이고 직접적인 관계 맺음에서 벗어나 환경적으로 또한 비가시적으로 분포하고, 인간과의 상호작용을 파편적이고 복잡하게 만들었다고 설명한다. 따라서 21세기 미디어의 영향력은 간접적이고 지각하기 어렵다. (우리가 휴대전화의 사진첩과 구글 클라우드 시스템이 어떻게 연결되어 있으며, 아마존이 어떻게 우리에게 필요한 물건을 찾아 추천해주는지 이해하지 못하는 것처럼) 미디어의 작동이 대부분 인간의 의식 영역 밖에서 일어나기 때문이다. 인간의 행위가 일어나는 배경인 물리적 환경, 그리고 이와 결합한 미디어의 환경은 우리가 인지하지 못하는 사이에 우리의 행위와 연관된 데이터를 수집, 끊임없이 축적하고 분석하여 또다시 우리로 하여금 새로운 행위를 이끌어낸다. 21세기를 맞아 융합예술의 역할이 더 중요하게 부각되어야 할 이유가 여기에 있다. 미디어의 비가시적인 작동성을 가시화하고, 가능성과 제한을 실험하면서, 예술은 미디어의 잠재적 작동성의 이해에 기반을 둔 창의적인 기술 활용의 방향성을 제안할 수 있다. 이는 또한 우리로 하여금, 객체가 아닌 주체로서 미디어와의 상호작용에 더욱 적극적으로 참여할 수 있는 기회를 열어줄 것이다.

캐나다의 미디어 철학자 브라이언 마수미(Brian Massumi)는 예술은 일상생활에서 일반적으로 지각하지 못하고 지나가는 것들을 지각할 수 있도록 하는 하나의 기술(테크놀로지)이며, 이러한 과정을 통해 예술은 일상생활이 가진 변화의 잠재성을 보다 완전히, 그리고 강렬하게 경험할 수 있도록 한다고 말한다. 융합예술은 예술과 기술의 겹침의 공간을 점유하면서, 각각의 경계에 끊임없이 도전하고, 경계를 확장하였으며, 더 나아가 허물고 있다. 그것은 어쩌면 우리의 삶을 완전히, 그리고 강렬하게 영위해 나가기 위한 노력이 아닐까.

①
튜링 머신(Turing Machine)은 긴 테이프에 쓰여 있는 여러 가지 기호들을 일정한 규칙에 따라 바꾸는 간단한 기계이지만, 일반적인 컴퓨터의 알고리즘을 수행할 수 있다. 여기서 튜링 랜드는 컴퓨터의 기능과 영역을 가리키기 위해 사용된 은유적 표현이다. 또한 뒤샹(Duchamp)은 다다(Dada)라는 20세기 초의 대표적인 아방가르드 예술 표현방식을 이끌었던 예술가이며, 예술의 형식과 기술을 타파하고 개념적 실행을 중요시하는 작가였다. 마노비치의 선언에서 뒤샹 랜드란 다다로 대표되는 개념적 실험 중심의 순수예술을 지칭한다.

현대차 아트살롱: 혁신을 위한 인문적 융합

산업, 예술, 교육, 거의 모든 분야에서 우리는 '혁신'을 이야기하고 기술과 예술의 융합을 이야기한다. 하지만 어느 분야에서나 혁신이 말처럼 쉽지 않은 이유는 무엇일까? 혁신을 위해 미래의 변화를 예측하는 방법은 무엇이고, 변화를 따라가기 어려운 요인은 무엇일까?

제9회 '현대차 아트살롱'에서는 혁신을 위한 인문적 융합에 대한 논의가 이루어졌다. 이 행사는 현대자동차가 주최한 전시 《미래의 씨앗(The Seed of New Society)》이 진행 중이던 송원아트센터에서 2018년 10월 31일 열렸다. 《미래의 씨앗》은 영국의 세계적 건축가 아시프 칸이 수소를 형상화한 건축 및 설치미술 작업을 통해 수소전기차가 가져다줄 밝은 미래를 보여준 전시다. 원래 2019 평창올림픽 현대자동차 홍보관 건물 안팎 전체에 했던 작업으로, 이 작업으로 현대자동차는 그해 칸 광고제 디자인 카테고리 본상을 받았다. 이 전시의 모티브가 된 수소전기차는 자동차 산업의 혁신을 대변한다. 아트살롱 참석자들은 이날 아트살롱의 주제인 '변화와 혁신'을 이 전시에서도 느낄 수 있었다고 전했다.

제9회 현대차 아트살롱 참석자들이 황성걸 홍익대학교 교수의 강의를 듣고 있다.

이 아트살롱에서는 황성걸 홍익대학교 산업디자인학과 학부 및 대학원 학과장이 '혁신을 위한 인문적 융합'에 대해 강의를 했다. 황성걸 교수는 미래 변화에 영향을 주는 요인들은 무엇이며, 혁신에 방해가 되는 것들을 어떻게 제거하고 미래를 예측할 것인가, 어떻게 시장의 소비자를 정확하게 예측할 것인가에 대해 강의를 했다. 참석자들은 예술 기획자 역시 시대의 변화와 관객의 요구를 예측해 변화해야 한다는 의견을 나누었다. 특히 지금은 예술가, 과학자, 기획자가 따로 뚜렷이 구분이 되지 않는 융합의 시대이기 때문에 기획자들에게 퍼실리테이터(facilitator)와 미디에이터(mediator)의 역할이 요구된다는 의견을 다수 제시했다.

이날 아트살롱에는 현대자동차 아트랩, 강희경 국립현대미술관재단 팀장, 김보라 성북구립미술관 관장, 김예진 환기미술관 학예사, 김윤섭 한국미술경영연구소 소장, 김지연 전시 공간 d/p 디렉터, 방재훈 파라다이스 아트스페이스 수석 큐레이터, 심상용 동덕여대 큐레이터학과 교수, 이수정 국립현대미술관 학예사, 최재원 아트센터 나비 수석 큐레이터, 허인정 아르콘 이사장 겸 스타트업캠퍼스 대표, 장래주 아르콘 아츠앤커뮤니티 사무국장, 서진수 강남대학교 교수(한국미술시장연구소 소장), 신현종 송산학원재단 이사장, 신형덕 홍익대학교 문화예술경영학과 교수, 안미희 경기도미술관장, 안성아 추계예대 문화예술경영학과 교수, 안필연 경기대 예술대학원장, 이상봉 홍익대학교 교수(패션디자이너), 이성낙 가천의대 명예총장(전 현대미술관회 회장), 유한빛 《조선일보》 위클리비즈 기자, 이은주 《중앙일보》 기자, 이한빛 《헤럴드경제》 기자, 정지원 KBS 아나운서가 참석했다.

미래 변화에 영향을 주는 요인들

올바른 미래 예측은 어떻게 해야 할까요? 제 강의에서는 미래 예측을 할 때 필요한 것들, 예측에 방해가 되는 요소, 혁신을 가로막는 요소는 무엇일까를 다루어보겠습니다.

우선 미래 변화에 영향을 주는 요소들은 무엇이 있을까요? 사람을 지배하는 요인, 사람에게 영향을 주는 요인은 크게 네 가지로 볼 수 있습니다. 환경, 정치·경제, 시장, 기술 플랫폼입니다.

첫째, 환경은 우주에서 시작되는 변화가 지구에 미치는 영향을 말합니다. 자연재해처럼 사람이 체감하는 환경입니다. 둘째, 정치경제 상황은 예를 들면 북한과 미국의 관계에 따라, 또는 중국과 한국의 관계에 따라 우리 시장은 어떻게 변화하는지 같은 것이 있겠지요. 셋째, 시장 상황은 현재의 시장 트렌드 같은 것입니다. 예를 들어 요즘 젊은 세대는 이 순간을 즐기자는 '욜로(YOLO)' 트렌드를 추구하는데, 이들에게 부모세대 삶의 가치를 요구할 수는 없겠지요. 마지막으로 우리 미래에 영향을 주는 것은 기술 플랫폼입니다. 여기에서 중요한 것은 '기술'이 아니라 기술의 '플랫폼'입니다. 예를 들면 인공지능(AI)의 등장은 미래에 큰 영향을 주겠지요.

미래를 준비할 때, 심지어 자녀의 미래를 디자인할 때에도 미래에 영향을 주는 요소들에 대한 분석 없이 현재의 데이터만으로 미래를 예측하는 것은 위험합니다. 보통 우리는 체감하기 전까지는 미래의 변화를 믿지 않는데, 그러면서 세대간의 격차가 벌어지는 것입니다. 예를 들어 나이키 샵에서 한정판을 사기 위해 줄서서 기다리고 있는 아이들은 어른이 볼 땐 한심하지만, 아이들에게는 그 한정판을 사는 것이 자존감을 주는 것입니다. 그 아이들의 심정을 이해해야 시장에 대한 이해를 할 수 있습니다. 기성세대는 사회적 지위를 중시했지만 지금 아이들에게는 그런 것이 중요하지 않습니다. 지금 아이들에게는 속된 말로 '가오'가 아니라 '간지', 즉 사회적 지위(Social Status)가 중요한 게 아니라 문화적 지위(Cultural Status)가 중요할 수 있습니다. 요즘 세대는 내가 어떤 '간지'를 가지고 있는가, 어떤 문화적 콘텐츠를 소비하는가 하는 게 곧 사회적 지위라고 생각합니다.

미래 예측을 할 때에도 이렇게 생각해야 합니다. 예를 들어 자동차를 살 때 지금 소비자들이 사회적 지위를 보여주는 차를 생각한다면, 미래의 소비자들은 차의 무인화로 인해, 차를 움직일 수 있는 가장 개인적인 공간으로 볼 수 있습니다. 빨리 달리는 게 중요하지 않을 수도 있습니다. 집에 도착할 때까지 최대한 많은 시간을 보내고 싶은 공간이라 어쩌면 천천히 가고 싶을 수도 있습니다. 그리고 움직일 때뿐만 아니라 정체되어 있을 때의 기능도 중요할 수 있습니다. 차의 개념이 확대된다는 것입니다.

황성걸
홍익대학교
산업디자인학과 학부
및 대학원 학과장

소비자의 본능적, 감성적 반응 중요

지금은 데이터의 시대이지만 사실 중요한 것은 데이터의 양이 아니라, 적은 데이터라도 어떻게 연결해서 어떤 해석을 하느냐입니다. 우리는 기술 중심으로 미래를 많이 예측합니다. 이런 기술이 있으니까 이렇게 살 것이다, 하는 식입니다. 그런데 기술에 따라 미래를 예측하는 것은 '지능적 반응'입니다. 기술이 좋다고 꼭 그것이 유행하는 건 아니라는 얘기입니다. 또한 지능적 반응이 반

제9회 현대차 아트살롱 참석자들이 황성걸 홍익대학교 교수의 강의를 듣고 있다.

드시 옳은 것은 아닙니다. 예를 들면 유가가 상승하면 작은 차가 유행할까요? 사람들은 여전히 큰 차를 타고 싶어 합니다.

지능적 반응은 다시 말하면 '해야만 하는 합리적 이유'인데 이것을 믿으면 안 됩니다. 혼자 사는 사람은 작은 차를 타고 싶어 하고, 파란색 가방이 없는 사람은 파란색 가방을 살 것이라는 것은 지능적 반응입니다. 하지만 지능적, 지식적, 논리적 반응은 실제와는 다릅니다. 특히 그 세대의 가치관을 이해하지 못하고 지능적 반응만 믿으면 엉뚱한 해결책이 나올 수 있습니다. 게다가 지능적 반응은 보통 사실이 아닌 경우가 많습니다. "나는 아이도 있고, 짐도 많으니까 큰 차가 필요해요"라고 말하지만 실제로 큰 차를 원하는 이유는 큰 차를 통해 상대적 우월감을 느끼고자 하는 본능 혹은 감성적 반응으로부터 나온 것일 수 있습니다.

본능적, 감성적 반응은 지능적 반응과 다릅니다. 예를 들어 여성이 화장을 할 때에는 바쁜 아침 시간에 시간을 줄여주고 한번에 빨리 끝내도록 해주는 화장품을 선호할 것 같지만, 이와 달리 화장을 통해 그날의 기분을 반영할 수 있고, 일종의 테라피 효과를 누릴 수 있는 제품을 더 좋아할 수 있습니다. 그래서 지능적으로 봤을 때엔 한번 발라서 끝내는 'CC크림' 같은 것이 좋을 것 같지만 본능적, 감성적 반응 입장에서는 그렇지 않을 수 있습니다. 미국인들이 집 정원에 비싼 나무를 심고 돈을 많이 들여서 크리스마스 장식을 하는 것도 지능적 이유보다는 상대적 자존감을 높여준다는 감성적 이유가 큽니다.

디자이너식 귀추적 사고 중요한 시대

지금까지 말씀드린 것을 정리하면, 우리가 미래를 예측할 때에는 환경, 정치경제, 시장, 기술 플랫폼의 상황을 이해하는 것이 우선 중요한데, 이보다 더 중요한 것은 이런 상황을 인간이 어떻게 충동적이고 본능적으로 흡수하느냐입니다.

두 번째로 혁신을 논하고 개발하는 데 있어서, 디자이너와 엔지니어가 이야기할 때 서로 대화가 안 되고 어긋나는 경우가 많습니다. 대개 엔지니어는 연역적 사고(deductive thinking)로 이야기합니다. 모든 것에 공식이 있습니다. 우리나라에서 빈번한 정서이기도 합니다. 이렇게 하면 이렇게 된다, 라는 화법을 즐깁니다. 하지만 실제 그렇게 결과가 나올 확률은 낮습니다.

마케터는 귀납적 사고(inductive thinking)를 합니다. 정량적 데이터든 정성적 데이터든 체계적이고 구조화된 데이터를 가지고 있습니다. 숫자에 근거합니다. 무엇보다도 데이터는 과거를 대변합니다. 오늘 조사했다 하더라도 과거에 있었던 결과를 설명하는 것입니다. 반면 시장은 급변합니다. 그래서 데이터는 새로운 변화를 놓치기 싶습니다.

이에 비해 개인차는 있지만 디자이너는 귀추적으로 추론하는 것을 즐깁니다. 특히 지금 IT 산업과 디자인 사고 중에서 중요시되는 것이 귀추적 사고(abductive thinking)입니다. 귀추적 사고는 미래 산업에서 중요한 키워드입니다. 연역법은 정교한 알고리즘을 가지고 있고 필연적 결과를 낳지만 적용범위가 적습니다. 귀납법은 체계화한 데이터를 가지고 있으나 과거에 기반하기 때문에 새로운 것을 놓칠 수밖에 없습니다. 이에 비해 귀추법은 가장 인간스러운 접근방법이라고 합니다. 그래서 이 귀추법이 AI의 알고리즘에 있어서 가장 중요한 영향을 줍니다.

참고로 AI와 양적 통계는 다릅니다. AI 알고리즘을 짤 때에는 귀추적으로 짜는 것이 중요합니다. 일괄적인 데이터를 많이 보는 게 중요한 게 아니라, 어떤 데이터를 뽑아내서 어떤 알고리즘으로 소화하고 어떤 추측을 하느냐가 중요하다는 것입니다. 그런데 지금까지 우리 교육은 연역적, 귀납적인 사고에 치우쳐져 있었습니다. 미래 산업을 준비하는 데 있어서는 우리의 교육 콘텐츠를 재고할 필요가 있습니다.

지금까지 우리 미래 변화를 예측하는 데 방해가 되는 요소는 무엇인지를 살펴보았습니다. 그러므로 이런 챌린지를 극복하기 위한 고민과 노력을 하는 태도가 미래를 준비하는 우리에게 필요할 것입니다.

허인정 | 아르콘 이사장, 스타트업캠퍼스 대표

"기술의 발전에 인문적 융합이 필요하다는 말씀에 공감합니다. 저희 스타트업 캠퍼스는 청년 창업 교육 및 보육 지원기관인데, 여기에서 성공하는 사례들을 보면 좋은 기술을 가진 스타트업이 중요하긴 하지만 반드시 가장 뛰어난 기술이 사람들을 최고로 만족시키는 것은 아닙니다. '사람들이 원하는 것'을 잘 파악해서 적절한 기술력으로 가격 경쟁력 있게 만드는 스타트업이 성공합니다.

다시 말해, 기업 입장에서는 소비자나 유저, 예술작품을 예로 들면 관객들이 만족할 만한, 그들이 공감할 수 있는 것을 만들 때 반응이 있을 것입니다. 예술과 기술의 결합에 있어서 이런 의미가 가장 중요할 것 같습니다. 내가 원하는 게 있는데 그게 무엇인지 뚜렷이 모르는 사람들에게 '바로 이것이지?' 하면서 그들의 마음속에 있는 욕망을 꺼내서 그 욕망을 채워줄 수 있는 것을 만들어 보여주는 게 중요합니다."

안성아 | 추계예술대 교수

"오늘 아트살롱이 열리는 이 미술관에서 하는 《미래의 씨앗》 전시도 좋은 예가 되는 것 같습니다. 이 전시는 각 분야의 결합으로 소비자가 공감할 수 있는 콘텐츠를 만들어낸 것으로 보입니다. 환경, 예술, 사회적 메시지, 자동차가 이 전시 안에서 연결되어 있어, 여러 분야의 융합을 보여줍니다. 그리고 지금은 '브랜디드 엔터테인먼트(Branded Entertainment)' 시대입니다. 소비자들은 광고를 피해 도망다니기 때문에, 기업은 소비자들이 스스로 찾고 즐기도록 엔터테인먼트에 브랜드 메시지를 녹이는 시도들을 하고 있습니다.

《미래의 씨앗》 전시를 보니 현대자동차는 회사가 지향하는 비전을 소비자에게 전달하기 위해 '현대미술 전시'라는 장르를 선택했다는 것을 알 수 있습니다. 미래 수소전기차의 장점과 혜택을 마음껏 작품 속에 담은 것입니다. 개념을 이해하기 어려운 수소전기차 대신 예술작품을 보고 만지면서 소비자들은 수소가 환경에 주는 긍정적인 영향을 체감하고 기업의 방향성에 고개를 끄덕일 수 있습니다."

환경, 예술, 사회적 메시지, 에너지가 연결된 《미래의 씨앗》전은
수소전기차 개념을 예술작품으로 체감하게 해
엔터테인먼트에 브랜드 메시지를 녹인 시도다.

송원아트센터에서 열린 제9회 현대차 아트살롱의 참석자들이 이곳에서 현대자동차 주최로 열린 영국 건축가 아시프 칸의 《미래의 씨앗》 전시에서 작품 〈Water〉를 감상하고 있다.

송원아트센터에서 열린 제9회 현대차 아트살롱의 참석자들이 영국 건축가 아시프 칸의 《미래의 씨앗》 전시에서 작품 〈Universe〉를 감상하고 있다.

서진수 | 강남대 교수, 한국미술시장연구소 소장

"기술의 뛰어난 면을 알려주되, 한 단계 뛰어넘는 예술적 방법으로 알려주는 일이 기업에게는 점점 더 필요할 것입니다. 예를 들어 여기에서 하는 《미래의 씨앗》 전시는 수소전기차의 기술과 환경친화적인 면을 긴 설명 없이 예술적으로 승화해서 한 방에 보여주는 전시라고 생각합니다. 전통적인 모터쇼보다 품격이 높습니다. 1980년대에 일본의 도시바에 출장 갔다가 충격을 받았습니다. 우리나라는 기업 소개 영상에 으레 기업의 역사, 창업주 소개가 나오는데 도시바는 그런 것 하나도 없이 '여자의 일생'이라는 주제를 바람개비로 형상화한 2분짜리 아름다운 영상을 만들어서 도시바 TV에 띄워놓고 보여주었습니다. 당시는 일본의 가전제품이 세계를 제패하던 시절이었습니다. 그 영상을 보고서 '아, 리더 기업은 이런 게 다르구나'라는 느낌을 받았습니다. 그런데 《미래의 씨앗》 전시를 보고 그 도시바 영상이 생각났습니다."

김윤섭 | 한국미술경영연구소 소장

"수소자동차는 신개념이고 공학적 개념이라 사람들이 피부로 느끼기 쉽지 않은데, 《미래의 씨앗》 전시가 이 개념을 예술의 감성적 터치로 우회 해석했기 때문에 무척 흥미롭고 신선한 느낌을 줍니다."

현대미술 전시도 새로운 문법 필요

방재훈 | 파라다이스 아트스페이스 수석 큐레이터

"저는 IT 기업 출신으로 지금은 현대미술 전시를 기획하고 있는데, 현대미술 전시기획자도 기업이 소비 트렌드의 미래를 예측해 전략을 세우듯, 관객의 요구를 파악하여 혁신적인 프로젝트를 효과적으로 전달할 수 있는 새로운 전시 문법을 만들어내야 합니다. 예를 들어 관객들은 사진을 찍어 향유의 증거이자 공유의 대상으로 활용할 수 있는 이른바 인스타그래머블(Instagrammable)한 전시를 원하지만, 역설적으로 자신을 넘쳐나는 소셜미디어 속 그저 그런 이미지와 차별화할 수 있는 의미와 메시지도 원합니다. 따라서 큐레이터는 이러한 관객의 특성을 고려해 더 이상 화이트 큐브 공간 중심의 단순한 전시연출이 아니라 과감한 공간 구성과 실험적 요소의 도입, 그리고 VR(가상현실)이나 AR(증강현실)과 같은 기술 플랫폼 역시 적극적으로 활용할 필요가 있습니다. 그렇기에 미래의 큐레이터는 '전략적인 기획자'이자 '섬세한 미학자', 그리고 '탁월한 기술자'의 역량을 함께 갖춰야 하는 것 같습니다."

최재원 | 아트센터 나비 수석 큐레이터

"현대미술 기획에서 지금 가장 중요한 키워드가 예술과 과학의 융합입니다. 이제 예술가와 기획자, 과학자가 분리가 되지 않는 세상이 되어간다고 생각합니다. 그러다 보니 큐레이터의 역할은 더 이상 미술관의 작품 컬렉션을 큐레이팅해서 보여주는 것이라고 볼 수 없습니다. 예술과 과학, 두 영역의 충돌에서 벌어지는 실패, 불안정성, 에러 등을 주목하고 그것을 조정하는 게 지금의 큐레이터 역할입니다. 그래서 이제 미술기획자는 큐레이터(curator)라기보다는 중개하는 역할의 미디에이터(mediator), 또는 과학자와 예술가 사이에서 융합적 실험의 과정을 촉진하는 퍼실리테이터(facilitator)라고 부를 수 있습니다. 큐레이터가 가만히 서서 전시를 기획하려는 태도로는 앞으로 나아갈 수 없습니다."

장래주 | 아르콘 아츠앤커뮤니티 사무국장

"다양한 분야에서 혁신에 대한 이야기를 하고, 다가오는 미래를 준비하기 위해 각 영역의 혁신이 필요하고, 그래서 융합이 이뤄

제9회 현대차 아트살롱의 참석자들이 황성걸 교수의 강의 후 의견을 나누고 있다.

져야 한다고 하지만, 한편으로는 과연 지금 우리는 융합을 위해 다른 분야의 것을 받아들일 자세가 되어 있는가에 대해서도 생각하게 됩니다.
새로운 것을 거부감 없이 바라보고 그것을 지금 내가 하는 것과 어떻게 링크할 것인지를 고민할 때 제대로 된 융합과 진정한 혁신이 일어날 것입니다. 그런데 아직 우리 사회는 다름에 대해 잘 인정하지 않는 면도 있습니다."

최재원 | 아트센터 나비 수석 큐레이터
"예술가와 과학자가 협력할 때 예술은 과학의 진보적 성취를 그냥 도구로 가져다 쓰려고만 하면 안 되는 점도 얘기하고 싶습니다. 과학이 이룩해놓은 것을 예술적으로 포장만 한다고 융합이 아닙니다. 그런 점에서는 과학자들이 오히려 예술가들보다 열려 있는 경우가 많습니다. 과학자들은 예술적 영감과 도움을 필요로 합니다. 과학은 가설적 추론에서 출발하는데, 그 과정에서 상상이 필요하고, 예술의 협력이 필요합니다. 그러므로 큐레이터의 역할은 이런 과학자들이 예술가들과 적극적으로 협력할 수 있도록 양쪽의 고도의 전문성을 제대로 융합하게 해주는 일이라고 생각합니다."

방재훈 | 파라다이스 아트스페이스 수석 큐레이터
"큐레이터가 단순한 큐레이션을 넘어 기술과 예술 두 영역의 언어에 대한 깊은 이해를 바탕으로 실험적이고 창의적인 프로젝트를 만들 수 있는 촉진자이자 디렉터 역할을 수행해야 하는 것에 공감합니다. 기술은 미래의 혁신을 주도할 것이고, 예술은 그러한 기술이 가진 의미와 가치에 대해 질문을 던질 수 있습니다. 이러한 측면에서 현대미술을 다루는 큐레이터는 정말로 폭넓고 적극적인 역할을 요구받고 있습니다."

큐레이터는 퍼실리테이터이자 미디에이터

이수정 | 국립현대미술관 학예사
"새로운 기술과 영역에 대한 관심과 협업이 확대되는 것은 동시대 미술계 현장에서 확실히 느끼는 변화입니다. 미술 전시에 나오는 작품들은 이제 작가가 혼자 제작한 작품이 아닌 경우가 많습니다. 전시기획 단계부터 작가와 큐레이터가 제작 과정을 같이 고민합니다. 작가의 머릿속 아이디어가 관객의 눈앞에 구현되도록 하는 과정의 전반을 지원하는 일이 점점 큐레이터의 중요한 역량이 되는 것 같습니다. 그러다 보니 컴퓨터 프로그래머, 사운드 아티스트, 미디어 아티스트, 퍼포머 등 다양한 분야의 전문가들이 함께 시너지를 낼 수 있도록 조율하는 역할을 점점 더 많이 하게 됩니다. 국립현대미술관에서 2017년에 했던 《크지슈토프 보디츠코》전에서 신작 〈나의 소원〉도 제작 과정에서부터 여러 분야의 전문가들이 함께했고, 2019년에 전시 예정인 《김순기》전도 마찬가지입니다. 그러다 보니 큐레이터 역시 각 분야 참여자들의 전문성을 존중하고 귀를 기울이는 것이 중요해졌습니다. 사회 전 분야에서 타 분야와의 협업이 점차 증가하는 요즘, 중개자의 역할은 미술계뿐 아니라 모두에게 필요한 자질일 것 같습니다."

강희경 | 국립현대미술관재단 팀장
"2018년 5월 국립현대미술관에서는 《예술과 기술의 실험(E.A.T): 또 다른 시작》이라는 전시를 개최했습니다. 1960년대 뉴욕을 기반으로 활동했던 예술가와 공학자의 협업체 'E.A.T (Experiments in Art and Technology)'의 주요 활동들을 조명하는 전시였습니다.
지금까지 더 나은 협력관계를 구축하기 위해 6,000명이 넘는 예술가와 공학자가 이 단체에 회원으로 가입했으며 그 협업의 범위와 영향력을 현재도 확장해나가고 있습니다. 앞으로 다원예술이 융복합적으로 어떤 지향점을 가져야 할지를 보여주는 사례였습니다. 한편으로는 서로간의 충돌과 실패 속에서 예상치 못한 접점이 얼마나 멋진 신세계를 이룩할지에 대한 비전을 보여주는 전시였습니다.
그런데 오늘날 현장에서 작가들의 생각과 아이디어를 기술적으로 구현해내는 것은 생각보다 어렵습니다. 예전에 몇 군데 기술센터에 협업을 제안해 보았지만, 서로간의 이견만 확인한 채 마무리되고 말았습니다. 이런 경험은 저만의 사례는 아니었을 겁니다. 작가들이 아이디어를 구현하기 위한 조건 , 즉 테크니션들의 적극적인 개입과 이들을 지원하는 서포터들의 도움이 현장에서 매우 필요한 시기라고 생각합니다."

정지원 | KBS 아나운서
"과학기술의 발달로 전통적인 예술의 개념이나 제작방식에 큰 변화가 있는 것도 눈여겨볼 현상인 것 같습니다. 최근에는 인공지능이 그린 초상화가 뉴욕의 한 경매에서 5억 원 정도에 낙찰되었다는 뉴스가 있었습니다. 이런 현상을 문화예술계에서는 어떻게 생각하시는지 궁금합니다."

황성걸 | 홍익대 산업디자인학과 학과장
"인공지능이 그린 그림은 처음 나온 방식이어서 희소성이 있지만, 향후 많아지면 지금보다는 의미가 없어질 것이라고 생각합니다. 단 작가가 독창적인 AI 알고리즘을 개발하면 알고리즘도 예술의 일부가 되고, 인공지능을 통하여 관객과 소통할수 있는 예술을 창출할 수 있을 것이라고 믿습니다. 사진기, 프린터, 디지털 편집이 등장했을 때에도 관련 산업은 매번 위협을 느꼈습니다. 하지만 결국 인간은 이런 최신 기술을 하나의 도구로 인식하고 그 활용도를 파악하게 되었습니다. 예술작품은 희소성과 사연을 통해 가치가 평가되는 것이지, 스킬과 기능성으로 평가받는 것은 아닙니다. 예술작품의 가치는 여러 가지 사연의 융합을 기반으로 합니다."

'현대차 아트살롱'은 현대자동차가 문화예술계 인사들을 초청해 미술계의 최근 이슈에 대해 강의를 듣고 의견을 나누는 모임입니다.

II

예술의 새로운 역할

1. 달라진 기술환경, 예술은 무엇이어야 하는가?

2. MMCA 현대차 시리즈

3. 테이트 모던 현대 커미션

4. VH 어워드 · 현대 블루 프라이즈

예술과 기술이 협력하면서 한편으로는 로봇과 인공지능이 예술가의 역할을 위협하는 시대에 예술은 어떤 역할을 하는 것일까?

세계의 주목을 받는 현대미술가들은 변화한 세상에서 예술가가 할 수 있는 새로운 역할에 주목한다. 기존에 현실을 재현하고 해석하는 역할을 넘어서서 관람객에게 새로운 세상을 보는 눈을 열어주며, 관람객을 적극적으로 사회 변화의 주체가 되게 해준다.

현대자동차가 파트너십을 맺고 후원하는 미술관들에서 2018년에 전시한 작가들은 예술가의 이런 역할을 잘 보여주었다. 현대자동차는 2013년에 국립현대미술관(MMCA)과 10년 후원 파트너십을 맺었다. 이에 따라 국립현대미술관은 매년 국내 중진작가를 한 명씩 선정해 'MMCA 현대차 시리즈' 전시를 열고 있다. 'MMCA 현대차 시리즈 2018'의 작가로 선정되어 전시를 한 최정화 작가는 예술가의 역할을 "평범한 오브제를 꺼내서 새롭게 다시 보여주는 영매, 매개자, 샤먼"이라고 말한다. 현대자동차는 또 2014년에 영국의 세계적 현대미술관인 테이트 미술관과 11년 후원 파트너십을 맺었으며, 테이트 미술관은 매년 세계적인 작가 한 명씩을 선정해 테이트 모던 터바인 홀에서 신작을 전시하는 '현대 커미션'을 열고 있다. 현대 커미션의 네 번째 작가인 타니아 브루게라는 예술이 사회를 바꾸는 데 기여할 수 있다는 뜻의 'Arte Útil(유용한 예술)' 정신을 꾸준히 보여주는 작가다.

현대자동차는 또한 미래의 예술가 그리고 기획자 들을 위한 프로그램을 독자적으로 개발해 운영하고 있다. 대표적인 것은 'VH 어워드'와 '현대 블루 프라이즈'다. 현대자동차 그룹의 VH 어워드는 국내 미디어 아트 작가들을 대상으로 작품 제작비와 상영 플랫폼을 제공하면서 세계 무대로 가는 발판을 마련해주는 프로그램이다. 현대 블루 프라이즈는 현재 중국의 젊은 큐레이터들을 대상으로 지원하며, 한국과 중국의 현대미술 교류에도 도움을 주고 있다.

현대자동차가 이렇게 다양하고 지속적인 예술후원을 하는 것은 예술가들은 물론 기획자, 관객 모두가 함께 새로운 예술의 역할을 해나감으로써 우리 사회에 도움이 될 수 있다는 믿음 때문이다. 또, 보다 많은 사람들에게 차별화된 가치를 제공하고, 더 나은 미래를 위한 브랜드 차원의 고민에 있어서도 이들의 신선한 아이디어를 수용하고 있다.

이 장에서는 현대자동차의 다양한 아트 프로젝트에 참여했던 이들이 미래 예술의 역할에 대해 어떤 생각을 하는지 들어봤다. 또, 현대자동차 후원 전시에 참여한 작가들이 그 전시를 통해 우리 사회와 현대인들에게 어떤 영향을 주고 있는지를 소개한다.

달라진 기술환경,
예술은 무엇이어야 하는가?

어느 시대에나 예술은 과거의 '익숙함'에 반기를 들고 '새로움'을 추구하면서, 지금까지와는 다른 시각을 제안하고 사회에 변화를 주었다. 예술은 또한 현실을 반영하고, 세상을 바라보는 관점을 제시한다. 그리하여 예술을 통해 인류는 시대와 문화 그리고 사회의 가치관을 보다 입체적으로 이해할 수 있었다.
그런데 21세기 들어 예술 또한 예술에 반기를 드는 도전자들을 마주하고 있다. 가장 큰 도전자는 테크놀로지이다. 테크놀로지는 인간의 삶과 문화, 예술의 형태를 결정하는 주요한 촉매제였다. 한 시대의 문화는 어떤 재료, 어떤 기법을 활용할 수 있는가에 따라 그 형태를 달리하는데, 지난 20여 년간 첨단 디지털 테크놀로지는 인류가 소통하고 연결되는 방식에 혁신을 가져왔다. 그 결과 예술이 만들어지고, 배포되고, 소비되고, 해석되는 전 과정에서 전례없는 변화가 생겼다.
21세기는 예술의 제작방식에 테크놀로지가 사용되는 것을 넘어, 기술이 주체가 되어 예술을 창작하는 시대다. 이렇게 달라진 환경에서 예술과 기술은 서로 필요한 관계일까, 충돌하는 관계일까? 지난 세기와 180도 달라진 새로운 시대에 예술은 사회에 어떤 존재로서 필요한 것일까? 기술의 영역이 우리의 상상을 초월할 미래에는 어떤 예술을 해야 할까? 예술의 새로운 역할을 고민해야 하는 시대다.
이대형 큐레이터는 현대자동차가 주최하고 후원하는 현대미술 프로젝트들을 진행하면서 만나게 된 아티스트들에게 이와 관련한 고민을 던지고, 예술의 새로운 역할은 무엇인지, 어떤 방식으로 예술을 해야 할지에 대해 질문을 제기했다. 이에 대한 아티스트와 기획자 들의 생각을 들어봤다.

이대형 | 큐레이터
"2005년 미래학자 레이먼드 커즈와일(Raymond Kurzweil)은 AI가 모든 인간의 지능을 합친 것보다 더 강력해지는 시점, 즉 '싱귤래러티 (Singularity)'를 2045년으로 예측했습니다. 그러나 정보의 양과 속도가 인간이 감당할 수 있는 수준을 뛰어넘었고, 그것을 연산 처리하는 AI 알고리즘의 진화 속도는, 2016년 3월 이세돌vs알파고의 바둑 대국에서 볼 수 있듯이, 천재적인 한 인간의 두뇌 능력을 이미 초월했습니다. 인간의 통제 대상 혹은 인간의 목적을 위한 수단으로서의 테크놀로지는 옛말이 되었습니다.
이렇게 달라진 기술환경 속에서 예술의 역할은 무엇이고, 어디에서 어떤 방식으로 존재할 수 있을지 궁금합니다."

안규철, 〈아홉 마리 금붕어(Nine Goldfish)〉, 2015, 국립현대미술관 전시
스테인리스 스틸, 기포 발생기, 수중 펌프, 모터, 물, 금붕어, 400x400x30cm

안규철 | 아티스트
"AI가 인간의 노동을 대신하는 시대가 오는 것을 늦추거나 멈추게 하거나 되돌릴 수 없습니다. 이런 세상에서 예술은 철학과 함께 가장 오래 인간의 영역으로 남을 것입니다. AI는 질문에 답하지만 스스로 질문하지는 않습니다. 우리가 어디서 왔고 어디로 가는지, 이 모든 것은 가치가 있는지, 왜 그러한지에 대한 질문은 (아직까지는) 인간의 영역이고, 예술은 이 역할을 계속해야 할 것입니다. 그러나 이 상황이 얼마나 지속될지는 알 수 없습니다. 만약 AI가 영화 〈블레이드 러너〉의 주인공들처럼 질문을 하기 시작하면, 우리의 질문에 대답하는 대신 우리가 대답할 수 없는 질문을 하기 시작하면, 이제까지의 모든 것은 변할 것입니다. 여기서는 예술도 예외가 될 수 없습니다."

최정화 | 아티스트
"예술은 나를 주장하고, 너를 확인하고, 우리 목소리를 찾는 것입니다. 예술가의 역할은 먼저 느끼고 다함께 느끼게 하는 것입니다. 예술가는 모순을 만들며, 예술은 모순 덩어리입니다. 미래에 예술가는 어떻게 존재할 것인가? 예술가는 온도계, 가습기, 지진계, 공기청정기, 락스, 확성기, 진공장치, 가속장치, 탈취제, 귀마개, 안경, 보청기, 확성기, 절연장갑, 청소기, 소화기, 밥솥, 냄비, 숟가락, 고추장, 된장, 김치, 참기름, 소금, 물, 밥, 쌀, 보리, 배추, 무, 고춧가루, 먼지, 태양, 은하수, 그림자가 될 것입니다."

한계륜 | 아티스트

"굳이 슈퍼카가 아니어도, 대부분의 자동차는 100미터 달리기에서 가장 빨리 달리는 인간을 능가합니다. 그럼에도 불구하고, 맨몸으로 달리는 우사인 볼트에 전 세계인은 열광합니다. 사람들이 볼트의 달리기 능력에 열광하는 이유는 활용의 가능성 때문이 아닙니다. 인간이기 때문이지요. 달리는 그 자체의 아름다움 때문입니다. 슈퍼카는 이미 100미터를 1초에 달리고 있고, 현재 0초대 진입을 목표로 기술 경쟁을 하고 있습니다. 그러나 인간은 여전히 달릴 것이고, 우리는 그에게 열광할 것입니다. 예술은 여전히 인간의 길을 달릴 것입니다."

민병직 | 큐레이터

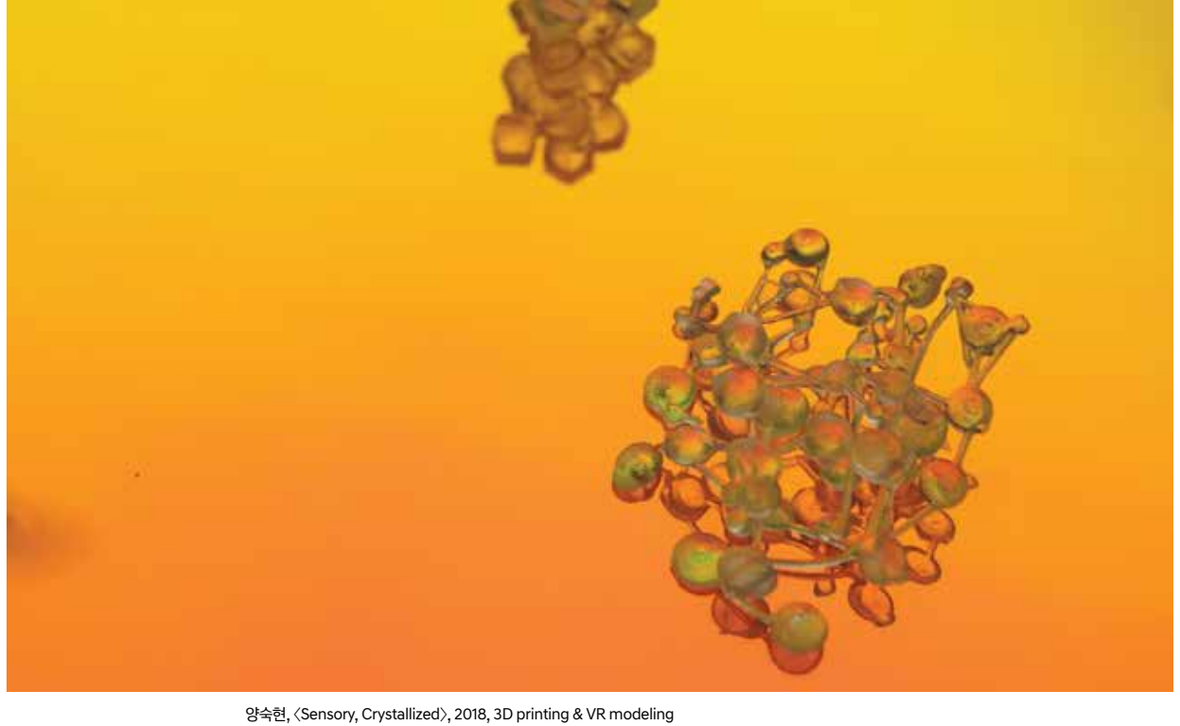
"그렇기에 예술이야말로 더욱더 빛을 발하고 존재 이유가 분명해지지 않을까 생각합니다. 첨단 테크놀로지가 예술의 영역과 작동 방식들, 경험들, 그리고 내용과 형식에 일정한 영향을 주는 것도 사실이지만, 테크놀로지 자체가 예술의 전부, 혹은 본령은 아니기 때문입니다. 예술은 종종 테크놀로지 저편에서 다른 방식으로 작동하기도 하고, 테크놀로지를 포함한 세상의 모든 것들에 대해 감각적이고 개념적으로 문제제기를 합니다. 또, 위반과 같은 가로지르기/넘어서기의 몸짓들, 미지의 것들을 향한 부단한 실험과 모색들, 그리고 온갖 잡다한 것들과의 복합적인 연결, 접속을 시도합니다. 일견 무모해 보이지만 이래서 예술이 존재하는 게 아닐까요. 그런 면에서 미래의 변화된 테크놀로지 환경이 오히려 예술의 이러한 의미, 역할 들을 더욱 심화, 확장시키지 않을까 싶습니다."

양숙현 | 아티스트

"예술은 새로움을 두려워하지 않으며 이를 적극적으로 받아들이며 소통하고 이해하려 노력합니다. 예술이 주는 종합적인 사고와 관점은 우리를 기술환경 속에서의 삶에 유연하게 대응할 수 있게 합니다. 이런 유연함이 지금의 극단적인 미래 예측을 돌파하는 힘이 될 수 있다고 생각합니다. 새로운 시대, 기존에 정의되던 예술의 역할 일정 부분을 기술에 넘겨줄 수 밖에 없다고 봅니다. 하지만 예술의 자리가 좁아짐을 뜻하는 것은 아닙니다. 예술은 어떤 결과물로 규정되는 형식만을 추구하지 않으며 학문으로서 다양한 분야의 활동으로 확장이 가능합니다. 예술은 개념과 모델을 동시에 표현해내는 거의 유일한 분야인 만큼 무엇이든 될 수 있는 에너지를 가지고 있습니다. 기술이 환경이 된 시대에 평소 인식하지 못하나 우리는 이미 다양한 비 인간 대상, 기술적 대상들과 관계하며, 이러한 만남을 받아들이고 실험할 수 있는 장으로서 예술은 계속 변화하며 존재할 것이라고 생각합니다."

한경우 | 아티스트

"예술은 항상 우리가 현실에서 놓치고 있는 다른 무언가를 제시해야 합니다. 테크놀로지는 인간의 삶과 점점 더 가까워져 갈 것이고 과학은 자연을 최대한 근사치에 가깝게 재현할 것입니다. 테크놀로지가 발전하면 할수록 예술은 그것과 반대로 가야 한다고 생각합니다. 어떤



양숙현, 〈Sensory, Crystallized〉, 2018, 3D printing & VR modeling

기술력으로도 재현할 수 없는 인간의 원초적인 감각을 가장 원시적인 재료로 구현하는 것이 예술이 갖는 의미가 되지 않을까 생각합니다."

김용훈 | 아티스트

"현재 인간과 기술의 관계를 두 가지 측면에서 볼 수 있습니다. 첫째는 인간이 세계와 자신을 컨트롤할 수 있는 기술을 가졌다는 것이고, 둘째는 인간보다 큰 힘을 가진 기술이 등장한다는 것입니다. 이것은 인류에게 축복일 수도 있지만, 재앙의 시작일 수도 있습니다. 질주하는 기술의 방향키를 쥔 인간은 앞으로의 길을 신중히 찾아나가야 합니다. 그러나 그 키를 기술 자체에 넘겨줘야 할지도 모르는 미래 앞에서 인간이 진정으로 물어야 할 것은 '무엇을 할 것인가'가 아니라 '인간 자신이 무엇인가'일 것입니다. 여기서 예술이 역할을 할 수 있을 것으로 봅니다."

신승백 | 아티스트

"기술 변화는 전체적이지만, 그 효과는 결국 각 개인의 경험으로 나타납니다. 기술이 어떤 양상과 속도로 변하더라도, 그 속에서 우리가 어떻게 느끼고 살아가는가는 예술이 다루어온 문제입니다. 예술을 통해서 기술을 다양한 방식으로 바라보고 그 경험 자체를 비판적으로 생각할 수 있습니다. 딥블루 이전에 체스는 지성의 상징이었고, 알파고 이전에 바둑은 우주에 비견할 신비

후니다 킴, 〈Physical Score #1: Space Composition〉, 2018, 페리지 갤러리 설치

로움을 가지고 있었습니다. 이제 기계가 계산 가능한 대상이 되었는데 여전히 거기에 있는 사람들에게는 무엇이 남았을까요. 인간성이 모두 분석되어 계산 가능한 순간이 되면 우리는 어떻게 될까요. 그 답을 찾는 여정에 예술이 존재하길 바랍니다."

후니다 킴 | 아티스트

"일상은 우리의 체감속도보다 훨씬 빠르게 디지털 테크놀로지화하고 있습니다.
이런 배경에서 저는 작가로서 익숙한 일상에 존재하면서도 인식하려 하지 않으면 느낄 수 없는 것들에 대한 관찰이 중요하다고 생각합니다. 그리고 그 대상들이 하나의 기표에 하나의 의미(읽기)로만 고정되지 않도록, 새롭게 자극하고, 관계하고, 인식하게 하는 작업들이 예술의 역할이 되어야 한다고 생각합니다. 또한 환경 자체를 창작하는 예술을 제안할 수도 있지 않을까 합니다."

배정완 | 아티스트

"스스로 사고하고 자각하는 능력(self-awareness)을 갖추기 전의 AI는 인간이 주는 정보를 학습해서 결과물을 내는 학습 기계(Machine Learning)입니다. 이런 시점에서 기술발달이 예술에 제공한 새로운 도구를 어떻게 이용할 것인가를 고민한다면, 우선 '내가 누구인지' '무엇을 원하는지'를 생각해봐야 합니다. '예술을 통해 인공지능을 잉태할 미래에 인간에 대해 무슨 이야기를 해줄 것인가?' 지금은 정보를 거르고 전달하는 중재자(mediator)가 중요한 시대입니다. 쏟아져 나오는 정보가 어떻게 정리, 구분되고 무엇이 중요한지 판명해주는 역할이 중요해집니다."

양아치 | 아티스트

"AI가 주도하는 기술환경에서 예술이 해야 할 일은 인간이 해야 할 본래의 위치로 인도하는 것입니다. AI는 스스로 고도화된 세계를 구축해 나가기 위해서, 인간에게 많은 관심을 가질 것입니다. 그렇다면 인간은 그동안의 기계화된 인간의 역할로부터 퇴장하여 인간 자체의 역할에 충실해야 할 것입니다. 예술은 인간이 본래의 모습을 갖추도록 하는 중요한 역할을 할 것입니다. "

변지훈 | 아티스트

"저는 문화를 일종의 인터페이스라고 생각해왔습니다. 인터페이스는 기계를 사용할 때 사람이 접하게 되는 물질적, 관념적 영역을 뜻합니다. 인류는 삶을 영위하기 위해 자연과의 접면을 형성해왔고 그렇게 형성된 것을 문화라고 부를 수 있을 것입니다. 문화의 일부였던 기술이 일정 수준 이상 발전하면서 AI로 지칭되는 '기술 총체'와 인류의 접면을 고민해야 하는 시점이 되었습니다. 기술의 발전에도 불구하고 이 문제는 기술 영역에서 해결되지 않습니다. 예술은 다른 분야와 더불어 '인류 대 기술 인터페이스'의 형성에 중요한 역할을 할 것입니다."

최찬숙 | 아티스트

"제가 예술가로서 바라보고 있는 중요한 부분은 기술 자체보다, 기술환경 속에 있습니다. 시대를 막론하고, 기술은 자본-경제 체제에서 자유로울 수 없으며, 자본주의 체제는 이미 심각한 오류들을 드러내고 있습니다. 지속적인 개발 환경을 위해 수많은 기술들을 정당화하기만 하는 정치 형태들을 보면 이를 쉽게 알 수 있습니다. 저는 이렇게 증축적인 기술환경 속에서, 기술 이면을 바라볼 수 있는 그 어딘가의 지대를 만드는 것이 예술의 역할이 아닐까 생각합니다. 연산을 뛰어넘는 기술에 대한 비판과 끊임없는 성명(manifesto)들이 필요하며, 예술이 고립되지 않기 위한 예술환경의 연대가 중요하다고 생각합니다."

한진수 | 아티스트

"예술 창작에 있어서 독자성과 독창성(originality)에 근거한 미적 형식보다는 공공미술(Public Art) 같은 대중적 메시지와 소통을 중시하는 예술이 늘어나리라 생각합니다. SNS에서 '좋아요'를 얼마나 받는지가 작품 가치 기준의 실증적인 자료로 취급되기 시작했다는 것이 이를 보여줍니다. 하지만 그것이 대안이라고는 생각하지 않습니다.
비디오 아트와 테크놀로지 아트가 생겨난 것처럼, 인공지능 아트의 등장으로 새로운 예술의 영역이 나올 것으로 봅니다. 또한 알파고가 바둑계에 새로운 경지를 열었듯이, 시각예술에서도 인공지능에 의해

에브리웨어, 〈앙상블(Ensemble)〉, 2015, 현대 모터스튜디오 서울 전시, 혼합재료, 가변설치

새로운 천재 작가가 등장할 것을 기대합니다. 그리고 그것이 불러올 새로운 가능성과 의구심을 실험하고 비판해야 하는 또 다른 인간적인 도전들이 현대미술 작가들에게 남으리라 봅니다."

에브리웨어(Everyware) | 아티스트 그룹

"State of the Art. '예술의 경지'쯤으로 해석하고 싶은 이 말은 사실 '최첨단 기술' 이라는 뜻입니다. 이런 오역의 소지는 예술과 기술이라는 이란성 쌍생아가 방향은 다르지만 공통적으로 인간의 상상력 지평선 끝자락을 쥐고 무한히 달려나가고 있다는 점에 기인합니다. 인류가 특이점을 향해 달려갈 때, 과거 역사의 경험으로는 상상도 못 할 초월적인 미래를 맞이할 때, 예술은 더욱 인간적인 미래로의 방향타를 쥐고 인간 본연의 아름다움을 향하는 나침반이 되어줄 것입니다."

민세희 | 아티스트

"예술은 지금까지 그래 왔던 것처럼, 앞으로도 인간의 삶에서 그 고유의 가치를 여전히 가지고 있을 것입니다. 다만 그 예술을 만들고 소비하는 역할과 주체의 변화가 기술의 발전과 함께 달라지게 될 것입니다. 특히 인공지능 환경에서의 예술가는 결과물을 만들어내는 생산자의 위치가 아닌 기술을 적절히 선별하는 큐레이터의 역할에 더 가까워질 것이며, 하나의 창작물에 집중하는 것보다 창작 환경을 만들어내는 일 자체가 그들의 예술작품이 될 수가 있다고 생각합니다."

이장원 | 아티스트

"'싱귤래러티(Singularity)' 이후의 사회에서 기존 질서는 새로운 기술에 의해 재정의될 처지에 놓일 것입니다. 인공지능에 의해 생산된 작품이 인간에 의해 생산된 작품보다 높은 지위를 차지할지도 모를 일입니다. 하지만 예술은 생각만큼 단순하지 않습니다. 예술을 생산하는 작가 개인의 경험에서 미루어볼 때, 예술은 구체적 목적을 갖지 않아도 됨을 자주 느낍니다. 컴퓨터를 갖고 작업을 진행할 때에도 예외는 아닙니다. 어쩌면 목적 자체에 저항하는 과정이 예술일지도 모릅니다. 미래에도 인간이 스스로 생각하는 법을 잃지 않는다면, 예술의 역할은 아마도 희미해져 가는 인간의 조건을 더 자각하게 만드는 행위와 결과물들 사이에 존재하지 않을까 생각합니다. 분명한 것은 기술은 예술을 변화시킬 것이고 예술은 기술의 방향을 제시하는 비판적 나침반이라는 사실입니다."

룸톤 | 아티스트 그룹

"달라진 기술환경은 예술의 생산과 보관, 수용방식에 새로운 방향성을 보여줄 것입니다. 어떠한 작품은 예술가의 손을 떠나도 스스로 발전하고 진화해나갈 수도 있을 것이며, 가상과 현실이 혼재된 공간에서 서로 상호작용하며 유기체처럼 존재할 수도 있을 것입니다. 또한 테크놀로지는 예술가에게 수동적인 창작 도구를 넘어 인간의 표현과 감각을 확장하고 능동적으로 상호작용하는 조력자가 될 것입니다. 이렇게 급변하는 기술환경 속에서 예술의 역할은 기술, 인간, 사회가 어

원성원, 〈IT 전문가의 물풀 네트워크(The Water-Grass Network of IT Specialists)〉, 2017, 178x297cm, c-print

떠한 방식으로 관계해야 하는지에 대해 다양한 시선으로 바라보고 중요한 질문을 던지는 것이라고 생각합니다."

원성원 | 아티스트

"기술이 발전할수록 인간의 동물적 본능은 명확해진다고 생각합니다. 인간의 의식 세계가 만들어낸 기술문명이 빠른 속도로 앞질러 발전하는 동안 인간의 무의식은 그림자처럼 느리게 인간 곁에 있습니다. 예술은 그 무의식의 차원을 건드리며 인간과 분리되지 않고 다양한 방식으로 존재하지 않을까요. 이미지로 회상하고 느낌으로 기억하는 지난밤 꿈처럼 예술은 기술과 동떨어진 유기적 방법으로 남아 있을 것 같습니다."

이예승 | 아티스트

"예술가는 미래를 상상하는 힘을 가속화할 것이라고 생각합니다. 우리 인간은 미래에 사회 시스템의 상당 부분이 인공지능을 가진 기계들로 대체될 것이라고 예측합니다. 이러한 과정에서 우리는 앞으로 도래할 편리한 생활에 때로는 환호를 하기도 하고 때로는 인간 고유 영역이라 생각했던 부분의 경계가 무너지는 현상들에 우려하기도 합니다. 바로 이러한 지점에서 예술은 유토피아이기도 디스토피아이기도 한 모호한 미래 시대를 다양한 관점으로 상상할 수 있도록 해줄 것이

" 예술은 사회 변화 속에서 인간의 주체성을 끊임없이 질문하는 역할을 해야 합니다. 예술은 사람들의 소통과 화합을 일깨우는 화두가 되어야 하고, 이런 예술을 위한 공간은 공공장소든, 가상공간이든, 자율주행차든, 어디든 존재해야 합니다."

라 기대합니다.

두 번째는 포스트 휴먼 시대에서의 존재론 모색의 역할입니다. 앞으로의 미래는 첨단기술을 통해 가상세계와 현실 세계가 점차 융합되고, 기존의 관념으로는 예측하지 못했던 새로운 패러다임을 구축하는 시대가 될 것입니다. 이처럼 새로운 시대에서는 '인간'으로 산다는 것이 어떤 의미인지에 대한 진지한 고민이 필요합니다. 인공지능은 방대한 데이터의 연산 처리와 학습을 통해 문제를 해결합니다. 예술은 이와는 달리 새로운 지점에 대해 끊임없이 질문하고, 창발적으로 사고하며, 나아가 공진화하는 미래형 인간상을 존재하게 할 수 있다고 생각합니다."

권오상 | 아티스트

"예술은 예술이고 기술은 기술입니다. 미래에도 인간은 캔버스 위에 유화 물감으로 그림을 그리고 점토를 두고 씨름할 것입니다. 전통적 매체가 몇천 년간 이어져온 것은 그 매체 특유의 매력이 있기 때문입니다. 물론 달라진 기술환경들은 예술을 확장해줄 것입니다. 그러나 주류가 되는 것은, 적어도 미술에서는 여전히 '캔버스에 오일 페인팅'일 것이라고 생각합니다."

박제성 | 아티스트

"예술은 언제나 그러하였듯이 사회 변화 속에서 인간의 주체성을 끊임없이 질문하는 역할을 해야 한다고 생각합니다. 특히 기술이 주도해나갈 미래가 추구하는 가치를 정의하기 위해 사람들의 소통과 화합이 어느 때보다 중요해지는 지금, 예술은 이를 일깨우는 화두가 되어야 하고, 이를 위한 공간은 어디든-공공장소에도, 게임 속 가상공간에도, 자율주행차 안에도- 존재해야 한다고 생각합니다. 예술을 창작하는 사람과 경험하는 사람 모두 예술작품이 기술을 활용하게 된다는 표면적인 측면이 아닌, 예술작품 안에 담긴 미래의 주체로서의 인간 가치와 철학에 주목해야 합니다. 그때 비로소 소통을 통한 새로운 담론이 생성되고, 미래를 위한 예술의 역할이 시작될 것입니다."

MMCA 현대차 시리즈

2018년 가을과 겨울, 국립현대미술관 서울관 마당에서는 생활그릇 7,000여 개로 꽃을 형상화한, 높이 9미터, 무게 3.8톤의 대형 작품이 지나는 사람들의 시선을 한곳에 모았다. 《최정화 - 꽃, 숲》 전시 작품이었다. '일상을 꽃피우는 작가'로 널리 알려진 최정화의 이번 전시회는 세계적인 미술관의 해외 유명 작가 전시와 다를 바 없는 전시 플랫폼 안에서 이루어졌다. 'MMCA 현대차 시리즈'이기에 가능한 전시였다.

'MMCA 현대차 시리즈'는 국립현대미술관이 주최하고 현대자동차가 후원하는 프로젝트로, 2014년부터 10년 동안 매년 우리나라 중진작가 한 명을 선정해 전시와 연구 프로그램을 지원하기로 계획되어 있는 프로그램이다.

독자적인 작업 세계를 구축한 중진작가 한 명을 국립현대미술관이 선정하고, 현대자동차의 후원금은 전시, 워크숍, 학술행사, 도록 발간 등 종합적인 지원에 쓰인다. 젊은 작가들과 원로작가들에 비해 상대적으로 지원받을 기회가 적은 중진작가 그룹에 눈을 돌려, 이들의 창작 의욕을 고취하고 적극적인 국내외 프로모션을 진행해, 이들이 세계적인 작가로 도약하는 결정적인 힘을 실어준다. 국내에 유례없는 후원 프로그램인 것이다.

'MMCA 현대차 시리즈'는 2014년 이불, 2015년 안규철, 2016년 김수자, 2017년 임흥순을 올해의 작가로 선정한 바 있다. 올해의 작가는 국립현대미술관 학예직 전체의 조사 연구 및 추천을 거친 뒤, 내외부 전문가로 이루어진 심사위원들의 심사를 거쳐 결정된다. 현대자동차는 후원만 하되 간섭은 하지 않는다는 원칙으로 전시의 독립성을 보장한다.

'MMCA 현대차 시리즈'는 10년 장기 프로젝트라는 점에서도 독보적이다. 국립현대미술관이 안정적인 환경에서 장기적인 안목으로 전시기획을 하는 데 실질적인 도움이 되고 있다는 평가가 뒤따른다.

한국 현대미술에 활력을 주는 'MMCA 현대차 시리즈'는 문화예술과 기업이 만나 상생효과를 창출하는 대표적인 기업후원의 사례다.

최정화, 〈민들레(Dandelion)〉, 2018, 생활그릇 철구조물, 높이 9m

〈세기의 선물(Present of Century)〉, 2016, 철구조물, FRP, 크롬도장, 가변설치

〈꽃, 숲(Blooming Matrix)〉, 2016~2018, 혼합재료, 가변설치

MMCA 현대차 시리즈 2018

《최정화 - 꽃, 숲》

최정화는 플라스틱 바구니, 대야, 돼지저금통, 빗자루, 풍선, 돼지머리, 제사용 과자, 플라스틱 꽃 등 일상에서 소비되는 흔하고 저렴한 소재 혹은 버려진 소모품을 활용해 다채로운 설치작품을 선보이는 작가다. 그는 기능을 잃어버린 사물에 의미를 부여해 예술로 승화한다. 이런 작업을 통해 그는 고급예술과 대중문화의 경계를 허무는 현대미술의 대표적인 주제를 다룬다. 그러면서도 급속한 경제성장이 빚어낸 1990년대 이후 한국사회의 모습을 은유한다.

최정화는 민중미술과 모더니즘으로 양극화 현상이 있었던 1980년대에 이미 한국미술의 외연을 확장했다. 《뮤지엄》(1987), 《썬데이서울》(1990), 《쑈쑈쑈》(1992) 등 단체전이 특히 유명하다. 1990년대에는 당대 역동적으로 떠오른 클럽문화와 대중문화를 미술의 영역으로 끌어오기도 했다. 〈올로올로〉(1990), 〈스페이스 오존〉(1991), 〈살바〉(1996) 등 먹거리, 음악, 전시, 공연, 세미나가 어우러지는 전시 공간을 디자인한 것이 그 예다.

'MMCA 현대차 시리즈'의 다섯 번째 전시인 《MMCA 현대차 시리즈 2018: 최정화 - 꽃, 숲》전이 국립현대미술관 서울관에서 2018년 9월 5일부터 2019년 3월 3일까지 열렸다. 이 전시에서 최정화 작가는 공공미술 프로젝트와 연계한 대형 설치작품들을 보여주었다. 버려진 사물에 의미와 생명을 부여하는 그의 작품 세계는 상업적 조건을 완전히 떠나고 공간의 제한이 없는 이 전시에서 마음껏 장을 펼쳤다.

《MMCA 현대차 시리즈 2018》 전시에서 최정화는 기존에 쓰던 플라스틱에서 나무, 철재, 천 등으로 재료를 확장했다.

먼저, 미술관 마당의 작품을 보자. 관람객들이 집에서 가지고 온 생활그릇 7,000여 개가 모여 〈민들레〉라는 작품이 되었다. 작가는 전시 6개월 전부터 서울, 부산, 대구를 순회했다. 그곳에서 작가는 시민들이 기증한 생활용품을 수집해, 함께 예술작품을 제작하는 공공미술 프로젝트 '모이자 모으자(Gather Together)'를 진행했다. 거대한 조각작품 〈민(民)들(土)레(來)〉는 '모이자 모으자'를 통해 수집된 식기가 그 토대다. 작가는 오브제의 반복과 축적, 관람객 참여를 통해 새로운 작품의 탄생을 이끌어냈다.

전시장 안으로 들어오면, 146개의 꽃탑이 숲을 이룬다. 전시 제목이면서 주 전시장을 가득 채운 설치작품 〈꽃, 숲〉이다. 마찬가지로, 작가가 각지에서 수집해온 물건이 모여 조화를 이룬 작품이다. 작가는 밝음과 어두움이 대비하는 공간 속에 수직으로 꽃

〈어린 꽃(Young Flower)〉, 2016~2018, 플라스틱 왕관, 철구조물, 가변설치

탑을 세우고, 이런 꽃탑들은 모여 숲을 이룬다. 작가는 숲을 통해 시간과 공간을 뒤섞고 하늘과 땅을 이어 전시실을 침묵과 기억의 장소로 탈바꿈시켰다.

〈어린 꽃〉은 세월호 침몰로 희생된 어린 생명들을 추모하는 작품이다. 금빛과 은빛의 유아용 플라스틱 왕관들이 눈부신 거울 면 앞에 설치되어 7미터 높이까지 힘겹게 당겨졌다가 떨어지기를 반복한다. 반짝이는 미러 시트 위에서 끝내 오르지 못하고 떨어지는 이 왕관들은 작가가 어린 생명들을 떠올리며 슬프고 안타까운 마음에서 선택한 소재였다.

〈꽃의 향연〉은 밥상과 밥그릇으로 만들었다. 대량생산된 획일적인 제품이면서 동시에 어느 주부가 신혼 때부터 사용한 생활 흔적을 그대로 안고 있는 이 물건들이 탑을 이루었다.

〈알케미〉는 시공을 넘나드는 오브제를 쌓아 올린 작품이다. 트럭의 바퀴, 무쇠솥, 인도의 항아리, 밥그릇, 막걸리 잔 등으로 탑을 쌓았다. 이 탑 안에서 어느 시절 어느 곳에서 저마다 다르게 사용된 물건들은 새로운 시선과 의미를 갖게 되고, 그 안에서 과거와 현재, 미래가 공존한다.

〈늙은 꽃〉은 중국 각지에서 수집한 나무 빨래판들을 규칙적으로 배열한 작품이다. 2015년에 〈중국식 백과사전〉이라는 제목으로 선보였던 작품인데 이번에 〈늙은 꽃〉으로 제목을 바꾸어 다시 전시했다.

〈세기의 선물〉은 코린트식 주두부가 잘린 채로 뒤섞인 설치작품이다. 우리나라 결혼식장에서는 종종 코린트식 기둥 장식을 볼 수 있는데, 작가는 이 작품을 통해 결혼식장의 소비현상을 제시하고 과거, 현재, 동서양의 구분을 모호하게 한다.

최정화의 전시는 작품 제작뿐 아니라 전시 기간 중 관객들의 참여도 중요하다. 그래서 《MMCA 현대차 시리즈 2018: 최정화 - 꽃, 숲》에서 최정화 작가는 관객 참여형 프로젝트인 '꽃, 숲, 꽃' 워크숍, 치매 노인을 대상으로 하는 예술 프로그램, 전시 연계 국제 학술행사인 '비예술에서 예술로: 꽃, 숲(Non-Art to Art: Blooming Matrix)' 등 다양한 프로그램을 실시했다.

최정화

MMCA 현대차 시리즈 2018 아티스트

인터뷰 | 문소영
《코리아중앙데일리》 문화부장, 성신여대 미대 겸임교수

국립현대미술관 서울관 복도에는 오래된 절터에서 발굴된 탑 같은 것이 고즈넉하고 고고하게 서 있다. 그런데 잘 보면 트럭 바퀴, 무쇠솥, 항아리, 양은그릇을 차례로 쌓아 올린 것이다. "솥은 영국에서, 항아리는 인도에서 가져왔고, 양은그릇은 우리나라 막걸리 잔이에요." 최정화 작가가 말했다. 동서고금의 고물이 모여 탑이 되었다니, 탑 하나에 참 많은 공간과 많은 시간이 담겨 있는 셈이다.

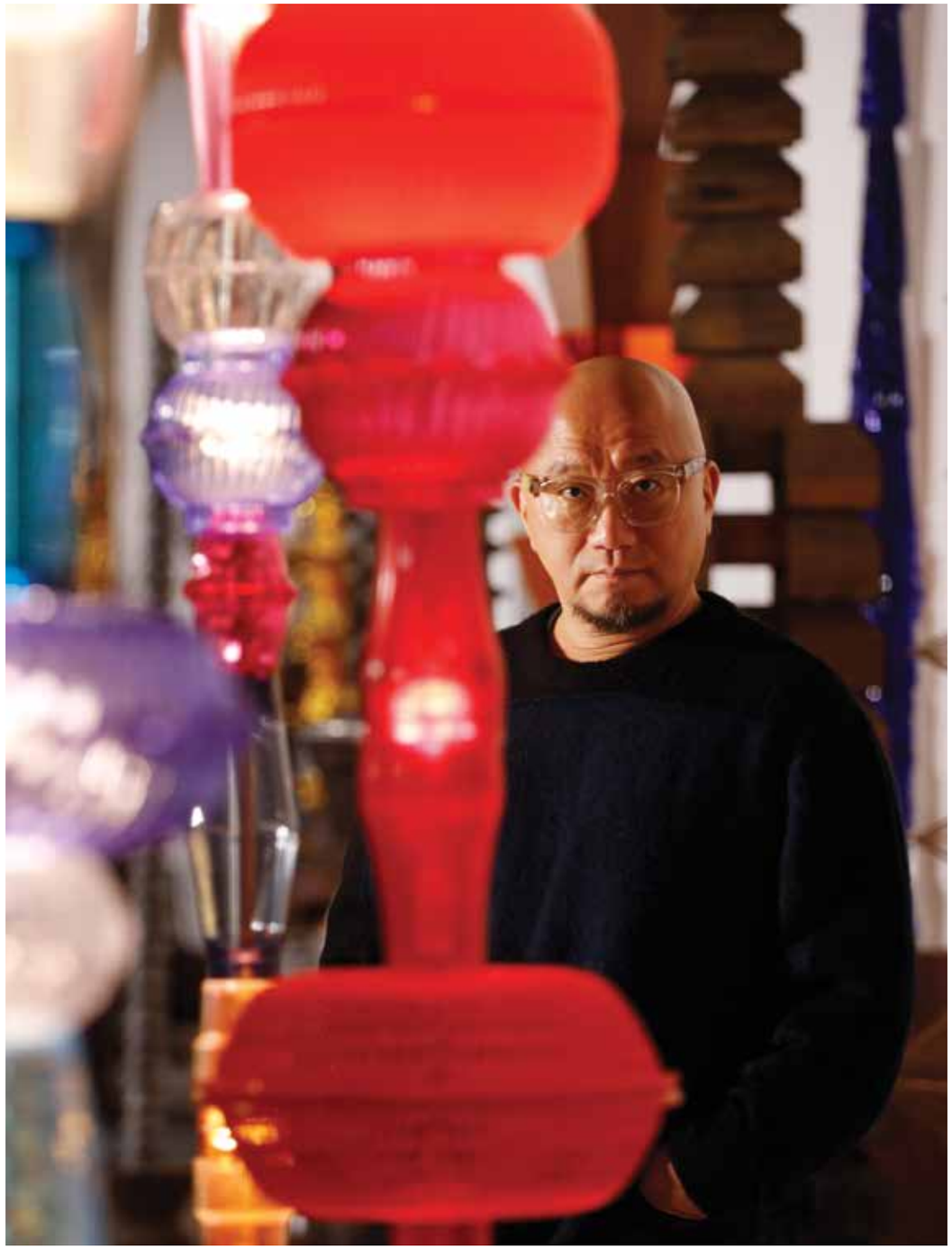
세계 각지의 미술관 전시와 공공미술 프로젝트로 바쁜 최정화는 필자와의 예전 인터뷰에서 "전시 제의를 받으면 전시가 열리는 지역의 기운과 혼과 소통하기 위해 반드시 구체적인 전시 계획 전에 서너 번 그곳을 방문합니다. 특히 시장과 민속박물관을 빼놓지 않아요"라고 말했었다. 그렇다면, 바로 그 시장에서 사온 고물일까? "그렇습니다. 최근 몇 년은 각 지역의 폐기물 처리장에도 꼭 갔어요. 우리나라에서 고물상 투어를 하기도 했고요." 최정화는 탑의 트럭 바퀴를 가리키며 말했다. "장소특정적인 전시를 해오다가 이번엔 시공간을 초월한 우주적 비빔밥을 만들었죠."

〈알케미〉라는 의미심장한 이름이 붙은 이 탑은 최정화가 'MMCA 현대차 시리즈'의 2018년 작가로 선정되어 여는 《꽃, 숲》 전시의 프롤로그다.

〈알케미〉를 지나 전시장 입구에 도달하면 〈세기의 선물〉이라는 기묘한 기둥들을 만나게 된다. 형태는 고대 그리스 신전에서 볼 수 있는 코린트, 이오니아 양식 기둥머리를 쌓아 올린 모습인데, 서양 고전의 분위기를 풍기는 한편, 마치 초콜릿을 싼 은박지같이 빨강, 핫핑크, 황금색 크롬으로 코팅돼 있다. "다 진짜 기둥머리에서 캐스팅한 거예요. 아, 진짜 고대 그리스 신전 기둥 말고, 한국 결혼식장 기둥에서요." 작가가 웃으며 말했다.

〈알케미〉와 〈세기의 선물〉은 최정화 작가의 예술세계와 이번 전시 《꽃, 숲》의 성격을 잘 요약해준다. 작가 자신은 "성(聖)과 속(俗)의 결합"이라고 말했고, 필자는 "키치와 숭고의 공존"이라고 부르고 싶은 특성 말이다.

그간 최정화의 작품은 어딘지 유머러스하고 풍자적인 성향이 다분했다. 〈세기의 선물〉에서 그 기둥머리를 캐스팅한 한국의 웨딩홀 건물들은 서양의 고전주의, 바로크 양식을 서툴게 모방한 키치 디자인으



로 악명 높다. 급속한 근대화와 서구화가 낳은 이 기괴한 존재들을 〈세기의 선물〉이라는 이름으로 풍자하고 있는 셈이다. 그러나 이 기둥들이 자아내는 묘한 위엄과 아름다움을 보면, 철저히 부정적인 것도 아니다.

그의 다른 많은 작품에도 그가 "짬뽕" "생생" "색색"이라고 표현한 한국 현대 소비문화에 대한 쓴웃음과 매혹이 뒤섞여 있다. 〈알케미〉 연작의 초기 형태로서 《꽃, 숲》 전시장 안에도 있는, 마치 베네치아 색유리 공예처럼 찬연하게 빛나는 스탠드 램프는 사실 싸구려 플라스틱 용기로 만든 것이다. 한국의 전통과 산업화가 기묘하게 융합된 일상용품인 플라스틱 소쿠리를 대규모로 쌓아 올린 작품들은 심지어 숭고하기까지 하다. 서울 성북동 성북구립미술관 앞 거리에 서 있는 형광 초록색 플라스틱 소쿠리 작품인 〈숲〉이나 2013년 대구미술관 개인전에서 선보인, 수천 개의 빨강과 초록 플라스틱 소쿠리로 이루어진 〈카발라〉도 그렇다.

그러한 '성과 속의 결합'이 이번 전시에서는 확실히 새롭게 진화했다. 전시장 안으로 들어서면 최정화 작가가 '꽃탑'이라고 부르는 146개의 탑이 '꽃숲'의 장관을 이루며 펼쳐진다. 그의 기존 주재료인 값싼 플라스틱 일상용품뿐만 아니라, 조선시대 목가구와 촛대, 아프리카 나무의자 등도 옛 파고다의 분위기를 풍기며 쌓여 있다. 그 밖에도 색색의 고무풍선, 중국 고무신, 프라이팬 손잡이, 심지어 바다에 떠다니던 낡은 부표까지, 기발한 조형미를 뽐내는 탑들이 즐비하다. 이들이 한데 늘어선 공간은 돌탑이나 토템 기둥이 늘어선 원시종교의 성지 같다.

이번 전시에서 특히 최정화 작가가 공을 들인 부분은 〈꽃, 숲〉의 한가운데로 나 있는 백색의 길이다. 〈꽃, 숲〉을 거닐 때는 각각 많은 시공간을 담고 있는 146개 꽃탑들의 무궁무진한 이야기를 듣고 있는 것 같았는데, 가운데 길로 접어들어 양옆에 높게 쳐진 흰 장막 사이로 걸으면 완전한 침묵에 휩싸이게 된다. 그런데 조명이 바뀌면서 흰 장막에 '꽃탑'들의 그림자가 하나둘 떠오른다. 2분마다 변하는 조명에 따라 그림자는 가깝고 선명해졌다가 아득하고 희미해졌다가 수묵화 속 겹겹의 산처럼 여러 농담으로 겹쳐졌다가 모두 사라져 완전한 무(無)가 되기도 한다.

Q 〈꽃, 숲〉 작품 속에 있는 백색의 길은 어떤 의미입니까?

A 땅에 깔리는 그림자들을 세워보고 싶었습니다. 그림자는 마치 선문답 같아요. 실체를 그대로 떠낸 것인데 실체와는 또 다른 것, 여러 번 체를 쳐서 걸러낸 것 같다고 할까요? '꽃숲'이 색의 영역, 속(俗)이 강한 영역이라면 백색의 길은 무채색의 영역, 성(聖)이 강한 영역입니다. 사람들이 숲속을 걷는 것 같은 느낌을 받으며 번잡한 생각에서 해방되고 명상에 잠기는 공간을 의도했어요.

Q 전에 작가님의 플라스틱 일상용품으로 된 작품들에서는 한국 현대 소비문화에 대한 풍자가 많이 느껴졌는데, 이번 '꽃탑'들은 나무, 철, 도기로 된 고물들로 만들어져서 좀 더 인류학적이고 종교적인 분위기를 풍기는 것 같습니다.

A 여전히 풍자적인 면도 지니고 있습니다. 그것은 속(俗)의 영역입니다. 다만 '성(聖)과 속이 본래 하나다'라는 메시지가 더 강해진 것 같기는 해요. 버려진 일상용품으로 만들어진 탑 하나하나가 마치 하나의 절이나 성당 같다고 말하는 관람객들이 있습니다. 특히 3대째 한 집에서 산 어느 교장선생님에게서 기증받은 테이블, 소반, 식기 들로 만든 〈꽃의 향연〉은 미시사의 함축이자 하나의 신전 같은 작품이죠.

나는 성과 속 양면을 계속 보여줄 겁니다. 하나만 보여주는 것만으로는 부족해요. 또 작가 하나만으로도 부족합니다. 그래서 이번 전시의 〈민들레〉를 비롯해서 관람객 참여를 늘리고 있습니다. 예술의 표현방법을 낮추고 넓히고자 합니다.

Q '꽃탑' 중 소로(한옥의 부재)를 높게 쌓은 것에서는 조각가 브랑쿠시의 유명한 〈무한주〉가 연상돼요. 철학자 버크가 말한 '무한성'에서 오는 숭고(the sublime)가 느껴집니다. 작가님의 예전 〈숨쉬는 꽃〉이나 〈카발라〉에서는 버크가 말한 '규모의 거대함'에서 오는 숭고가 느껴졌는데, 이번에 '꽃탑'들은 그만큼 규모가 크지 않아도 숭고가 느껴져요.

A 실제로 브랑쿠시를 좋아합니다. 예전에 소쿠리를 쌓을 때부터 브랑쿠시를 생각했었어요.

그리고 숭고는 공간적 거대함뿐만 아니라 시간적 거대함과도 관련 있는 것이니까요. 나는 '꽃탑'들을 가지고 동서양 문화들이 갈라지기 이전의 원시(原始)를 이야기하고 있는데, '원시'라는 단어를 뒤집으면 그대로 '시원(始原)'이 됩니다. 숭고는 시원을 촉발하는 것입니다. 브랑쿠시와 마크 로스코 작품이 다 그래요.

시원, 근원, 근본이라는 것은 민들레 홀씨 같은 방사형의 형태라고 생각합니다. (시공간이 탄생하는) 빅뱅 같은 것이죠.

Q 미리 어떤 모습의 탑을 만들겠다고 생각하고 고물을 수집하시나요?

A 아닙니다. '꽃탑' 중에 내가 '천하대장군'이라고 부르는 것이 있는데, 나무는 오래전에 아프리카에서 구해왔고, 그 위에는 우리나라 고물상에서 재활용 직전에 납작하게 눌러놓은 상태의 물건을 가져다 붙였어요. 작업을 하다 보면, '쟤와 쟤가 맞을 것 같다'는 느낌이 오는 순간이 있어요. 그래서 나는 예술은 하는 게 아니라 되는 것이라고 말하곤 합니다.

“나는 시장 아주머니들에게 가장 큰 영감을 받아왔고, 그들의 독특한 미감에 놀라곤 합니다. ‘소위 예술이 이것들보다 더 나은가’라는 질문을 던지면서 말이지요. 물론 여전히 현실에서는 제도가 무엇이 예술인지를 결정합니다. 그러나 언젠가는 제도가 붕괴되고 모든 사람들이 예술가가 될 것입니다. 특히 이런 디지털 모바일 시대에는요.”

최정화, 아티스트

최정화 작가는 《MMCA 현대차 시리즈 2018》 전시장에서 〈꽃, 숲〉의 한가운데로 나 있는 백색의 길에도 공을 들였다.
흰 장막에 ‘꽃탑’들의 그림자가 떠오르면 관객은 침묵하게 된다.

"예술가의 역할은 영매, 매개자, 샤먼이 하는 일과 같습니다. 오브제는 사람들이 그 영적, 미적인 면을 못 보고 지나칠 경우에는 그냥 오브제이지만, 예술가가 그것을 꺼내어 사물에 대한 새로운 생각을 창조해서 보여줄 때는 다릅니다."

Q 예술이 하는 게 아니라 되는 것이면 예술가의 역할은 무엇입니까? 그냥 사람들이 일상의 오브제에서 아름다움을 느낄 수도 있는데?

A 예술가의 역할은 영매, 매개자, 샤먼이 하는 일과 같습니다. 오브제가 그냥 오브제일 때와 예술가가 매개할 때는 다른 것 같습니다. (마치 샤먼이 일반인의 눈에는 보이지 않는 혼령들을 불러내고 일반인과 혼령이 소통할 수 있게 하듯이) 예술가는 플라스틱과 양은냄비를 비롯한 모든 존재하는 삼라만상으로부터 거기 내재하는 정신적이고 영적인 것을, 또 미적인 것을, 불러서 끌어낼 수 있습니다. 오브제는 사람들이 그 영적이고 미적인 면을 못 보고 지나칠 경우에는 그냥 오브제이지만, 예술가가 그것을 꺼내어 보여줄 때는 다릅니다.
물론 그걸 나만 할 수 있는 것도 아니고 예술가로 불리는 사람들만 할 수 있는 것도 아닙니다. 옛날 우리 어머니들은 그런 일을 할 수 있었어요. 소반에 정화수 떠놓고 정성을 다해 빌면서, 오로지 물 담긴 사발 하나에서 영혼을 불러낼 수 있었습니다. (그러고 보니 정화수 받친 소반은 가장 미니멀한 신전으로서 최작가의 '꽃탑'의 기본 구성과 닮았다.)
이제 곧 뒤샹 회고전이 내 전시장 옆에서 열릴 텐데, 뒤샹이 변기를 골라 가져와 '샘'이라고 부르며 사물에 대한 새로운 생각을 창조한 것과도 비슷하죠. 다만 차이점은 뒤샹의 작업이 차갑다면 내가 하는 작업은 뜨겁다는 점입니다.

Q 결국 모든 것이 예술이 될 수 있고, 모든 사람이 예술가가 될 수 있는가요? 하지만 아직 제도(미술관과 미술 교육기관이 공유하는 개념과 시스템)의 경계가 엄연히 있는 것 같습니다.

A 늘 말해온 것처럼 나는 시장 아주머니들에게 가장 큰 영감을 받아왔고, 그들의 독특한 미감에 놀라곤 합니다. 시장에서 발견하는 물건들의 창의성에 놀라서, 예전에는 그것들을 가져와 내 작품과 나란히 놓기도 했어요. '소위 예술이 이것들보다 더 나은가'라는 질문을 던지면서 말이지요. 물론 여전히 현실에서는 제도가 무엇이 예술인지를 결정합니다. 그러나 언젠가는, 아마도 곧, 제도가 붕괴되고, 모든 사람들이 예술가가 될 것입니다. 특히 이런 디지털 모바일 시대에는요. 예술가라는 직업이 따로 없고 모두 분업으로 예술을 하게 될지도 모르죠.

〈알케미(Alchemy)〉, 2016, 혼합재료, 가변설치

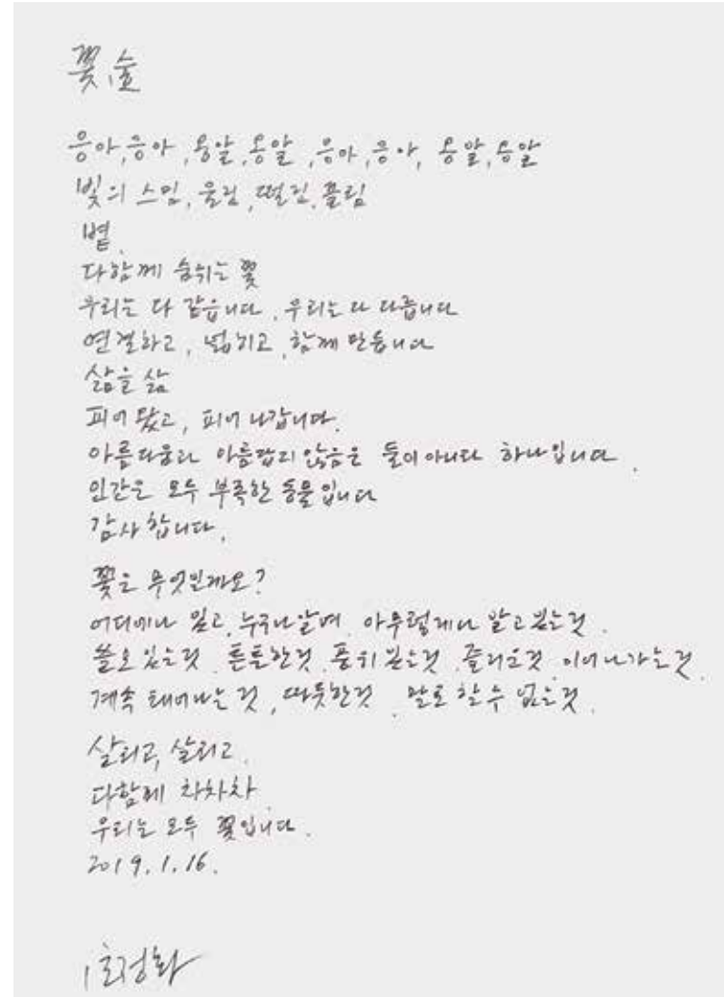
문소영 《코리아중앙데일리》 문화부장(왼쪽)과 최정화 작가

사실 나는 그간 작품을 팔아서 생활하기보다, 해외 공공미술 프로젝트를 하면서 작가비를 받았고, 또 인테리어 디자인 등의 일도 했습니다. (그는 홍대 미대에서 회화를 전공했지만, 이른바 '순수미술'의 분야에만 머물러 있지 않았고 1989년에 가슴시각개발연구소를 설립해 무대예술과 상업디자인 등을 포괄하는 활동을 했다.) 지금도 내년 수원컨벤션센터에 문을 열 시립 미술전시관의 내부 디자인을 맡아서 하고 있어요. 내게는 미술, 건축, 인테리어 일이 분리돼 있지 않습니다. 그러나 작가마다 각기 다른 양상으로 진화할 것이라고 생각합니다.

전시장에서는 《꽃, 숲》을 보고 관람객들이 쓴 시를 볼 수 있다. 최정화는 관람객의 시 중에서 〈배고픈 꽃〉이라는 시를 들고 감탄하며 웃었다. "끼우고/쌓고/끼우고/쌓고/엄마, 그런데/음식은 어디 있어요?"라는 시다.

《꽃, 숲》 전시의 피날레는 마당에 있는 높이 9미터짜리 조각작품 〈민들레〉다. 폭발하는 별이나 성게 같은 형상의 거대한 형태가 햇빛을 받아 오색으로 반짝거리며 장관을 이룬다. 여기서도 관람객의 반응은 뜨겁다. 어떤 이들은 이제 예술의 일부가 된 자신의 그릇을 찾느라, 또 어떤 이들은 사진을 찍느라 바쁘다.

"이제 이들은 모두 예술가입니다. 저 사진을 찍어 SNS에 올리고 '꽃, 숲'에 조응하는 '이야기 숲'을 만들면서 말이죠. 나는 매개자입니다." 작가는 이렇게 말하며 미소를 지었다.



꽃 숲

응아, 응아, 응알, 응알, 응아, 응아, 응알, 응알
빛의 스밈, 움틈, 떨림, 흩림
별,
다함께 숨쉬는 꽃
우리는 다 같습니다, 우리는 다 다릅니다
연결하고, 넓히고, 함께 만듭니다
삶을 삶
피어났고, 피어나갑니다.
아름다움과 아름답지 않음은 둘이 아니라 하나입니다.
인간은 모두 부족한 동물입니다
감사합니다.

꽃은 무엇일까요?
어디에나 있고, 누구나 곁에 아무렇게나 살고 있는 것.
쓸모 있는 것, 튼튼한 것, 풍치 있는 것, 즐거운 것, 이어나가는 것.
계속 태어나는 것, 따뜻한 것, 말로 할 수 없는 것.

살리고, 살리고.
다함께 차차차
우리는 모두 꽃입니다.
2019. 1. 16.

최정화

전시를 보고 관객들도 시를 쓰고 최정화도 시를 썼다.

테이트 모던 현대 커미션

영국의 세계적 현대미술관인 테이트 모던(Tate Modern)에서는 매년 가을 관객들을 깜짝 놀라게 하는 전시가 열린다. 이 미술관의 터바인 홀(Turbine Hall)에서 세계적인 작가들의 혁신적인 예술작품을 선보이는 '현대 커미션(Hyundai Commission)' 전시가 펼쳐지는 것이다. 터바인 홀은 화력발전소였던 이 미술관 건물의 독특한 구조적 특징을 살린 초대형 전시장이다. 5층 건물 높이의 공간이 뻥 뚫린 이 전시장에 초대된 세계적인 작가들은 자신만의 상상력과 역량을 마음껏 펼쳐 보일 수 있다. 그래서 터바인 홀 전시 프로젝트는 현대미술의 현주소와 앞으로 나아갈 길을 보여준다는 지지를 받아왔다.

테이트 미술관과 현대자동차는 2014년에 파트너십을 맺고, '현대 커미션'을 통해 2015년 아브라함 크루즈비예가스(Abraham Cruzvillegas), 2016년 필립 파레노(Philippe Parreno), 2017년 수퍼플렉스(SUPERFLEX), 2018년 타니아 브루게라(Tania Bruguera)의 전시를 선보였다. 테이트 모던을 찾은 세계인들에게 우리 사회가 직면한 문제에 대해 생각하고, 즐기고, 느낄 수 있는 플랫폼을 제공해준 전시들이었다.

'현대 커미션'은 2025년까지 진행된다. 현대자동차와 맺은 장기 후원의 일환으로, 테이트 미술관이 다른 세계적 기업들과 맺은 역대 파트너십 중에서 최초 약정 기간(initial commitment)이 가장 길다. 현대차의 예술후원 활동은 보다 많은 사람들이 일상에서 예술을 즐길 수 있도록 하는 일이기도 하지만, 많은 관람객들이 색다른 경험을 통해 세상의 문제를 고민하고 새로운 아이디어를 주고받는 그 여정을 함께하기 위한 일이기도 하다. 테이트 모던이 장기적인 안목으로 프로젝트를 기획 및 운영할 수 있도록 후원함으로써, 우리 시대의 담론을 고민하고 사회를 바꾸어가는 예술의 역할에 동참한다.

수많은 관객의 체온이 바닥에 전달되어야 이미지가 드러나는 전시장에서 관객들이 바닥에 누워 체온을 전달하고 있다.
Hyundai Commission: Tania Bruguera © Ben Fisher

Tania Bruguera, 〈Tatlin's Whisper #5〉, at Tate Modern 2016. © Tate Photography

Tania Bruguera, 〈Immigrant Movement International〉, at Tate Modern 2012. © Tate Photography

현대 커미션 타니아 브루게라

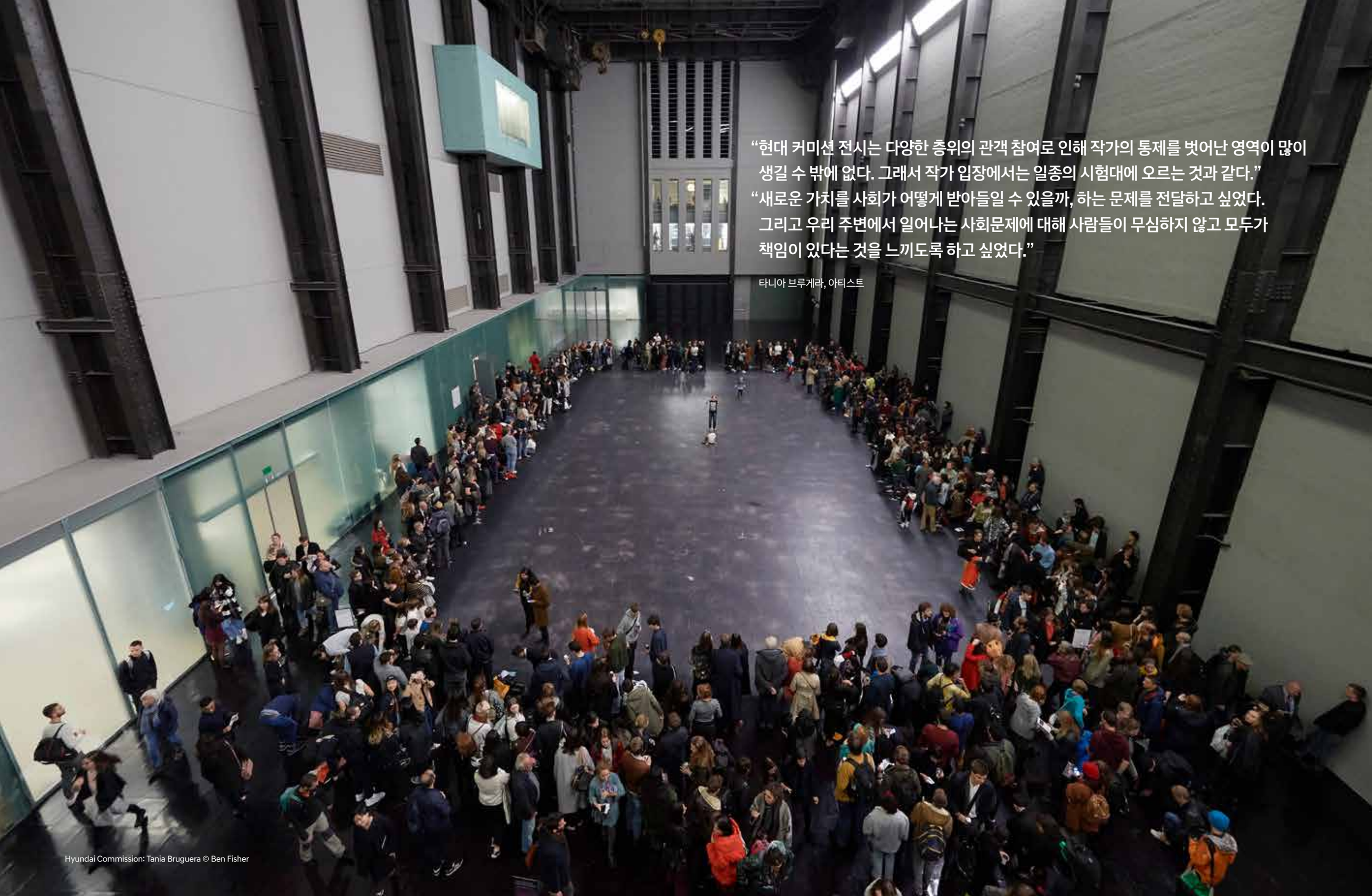
2018년 10월부터 2019년 2월까지 테이트 모던 테이트 모던에서는 현대 커미션 프로젝트의 네 번째로 쿠바 출신의 세계적 아티스트 타니아 브루게라(Tania Bruguera, 1968~)의 전시가 열렸다. 그녀는 지난 20년 동안 권력, 국경, 이주 등 전세계의 주요 사회적, 정치적 문제에 대한 독특한 시각을 제시하는 작품으로 주목받아 왔다. 자신의 작품관을 'Arte Útil(Useful Art, 유용한 예술)'로 정의하고, 예술이 사회를 바꾸는 데 기여할 수 있다는 신념을 꾸준히 보여줘 왔다. 그녀는 "나는 '왜?'라는 질문을 하고 생각하는 데 시간을 많이 보낸다. 그래서 철학자 아니면 예술가가 되어야 했다"고 말한다. 그녀는 자신이 제기하는 문제에 대해 활발하게 의견을 주고받을 수 있는 적극적인 토론의 장소로 미술관을 강조해왔다. 2016년에는 경찰관 두 명이 말을 타고 미술관 내에서 군중을 통제하는 퍼포먼스인 〈Tatlin's Whisper #5〉를 했고, 2012년에는 관객들이 영국 출입국 신고서의 질문에 대답하고 거짓말 탐지기를 통과해야만 테이트 모던의 전시장으로 입장할 수 있게 하는 퍼포먼스인 〈Immigrant Movement International〉을 선보였다. 테이트 모던의 프란시스 모리스 관장은 "타니아 브루게라는 자신만의 독특하고 설득력 있는 방법으로 우리 시대의 주요 정치적 관심사를 살펴본다. 그녀는 예술작품이 예술 영역 안에서의 논쟁에 그치는 게 아니라, 실제로 세상에 변화를 가져온다는 희망을 가지고 있다"라고 말했다.

예술이 세상을 바꿀 수 있다는 희망

브루게라는 《현대 커미션: 타니아 브루게라 - 10,142,926》 전시에서 관객 참여를 통해 오늘날의 이주와 인구 이동 문제를 해석했다.[①] 그녀는 이 전시의 제목으로 끊임없이 증가하는 숫자를 내세웠다. 2017년 한 해 동안 한 국가에서 다른 국가로 이주한 사람들의 숫자에 2018년부터 매일 그날까지 이주 과정에서 사망한 사람들의 수를 더한 숫자가 그날그날의 전시 제목이었다. 사망자 수는 2018년 1월 1일을 시작으로 관람일까지 집계해 매일 업데이트했다. 그러다 보니 전시 제목이 매일 증가하는 숫자라서, 작품 레이블이나 포스터에 표기될 수도 없었다. 대신 관람객들은 전시장 안으로 들어올 때 손목에 도장으로 전시 제목을 찍을 수 있었고, 테이트 미술관 웹사이트를 통해서 실시간으로도 제목을 확인할 수 있었다.

브루게라의 전시에서는 관객의 참여가 매우 큰 역할을 한다. 이번 전시 역시 지역 주민과 관객이 참여해 만들어내는 전시였다. 독특하게도, 테이트 모던과 동일한 우편번호를 쓰는 'SE1' 지역의 주민들이 전시에 참여한 것이다. 참여한 사람들은 전시가 열리는 테이트 모던의 '보일러 하우스(Boiler House)' 건물을 '나탈리 벨(Natalie Bell)'이라고 명명했다.

① 10,142,926는 전시가 개막했던 날의 숫자로 그날그날의 전시 제목은 테이트 미술관의 웹사이트에서 확인할 수 있었다.



"현대 커미션 전시는 다양한 층위의 관객 참여로 인해 작가의 통제를 벗어난 영역이 많이 생길 수 밖에 없다. 그래서 작가 입장에서는 일종의 시험대에 오르는 것과 같다."
"새로운 가치를 사회가 어떻게 받아들일 수 있을까, 하는 문제를 전달하고 싶었다. 그리고 우리 주변에서 일어나는 사회문제에 대해 사람들이 무심하지 않고 모두가 책임이 있다는 것을 느끼도록 하고 싶었다."

타니아 브루게라, 아티스트

Hyundai Commission: Tania Bruguera © Ben Fisher

Hyundai Commission: Tania Bruguera © Ben Fisher

이 이름은 전시기간을 포함해 1년 동안 이 건물의 이름으로 유지된다. 나탈리 벨은 우편번호 SE1 지역에서 활동하는, 1967년생의 실제 인물이며, 수년 간 이 지역에서 다양한 지역사회 활동을 성공적으로 이끌었기에 이 프로젝트에 이름이 쓰이게 되었다. 브루게라는 글로벌리즘을 상징하는 테이트 모던과 로컬리즘을 상징하는 SE1 지역 커뮤니티의 만남을 이끌어 냈으며, 미술관, 지역사회, 그리고 예술의 상호관계와 역할에 대한 토론의 장을 만들었다.

작가와 지역 커뮤니티의 사람들은 이번 전시의 핵심 개념을 발전시킨 공동 선언문도 함께 작성했다. 테이트 모던을 찾은 관람객들이 무료 와이파이 서비스를 이용할 때 와이파이 접속 화면에 그 선언문이 자동으로 나타났다. 전시장을 넘어 미술관의 서비스 영역까지 사회 변화를 원하는 많은 사람들의 생각을 공유하는 장소로 쓰인 것이다.

수많은 관객이 온기를 더해야 나타나는 이미지

전시장 바닥의 설치작품에도 관객 참여는 이어졌다. 작가는 열을 감지하는 특수 소재를 전시장 바닥에 설치해, 여러 명의 관람객이 전시장 바닥을 만져야만 열이 전도되어 숨겨진 이미지가 드러나도록 했다. 드러나는 이미지는 시리아 출신의 젊은 남성 사진으로, 건물에 명명된 이름의 주인공인 나탈리 벨이 추천한 사진이다. 사진 속 인물은 나탈리 자신이 2011년에 한 자선단체에서 만난 난민 신분의 남성이다.

미술관을 찾은 사람들의 모습과 국적은 서로 다르지만, 이들이 전시장 바닥에 손을 대고 전달하는 체온은 서로 다르지 않았다. 그리고 바닥에 숨겨진 거대한 이미지를 드러내기 위해서는 여러 사람들이 모여서 서로의 체온을 합쳐야만 했다. 작가는 관람객의 참여로 작동되는 이 이미지 작업을 '수평적 벽화(Horizontal Mural)'라고 이름 붙였다.

국적, 문화, 종교, 언어가 모두 다른 사람들이 서로 연결되고 하나가 되어 거대한 무언가를 이룰 수 있다는 메시지를 효과적으로 전달한 작품이다. 한편, 관람객 수십, 수백 명의 체온이 모여야 비로소 이미지가 나타나는 것에 대해 불만을 드러내는 관람객도 있었다. 이에 대해 작가는 "사회에 변화를 가져오려면 많은 사람들의 공감과 노력이 필요함을 암시하고 싶었다. 그래서 관람객들이 전시장에서 몸소 이를 느낄 수 있도록 고안했다"고 설명했다. 또한 전시장 내에는 낮은 주파수의 사운드가 흘렀다. 이는 사운드 아티스트이자 런던의 독립음악 레이블 '하이퍼덥(Hyperdub)'을 설립한 스티브 굿맨(Steve Goodman, 활동명 Kode9)과의 공동작업물로, 끊임없이 무언가 변화하는 듯하면서 불안정한 느낌의 독특한 분위기를 만들어내기 위해 사용되었다.

브루게라는 이 작품에 대해 "이주민들이 어떻게 하면 우리의 이웃이 될 수 있을까, 새로운 가치를 사회가 어떻게 받아들일 수 있

전시장 바닥에 체온을 전달하는 관객과 작가 타니아 브루게라. Hyundai Commission: Tania Bruguera © Ben Fisher

Hyundai Commission: Tania Bruguera © Ben Fisher

을까, 하는 문제를 전달하고 싶었다. 그리고 우리 주변에서 일어나는 사회문제에 대해 사람들이 무심하지 않고 모두가 책임이 있다는 것을 느끼도록 하고 싶었다"고 말한다.

타인의 이주 문제에 무감하게 된 현대인들을 반영하는 전시

작가는 이번 전시의 또 다른 작품으로 이주가 가져오는 상실에 대해 명상할 수 있는 작은 공간을 마련했다. 이 공간으로 유기 혼합물(organic compound)을 스며들게 해서, 관람객들의 눈물샘을 자극했다. 관람객들이 공간에 있는 동안 본인의 의지와 상관없이 인위적으로 눈물을 흘리도록 만든 것이다. 이 인위적인 장치를 통해 작가는 사람들이 서로에게 공감할 수 있는 본능을 잠시나마 강제적으로 일깨우고, 이를 통해 현대인들 마음속에 굳건히 자리잡은 감정적인 장벽을 허물고자 했다. 타인의 이주 문제에 무감각해진 현대인들을 반영하는 작품이면서, 이 공간에 들어온 관람객들이 스스로의 모습을 깨닫고 자신을 돌아보게 만드는 장치다. 이 공간은 '울음의 방'이라고도 불렸다. 관람객들의 체온이 전달되어야 바닥의 이미지가 드러나는 작품과 마찬가지로, 울음의 방에서도 브루게라는 작품의 메시지를 전달하는 도구로 과학기술을 이용했다.

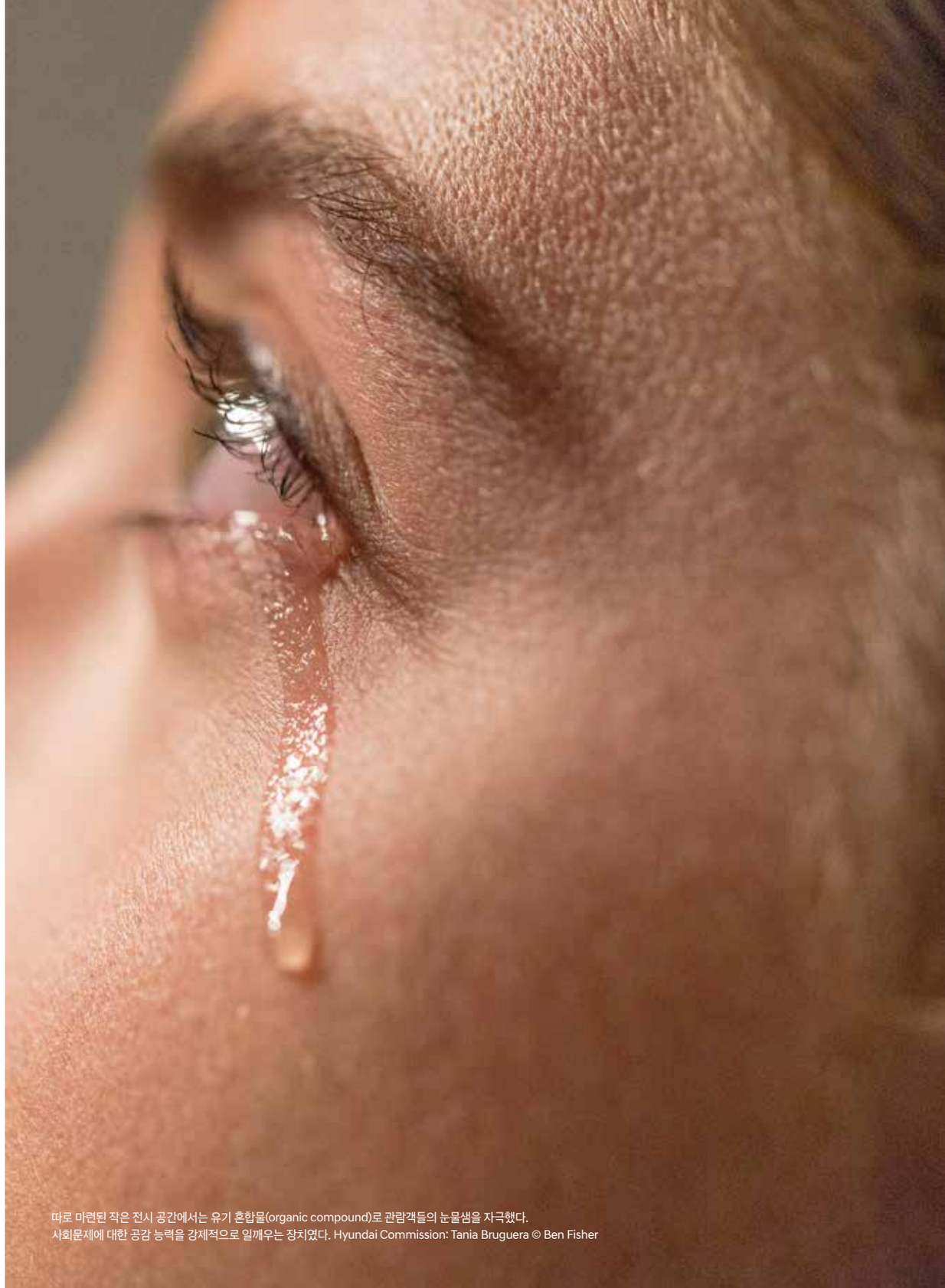
타니아 브루게라는 베니스 비엔날레, 아바나 비엔날레, 광주 비엔날레에 참여했으며, 쿠바 국립미술관, 미국 노이버거 미술관, 네덜란드 반 아베 미술관, 프랑스 파리 퐁피두 센터, 미국 예바 부에나 아트센터, 미국 뉴욕 현대미술관 등에서 개인전을 개최했다.

《더 가디언(The Guardian)》은 이 전시가 "이주 문제를 관람객들의 가슴속에 새겨넣었다"고 평했다. 이 전시는 이주와 인구 이동 문제에 대해 입체적으로 해석한 전시로 전세계적인 환호를 받았지만, 지금 전세계가 맞닥뜨린 예민한 이슈를 전면에 내세웠기 때문에 논쟁거리도 많이 제기되었다. 타니아 브루게라는 《더 아트 뉴스페이퍼(The Art Newspaper)》에 쓴 글을 통해, 테이트 모던측으로부터 '현대 커미션' 제안을 받았을 때 기쁘면서도 도전의식을 느꼈다고 밝혔다. "'현대 커미션'은 다양한 층위의 관객 참여로 인해 작가의 통제를 벗어난 영역이 많이 생길 수 밖에 없다. 그래서 작가 입장에서는 일종의 시험대에 오르는 것과 같다"고 했다. 혁신적인 작가의 도전이 펼쳐지는 장이 마련된 덕에, 많은 사람들은 테이트 모던에서 다시 한번 예술의 사회적 역할을 느낄 수 있었다.

Hyundai Commission: Tania Bruguera © Ben Fisher

전시장 바닥에 체온을 전달하는 관객. Hyundai Commission: Tania Bruguera © Ben Fisher

《Hyundai Commission: Tania Bruguera》의 전시 제목은 2017년 한 해 동안 한 국가에서 다른 국가로 이주한 사람들의 숫자에 2018년 1월 1일부터 전시 관람일까지 이주 과정에서 사망한 사람들의 수를 더한 숫자였다. 숫자가 매일 늘어나기 때문에, 전시 제목이 매일 달라졌고 관람객들이 전시장 안으로 들어올 때 그날 업데이트된 제목으로 손등에 도장을 찍어주었다. Hyundai Commission: Tania Bruguera © Ben Fisher



따로 마련된 작은 전시 공간에서는 유기 혼합물(organic compound)로 관람객들의 눈물샘을 자극했다. 사회문제에 대한 공감 능력을 강제적으로 일깨우는 장치였다. Hyundai Commission: Tania Bruguera © Ben Fisher

캐서린 우드

테이트 모던
국제미술 (퍼포먼스) 수석 큐레이터

인터뷰 | 한송이
현대자동차 아트랩

테이트 모던의 캐서린 우드 큐레이터 © Tate Photography

'현대 커미션(Hyundai Commission)' 전시가 열리는 터바인 홀은 테이트 모던의 중심이면서 세계 현대미술의 중심이라 해도 과언이 아니다. 어마어마한 규모 측면에서는 물론, 예술을 바라보는 우리의 관점을 다시 한번 바꿔놓을 수 있다는 점에서 늘 관심이 모아진다. 예술가의 무대이면서 동시에 미술관에 들어선 다양한 관객들을 자연스럽게 연결시키는 터바인 홀은 예술가에게는 물론 관객에게도 '그 안에서 무엇이든 할 수 있다'는 느낌을 준다. 또한 예술가와 관객이 함께 호흡하면서 전시를 완성해 진정한 소통이 가능한 곳으로 받아들여지고 있다. 테이트 모던 국제미술 (퍼포먼스) 수석 큐레이터 캐서린 우드(Catherine Wood)는 "테이트 모던이 처음 지어졌을 때, 사람들이 시간을 보낼 수 있는 새로운 개념의 '도시 실내 공원'을 만들자는 논의가 있었다"라고 밝혔다. 미술관을 넘어 도시의, 우리의 삶의 일부로 많은 사람들이 함께할 수 있는 터바인 홀, '현대 커미션'은 이런 터바인 홀의 특징을 완벽하게 살려내는 현대미술 프로젝트다. 네 번째 현대 커미션을 맡은 큐레이터 캐서린 우드에게 현대 커미션의 특징과 이번 타니아 브루게라 전시의 의미에 대해 물어보았다.

Q 테이트 모던의 터바인 홀에 대한 정의는 예술가와 관객들이 그 가능성을 탐구하면서 변해왔습니다. 테이트 모던의 큐레이터로서 이 공간을 어떻게 바라보는지, 이 전시 공간의 영향력은 어떤지 설명해주세요.

A 테이트 모던 터바인 홀 전시의 시작으로 '광장'과 '전시장'이 결합된 공간들이 나타났습니다. 전시장을 찾은 사람들 그리고 그들의 행동이 예술에서 의미가 있는 중요한 요소로 자리 잡게 되었습니다. 흔히 '화이트 큐브'라 불리는 공간에서 예술작품을 선보이는 것이 이상적이라고 여겨져 왔지만, 터바인 홀은 관객들이 만나고, 서로를 알게 되고, 이 시대의 중요한 예술가들이 만든 작품을 다른 관람객과 함께 즐길 수 있는 공간입니다. 터바인 홀에서 전시하는 작가들은 대부분 이곳에서의 전시를 통해 작품 활동의 새로운 최고점을 보여주고 있습니다.

Q 테이트 미술관과 현대자동차는 11년의 장기 파트너십을 맺었습니다. 그중, 전시 프로젝트인 '현대 커미션(Hyundai Commission)'은 총 10회에 걸쳐 이어지게 됩니다. 이 전시 프로젝트가 처음 발표되었을 때 어떤 생각이 들었나요? 전시 프로젝트가 10년 동안 지속된다는 것이 테이트 모던이 관객들에게 제공하는 가치와 경험에 변화를 주었다고 생각하나요?

A 11년이라는 장기 후원은 테이트 모던이 전시기획 방향을 긴 안목으로 폭넓게 잡을 수 있다는 점에서 절대적으로 도움이 됩니다. 우리가 다양한 현대미술 작업을 살펴볼 수 있고, 긴 시간에 걸쳐 성장할 수 있는 프로그램을 진행할 수 있기 때문입니다. 또한 아티스트가 다른 조건에 구애받지 않고 작품 활동을 하는 것은 말할 수 없이 중요합니다. 그리고 관람객들이 터바인 홀 전시를 통해 새롭고, 야심차고, 실험적인 경험을 할 수 있기 때문에 이 파트너십은 매우 중요합니다. 함께하는 현대자동차의 이해와 후원이 없었다면 이런 수준의 전시를 과감하게 추진하는 것이 불가능했을 것입니다.

Q 매년 발표되는 현대 커미션 전시 작가를 선정하는 과정에 대해 궁금해하는 사람들이 많습니다. 작가를 선정할 때 어떤 점을 고려하나요?

A 전시 담당 디렉터와 함께 큐레이터팀에서는 이런 점을 고려합니다. 국제적으로 가장 흥미로운 작가는 누구인가? 평론가와 다른 작가들에게 인정받는 작가는 누구인가? 터바인 홀의 규모에 맞는 작업을 한 작가는 누구인가? 오늘날 우리가 직면하고 있는 중요한 정치적, 감성적, 미학적 문제들을 다루면서 의미있는 방향으로 발전시키는 작가는 누구인가? 전 세계 다양한 포지션과 정체성의 예술가들을 대표할 수 있을까?

Q 현대 커미션 전시의 작가들은 터바인 홀의 거대한 규모를 감당해야 합니다. 큐레이터들에게도 쉽지 않은 일일 것입니다. 《현대 커미션: 타니아 브루게라》 전시를 실현하면서 가장 어려웠던 점은 무엇인가요?

A 타니아 브루게라의 작업을 실현할 때 가장 어려웠던 점은 테이트 모던에 중장기적 변화를 가져오는 것이었습니다. 먼저 터바인 홀이 위치한 건물 이름을 미술관 주변 지역에서 지역사회 활동을 이끌어 온 인물의 이름을 따서 '나탈리 벨'로 바꾸었는데, 이에 따라 미술관 내에서 사용하는 표기는 물론 관련 모든

커뮤니케이션에서 명칭을 바꾸어야 했습니다. 또, 나탈리 벨을 테이트 모던 자문위원회에 초대했으며, 이번 전시에 참여한 지역 커뮤니티 그룹과 함께 우리가 이끌어낼 수 있는 장기적인 변화에 대해 고민했습니다. 작품 설치 과정에서도 바닥과 음향 설치 등 현실적으로 어려운 점이 많았습니다. 하지만 미술관 구조를 많이 바꾸는 도전 자체가 이 전시에서 가장 중요한 부분이라 생각했습니다.

Q 타니아 브루게라는 예술가이자 사회운동가로서 세상을 바꿀 수 있는 유용한 도구로 예술을 꾸준히 주장해 왔습니다. 이번 《현대 커미션: 타니아 브루게라》 전시를 위해 작가는 이주, 인구 이동이라는 사회문제에 대해 관여하는 작업들을 펼쳤습니다. 이 전시가 작가가 말하는 'Arte Útil(Useful Art, 유용한 예술)'과 어떤 연관이 있는지 설명해 주세요.

A 타니아 브루게라는 터바인 홀에서 실험적인 작품을 선보이는 상황을 테이트 모던에 새로운 변화를 가져오는 데 사용했습니다. 이것이 'Arte Útil'의 측면입니다. 그녀의 프로젝트는 바닥의 이미지, 소리, 눈물, 선언문만이 아닙니다. 테이트 모던과 지역사회가 함께하는 방법의 근본적 변화, 전시에 참여한 지역 커뮤니티 그룹의 자문, 지역사회 활동의 가치를 새롭게 바라보게 하는 '나탈리 벨'이라는 이름의 건물 등을 통해 전시 이후에도 이어지는 변화를 일으키는 것, 이 전체가 이번 프로젝트이며 중요합니다.

Q 전시 제목은 매일 증가하는 숫자이고, 지역사회는 타니아 브루게라와 함께 이 프로젝트에 아이디어를 내고 참여했습니다. 작가 타니아 브루게라가 지역 이웃들의 행위 하나하나에 초점을 둔 이유를 설명해 주세요. 그리고 전시가 끝나고 계속될, 참여 지역 이웃들이 시작한 다른 변화의 운동이 또 있는지요?

A 작가는 개인에 초점을 두고 싶어 했습니다. 우리가 그 많은 이주 문제에 대해 뉴스로 접하는 정보를 버겁게만 느낀다고 생각하기 때문입니다. 그녀는 이주, 인구 이동 문제를 개인적이고 친밀한 문제로 다시 들고 왔습니다. 그녀는 언제나 정치적 문제를 '감성적'인 면에서 먼저 접근합니다. 물론 전시가 끝나도 전시를 함께한 테이트 모던 주변 지역 이웃들로 구성된 'Tate Neighbours'는 지역 커뮤니티를 위해 테이트 모던 내에서 그 역할을 계속할 것입니다. 또한 나탈리 벨은 테이트 모던의 자문위원회에 참여합니다. 이웃들의 라디오 방송 제작 계획도 있습니다. 이런 계획들은 테이트 모던의 장기적인 기획 안에 들어 있는데, 작가가 의도한 그대로입니다.

Q 유기 혼합물을 사용해 관람객들의 눈물을 자아내는 것이나 전시장 바닥을 체온에 의해 반응하도록 하는 등 타니아 브루게라는 새로운 과학과 기술을 전시 제작에 적극 활용했습니다. 관람객들의 반응은 원래 예측할 수 없는 것이지만, 이런 첨단기술을 사용하기 때문에 전시가 어떻게 보여질지 결과가 더 불확실합니다. 이런 기술적인 면들이 이 전시가 의도한 대로 작동되었습니까? 만일 그렇지 않고 의도하지 않았던 결과물이 나올 때가 있었다면, 그런 의외의 결과도 작품의 일부라고 보는 건가요?

A 눈물샘을 자극하는 유기 혼합물은 관람객의 70% 정도에게서 반응이 나타났습니다. 관람객 전원이 우는 반응을 보인 것은 아닙니다. 하지만 작가는 관람객이 울지 않더라도 다른 사람이 우는 것을 보면서 공감하게 된다는 점을 고려했습니다. 그녀는 억지로 자아낸 눈물이 거꾸로 감정을 만들 수 있다는 점을 흥미로워했습니다. 전시장 바닥 작품은 아주 잘 작동되었는데, 이는 예상하지 못한 결과를 가져왔습니다. 우리는 바닥에 있는 이미지가 드러나는 것이 쉽지 않은 작업이 되기를 바랐지만, 결과를 예측하기는 어려웠습니다. 그런데 하루 동안 여러 관객들의 반복적 개입을 통한 온기가 쌓여서 바닥에 유령과 같은 형태로 초상화 이미지가 드러나기 시작했습니다. 바닥이 누적된 관람객들의 에너지를 담아냈습니다. 오늘날 테크놀로지 회사들이 개인이 소셜미디어를 통해 입력하는 누적된 정보를 수집하는 것에도 비유할 수 있겠습니다.

"타니아 브루게라는 터바인 홀에서 실험적인 작품을 선보이는 상황을 테이트 모던에 새로운 변화를 가져오는 데 사용했습니다. 전시 이후에도 이어지는 변화를 일으키는 것, 이 전체가 이번 프로젝트이며 중요합니다"

Q 새로운 도구, 기술은 늘 새로운 의문점을 가져옵니다. 기술의 변화하는 역할에 대해, 그리고 예술과 기술에 대해 어떻게 생각하시나요?

A 예술가들은 인간과 기술이 공존하고 점점 상호의존적으로 발전한다는 사실에 매료되는 것 같습니다. 예술가들은 인공기관, 로봇, AI와 함께 작업을 합니다. 이를 통해 인간의 능력이 기술에 의해 얼마나 확장될 수 있는지를 보여주려 하고, 동시에 우리가 얼마나 위협받는지를 보여주려 합니다. 기술 발전으로 급격한 변화를 겪고 있는 이러한 상황에서 인간의 예술적 활동이 어떻게 이해될 수 있는지 또한 보여주고자 합니다. 타니아 브루게라의 경우, 온라인 소셜미디어 문화의 대안으로 오프라인에서 실제로 함께하며, 서로 공유하는 순간을 만들어내고자 했습니다. 물론 온라인을 통해 많은 정보를 얻고 영향을 받았지만요.

VH 어워드 · 현대 블루 프라이즈

현대자동차는 일회성의 경제적 지원만이 아니라, 궁극적으로 국내외 예술가들이 새로운 아이디어를 실현하고 국제무대로 나갈 수 있는 환경을 마련해주기 위해 다양한 프로그램들을 연구하고 개발하고 있다. 그렇기 때문에 기업의 활동으로는 흔히 보기 어려운 독특한 후원 프로그램들을 운영한다. 'VH 어워드'와 '현대 블루 프라이즈'가 대표적인 예다.

VH 어워드는 국내의 뉴미디어 작가들을 대상으로 하는 신진 아티스트 발굴 및 창작 지원 프로그램이다. 후보로 선정되는 작가 세 명에게 작품 제작비뿐만 아니라 해외 레지던시 프로그램을 지원한다. 세계 유수 미디어 아트 기관과의 협력으로 창작의 영역을 넓히고 세계로 진출하는 기반을 마련해준다는 취지다.

현대 블루 프라이즈는 만 35세 이하의 중국 큐레이터에게 수여된다는 점에서 특별하다. 매년 두 명의 큐레이터에게 전시기획 지원금을 지급하고, 전시 공간을 제공할 뿐만 아니라 그들을 한국 현대미술의 현장으로 초청한다. 그렇기 때문에 우리 예술가를 해외로 내보낸다는 차원을 넘어, 해외 기획자를 우리나라로 초대한다는 취지에서 높이 평가받고 있다. VH 어워드와 현대 블루 프라이즈는 모두 우리나라와 해외의 현대미술 현장이 서로 교류하는 데 기여하는 예술 지원 프로그램이다.

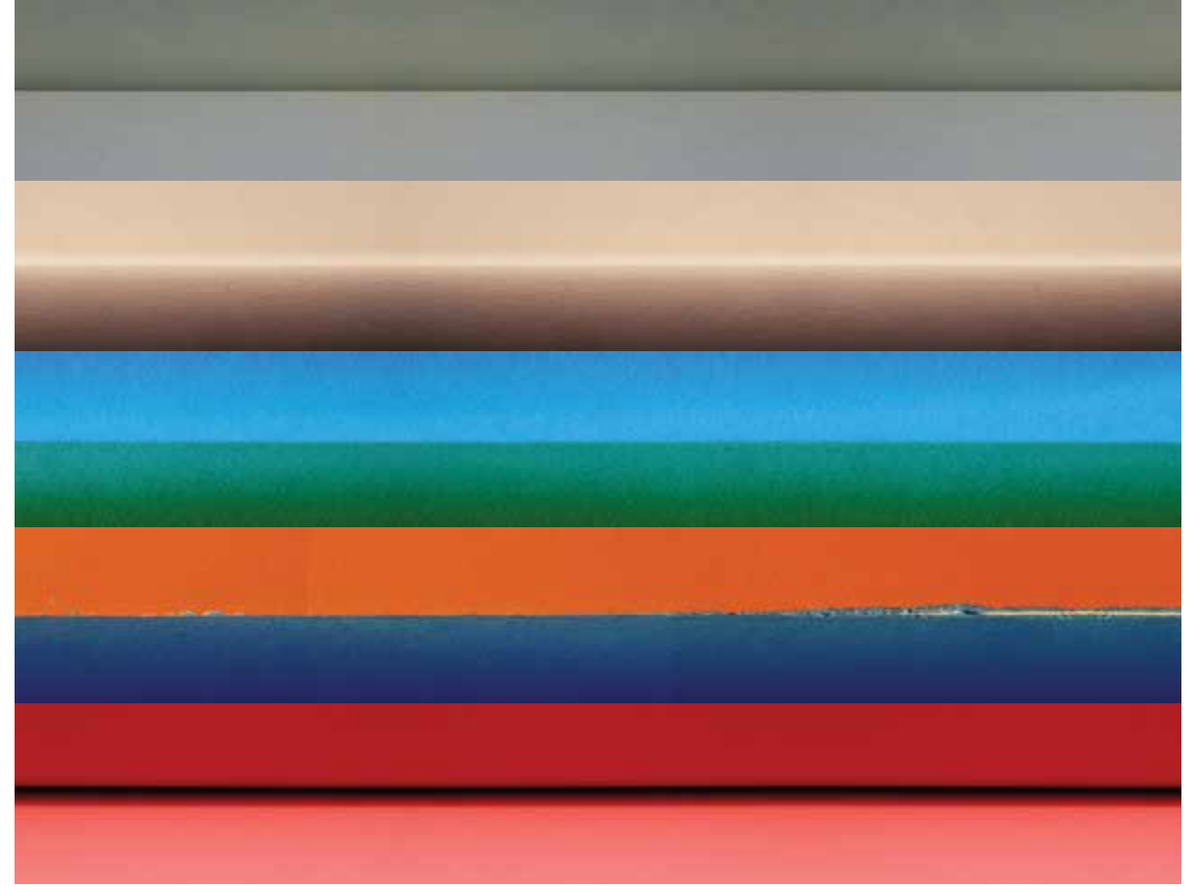
뉴미디어 아트로 사회 변화 추구하는 VH 어워드

"미디어 아트는 현대사회에서 매체와 기술이 우리의 일상생활 속에 얼마나 깊고 강하게 영향을 주고 있는지를 다룹니다. 또한, 미디어 아트는 이미 매체와 기술이라는 두 가지 분야에 영향력을 끼치고 있습니다. 유럽에서는 언제나 전세계가 처한 위기에 대해 이야기합니다. 이런 세계에서는 예술이 맡은 몫이 분명히 존재합니다. 때문에 아티스트를 지원하는 프로그램은 매우 긍정적인 역할을 합니다." (마틴 혼직, 아르스 일렉트로니카 페스티벌 총감독)

VH 어워드의 심사위원이기도 한 마틴 혼직(Martin Honzik) 총감독은 VH 어워드가 한국 예술가들에게 매우 중요한 기회이면서 도전이라고 말한다.

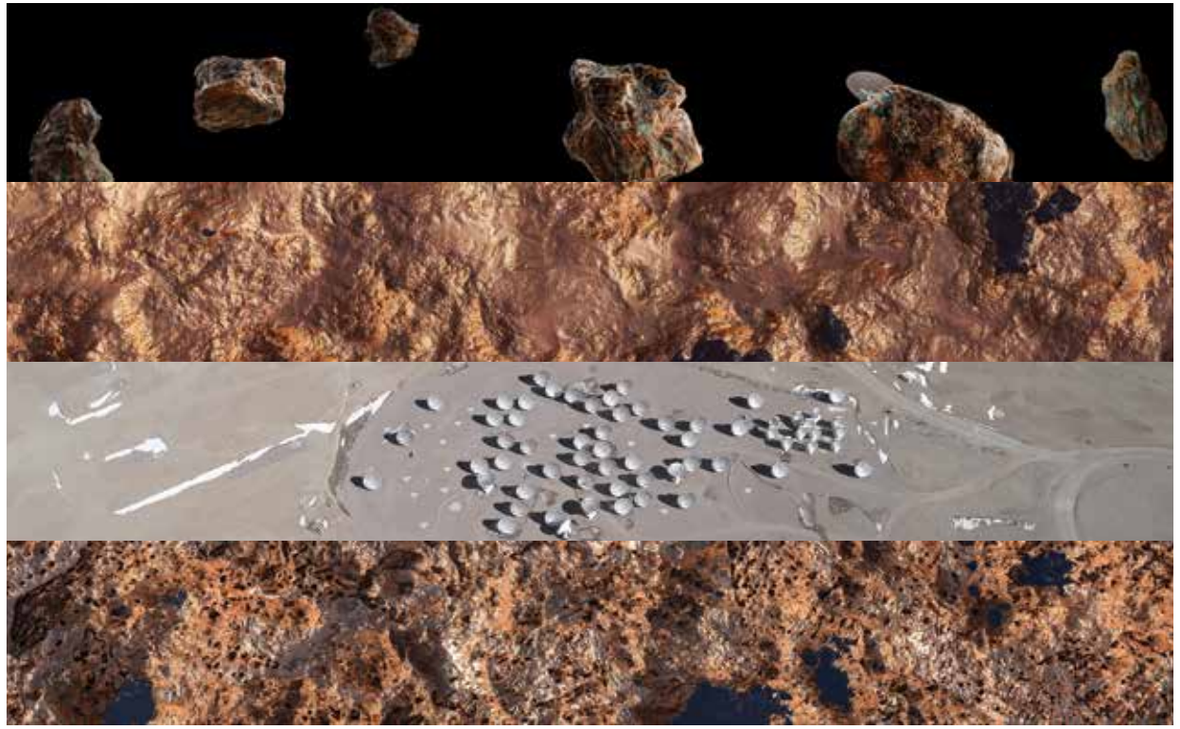
VH 어워드는 뉴미디어 아트 작품을 발굴하는 공모전으로, 뉴미디어 아트가 우리 사회에 긍정적인 영향을 주도록 돕는다. 매년 상반기에 세 명의 작가를 선정하고, 작품 창작비를 각각 3천만 원씩 지원해 그해 연말까지 새로운 작품을 제작하도록 한다. 또한 작가들은 오스트리아 린츠에 위치한 세계 최고의 미디어 아트 기관인 아르스 일렉트로니카 센터의 레지던시 프로그램에 3주 동안 입주하는 기회를 가진다. 또 하나의 혜택은 이 센터가 매년 가을 주최하는 세계적 미디어 아트 축제인 '아르스 일렉트로니카 페스티벌'에서 작품을 상영할 수 있는 것이다. 세계 유수 미디어 아트 기관에 상주하고 그곳과 협력하며, 자신의 창작 영역을 넓히고 향후 세계적인 무대에서 활동할 수 있는 기반을 마련할 수 있다.

이들이 제작한 작품은 현대자동차 인재개발원 마북캠퍼스(경기도 용인시 소재)에 위치한 미디어 월 비전 홀(Vision Hall)에서 상영하게 된다. 작품 제작이 끝나고 상영할 준비가 되면 심사위원들이 세 작가의 작품을 보고 그랑프리를 뽑는다. 그랑프리로 뽑힌 작가는 상금으로 3천만 원을 더 지원받는다.

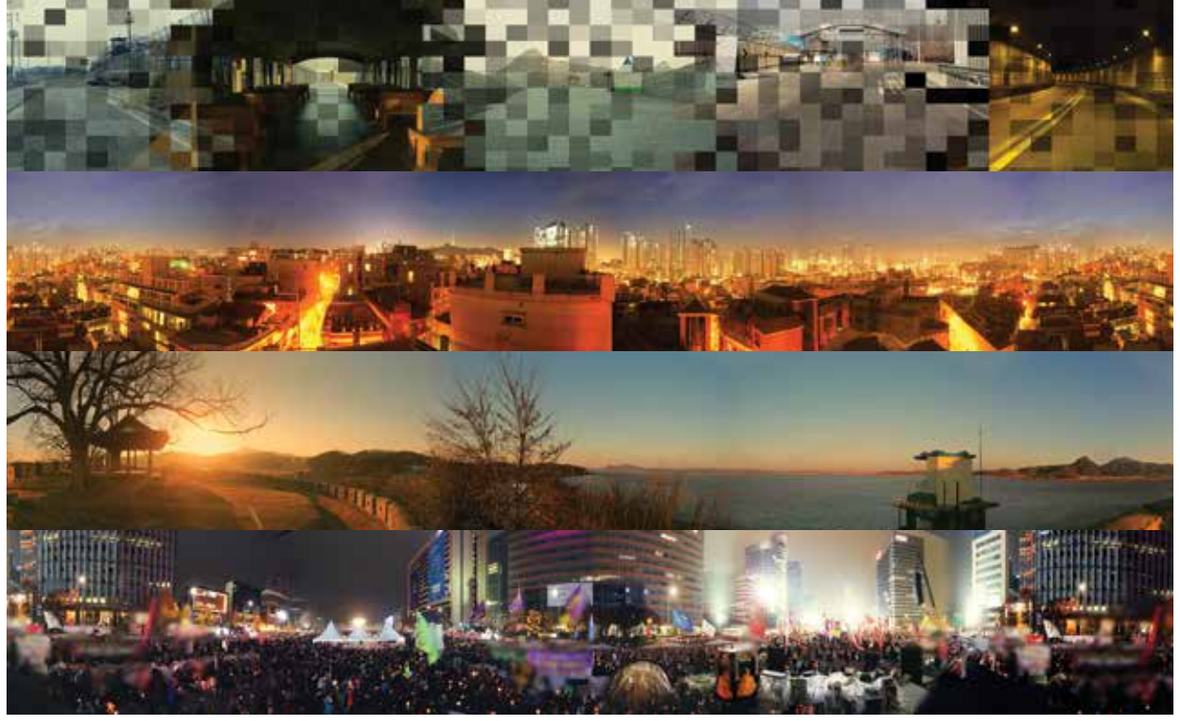


제3회 VH 어워드에서 그랑프리를 받은 서동주의 〈천 개의 수평선(A Thousand Horizons)〉, 2019, 싱글채널 비디오, Powered by Hyundai Motor Group VH AWARD

조영각, 〈Highway Like a Shooting Star〉, 2019, 싱글채널 비디오, Powered by Hyundai Motor Group VH AWARD

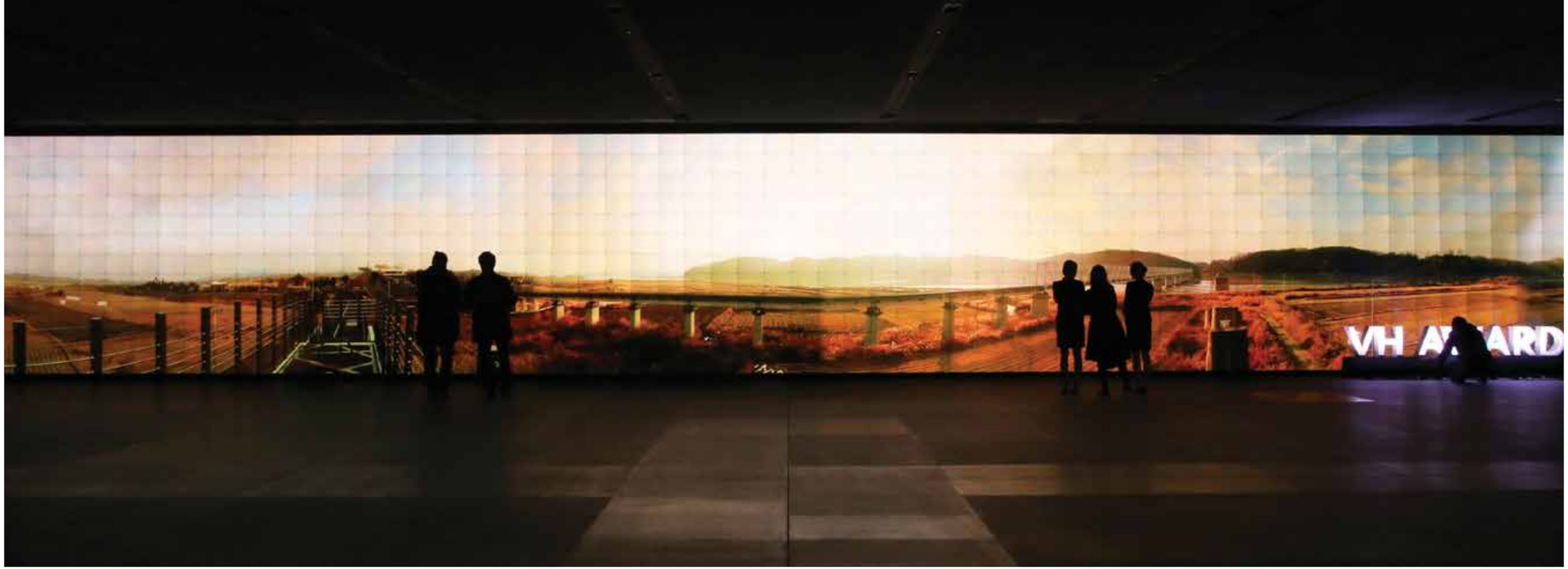


최찬숙, 〈BLACK AIR〉, 2019, 싱글채널 비디오, Powered by Hyundai Motor Group VH AWARD



김형규, 〈바람을 듣다_경계의 저편 (Hear the Wind_Across the Border)〉, 2018, 싱글채널 비디오, Powered by Hyundai Motor Group VH AWARD

박제성, 〈A Journey: 여정〉, 2017, 싱글채널 비디오, Powered by Hyundai Motor Group VH AWARD



가로 24미터, 세로 3.6미터의 초대형 미디어 월을 갖춘 비전 홀(Vision Hall)에서 VH 어워드 2회 그랑프리 수상자인 김형규의 작품이 상영되고 있는 모습

비전 홀은 가로 24미터, 세로 3.6미터의 초대형 미디어 월이 있는, 작가들이 미디어 아트로 상상력을 충분히 펼칠 수 있는 전시장이다. 2013년에 IDEA 디자인상과 레드닷 디자인상, 2014년에 iF 디자인상을 받아, 세계 3대 디자인상 그랜드슬램을 달성했다. 특히 일반 영화관의 화질보다 8배가 우수한 초고해상도의 화면을 구현해, 아티스트들이 새로운 이미지와 사운드를 실험할 수 있는 최고의 조건을 제공한다. 또한 상하좌우로 소리의 이동을 느낄 수 있는 3D 사운드 시스템을 적용해 시청각적인 웅장함과 몰입도를 극대화했다. 예술적 가치를 인정받은 이곳에서는 VH 어워드 수상작가들뿐 아니라 서도호 등 세계적 작가들의 다른 작품들도 상영되고 있다. 또, 현대자동차 임직원들의 자발적인 참여로 구성되는 작품, 그룹 홍보 다큐멘터리 영상 등 다양한 미디어 콘텐츠가 상영된다. 현대자동차 임직원과 일반인 등 연간 4만 명이 이 홀을 방문한다.

VH 어워드의 심사위원은 마틴 혼직 외에도, 베른하르트 제렉세(Bernhard Serexhe) 미술사학자 겸 독립 큐레이터, 최두은 독립 큐레이터, 에이미 하이벨(Amy Heibel) 전 LA 카운티 미술관 '아트+테크놀로지' 큐레이터, 로렌 코넬 (Lauren Cornell) 전 뉴뮤지엄 오브 컨템포러리 아트 미디어 큐레이터, 배명지 국립현대미술관 학예연구사 등 국내외 미디어 아트 분야의 전문가들이 맡고 있다. 이 프로그램에서 1회에 박제성, 장석준, 이성재, 2회에 김형규, 정화영, 최성록, 3회에 서동주, 조영각, 최찬숙 작가가 후보 작가로 선정되었다. 이 중 1회 박제성 작가의 〈A Journey: 여정〉, 2회 김형규 작가의 〈바람을 듣다_경계의 저편〉, 3회 서동주 작가의 〈천 개의 수평선〉이 각각 그랑프리로 선정되었다.

"현대 블루 프라이즈는 큐레이터들에게 실직적인 도움이 되면서, 과학, 뉴미디어, 새로운 기술 안에서 펼쳐치는 현대미술에 대한 관심을 높이는 역할을 한다."

왕 후양셩 중국 중앙미술학원(CAFA) 교수

중국 큐레이터 지원 프로그램 현대 블루 프라이즈

현대 모터스튜디오 베이징의 쉬징(徐静) 아트디렉터는 "중국에서 작가를 지원하는 프로그램은 많지만 예술 기획자들에 대한 지원은 거의 없는 상황에서 현대 블루 프라이즈는 돋보이는 상이다. 중국에서 주요 아트 프로젝트로 꼽히고 있다"고 했다.

2017년에 시작한 현대 블루 프라이즈는 '창의성' 부문과 '지속가능성' 부문에서 한 명씩 모두 두 명을 선정해 1인당 6만 위안(약 1억 원)의 전시기획 지원금을 지급하며, 이들이 기획한 전시는 이듬해에 중국 베이징에 있는 현대 모터스튜디오 베이징에서 이루어진다. 현대 블루 프라이즈는 매년 주제를 하나씩 정하는데, 2017년에는 'Social Mobility', 2018년에는 'Future Humanity'가 주제였다. 이런 주제는 창의적 에너지와 지속가능

제3회 VH 어워드 심사위원들(왼쪽부터 최두은, 마틴 혼직, 베른하르트 제렉세)이 비전 홀에 상영되는 작품을 보며 심사하고 있다.

2018년 11월 중국 현대 모터스튜디오 베이징에서 열린 《Future Humanity-Our Shared Planet》 전시 오프닝 겸 현대 블루 프라이즈 시상식에서 현대 모터스튜디오 베이징의 쉬징 디렉터가 진행을 하고 있다.

"현대 블루 프라이즈는 특히 미술과 테크놀로지를 연결해준다는 점에서 훌륭하다. 블룸버그가 가장 최신 뉴스를 세상에 전달하는 것처럼, 현대자동차는 예술과 테크놀로지가 협업하는 가장 혁신적 아이디어를 공유해서 현대차의 브랜드에 대한 이해와 미래 발전에 활용하고 있다."

Keith A. Grossman, Bloomberg Global Chief Revenue Officer

성을 지향하는 현대자동차 브랜드의 가치를 담고 있다. 후보가 된 큐레이터들은 중국의 문화, 환경, 사회를 배경으로 정해진 주제에 대한 해석을 담아 전시기획안으로 내놓는다.

2018년의 주제였던 '미래 인류'는 인간성과 기술에 바탕을 둔 현대자동차의 비전과 미션을 암시하는 것이었다. 심사위원들은 후보 큐레이터들이 낸 기획자 소개서와 전시기획안을 검토해서, 창의적인 아이디어이며 주제를 일관되게 표현하는지, 전시는 어떤 작품들로 이루어지는지, 그리고 전시 공간인 현대 모터스튜디오 베이징을 어떻게 활용하는지 등을 검토하여 수상자를 결정한다. 심사위원은 후보를 뽑는 단계부터 최종 단계까지 중국과 해외의 큐레이터, 작가, 미술평론가, 언론인 등 뛰어난 전문가들로 구성되기 때문에 철저한 심사를 거칠 수밖에 없다.

수상자들에게는 해외 현대미술 현장을 견학할 수 있는 혜택이 주어진다. 첫 해에 뽑힌 큐레이터들은 베니스 비엔날레와 런던 테이트 모던을 방문했다. 두 번째 수상자들은 미국 뉴욕의 Pioneer Works, New Museum, MOMA PS1, Dia: Chelsea, LACMA, The Hammer Museum, The Broad 등을 견학했다. 수상자들은 또 한국에 있는 현대미술 레지던시 스튜디오에 입주할 수 있는 기회도 얻는다. 중국의 큐레이터들에게 한국 현대미술의 현장을 직접 경험할 기회를 제공하는 동시에, 한국과 중국의 현대미술 교류를 꾀하기 위해 기획된 부분이다.

첫 해인 2017년에는 현대 블루 프라이즈의 수상자로 리지에(李佳)와 리지아(李杰)가 뽑혔다. 2018년에 두 번째 수상자로 선정된 큐레이터는 롱싱루(龙星如)와 웨이잉(魏颖)이었다. 롱싱루는 예술과 기술이 공존하며 경쟁하는 현대사회의 현실을 담아 인공지능(AI)과 예술에 관한 전시기획안을 출품했다. 웨이잉은 로봇과 인간이 합해진 미래의 상상인간 시대에 대한 고찰, 인간과 인간이 아닌 것이 공존하는 현실, 과학실험실과 예술의 관계를 파헤쳤다. 두 큐레이터 모두 과학기술이 바꾸어놓을 미래에 예술이 어떤 역할을 할 수 있는지를 보여주었다. 기술의 발달에 의존하는 자동차 산업을 주도하면서, 어떻게 하면 이런 기술을 통해 궁극적으로 인간의 삶의 질을 높일 수 있을까를 추구하는 현대자동차의 철학도 이 큐레이터들의 관심사와 다르지 않다.

III

예술의 미래

1. 예술은 우리에게 어떤 미래를 제시하는가?

2. 현대 모터스튜디오

3. 4차 산업혁명 시대 시각예술의 이슈

4. 현대차 아트살롱: AI 시대의 예술

예술이 기술과 협업하면서 추구하는 궁극적인 목표는 결국 미래 인류의 삶을 더 좋게 만드는 것이다.

과학기술과 예술의 역할이 하루가 다르게 바뀌어가는 시대에 미래의 삶을 보여주는 예술가들의 노력을 이 장에 담았다. 이대형 큐레이터의 글로 시작해, 현대 모터스튜디오에서 이루어졌던 전시, 뉴미디어 아트 전문가인 유원준 영남대 미술학부 교수의 글, 'AI 시대의 예술'을 주제로 열었던 제10회 현대차 아트살롱의 내용을 다룬다.

현대 모터스튜디오는 서울, 모스크바, 베이징에서 매년 혁신적인 현대미술 기획전을 하는 문화 공간이다. 단순히 자동차를 전시하는 곳이 아니라, 예술 전시와 교육 프로그램을 통해 자동차가 가져다주는 더 나은 삶을 제시하는 곳이다. 특히 현대 모터스튜디오 베이징은 자동차를 한 대도 전시하지 않고, 미술 전시만으로 현대자동차가 추구하는 가치를 전달하는 곳으로, 베이징의 예술구인 베이징 798 지역에서 현대미술관 같은 역할을 하고 있다. 현대 모터스튜디오가 2018년에 서울, 모스크바, 베이징에서 동시에 열었던 전시 《Future Humanity - Our Shared Planet》는 과학기술의 발달로 인해 예술이 어떻게 변해가고 있으며 어떤 책임을 갖고 있는지를 살펴본다. 이 전시는 마틴 혼직(Martin Honzik) 아르스 일렉트로니카 페스티벌 감독, 치우 즈지에(Qiu Zhijie) 베니스 비엔날레 2017 중국관 예술감독(중국 중앙미술학원 교수), 이대형 베니스 비엔날레 2017 한국관 예술감독이 공동기획자로 협업했다.

유원준 영남대학교 미술학부 교수의 글은 인공지능(AI) 시대에 시각예술은 어떤 양상을 보이고 있으며 어떤 이슈와 직면했는지 자세히 소개한다. 제10회 현대차 아트살롱에서는 유원준 교수가 'AI 시대의 예술'이라는 주제로 강의를 했으며, 뉴미디어를 다루는 미술작가와 기획자 들이 이 주제에 대해 의견을 나누었다. 기계가 예술 창작과 판단을 할 수 있게 되면서, 예술가, 평론가, 기획자라는 직업도 미래에 없어질 수 있다고 한다. 하지만 현대차 아트살롱에 모인 예술가와 기획자 들은 융복합 예술이 가속화하는 시대에 예술과 과학이 서로 소통할 수 있게 하는 매개자로서의 역할의 중요성을 확인했다.

예술은 우리에게 어떤 미래를 제시하는가?

이대형
큐레이터

인간과 로봇은 다르다. 그 차이점은 '감정'이라는 영역에서 비롯된다. 생물학적으로 인간은 '감정→생각→행동'으로 이어지는 연산과정을 반복하며 생존해왔다. 먼저 느껴야 생각의 방향을 구조화할 수 있고, 그 결과에 따라서 행동해왔다. 그와 정반대로 로봇은 '행동→생각→감정'의 단계로 발전하고 있다. 먼저 주어진 프로그램 조건 아래 조립과 분류 작업 등의 기계적인 행동을 하다가 AI의 도움으로 스스로 생각하는 단계로 진입했고, 이제는 어떻게 인간처럼 느끼고 윤리적인 판단을 할 것인가의 영역까지 넘보고 있다. 감정은 인간에게는 생각과 행동의 근본적인 출발점이지만, 로봇에게는 도달하고픈 미지의 목적지다. 우리의 미래에는 이처럼 출발지와 목적지가 서로 완전히 다른 두 개체가 공생하는 것이 필수불가결하다.

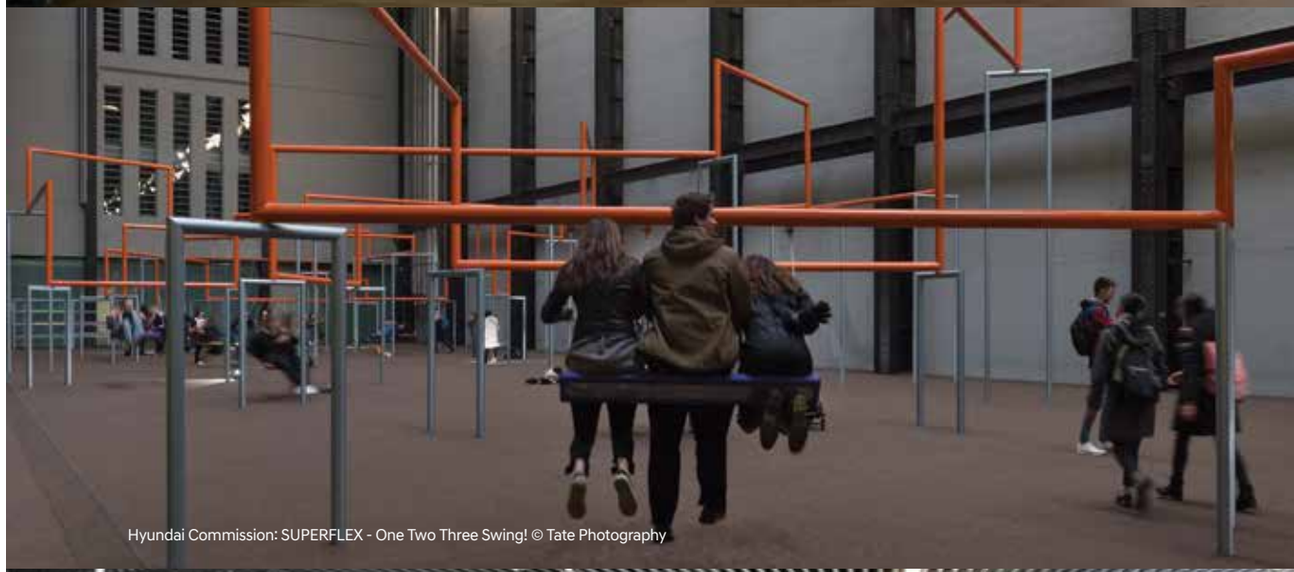
인간 - 예술 - 테크놀로지 - 미래

지난 100년, 인류는 너무나 많은 생각을 하느라 상대적으로 너무나 적게 느껴왔다. 그렇다 보니 미래를 이끌어가는 가장 큰 동력으로 이성, 논리, 테크놀로지를 쉽게 떠올리며, 더욱 빠른 속도의 발전을 위해 합리성, 효율성의 액셀러레이터에서 발을 떼지 않았다. 그 결과가 가져올 미래에 인간은 어떤 위치에서 어떤 가치를 만들어낼 수 있을지 깊이 있게 고민할 여력이 부족했다. 그런 이유로 최근 심화되고 있는 AI와 제4차 산업혁명에 대한 논의에서 미래의 모습은 '축복'과 '공포'가 혼재된 불확실성의 풍경화에 가깝게 그려지고 있다.

그러나 역설적으로 AI가 가져올 미래에 대한 그 '공포'가 오히려 인간에 대한, 예술에 대한 관심을 환기했다. 예술은 로봇과 차별화된 인간의 속성을 지켜내며 사회의 문제를 비판적이고 새롭게 바라보게 하는 일종의 렌즈 역할을 한다. 그 결과로 점차 많은 국가와 기업에서 예술의 중요성을 재인식하며, 예술을 통해 창의적인 인재를 양성하고, 새로운 부가가치를 발견하며, 심지어 사회에 유의미한 테크놀로지 개발을 위한 다양한 예술협업을 실험하고 있다. 단순 미학의 대상이 아닌 인류의 미래를 상상케 하는 나침반으로서 예술의 의미와 역할이 확장된 것이다. 그렇다면 예술은 어떻게 미래를 변화시킬 수 있는가?

이 질문에 답하기 위해 '인간-예술-테크놀로지-미래'로 연결되는 관계도를 그려보자. 인류가 만들어가야 할 미래는 잠자코 기다린다고 올 수 있는 시간선이 아닌, 지금 이 순간 어떤 관찰, 어떤 문제의식, 어떤 행동을 하는가에 따라 달라질 수 있는, 치열한 자기 반성과 혁신의 연장선 위에 놓일 것이다. 인류는 자연풍경-정치/사회 풍경-기술풍경 등 다양한 풍경 속에서 시대가치를 만들어내며 인류문명을 지속해왔다. 그런데 최근 기술환경의 자기증식 속도가 한 개인, 한 국가의 대응 속도를 초월하면서 여러 문제점들을 양산하고 있다. 그중에서도 로봇이 인간보다 똑똑해지는 '싱귤래러티(Singularity)'가 미래 기술풍경의 주된 특징이 될 것이다.

현대자동차가 2016년 후원했던 《브릴리언트 메모리즈: 동행》 전시.


Hyundai Commission: SUPERFLEX - One Two Three Swing! © Tate Photography

제8회 현대차 아트살롱 현장.

예술이 맡아야 할 본연의 역할

이러한 미래의 풍경과 인간의 관계를 '공포'가 아닌 '축복'이 되게 만들기 위해 전세계 주요 국가, 학교, 기업, 단체 들이 예술과 테크놀로지의 결합 속에서 그 해결의 실마리를 찾으려 하고 있다. 이 이종결합을 통해 예술이 해야 할 일이란 테크놀로지에 제동을 걸기도 하고, 철학적 방향을 제시하기도 하며, 미래의 중심에 인간이 자리하게 하는 것이다. 즉 '발전'이 아닌 '방향' 제시가 예술이 할 수 있는 가장 중요한 역할이 될 것이다.

예술은 인간의 감성과 이성, 역사의식과 시대정신의 결정체라고 할 수 있다. 반면 테크놀로지는 논리적 사고의 결정체다. 이 두 영역 사이의 간극을 얼마나 좁힐 수 있을까가 관건이다. 이는 서로 다른 사고체계를 가지고 있는 인간과 로봇 사이의 간극을 좁히는 일만큼이나 어려운 일이다. 예술가는 예술계의 언어로 동어반복을, 과학자는 실험실의 공식을 반복하며 서로의 소통 접점을 쉽게 찾지 못한다. 그래서 이 두 영역 사이에 '인간'이라는 키워드가 필요하다. 그런데 여기서 말하고자 하는 '인간'의 의미는 사회로부터 독립된 생물학적 인간이 아닌 사회 안에서 다양한 관계성에 기반한 인간, 다시 말해 심리학자 니콜라스 험프리(Nicholas Humphrey)가 강조한 '소셜 인텔리전스(Social Intelligence)'가 높아 사회적 가치가 무엇인지 인지 가능하고 그것을 실천할 의지를 가지고 있는 인간을 의미한다.

예를 들어 산 정상에서 내려다본 서울시의 풍경은 전통과 현대, 자동차와 행인, 남녀노소, 거주민과 관광객, 자연물과 인공물이 촘촘하게 엮여 있는 모습이다. 더 자세히 들여다보면, 1960~1990년대 건물 사이로 보이는 2000년대 최첨단 건물들, 그리고 그 아래 펼쳐진 수백년 전 왕궁의 모습까지 이질적인 질감이 펼쳐진다. 2019년 현재의 모습 속에 다양한 시간대가 혼재하고, 다양한 배경과 생각의 사람들이 어우러져 살아가고 있음을 확인할 수 있다. '인간'에 대한 올바른 이해는 이처럼 인간을 둘러싼 다양한 맥락에 대한 이해 없이는 불가능하다. '인간'을 둘러싼 사회적인, 기술적인, 정치적인, 문화적인 조건들을 면밀하게 살핀 후에야 비로소 '인간'에 대한 이해가 가능한 것이고, 그런 후에야 비로소 미래 인류가 마땅히 관심 가져야 하는 사회적 가치, 공공의 가치는 무엇일지 질문할 수 있게 된다. 그것이 예술 본연의 역할이다.

2018년 아르스 일렉트로니카 'STARTS (Science, Technology & the Arts)' 프라이즈의 심사는 이를 확인할 수 있는 좋은 기회였다. 5박 6일간 500여 개 팀의 제안을 분석해보았더니 몇 가지 공통점이 보였다. 첫째, 초연결사회에서 역설적으로 발견하는 개인의 외로움, 인간과 자연의 공생, 소수자를 위한 디자인, 지속가능한 에너지, 해양생태계, 플라스틱의 재앙 등 대부분 현대사회가 직면한 여러 국면을 지적하고 그것을 해결하기 위한 해법이었다. 또한 모두 하나같이 예술 자체를 위한 예술을 넘어 사회와 테크놀로지의 관계 속에서 예술을 정의하고 있었다. 마지막으로, 참여 예술가들은 장르를 초월한 다학제적인 접근과 혼자가 아닌 그룹 차원에서 문제를 해결하고 있었다.

자연, 생명, 자아, 신체가 다시 예술의 주제로

디지털 테크놀로지로 구축된 거대한 네트워크 초연결사회 속에서, 자연, 생명, 자아, 물리적인 신체의 문제가 다시 주목받고 있다. 지울리아 토마셀로(Giulia Tomasello)의 작품 〈미래의 꽃의 여신(Future Flora)〉이 대표적인 예다. 지금껏 동물, 식물, 더 크게는 자연과의 공생 문제에 기반한 여러 작품이 있었지만, 바이오 테크놀로지를 공부한 토마셀로는 인류세(Anthropocene)의 범위를 확장해 사람들로부터 터부시되어 온 박테리아와의 공생 가능성을 제기한다. 박테리아를 인간의 일부로 해석하고 있는 작가의 리서치는 지금껏 억압받아온 여성의 몸과 섹슈얼리티를 전면에 내세우며 여성의 성, 위생, 금기를 둘러싼 선입견을 허문다. 어떠한 세균, 박테리아도 용납하지 않는 통제된 멸균사회에서 자행되고 있는 항생제 남용. 그것은 약물학적, 심리적, 정책적 차원에서 다양한 부작용을 양산했고 그 결과 우리는 사회 곳곳 다양한 층위에서 무너져버린 균형을 목격한다. 그의 작품은 거대 자본의 통제와 의료과학의 권위에 적극적으로 저항한다. 여성의 몸에서 가장 은밀하고 연약한 부분과 박테리아의 상관관계를 "부끄럽다"는 금기어 대신 새로운 가치를 발현할 수 있는 마이크로 생태계의 시작점으로 해석한다. 그 결과 '해로운 세균'이란 선입

2018년 현대 모터스튜디오 베이징 《Future Humanity - Our Shared Planet》에 전시되었던 Mary Flanagan의 〈Help Me Know the Truth〉.

견이 '유익한 박테리아'로 바뀌고, 인간과 미생물의 공생이 시작된다.

이처럼 예술은 테크놀로지를 바라보는 관점, 테크놀로지와 연결되는 사회적, 정치적, 문화적 맥락, 그리고 그에 대한 해석 문제 등 다양한 각도의 질문과 접근법을 낳는다. 한편, 예술이 다양한 질문을 쏟아내는 이유는 그것이 인간의 본성을 닮았기 때문이다. 인간은 이성과 감성이 결합한 좌뇌와 우뇌의 상호인지 작용을 통해 끊임없이 내면의 문제와 외부 세계의 문제를 비교하고 관찰한다. 또한, 사람과 사람 사이에서 소통하기 위한 문자와 이미지를 생산하고, 시간과 공간의 관계를 이해하기 위한 논리를 구축한다. 이렇듯 '인간'이라는 복잡한 사회적 동물의 감정, 생각, 행동을 창의적인 방식으로 묘사한 것이 예술이다. 때문에 예술에 대한 이해는 인간에 대한 깊이 있는 통찰을 가능하게 한다. 두발자전거에 비유하자면, '예술'이라는 앞바퀴가 방향키 역할을 해야지만 '테크놀로지'라는 뒷바퀴가 올바른/새로운/창의적인 방향으로 전진할 수 있는 것이다.

원 밖의 예술가들이 발견하는 가치들

개념적으로 모든 정의는 동그라미를 그리는 것과 같다. 동그라미의 안쪽이 그 정의에 해당하는 인식의 범위이고, 동그라미의 밖은 아직 인식되지 않은 영역, 혹은 아직 정의되지 않은 영역을 의미한다. 예술은 인식의 범위를 확장해주는, 즉 동그라미의 크기를 확장하는 촉매 역할을 한다. 그것은 공간적인 확장뿐만 아니라 시간적인 확장(과거-미래)까지도 포함한다. 스포트라이트를 받는 센터에서 일어나는 문제에 국한하지 않고, 끊임없이 변두리를 관찰하며 변두리 밖의 것들까지도 동그라미 안쪽으로 끌어들이며 인식의 범위를 확장한다. 철학적으로 원 밖은 항상 원 안보다 크다. 예술가들이 기꺼이 변두리에 서서 세상을 관찰하는 이유다. 때로는 원 밖으로 점프해서 새로운 원을 그리고, 그렇게 그려진 작은 원이 더 커다란 중력을 가지고 오히려 기존의 큰 원을 끌어들이는 경우도 있다. 확장된 동그라미의 크기만큼, 연결된 동그라미의 숫자만큼 더욱 많은 사람들이 포함된다. 이것이 예술이 시대와 국경을 초월해 사람들과 소통하며, 무엇보다 오리지널리티를 확보하고 진화하는 방식이다.

앞서 이야기했듯이, 중심이 아닌 변두리, 다수가 아닌 소수의 입장에서 문제를 바라보는 시도는 이 시대가 원하는 사회적 가치를 발견하는 좋은 출발선이 된다. 현재 전세계 2억 8,500만 명의 사람들이 시각장애를 겪고 있고, 교육받을 기회가 상대적으로 적은 정보 취약 계층으로 분류되며, 또 다른 사회 불균형을 낳는 조건들이 끊임없이 악순환을 반복하고 있다.

불가리아의 크리스티나 츠베타노바&슬라비 슬라베브(Kristina Tsvetanova&Slavi Slavev)의 〈BLITAB〉은 혁신의 핵심에 있어서 기술 그 자체보다는 인간을 배려하고 소수자 그룹에 주목할 수 있는 예술적 상상력이 더 중요함을 시사하는 작품이다. 〈BLITAB〉은 앞을 못 보는 시각장애인을 위해 개발된 태블릿으로, 실시간으로 검색된 텍스트와 이미지를 촉각정보로 변환해 손끝으로 읽을 수 있는 화면을 제공한다. 더욱 촘촘한 픽셀과 밝기, 선명도를 가지고 벌어지는 디지털 테크놀로지 경쟁 속에서 〈BLITAB〉은 대안적인 관점을 제시한다. 오히려 눈이 좋은 사람들에게는 보이지 않는 아름다움, 즉 시각장애인에 대한 세심한 배려가 돋보인다. 오늘날 우리는 디지털 테크놀로지의 급속한 발전이 가져온 초연결사회를 논하고 있지만, 시각장애를 앓고 있는 사람들은 여전히 디지털 테크놀로지로지의 경험으로부터 소외되고 있다.

테크놀로지는 상상력에 기생하며 성장해왔다. 그리고 그 상상력은 예술(철학/미술/문학)에 의해서 증폭되고, 기호화되며 일종의 상징/메타포를 탄생시킨다. 그 속에서 우리는 과거를 해석하고 미래를 전망한다. 루시 맥래(Lucy McRae)의 작품 〈고립 연구소(The Institute of Isolation)〉는 '고립'이라는 극단적인 경험을 통해 인간의 한계를 실험하고 관찰하는 다큐멘터리 영상작품이다. 작품은 머지않은 미래를 배경으로 가상의 연구소를 설정하고 다양한 실험을 통해 생물학적 인간의 적응과 진화 가능성을 연구하는 모든 과정을 보여준다. 예를 들어, 유전공학, 우주여행, 감각 차단 등 인간이 테크놀로지와 만나면서 겪을 수 있는 극단적인 상황들을 고립된 한 개인에게 부여하여 적응도를 관찰하며, 지금 우리가 사는 지구라는 행성의 생존 조건이 무너졌을 때

테크놀로지에 제동을 걸고 철학적 방향을 제시하며 미래의 중심에 인간이 자리하게 하는 것이 미래의 예술이 할 일 테크놀로지와 예술의 영역 사이에는 '인간'이라는 키워드 필요

인간이 어떻게 생존할 수 있을까를 상상하게 만든다. 어쩌면 먼 미래, 인류의 모습은 찰스 R. 다윈이 주장하듯 자연적인 진화가 아니라 인간 스스로 선택을 통해 새로운 환경을 창조하고 거기에 맞게 진화해나가는 신인류에 가까울지도 모른다.

데이터에 기반한 실시간 AI 알고리즘 데이터 시각화 작품들은 예술과 테크놀로지의 결합에 대한 전통적인 방식을 쉽게 전복시킨다. 방대한 데이터를 기반으로 디지털 시각화를 시도하고 있는 작품들의 맹점은 정보의 복잡성 때문에 관람객들이 쉽게 피로를 느끼고, 유의미한 정보를 읽어내는 데 실패한다는 데 있다. 레픽 아나돌(Refik Anadol)의 작품 〈아카이브 드리밍(Archive Dreaming)〉 역시 최근 많이 시도되고 있는 머신 러닝에 기반한 몰입형 데이터 시각화 설치작품이다. 그러나 그의 작품은 방대한 데이터를 건축구조물에 투사하고, 탁월한 사운드 효과와 결합시켜 마치 정보의 터널로 걸어 들어가는 듯한 착각을 일으키는 몰입 경험을 제공한다. 읽어내는 작품을 온몸으로 체감하는 작품으로 발전시킨 테크놀로지는 분명 놀라운 수준이다. 그러나 관객 입장에서 보았을 때, 여전히 정보의 바다에서 허우적거리는 현대인의 딜레마를 극복하기란 쉽지 않아 보인다.

테크놀로지가 예술을 더욱 필요로 하는 이유는 앞서 언급했듯이, 예술이 가지고 있는 오리지널리티에 있다. 예술이 표현하고 있는 오리지널리티는 실험실의 테크놀로지처럼 사람과 사회로부터 격리된 채 산출되는 동어방법적 논리에 머물지 않는다. 대신 사람들의 관점에서 시대의 가치를 읽어내고 그것을 새로운 방식으로 표현한다. 그래서 예술이 가지고 있는 오리지널리티를 분석적으로 읽어내는 것이 중요하다. 어쩌면, 역으로 오리지널리티를 확보하기 위한 예술작품의 조건을 분석하는 것이 더 쉬울 수 있다. 과거에는 '아이디어-재료-기법-작품'으로 이어지는 비교적 쉬운 조건 분석이었다. 그러나 현대미술이 점차 과정 중심, 관객 참여 등 다양한 단계를 작품의 주요 요소로 해석하기 시작하면서 조금 더 복잡해졌다. 주제가 아닌 관람객의 해석이, 재료가 아닌 재료가 가공되는 기법이 더 중요해졌다. 이를 보기 좋게 도식화하면, '주제-재료-기법/테크놀로지-내러티브 1 단계-관람객과의 인터랙션-내러티브 2단계-사회적 영향력'으로 요약할 수 있다. 그리고 단계별 오리지널리티를 어떻게 부여할 것인지 고민하기 위해 예술가들은 다양한 장르와 협업하고 새로운 기술적인 실험을 감행한다. 그 일환으로 머신 러닝에 기반한 알고리즘을 제작하여 실시간으로 관람객들의 참여를 반영하게 하는 방식이 시도되었고, 이는 최근에 더욱 보편화되었다.

기술은 오늘 우리를 놀라게 하지만 내일이면 일상이 된다. 반면 예술은 오늘 고개를 갸우뚱하게 하지만 내일이면 새로운 의미로 우리를 놀라게 한다. '인간-예술-테크놀로지-미래'라는 관계도에서 확인할 수 있듯이 인간을 닮은 예술을 이해했을 때, 미래에도 유의미한 테크놀로지가 탄생할 수 있다.

끝으로 미래 세대에게 이런 말을 주고 싶다. 미래를 대비하고 싶은가? 그렇다면 더 똑똑해지려고 노력하기보다는 더 따뜻한 사람이 되어 더 많이 느끼려고 노력하라. 그래야 테크놀로지가 만들어낼 로봇이 감히 흉내 내기 어려운 인간이 될 수 있다. 어떻게 느낄 것인지 그 방법을 모르겠는가? 당황하지 말라. 예술이 그 잃어버린 감각을 깨울 것이다.

ARTLAB Journey

2015~2024

LACMA ‘The Hyundai Project’

LA카운티 미술관 ‘더 현대 프로젝트’

Art+Technology Lab
다이애나 세이터
랜덤 인터내셔널
3D: Double Vision
Alejandro González Iñárritu

2015~2017

Venice Biennale Korean Pavilion

베니스 비엔날레 한국관

전준호 & 문경원
코디최, 이완

2015~2016

brilliant memories

브릴리언트 메모리즈

김병호
박선기
양민하
양수인
에브리웨어
김종구
박진우
신유라
김진우
우주+림희영
이광호
이용백
한진수
아티스트 칸
김기라X김형규
김상연
김진희
김승영
이주용
DownLeit by 박재영
정연두
전준호
박문희
민우식

2014~2017

ART-UNI-ON

아트유니온

연간 20명의 학생작가 멘토링 지원

2014~2023

MMCA Hyundai Motor Series

MMCA 현대차 시리즈

이불
안규철
김수자
임흥순
최정화
박찬경

2014~
2015~
2017~

Hyundai Motorstudio Seoul

현대 모터스튜디오 서울

Hyundai Motorstudio Moscow

현대 모터스튜디오 모스크바

Hyundai Motorstudio Beijing

현대 모터스튜디오 베이징

UVA
에브리웨어
하이브
천대광
Light Society
한경우
다니엘 아샴
배정완
ScanLab
한진수
Amy Karle
Memo Akten
Michele Spanghero
Mary Flanagan
Toby Kiers
Isaac Monté
Lining Yao, Morphing, Matter Map
Jifei Ou
DEPART
Etsuko Ichihara
Dan Chen
Long Xingru&Zhou Jiangshan
Wang Yuyang
Deng Hanbin, Zhang Sition
Dmitry Morozov
STAIN
신승백&김용훈
룸톤
이장원
양아치

2015~

Sejong Hyundai Motorgallery

세종 현대 모터갤러리

이용백
홍경택
한계륜
임영길
한창민
이이남
이수동
류호열
빠키 (Vakki)
정자영
뮌 (MIOON)
이예승
변지훈
오민
이배경
윤지현
누리예
한경우

2014~2025

TATE Hyundai Commission

테이트 현대 커미션

Abraham Cruzvillegas
Philippe Parreno
SUPERFLEX
Tania Bruguera
Kara Walker

2014~2017

Bloomberg Brilliant Ideas

블룸버그 브릴리언트 아이디어즈

Grayson Perry
Cornelia Parker
Michael Joo
Yinka Shonibare
Mariko Mori
Luke Jerram
Danny Lane
Bharti Kher
Francesco Clemente
Ellen Gallagher
Jaume Plensa
Subodh Gupta
Kader Attia
Abraham Cruzvillegas
Theaster Gates
Xu Bing
Lee Bul
Simon Denny
Zhang Huan
Diana Thater
Conrad Shawcross
Wangechi Mutu
N.S. Harsha
Heri Dono
Ali Banisadr
Ahn Kyuchul
Marina Abramović
Choe U Ram
Michael Craig-Martin
KAWS
Cai Guo-Qiang
Abdoulaye Konaté
Olafur Eliasson
Marc Quinn
Cao Fei
Elmgreen&Dragset
Martin Creed
Samson Young
Doho Suh
Tiffany Chung
Antony Gormely
William Kentridge
Sopheap Pich
Maggi Hambling
Random International
Kimsooja
Sun Xun
Wilhelm Sasnal
Ragnar Kjartansson
Charles Lim
Philippe Parreno
Thomas Struth
Chiharu Shiota
Yayoi Kusama
Ai Weiwei
Pipilotti Rist
Phyllida Barlow
Suiko
Nicholas Hlobo
Damián Ortega
Sonia Boyce
FX Harsono
Liu Wei
Michelangelo Pistoletto
Yeondoo Jung
SUPERFLEX
Danh Co
teamLab
Takahiro Iwasaki
Tony Cragg
Haroon Mirza
Im Heung Soon
Anri Sala
Rana Begum

2014~2016

brilliant 30

브릴리언트 30

박윤경 이광호
유승호 홍경택
이윤희 김용관
권오상 민병직
김병호 김용철
정혜정 임채욱
이종건 고산금
김수연 강석호
정치영 박순영
이세현 강강훈
박지혜 주세균
이동기 민성홍
손종준 곽철안
이가진 원성원
오용석 Tendance Floue

2015~

Hyundai Motor Art

현대 모터 아트

2015~

Hyundai Motor Art Salon

현대차 아트살롱

2016~2017

brilliant critics

브릴리언트 크리틱스

HYYN Seeson x NAM Hwayeon
KANG Sumi x HAM Kyungah
KIM Hyunjin x CHUNG Seoyoung
KOH Dongyeon x KIM Ayoung
LEE Youngjune x JO Choonman
PARK Jaeyong x KIM Heecheon
SHIN Boseul x Bang&Lee
SUH Jinsuk x YEE Sookyung
YOO Wonjoon x KIM Yunchul
YOON Jinsup x HONG Jiyoon

2016~

VH Award

VH 어워드

박재성
장석준
이성재
김형규
정화영
최성록
서동주
조영각
최찬속

2016~2018

Biennale of Sydney

시드니 비엔날레

2018~

Ars Electronica

아르스 일렉트로니카

2018~

Zer01ne

제로원

2017~

Hyundai Blue Prize

현대 블루 프라이즈

리지에
리지아
룽싱루
웨이잉

2018~2020

Bloomberg Art+Technology

블룸버그 아트+테크놀로지

Artificial Intelligence
Data
3D Printing
Virtual Reality
Drones
Robotics
Biochemistry
Projection Mapping
Augmented Reality
Wearables
Solar
Space

2019

Christie’s 2019 Art Tech Summit : The A.I. Revolution

2019 아트 + 테크 서밋 : A.I. 레볼루션

2019~2024

Hyundai Tate Research Centre : Transnational

현대 테이트 리서치 센터 : 트랜스내셔널

현대 모터스튜디오

현대 모터스튜디오는 현대자동차가 만든 자동차 브랜드 체험관이다. 자동차의 정체성인 '모터'와 창조적, 실험적 공간을 상징하는 '스튜디오'를 결합해 만든 '모터스튜디오'라는 이름은 새로운 자동차 문화를 경험하는 공간이라는 뜻을 담고 있다.

현대자동차는 2014년에 처음 서울 강남 도산대로에 '현대 모터스튜디오 서울'을, 이어 2015년에 경기도 고양시에 '현대 모터스튜디오 고양'을 개관했다. 또 2015년에 러시아 모스크바의 노브이 아르바트(Noviy Arbat) 거리에 '현대 모터스튜디오 모스크바'를, 2017년에 중국 베이징 예술구인 베이징 798에 '현대 모터스튜디오 베이징'을 열었다.

현대 모터스튜디오 서울을 방문해보면, 여기가 자동차와 사람에 대한 공간이라는 느낌을 입구에서부터 받을 수 있다. 서울호 건축가가 디자인한 이 건물은 현대자동차와 관련된 여러 소재와 디자인으로 마감했고, 각 층을 오르내리는 계단에서는 자동차 바퀴 자국도 볼 수 있다.

이곳은 단순히 자동차만 전시하는 공간이 아니다. 1층은 현대미술 전시를 기획해 보여주는 스튜디오다. 2층은 자동차의 역사, 기술, 디자인과 관련된 전문 서적뿐 아니라, 여행, 패션, 스포츠, 예술 등 자동차 마니아들의 관심을 담은 서적을 소장하고 있는 '오토 라이브러리'다. 특히 오토 라이브러리에서는 '휴먼 라이브러리'라는 문화 프로그램을 운영하는데, 다양한 분야의 인플루언서들을 초청해 그들의 지식과 노하우를 듣는 자리다.

3~5층은 자동차 갤러리다. 이 역시 평범한 자동차 전시장이 아니라 고객이 현대자동차를 체험할 수 있도록 테마를 바꿔가며 전시를 마련하는 곳이다. 또, 3~5층 쇼윈도에는 카 로테이터(car rotator)에 자동차를 진열해서, 도산대로를 지나는 운전자들과 행인들이 쇼윈도를 통해 현대자동차의 모습을 새로운 각도에서 볼 수 있다.

현대 모터스튜디오 서울의 가장 큰 특징은 1층 스튜디오에서 열리는 국내외 유수 작가들의 연중 기획전시다. 이 전시들은 우리 미래 사회의 비전을 주제로 하는 작품들로 이루어진다.

현대자동차가 현대 모터스튜디오를 국내외에서 운영하는 이유는 고객에게 기업의 진정성을 보여주고 자동차와 관련한 특별한 경험을 제공해 고객의 일상을 풍요롭게 만들어주기 위해서다. 현대자동차는 고객에게 한발 다가서는 것이 경쟁사들보다 한발 앞서나가는 것이라고 믿는다.

현대 모터스튜디오 서울에서 전시했던 룸톤(ROOMTONE)의 <Depth of Circle>(Video, 10', variable size, 2018)

현대 모터스튜디오 모스크바 전경

《Future Humanity - Our Shared Planet》전시를 했던 현대 모터스튜디오 베이징

ScanLAB Projects, 〈Post-lenticular Landscapes: Nevada and Vernal Falls, after Watkins, Weed, Muybridge and Adams〉, 2017, 4K Pointcloud Animation, Video, Limited Edition of 1+1, Artist Proof
ScanLAB Projects, 〈Urban Diorama〉, 2016, Vehicle, Hologram Projection from 3D Scan Data, 4700mm(Length) x 1880mm(Width) x 1675mm(Height).

Post-lenticular Landscapes

현대 모터스튜디오 서울에서는 2018년 5~6월에 런던을 기반으로 하는 크리에이티브 스튜디오 '스캔랩 프로젝트(ScanLAB Projects)'의 〈Post-lenticular Landscapes〉를 전시했다. 이는 3D 스캐닝 기술을 활용해 제작한 현대미술 작품이다.

스캔랩 프로젝트 멤버들은 2016년에 현대자동차 싼타페를 타고 미국 캘리포니아주에 위치한 요세미티 국립공원을 탐사하며, 특수 3D 스캐닝 촬영 장치를 활용하여 대자연의 광경을 생생하게 촬영했다. 공원 안에 베이스캠프를 꾸리고 3D 데이터를 촬영하고 수집했다. 레이저 스캐너는 스마트폰으로 누구나 쉽게 사진을 촬영하는 현대 문화와 대조되는 도구다. 작가들은 이 스캐너를 사용하면서 사람의 접근이 어려운 공원 곳곳을 촬영해 일반 스마트폰 카메라나 육안으로는 볼 수 없는 광경을 잡아냈다.

스캔랩 프로젝트는 이렇게 촬영한 이미지를 실물의 축소 모형인 디오라마(diorama)로 제작해 영상으로 구현했다. 탐사에 활용된 싼타페 차량은 전시장에서 3D 영상이 펼쳐지는 하나의 작품으로 재탄생했다. 관람객은 싼타페 차량 외부에 설치된 특수 망원경을 통해 차량 내부를 들여다보면서 그 안에서 펼쳐지는 요세미티 국립공원의 절경을 감상했다. 실제 요세미티 국립공원을 방문한 사람들조차 보기 어려운 숨겨진 절경이었다.

이와 동시에 전시장의 벽에 설치된 미디어 월에는 요세미티 국립공원의 자연경관을 형상화한 3D 스캔 영상이 상영되었다. 요세미티 국립공원은 19세기말 미국의 초창기 사진작가들이 당시 최첨단이었던 선진 사진기술을 실험하기 위해 탐사하고 사진을 찍었던 곳이다. 스캔랩 프로젝트는 그런 상징성이 있는 장소를 디지털 형식으로 재현해 과거의 예술과 현재의 예술이 연속성이 있음을 암시하면서 동시에 과학기술이 예술작품 제작과 전시방식에 어떤 변화를 주었는지 보여주었다.

이 전시는 현대자동차와 LA 카운티 미술관(LACMA, 라크마)의 장기 파트너십의 일환으로 진행된 프로젝트였다.

현대자동차는 최첨단 과학기술과 문화예술을 융합해 새로운 형태의 예술작품을 연구하고 창작하는 라크마의 '아트+테크놀로지 랩'을 지원하고 있다. 2015년에 스캔랩은 작품 구상 단계에서 실질적인 작품 제작까지 아트+테크놀로지 랩(lacma.org/lab)을 통해 후원받았다.

한진수, 〈Liquid Memory〉, 2018, 현대 모터스튜디오 서울 전시, 혼합재료, 1200cm(Length) x 450cm(Width) x 600cm(Height) (부분)

황유식, 〈First Memories〉, 2018, 현대 모터스튜디오 서울 전시, 14분 영상

Liquid Memory

현대 모터스튜디오 서울은 2018년 여름 휴가철을 맞아, 방문객들이 무더운 여름날 강가의 추억을 떠올려볼 수 있도록 구성한 한진수 작가의 작품 〈Liquid Memory〉와 기억에 대한 진술 작업인 황유식 작가의 미디어 월 영상작품 〈First Memories〉를 선보였다.

한진수는 모터, 도르래 등 비교적 간단한 기계를 활용하는 로테크 기반의 키네틱 아트 작업으로 유명한 작가다. 그는 〈Liquid Memory〉에서 한강변을 형상화했다. 한강은 서울 시민들에게 희망과 실망이 공존하는 '오늘'이라는 상징성이 있는 공간이다. 작가는 이를 염두에 두면서, 관람객들이 어린 시절 여름날 강변에서 놀던 기억을 떠올릴 수 있는 소재를 다양하게 사용했다. 먼저 나무, 바위, 물, 물고기 등으로 강가의 풍경을 재현했고, 실과 깃털로 물새를 상징적으로 형상화했다. 또한 미디어 월의 영상을 통해 여름의 푸른 하늘을 구현했고, 관람객이 나무 밑둥에 걸터앉아 어린 시절 추억을 회상해볼 수 있도록 작품을 오픈했다. 기계와 자연, 식물과 동물, 과거와 현재라는 서로 대비되는 대상들이 하나로 융화되는 공간과 서울 시민의 삶을 상징하는 한강변에서 관람객들이 과거와 오늘에 대해 생각해볼 수 있는 시간을 제공한 작품이었다. 1970년생인 작가는 어린 시절부터 지금까지 한강 근처의 동네에서 살아왔다. 작가는 "어렸을 때엔 한강변에 가서 자주 놀았는데, 그땐 강변에 쓰레기가 가득했고, 강물이 더러워서 등 굽은 물고기도 자주 잡혔다. 재개발을 통해 한강이 깨끗해지고 강변이 지금처럼 멋진 풍경으로 바뀌는 것을 가까이에서 목격하면서, 한강의 변화 과정 자체가 우리나라의 발전 과정이라는 것을 실감했다"라고 했다. 그는 "현대 모터스튜디오 서울이 서울 강남 발전의 상징인 도산대로에 위치해 있기 때문에, 이곳에서 하는 전시를 통해 우리나라 근대의 발전 과정을 형상화하고 싶었다"고 했다.

이 작품의 뒤편인 전시장 외벽 미디어 월에서는 황유식 작가의 영상작품인 〈First Memories〉가 상영되었다. 평범한 열세 명의 사람들에게 최초의 기억이 시작된 어느 시점에 대한 질문을 던지고, 그들이 풀어내는 기억에 대한 이야기와 반응(해프닝)을 무음으로 기록한 작업이다. 무음으로 기록했기 때문에 이들이 이야기하는 내용이 아니라 이들이 기억을 말할 때의 표정과 행동에 주목하게 되고, 이를 통해 최초로 기억나는 시점에 대한 '다른 점'보다는 어떤 '공통점'을 함께 찾아볼 수 있었다.

한진수, 〈Liquid Memory〉, 2018, 현대 모터스튜디오 서울 전시, 혼합재료, 1200cm(Length) x 450cm(Width) x 600cm(Height)

《Future Humanity - Our Shared Planet》의 현대 모터스튜디오 베이징 전시장면

Future Humanity - Our Shared Planet

현대 모터스튜디오는 실험정신을 기반으로 하는 창조적인 공간이다. 이런 성격이 유감 없이 발휘된 전시가 2018년 11월부터 2019년 2월까지 현대 모터스튜디오 서울, 베이징, 모스크바에서 동시에 열렸다. 이 공간을 개관한 이래 가장 대규모이면서 한국, 중국, 오스트리아 세 나라의 미디어 아트 기관들이 참여한 글로벌 전시였다. 바로 현대 모터스튜디오가 세계적 미디어 아트 기관인 아르스 일렉트로니카(Ars Electronica)와 중국 중앙미술학원(CAFA)과의 협업으로 기획한 전시 《Future Humanity - Our Shared Planet》이다.

인간에 의해 개발되고 발전되어온 과학기술이 단순히 도구를 넘어서서 인간이 반드시 의지하게 되는 동반자가 된 세상은 어떤 모습인가? 그런 세상에서 기술과 기계는 어떤 일을 하고 무엇을 결정하고 통제할 것인가? 그 속에서 인간의 역할은 무엇이 될까? 이 전시는 이 시대의 사람들이 가장 논의하고 싶어 하는 주제를 다뤘다. 또한 서울-베이징-모스크바의 현대 모터스튜디오 공간에서 동시에 개막함으로써 같은 주제로 대도시 세 곳을 잇는 대규모의 공동 큐레이션 전시였다.

이 프로젝트를 위해 마틴 혼직(Martin Honzik) 아르스 일렉트로니카 페스티벌 감독, 치우 즈지에(Qiu Zhijie) 중국 중앙미술학원 교수(베니스 비엔날레 2017 중국관 예술감독), 이대형 큐레이터(베니스 비엔날레 2017 한국관 감독)가 처음으로 협업을 했다. 그들은 진보하는 기계와 인간이 미래에 어떤 관계 변화를 맞게 될지, 문화와 테크놀로지의 관계는 어떻게 바뀔지, 기계의 역할이 많아질 미래에 인간은 어떤 의미를 가지는지 등의 주제를 세 개의 전시장에 풀어놓았다.

이 전시에는 에이미 카를르(Amy Karle), 미모 아크텐(Memo Akten), 미셸 스팡게로(Michele Spanghero), 메리 플라내건(Mary Flanagan), 토비 키어스(Toby Kiers), 아이작 몬테(Isaac Monté), 리닝 야오(姚力宁), 지페이어우(欧冀飞), 디파트(DEPART), 에츠코 이치하라, 댄 첸(陈丹), 롱싱루&저우장산(龙星如&周姜杉), 왕위양(王郁洋), 덩한빈&장시톈(郑菡彬&张丝甜), 드미트리 모로조프(Dmitry Morozov), 스타인(Stain), 신승백&김용훈, 룸톤(ROOMTONE), 이장원, 양아치 등 국내외 미디어 아티스트 23명이 참여해서 각종 과학기술과 융합한 작품 25점을 선보였다. 이 작품들은 세 도시의 전시 공간에 나누어져 전시되었다.

신승백, 김용훈, 〈Nonfacial Mirror〉

〈Nonfacial Mirror〉 작품과 함께한 작가 신승백(왼쪽)과 김용훈

DEPART, 〈The Lacuna Shifts〉

신승백, 김용훈, 〈Cloud Face〉

Michele Spanghero, 〈Ad lib.〉

Isaac Monté, 〈The Art of Deception〉

Lining Yao, 〈 Transformative Appetite 〉

Jifei Ou, 〈Cillia〉

이장원, 〈Wilson〉, 2018, 현대 모터스튜디오 서울 전시(부분), 설치

《Future Humanity - Our Shared Planet》의 현대 모터스튜디오 서울 전시장면

첨단기술 속에서 미래 인류의 진정한 의미 찾는 전시

현대 모터스튜디오 베이징에서는 전체 작품 25점 중 17점을 전시해, 가장 큰 규모로 전시가 펼쳐졌다. 디지털 혁명이 우리 사회와 일상생활에 미치는 큰 영향을 분석해 시각화한 작품들이었다. 전시장은 진지하고 무거운 과학실험실을 방불케 했다. 에이미 카를르의 〈Regenerative Reliquary〉는 사람의 손을 모방한 바이오아트 작품으로, 인체기관이 생명공학 기술로 대체되는 현실을 보여주었다. 미모 아크텐의 〈Learning to See: Hello, World!〉는 인공지능 기계의 학습 알고리즘을 이용해 인간이나 기계 모두 세상을 보는 관점에 오류가 있다는 점을 깨닫게 해주었다. 우리는 세상을 있는 그대로 보는 것이 아니라 우리가 기존에 가지고 있는 생각과 선입견에 따라 재구성해서 보게 되는데, 기계가 학습하는 방식도 마찬가지이다. 아크텐은 이런 점을 들추어내어, 인공지능 기계의 도움을 받아 확장되는 미래 인류의 인식 및 기억, 그리고 꿈을 꾸는 능력이 어떠할지 상상해 보았다.

신승백, 김용훈 작가의 〈Nonfacial Mirror〉는 안면인식 기술을 활용한 거울인데, 관람객의 얼굴을 인식해 얼굴이 아닌 부분만 비출 수 있는 거울이었다. 거울이라는 물건이 동서양 서로 다른 문화에서 수많은 상징성을 가지고 있는 점을 감안해, 기술이 오히려 사람의 얼굴을 아예 외면하도록 만들었다. 이 전시는 이처럼 가상현실(VR), 인공지능(AI), 사물인터넷(IoT), 로봇공학, 빅데이터, 3D 프린팅 등 이 시대의 테크놀로지를 다루면서, 미래 인류의 진정한 의미를 찾는 시도였다.

서울에선 자율 주행차 시대의 OS 상상한 전시

현대 모터스튜디오 서울에서는 현대자동차그룹의 혁신 플랫폼 제로원(ZER01NE)과의 협업으로 근 미래로 다가온 자율주행차 시대의 OS에 대해 상상해본 전시가 마련되었다. 여기에서 양아치 작가는 〈나는 1956년 사무실로 출근한다. 1956년 사무실에서 1966년 이전 1976년, 1980년, 1986년을 발명하고 2010년 사무실에서 퇴근한다. 기차를 타고 1980년이라는 역에서 내린 후, 2012년 모텔에서 창밖을 바라본다.〉라는 영상물 시리즈 작업을 선보였다. 스크린, 해상도, 이미지, 이 세 가지 키워드를 순차적으로 전개한 작품으로, 이를 통해 작가는 과거에서부터 현재로 이어지는 기술발전과 미디어의 관계를 살펴보고, 미래 인류가 살아갈 미래 사회의 변화를 상상해보았다.

이장원, 〈Wilson〉, 2018, 현대 모터스튜디오 서울 전시(부분), 설치

양아치, 〈나는 1956년 사무실로 출근한다. 1956년 사무실에서 1966년 이전 1976년, 1980년, 1986년을 발명하고 2010년 사무실에서 퇴근한다. 기차를 타고 1980년이라는 역에서 내린 후, 2012년 모텔에서 창밖을 바라본다.〉, 2018, 현대 모터스튜디오 서울 전시, 멀티채널 비디오, 10분 35초, 13분 44초

아티스트 그룹 룸톤(ROOMTONE)은 가까운 미래에 올 자율주행 환경을 상정한 가상 OS의 이미지를 담은 VR 작품 〈OS〉를 선보였다. 관객은 VR 기기를 쓰고 작품을 감상하는데, 가상의 공간을 이동하는 과정에서 발생하는 빛과 데이터를 따라 실제와 가상의 경계로 다다른다.

현대차의 관심사도 '미래 인류의 가치 있는 삶'

이 작품은 이장원 작가의 〈Wilson〉이라는 작품과 연계해 제작 및 전시되었는데, 〈Wilson〉은 OS가 진화를 거듭하며 특정한 형태로 수렴된 미래의 모습은 어떠할까를 상상하며 태양의 모습으로 형상화한 작품이다. 태양은 따뜻하고 공평하며 신뢰할 수 있는 대상이다. 오랜 시간 인간과 자연을 연결하고 생명과 질서의 리듬을 조율하며 우리 기저에 존재해왔다는 점에서 현대사회의 OS와 비슷하다. 〈Wilson〉은 인격화된 OS로서의 태양을 연출한다. OS는 자연과 정반대의 위치에 있는 것 같지만, 궁극적으로 진화된 모습은 오히려 자연을 닮아있으리라는 생각이 담겨 있었다. 이를 통해 인간과 기계의 신뢰관계를 암시했고, 미래에 인간과 기계가 공유하는 행성(지구)의 모습을 은유적으로 표현했다.

《Future Humanity - Our Shared Planet》의 공동 큐레이터인 이대형 큐레이터는 "이 전시는 새로운 환경과 그 안에서 경험할 수 있는 또 다른 대안 정치, 사회, 문화, 기술적 현실을 상상한 전시"라고 했다. 한국, 중국, 오스트리아 세 나라의 예술가, 엔지니어, 큐레이터가 한데 모여 각자의 비전을 제시했다는 점도 신선했다. 각자 다른 국가, 문화, 학문적 배경을 가지고 있지만, 이들은 '미래 인류'라는 동일한 비전을 공유하고, 미래의 인류가 어떤 책임과 태도를 가져야 할지 함께 고민했다.

현대자동차의 다른 예술 프로젝트와 마찬가지로, 이 전시 역시 각종 첨단기술 속에서 어떻게 하면 더 인간답게 살 수 있을까를 다룬 프로젝트였다. 현대자동차는 미래의 자동차가 이동수단을 넘어 인간 중심의 가치를 전달하는 동반자가 되어야 한다는 믿음으로 이런 프로젝트를 꾸준히 기획하고 있다.

"인간은 우리가 기계를 만들고 작동하던 시대에서 기계 및 기술과 우리의 삶을 공유하면서 공존하는 시대로 가고 있다. 따라서 이런 인간과 기계 사이의 극단적인 변화가 우리에게 어떤 의미를 주고 우리가 궁극적으로 테크놀로지에서 무엇을 얻기를 원하는지에 대해 우리는 대답해야 한다."

마틴 혼직, 《Future Humanity》 공동 기획자 겸 아르스 일렉트로니카 페스티벌 감독

아르스 일렉트로니카 센터의 'Deep Space 8K' 전시장 모습

'아르스 일렉트로니카 페스티벌 2018'에서 관람객들이 오스트리아 작가 레이너 콜버거(Rainer Kohlberger)의 작품 〈Shimmering Perceptions〉를 감상하는 모습

아르스 일렉트로니카

오스트리아 린츠에 있는 문화, 교육, 미디어 아트 연구 전문기관인 아르스 일렉트로니카는 처음 설립된 1979년부터 이미 디지털 혁명의 시대를 이야기해왔다. 예술, 과학기술, 사회가 서로 어떻게 영향을 주고받는지에 대해 연구하고, 과학기술이 만들어놓은 현재의 모습과 앞으로 바꾸어갈 미래 사회의 모습을 보여주는 역할을 해왔다. 현재 뉴미디어 아트 분야에서 세계 최고라는 명성을 얻고 있는 기관이다.

아르스 일렉트로니카는 여러 플랫폼을 통해 전시, 교육, 연구 프로그램을 운영하고 있는데, 모두 매우 우수한 프로그램으로 인정받고 있다. 그중 가장 유명한 것은 매년 가을에 여는 세계적인 미디어 아트 페스티벌인 '아르스 일렉트로니카 페스티벌'로, 현재의 사회를 만들어가고 있고 동시에 앞으로 사회를 바꿀 혁신적인 아이디어를 예술과 과학기술의 다방면에서 보여주는 축제다.

아르스 일렉트로니카 센터는 연중 전시와 교육 프로그램을 진행하는 미술관으로서 역할을 하며 이제는 린츠의 문화 명소가 되었다. 이곳에서는 관람객들이 뉴미디어 아트와 신기술을 눈으로 보고 체험할 수 있다. 연중 기획하고 개최하는 전시는 미디어 아트뿐 아니라 생명공학, 유전공학, 신경과학, 로봇공학, 인공기관 등 현대 과학의 연구 분야를 다양하게 다뤄, 예술과 과학의 구분이 없다. 어린이들이 놀이와 체험을 통해서 과학기술과 뉴미디어 아트를 배울 수 있는 '키즈 리서치 랩'도 이 센터에서 인기 있는 곳이다.

이밖에 아르스 일렉트로니카는 미디어 아트 분야의 권위 있는 상인 프리 아르스 일렉트로니카(Prix Ars Electronica)를 수여하고, 예술가와 과학자 들의 연구를 뒷받침하는 퓨처랩(Future Lab)을 운영한다. 예술과 과학기술의 현재를 보여주고 미래를 준비하는 기관이라고 할 수 있다.

아르스 일렉트로니카는 같은 방향성을 추구하는 세계 여러 기관들과 협업한다. 2018년 현대자동차, 중국 중앙미술학원과 《Future Humanity - Our Shared Planet》를 공동기획한 것이 한 예다. 또, 현대자동차와 협업을 통해 VH 어워드의 후보작가들에게 이 센터의 레지던시 프로그램에 3주 동안 입주하고 아르스 일렉트로니카 페스티벌에서 작품을 상영할 수 있는 기회를 준다. 한편 현대자동차는 2018년 아르스 일렉트로니카 페스티벌(Ars Electronica Festival)의 모빌리티 파트너로서 축제 기간 동안 차량 후원 또한 지원한 바 있다.

Insight

예술의 미래를 만나다

김태윤
현대자동차 아트랩

가보지 못한 도시에 가보는 것은 두렵지만 설레는 일이다. 그리고 그 여정은 미래에 대한 예측과 현실 사이의 거리를 확인하는 새로운 감각 경험을 축적하는 일이기도 하다. 만일 기술을 이용해 미래를 미리 만나볼 수 있다면, 현실에 대한 우리의 상상력이 달라질 수 있을까?

기술로 인한 감각의 확장

현대 모터스튜디오 베이징과 서울에서《Future Humanity - Our Shared Planet》전시 오프닝을 마치고 다음 도시인 모스크바로 향하던 나는, 비행기 좌석 내비게이터에 '비행 고도 11,277m, 비행 속도 1,011 km/h, 바깥 온도 -62.0도' 라고 쓰여진 데이터를 보게 되었다. 그러고는 이번 전시의 시작이었던 다음 문구를 떠올렸다.
"단 한 번이라도 날아보았다면, 땅을 걷게 되어도 눈은 하늘로 가 있으리라." - 레오나르도 다 빈치
특히 새로 업데이트된 내비게이터는 평면이 아닌, 원형 그대로의 지구를 형상화하고 있었고, 곡선의 감각으로 이동 거리를 나타내고 있었다. 특히 현재 위치에 맞춰 좌, 우, 정면에서 바라본 실시간 비행 모습을 시뮬레이션으로 보여주었다. 덕분에 나는 비행기의 감각을 실제로 느끼는 것 같은 기분이었다. 이는 1988년 제프리 쇼가 선보인 작품 〈The Legible City〉에서의 가상 감각을, 2018년의 현실에서 증강 감각하는 경험, 즉 낯선 도시로의 여정을 전지구적이고도 아주 기술적인 형태의 감각으로 확장해주는 새로운 경험이었다.

예술과 기술의 만남, 새로운 감각의 시대

블록체인, AI, 빅 데이터, 3D 프린터, 바이오 및 나노 기술, 가상현실, 5G, 자율주행 등 이 시대의 새로운 기술은 이전과는 다른 새로운 감각을 요구한다. 미국의 작가 조슈아 쿠퍼 라모는 모든 것이 연결된 시대에는 생존을 위한 제7의 감각, 즉 네트워크(연결성)에 대한 실질적인 감각이 필요하다고 이야기한다. 이를 프랑스의 과학철학자 브뤼노 라투르 식으로 이야기하면, 기술은 미래를 여는 실질적인 도구를 넘어, 이제 인간이나 사물을 개별적인 주체가 아닌 동등한 행위자(Actor)로, 부분이 아닌 연결된 하나의 유기체로 바라보는 감각을 우리에게 요구한다. 하나의 문제는 이제 더 이상 특정 지역, 사회, 도시, 국가 등의 전통적 경계에 머무르지 않고, 전지구적으로 그리고 매우 실질적인 형태로 우리 삶에 영향을 주고 있다.

예술의 미래를 만나다

미래를 미리 만나볼 수 있는 가장 좋은 방법은 이러한 감각을 사유하고 실제 느끼는 것이다.《Future Humanity - Our Shared Planet》는 이러한 기술 변화의 감각들을 작가들의 예술적 상상력으로 만든 작품들을 통해, 우리의 공유 행성의 미래를 미리 만나볼 수 있는 전시다. 어느 누구도 가보지 못한 우리의 거주지, 우리의 미래 행성으로의 여행은 예술과 기술의 결합을 통해 한발 더 일찍 우리에게 다가오고 있다.

《Future Humanity - Our Shared Huminity》현대 모터스튜디오 베이징 전시 오프닝 장면과 전시장면

4차 산업혁명 시대 시각예술의 이슈

유원준
영남대학교 미술학부 교수, 《앨리스온》 편집장

조지 오웰(George Orwell)의 〈1984〉와 올더스 헉슬리(Aldous Huxley)의 〈멋진 신세계〉는 외견상 완벽한 미래 사회의 구조를 제시한다. 그러나 주지하다시피 그러한 미래 사회는 소설 속에서 점차 완벽함과는 거리가 있는 모습을 드러낸다. 텔레스크린, 마이크로폰과 같은 기술 매개체는 현대판 패놉티콘(panopticon)을 구현하는 장치로 남용되며, 연결은 곧 감시 시스템이 되고 지능은 곧 통제 권력으로 작동하게 된다. 그러나 소설에서 그러한 기술의 주체가 결국 인간이라는 점을 상기해볼 때, 이러한 시스템에는 분명 보완이 가능한 정치적이고 기술적인 지점들이 있다. 오웰이 전망한 1984년이 도래했을 때, 백남준이 인공위성을 활용한 작품 〈굿모닝 미스터 오웰〉을 통해 유토피아적 미래상을 선보인 이유가 여기에 있다. 백남준은 서로를 단속하고 고발하는 암울한 미래가, 기술의 주체에 따라 얼마든지 서로를 자유롭게 하고, 그리하여 밀접하게 연결되는 (진정) "멋진 신세계"가 될 수 있다는 것을 보여주었다.

오래전부터 우리는 과학기술이 발달한 미래를 동경하고 동시에 두려워하였다. 그래서 예술작품들에 미래의 모습을 반영해왔는데, 특히 기술이 제공하는 새로운 '연결성'과 '지능화'는 다양한

백남준아트센터의 《백남준 미디어 'n' 미데아》 (2019년 2월~2020년 2월)는 테크놀로지의 예술적 개입으로 긍정적 미래가 올 수 있다고 본 백남준의 예술적 지향점을 보여주는 전시다. 작품 〈징기스칸의 복권〉(1993)은 전자 고속도로를 통한 세계적인 소통, 쌍방향의 소통이 가져올 미래에 대한 작가의 비전을 보여준다. ©백남준아트센터

2016년 서울시립북서울미술관과 현대자동차의 공동기획으로 열린 전시 《브릴리언트 메모리즈: 동행》에 전시되었던 박경근의 비디오 작품 〈1.6초(1.6 second)〉.
자동차 공장에서 로봇의 시선으로 바라본 공장의 모습을 보여주어, 인간과 기계의 동행을 암시했다.

2018년 현대 모터스튜디오 베이징 《Future Humanity - Our Shared Planet》에 전시되었던 에츠코 이치하라의 작품 〈The Digital Shaman Project〉는
죽은 사람의 얼굴을 3D 프린트로 만들고 행동과 언어 특징을 로봇에 입력해서 그 사람이 되살아난 듯 만든 작품이었다.

예술작품을 통해 예견되어 왔다.

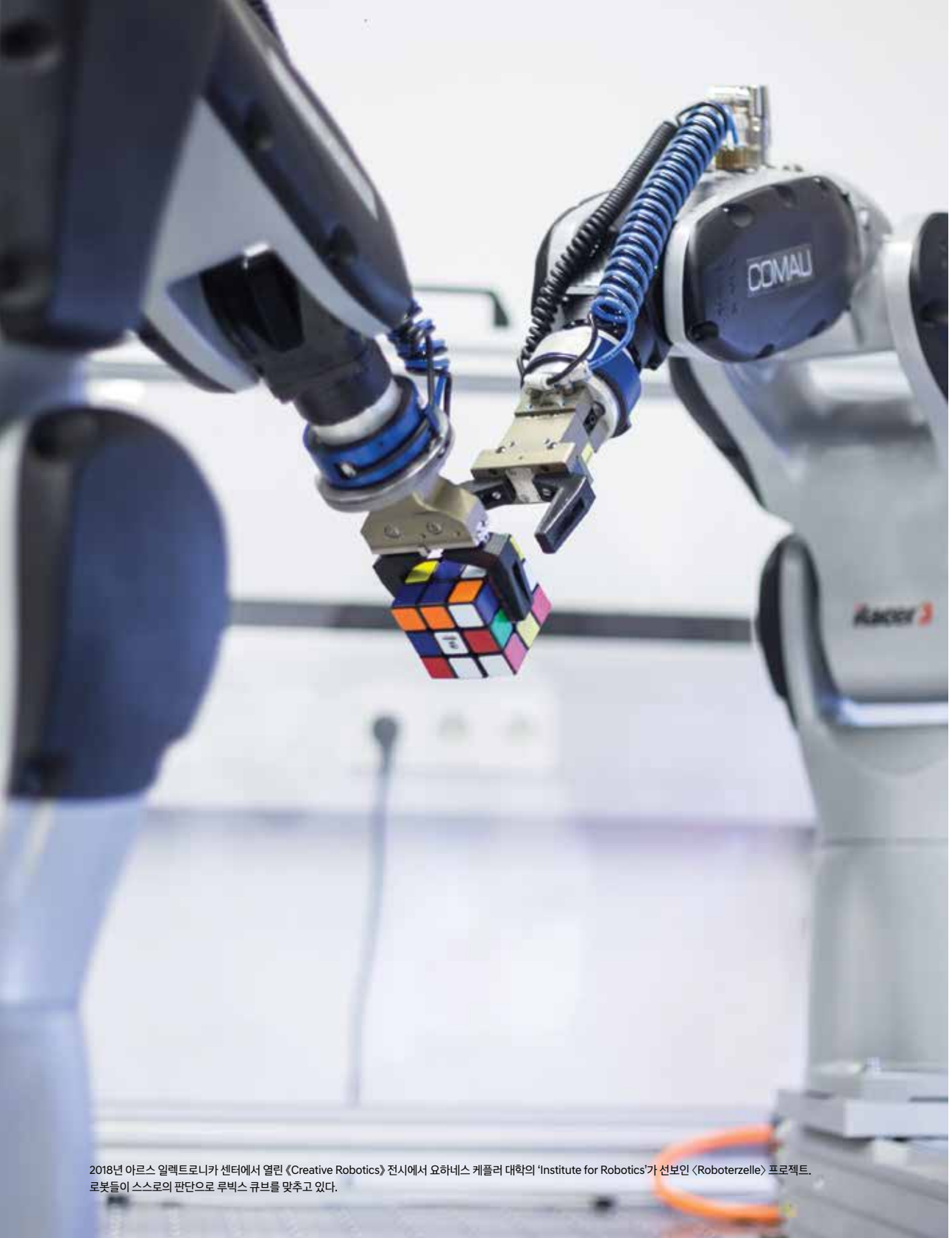
가령, 키트 갤로웨이(Kit Galloway)와 셰리 레비노츠(Sherrie Rabinowitz)의 1980년작 〈홀 인 스페이스(Hole in Space)〉는 LA와 맨해튼을 연결하여 각 도시의 시민들이 서로의 모습을 마주보게 했다. 멀리 떨어져 있는 사람들이 서로를 마주본다는 단순한 내용이었지만 이 예술 경험은 당시 매우 큰 반향을 일으켰고, 다수의 관객들이 전지구적으로 연결되어 상호소통하는 미래를 엿볼 수 있게 해주었다. '텔레프레즌스(Telepresence, 원격현전)'로 명명되는 이러한 형식의 작품은 백남준의 시도와 내용적으로 그 궤를 같이하며 우리에게 '연결' 그 자체가 제공하는 기술적 상상력을 제공하였다.

여전히 인간은 주체이고, 기계는 대상일까

4차 산업혁명을 맞이하는 현재, 우리는 다시금 '연결', 그리고 '지능'의 개념을 소환한다. 물론 여기에 '초과(hyper)'라는 수식어구가 붙게 되었다. '초과'는 이전보다 비약적으로 발달된 기술의 다른 이름이자 상징으로 사용되는 형용어구다. 과거의 시도가 연결과 지능의 개념을 예술의 특성으로 제시했다면, 현재의 예술은 '초연결-초지능'이란 화려한 수식 뒤에 감추어진 이면, 그리고 과거의 특성을 상회하는 무엇인가에 집중해야 한다. 따라서 동시대 예술이 제기해야 하는 근본적인 문제의식은 '과연 무엇이 초과되고 있는가'라는 질문이 되어야 할 것이다.

연결의 개념은 그 자체로 주체와 객체의 '상호'를 전제한다. 과거의 기술적 맥락에서 이러한 상호의 개념은 결국 인간 중심주의적인 주체/객체 개념으로 귀결되었다. 그러나 '초연결(hyper connectivity)'은 이와 같은 인간 주체 개념을 상회한다. 이제 연결은 인간 사이의 혹은 인간 주체를 전제한 타자와의 관계만을 의미하지 않는다. 이전까지 생명이 주어져 있지 않다고 간주하던 사물이 그 주체의 자리를 꿰차기도 하고, 때로는 자연환경이, 때로는 기계가 그 역할을 수행하기도 한다. 즉, 인간(주체)과 기계(대상)의 이분법적 구도가 해체되고 있는 셈인데, 기술철학자 질베르 시몽동(Gilbert Simondon)은 이러한 맥락에서 기술의 자기-조직화 개념을 주장하며 기술적 대상의 진화를 언급한다.[①]

그는 아리스토텔레스 이후로 견지되어온 자연적 대상인 인간과 기술적 대상인 인공물의 구분을 비판하며 양자가 서로 상호변환(transduction)의 과정을 통해 일종의 연합 환경을 구축하고 있



2018년 아르스 일렉트로니카 센터에서 열린 《Creative Robotics》 전시에서 요하네스 케플러 대학의 'Institute for Robotics'가 선보인 〈Roboterzelle〉 프로젝트.
로봇들이 스스로의 판단으로 루빅스 큐브를 맞추고 있다.

음을 주장하고 있는데, 예술작품에서도 이러한 경향을 찾아볼 수 있다.

건축과 미디어, 정보기술을 넘나드는 활동을 보여주고 있는 일본의 현대예술 프로젝트팀인 d.N.A(double Negative Architecture)는 〈코포라 인 사이트(Corpora in Si(gh)te)〉를 통해 외부 정보들에 의해 생성되는 새로운 형식의 예술작품을 선보였다.[2][3]

YCAM(Yamaguchi Center for Arts and Media)의 후원으로 제작된 이 작품은 다수의 센서들을 통해 YCAM 주변의 실시간 환경 정보들(기온, 밝기, 습도, 바람의 방향과 소리 등)을 수집한다. 이렇게 수집된 데이터는 세포들처럼 보이는 '코포라(Corpora)'의 가상 건축물을 구성하는데, 이 가상의 건축물은 실시간 프로세싱을 통해 마치 유기체와 같이 성장하고 섭생한다. 건축물을 구성하는 각각의 노드(node)는 전체 건축물의 구조와는 독립적이면서도 우연적인 발생들을 만들어내는데, 관람객들은 YCAM 각지에 위치해 있는 증강현실적 건축물들을 관찰하며 살아 있는 형식으로서 건축물의 유기적 특성을 발견한다.[4] 이 작품의 흥미로운 점은 여러 센서들이 하나의 서버로 통합되는 중앙집중형 네트워킹이 아닌, 센서들 간 네트워킹 방식으로 설계되었다는 점이다. 중간에 센서가 사라져도 남은 센서들 사이에서 다시 네트워크를 형성하고, 새로운 센서가 추가되면 이를 바로 네트워크에 포함시킬 수 있는 유기적인 방식이다.[5]

이와 같은 작품은 연결의 주체가 인간이 아닌 기술 그 자체로 이동하고 있음을 잘 드러낸다.

〈센스터〉의 문제제기와 그 한계

이렇듯, '초연결'의 개념이 인간 주체의 탈주체화 및 대상(객체)의 주체화로 나타난다면, 이를 가능하게 만드는 작동 기재는 바로 '지능'이 될 것이다. 앞서 시몽동의 주장대로 기술적 대상의 자기 진화는 스스로의 변화와 정지의 원리를 내포한다.[6]

다시 말하면, 기술이 스스로 대상의 위치에서 벗어나 주체의 입장으로 침투할 수 있다는 의미다. 인간의 지능과는 다른, 그러나 그 특성이 인간의 범주를 초월하는 인공지능의 개념이 여기에서 등장한다. 일찍이 사이버네틱스의 시도를 통해 우리는 로봇과 같은 기계-생명체와의 상호작용을 경험해왔다.[7]

에드워드 이나토비치(Edward Ihnatowicz)의 〈센스터(Senster)〉는 이러한 사이버네틱스의 특성을 보여준 첫 번째 작품이라 평가받는다. 1969년에서 1970년 사이에 제작된 이 작품은 데이터 처리로 행동(선택, 반응, 운동)이 결정되는 최초의 물리적 작품이다. 머리에 해당하는 부분에 민감도가 높은 마이크로폰과 모션 디텍터가 탑재되어 있어 감각적 데이터의 입력이 가능하였고, 필립스 미니컴퓨터를 이용하여 이를 실시간으로 처리해냈다. 〈센스터〉의 상체는 여섯 개의 독립된 전자유압 서보(servo, 자동제어 장치) 메커니즘으로 이루어져 있었는데, 이를 통해 여섯 단계의 자유도를 구현할 수 있었으며 관람객의 반응에 상호작용하여 스스로의 판단을 기초로 행동방식을 결정하였다.[8]

그러나 〈센스터〉가 제시하는 자율적 행동을 예술 주체로서의 자율성 혹은 앞서 아리스토텔레스가 지적한 내재적으로 발생하는 변화와 정지의 원리로 보기는 어려울 것이다. 물론 작품은 자체적인 행동양식을 지니고 있지만 본체의 프로그래밍은 여전히 인간의 영역에서 기능하고 있기 때문이다. 따라서 센서에 의해 반응하는 〈센스터〉의 다양한 행동방식들은 인간 주체의 인식 범위 속으로 제한된다.

인공지능 예술작품의 두 가지 방향성

한편, 4차 산업혁명이 제기하는 빅 데이터, 알고리즘, 인공지능과 같은 특성들은 예술의 또 다른 지평을 열어주는 역할을 수행한다. 이는 크게 두 가지의 방향성을 갖는데, 첫 번째는 예술작품으로 창조되지만 스스로의 행동 규율에 따라 행동하며 이를 통해 진화적 특성을 부여받는 작품들이다. 두 번째는 스스로 예술작품을 판단하거나 창조하는 또 다른 예술 주체로서 기능하는 작품들이다.

앞서 언급한 d.N.A의 작품 〈코포라 인 사이트〉는 발생예술(Generative Art)이라는 카테고리로 분류되며 첫 번째 방향성을 가지고 있다. 이러한 작품들은 자기 행동양식을 전제로 자기-증식 환경을 구성하며 작가는 창조주와 마찬가지로 작품의 환경

4차 산업혁명 시대의 빅 데이터, 알고리즘, 인공지능 등은 예술의 또 다른 지평을 열어준다. 이는 크게 두 가지의 방향성을 갖는데, 첫 번째는 스스로의 행동 규율에 따라 행동하며 진화적 특성을 부여받는 작품들이다. 두 번째는 다른 작품을 판단하거나 창조하는 예술 주체로서 기능하는 작품들이다.

적 요건을 구성할 수 있지만 작품의 전개방식 모두를 관장할 수는 없게 된다. 즉 작가에 의해 작품의 의미 구조가 완료된 상태로 전시장에 선보여지는 과거의 예술작품과는 달리, 이 작품들은 관객들 혹은 여타의 변수들에 의해 자기 스스로의 모습을 변화시켜가며 새로운 의미들을 생성한다.

해럴드 코언(Harold Cohen)의 '아론(Aaron)'과 같은 시도는 두 번째 방향성으로 이해되어야 한다. 이 작품은 그 자체로 예술이 되는 것이 아닌 예술을 생산하는 또 다른 주체로서 기능한다. '아론'은 회화 이미지를 제작하는 기계장치인데, 작가인 해럴드 코언은 아론이 만들어낸 이미지의 창작자가 자신인지 아니면 기계장치인 아론인지를 묻는 질문에 자신과 아론은 르네상스의 화가와 그 스튜디오의 어시스턴트의 관계와 유사하다고 설명한다.[9]

물론 여전히 인간 주체를 보조하는 자격으로 인식되고 있지만 이제 예술을 생산하는 주체의 역할 속에서 기계, 즉 인공지능 장치를 발견할 수 있게 된 것이다. 또한 해럴드 코언의 말은 인간과 기계의 공생 관계를 연상시키는데, 4차 산업혁명을 통한 기술적 진보는 이러한 상상을 현실에서 구현해주고 있다.

인공지능이 만든 이미지들은 예술이 아닌가

최근에는 예술성을 인지하고 예술적 이미지를 직접 생산하는 프로그램들 또한 등장하고 있다. 이러한 프로그램들은 일반적으로 예술 주체로서의 인간의 범주를 상회하는 듯한데,[10] 인간의 인식 및 지각 프로세스를 빅 데이터를 처리하는 알고리즘으로 대체하여 일련의 기준을 만드는 동시에 예술이라는 광범위하며 어쩌면 모호할 수 있는 개념적 집단을 추출한다. 미국 뉴저지 럿거스 대학교(Rutgers University) 'AAI(Art and Artificial Intelligence Laboratory)'의 'CAN(Creative Adversarial Networks)'과 같은 인공지능 프로그램은 위키아트 데이터셋(WikiArt dataset)에 공개되어 있는 15세기부터 20세기에 이르는 1,119명 작가들의 81,449점의 작품 이미지를 통해 예술로 판단되는 이미지에 관하여 학습하였다.[11]

프로그램의 기본 로직은 의외로 간단하다. 'CAN'은 식별장치(discriminator)를 통해 이전의 예술 이미지들과 스스로 생성해낸 이미지들을 비교분석한다. 두 개의 트랙으로 나뉘어져 있는 셈인데, 하나의 트랙은 인간이 생성한 예술적 이미지로부터 어떠한 요소들이 예술적이라고 판단되는지를 학습하고, 다른 트랙은 그러한 학습을 바탕으로 이미지를 생성하여 다시금 그것이 예술적인지 아닌지를 판단하게 하는 것이다.

그러나 예술 영역에서도 인공적 지능과 직관 능력이 통용될 수 있을까? 바둑이라는 게임이 인공지능에 관한 일종의 바로미터로 인식될 수 있었던 것은 인간과 인공지능의 바둑 대결이 한 수를 착수하기 위해서 요구되는 (인간의) 기억과 경험, 직관과 창의성에 해당하는 종합적 능력이 기계에서도 발견될 수 있는가에 관한 근본적 물음을 제기하였기 때문이다. 이는 예술 분야에서 보다 복잡한 경우의 수를 지닌 문제로 현재화하고 있다. 예술은 바둑과 달리 이기고 지는 승패 개념의 바깥에 존재한다. 또, 예술이라는 개념과 범주 자체가 시대를 달리하며 변화한다. 따라서 게임의 규칙과 승패의 원리를 학습하였던 인공지능은 감성적 영역을 수치화하여 예술의 영역에 접근하고 있다.

'CAN'이 생성한 예술적 이미지들은 앞서 설명한 프로세스를 거쳐 최종적으로 도출된 결과물들이다. 혹자는 이러한 이미지들 역시 과거의 예술작품들을 모사한 것에 지나지 않는다고 평가 절하할 수도 있을 것이다. 그러나 인간의 창작 과정에서도 이전 예술작품들에 대한 학습의 과정이 주요한 절차라는 것을 상기해보면, 인공지능이 창조한 이미지들을 모사 이미지로만 간주하는 일은 설득력을 지니기 어렵다. 또한 인공지능이 예술적 직관의 영역에서 생기는 시간의 한계를 기술적 차원을 통해 극복하고 있는 현재의 상황은 인공지능과 인간 행위의 근본적 차이점에 대한 회의적 시선을 갖게 한다.

즉, 이제 예술의 주체는 자연적 인간만이 아닌 혼성적인 특성을 수반한 기술적 대상으로 진화한다. 기술 그 자체로 (자기-조직화의 과정을 거쳐) 과거의 목적지향적 결과물을 상회하여 감성적 결과물을 내어놓을 수도 있을 것이며 인간 또한 기술적 대상과의 상호변환 과정을 전제한 새로운 혼성적 주체로서 예술작품을 창조하게 될 것이다. 따라서 '초연결' 및 '초지능'이 제기하는 예술에서의 문제의식은 연결과 지능의 기술적 가능성으로부터 '과연 초과되고 있는 것은 무엇인가?'라는 철학적 질문으로 수렴한다.

①
시몽동은 인간이나 생명체와 마찬가지로 자기 고유의 개체성을 지니는 대상으로서 기술적 대상의 개념을 상정하고 있는데, 기술적 대상으로서의 기계 및 기술 일반의 방향성이 기술적 대상으로의 존재론적 변화, 즉 자기 고유의 존재방식으로 진화하고 있음을 설명한다. 질베르 시몽동, 김재희 역, 《기술적 대상들의 존재 양식에 대하여 (Du Mode d'Existence des Objets Techniques)》, 그린비, 2011

②
d.N.A는 1998년 건축가 이치가와 소타(市川創太)를 중심으로 만들어진 그룹으로, 각 프로젝트마다 그에 맞는 전문가들로 구성된다. YCAM에서 제작된 〈Corpora in Si(gh)te〉에는 스위스의 프로그래머, 하드웨어/소프트웨어 개발자 막스 라이너(Max Rheiner), 헝가리의 소프트웨어 아티스트 아코슈 마로이(Ákos Maróy), 디자이너 코바타 카오루(小旗かおる), 사운드 아티스트 히가 사토루(比嘉了) 그리고 건축가 나루카와 하지메(鳴川肇)가 참여하였다.

③
'코포라(corpora)'는 라틴어로 '신체' 혹은 '본체(body)'를 의미하는 '코퍼스(corpus)'의 복수형으로 여러 단위들이 모여 형성한 전체를 의미한다.

④
double Negatives Architecture, 〈Corpora in Si(gh)te〉, http://corpora.ycam.jp/en/index.html

⑤
유원준, 〈매체예술의 탈-전유적 시공간성 연구〉, 《서양미술사학회 논문집》(제 44집), 2016, pp. 270~271

⑥
아리스토텔레스(Aristotle)는 '자연물(自然物, substance of a natural object)'과 '인공물(人工物, artificial product)'을 각각 '자연에 의해서(by nature)' 생겨난 것과 '기술(기예)에 의해서(by product of art)' 생겨난 것으로 구분하는데, 자연물의 경우 '그 자체 안에 변화와 정지의 원리를 가지고 있는' 반면, 인공물은 그 자체로부터 그러한 원리를 가지고 있지 않다고 주장한다. Aristotle, R.P. Hardie and R.K. Gaye (trans), *PHYSIC*, Arcadia Ebook. Kindle Edition. 2016, pp. 31~32

⑦
사이버네틱스(Cybernetics) 또는 인공두뇌학은 일반적으로 생명체, 기계, 조직과 또 이들의 조합을 통해 통신과 제어를 연구하는 학문이다. 예를 들어, 사회-기술 체계에서 사이버네틱스는 오토마타와 로봇과 같은 컴퓨터로 제어된 기계에 대한 연구를 포함한다. 사이버네틱스라는 용어는 고대 그리스어 퀴베르네테스(Κυβερνητης, kybernetes, 키잡이, 조절기(governor), 또는 방향타)에서 기원한다. 예로부터 현재까지 이 용어는 적응계, 인공지능, 복잡계, 복잡성 이론, 제어계, 결정 지지 체계, 동역학계, 정보이론, 학습조직, 수학체계 이론, 동작연구(operations research), 시뮬레이션, 시스템 공학으로 점점 세분되는 분야들을 통칭하는 용어로 쓰이고 있다. Norbert Wiener, *The Human Use of Human Beings: Cybernetics and Society*, Houghton-Mifflin, 1950, p. 15

⑧
Eduardo Kac, "Foundation and Development of Robotic Art", Johanna Drucker, *Digital Reflections: The Dialogue of Art and Technology, College Art Association*, Art Journal, Vol. 56, No. 3, 1997, p. 62

⑨
Chris Garcia, *Harold Cohen and AARON—A 40-Year Collaboration*, Computer History Museum, 2016, https://www.computerhistory.org/atchm/harold-cohen-and-aaron-a-40-year-collaboration

⑩
최근 인공지능과 예술 분야에 관련된 기사들은 인공적으로 발생한 예술 이미지들이 일정 수준 이상으로 예술에 근접하고 있음을 드러내고 있으며 비평가들조차 이러한 이미지들에 관한 식별이 어려워지고 있음을 시사하고 있다. "AI Can Now Produce Better Art Than Humans. Here's How" https://futurism.com/ai-now-produce-better-art-humans-heres-how / "AI Creates Art That Critics Can't Distinguish From Human-Created Work" http://www.iflscience.com/technology/ai-creates-rather-wonderful-art-that-fools-critics-its -not-humanmade

⑪
Ahmed Elgammal, *CAN: Creative Adversarial Networks Generating "Art" by Learning About Styles and Deviating from Style Norms*, (This paper is an extended version of a paper published on the 8th International Conference on Computational Creativity (ICCC), held in Atlanta, GA, June 20th-June 22nd, 2017, pp. 10~11

현대차 아트살롱: AI 시대의 예술

인공지능(AI)이 렘브란트처럼 초상화를 그리고, 모차르트처럼 작곡을 하고, 영화 대본을 스스로 쓰는 세상이다. 이런 디지털 세상을 맞이해서 예술가와 예술 기획자 들은 어떤 생각과 고민과 준비를 하고 있을까?

제10회 현대차 아트살롱에서 뉴미디어를 주로 작업하는 미술가들과 기획자들이 모여 'AI 시대의 예술'을 주제로 이야기를 나누었다. 2018년 12월 12일 현대 모터스튜디오 서울에서 열린 이 모임은 유원준 영남대학교 미술학부 교수의 강의로 시작했다. 유원준 교수는 'AI 시대의 예술: 자연성과 인공성'이라는 제목의 강의에서 예술과 기술의 밀접한 관계의 역사, 기계가 예술과 융합하는 여러 단계 등으로 화두를 열었다. 유원준 교수는 미디어 아트 온라인 채널인 «앨리스온»(www.aliceon.net)의 편집장이자 복합문화공간 '더 미디엄(The MEDIUM)'의 대표이며, 2018년 광주 미디어 아트 페스티벌 총감독을 지냈다.

이날 아트살롱에는 현대자동차 아트랩, 아티스트 김병호, 김용훈, 룸톤(김동욱, 전진경), 박제성, 변지훈, 신승백, 양숙현, 원성원, 이예승, 최정화, 한계륜, 후니다 킴과 김동형 디자이너, 김진호 서울문화재단 금천예술공장 매니저, 송지나 금천예술공장 주임, 윤범모 국립현대미술관장, 한지연 서울문화재단 실장, 이현아 서울문화재단 팀장, 유진상 계원예술대학교 교수, 황성걸 홍익대학교 교수, 김현주 SMIT(서울미디어대학원) 교수, 이자연 가천대학교 교수, 손영옥 《국민일보》 기자, 김선미 《동아일보》 기자, 이한빛 《헤럴드경제》 기자가 참석했다.

15세기에 그려진 라파엘로의 〈아테네 학당〉에 등장하는 학자들은 예술과 과학 등 전공의 구분 없이 여러 가지에 대한 문제제기와 토론을 했을 것이다. 근대 이전에는 예술과 기술을 바라보는 시각이 지금처럼 분리되어 있지 않았다.

예술과 기술은 과거에도 밀접한 관계

과학기술이 빠르게 발전하는 오늘의 상황에서 인공지능(AI)과 예술의 결합에 대해 우리가 생각해볼 포인트는 무엇인가를 이야기해보려고 합니다.

사실 과거에도 예술은 기술과 뗄 수 없는 관계였습니다. 지금 예술이라고 이야기하는 시, 건축, 회화, 조각 등이 원래는 테크놀로지와 다른 분야가 아니었습니다. 15세기 작품인 라파엘로의 〈아테네 학당〉이라는 유명한 그림이 있지요. 이 그림을 보면서 한번 생각해 볼까요? 이 그림 속에 모인 학자들은 여러 가지 얘기를 했을 것입니다. 지금으로 치면 예술, 과학, 문학 등 다양한 학문에 대한 문제제기와 토론을 했겠지요.

문과와 이과로 나누어져서 교육을 받는 지금의 시스템은 근대에 만들어진 것이라는 이야기입니다. 근대 이전에는 예술과 기술의 교육이 혹은 예술과 기술을 바라보는 시각이 지금처럼 분리되지 않았었습니다. 근대 이후에 세분화한 교육으로 각 분야에 대한 전문성은 높아졌지만, 그런 분야들을 아우르는 시너지는 약해졌다고 볼 수도 있습니다.

기술은 세계를 보는 우리의 눈을 바꾸어줍니다. 예를 들어 수백 년 전 사람들에게 1초라는 시간이 존재했을까요? 존재는 했겠지만, 1초라는 시간을 인식할 수단이 없었던 시대였기 때문에 지금 우리가 경험하는 1초와는 달랐을 것입니다. 하물며 인공지능 또는 알고리즘 기술의 시대로 넘어오면 기술의 영향력은 더욱 강력해집니다.

예술과의 관계에 있어서 기술은 크게 두 가지 면에서 이야기되고 있습니다. 하나는 예술의 도구로 쓰이는 기술이고, 또 다른 하나는 그 자체가 예술이 되는 기술입니다.

예술이 '자연 대상의 재현'의 역할을 하던 시절에는 기술이 단지 예술의 도구였습니다. (19세기 초 프랑스의 화가) 제리코가 그린 달리는 말 그림을 보면 말 다리의 움직임이 과학적으로 맞지 않습니다. 당시에는 말이 달리는 순간을 측정할 기술이 없었기 때문입니다. 움직임을 정확하게 관찰하는 기술이 발달된 이후에야 화가들은 움직임을 과학적으로 정확하게 그릴 수 있게 되었습니다. 기술의 발전이 예술에 큰 영향을 주는 것입니다.

유원준
영남대 미술학부 교수,
《앨리스온》 편집장

기술의 발달로 세상을 바라보는 새로운 수단이 생기면 상상의 폭도 넓어집니다. 지금 우리는 기술이 이렇게 발달한 시대에 예술가는 무엇을 할까를 논하지만, 거슬러 올라가 19세기 프랑스 인상주의 시대에도 예술가들은 그런 질문을 했을 것입니다. 사진 기술이 발달해서 기계가 인간보다 외부 세계 이미지 재현을 충실하게 잘하는데, 그럼 우리는 무엇을 하지? 그래서 기계가 갖지 못한 것은 '인간의 감성'임을 깨닫고, 있는 그대로의 현실을 재현하기보다 상상하는 작업이 더 중요하다는 성찰로 나온 게 인상파 미술이겠지요.

예술과 기술의 관계에 있어 두 번째 측면, 즉 예술 그 자체가 되는 기술도 과거에 이미 존재했었습니다. 분명히 생활에서 쓰는 도구인데 그 자체가 정교하고 아름다워서 이게 예술작품인가 싶은, 그런 기계가 아주 오래전부터 있었습니다. 그런데 이것 역시 어디까지나 기술이 객체(object)인 것이지요. 이와 달리 현대사회에는 기술이 객체가 아닌 주체(subject)가 되었습니다. 기계가 어떤 것을 예술이다 아니다 판단할 수 있게 되고, 여기서 더 나아

기술과 예술의 상관관계

기술이 예술의 객체, 도구가 되는 경우 — Object

기계장치를 이용한 예술

• 사진, 영화 등 미디어 아트 일반

기계장치 자체가 예술

• 복잡한 기계장치로서의 예술(장식성): 키네틱 아트

기술이 예술의 주체가 되는 경우 — Subject

• 자율성을 지닌 기계장치: 사이버네틱스, 로보틱 아트 등
• 자율성 및 생성기반 예술: 발생예술, 인공지능 아트 등

예술을 판단하는 기계장치

• CAN 시스템 파트1

예술을 창작하는 기계장치

• 과거 예술을 재매개로 창작 (AI가 창작한 렘브란트 그림, 쇼팽 음악)
• 새로운 예술을 창조 (해럴드 코언의 '아론', CAN 시스템 파트2)

가서 창작도 할 수 있게 되었지요.

기술과 예술의 상관관계를 정리하면, 크게 기술이 예술의 객체가 되는 경우와 주체가 되는 경우로 나눌 수 있습니다. 기술이 객체, 도구가 되는 경우는 다시 둘로 나눌 수 있는데, 기계장치를 이용한 예술, 즉 사진, 영화 등 미디어 아트 일반이 있고, 기계장치 자체가 예술이 되는 경우, 즉 키네틱 아트, 사이버네틱스(인공두뇌학), 로보틱 아트 등이 있습니다. 그리고 기술이 예술의 주체가 되는 경우도 둘로 나눌 수 있는데, CAN 시스템(식별장치를 통해 예술과 예술이 아닌 이미지들을 비교분석한 뒤 예술 이미지를 생성하는 시스템)처럼 예술을 판단하는 기계장치가 있고, 렘브란트 스타일로 그림을 그리고 쇼팽 스타일로 작곡하는 인공지능처럼, 예술을 스스로 창작하는 기계장치가 있습니다.

스스로 판단하는 '자연성'을 가진 기계

아리스토텔레스는 《자연학》이라는 저서에서 자연성과 인공성을 이렇게 구분합니다. 자기 자신 안에 변화와 정제의 원리를 가지고 있는 것은 자연물, 그렇지 못한 것은 인공물이라고요. 가장 우리 상식에 근접한 얘기이지요. 그런데 이제 그런 구분이 깨질 수 있습니다. 인공두뇌학의 발달로 기계가 스스로 자연성을 가지게 되었으니까요. 기계 자체가 주체가 되어 인간처럼 판단하고 표현을 할 수 있습니다.

아트센터 나비에서 예전에 《ALAVS》라는 전시를 했는데, 그 전시에서는 풍선기구가 관객에게 접근해서 질문을 하고 관객의 답에 따라 관람 환경을 바꿔주었습니다. 예를 들면 관객에게 키가 몇인지 묻고 관객의 눈높이에 맞춰 작품을 조정하는 식이었지요.

이때 기계는 자율성을 가지고 자율행동을 하기 때문에 관객은 기계를 기계로 인식하지 않고 나와 다른 주체로 인정하게 됩니다. 기계장치에 정이 들게 되는 것이지요. 그런데 기계에 정감을 느끼는 근본 원인이 무엇인가요? 기계에 자율성이 있기 때문입니다. 내가 제어하지 않는데도 나를 위한 행동 패턴을 가지고 움직이는 것을 보면서 기계를 주체로 인정하기 시작하는 것입니다.

이런 기계를 활용한 예술은 사회적 기능을 수행하기도 합니다. 예를 들면 멕시코 작가 에스파르자(Esparza)의 〈파라시토스_우르바노스(Parasitos_Urbanos)〉라는 작품은 도시의 전기를 훔치며 사는 전기 벌레입니다. 생명체 모양의 기계를 만들어서 이 기계가 도시의 전기를 훔치며 돌아다니게 한 것입니다. 일종의 기생충 같은 생명체로서 기계를 만든 것이지요. 전기를 훔치는 이 작업이 비난을 받자, 작가는 도시에서 오물을 찾아다니며 먹는 기계작품도 만들었습니다. 기계가 도시의 더러운 물을 먹고 그것을 에너지원으로 삼는 작업이었습니다. 이로써 작가는 예술이 사회에서 어떤 역할을 해나가도록 만들었습니다.

기계가 스스로 창조하는 예술작품의 수준은 놀랍습니다. 외국에서 CAN이 재생한 이미지를 가지고 비평 작업을 했는데, 비평가들 중 그 누구도 이 이미지를 기계가 창조했다고 의심하지 않았다고 합니다. 기계가 구상화가 아닌 추상화를 만들었으니 의심하지 않았지요. 앞으로 없어져야 할 직업에 대한 얘기를 많이 하는데, 미술작가, 비평가, 큐레이터도 없어질 수 있습니다.

인공지능이 렘브란트처럼 그리고 모차르트처럼 작곡하는 세상인데, 혹시 그런 생각 해보신 분들 없으신가요? 저는 가수 유재하를 좋아하는데, 1집만 내고 교통사고로 세상을 뜬 것을 생각하면 정말 안타깝습니다. 유재하가 살아 있었다면 좋은 음악을 얼마나 많이 만들었을까요. 그런데 만일 알고리즘이 유재하식 음악을 만들 수 있다면, 저는 그게 인공지능이 만든 것이라도 상관이 없을 것 같습니다. 마찬가지로 쇼팽이나 모차르트를 좋아하는 사람들도 그런 생각을 하지 않을까요?

제가 감독을 맡았던 광주 미디어 아트 페스티벌의 주제는 '알고리즘 소사이어티'였습니다. 알고리즘 시대가 된 것을 피부로 느낄 수 있는 곳은 우리 주변에 많습니다. 주차장에 더 이상 주차요금을 정산해주는 사람이 없는 사실이나 패스트푸드점에서 자동기기를 통해 메뉴를 주문하는 광경을 보면 그렇습니다. 예술은 사회 변화를 반영합니다. 그러니, 예술이 이런 사회의 변화를 따라가는 것은 당연하지 않을까요? 이제 우리는 예술창작자(주체)가 인간에서 기계로 넘어가는 시대까지 목격하고 있습니다. 지금은 인공지능이 인간의 지능을 재정의하고 있습니다. 이제 우리는 기계가 예술의 주체가 되었을 때 어떻게 받아들여야 할지를 고민해봐야 합니다.

손영옥 | 《국민일보》 기자

인공지능이 예술작품을 판단한다고 하지만, 이는 결국 기존의 예술 개념의 잣대를 가지고 만든 데이터에 기반한 것입니다. 앞으로는 미술작품의 진위 감정을 할 때에도 인공지능이 활용된다고 들었습니다. 하지만 이를 '판단'이라고 할 수 있을까요? 과학 발달과 사회 흐름에 따라 예술의 개념도 바뀌어갑니다. 인간이 예술의 개념 자체를 바꿔버리면 인공지능은 판단에 혼란이 올 것입니다. AI 시대에는 '판단'이라는 용어를 좀 더 명확히 쓸 필요가 있는 것 같습니다.

이자연 | 가천대 교수

앞으로는 '판단'이나 '창작'과 같은 용어에 대한 규정, 우리의 인식도 바뀌어가야 할 것 같습니다. 아직은 인공지능이 예술, 즉 'Art'를 한다고 하면 어색하게 들립니다. 예술은 인간의 상상력과 감정을 표현한다는 기존 관념이 있기 때문입니다. 그런 면에서 인공지능이 하는 일은 아직은 예술에 가까운 기술을 뜻하는 기예(技藝)라는 말에 적합한 것 같습니다. 그렇지만 인공 예술들이 갈수록 대중화할 것이고 인간의 창작물과 구분이 점점 더 어려워질 것이라는 점에서, 우리가 지금 느끼는 개념적 간극이 해가 갈수록 좁혀지지 않을까 싶습니다.

영어로 'Art'라는 말에선 인간의 상상력, 감정, 생각 등을 창의적으로 표현하는 측면이 많이 강조되는 한편, 우리가 쓰는 예술(藝術)이라는 한자어는 기술(技術)과 유사해서 그런지 테크닉적인 측면이 꽤 비중 있게 다뤄지는 느낌을 줍니다. 결국 앞으로 어떤

측면이 미래의 예술을 정의할 것이냐, 어느 측면이 더 강조되고 중요해질 것인가, 예술이 가지게 될 새로운 측면은 무엇이냐에 따라 인공지능이 예술의 주체가 될 수 있을지를 논의할 수 있을 것 같습니다.

김태윤 | 현대자동차 아트랩
유원준 교수님 강의에서 기술이 예술의 객체에서 주체가 된다는 점이 와닿습니다. 저는 원래 공학을 전공해서 10년 정도 코딩을 하고, 나중에 미디어 아트 작업을 했습니다. 같은 기술을 사용하지만, 전혀 다른 분야에서 경험을 한 것이죠. 공학을 했을 때와 예술을 했을 때를 비교해보면, 엔지니어로서 기술을 사용하는 나는 문득 '이것을 왜 하고 있는가'라는 생각이 들 때가 있었는데, 예술작가로서 기술을 활용하는 나는 주체가 되는 느낌이었습니다.

이자연 | 가천대 교수
객체가 주체가 되는 것은 예술만이 아니라 모든 분야에서 전반적인 흐름이고 주의 깊게 봐야 할 점입니다. 정보미디어 환경을 보아도 전통적으로 소극적 소비자였던 독자, 시청자였던 시민들이 이제는 객체가 아닌 주체가 되어, 각종 정보문화 상품을 디지털 텍스트나 영상으로 제작해 출판하고 배포하는 시대가 되었습니다. 전반적으로 예술과 기술, 주체와 객체, 인간과 기계 사이의 간극이 좁아지고 융합되는 시대입니다. 앞으로는 기존의 전통적 환경에서 정립된 학계 개념과 이론, 비평 들을 새로운 환경과 문화에 어떻게 적용할 것인지가 과제인 것 같습니다.

김선미 | 《동아일보》 기자
예술과 기술의 결합으로 인해 예술 분야에서 융복합 예술이 가속화하는 것은 정말 눈여겨볼 현상인 것 같습니다. 오늘 오신 박제성 작가님은 원래 디자인을 전공하셨는데, 서울대 조소과에 재직 중이십니다. 후니다 킴 작가님은 사운드를 조각하는 작가이십니다. 정통 조소가 인간을 형상화하는 것이었다면, 지금의 조소에서는 주제가 중요하지요. 최근 예술계뿐 아니라 학계에서도 여러 전공을 융합하고 있는데, 여러 전공의 융합이 더욱 상상력을 불러일으킬 것이라 기대가 큽니다. 한편으로 융복합 예술이 발달한 것에는 매개자의 영향도 있다고 생각합니다. 예를 들어 공공기관에 예술창작 지원금을 신청할 때 순수미술만으로 신청하는 것보다는 다른 장르를 접목해 융복합 예술로 신청을 하는 것이 지원받기에 더 유리하다고 들었습니다. 융복합 예술이 가속화하는 것에는 그런 이유도 있을 것입니다.

객체가 주체가 되는 시대, 융복합의 시대

이현아 | 서울문화재단 팀장
최근 사회적 가치를 높이는 예술, 예술의 새로운 방법에 대한 관심이 많습니다. 저희 재단에서 작년에 예술의 사회적 가치와 관련한 연구를 했습니다. 예전에는 순수예술에 많이 지원했다면, 이제는 사회적 가치를 끌어내는 예술에 점점 관심을 가지고 있습니다. 예술이 도구는 아니지만, 사회의 다양한 가치를 높이는 데 예술이 기여하면 좋을 것입니다. 스타트업 사업을 하는 청년들과 마찬가지로, 청년 예술가들은 예술을 이용해서 사회의 다양한 문제를 해결하려는 시도를 하고 있습니다. 예를 들면 폐지 줍는 할머니들의 손수레를 어떻게 아름답고 안전하게 바꾸나, 비 오는 날이나 밤에도 쓸 수 있는 손수레를 어떻게 만드나, 이런 것을 예술로 풀어가는 식이지요.

김진호 | 서울문화재단 금천예술공장 매니저
이와 더불어, 해설 불가능한 예술에 대한 지원이 더 있으면 좋겠다는 생각이 듭니다. 지금 과학기술과 융합한 예술이 많지만, 공공기관의 지원은 그래도 기존 제도권 안에서 해설이 가능하고 이해가 가능한 예술에 대한 것이 많은 것 같습니다. 하지만 더 실험적인 예술을 하는 작가들도 있고, 이런 적극적인 예술이 더 많이 필요한 것 같습니다. 시장에서 유통 가능한 예술뿐 아니라, 해설이 불가능한 예술도 폭넓게 보고 지원의 영역을 확장해주면 좋겠습니다. 그런 점에서 현대자동차가 하는 여러 예술 지원 사업은 매우 의미 있다고 생각합니다.

제10회 현대차 아트살롱 참석자들이 현대 모터스튜디오 서울의 전시 《Future Humanity - Our Shared Planet》를 감상하고 있다.

예술은 원래 사회 변화를 반영해 왔으니
현대의 예술이 알고리즘 사회를 반영하는 것은 당연하다.
기계가 예술의 주체가 되는 시대를 받아들일 준비를 해야 한다.

제10회 현대차 아트살롱 참석자들이 유원준 교수의 강의 후 의견을 나누고 있다.

유원준 | 영남대 교수
지금까지 큐레이터와 평론가는 예술사나 미학, 즉 인문학을 바탕으로 기획하고 비평을 했습니다. 그런데 최근에 현대미술 전시를 기획하고 글을 쓸 때에는 기술에 대한 이해가 많이 필요합니다. 저는 원래 공대에서 도시공학을 전공했는데, 나중에 전업을 해서 예술 기획자가 되었습니다. 그런데 지금 하는 일에 불필요한 공부 같아 보이는 공학이 사실 예술 기획에 도움이 됩니다. 기획을 할 때 더 이상 과거의 예술언어로만 보여주거나 표현하지 않고 다른 방법들을 찾아보려고 합니다.

변지훈 | 아티스트
기술이 감각 지형을 포함하여 많은 것을 바꾸고 있으므로 예술도 그에 따라 변화할 것입니다. 그러나 현재의 많은 예술 주체들은 기술이 배제된 교육을 받았고, 이 때문에 기술 주도 미래에 대하여 나름의 관점을 갖기가 어려운 것 같습니다. 다음 세대를 생각한다면 예술 교육의 변화가 필요하다고 생각합니다.

예술과 기술의 협업에 '매개자' 역할 중요

이대형 | 큐레이터
현대자동차가 예술과 기술의 협업에 관심을 가지는 이유는, 유원준 교수님이 말씀하신 것처럼 테크놀로지의 발달로 인간이 세상을 보는 관점이 달라지는데, 현대차의 고객은 결국 인간이므로 고객을 더 잘 이해하기 위해서는 예술과 기술에 대해 이해해야 하기 때문입니다. 여기에서 유원준 교수님과 많은 전문가들에게 드리고 싶은 질문이 있습니다. 예술과 기술은 눈에 보이지 않는 다양한 맥락 속에 있습니다. 그래서 둘이 협업을 잘하기 위해서는 지방자치단체, 정부, 기업 등 사회적, 제도적 장치가 중요한 것 같습니다. 예술과 기술의 협업을 위한 중요한 촉매제가 무엇이라고 생각하십니까?

유원준 | 영남대 교수
예술가와 기획자 들이 모여 의견을 나누고 고민하는 오늘 모임 같은 게 촉매제 역할을 한다고 생각합니다. 앞으로 AI 때문에 많은 직업이 없어진다지만, 없어지지 않을 직업 중 하나가 바로 매개자입니다. 제가 예전에 아트센터 나비에서 기획팀장으로 일했는데, 그때 예술가와 공학자 들이 모여서 워크숍을 할 때 보면 서로 대화가 잘되지 않습니다. 그들이 사용하는 말이 같은 한국말인데 서로 다릅니다. 그래서 우리 같은 매개자들이 중간에서 매개를 해야 합니다. 제가 만든 복합문화공간의 이름이 '더 미디엄'입니다. '매개자' 역할을 해야 한다는 뜻에서 그렇게 이름을 지었습니다. 저는 기획과 평론으로 촉매제 역할을 하지만 행정과 후원 등에서도 강력한 촉매제 역할이 있다고 생각합니다.

김태윤 | 현대자동차 아트랩
서로 다른 분야에서 일하는 사람들이 소통이 안 되는 주된 이유는 주로 하위 레벨에서 논의가 이루어지기 때문일 것입니다. WHY보다는, HOW와 WHAT에 대한 이야기를 하다 보면 다른 분야의 언어와 문화를 이해하기가 어렵습니다. 매개자의 역할은 이들의 소통을 상위 레벨의 논의로 끌어올리는 게 아닐까 생각합니다.

이현아 | 서울문화재단 팀장
그런 점에서 매개자들에게는 두 개의 언어가 필요한 것 같습니다. 저희 서울문화재단 같은 기관 사람들은 예술가의 언어와 행정가의 언어, 두 언어를 써야 합니다. 예술 현장의 목소리를 듣고 이를 행정의 언어로 번역을 잘해야 합니다.

송지나 | 서울문화재단 금천예술공장 주임
매개자에게는 두 분야의 소통을 중개하는 것도 필요하지만, 각 분야의 전공자들에게 도움을 주는 역할도 필요하다는 것을 느낍니다. 과학을 전공하고 예술작업을 하는 분들이 자신이 말하고자 하는 바를 미술의 언어로 풀어내도록 도와주고, 미술을 전공하고 현대미술을 하는 분들에게 기술적인 서포트를 주는 역할이 앞으로 기획자, 매개자 들에게 더욱 필요한 것 같습니다.

김민수 | 현대자동차 고객채널서비스사업부장
최근의 IT 업계나 자동차 산업에서도 가장 뜨거운 주제가 바로 인공지능, AI입니다. 유원준 교수님이 예술의 객체인 기술과 예술의 주체인 기술 두 가지 방향을 얘기하시는 것을 듣고, 자율주행 기술과 관련해서도 두 가지 방향이 있겠다는 생각이 들었습니다. 하나는 사람의 운전 기술을 가장 유사하게 흉내 내는 도구로서의 자율주행입니다. 또 하나는 사람들이 왜 자동차를 타고 움직이고 싶어 할까, 그 본능의 원천은 무엇이고 그것을 만족시키는 방법은 무엇일까를 고민하는 것입니다. 현대자동차는 고객의 '라이프 타임 파트너'입니다. 고객에게 자동차의 기술만 제공하는 것이 아니라, 모빌리티의 본성을 자극하는 무언가를 고민해보아야겠다는 생각이 듭니다.

'현대차 아트살롱'은 현대자동차가 문화예술계 인사들을 초청해 미술계의 최근 이슈에 대해 강의를 듣고 의견을 나누는 모임입니다.

《Hyundai Motor Art》는

Vol 1	Vol 2	Vol 3	Vol 4
예술과 마케팅	예술과 커뮤니케이션	미술과 글로벌리즘	ART+ TECHNOLOGY

《Hyundai Motor Art》는 나날이 변화하는 현대미술의 이슈를 담아 현대자동차가 매년 발간하는 아트북입니다. 매년 그 호의 주제에 따라 그와 관련한 현대자동차의 문화예술 활동을 소개하고, 그 주제의 전문가들 원고와 인터뷰 등을 다룹니다. 또, 현대자동차는 문화계 인사들이 모여 미술 문화의 현안을 이야기하는 토론회인 '현대차 아트살롱'을 10회 열었으며, 참석한 강연자의 강의 내용 및 참석자들의 토론 내용도 이 책에 소개합니다.

첫 호는 《Hyundai Motor Art 2015: 예술과 마케팅》이라는 제목으로 2016년에 발간되었습니다. 기업의 예술후원, 예술과 마케팅의 상관관계, 아티스트 후원, 예술후원의 미래 등을 다루었습니다. 〈예술과 마케팅의 실용적인 만남, 아트 인퓨전〉(김상훈 서울대 교수), 〈중국 미술시장과 아티스트 마케팅〉(곽주영 연세대 교수), 〈예술후원과 예술 마케팅의 바람직한 미래상〉(용호성 주영 한국문화원장) 등 전문가들의 심도 있는 글이 실려 있습니다. 두 번째 호는 《Hyundai Motor Art 2016: 예술과 커뮤니케이션》이라는 제목으로 2017년에 발간되었습니다. 예술을 대중에게 잘 전달하기 위해 문화 기관들이 어떤 노력을 하는지, 기업은 이러한 소통에 어떤 영향을 끼치는지 등을 다루었습니다. 〈커뮤니케이션학의 발전과 변화〉(이자연 가천대 교수), 〈시각예술의 감상 과정〉(지상현 한성대 교수), 〈소통을 확대하기 위한 문화 기관의 변화〉(기혜경 서울시립북서울미술관 운영부장), 〈예술후원이 한국 미술 국제화에 미치는 영향〉(호경윤 미술평론가) 등의 글이 실려 있습니다. 커뮤니케이션학의 이론과 비주얼 커뮤니케이션 전문가 인터뷰로 시작해, 예술을 대중에게 전달하는 새로운 방법과 양상에 대해서 폭넓게 다루었습니다. 세 번째 호부터는 연도 대신 번호를 붙여 《Hyundai Motor Art Vol.3: 미술과 글로벌리즘》이라는 제목으로 발간했습니다. 세 번째 호에는 미술의 글로벌리즘 역사와 현재, 한국현대미술의 세계화 현황과 과제 등을 다루었습니다. 〈세계미술사에서 글로벌리즘의 등장〉(조은정 미술평론가), 〈비엔날레의 글로벌리즘, 로컬리즘, 글로컬리즘〉(호경윤 미술평론가), 〈한국현대미술의 전지구화를 추동한 힘〉(임근준 미술평론가) 등의 글이 실려 있습니다.

현대자동차는 국내외 미술관 및 미디어 그룹 들과 중장기 파트너십을 통해 다양한 협업을 추진하고 있습니다. 현대차는 보다 많은 사람들이 예술을 경험할 수 있는 환경을 만들고, 예술가, 큐레이터, 평론가 들이 함께 참여할 수 있는 예술 생태계를 구축하고자 노력하고 있습니다. 《Hyundai Motor Art》는 이런 노력의 일환으로 발간되는 책입니다. 이 시리즈물이 한국의 현대미술을 사랑하고 예술후원과 예술 마케팅에 관심 있는 분들의 연구에 보탬이 되기를 바랍니다. 《Hyundai Motor Art》는 비매품으로 전국의 대학 및 미술기관에 배포되며, 국립중앙도서관, 국회도서관, 현대 모터스튜디오 서울에서 열람할 수 있습니다. http://enart.kr/자료실에서도 책 전문을 다운로드할 수 있습니다.

문의 : enart@enart.kr

현대자동차 아트랩 (ARTLAB)은

현대자동차 아트랩은 현대자동차에서 글로벌 미술 프로젝트를 담당하는 팀입니다. 미술, 마케팅, 생물학 등 다양한 배경을 가진 팀원들이 모여 국립현대미술관, 테이트 모던, LA 카운티 미술관, 아르스 일렉트로니카, 블룸버그 등 국내외의 미술관 및 미디어 그룹들과 하는 협력 업무를 총괄합니다. 예술은 우리 사회와 미래의 삶에 영향을 준다는 믿음, 예술에 거름을 주고 이를 통해 궁극적으로 전세계 현대자동차 고객의 삶을, 미래 사회를 더욱 풍요롭게 만들겠다는 믿음으로 일을 합니다.

김태윤 기술을 다루던 엔지니어에서 현대미술 작가로 예술과 기술의 경계에서 활동해 왔으며, 이제는 Art+Tech Curator로 예술과 기술의 통합을 시도하고 있습니다. 국립현대미술관 및 세종문화회관 파트너십, 아르스 일렉트로니카와의 협업 프로젝트와 현대 모터스튜디오 베이징 및 서울의 아트 관련 업무를 담당하고 있습니다.

장정인 전시기획, 문화예술 정책 연구 등의 경험을 거쳐 현재는 작가-기관-기업이 협력할 수 있는 다양한 프로젝트를 기획하고 운영합니다. 현대자동차 아트 파트너십 프로젝트 중 라크마 '더 현대 프로젝트', 블룸버그 '아트+테크놀로지' 프로그램을 담당하고 있으며, 이외 현대자동차 아트랩의 활동을 소개하고 알리는 영상과 온라인 콘텐츠를 제작하고 있습니다.

한송이 테이트 모던 터바인 홀에서 펼쳐지는 '현대 커미션' 전시 프로젝트, 그리고 2019년 1월 발표한 글로벌 연구 파트너십 '현대 테이트 리서치 센터: 트랜스내셔널'을 맡고 있습니다. 진정성 있는 파트너십을 통한 미술관의 전시, 연구 활동의 발전과 혁신 지원, 그리고 보다 많은 사람들과 예술을 통해 소통하고자 다양한 고민을 이어가고 있습니다.

허분이 학부에서 생물학을, 대학원에서 미술사를 전공하면서, 기술과 예술의 만남이 세상에 없던 다양한 가치를 만들어내는 날을 꿈꾸었습니다. VH 어워드, 현대 블루 프라이즈와 같은 글로벌 프로젝트 및 현대 모터스튜디오 아트 프로젝트의 큐레이션을 담당합니다.

장지혜 국제통상학과 북유럽 문화 전공 후 현대자동차 해외 홍보 파트로 입사하여 글로벌 네트워크 관리 및 커뮤니케이션을 담당했고, 이후 경영진 보좌역으로 근무하였습니다. 다양한 백그라운드를 바탕으로 기존과는 다른, 다각화된 아트 커뮤니케이션을 담당하고 있습니다.

황미진 디자인과 커뮤니케이션학을 전공 후, 뉴욕 미술계 다양한 경험을 바탕으로 아트랩에 합류하였습니다. 현대자동차 문화예술계 글로벌 네트워크 관리 및 아트 커뮤니케이션을 담당하고 있습니다. 현대자동차의 문화예술 활동들을 통해 오늘날 우리가 나누어야 할 사회적인 가치와 물음에 대한 고민을 이어가고 있습니다.

Photo credit&Copyright

I 예술과 테크놀로지

pp. 13~18	© Museum Associates/LACMA
p. 20 (상)	© 2017 Artists Rights Society (ARS), New York/DACS, London, UK © Museum Associates/LACMA © 2019 Simone Forti, Photography © 2019 Fredrik Nilsen
p. 20 (하)	© Lucy Raven
p. 21 (상)	Courtesy California Museum of Photography, University of California, Riverside Courtesy of the artist and Bell Telephone Laboratories, Incorporated
p. 21 (중)	© MCA Chicago, by Nathan Keay © Ken Jacobs
p. 21 (하)	© 1969 Sawyers, digital restoration by J. Clement © 2017 Thomas Ruff/Artists Rights Society (ARS), New York/VG Bild-Kunst, Germany, Photography courtesy David Zwirner, New York/London
pp. 23~25	Bloomberg Art+Technology 영상 캡처
p. 27	© Ars Electronica / Vanessa Graf
pp. 28~29	Photography courtesy Davide Quayola, bitforms gallery, 파라다이스 아트스페이스, Photography by 박명래
pp. 30~41	Bloomberg Art+Technology 영상 캡처
pp. 42~43	© 백남준아트센터
pp. 44~45	© Hyundai Motorstudio Seoul
p. 46	© 국립현대미술관
pp. 50~58	© 채승우

II 예술의 새로운 역할

p. 65	Photography courtesy of image of MMCA Korea, 안규철
p. 67	Photography courtesy 양숙현
p. 68	Photography courtesy 후니다 킴
pp. 70~71	© Hyundai Motorstudio Seoul,. Photography courtesy 에브리웨어
p. 72	Photography courtesy 원성원
pp. 75~79	Photography courtesy of image of MMCA Korea, 최정화
pp. 81~85	© 채승우
p. 87	Photography courtesy of image of MMCA Korea, 최정화
p. 88	© 채승우
p. 91	© Ben Fisher
pp. 92~93	© Tate Photography
pp. 94~103	© Ben Fisher
p. 105	© Tate Photography
p. 109	Photography courtesy 서동주
p. 110(상)	Photography courtesy 조영각
p. 110(하)	Photography courtesy 최찬숙
p. 111(상)	Photography courtesy 김형규
p. 111(하)	Photography courtesy 박제성
pp. 112~115	© Hyundai Motor Company

III 예술의 미래

p. 121 (상)	© Hyundai Motor Company
p. 121 (중)	© Ben Fisher
p. 121 (하)	© 채승우
p. 123	© Ars Electronica / Vanessa Graf
p. 129 (상)	© Hyundai Motorstudio Seoul
p. 129 (중)	© Hyundai Motorstudio Moscow
p. 129 (하)	© Hyundai Motorstudio Beijing
pp. 130~131	© Hyundai Motorstudio Seoul, Photography courtesy ScanLab Projects
p. 132	© Hyundai Motorstudio Seoul, Photography courtesy 한진수
p. 133	© Hyundai Motorstudio Seoul, Photography courtesy 황유식
pp. 134~135	© Hyundai Motorstudio Seoul, Photography courtesy 한진수
pp. 136~141	© Ars Electronica, Vanessa Graf
pp. 142~144	© Hyundai Motorstudio Seoul, Photography courtesy 룸톤, 이장원
p. 145	© Hyundai Motorstudio Seoul, Photography courtesy 양아치
pp. 146~147	© Ars Electronica, Vanessa Graf
p. 148	© Ars Electronica, Robert Bauernhansl
p. 149	© Magdalena Sick-Leitner
p. 151	© Ars Electronica, Vanessa Graf
p. 153	© 백남준아트센터
p. 154	© Hyundai Motor Company
p. 155	© Ars Electronica / Vanessa Graf
p. 156	© Ars Electronica
pp. 161~168	© 채승우

Hyundai Motor Art Vol.4

ART + TECHNOLOGY

발행
현대자동차

기획 · 진행 · 편집
이앤아트

디자인 · 제작
DB communication

발행일
2019년 8월

Copyright ©2019. Hyundai Motor Company
All Rights Reserved

이 책은 저작권법에 따라 보호를 받는 저작물이므로 무단 전재와 복제를 금지하며,
이 책의 내용 전부 또는 일부를 이용하려면 반드시 현대자동차의 서면 동의를 받아야 합니다.
No part of this publication may be reproduced or utilized without permission of
Hyundai Motor Company.

비매품
04080
9 791196 308438
ISBN 979-11-963084-3-8
ISBN 979-11-963084-1-4 (세트)