

2021
같이 잇는 가치
WE ARE LINKED

장애예술과 융복합 :

기술과

장애의

불안한

동행



같이 잇는 가치
WE ARE LINKED

오만
사건관
자단

서울문화재단

목차



04 __ 개요

08 __ 인사말

10 __ **1부 | 기술발전과 장애의 관계에 대한 다양한 관점 환기**

12 __ **사이보그가 되다: 크립 테크노사이언스와 휠체어라는 디자인**
| 김원영 · 김초엽

22 __ **장애인은 아이언 맨을 꿈꾸는가: 장애인의 고유함과 기술개발**
| 강미량

27 __ **선 넘는 접근성: 더 과감하고 주관적인 번역을 위하여**
| 안희제

32 __ **토론 및 질의응답**

36 __ **2부 | 기술을 통한 (장애)예술의 새로운 창작 가능성**

38 __ **인공지능(뇌과학) 융합예술의 정의와 사례**
| 윤장우

42 __ **유튜브 크리에이터 ‘문일곰’의 일상**
| 김문일

44 __ **보이지 않는 조각들: 기술로 빛은 사색의 예술**
| 송예슬

50 __ **모두를 위한 미술관과 보이지 않는 모두 그 사이:
〈시시각각; 잇다있다〉 사례를 중심으로** | 정지윤

53 __ **토론 및 질의응답**

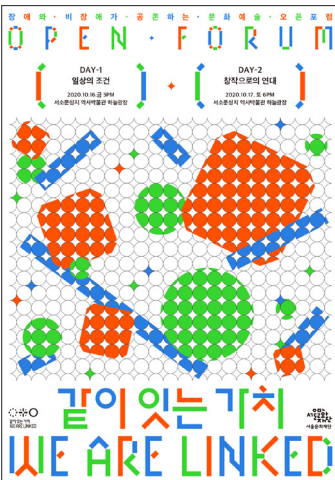
소개

| 서울문화재단 잠실창작스튜디오

잠실창작스튜디오는 2007년 개관한 국내 최초의 장애인예술가 창작 레지던시입니다. 서울문화재단에서는 2011년부터 운영을 시작하여 현재 12기 입주작가 12명을 포함한 154명의 장애인예술가를 발굴, 지원하고 있습니다. 또한 장애·비장애 문화예술 동행프로젝트 <같이 잇는 가치>를 통해 장애인과 비장애인의 공존을 위한 담론을 형성하고, 장애·비장애 예술인 간 창작 영역 확장을 통해 사회적 공감대 형성 및 서울의 문화 다양성 확보를 위한 다양한 사업을 추진하고 있습니다.

| 같이 잇는 가치

<같이 잇는 가치>프로젝트는 문화예술을 통한 장애·비장애인의 공존을 지향합니다. 나아가 '다름'으로 인해 차별받지 않고 장애·비장애인이 함께 살아가는 사회를 만들어가는 공공프로젝트입니다. '다름'의 가치를 존중하는 문화를 통해 함께 살아가며 '장애인예술인'이 예술함에 있어 차별 받지 않는 창작 기반을 조성하고자 합니다.



라운드테이블

장애예술과 융복합 : 기술과 장애의 불안한 동행

일시 2021년 5월 7일(금) 오후 2시~5시

장소 서울예술교육센터(용산) 6층 스튜디오

온라인 유튜브 채널 '스팍TV' 생중계

4차 산업혁명으로 상징되는 정보화 기술의 발전은 다양한 물리적 제약을 '극복' 하고 이는 장애인 당사자에게 있어서 더욱 많은 가능성을 가능하게 한다고 여겨진다. 그러나 이 라운드테이블은 '정말 그런가' 라는 질문에서 출발한다. '장애를 위한' 기술이라는 구도는 더 많은 성찰을 요구한다.

과연 기술은 인류를 운택하게 하는가. 장애인에게 어떤 관점에서 새로운 가능성이 되는가. 이 또한 정상과 비정상의 이분법 속에서 '정상화'로 치환하는 문제를 갖지는 않는가. 하지만 그럼에도 불구하고 새로운 가능성을 꿈꾸는 것은 불가능한가.

장애와 비장애의 경계를 넘어 공존을 그리는 문화예술 동행 프로젝트 '같이 잇는 가치'의 일환으로 열리는 이번 라운드테이블에서는 이런 문제의식 하에서 기술발전과 장애의 관계를 다시 한번 고찰하고, 특히 예술의 영역에서 기술에 기반한 새로운 창작의 가능성을 모색하고자 한다.

1부 기술발전과 장애의 관계에 대한 다양한 관점 환기

발제

- ① **사이보그가 되다: 크립 테크노사이언스와 휠체어라는 디자인**
김원영 | <사이보그가 되다> 공동 저자, 작가, 변호사, 배우
김초엽 | <사이보그가 되다> 공동 저자, SF 작가
- ② **장애인은 아이언 맨을 꿈꾸는가: 장애인의 고유함과 기술개발**
강미량 | 카이스트 과학기술정책대학원 박사과정
- ③ **선 넘는 접근성: 더 과감하고 주관적인 번역을 위하여**
안희제 | 장애인 언론 <비마이너> 칼럼니스트, <난치의 상상력> 저자

토론/질의응답 강미량, 김원영, 김초엽, 안희제

2부 기술을 통한 (장애)예술의 새로운 창작 가능성

발제

- ① **인공지능(뇌과학) 융합예술의 정의와 사례**
윤장우 | 인공지능 융합예술가, 과학기술연합대학원대학교 교수
- ② **유튜브 크리에이터 '문일곰'의 일상**
김문일 | 잠실창작스튜디오 12기 입주작가, 유튜브 크리에이터
- ③ **보이지 않는 조각들: 기술로 빛은 사색의 예술**
송예슬 | 미디어 아티스트, 뉴욕대 티쉬예술대학 겸임교원
- ④ **모두를 위한 미술관과 보이지 않는 모두 그 사이:**
<시시각각; 잇다있다> 사례를 중심으로
정지윤 | 클레이아크김해미술관 교육홍보팀 학예사

토론/질의응답 정지윤, 윤장우, 김문일, 송예슬

* 본 행사는 서울문화재단 공식 유튜브 채널 '스팍 TV' (www.youtube.com/stacmovie)를 통해 온라인으로 생중계되었으며, 다음의 QR코드에서 영상을 확인할 수 있습니다.

| 전체영상



youtu.be/GnLDgLfXIE

| 요약영상



youtu.be/GIc8Xr0i0E

이승주 안녕하세요. 저는 서울문화재단 잠실창작스튜디오 이승주 매니저입니다. 오늘 라운드테이블 '장애예술과 융복합: 기술과 장애의 불안한 동행'의 사회를 맡게 되었습니다. 시작하기에 앞서 시각장애인 분들을 위해 간단히 이 공간과 저의 인상착의를 설명하겠습니다. 현재 이 공간에는 사회자인 저를 포함해 발제하실 두 분이 앞에 앉아 계시고요. 발제자를 위한 테이블이 5개 놓여 있습니다. 저는 검은색 재킷에 검은색 티셔츠를 입고 있고 파마머리를 하고 있는 30대 남자입니다.

라운드테이블 시작에 앞서 <같이 잇는 가치>에 대해 소개드리겠습니다. <같이 잇는 가치>에서는 장애·비장애의 공존에 대한 담론을 펼치기 위해 2019년부터 다양한 포럼과 퍼포먼스를 진행해왔는데요. 2020년 행사 이후 <같이 잇는 가치>를 통해 조금 더 장애·비장애 공존에 관한 세밀한 주제를 들여다보아야겠다고 생각했습니다. 필요하다면 연구·워크숍·작품 개발 등 다양한 형태로 열어 놓고 진행하려고 하고요. 오늘 진행될 기술과 장애에 대한 라운드테이블이 그 일환 중 하나입니다.

오늘 행사의 배경을 간단히 말씀드리겠습니다. 2010년대 들어서 문화체육관광부와 한국문화예술위원회 등 다양한 기관을 중심으로 기술 기반의 창작 활성화에 대해 많은 제도적 지원과 정책적인 진행이 되고 있었는데요. 이 토대 위에 각 지자체와 지자체 문화재단들이 다양한 공모사업을 비롯한 융복합 제작을 시도했습니다. 서울문화재단에서도 융복합 창·제작에 대한 여러 사업과 프로그램을 기획하고 있고 장애예술인 전용 창작공간인 잠실창작스튜디오에서도 미션을 하나 부여 받았습니니다. 저희가 프로그램을 진행하고 공모사업을 만들기 위해 여러 고민을 하던 중, 그전에 반드시 짚고 가야 할 부분이 있다고 생각했습니다. 장애, 예술, 융합, 복합, 창·제작, 이 모든 것은 굉장히 크고 복잡한 개념들이는데, 대규모로 예산을 투입한다고 무언가 다른 것이 나올 거라고 생각하기보다는 그 전에 이 관계에 대해 세밀하게 질문하고 짚고 넘어가야 한다고 생각했어요. 그러던 중 시의적절하게 이것에 대해 다룬 책이 나오고 여러 담론이 펼쳐지는 것을 보고, 이 분들을 모시고 장애와 기술의 관계에 대해 한번 같이 짚고 넘어가면 좋겠다고 생각했습니다. 프로그램을 돌리기에 앞서 이런 과정이 필요하다고 했을 때 재단 내부에서도 문제의식에 공감을 해주었고요. 그래서 오늘 굉장히 소중한 발제자 분들을 모시고 이 자리를 갖게 되었습니다.

오늘 라운드테이블은 총 2부로 진행할 예정입니다. 1부에서는 ‘기술발전과 장애의 관계에 대한 다양한 관점 환기’를 주제로 진행이 되고요. 2부는 ‘기술을 통한 (장애)예술의 새로운 창작 가능성’이라는 주제로 각 분야에서 활동하고 있는 동시대 창작자들의 이야기를 듣는 시간을 가지겠습니다. 첫 번째 순서로, 최근 <사이보그가 되다>라는 책으로 기술과 장애의 관계를 당사자로서 탁월한 통찰을 보여 주신 김원영, 김초엽 작가님을 모시고 이야기 나눠 보겠습니다.





1부

기술발전과 장애의 관계에 대한 다양한 관점 환기

사이보그가 되다: 크립 테크노사이언스와 휠체어라는 디자인

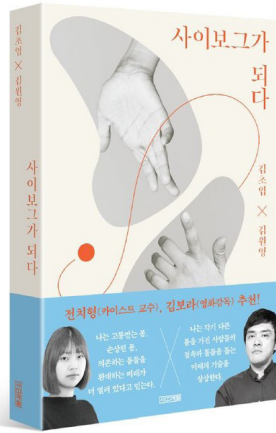
김원영 | <사이보그가 되다> 공동 저자, 작가, 변호사, 배우

김초엽 | <사이보그가 되다> 공동 저자, SF 작가

김초엽 안녕하세요. 반갑습니다. 저는 SF 작가 김초엽이라고 하고요. 오늘 이 자리에는 흰색 원피스를 입고 왔어요. 저는 항상 단발을 하고 다니고 있습니다.

김원영 안녕하세요. 저는 김초엽 작가님과 함께 <사이보그가 되다>를 쓴 김원영이라고 하고요. 저는 까만색 옷을 입고 전동 휠체어를 타고 가운데 자리에 앉아 있습니다. 김초엽 작가님과 제가 함께 발표 시간을 구성했구요. 각자의 이야기도 있지만 그 전에 <사이보그가 되다>라는 책을 같이 썼기 때문에 오늘 이 자리에 다른 작업을 하는 작가님들과 함께 참석하게 되었는데요. 저희가 이 책을 왜 썼는지 김초엽 작가님이 먼저 말씀해주시면 좋겠습니다.

김초엽 굉장히 어려운 질문인데요. 개인적인 동기를 이야기하자면, 저는 김원영 작가님이 예전부터 쓰신 장애에 대한 글을 좋아했기 때문에 김원영 작가님이 처음 저와 어떤 공동 프로젝트를 해보자고 제안했을 때 사실 주제를 깊이 생각해 보지도 않고 ‘하자’고 했어요. 그런데 이야기를 나누는 과정에서 저희가 공통으로 주목하고 있는 부분이 드러나더라고요. 첨단 과학기술이 발전해나가는 현대 사회에서 장애인의 위치는 어떤 것인지에 대해 저희 둘 다 고민하고 있는 것을 알게 되었어요. 각자의 동기는 조금 달랐던 것 같아요. 김원영 작가님께서 과학기술과 장애의 관계에 대해 확고하게 생각하게 된 계기는 황우석 박사였고요. 저 같은 경우 황우석 박사가 논란이 되던 시기에는 아직 학생이었기 때문에 그 중대성에 대해 잘 모르다가 나중에 이공계 대학에 들어가서 과학기술을 공부하면서 ‘장애인들의 위치는 무엇일까, 나는 교수님들이 말씀하신 첨단 과학과 결합된 사이보그(cyborg)일까, 사이보그라고 하기에는 너무 평범한 학생에 불과한데 장애와 기술의 관계는 어떤 식으로 조명되고 있고 실제로는 어떤 것인가’ 하는 고민을 계속 갖고 있었습니다. 그러다가 <사이보그가 되다>를 쓰기로 결정한 이후 그런 것들이 조금 더 눈에 들어오더라고요. 처음에는 저도 약간은 순진하게



생각했던 것 같아요. 기술이 발전하면 장애인에게도 좋은 것 아닐까. 스마트폰도 그렇고 코로나19 백신도 그렇고 기술이 발전하면 많은 사람들이 혜택을 입잖아요. 어떻게 보면 기술은 인간에게 큰 혜택을 주는 것이라고 생각해왔고, 이공계 전공이다 보니 그런 생각이 굉장히 깊숙이 자리 잡았는데 장애와 기술의 관계를 살펴볼수록 그게 아닌 거예요. 실제로 기술과 결합되어 살아가는 장애인들은 기술을 무조건 좋게 받아들이는 것도 아니고 그렇다고 기술 없이 살아갈 수도 없는 굉장히 복잡한 관계더라고요. 약간 애증의 관계라고 할까요. 간단히 설명해보면, 제가 갖고 있는 보청기는 저에게 도움을 주느냐 안 주느냐고 했을 때 도움을 안 주는 것이 돼요. 이렇게 말할 수밖에 없는 이유는 보청기라는 기계가 분명 제게 주는 이득이 있지만 그렇다고 해서 제 삶을 극적으로 개선해주는 것은 아니거든요. 보청기를 착용함으로써 겪어야 하는 불편함과 일상생활에서 오는 청각장애와 보청기의 관계에 주어지는 사회적 낙인을 생각하면 장애인과 기술의 관계가 아주 단순하게 좋거나 나쁘다고 말할 수 없다는 거죠. <사이보그가 되다>를 쓰면서 사이보그라는 상징을 가져온 이유는, 사이보그라는 개념이 대중적으로는 최첨단의 멋진 모습으로 묘사되잖아요. 영화에 등장하는 사이보그들은 인간보다 탁월한 능력을 발휘해요. 물론 사이보그들도 대부분 신체를 대체한 상황이기는 하지만 분명 인간보다 뛰어난 능력을 가지고 있거든요. 그런데 현실의 사이보그는 그렇지 않다는 거죠. 나에게 결합된 혹은 부착된 기계와 항상 ‘불화’를 경험한다는 거예요. 장애와 기술의 복잡한 관계, 그리고 이 복잡한 현실의 관계에서 어떻게 하면 기술의 중심에 장애가 놓일 수 있을지를 계속 고민하고 논의하면서 <사이보그가 되다>를 집필했습니다. 저희가 <사이보그가 되다>를 쓰면서 가져온 사이보그라는 상징에

대해 많이들 궁금해 하시더라고요. 김원영 작가가 조금 더 깊이 있는 이야기를 들려주실 수 있을까요.

김원영 김초엽 작가가 말씀해주신 대로 어떤 기술이 앞으로 장애로 인한 혹은 몸의 차이로 인한 삶의 불편함을 덜어줄 수 있을까 하는 관심과 기대가 당연히 있는데, 그런 기대가 어떤 지점을 넘어서면 그때부터는 뭔가 저의 현실과 동떨어진, 기존의 저와는 완전히 다른 존재를 상징하는 것 같았어요. 특히 이것을 대표적으로 보여주는 말이 사이보그라는 단어 같았거든요. 사이보그라고 하면 안 좋은 이미지를 가질 수도 있겠지만 다른 면에서는 팬시하기도 하고 특히 마블(Marvel) 시리즈가 저를 비롯한 많은 저희 세대들을 망쳐놨지만, 이런 기술을 통해서 히어로가 될 수 있을 것 같고, 놀라운 능력을 갖추고 있는 것처럼 느껴지고, 설령 그게 현실적이지 않다 하더라도 사이보그라는 상징은 그런 것을 의미하는 것 같은 감각이 있었는데요. 사실 장애가 있는 사람들이 더 나은 기술과 만났을 때 항상 그런 삶을 경험하지는 않는다는 것은 분명한 것 같았거든요. 이를테면 제가 전동 휠체어를 타고 왔는데요. 수동 휠체어에 비해 전동 휠체어는 훨씬 많은 기술력의 산물이지요. 실제로 굉장히 좋은 배터리 기술이 필요하고 아주 오랫동안 안정적으로 작동할 수 있어야 하는 기계공학적인 산물입니다. 전동 휠체어가 등장했을 때 자유가 아주 많이 늘어난 분도 있지만 이게 또 항상 자유롭지만은 않아요. 왜냐하면 이걸 타고 조작하고 어딘가 가는데 있어서 수동 휠체어보다 신경을 훨씬 많이 써야 하고요. 항상 주의를 기울여야 하고 또 어딘가는 아예 못 가기도 해요. 수동 휠체어보다 유연성이 떨어지는 거죠. 누가 들어서 도와줄 수도 없니까요. 이런 식으로 장애인의 이동과 의사소통을 도와주는 더 나은 기술이 분명 도입된다고 하지만 그것이 나와 만났을 때는 언제나 상상과는 매우 다른 방식으로 작동되는데, 그런 부분을 ‘사이보그’라는 말로 지칭할 수 있는가 하는 의문을 갖게 되었어요. 그럼에도 불구하고 사이보그는 페미니즘 등에서는 전통적인 개념을 넘어 질적으로 다른 존재가 결합해서 정치적으로 해방되는 의미로 사유되기도 하잖아요. 이런 방식으로 장애인과 사이보그를 생각할 수도 있지만, 책에서 정치적 해방의 상징으로 사이보그를 언급한 것은 아니고요. 사이보그와 장애인 사이보그를 정의하기 보다는 사이보그라는 개념을 둘러싼 감각과 논의 속에서 장애인들이 겪는, 아까 말씀하신 ‘불화’하는 상황, 비현실적인 이야기를 했어요. 사이보그라고는 하지만 한편으로는 굉장히 인간이고 싶은 마음을 갖고 있잖아요. 어떤 존재가 어떤 경우에 기계와 결합했을 때 더 인간적이 되는지도 생각해볼 수 있었어요. 이를테면 스티븐 호킹은 아주 거대하고 다양한 장치가 갖춰진 휠체어에 앉아서 강의를 하지만 누구보다 인간적인 이미지죠. 그렇지만 스티븐 호킹이 아닌 저 같은 사람이 거기에 앉아서 이야기를 한다면 그냥 기계에 완전히

의존한 무력하거나 비인간적으로 보이는 이미지일 테니까요. 사이보그라는 개념이 장애와 만났을 때 어떻게 다뤄지는지를 본 것이고요. 특정한 사이보그의 이미지를 지향한다거나 제시하는 것은 아니었습니다. 저희가 책에서 이런 큰 주제로 여러 가지 이야기를 나눴는데요. 책에서 다뤘던 내용 중에서 오늘 행사와 관련된 이야기를 각자 조금씩 준비했습니다. 김초엽 작가님이 먼저 전해주고 싶은 이야기를 해주시면 감사하겠습니다.

김초엽 책에서 많은 개념을 소개했는데 오늘은 그 중에서 크립 테크노사이언스(crip technoscience)라는 개념을 소개하고 싶어요. 이것은 기존의 장애와 기술의 관계를 비판적으로 검토하고 장애인이 중심에 놓인 새로운 과학기술을 고민을 하는 건데요. 기존의 과학기술이라고 하면 ‘기술이 발전해서 장애를 없애는 게 최선이다, 장애를 종식하는 게 가장 좋은 것이다’ 라고 말씀하는 분들이 상당히 많거든요.

그게 일반적으로 받아들여지기도 하고요. 일반적으로 기술로 인해 장애인이 도움을 받는다고 하면 결핍을 채워주는 것을 많이 생각해요. 걷지 못하는 사람을 걷게 만드는 로봇, 듣지 못하는 사람을 듣게 해주는 보청기와 인공 와우, 말을 못하는 사람에게 목소리를 만들어주는 것 등이 주류의 기술이 장애와 만났을 때 어떤 방식으로 작동하는지를 보여 주는데요. 이런 것은 장애인 권리 운동을 하는 사람들에게는 의료적 모델이라고 해서 비판의 대상이 되고 있어요. 장애를 교정하고 치료의 대상으로 바라보는 의료적 모델에 대항해서, 손상을 가진 개인의 몸과 사회, 사회적 제도, 이 모든 환경이 상호 작용해서 만들어지는 것이 장애라고 말하는 것이 장애의 사회적 모델이에요. 크립 테크노사이언스는 장애의 사회적 모델에 많은 영향을 받은 개념인데요. 지금까지 기술과 전문가들은 장애인을 소비자, 대상으로 간주하고 전문가들은 장애인을 위한 기술을 개발해왔잖아요. 그런데 크립 테크노사이언스는 지식 생산자로서의 장애인을 말합니다. 지식을 생산하고 기술자로서 활약하고 기술의 중심에 있는 장애인에 주목하는 거죠. 그리고 장애인의 접근성은 어떤 기관이나 정부, 거대한 단체에서 개인에게 주는 시혜적인 관점이 아니라 정치적인 투쟁으로 쟁취한다는 개념으로 바라봅니다. 한편으로는 사회에 장애인들이 통합되는 것이 아니라 장애인들이 다름을 그대로 드러낼 수 있는 도구로 기술을 바라보고요. 장애의 정의를 실현할 수 있는 중요한 도구로 기술을 바라보고 있습니다.

크립 테크노사이언스를 설명하려면 우선 ‘크립(crip)’이라는 단어를 설명해야 하는데요. 해외에서는 ‘크립을 장애 문화를 설명할 때 많이 사용해요. 한국에서도 성소수자의 자긍심과 문화를 설명하기 위해 ‘퀴어(queer)’라는 단어를 많이

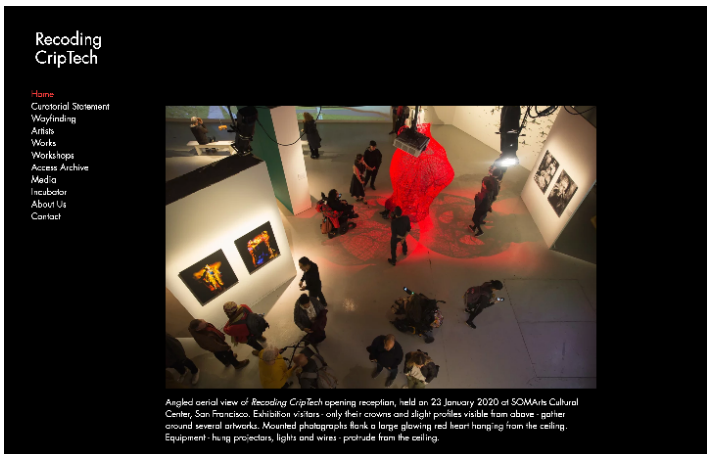
사용하거든요. ‘퀴어’가 예전에는 성소수자를 비하하기 위해 사용되었다면 오히려 의미를 바꿔서 ‘나는 퀴어 맞다’는 식으로 퀴어라는 단어를 가져 왔는데요. 마찬가지로 ‘크립’도 예전에는 장애인을 비하하기 위해 사용된 용어인데 오히려 이제는 장애인이 직접 쓰는 거예요. ‘나는 불구 맞으니까 나의 정체성을 자긍심으로 받아들이겠다’고 선언하는 의미가 있어요. 한국에서는 영어로 ‘크립’ 그대로 쓰기도 하지만 ‘불구’라고 해석해서 쓰는 경우도 있는데요. 불구의 문화, 불구의 정체성, 이런 식으로 해석할 수 있을 것 같습니다. 크립 테크노사이언스는 말 그대로 이 크립 문화가 반영된 기술과학을 이야기하는 것입니다.

책에서는 문화적인 것 외에도 굉장히 많은 분야에서 장애인들이 기술의 중심에 서는 사례를 소개했는데요. 오늘은 기술과 예술이 결합되어 장애 정체성을 드러내는 도구로 사용되는 예를 이야기해보고 싶어요. 왜냐하면 기술과 과학은 사실 거대한 산업이기도 하고 자본과 밀접하게 연관되어 있잖아요. 장애인이라는 존재는 자본주의 사회에서 쓸모없는 몸으로 여겨지기도 하고, 기술과학에서 중요하게 생각하는 능력과도 거리가 멀단 말이에요. 그러다 보니 과학과 기술을 처음부터 장애인 관점에서 뒤집기는 사실 쉽지 않아요. 왜냐하면 우리는 자본도 없고 여기에 끼어들 사회적인 관점에서의 능력이 없기 때문이에요. 그런데 크립 테크노사이언스를 반대로 생각하면 이것을 가장 잘 실현할 수 있는 부분이 예술의 영역이에요. 왜냐하면 당장 거대한 자본을 가지고 있지 않아도 예술가 개인으로서 혹은 예술 공동체의 영역에서 급진적인 상상력을 발휘해 볼 수 있어요. 전시회 안에서 벌어지는 크립 테크노사이언스이지만 이것이 사람들의 인식을 바꿔서 밖에도 영향력을 미칠 수 있을지가 사회에서부터 많이 논의되고 있습니다.

크립 테크노사이언스는 굉장히 최근에 제시된 개념인데요. 코로나19가 막 시작되던 2020년 1월에 <크립테크를 리코딩하다(Recoding CripTech)>¹ 라는 전시가 열렸어요. ‘리코딩’을 한국어로 옮기면 ‘재해석하다’ 정도가 될 것 같아요. 전시는 주로 미디어 아트, 상호 작용하는 조각, 설치미술이 중심이 되었어요. 이 전시의 주제는 장애 정체성 자체이기도 했지만 장애 정체성에만 국한되지 않았어요. 기후변화, 환경 파괴, 일상적인 소품 모두 주제가 될 수 있었는데요. 이 전시에서는 미술에 대한 접근성을 중요하게 생각했어요. 시각미술이 보지 못하는 사람들을 당연하게 배제한다든지, 오디오 전시에서 너무 당연하게 청각장애인을 배제하는 경우가 많잖아요. 이 전시회에 출품된 작품들은 집단적이고 통합적인 접근성을

1 미국 샌프란시스코의 ‘SOMArts Cultural Center’에서 2020년 1월 24일부터 2월 25일까지 열린 전시. www.recodingcripotech.com

고려한 경우가 많아요. 눈으로 볼 수 있는 조각물이지만 건드리면 햅틱 시스템을 이용해서 어떻게 만지는지에 따라 진동이 달라져요. 단순히 진동만 일어나는 게 아니라 작품 자체와 밀접하게 연관되어 있어요. 그리고 모든 조각품에 ‘만지지 마세요’라는 표지판이 없어요. 미술 전시회에 가면 항상 만지지 말라는 표지판이 있지만, 이 전시에서는 의도적으로 없었습니다. 무엇이든 다 만질 수 있고 진동으로 느낄 수 있게 전시했고요. 한 가지 재미있는 작품 중 하나는 <조상의 노래(Ancestral Songs)>라는 제목의 비디오 아트였어요. 이 작품은 보청기가 자주 일으키는 피드백 현상을 이용한 거예요. 보청기를 착용하지 않고 손 위에 올려놓으면 소리가 보청기를 통과해서 빠져나가잖아요. 그러면 이 소리를 보청기 착용자가 아닌 다른 사람이 듣게 되는데, 이게 되게 이상하게 들리거든요. 소리가 왜곡되어서 ‘뻍익~’으로 들릴 때도 있고요. 이 피드백 현상을 이용해서 손 위에 올려놓은 보청기에 여러 가지 소리를 비춰서 어떤 피드백 현상이 일어나는지를 보여줍니다.



1. <크립테크를 리코딩하다(Recoding CripTech)> 홈페이지 © www.recodingcripotech.com

또 다른 작품은 <인프라스트럭처 송(Infrastructure Song)>² 인데요. 평소에 횡단보도를 건널 때 신호등에서 나오는 소리 있잖아요. 미국은 도시마다 마을마다 이 소리가 다르다고 해요. 사실 저도 그렇고 보통은 유심히 듣지 않고 그냥 지나치지만, 소리는 항상 나오고 있고 시각장애인 버튼을 누르면 음성 안내나 음악이 나와요. 이 작품은 도시마다 다른 보행 신호음을 모아서 하나의 오디오 아트로 재해석한 겁니다. 이 신호음에 지나가는 자동차 소리, 사람 목소리가

2 Sara Hendren의 작품. www.recodingcripotech.com/infrastructure-song

겹쳐져서 도시를 청각적으로 느껴볼 수 있게 했어요. 평소에는 도시를 청각적으로 사고하지 않잖아요. 어떤 사람들에게는 도시라는 것이 계속해서 소리를 내고 있는 거대한 청각적인 대상인 거예요. 사실 도시는 항상 소리로 가득 차 있죠. 평소에는 인지하지 못했던 감각을 새롭게 인지하게 만드는 작품이었습니다. 이렇게 크립 테크노사이언스는 예술의 영역에서 가장 급진적으로 해석되고 있고요. 사실 예술의 영역에만 머문다면 약간의 무력감을 줄 수도 있지만 예술의 영역에서 많은 사람들에게 영향을 미치고 실제로 실행의 영역으로 옮겨가는 것은 큰 의미가 있는 것 같습니다. 전시 작품들은 유튜브에 올라가 있고 홈페이지에도 소개되어 있으니 관심 있는 분들은 한번 찾아보시면 좋을 것 같아요. 다음으로 김원영 작가님이 소개하고 싶은 이야기를 들어보겠습니다.

김원영 저도 어떻게 보면 김초엽 작가님이 말씀해주신 내용과 연결되는 이야기인데요. 디자인으로서 인공 보철의 역사입니다. 보철은 의족, 휠체어, 이런 것을 말하죠. 물론 최근에는 더 넓은 개념으로 인간과 연결된 모든 외부의 장치를 의미하는 말로 사용되기도 하지만요. 대표적인 보철로는 역사가 긴 의족과 의수가 있습니다. 휠체어도 나름대로 역사가 200년 가까이 된 보철이고요. 보청기, 안경도 우리가 알고 있는 대표적인 보철의 예죠. 보철의 디자인은 근대에 들어서 19세기 영국을 중심으로 굉장히 중요하게 부각되었는데요. 그 과정에서 우리가 장애를 재현하는 데 있어서 참고할 만한 이야기가 있어서 말씀드리고 싶어요.

보통은 장애를 기능 결여의 문제라고 생각해요. 어떤 특정한 능력이 부재한 상태죠. 빛으로 사물을 파악하는 능력이 결여된 상태면 시각장애, 사지의 근력이나 뼈를 이용해서 체중을 지탱하고 몸을 이동시키는 능력이 결여되어 있으면 지체장애라고 표현하잖아요. 인공 보철의 시작은 당연히 이 결여된 능력을 보완하는 것이었습니다. 어찌 보면 모든 기술의 출발이기도 하죠. 인간에게 부족한 능력을 보완해주고 장애가 없다 하더라도 평균적인 생물학적 신체 능력을 가지고 있는 인간이 할 수 없는 능력을 더해주는 것이 기술입니다. 기술은 어떤 능력을 보완하고 과제를 수행하는 도구로써 등장했고 이것이 우리가 갖고 있는 가장 일반적인 관념입니다. 인공 보철도 마찬가지죠. 처음에는 나무 의족, 발가락 의족도 있었어요. 기원전 고대 이집트에서 발가락 의족이 발굴되기도 했고, 다양한 보철이 역사적으로 아주 오랫동안 있었습니다. <모비딕>이라는 소설에서 선장이 향유고래의 뼈로 다리를 만들잖아요. 보철은 그런 기능을 보완하고 나아가서 그 사람의 몸의 일부이다 보니 상징도 갖기 시작해요. 여기에 매우 적극적인 미적 기능을 부여하는 사람이 19세기 제임스 길링햄(James Gillingham)이라는 영국의 구두제작자입니다. 가죽으로 구두를 예쁘게 잘 만드는 장인이었는데 어느 날 지인의

부탁을 받아서 인공 보철을 만들어줍니다. 이 사람은 구두 제작의 장인이다 보니 보철 자체를 구두 가죽으로 아주 매끈하고 세련되고 고급스럽게 만들었어요. 이 보철이 인기를 끌면서 20세기 초까지 제임스 길링햄의 보철 사업은 크게 성공했습니다. 기능적으로도 이전보다 우수했기 때문에 많은 장애인 이 보철을 찾은 이유도 있겠지만요. 당시 홍보물을 보면 제임스 길링햄의 카탈로그에 등장하는 장애인, 주로 여성이 이렇게 묘사되는데요. 치마를 걷어 올리고 보철을 낀 다리를 드러내거나, 여유롭게 차를 마시거나 에로틱한 포즈로 서 있어요. 그렇게 함으로써 이 보철이 장애인의 몸의 기능을 도와주는 기계, 도구가 아니라 하나의 성적인 것이 될 수도 있고요. 디자인적으로 아름답고 매력적이고 매끈한 것을 추구한 보철을 선보이면서 더 인기를 끌게 된 것이죠.

이런 움직임은 그 이후에도 계속 있습니다. 1990년대까지 오면 에이미 멀린스(Amy Mullins)라는 절단장애가 있는 모델이 있어요. 육상선수이기도 한 에이미 멀린스가 탄소섬유로 만들어진 곡선형의 치타 의족을 끼고 패션 잡지 <데이즈드 앤 컨퓨즈드(Dazed & Confused)>의 표지에 등장합니다. 당시에 엄청난 화제가 되면서 ‘장애가 있는 몸은 왜 패션을 하지 못하는가’라는 메시지를 던진 거죠. 사실 지금 이 시점에도 이런 생각을 많이 해요. 창작자들이나 보조 기기를 만드는 테크 회사들도 비슷한데요. 저도 개인적으로 마찬가지고요. 장애가 기능의 결여만의 문제는 분명 아니죠. 왜냐하면 기능으로 따지면 지하철역에서 저는 70대 남성보다도 빨리 엘리베이터를 탈 수 있지만 70대 분들은 저한테 양보하시거든요. 그러니까 기능의 문제는 아니고요. 이걸 ‘정상성’이라고 하는 디자인의 문제이기도 합니다. ‘정상적’이라고 이야기하는 모습으로부터 얼마나 떨어져 있는지가 장애를 만들어 내요. 기능과 무관한 장애 유형도 존재해요. 예를 들면 [장애인복지법]에도 ‘안면장애’라는 분류가 있습니다. 이런 장애를 가진 분들 중에 물론 기능에 어려움이 있는 분들도 있지만 그게 없다 하더라도 사회적인 편견과 배제를 경험하기 때문에 장애인으로 등록이 됩니다. 장애가 기능의 결여만의 문제는 아니니까 보철들도 이런 생각을 해요. ‘장애인들이 많은 편견에 둘러싸여 있으니 우리가 아주 멋지고 세련된 휠체어 디자인을 개발해서 그걸 멋있게 묘사하면 장애인들에 대한 편견이 사라지지 않을까’ 하는 도전을 하는 거죠. 다양한 아티스트들이 이런 시도를 하기도 하고요. 의미가 있고 흥미로운 작업이기도 하지만 그것이 또 다른 논쟁을 불러오게 되는데요. 에이미 멀린스가 표지에 등장했을 때 이런 비판들이 나왔어요. 멀린스의 모습이 분명 당당하고 멋진 건 맞는데, 장애가 있는 몸으로 새로운 아름다움을 보여줬다기보다는 그냥 기존에 많은 사람들이 추구하고 싶어 하는 어떤 몸이라는 거죠. 실제로 멀린스는 절단장애가 있긴 하지만 모델이기 때문에 상반신이나 다른

부분은 굉장히 운동으로 다져진, 우리 시대에 전형적으로 아름답다고 생각하는 몸이거든요. 그러니까 절단장애를 가진 사람의 독특한 새로운 미적인 가능성을 보인 것이라기보다는, 원래 아름다운 사람이 세련된 기술과 결합해서 그런 것일 뿐이라는 비판이 제기된 것이죠. 그런데 현대 기술은 마찬가지로 논쟁에 휩싸입니다. 기술 자체가 도구로 출발했고, 인공 보철도 인간의 기능을 보완해 주는 도구로 출발했지만 20세기에 오면 기술 자체가 심미적이 되잖아요. 20세기 초에는 기계 디자인과 도시적인 디자인을 찬양하는 예술가들이 등장해요. 사이버펍크 장르도 있고, 사이보그적인 몸, 기계적인 디자인을 좋아하는 사람들이 있을 뿐만 아니라 특히 애플의 아이폰은 편리하기도 하지만 기능 때문에만 선호하는 건 아니죠. 기술 자체가 갖고 있는 것에 부여된 이미지가 있고, 심미적으로 뛰어난 하나의 예술 작품처럼 기술을 대하죠. 이것이 극단화된 현상을 과학자들은 테크노페티시즘(techno-fetishism)이라고 이야기하기도 합니다. 반면에 장애가 있는 몸 자체를 기능만의 문제가 아닌 심미적인 문제라고 생각하면서 반발하는 사람들이 여러 시도를 하다 보니 이제는 장애 자체를 굉장히 심미적인 것으로 바라보는 사람들도 등장합니다. 이를테면 트랜스에이블리즘(transableism)이라는 태도인데요. 이견 장애인인 되고 싶어 하는 사람들이예요. 멋진 첨단 의족을 착용하고 싶어서 다리를 자르고 싶어 하는 거죠. 여기에서 우리는 어떤 딜레마에 봉착하게 되는데요. 장애가 기능의 문제만은 아니니 장애를 가진 몸을 기능의 결여가 아니라 그 자체로 아름답다거나 혹은 다른 방식으로 볼 수 있다는 것을 추구하게 되는데요. 무언가를 ‘할 수 없음’, ‘하지 못함’이라는 관념을 장애로부터 분리시키는 시도를 하는 거죠. 막상 누군가가 장애의 기능적인 것을 완전히 초월해서 장애를 완전히 미적인 것으로만 보는 순간 우리는 조금 기묘한 불쾌감을 맞이하게 됩니다. 예를 들어 “나는 걷지 못하지만 내가 걷지 못하는 능력의 부재 자체가 문제가 아니라 사회 시스템의 문제이고, 내가 차별받는 것은 걷지 못한 자체가 아니라 이 사회가 내 몸에 부여한 평가 때문에 그런 것 같아”라고 제가 주장을 하지만 누가 저한테 와서 “그러면 저도 다리를 자르고 당신처럼 전동 휠체어를 타고 싶어요. 그 모습이 너무 좋거든요”라고 이야기하면 “아, 그건 좀... 뭐 그렇게까지”라는 생각이 드는 거죠. 기술도 마찬가지예요. 기술이 도구 이상의 것임은 틀림없지만 그렇다고 도구적인 측면을 완전히 배제하는 순간 기술은 묘한 페티시즘의 세계로 넘어갑니다.

최근에 등장한 첨단 기술과 장애인의 몸이 만난 이미지는 기술과 장애가 갖고 있는 극단적인 효과를 적절하게 중화해주는 측면이 있다고 생각해요. 에이미 멀린스의 장애가 있는 몸에 아주 멋진 첨단 기술이 부착되는 순간, 그 기술을 과도하게 심미적으로 보는 사람들에게는 완화제가 됩니다. 왜냐하면 장애인을 위한

기술이니까요. 장애인을 위해 착용한 것이니 그것에 열광하는 게 이상하지 않은 것이죠. ‘이건 세상에 꼭 필요한 일이고 인간적인 일이야’라고 생각하게 만들 수 있어요. 반면에 장애를 바라보는 입장에서는 장애를 가진 몸을 너무 상품화 하고 소비하는 것처럼 보이는데요. 의족을 착용한 모습을 보여 주면 ‘이건 정말 걷지 못하는 사람에게 꼭 필요한 기술이니까’라고 하면서 장애인을 지나치게 상품화하는 태도에 약간의 면죄부를 주고 그런 감정을 누그러뜨려주는 것이죠. 기술과 장애가 만나고, 인공 보철과 장애를 가진 몸이 만나고, 기술과 장애를 재현하는 다양한 작업이 많이 시도되고 있고 앞으로도 시도될 텐데요. 이런 과정에서 우리가 각각의 극단적인, 아까 페티시즘이라고 이야기했던 것들로 빠지지 않고, 그렇다고 단순히 장애가 테크노페티시즘을 조금 덜 불쾌하게 만들어 주는 소재로 동원되지 않는 방식으로 장애를 재현하는 것은 무엇일까, 그 둘은 어떻게 만날 수 있을까 하는 고민을 저도 갖고 있고 아마 많은 창작자 분들도 작업하면서 하실 거라는 생각이 듭니다. 저희 둘이 준비한 순서는 여기에서 마치겠습니다.

이승주 감사합니다. 두 분이 책 한 권의 내용을 거의 압축해서 말씀을 해주셨습니다. 이어서 발제를 맡아주실 분은 카이스트 과학기술정책대학원 박사과정의 강미량 연구원님입니다. 강미량 연구원님은 두 분이 <사이보그가 되다>라는 책을 쓰는 데 있어서 기술과 과학 관련해서 많은 도움을 주신 분입니다. ‘장애인은 아이언 맨을 꿈꾸는가 장애인의 고유함과 기술개발’이라는 제목으로 발표를 이어 주시겠습니다.

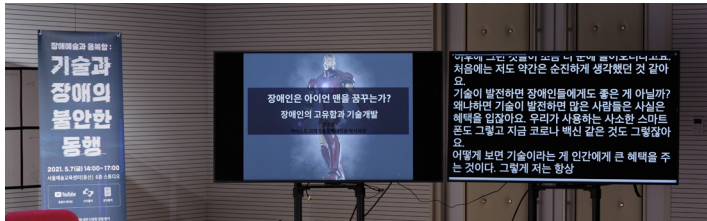


(왼쪽부터) 김원영, 김초엽 작가

장애인은 아이언 맨을 꿈꾸는가: 장애인의 고유함과 기술개발

강미량 | 카이스트 과학기술정책대학원 박사과정

강미량 안녕하세요. 저는 과학자나 공학자는 아니고, 장애와 기술의 관계를 사회학적이거나 과학기술학적 관점에서 연구하는 박사과정 학생입니다. 김초엽 작가님과 김원영 작가님께서 책을 쓰면서 장애와 기술 관련해서 과학기술학적 문헌을 참고할 때 같이 많은 이야기를 했어요. 저는 흰색 셔츠와 체크무늬 재킷을 입고 혼자 앉아 있습니다.



저는 오늘 아주 하이테크인 로봇 기술에 장애인의 몸의 고유함이 어떻게 반영되고, 장애인과 사이보그에 많이 붙는 마블의 ‘아이언 맨’이라는 비유가 이런 고유성을 어떻게 반영하지 못하는지, 이런 종류의 고민이 우리에게 기술과 장애인에 대해 어떤 함의를 던져줄 수 있을지에 대해 말해보려고 합니다. 그 예시로 아주 논쟁적인 기술을 들고 왔는데요. 두 분의 책에도 소개된 웨어러블 로봇 ‘엑소스켈레톤(exoskeleton)’입니다. 2013년 <네이처>지의 에세이 란에 엑소스켈레톤 관련 기사가 실렸는데요. 한 우람한 남성이 엑소스켈레톤을 입고 홀로 서서 카메라를 바라보고 있습니다.

여기에 엑소스켈레톤과 관련된 기술작품을 한마디로 축약한 문구가 있었는데요.

‘엑소스켈레톤은 결국 하반신마비 장애인이 쉽게 일어서고 별다른 노력 없이 균형을 잡고 다른 이들과 같은 속도로 걷게 해줄 것이다’

앞서 김원영, 김초엽 작가님께서 크립 테크놀로지에 대해 설명해주셨는데 이 문구는 장애를 치료하고 해결할 것이라는 약속을 담고 있다는 점에서 대척점에 있는 묘사라고 할 수 있습니다. 휠체어를 사용하는 장애인을 세우려고 하고 걷기에 대한 정상성을 강조한다는 점에서 두 분뿐만 아니라 많은 장애학자들이 비판하고 있는 기술이기도

합니다. 이런 묘사는 한국도 크게 다르지 않은데요. 작년 장애인 로봇공학 올림픽이라고 불리는 사이배슬론(Cyathlon) 대회가 열렸을 때, 우리나라도 엑소스켈레톤 종목과 자전기 종목에 참여했습니다. 당시 엑소스켈레톤 종목을 묘사한 기사의 헤드라인은 ‘아이언 맨처럼 입는 로봇으로 세계를 재패하다’, ‘아이언 맨 올림픽’, ‘아이언 맨 한국에서 가장 먼저 완성될 것’ 등이었습니다. 신기한 것은 사이배슬론이 어떤 대회인지 묘사하기보다는 장애인이 엑소스켈레톤을 착용해서 아이언 맨이 되었다는 헤드라인이 대부분이라는 것입니다. 헤드라인만 보면 사이배슬론이 어떤 대회인지 전혀 알 수 없죠. 장애인을 아이언 맨에 연결 짓는 묘사에는 공통된 과정이 있는데요. 먼저 영화에서 보는 아이언 맨은 슈트를 입자마자 악당을 물리치고 세계를 재패하는데요. 기술이 말끔하게 작동할 것이라는 가정이 여기에도 적용됩니다. 다른 말로 하면 장애인 아이언 맨은 로봇 슈트를 입자마자 바로 걸을 수 있을 것이라는 거죠. 두 번째로 아이언 맨이 평범한 사람의 능력을 상회하는 사람이라는 점에서, 아이언 맨이 된 장애인은 최소 정상 걸음과 동등하거나 비장애인의 능력을 뛰어넘을 것이라는 가정이 있습니다. 마지막으로 엑소스켈레톤 슈트를 입는 장애인은 그 어떤 보조자와 돌봄도 필요 없이 자율성과 독립성이 보장된 삶을 살 것이라는 가정인데요. 이 세 가지 가정은 어떤 환경에서 움직이지 못하게 되는지를 묻거나 사회 인프라와 접근성 측면에서 장애를 바라보는 것이 아니라, 기술로서 해결될 수 있는 개인의 문제로 장애를 환원시킨다는 문제가 있습니다. 이런 점에서 장애학자들이 엑소스켈레톤 기술을 비판하고 있고요. 여기 있는 분들도 공감하실 거라 생각하고, 저 또한 상당히 유용하고 중요한 비판이라 생각합니다. 제가 던지고 싶은 질문은 이 비판 속에서 ‘장애인은 어디에 있는가’라는 점입니다. 앞서 보여드린 사이배슬론 엑소스켈레톤 대회를 제가 처음부터 따라다니면서 연구를 했는데요. 처음에는 이런 비판점을 품고 현장으로 들어갔습니다. 과학기술학적 관점에서 연구하다 보니 한 가지 질문에 답을 할 수 없는 거예요. ‘여기에 참여하는 장애인들은 왜 이 개발에 참여하는가’, ‘무엇을 위해 대회에 나가고자 하는가’라는 질문에 이 프레임으로는 답을 할 수 없었어요. 이 질문 자체가 장애인의 고유성에 대해 묻지 않는다는 점을 알게 되어서, 긴 개발 훈련 과정 속에서 이들의 역할이 무엇인지에 대한 연구를 꼼꼼히 했습니다.

지금부터 보여드리는 사진은 제가 연구하면서 직접 찍은 건데요. 개발 과정에서 로봇을 테스트하는 사진은 <네이처>지 사진과는 느낌이 많이 다릅니다. 대표적인 차이는 등장하는 사람이 많다는 점입니다. 앞에 있는 장애인 선수는 대회용 엑소스켈레톤을 입고 걷는데 혹시 모를 낙상을 방지하기 위해 크레인을 달고 있습니다. 옆에서 두 사람이 크레인을 밀고 있고 뒤에서는 물리치료가 걸음을 보조하고 있습니다. 무릎을 꿇고 걸음을 바라보는 사람은 개발하는 로봇공학자인데요. 한 걸음을 걸을 때마다 장애인 선수가 로봇에 대한 평가를 하고, 움직임과 평가를 같이 보면서 공학적 용어로 해석해서 맨 뒤에 노트북을 든 소프트웨어 공학자에게 전달하면 이 공학자가 평가를 반영해서 변수를 다르게 설정합니다. 이 과정을 6개월 이상 거칩니다.



© 강미량

두 번째는 기본 테스트를 마친 로봇을 입은 선수가 걸음 훈련을 하는 장면인데요. 선수와 물리치료사가 각각 크러치를 잡고 마주보고 있습니다. 양손에 있는 크러치를 써서 무게중심을 이동할 때 상체를 같이 쓰기 때문에 걸음의 핵심은 하반신과 상반신의 균형을 맞추는 것입니다. 이는 로봇이 해주지 않기 때문에 노련함이 중요한 요소가 되는데요. 이 선수와 마주보고 선 물리치료사는 크러치를 끼면서 계속 피드백을 해주고 어떻게 보이는지 알려주고 있습니다. 두 장면에서 공통적으로 알 수 있는 점은 엑소스켈레톤 로봇이 장애인을 바로 일으켜 세워 걷게 해주지 않는다는 점입니다. 로봇이 만들어져도 몸에 맞추는 과정을 몇 개월 이상 거쳐야 하고, 로봇을 몸에 맞추는 뒤에도 상체 무게중심을 이동시켜서 걷는 것은 선수의 역할입니다. 이 과정에서 장애인 선수의 몸의 고유함이 반영되는데요. ‘하반신 마비 장애인’이라는 장애명은 같아도 각각 장애인의 마비 정도, 장애를 입은 기간, 상반신 모양과 무게 등이 모두 다르기 때문에 걷는 방법에는 조금씩 차이가 생깁니다. 다른 말로 하면 장애인들이 움직이고 서는 고유한 방식이 걸음에 영향을 주는데요. 이런 종류의 고유함은 비장애인 엔지니어가 알 수 있는 영역이 아니고 장애인들의 피드백이 상당히 중요하다는 점에서 저는 이것을 유저 테스트라기보다는 공동 개발 과정에 더 가깝다고 봅니다. 이들 없이는 장애인 로봇 결합자가 어떻게 움직이는지에 대한 데이터를 얻을 수 없고 이들의 첫 궤적이 다음 개발에 상당히 중요한 영향을 미치기 때문이죠.

다음은 장애인 선수가 재봉틀을 돌려 로봇과 몸을 연결하는 상체용 스트랩을 직접 제작하고 있는 모습입니다. 비장애인 개발자가 모르는 몸의 경험이 있기 때문에 로봇에 가장 잘 맞는 위치와 모양을 잘 아는 이 분이 하드웨어에 부착할 수 있는 기구를 직접 만들고 있는 거죠. 이 개발 현장에서 장애인은 공학 학위가 없는 비전문가 사용자가 아닌

자신의 몸의 전문가로서 하이테크 개발에 같이 참여하고 있는 것입니다.

제가 말씀드리고 싶은 부분은 장애인과 기술이 만나는 구체적인 맥락을 살펴보는 것의 중요성인데요. 장애인과 아이언 맨을 연결 짓는 묘사에서는 어떤 장애인이 어떤 물리적인 환경에서 어떤 로봇을 입는지에 대한 맥락을 전혀 제공하지 않습니다. 그저 장애인이 로봇을 입고 걸었다는 것만 강조하는데 반대로 상당히 특수한 맥락에서 로봇을 입고 걷는다는 것을 알 수 있습니다. 안전을 위한 크레인과 몸을 돌보는 물리치료가 있고, 대회에서 미리 제공한 미션을 수행하고 로봇이 몸에 어떻게 닿는지를 바로 반영하는 공학자가 옆에 있는 곳에서 장애인 선수들이 로봇을 입고 걷습니다. 훈련 전에는 물리치료사들이 먼저 장애인 선수의 몸을 풀고 훈련 이후에도 몸을 점검하는 과정을 거칩니다. 공학자들은 훈련을 시작하기 전에 로봇 나사를 하나씩 다 조입니다. 걷는 도중 나사가 풀려서 넘어지면 안 되니까요. 즉 장애인은 아이언 맨처럼 로봇을 입고 바로 걷는 것이 아니라 훈련과 유지 보수, 돌봄이 끊임없이 이어지는 과정 속에서, 아주 잘 마련된 공간에서 걷습니다. 즉 인간과 로봇의 상호 작용은 장애인이 로봇을 입고 ‘째’하고 나타나서 매끄럽게 바로 이뤄지는 게 아니라 장애인 개인의 고유성을 가장 잘 반영했을 때만 일어날 수 있다는 것이죠. 이 고유성을 반영하는 과정에서 자기 몸의 전문가로서 장애인이 공동 개발자로 등장합니다. 아이언 맨 비유는 이런 점을 잘 반영하지 못하기 때문에 다른 비유가 필요하다고 생각하고요. 이런 창의적인 작업을 김초엽, 김원영 작가님께서 해주시면 좋겠다고 생각하고 있습니다.

또 한 가지 말씀드리고 싶은 점은 이런 구체적인 맥락을 볼 때에만 하이테크 기술에 대한 구체적인 개입과 비판이 가능하다는 것입니다. 로봇이 정상성을 강화시킨다는 비판은 유효하고 중요한데요. 그 한마디 이상을 말하기가 상당히 어렵습니다. 그러나 ‘왜 장애인이 이것에 참여하고 이들의 역할이 무엇인가’라는 질문에 답하기 위해 직접 들어갔을 때의 장점은 어떤 사회적, 물리적 환경에서 이들이 움직이고 있는지를 볼 수 있다는 것입니다. 로봇의 정상성에 대한 비판은 유효하지만 한편으로는 로봇이 장애인을 일으킨다는 가정을 받아들이기도 합니다. 그래서 로봇에 무제한적인 힘을 실어주고 장애인을 수동적인 존재로 상정하기도 하는데요. 이런 현장을 직접 보면 반대로 장애인이 상당히 중요한 역할을 하고 있다는 것을 알 수 있죠. 홍보할 때는 엑소스켈레톤이 휠체어를 대체할 것이라고 이야기하지만, 이들은 미션이 끝나면 엑소스켈레톤에서 내려와서 휠체어로 돌아갑니다. 왜냐하면 휠체어가 훨씬 움직이기 편하다는 것을 가장 잘 알고 있는 사람들이기 때문이죠. 그래서 논쟁적인 하이테크 기술이라도 잘 쓸 수 있는 환경이 따로 있다면 어떤 환경에서 허용하고 어떤 환경에서 허용하지 않을 것인가, 어떤 사회적·물리적·문화적 조건을 마련할 것인가를 함께 물어야 합니다. 이것이 기술과 장애의 관계를 묻는 많은 분들께서 같이 묻는 질문이 되면 좋겠습니다.

이승주 정말 쉽게 듣지 못하는 이야기, 중요한 이야기를 많이 해주셨습니다.

1부 마지막 순서로는 장애인 언론 <비마이너>의 객원기자이자 칼럼니스트인 안희제 선생님이 ‘선 넘는 접근성’을 주제로 조금 더 일상에서 친숙하게 생각해볼 수 있는 문제를 나눠주시겠습니다.

선 넘는 접근성: 더 과감하고 주관적인 번역을 위하여

안희제 | 장애인 언론 <비마이너> 칼럼니스트, <난치의 상상력> 저자

안희제 안녕하세요. 저는 청바지를 입고 청바지보다 조금 더 색깔이 짙은 겹옷을 입고 있고요. 가운데에 무지개 색깔로 ‘Leave No One Behind(누구도 배제되지 않는 세상)’이라고 적혀 있는 검정 티셔츠를 입고 있고, 머리는 살짝 길어서 다듬어야 하는 투블록입니다.

제가 오늘 준비한 이야기는 감각 번역에 관한 이야기인데요. 다소 뜬금없는 이야기처럼 들릴 수 있는 ‘번역’이라는 키워드는 제가 배리어 프리를 고민할 때마다 떠올리는 단어입니다. 제가 대학에서 장애 인권 활동을 시작했을 때 했던 활동의 대부분은 접근성과 관련 있습니다. 학교 강의실, 주변 상권에 대한 접근성, 비대면 수업이나 속기사 등이 제가 학교에서 주로 보고 접한 것들인데요. 그러다 보면 자연스럽게 기술에 관심이 갈 수밖에 없습니다. 저희 학교 근처에는 고정식 경사로를 새로 설치하기에 마땅한 곳이 없어서, 어떻게 하면 조금 더 가볍고 튼튼하고 휴대용으로도 적절하고 값싼 이동식 경사로를 만들 수 있을지를 고민했습니다. 아니면 유튜브 자동 자막을 어떻게 하면 조금 더 낮게 만들 수 있을지, TTS(Text To Speech) 기능을 어떻게 하면 조금 더 좋게 만들 수 있을지를 고민합니다.

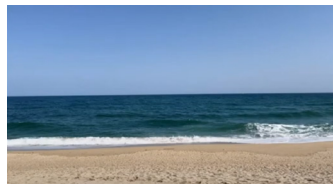
여기에서 항상 한번 더 근본적인 질문을 던지게 되는 건 앞선 발제와도 맞닿아 있는 ‘과연 기술의 발전이 곧 접근성의 향상으로 이어지는가’라는 지점이었습니다. 물론 기술 발전은 접근성 개선에 큰 역할을 합니다. 앞선 사례나 제가 이야기할 TTS 기능, 소셜 미디어 플랫폼도 다 기술 발전을 전제로 하고 있기 때문인데요. 제가 이야기하고 싶은 것은 사실 우리가 평상시에 마주하는 수많은 접근 불가능한 상황이 기술적으로 발전이 덜 돼서 그런 것이 아니라는 겁니다. 엑소스켈레톤처럼 굉장히 다양한 첨단 기술이 있는데 우리는 여전히 경사로가 없어서 차별받는 거니까요. 그래서 아직 없는 기술이 우리의 문제를 모두 해결해줄 것이라고 기다리는 것이 아니라 지금 우리가 써먹을 수 있는 것을 사방에서 닦치는 대로 긁어모으는 것이 제가 접근성을 고민하는 방식이었습니다.

그 중에서 특히 많이 한 영역은 소셜 미디어에 올라오는 이미지에 대체 텍스트를 넣는 것입니다. 대체 텍스트는 시각장애인이 볼 수 없는 사진, 그림과 같은 시각 자료의 내용을 글자로 적어 주는 것을 의미합니다. 글자로만 적어 주면 다시 읽을 수 없으니 이것을 다시 소리나 촉각으로 옮기는 기능이 필요한데, 여기서 소리로 옮기는 기능이 바로 TTS입니다. 이 둘은 항상 붙어 다닙니다. 본격적으로 소셜 미디어 플랫폼 이야기를 하면 저는 페이스북과 인스타그램 둘 다 많이 하는 편인데요. 여기에 사진을 올리지 않는 사람은 거의 없죠. 특히 인스타그램은 사진을 안 올리면 글도 올릴 수가 없잖아요. 대체 텍스트를 입력하지 않은 경우에는 TTS 기능을 켜고 사진을 누르면 그냥 ‘사진’이라고만 읽어주거나 ‘틱틱’하는 소리만 나기도 합니다. 가끔 ‘abcdefg12345.jpg’라고 파일명을 읽어주기도 합니다. 그러면 사실 사진에 대해 알 수 있는 것은 아무것도 없습니다. 분명 엄청난 기술 발전의 결과물인데 여전히 접근성은 캔 음료에 점자로 ‘음료’ 혹은 ‘탄산음료’라고만 적혀 있는 정도라는 거죠. 여전히 콜라와 사이다를 제대로 구별할 수 없는 상황에서 디지털 접근성을 마주하고 있다는 뜻입니다.

그래서 저는 페이스북에 사진이나 카드 뉴스가 보일 때 대체 텍스트가 있는지 확인해보고 없으면 대체 텍스트를 달아 달라는 댓글을 달거나 메시지를 보냈습니다. 답장이 없으면 보내고 또 보내고, 댓글이 안 달리면 다시 달았습니다. 제가 기술 전문가가 아니기 때문에 죽어라 귀찮게 한 것밖에 없습니다. 그러다 보니 결국 피드백이 오더라고요. 주변에서 많은 분들이 도와주기도 하고요. 외국에서 똑같은 댓글을 달고 다니는 분을 발견한 적도 있어요. 이렇게 귀찮게 하는 사람들이 온 세상에 있기 때문에 조금씩 소셜 미디어 플랫폼에 대체 텍스트를 입력하는 난이 생기는 거라고 생각합니다. 여기에서 큰 문제 중 하나는 제대로 된 대체 텍스트 작성 지침이 없다는 겁니다. 교과서나 보고서 같은 데 들어가는 지도, 그래프, 표 같은 것에는 작성 지침이 있어요. 안에 있는 사실 관계나 정보가 중요하니까요. 그런데 맛집에서 찍어서 인스타그램에 자랑하려고 올리는 사진의 대체 텍스트를 어떻게 입력해야 하는지에 대한 지침은 없거든요. 여기에서 제 고민은 소셜 미디어에서 일상을 나누는 사진 하나하나를 접근 가능하게 만드는 것이 생각보다 쉽지 않은 작업이라는 것입니다. 우리가 사진을 올리는 건 단지 ‘여기에 국밥 한 그릇이 있다’가 아니라 현장감과 분위기, 조금 맛있어 보이는 음식의 윤기 같은 것을 표현하고 싶어서인데 이런 것을 어떻게 전달해야 할지가 항상 고민이었습니다.

1 강릉바다 ©안희제

이 사진은제가올해초찍은강릉바다입니다. 이 사진의 대체 텍스트를 어떻게 작성할 수 있을까요. 일단 제가 PPT를 만들면서 사진을 올렸더니 자동으로 작성된 대체 텍스트는 ‘해변, 실외, 하늘, 물이(가) 표시된 사진’



입니다. 틀린 말은 아닌데 제가 보여주고 싶은 건 이게 아니거든요. 짧게 만들어본 것은 ‘모래사장과 바다, 푸른 하늘이 보인다.’입니다. 조금 덜 딱딱하기는 한데 여전히 충분하지 않다는 생각이 들었어요. 제가 평상시에 작성하는 건 ‘대낮의 바닷가, 울퉁불퉁하고 누런 모래와 짙은 푸른빛의 바다 사이에는 파도가 모래를 매끈하게 씻어 낸 흔적이 있다. 잔잔해 보이는 바다에도 하얀 포말이 일고 있다.’입니다. 여기에서도 생기는 고민은 ‘상세한 것이 과도한 건지 이전 것이 부족한 건지’입니다. 이 사이의 적절한 선을 계속 고민하게 되거든요. 실제로 배리어 프리 영화를 제작할 때 화면 해설 지침을 보면 주관적인 해석을 최대한 배제하라는 이야기가 있습니다. 저는 대체 텍스트도 마찬가지라고 생각해요. 어쨌든 해석의 여지는 청자에게 있어야 하니까요.

원칙에 공감하면서도 확실하게 짚고 넘어가고 싶은 것이 있습니다. 애초에 카메라와 사물이 만날 때는 주관적인 의도가 담겨 있습니다. 동영상이나 사진도 마찬가지죠. 단적으로 ‘얼짱 각도’가 괜히 있겠습니까. 음식을 찍은 것도 어떤 건 맛없어 보이고 어떤 건 맛있어 보이는데 똑같이 ‘파스타 한 접시가 있다’고 할 수는 없잖아요. 유쾌한 사례는 아니지만 과거에 히틀러 같은 독재자를 우상화하는 영화를 보면 카메라 앵글을 아래에서 위로 찍었어요. 만약 이것을 단지 ‘히틀러가 단상 위에서 있다’라고만 쓴다면 두 가지 문제가 발생합니다. 하나는 우리가 똑같이 선통되고 현혹될 가능성이 사라진다는 거예요. 물론 선통되어야 한다는 이야기는 아닙니다. 가능성이 사라진다는 것은 선통하고 현혹하려고 만든 영상이라고 비판할 가능성도 함께 사라진다는 거죠. 화면 해설에서 앵글까지 언급해야만 우리가 똑같이 콘텐츠를 평가할 수 있는 기회가 생긴다는 것입니다.

다시 조금 일상적인 상황으로 돌아가 제가 인스타그램에 자랑한 꽃사진을 보여드리겠습니다.

시월에 피는 벚꽃이라 ‘시월벚’이라고 불리는 꽃인데요. ‘실내, 식물이(가) 표시된 사진’은 자동으로 입력된 대체 텍스트인데, 제가 입력한 것은 ‘창문 앞에 아주 가느다란 가지에 다소 뽀족하고 긴 갈색 잎이 달려 있고, 두 잎 사이에 노란 꽃술을 가진 작은 흰색 꽃이 피었다. 화면 왼쪽에 꽃과 갈색 잎들이 보이고 뒤에는 창문 밖으로 벚들로 된 빌라가 보인다.’입니다.



2 시월벚 ©안희제

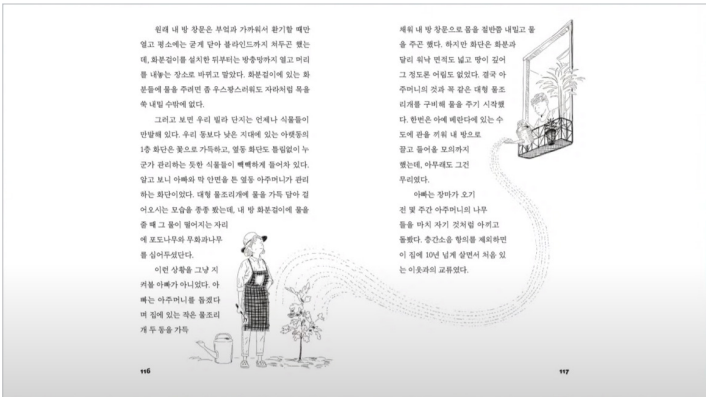
상세하게 적으려고 노력하기는 했지만 여전히 제가 전달하고자 하는 분위기가 전달됐는지 문제였습니다. 인스타그램에서는 사진에 필터를 설정해 적용할 수 있지만 여기에 그런 내용은 전혀 들어가 있지 않거든요.

비슷한 고민은 책을 만들면서도 생겼는데요. 최근에 낸 에세이 <식물의 시간>에는 일러스트가 8개 들어가 있습니다. 이 일러스트들은 사실 제가 이미 문장에서 대체 텍스트처럼 묘사해놓은 것을 그린 거예요. 이것을 제가 다시 대체 텍스트로 작성한다면 앞에 나온 문장이 잠시 후에 그림 설명으로 반복되게 되는 거죠. 그러면 과연 이것이 내용을 풍성하게 전달하고 몰입도를 높이기 위한 일러스트의 목적을 달성했다고 할 수 있는가, 이 대체 텍스트는 과연 적절한가 하는 고민을 하게 되더라고요.

다음은 동영상상인데요. 바다에서 바람 소리가 크게 나고 물이 부딪히는 파도 소리가 나고 있습니다. 일종의 효과음을 생각할 수 있을 텐데요. 여기에 아까 제가 썼던 대체 텍스트를 내레이션으로 삽입하면 조금 더 낮게 만들 수 있을 거라는 생각이 들었습니다. 다음 사진을 그냥 ‘새끼 고양이 세 마리’라고 설명을 하는 것과 고양이 소리를 직접 듣는 건 다를 겁니다. 확실히 제 목소리보다는 고양이 소리가 더 귀엽고 생동감이 있죠. 제 책에 있는 일러스트에서 가장 고민했던 페이지는 두 페이지에 걸쳐 있는 일러스트³였습니다. 저희 아버지가 제 방 창문을 열고 화단에 물을 주는데 이웃집 아주머니가 마침 물뿌리개를 들고 나와 있어서 마주친 장면입니다. 제 방에서 페이지를 넘어 화단으로 이어지는 물줄기를 표현할 때, 제가 방금 말한 내용뿐만 아니라 이야기가 이어지는 와중에 물줄기가 떨어지는 소리를 집어넣고 두 사람의 웅성거림을 책 읽는 소리의 배경에 배치하는 식으로 오디오북을 제작하거나, 전자책에 기능으로 넣는다면 조금 더 적극적으로 이 분위기를 번역할 수 있을 거라는 생각이 들었습니다.

얼마 전 다큐멘터리를 찍는 친한 형이 자신은 배리어 프리라는 말이 잘 와닿지 않는다고 했습니다. 본인이 직접 만든 자막이 정말 감각적인 장벽을 없애 주는지 확신이 없다는 것이었습니다. 저도 공감하는 이야기였어요. 저는 시각적인 정보를

3 <식물의 시간> 일러스트



문자로 옮긴 후 건조하게 읽어 주는 것을 넘어 분위기를 더 직관적으로 전달하는 효과음 삽입 기능을 소셜 미디어 플랫폼에 적용할 수 있으면 좋겠다는 생각이 들었습니다. 사실 이미 다 가지고 있는 기술이고 어떤 방식으로든 경험해본 것입니다. 지금 페이스북 같은 데에서는 ‘gif’를 즉석에서 찾아서 이모티콘처럼 사용할 수 있어요. 효과음도 같은 방식으로 사용할 수 있게 하면 어떨까요? 최근 인스타그램에는 ‘스토리’를 올릴 때 음악을 첨부하는 기능이 생겼는데, 이때 가사도 함께 나오고 글자의 스타일도 지정할 수 있습니다. 효과음을 넣는 것이 가능할 뿐 아니라, 시각적 효과를 함께 고려할 수도 있는 것이죠. 비슷한 맥락에서 ‘의미심장한 음악’, ‘긴장감을 고조하는 음악’ 같은 자막이 배리어 프리 영화에 종종 등장하는데, 제 친구는 이걸 볼 때마다 몰입도가 깨진다고 해요. 이런 것을 대신해서 조금 더 적극적인 시각 효과를 활용할 수는 없을까요? 우리는 이미 예능 프로그램이나 유튜브 같은 곳에서 온갖 시청각적으로 화려한 효과를 접하고 있어요. 특히 유튜브에 글자들이 ‘다다다다다’ 지나가는 효과가 있잖아요. 우리에게 필요한 것은 접근성 문제를 완전히 해결해주는 새로운 기술을 기다리는 것이 아니라 이미 우리에게 익숙한 기술을 접근성이라는 축으로 재해석해서 써먹는 것이라고 생각합니다. 분명 존재하는 효과를 소거하는 건조하고 안전한 접근성이 아닌 주관적이고 적극적으로 개입하되 똑같이 현혹되어서 똑같이 비판할 수 있는, 안전한 선을 넘는 접근성을 구현하기 위해서 말입니다. 감사합니다.

이승주 친숙하고 일상적인 소재로 이야기해주셨고, 앞에서 이야기했던 큰 개념과 맞물려서 개인적으로 좋았습니다. 1부 마지막 순서로 앞서 발표한 분들이 나오셔서 강미량 선생님의 진행으로 질의응답 시간을 가지겠습니다.

토론

강미량, 김원영, 김초엽, 안희제

강미량 안녕하세요. 토론과 질문을 먼저 할 수 있는 기회를 얻게 된 강미량입니다. 먼저 김초엽, 김원영 작가님께 질문이 있는데요. 더 나은 기술이 도입되거나 어떤 기술이든 그것이 내 몸과 만났을 때 바로 매끄럽게 사이보그가 되는 것이 아니라 불화할 수 있다는 점, 그럼에도 불구하고 그 기술과 상당히 애증의 관계를 맺고 있다는 점을 잘 보여주시는 것 같습니다. 김원영 작가님께서 예시로 들어주신 전동 휠체어만 해도, 휠체어와의 만남뿐만 아니라 크기가 큰 전동 휠체어가 들어갈 수 있는 곳에 갈 수 있고 그 가격을 지불할 수 있는 경제사회적인 문제도 불화의 요인으로 등장할 수 있을 것 같다는 생각이 들었는데요. 이 지점에서 두 분께서 이야기하신 크립 테크노사이언스, 기술 개발의 중심에 장애를 두는 것의 의미에 대해 조금 더 구체적으로 여쭙고 싶어졌습니다. 제 사례에서 엑소스켈레톤은 아주 비싼 기술인데요. 그래서 ‘크립 테크노사이언스인가’라는 생각이 들기도 하고 일으켜 세운다는 점에서 ‘정상성’을 재생산하는 문제도 있는데요. 다른 한편으로 장애인 지식 생산자로 참여한다는 점에서는 크립 테크노사이언스적인 면모를 가지고 있다고도 볼 수 있을 것 같습니다. 이 복잡한 지점에서 기술의 중심에 장애를 두는 것은 상당히 어려운 선택일 수 있을 것 같은데요. 장애가 몸의 경험뿐만 아니라 미의 문제이기도 하고 사회경제적 계급과 인프라와 얽혀 있는 문제이기도 할 때, 기술의 중심에 장애를 둔다는 것은 어떤 의미일까요. 만약에 장애에 정의로운 기술이 있다면 그 기술이 꼭 가져야 할 요소가 있을까, 우리는 그것을 하나로 말할 수 있을까 하는 질문이 생겼습니다.

김초엽 사실 어떤 기술과 기술 개발 현장에서 크립 테크노사이언스인가 아닌가 하는 자체는 그렇게 중요하지 않은 것 같아요. 저는 책을 썼기 때문에 고민을 많이 했지만 엑소스켈레톤 개발 과정만 봐도 처음에는 저도 굉장히 부정적으로 보았는데 강미량님의 연구 과정을 보면서 안쪽으로 들어가면 보이는 풍경이 다르다는 생각을 했거든요. 아무래도 특정한 사람에게만 혜택이 가는, 인공 무릎 1개에 6천만 원하는 것보다는 조금 더 보편적이고, 개인에게 혜택을 주기보다는 인프라를 변화시키는 쪽이 조금 더 지향되어야 한다고 생각합니다.

소개하고 싶은 크립 테크노사이언스의 예시로 요즘은 장애인들이 기술을 이용해서 인식을 바꿔나가는 과정을 많이 하고 있거든요. 2부에서 소개할 많은 장애 예술도 그렇지만 특히 장애인 유튜버들은 굉장히 인상 깊은 기술과 장애의 만남이라고 생각해요. 유튜브가 누구나 할 수 있는 것처럼 보이지만 사실 구독자를 모으고 매력적인 콘텐츠를 만들기 위해서는 굉장히 디지털적인 것에 친밀감이 있어야 하잖아요. 지금까지는 이런 것들이 장애의 영역에서 조금 괘씸되어 왔다가 최근 젊은 세대 장애인 위주로 매력적인 콘텐츠가 늘어나고 있는 것 같아요. 물론 이것이 반드시 좋고 유익하다고 말할 수는 없겠지만 저는 장애인 유튜버들이 장애에 대한 인식을 새롭게 만드는 데 크게 기여하고 있다고 생각해요.

해외에서 주로 연구되는 부분은 기술적인 인터넷 세계에서 장애인들이 자조모임 비슷한 것을 만들어서 실제로 현실의 권리 운동으로 이어간다는 거예요. 저희가 조금 덜 다룬 부분이 정신장애나 발달장애 관련 부분인데 오히려 자폐를 가진 분들이 인터넷에서 활발하게 모임을 갖는다는 것에 주목하고 있더라고요. 물론 최첨단 기술과 보편적 기술을 굳이 나눌 필요는 없겠지만, 조금 더 보편적인 기술, 누구나 참여할 수 있는 기술에 조금 더 초점을 맞춘다면 우리가 발견하지 못했던 의미를 발견할 수 있지 않을까 생각합니다.

김원영 저는 감미랑 님이 발표에서 말씀하신 ‘고유성’이 핵심인 것 같아요. 어떤 제품, 어떤 종류의 지식이 크립 테크노사이언스에 해당하고 안 하는지를 이야기할 수는 없는 것 같고요. 저는 어떤 지식이 어떻게 활용되고 적용되고 생산되고 공유되는 과정에 크립 테크노사이언스를 주장하는 사람들의 모종의 지향이 있는 것으로 볼 수 있다는 생각이 들고요. 그것이 저는 어떤 사람이 갖고 있는 고유한 몸의 특성, 감각의 특성에 1차적으로 주목하는 방식으로 기술과 지식이 생산되고 만들어지는 과정이라고 생각해요. 그러면 그냥 ‘소비자 맞춤형 각종 서비스’라고 이야기할 수도 있는데 그보다 훨씬 중요한 의미가 있습니다. 장애가 있는 사람들이 현재 기술 담론에 개입하는 가장 큰 이유는. 그동안 항상 장애가 나의 존재와 외부에 있는 나의 결여라고 생각하던 것에서 조금 벗어나 이것이 나의 고유한 존재를 구성하는 어떤 것이라고 확신해 가는 시대적 흐름에서, 이런 것을 쉽게 치료하거나 제고할 수 있을 것처럼 보이는 기술 담론이 소개되면서 이런 마음을 갖게 된 거죠. ‘앞으로 나와 같은 장애인은 없어지는 건가. 그게 좋은 건가. 나도 내 아이를 낳을 때 이런 기술을 통해서 사전에 유전적 질환을 예방해야 하는 건가’라는 생각을 하게 되는 것이 혼란과 고민을 가중시키는 것 같아요. 그런 면에서 장애를 가진 몸의 고유성에 집중한 과학기술 지식의 생산은 지금까지 이야기했던 ‘소비자 맞춤형 서비스’보다 훨씬 더 의미를 가질 수 있다는 것이죠. 오늘 보여 주신 사진과 감미랑 님의 발표가 저도 굉장히 흥미로웠는데요. 장애인이 갖고 있는 작은

움직임의 특성은 다 다르잖아요. 그런 것을 적극적으로 생산해내는 과정이 중요하고 실제로 그런 일을 하는 테크 기업들이 우리나라에도 있거든요. 아이 때부터 보철을 아이의 움직임과 특성에 맞춰 따라가면서 개발하는 시도가 있고요. 그런 작업과 관심, 이를 중심으로 하는 이야기라면 저는 그것이 크립 테크노사이언스적 기술과학이라고 생각합니다.

강미량 크립 테크노사이언스와 관련해서 어떤 저널에 스페셜 이슈가 실렸을 때 김초엽 작가와 이야기한 기억이 나는데요. 상당히 어려운 지점 같습니다. 의료 보조기기 전달체계 등이 많이 다르기 때문에 해외와 한국에서 이야기하는 게 다를 수 있는데요. 어떤 환경에서 어떤 기술이 주어질 수 있는지를 함께 고려해서 상황에 맞는 크립 테크노사이언스의 정치적 지향을 이야기해야 할 것 같습니다.

두 번째로 안희제 선생님께 질문 드리고 싶은데요. 아주 일상적인 기술에 대해 많은 이야기를 해주셔서 좋았습니다. 접근성의 부재가 기술 발전의 문제가 아니라는 논점에는 정말 공감합니다. 경사로를 세운다거나 캔 뚜껑에 점자를 넣는다고 해서 접근성이 마련되는 게 아닌 것처럼, 기술이 적절한 인프라가 되기 위해서는 많은 지침과 노력이 필요하고 그 노력에 해석과 비평의 여지가 있다는 점을 잘 짚어 주신 것 같아요. 마지막에 오디오북에서 물소리가 계속 나게 하는 예시는 장애 접근성 문제뿐만 아니라 한 감각을 다른 감각으로 어떻게 번역할 지에 대한 전반적인 문제에도 적용될 수 있을 것 같습니다. 제 질문은 이런 해석과 비평의 관점이 소설 미디어나 다른 텍스트가 아닌 다른 종류의 접근성에도 적용될 수 있을까 하는 것인데요. 예를 들어 어떤 유적지가 있을 때 경사로의 위치에 따라 유적지를 경험하는 정도와 해석과 비평의 여지가 좌우된다고 할 수 있을까 하는 질문이 생겼습니다. 유적지에 휠체어 경사로를 세우는 문제로 문화재를 보존하고자 하는 사람들과 접근성을 마련하고자 하는 운동가들 등이 갈등을 빚는 사례가 종종 있어왔는데요.

안희제 제가 다니는 학교에도 서울시 보물로 지정된 건물이 있어서 그곳에 엘리베이터를 설치할 수 있는지를 가지고 논쟁이 있었다고 해요. 결국 설치가 되기는 했는데 정말 많은 갈등이 있었다고 들었어요.

강미량 법적으로는 경사로가 건물 안에 들어갈 수 있게만 하면 되잖아요. 그 점에서 어떤 공간이나 건물을 경험하는 경로가 달라질 것 같은데요. 지하철도 특정 경로로만 휠체어가 다닐 수 있는 것처럼 유적지는 곳곳에 사람들이 걸어 다니거나 이동하면서 볼 수 있고 그것을 느낄 수 있는 것도 중요할 텐데 경사로의 위치에 따라 해석과 비평의 여지가 달라진다고 할 수 있는지가 궁금합니다.

안희제 저는 달라질 수 있을 것 같다는 생각이 들어요. 사실 미술관도 배치가 굉장히 중요하잖아요. 아예 관람 방향이 표시되어 있는 곳도 있고요. 실수로 뒤에서부터 봤는데 예상과 다른 전이라고 생각할 수도 있고, 뒤에 있는 작품들이 더 마음에 들 수도 있고요. 그런 측면에서 고궁도 그 안에 굉장히 다양한 풍경이 있잖아요. 제가 알기로 경사로는 한정적으로 설치되어 있고 나머지는 AR로 볼 수 있게 해주겠다는 식으로 나온 것이 있었는데요. 눈앞에 보이는 순서와 배치에 따라 분위기와 경험이 달라지고요. 벚꽃을 먼저 보고 궁궐을 보는 것과 반대로 하는 것, 무엇이 먼저 보이는지에 따라 느낌이 다를 수 있잖아요. 사진을 찍는 구도도 잘 보여주고 싶은 것에 따라 잡는 거니까요. 경사로 같은 물리적 접근성의 배치도 이런 영역에 포함될 수 있을 거라고 생각합니다.

강미량 건축 기술의 접근성에 대한 지침을 만드는 데도 큰 영향을 미칠 수 있는 발언 같습니다. 감사합니다.

이승주 2부에서는 앞서 발제자 분들이 말씀하신 미술관의 접근성이라든가 장애인 당사자 유튜브와 같은 사례를 발제해주실 분들을 모셨습니다. 잠시 쉬었다가 다시 시작하겠습니다.





2부

기술을 통한 (장애)예술의 새로운 창작 가능성

인공지능(뇌과학) 융합예술의 정의와 사례

윤장우 | 인공지능 융합예술가, 과학기술연합대학원대학교 교수

윤장우 안녕하세요. 저는 나이는 50세가 넘었고, 흰 셔츠에 검색 슈트를 입고 있습니다. 오늘은 인공지능과 뇌과학 융합예술에 대해 이야기해보겠습니다. ‘Art(아트)’는 ‘Ars(아르스)’라는 라틴어에서 유래했는데, 아르스는 ‘자연을 흉내 내는 기술’이라는 의미입니다. 아르스는 테크네(techne)라는 히랍어에서 유래했는데 테크닉(technic), 즉 기술과 동일한 의미입니다. 결국 아트는 기술과 동의어였다는 거죠. 그런 의미에서 기술과 예술은 연관성이 큼니다.

근래에 들어 미술을 미학(aesthetics)의 관점에서 분석하다 보니 기술을 접목하기 힘든 점이 있었습니다. 일반 사람들에게 미술을 관람할 때 어떤 기준을 가지고 관람하는지를 물어본 결과는 단순합니다. 아름다운지(beautiful) 아니면 추한지(ugly)였어요. 사실 미학은 전문가의 영역에서 보면 미적인 속성에 대해 다룹니다. 미적인 속성에는 아름다움도 있고 추함도 있죠. 통일(unity), 균형(balance) 같은 디자인적인 속성들, 움직이는(moving), 고요(still)와 같은 구조적인 속성 등 다양한 미적 속성이 있는데요. 이런 미적 속성을 가지고 미학적인 것을 판단합니다. 미학은 어떤 경계가 있는 것이 아니라 새로운 것들을 계속 창조해나갈 수 있는 여지가 있습니다. 미술의 역사를 보면, 이런 것이 사조가 됩니다. 한 예로 과학 융합예술에서 ‘Art is astonishing(아트는 놀라움이다)’라고 재정의 하는데요. 어떤 것을 잘 기억하는 사람들은 연관 기억법을 많이 씁니다. 개가 있으면 개의 종류로 진돗개가 있고, 진돗개는 충성심이 있고, 개는 늑대와 같은 종류라는 식의 연관 기억법을 쓰는데요. 연관 기억법을 쓰면 기억하기가 쉽습니다. 왜 쉬운지는 뇌를 보면 알 수 있습니다. 뇌에는 뇌 세포, 뉴런(neuron)이 1,000억 개 이상 있습니다. 이 1,000억 개의 뉴런을 서로 연결하는 시냅스(synapse)는 200조 가까이 있습니다. 뉴런 안에 거의 100~200만 개의 연결이 있는데요. 뇌에는 놀랍게도 뇌세포와 뉴런밖에 없습니다. 결국 뇌세포의 연결을 가지고 지식이나 경험을 표현한다는 이야기입니다. 실제 실험에서 새로운 것을 보고 들었을 때 뇌세포에 어떤 변화가 일어나는지를 보니, 뇌세포에 다른 곳과 연결되는 새로운 시냅스가 자라나거나 시냅스가 커지는 현상이 나타난다고 합니다. 물론 바로 나타나는 건 아니고, 어떤 것을 배울 때 반복 학습이 필요하듯이 굉장히 많은 시간이 걸리기는 합니다. 우리가 새로운 것을 봤을 때

나타나는 현상은 관념적, 피상적인 것이 아니라 뉴로피지오로지컬 체인지(neurophysiological change)입니다. 평생 보지 못한 그림을 처음 봤을 때 충격을 느껴요. 그 충격은 이런 시냅스들이 자라나는 겁니다. 이 말은 아트, 새로운 것을 만들고 볼 때 충격을 느끼는 것이 놀라움이라는 거예요. 그래서 뇌과학적 관점에서 'Art is astonishing'이라고 정의합니다.

이런 관점에서 그림을 구성하는 요소에는 세 가지가 있습니다. 첫 번째는 테크닉으로 기술적인 관점, 도구가 속합니다. 그림을 그릴 때 붓, 물감이 필요하듯, 미디어 아트는 컴퓨터, 게임은 게임 프로그램이 도구가 되죠. 이런 테크닉적인 요소가 30% 정도고요. 그 다음으로 개념(concept)이 30%입니다. 이 개념은 이 그림을 '왜' 그리는지입니다. 도구는 그림을 '어떻게' 그렸는지 이고요. 아무 의미 없이 그리는 건 없습니다. 또 하나 주로 대가들의 그림에서 발견되는 요소가 있는데 따로 언급하지는 않겠습니다.

저는 인공지능이나 뇌과학의 사실을 가지고 기존 예술 작품을 분석해서 이론을 정립하고 이 이론을 도구나 개념으로 사용해 예술 작품을 창작합니다. 이 개념으로 사용하는 과학적인 사실을 예를 들어 알려드리겠습니다. 사람의 뇌에서 가장 많이 사용하는 부분은 시각적인 부분입니다. 세상을 어떻게 보느냐는 것이죠. 물고기는 어안렌즈를 통해 세상을 보고요. 뱀은 가시광선 이외에 적외선, 자외선을 볼 수 있습니다. 사람의 체온을 감지하는 거죠. 사람이 세상을 보는 화면에는 검은 맹점이 있고 나뭇가지와 같은 핏줄이 있습니다. 이런 것들이 보이지만 뇌에서 다 지워버리기 때문에 실제 우리에게 보이는 보이지 않습니다. 다 지우고 맑은 화면만 만들기 때문입니다. 내가 보는 세상이 실제 세상이 아니라 뇌가 만들어낸 세상이라는 이야기예요. 눈에 있는 렌즈를 통해 들어오는 빛이 모이는 점을 포베아(fovea)라고 부릅니다. 이 점은 1mm밖에 안됩니다. 오목한 포베아에 시각세포들이 점점이 박혀 있는데요. 시각세포에는 흑백을 보는 막대세포(rod cell)과 컬러를 보는 원뿔세포(cone cell) 두 종류가 있습니다. 원뿔세포는 빨간색, 초록색, 청색을 보는 세포 3가지로 나뉩니다. 빨간색을 보는 세포가 60%, 초록색을 보는 세포는 40%. 청색을 보는 세포는 1% 미만이에요.

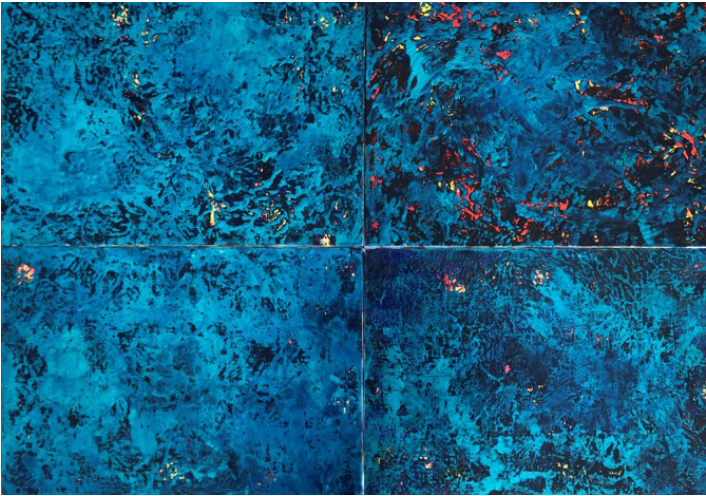
이 과학적인 사실을 갖고 창작한 작품이 <원초적 감성(Primitive Sensibility)>¹ 시리즈입니다. 세포의 구성 비율이 왜 이런지 연구해보니 우리가 유전적으로 진화적으로 원시시대부터 쪽 자라나온 기원 때문이었어요. 환경적인 요인 때문에 이런 비율이 생긴 겁니다. 결과적으로 낮에 볼 수 있는 붉은색 계통을 보면 시각세포의 60%가 발화해요. 발화라는 표현을 쓴 이유는 시각세포가 빛을 보면 전기 신호로 바꿔 뇌에 전달하는데, 이 전기 신호에 불꽃이 튀기 때문이에요. 붉은색이나 노란색을 볼 때 60% 이상의 시신경이 활동하기 때문에 작품 이름을 '완전 발화(Full Ignition)'라고

지었고요. 밤에는 붉은색, 노란색이 아닌 청색 계통이 보이죠. 밤하늘은 암청색 계통으로 보이는데, 이 작품을 가까이에서 보면 중간중간에 붉은색, 초록색이 보여요. 밤에는 청색 시신경의 1%만 활동하기 때문에 ‘사일런스(silence)’보다 더 극단적인 심인 ‘트랜퀼리티(tranquility, 적막)’라고 표현했습니다. 다음은 밤하늘의 별을 10분 동안 보고 있으면 별이 점점 밝아지는데요. 별을 동경하는 마음이 있기 때문에 별이 갑자기 밝아지면서 확 다가와요. 그 황홀한 순간을 표현한 작품(Creeping Light, 암광)입니다. 이런 과학적인 개념을 갖고 ‘원초적 감성’의 관점에서 만든 작품이고요.



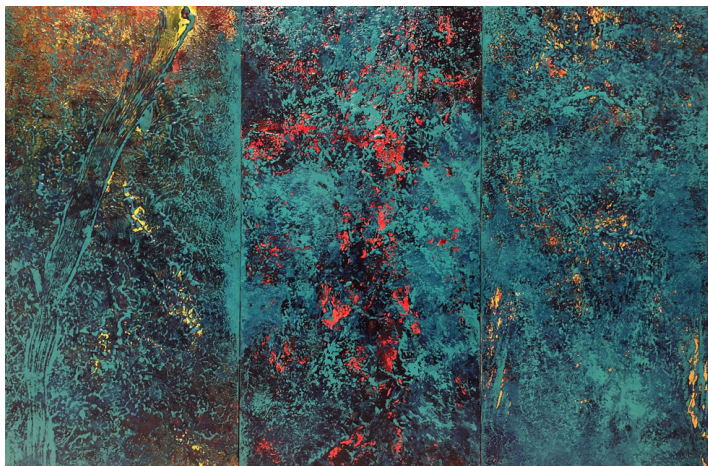
1 <원초적 감성(Primitive Sensibility)>

뇌의 연결성과 실제 뇌가 우리의 생각을 어떻게 표현하는지를 생각하면서 만든 작품이 <생각의 모습들(Shape of Thought)>²입니다.



2 <생각의 모습들(Shape of Thought)>

원시인들은 먹을 것을 찾으러 밖에 나가는데 밀림의 초록색 환경에서 붉은색 나무 열매를 누가 빨리 찾느냐가 생사를 좌우해요. <기억의 단편(Snippet of Memory)>³, <원초적 감성의 공명>⁴은 그런 장면을 코디파이(codify)한 작품입니다.



3 <기억의단편 (Snippet of Memories)>

시신경으로 들어온 정보는 카메라로 보는 화면과 똑같아요. 뇌로 그 장면이 바로 전달되는 것이 아니라 성분(픽셀)으로 분해가 됩니다. 그 성분들이 모여서 2차원 평면을 만들고 다시 모여서 3차원 입체를 구성해요. 눈으로 보는 사물을 구성하는 것이 뇌에서 하는 일입니다. 인공지능에서 딥러닝이라는 알고리즘이 하는 일과 비슷하죠. <Unified Encoding of Everyday Memories>라는 제목의 작품은 제가 일상생활에서 본 장면을 모아 딥러닝 처리한 여러 단계 중 일부를 발췌한 것입니다. 그 장면의 속성에 따라 실제 보이는 모습이나 구성되는 형태가 달라지는 거죠.

지금까지 말씀드린 것은 사실 제가 처음 한 것은 아니에요. 인상파 시대부터 시작해 모네, 세잔, 칸딘스키와 같은 대가들이 자신만의 세계를 창조하기 위해 이런 과학적인 사실들을 이용해서 융합적인 예술을 창조했어요. 오늘은 새로운 예술 창조의 도구와 개념으로써 인공지능, 뇌과학이 사용될 수 있다는 것을 말씀드린 것입니다. 1부에서 많은 분들이 기술에 대해 이야기 해주셨는데 사실 기술 발전은 다수를 위한 것이에요. 돈이 되기 때문에 발전한 것이지 훌륭해서 발전한 것이 아니에요. 어떤 사람이라도 정도의 차이는 있지만 한두 개의 기술은 알고 있고요. 비록 장애의 정도는 다르지만 자기가 알고 있는 기술로 예술을 하려면 도구와 개념이 있어야 합니다. 도구와 개념을 활용할 수 있다면 누구나 예술가가 될 수 있어요. 왜냐면 자신이 알고 있는 도구와 개념을 가지고 새로운 예술을 창조할 수 있기 때문입니다.



4 <원초적 감성의 공명>

유튜브 크리에이터 ‘문일곰’의 일상

김문일 | 잠실창작스튜디오 12기 입주작가, 유튜브 크리에이터

김문일 안녕하세요. 잠실창작스튜디오 12기 입주작가 김문일입니다.

유튜브(www.youtube.com/c/kim9092112) 활동 시에는 ‘문일곰’이라고 부릅니다. 제가 곰을 닮았다고 친구들이 자주 곰이라고 부르다 보니, 제 이름과 곰을 합쳐 ‘문일곰’이 되었습니다. 그래서 유튜브에서는 누구나 부르기 쉽게 ‘문일곰’이라는 닉네임을 쓰고 있습니다. 현재 유튜브는 새로운 콘텐츠를 연구하고 있고, 기존 채널 대신 새로운 채널로 옮겨서 다시 활동하려고 준비 중이에요.

유튜브에서도 정보화 기술의 발전을 볼 수 있는데요. 바로 ‘자동 자막’입니다. 유튜브 영상 하단에 보면 자막 아이콘이 있어요. 이 아이콘을 누르면 실시간으로 영상의 내용에 따라 자막이 나옵니다. 유튜브에서는 지속적으로 음성 인식 기술을 개선하고 있지만 잘못된 발음, 억양, 배경의 소음으로 인해 자동 자막이 실제 내용과 다르게 표시될 수 있습니다. 예를 들어 ‘코로나19 조심하세요’라고 말해도 자막에는 잘못 표시되거든요. 음성을 추출해서 나오는 자막은 농민들에게 도움이 되지 않아요. 발음이 아주 정확하거나 조용한 곳에서 마이크를 가까이 대고 말하면 70~80% 정도는 정확하게 자막이 나와요. 그러나 그 외의 영상에서는 소리 인식이 20% 정도 밖에 안 됩니다. 구글의 ‘음성 자막 변환’도 마찬가지입니다. 구글과 유튜브의 인공지능이 같아서 그런 것 같습니다. 우리나라에서는 지진이나 수해가 났을 때 긴급 재난 문자를 대신해 구글에서 개발한 아바타 수어¹를 사용합니다.



1 아바타 수어

기술의 발전이 유튜브에서도 나타나고 있지만 실제로 도움은 안 되는 실정입니다. 정말 보고 싶은 영상이나 좋아하는 영상에 자막은 안 나오고 사람만 나오기 때문에 농인들은 어떤 내용인지 알 수가 없어요. 그것 때문에 답답한 경우가 많았어요. 그래서 제가 직접 인터넷에 ‘농인들을 위해 자막을 달아줄 수 있을까요’라고 올렸더니, 어떤 사람이 ‘힘내세요. 자동 자막 보면 됩니다. 얼마나 힘들었을까’ 이렇게 댓글을 달았어요. 저는 이런 말 들으려고 댓글을 단 게 아니라는 생각이 들었어요. 이런 반응을 보면 농인의 삶을 잘 모르는 사람도 있을 거라는 생각이 들어요. 비장애인이 장애인을 무시하는 것이 아니라 장애인에 관한 정보가 없기 때문에 그런 것 같아요. 학교에서 전문가를 불러서 장애 인식 교육이나 체험 교육을 해도 시간이 흐르면 잊어버리기 쉽잖아요. 예전에는 장애인에 대한 정보를 신문이나 뉴스를 통해 얻었지만 쉬운 일이 아니었을 거라고 생각해요. 요즘은 디지털 시대이니 인터넷에서 원하는 단어를 검색하면 바로 그 내용을 알 수 있습니다. 예를 들어 ‘강남스타일, 싸이’ 이렇게 치면 다 나오잖아요. 이처럼 유튜브를 시작한다는 것은 새로운 변화를 이끌고 이해하고 주도한다는 의미라고 생각합니다. 어느 날 제가 즐겨 보던 유튜브를 보다가 순간 머릿속에 ‘농인의 삶을 유튜브를 통해 전 세계 사람들에게 보여주면 어떨까’하는 생각이 들어서 친구와 사람들의 도움을 받아 유튜브를 시작하게 되었어요. 많은 분들이 공감해 주고 농인과 수어에 친숙해지고, 장애인·비장애인 상관없이 다 같이 소통할 수 있는 가능성이 담긴 콘텐츠가 제가 지향하고 보여주고 싶은 저의 미디어입니다.

지금도 저는 유튜브 채널을 유지하고 있고요. 사람들에게 재미있는 영상을 지속적으로 제공할 예정입니다. 저로 인해 다른 장애인들도 예술 활동의 가능성을 보여 주고, 다양한 시각을 담고 있는 사람들이 더욱 관심을 끌 때까지 계속 활동하고 싶습니다. 저의 예술은 ‘언어의 메시지’라고 생각합니다. 왜냐하면 제가 청각장애가 있다 보니 소통하는 게 제일 어렵거든요. 대신작품에 메시지를 하나씩 담아서 보여주는 것이 저의 예술이라고 생각해요. 작업할 때 ‘대중과의 소통’을 가장 중요하게 생각하고요. 저는 수어를 이용해 새로운 가능성을 제시하면서 제가 만들고 있는 작품을 대중에게 보여 주는 도전을 앞으로도 계속할 것입니다.

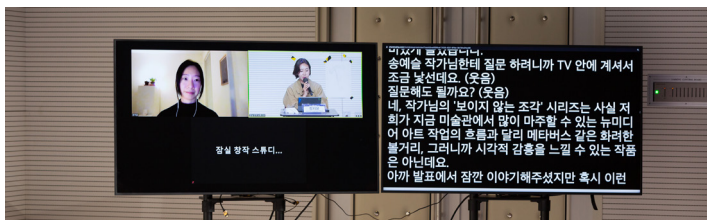
이승주 저도 김문일 작가님 유튜브 구독자인데요. 여러분도 구독과 좋아요, 댓글에 알림 설정까지 해주시면 큰 힘이 될 것 같습니다.

이어질 두 분의 발제는 사실 한 세트라고 볼 수 있습니다. 먼저 미디어 아티스트 송예슬 작가님이 뉴욕에서 화상으로 접속해 있는데요. <보이지 않는 조각들>작업 관련해서 송예슬 작가님의 이야기를 들어보도록 하겠습니다.

보이지 않는 조각들 : 기술로 빛은 사색의 예술

송예슬 | 미디어 아티스트, 뉴욕대 티쉬예술대학 겸임교원

송예슬 안녕하세요. 저는 뉴욕과 한국에서 미디어 아티스트로 활동하고 있는 송예슬입니다. 해외에서 기술의 힘을 빌려 발제를 진행하게 되었는데요. 저는 검은색 상의를 입고 머리를 뒤로 묶고 뉴욕 이스트빌리지에 있는 작은 집에 흰 벽 배경의 제 방에 앉아 있습니다. 늦은 새벽이라 조명이 조금 어두운 편이입니다. 저는 뉴욕대에서 학생들을 가르치면서 뉴 뮤지엄(New Museum)과 뮤지엄 오브 아트 앤 디자인(Museum of Arts and Design)이라는 뉴욕의 박물관에서 레지던시 작가로 활동하고 있고요. 현재 클레이아크김해미술관에서 전시 중인 <시시각각; 잇다있다>에 참여한 작가이기도 합니다.



발제 시작에 앞서 가능하신 분은 잠시 눈을 감아보시겠어요.(.....)들리지 않던 세미한 소리, 그리고 창문으로 들어오는 햇벌의 따스함, 공간에 있는 은은한 냄새, 인지하지 못하고 있던 공기의 존재가 느껴지지 않았나요. 짧은 시간이었지만 시각 외의 다른 감각들이 살아남과 동시에 세상을 평소와는 조금 다른 방식으로 인지하는 자신을 발견했을 거라 생각하는데요. 저는 예술 작업을 통해 우리의 인식과 감각이 절대적인 것이 아니라 얼마나 유동적이고 상대적인지를 탐구하고요. 창작의 재료로는 컴퓨터 코드, 전자회로 메커니즘과 같은 기술과 예술과 관객의 상호 작용을 이용하고 있습니다. 예전에는 빛을 재료로 한 작업을 많이 했어요. 빛은 그 자체로 따뜻하고 영롱하고 매력적인 존재죠. 그러다가 문득 한 발짝 물러서서 예술계를 바라봤어요. 구글에 '미술관'이라고 치면 나오는 이미지들은 모두 눈으로 보는 예술이라는 공통점이 있습니다. 당연한 듯 다른 감각은 배제하는 경우가 많고요. '미디어 아트'를 검색하면 나오는 이미지들 역시 눈으로 보는 작품이 주를 이룹니다. 기술의 발달과

함께 시각적 효과는 몰입, 초고해상도와 같은 단어와 함께 점점 화려하고 현란해 집니다. 저는 컴퓨터 앞에 앉아 있으면 몸의 다른 감각이 사라지고 화면을 보는 눈과 마우스를 클릭하는 손가락만 남은 것 같은 느낌이 들어요.

시각 중심의 문화에서 우리는 무엇을 잃었고, 미술계는 왜 자꾸 시각 중심으로 흘러갈까 하는 질문을 하게 됐고요. 이 질문은 ‘만약 보는 것이 작품이나 물체를 경험하는 데 있어서 아무런 역할도 하지 못한다면’하는 생각으로 이어졌고, ‘보이지 않는데 존재하는 것이 과연 가능할까’하는 질문에 이르렀습니다.

전자기장 이론에 따르면 세상의 모든 물질과 비물질은 주파수가 다른 파장으로 이루어져 있다고 해요. 사람은 이 파장 중에서 아주 제한된 부분만 인지할 수 있고, 게다가 보이는 파장, 즉 빛은 전체 전자기장의 아주 작은 일부에 지나지 않는데요. 우리의 눈은 소리를 볼 수 없고 라디오, 와이파이 신호 같이 엄연히 존재하는 것을 볼 수 없는 경우가 많아요. 저는 이 보이지 않는 파장, 즉 비물질 재료의 예술적 가능성을 찾고 싶었습니다. 한편 세상에는 보이지 않지만 존재하는 경계들이 있어요. 예를 들어 고소득층과 저소득층의 경계, 장애인과 비장애인, 높은 사람과 낮은 사람, 인사와 아싸와 같은 사회 속의 경계에 민감한 편인데 이런 경계에 대한 제 감각을 작업으로 풀어 보고 싶었어요. 이러한 생각 끝에 <보이지 않는 조각>시리즈를 시작했습니다.

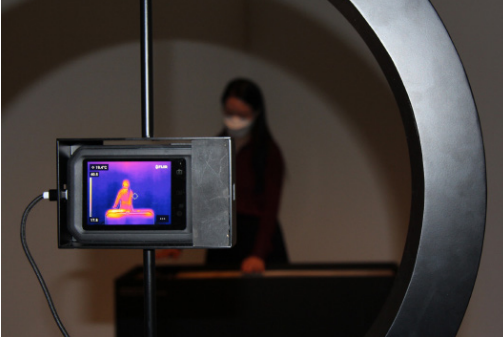
미술품이 있어야 할 자리에 아무것도 보이지 않고 빈 좌대만 덩그러니 놓여 있는데요. 사실은 빈 게 아니라 좌대 위에는 소리, 공기, 온기, 냄새와 같은 비물질 재료로 만든 조각들이 놓여 있습니다. 정지훈 학예사님의 초대와 기획으로 2018년부터 해온 <보이지 않는 조각들> 시리즈 중 8점을 이번에 클레이아크김해미술관에서 소개하게 되었는데요.

일단 전시장으로 같이 가볼까요. 사실 <보이지 않는 조각들>을 화면으로 소개하는 게 조금 아이러니한 일인데요. 전시장에 들어서면 입구에는 아무 것도 없어요. 작품이 놓여 있어야 하는데 작품 디스플레이를 위한 좌대밖에 보이지 않아요. 두 번째 공간도 마찬가지고요. 거짓말을 하지 않는 아이들은 “아무것도 없는데 보라고 하니깐 웃겠다”고 얘기해요. 그러면 ‘보이지 않는 조각들’을 어떻게 볼까요. 먼저 첫 번째 2개의 작품은 ‘소리 조각¹⁾’인데요. 조각을 보기 위해서는 손의 움직임과 위치에 민감하게 반응하는 소리에 귀를 기울이면서 감각을 통합해야 합니다.



1 '소리 조각' 감상 장면
사진 정승용(클레이아크김해미술관 제공)

조각은 이 공간 내부에 떠 있고 기술로 매우 섬세하게 조각된 엄연한 형태가 있습니다. 이번에 전시 중인 조각들은 미술관이 위치한 김해 지역에서 지금도 발굴되고 있는 가야토기에 영감을 받아 디자인했는데요. 조각의 표면을 만지면 소리가 들리기 시작하고, 더 깊이 들어가 조각의 밀도가 높은 영역을 만질수록 더 풍부한 소리가 납니다. 두 번째 조각도 같은 방식인데요. 그 형태와 질감이 첫 번째 조각과는 매우 다릅니다.



2 열화상 카메라로 본 '온기 조각'

다음은 '온기 조각'인데요. 공기 중에 온기로 만들어진 조각으로 공기의 따뜻한 부분과 차가운 부분의 경계를 천천히 느끼면서 조각을 봅니다. 조각이 보이지 않으니 사진과 영상에서는 경험하는 사람의 몸의 일부만 보이는데요. 보이지 않는 조각을 볼 때는 보이는 예술을 감상할 때와 달리 평소에 잘 사용하지 않는 감각을 활성화시켜 통합하면서 적극적으로 인지하고 사고해야 하고요. 많은 정보를 한꺼번에 받아들일 수 있는 시각을 활용하지 않기 때문에 시간을 들여 천천히 감상해야 합니다. 적극적으로 집중하고 시간을 들일수록 더 많이 볼 수 있는 작업이고요. 눈으로 보면 아무것도 없는데 다른 감각으로 보면 존재한다는 점에서 감각의 충돌을 경험하게 되는데 이러한 낯섬과 새로운 감각에 마음을 열수록 보이지 않는 조각은 선명하게 형상을 드러냅니다. 어린이들은 이 낯섬 감각과 새로운 생각에 열려 있어서 그런지 많은 설명 없이도 조각을 참 잘 보더라고요. 온기 조각은 열을 시각적 정보로 치환하는 열화상 카메라를 통해 넉넉한 모양을 드러내기도 합니다.



3 '공기 조각' 감상 장면

다음의 ‘공기 조각’³은 공기 중에 뜬 진동의 입자로 만들어진 조각으로 촉각을 이용해서 경험합니다. 바람이나 단순한 공기의 흐름과는 다른 기술을 이용한 것으로 무척 신기해하는 분들이 많아요. 다음 공간에는 ‘보이지 않는 숲’이 있는데요. 이 숲은 안개가 차오른 빈 공간에서 몸의 움직임에 반응하는 소리와 빛으로 숲을 경험하는 작업입니다.

다음은 ‘냄새 조각’인데요. 냄새가 지독한 과일인 두리안으로 만들어졌어요. 싱가포르에서는 공공장소에서 두리안을 먹는 것이 불법일 정도로 지독한 냄새와 좋은 맛으로 유명한 과일인데요. 두리안을 뉴욕에 있는 그랜드센트럴역(Grand Central Terminal)에 들고 가서 몇 시간 동안 서 있었더니, 주변에 있는 사람들이 하나둘씩 냄새가 난다며 뒤로 물러나더라고요.

그 결과 복잡한 역의 한 가운데 커다란 보이지 않는 조각, 즉 빈 공간을 몇 시간 동안 만들 수 있었습니다. 대신 저는 심각한 두통을 겪었고요. <시시각각; 잊다있다>전에서는 관객 모두 냄새 조각이 되어서 자신이 모르는 사이에 공연을 했는데요. 이 공연이 어떻게 이뤄졌는지는 전시에 오시면 직접 확인하실 수 있습니다.



4 '생각 조각' 감상 장면

마지막은 ‘생각 조각’⁴인데요. 앞서 소개해드린 조각은 시각이 아닌 감각으로 경험할 수 있지만 이 조각은 생각을 통해서만 볼 수 있어요. 조각은 펜스 내 영역에 존재하고 빛을 받으면서 눈을 감고 목소리를 들으면서 머릿속으로 보는 조각입니다. 관객들이 보이지 않는 조각에서 대체 무엇을 보았는지 저도 궁금했어요. 보이지 않는 조각을 경험한 후, 관객들이 본 조각의 모양을 흠으로 빚어 보는데요.

빛으면서 관람객이 주고받는 이야기가 인상적이었어요. 눈으로 보면 모든 것이 확실하게 보이고 서로 본 것이 다르니까 ‘내가 본 게 맞아’라고 우기게 되는데, 눈이 아닌 다른 감각으로 보니 ‘나는 이렇게 봤는데 너는 이렇게 봤구나’라고 서로가 본 모양에 관심을 가지면서 대화를 나누더라고요. 인식의 차이를 서로 존중하는 장면이 인상적이었고요. 이것이야말로 시각 중심 문화에서 우리가 잃고 있었던 것이라는 생각이 들었습니다. 흠으로 빚은 조각 모음이 자연스럽게 우리의 신체적·문화적·사회적 배경에 기인한 인식의 다양성을 기념하고 축복하는 오브젝트가 되어서 <보이지 않는 조각들> 작품의 일부가 됩니다.⁵ 처음에는 비어 있던 선반이 초기에 디자인했던 대로 차오르는 모습이 너무 감동적이었어요. 조각의 일부는 오래 보존할 수 있도록 미술관에 있는 가마에서 구워 내기로 했습니다.



5 관객들이 흠으로 빛은 조각들의 모습

<보이지 않는 조각들> 프로젝트를 하면서 ‘예술은 누구를 위한 것인가’하는 생각을 많이 해요. 미술관은 누구나 방문할 수 있는 곳이지만 사실 시간적·경제적 여유가 없으면 은근 문턱이 높은 곳인데요. 그래서 뉴욕과 김해에서 조각 중 하나를 거리와 공원으로 들고 가서 관객을 직접 만났습니다. 미술관이나 갤러리에 전시했다면 만나지 못했을 다양한 관객 분들을 만날 수 있었고요. 보이지 않는 조각에 대한 더 다양한 분들의 인식을 찰흙 조각을 통해 만날 수 있었습니다. 보이지 않는 조각들 앞에서는 정안인과 비정안인이 완전히 동등해지는데요. 작품을 감상하는 데 시각이 아무런 역할을 하지 않기 때문이에요. 그래서 전시 프리뷰에 정지운 학예사, 김원진 대표의 도움으로 김해의 시각장애인연합회에서 10분을 초대했는데요. 누구보다 진지하게 집중해서 손끝으로 작품을 오랜 시간 감상하는 모습은 작가로서 마음이 따뜻해지는 순간이었어요. 사실 특별히 장애인을 관람객으로 설정해 보이지 않는 조각들을 착안한 것은 아니었습니다. 그보다는 감각의 영역과 예술의 재료를 확장하다 보니 자연스럽게 관객의 스펙트럼 또한 넓어졌고 장애와 비장애의 경계를 흐리는 작업이 탄생하고 있다고 생각해요. 정답과 오답, 사실과 사실이 아닌 것, 다양한 신체를 포용하고 경계를 무너트리면서, 또 하나의 정답을 강요하는 우리 사회에 질문을 던지고자 <보이지 않는 조각들> 작업을 하고 있습니다. 시각이 아닌 다른 감각으로 볼 때 우리는 서로의 다름을 존중하고 이를 창의성과 가능성으로 포용하는데요. 이것이야말로 시각이 아닌 다른 감각이 우리에게 줄 수 있는 선물이 아닐까 하는 생각을 합니다. 미디어 아티스트로서 기술로 관객을 압도하고 극적인 시각적 효과를 만드는 것도 멋지지만, 저는 우리의 내면을 바라보는 사색의 공간을 만드는 데 관심이 있고요. 딱딱하고 거칠게 느껴지는 기술이라는 매체로 조금 부드러운 인간성을 빚어내고자 오늘도 부단히 작업을 하고 있습니다. 발표를 해주셔서 감사합니다.

이승주 송예슬 작가님 작업이 정말 인상적이었고, 가지고 있는 문제의식과 경계에 대한 생각에 동의되는 점이 많았습니다. 송예슬 작가님이 참여한 전시가 어떤 문제의식 안에서 기획되었는지, 김해에서 오신 클레이아크김해미술관의 정지윤 학예사님이 ‘모두를 위한 미술관과 보이지 않는 모두 그 사이: <시시각각; 잇다있다> 사례를 중심으로’를 주제로 마지막 발제를 진행해주시겠습니다.

모두를 위한 미술관과 보이지 않는 모두 그 사이: <시시각각; 잊다있다> 사례를 중심으로

정지윤 | 클레이아크김해미술관 교육홍보팀 학예사

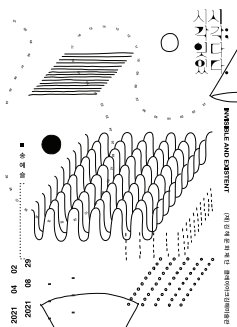
정지윤 안녕하세요. 송예슬 작가님에 이어 발제하게 된 클레이아크김해미술관 교육홍보팀에서 근무하는 정지윤입니다. 저는 지금 단발머리에 트렌치코트를 입고 치마에 주름이 있는 원피스를 입고 있습니다. 앞선 발제자 분들이 창작자와 예술가의 시선에서 바라본 기술을 통한 예술의 가능성을 발표해주셨다면, 저는 기관에 소속된 기획자의 입장에서 어떻게 융복합 예술을 다루는지에 관한 사례를 저희 전시를 통해 이야기하겠습니다.

경남 김해시에 위치한 클레이아크김해미술관은 흙을 의미하는 ‘클레이(clay)’와 건축을 의미하는 아키텍처의 ‘아크(arch)’를 조합한 단어로 과학과 예술, 교육, 산업의 협력을 통한 건축도자의 미래 발전을 기대하며 지난 2006년 개관한 현대미술관입니다. 근래 융복합 예술에서 중점적으로 다루는 4차 산업혁명 중심의 기술과의 결합이 주는 아니지만 클레이아크김해미술관은 개관 이래로 끊임없이 과학 혹은 산업과 예술을 결합하는 다학제적 접근을 통한 전시와 교육을 하고 있는데요. 이런 비전을 바탕으로 미술관 교육부서는 미술관의 정체성에 부합하는 다양한 융합 프로그램을 기획하고자 합니다.

새로운 기술이 등장할 무렵의 예술은 매체가 다양해짐에 따라 그 세계가 더 확장될 것이라는 기대를 받아왔는데요. 그러나 기술과 결합한 형태의 융복합이라 부르는 예술은 기대와 달리 확장된 형태의 예술이 아닌 기존의 시각예술을 공고히 하는 방향으로 흘러가는 것 같습니다. 이는 동시대 미술관이 많이 고민하고 있는 ‘모두를 위한 미술관’에서 어떤 ‘모두’가 함께하고 있는지에 대한 의문을 가지게 했는데요. 이에 미술관 교육부서는 보다 포용적인 미술관을 구축하기 위한 실천적인 방안을 모색하고자 했습니다. 2020년 1월 구글링을 통해 해외 블로그에서 접한 송예슬 작가님의 <보이지 않는 조각>시리즈는 미술관과 갤러리에 가득 차 있는 보는 예술에 대한 질문을 던지며 정안인이라는 시각을 사용할 수 있는 사람들을 위한 예술을 넘어 더 많은 사람들이 함께 볼 수 있는 작품을 소개하고 있었는데요. 이는 클레이아크김해미술관의 교육부서가 포용적 미술관을 구축하고자 실천하는 <시시각각; 잊다있다> 프로젝트의 첫머리입니다.

팬데믹의 도래 이후 우리는 자연스럽게 다른 사람으로부터 자신을 고립시켰습니다.

이 물리적, 자발적 고립은 그래도 네트워킹 하고자 하는 인간의 본능을 막지는 못해 SNS, 유튜브 등의 활성화에서 나아가 클럽하우스와 같은 플랫폼을 만들어냈는데요. 이는 보이지 않는 경계로 나뉜진 그룹간의 네트워킹을 강화시키고 기술의 사용이 어려운 환경적·신체적 조건을 갖추지 못한 이들을 소외시켰습니다. 이렇게 저희가 초연결이라 명명하는 시대의 네트워킹은 모두를 연결하는 것에 실패하고 사회에서 고립된 이들을 완전히 격리시켰습니다.



1 <시시각각> <잇다있다> 전시 포스터

<보이지 않는 조각들>이라는 뉴미디어 작품과 함께하는 <시시각각; 잇다있다>전¹은 이런 사회적 분위기 속에서 위와 같은 문제를 환기하고 소외 받지 않는 네트워킹을 꿈꾸며 진행된 전시·교육 프로젝트입니다. 모두에게 보이지 않는다는 동등한 조건을 제시하고 그 안에서 일어나는 예술적 경험을 통해 시각 중심의 문화에서 우리가 잊고 있는 것은 무엇인지 알아보려 했습니다. 한 번의 전시로 끝나는 미술관 사업에서 나아가 지역사회와의 적극적인 네트워킹을 구축하기 위해 이 프로젝트는 예술적 실천에 가까운 프로그램과 연계되었습니다.

‘미술관에서 그래도 될까요?’라는 미술관에 대해 질문하는 라운드테이블을 시작으로 사회적 기업 대표, 특수학교 교사, 외부 큐레이터 등 다양한 전문가의 견해와 참여한 시민들의 의견을 수렴했습니다. 이후 이를 반영해 더 많은 관람객을 만나고자 진행한 공공 프로젝트 ‘미술관 밖으로’, 지역의 시각장애인연합회와 협력하여 이루어진 사전 오프닝 워크숍², 지역 초중고 및 특수학교 교사들과 같이 미술관의 접근성에 대해 고민하는 오프닝 워크숍으로 이어졌습니다.



2 사전 오프닝 워크숍 장면

프로그램을 거치는 동안 기존의 미술관에서 만나는 관람객보다 다양한 층위의 관람객을 만날 수 있었는데요. 그중에서도 사전 오프닝 워크숍에서 만난 시각장애인 분들과의 전시 교육 워크숍은 미술관에서도 낯선 경험이었습니다. 사전 워크숍은 시각장애인 분들을 미술관으로 초대하는 것에서부터 난관에 부딪혔는데요.

기존의 미술관 홍보는 SNS와 홈페이지를 중심으로 이뤄지고 있었고, 저희는 시각장애인들을 위한 어떠한 홍보 라인도 따로 구축한 적이 없었습니다. 그래서 워크숍은 기획할 수는 있으나 시각장애인 분들을 어떻게 모셔야 하는지를 알 수 없었는데요. 이런 경험이 미술관만 처음이었던 것은 아니었습니다. 어렵게 초청한 시각장애인 분들은 미술관에 오는 것에 거부감이 있었고요. 그곳에 가면 뭘 할 수 있는지를 질문하시기에 미술관에 오면 보이지 않는 조각을 볼 수 있다고 답을 드리면서 서로 웃었는데요. 이렇게 갖은 어려움을 뚫고 진행된 워크숍은 예술이 기술을 어떻게 사용해야 하는지에 대한 작은 실마리를 남겼다고 생각합니다. 시각장애인 분들은 워크숍을 마치고 돌아가시면서 1년에 한 번이라도 미술관에서 전시를 경험할 수 있으면 좋겠다는 말을 남겨주셨는데요. 송예슬 작가님은 매우 감동적이었다고 했는데 저는 매우 큰 숙제를 얻은 기분이었습니다.

저희 전시가 완벽한 배리어 프리 전시였다거나 낯선 대상을 미술관으로 불러왔기에 성공적인 전시였다고 이야기하고 싶은 것은 아닙니다. 지역에서 이렇게 넓은 공간을 가지고 운영되는 공립 미술관에서 하나의 전시를 두고 배리어 프리를 논하거나 장애에 대한 차별을 뛰어넘었다고 생각하기는 어렵다고 생각합니다. 다만 전시를 통해 단순히 장애와 비장애가 아닌 통합적인 배움의 장으로서 미술관의 역할을 한번쯤 돌아보았으면 합니다. 현재 미술관을 매개로 구축되는 지역 커뮤니티에 편입되는 사람들 사이에 보이지 않았던 모두가 진정한 모두가 되기 위한 방법을 모색하는데 있어서, 융합예술이 어떤 가능성을 보여줄 수 있지 않을까 하는 기대를 더하면서 전시 서문 중 일부를 공유하며 발표를 마치겠습니다.

“전시에 대한 객관적 묘사나 보편적 경험은 존재하지 않을지도 모릅니다. 특히 이번 전시에서 사람들은 저마다 다르게 경험하고 인지한 정보를 덧붙여 표현하며 전시 안에서 또 다른 작품을 만들어냅니다. 우리 사이에 존재하는 빛나는 차이를 표현하고 소통하는 과정에서 보이지 않는 경계를 넘으며 의미 있는 경험을 하게 될 것입니다. 예술가, 관람객, 그리고 미술관이 함께 만들어 갈 <시시각각; 잇다있다> 전시는 감각의 확장에서 나아가 생물적, 사회적, 문화적 차이로 인해 만들어진 우리 사이에 존재하는 무수히 많은 다름을 인정하고 그 다양성을 기념합니다.”

이승주 발표 감사합니다. 대단한 배리어 프리 전시를 했다는 성취가 아니라 그냥 작은 고민의 실마리를 시작했다는 점이 인상적이었습니다. 이어서 2부에 발표해주신 작가님들을 모시고 질의응답 순서를 진행하겠습니다. 질의응답 후에 현장 참여자 분들의 질문도 받을 예정입니다. 이번 질의응답은 정지윤 학예사님이 진행해 주시겠습니다.

정지윤, 윤장우, 김문일, 송예슬

정지윤 저도 앞선 발표를 정말 재미있게 들었는데요. 첫 번째 질문은 김문일 작가님께 하고 싶습니다. 발표에서 저희가 장애를 무시하거나 차별하기 보다는 사실 장애를 잘 모르기 때문이라고 한 부분이 많이 와닿았어요. 개인적으로는 이번 전시를 준비하면서 제 스스로 얼마나 장애에 무지했는지 깨닫는 시간을 많이 가졌는데요. 그런 의미에서 작가님의 발제에서는 장애·비장애가 아닌 모두가 함께할 수 있는 곳이 많아져야 한다는 일환에서 유튜브 콘텐츠 제작을 이야기해주신 것 같습니다. 그렇다면 앞으로 어떤 콘텐츠를 통해 대중들과 어떤 이야기를 나누고 싶으신지 그리고 이런 콘텐츠를 만드는 데 있어서 어떤 어려움이 있고 이 과정에 기술은 어떤 역할을 하고 있는지에 대한 구체적인 이야기 듣고 싶습니다.

김문일 제가 유튜브를 제작할 때는 비장애인과 같이 해야겠다고 생각했는데 이게 참 쉽지 않더라고요. 다른 사람이 하는 말과 제가 하는 말과 생각이 조금 다르기 때문에 그런 부분에서 소통이 어렵다고 생각하시면 될 것 같아요. 콘텐츠 중에서 정말 해보고 싶은 것은 장애인과 비장애인과 함께 할 수 있는 활동이 있는 콘텐츠입니다.

정지윤 저희도 이번에 그 숙제를 해결하지 못했는데요. 그런 콘텐츠를 꼭 같이 한번 해보고 싶습니다.

다음으로 윤장우 작가님의 뇌과학의 관점에서 보는 발제도 새롭게 들었는데요. AI나 뇌과학의 관점에서 시도되는 예술 이야기를 해주셨는데 기술이 발달함에 따라 창작자들이 선택할 수 있는 창작의 영역이 늘어나는 것처럼 보이지만 사실은 같은 방식으로 돌아가는 것처럼 보이기도 합니다. 예를 들어 장애의 벽을 허물었지만 작년에 많은 미술관이나 문화예술기관들이 문을 닫는 경우가 늘어남에 따라 기술을 통해 극복해보겠다고 비대면 공간으로 넘어가면서 결국 기술을 다루지 못하는 사람을 역으로 차별하는 방식으로 흘러가고 있는데요. 이와 같이 늘어나는 새로운 창작의 방식을 통해 보다 많은 사람들이 창작의 기회를 제공 받을 수 있다고 기대하시는지, 그렇게 되려면 저희는 무엇을 준비해야 하는지 한번 말씀해주실 수 있을까요.

윤장우 질문을 나눠서 먼저 기술 발전을 통해 예술의 발전이 연계되어서 가능한지에 대해 말씀드리고 싶어요. 사실 전통적인 예술로부터 시작된 조류가 현대까지도 깊숙이 들어와 있기 때문에 예술가들은 기술에 예술을 적용하는 것에 대한 저항감이 많아요. 기존에 하던 붓과 유화로 작품을 만들어야 한다는 관념에 묶여 있는 분들이 많은데요. 예술의 발전에 있어서 한 단계 도약한 분들을 보면 백남준 선생님처럼 갑자기 TV를 들고 나와서 이것을 쌓아서 예술을 만들어요. TV를 붓으로 사용한 예술가가 있었기 때문에 예술에 있어서의 쿼텀 점프(quantum jump)가 가능했거든요. 그런 측면에서 인공지능이나 뇌과학에서 나오는 새로운 기술이 하나의 붓, 물감 역할을 한다고 생각해요. 누가 먼저 사용하느냐에 따라 그 기술을 이용해 새로운 예술을 처음 만든 개척자가 될 수 있어요. 그런 측면에서 새로운 기술은 예술에 있어서 굉장히 큰 역할을 한다고 보고요.

장애와 관련해서 기술이 어떠한 역할을 하는지에 대한 제 입장은요. 기술을 장애에 활용한다는 측면에서는 쉬운 기술이면 굉장히 좋아요. 어려운 기술을 이용해서 뭔가를 이루려고 하는 것은 첨단 영역에 속하고 성공보다는 실패할 확률이 많아요. 예술에 있어서도 마찬가지라고 생각해요. 사용하려는 기술이 첨단 영역에 속할수록 그걸 사용해서 무언가를 하기는 어려울 가능성이 높아요. 미디어 아트나 게임을 이용하는 3D VR, AR 같은 예술이 굉장히 많이 나오고 있는데요. 실제 그 기술이 무리였기 때문에 이것을 사용하는 예술이 나오기 시작한 거거든요. 장애인이든 비장애인이든 어떤 기술이나 역량을 가지고 작품을 새롭게 만들고자 한다면 쉬운 것부터 시작하라고 권하고 싶어요. 그게 영리한 길이지요.

정지윤 저희 미술관에서도 다양한 기술을 쓰는 작가들을 마주하게 되는데요. 기술을 통해서 결국 어떤 것을 이야기할 수 있고 더 많은 사람들을 포함시킬 수 있는지에 대해 최근 관심이 많아져서 재미있게 들었습니다.

송예슬 작가님의 <보이지 않는 조각>시리즈는 현재 미술관에서 많이 마주할 수 있는 뉴미디어 아트 작업의 흐름과 달리, 미디어 파사드(facade)나 메타버스(metaverse) 같은 화려한 볼거리, 시각적 감흥을 느낄 수 있는 작품은 아닌데요. 혹시 이런 융감한 작업을 시작하게 된 구체적인 계기가 있을까요.

송예슬 저도 그런 시각적인 빛에 꽂혀서 처음에는 작업을 많이 했는데 어느 순간 다 눈이 있지 않으면 감상할 수 없는 시각에 의존하고 있다는 생각이 들었고요. 저 역시 컴퓨터 코드나 컴퓨터를 계속 보면서 작업해야 하고 어쩔 수 없이 눈을 너무 많이 사용하기 때문에 다른 감각에 집중해보고 싶었어요. 일상생활에서도 눈을 감고 주변을 느끼는 습관이 있는데 이런 것도 영향을 미친 것 같고요. 보이지 않는 경계, 예를 들어 굉장히 복잡한 지하철이지만 어떤 칸에 노숙자 분이 있거나 유쾌하지 않은 냄새가 나면 사람들이 그걸 피해서 그 부분이 딱 비어있는 거예요. 그런 것에서 사회에 존재하는 보이지 않지만 저에게 너무 선명하게 보였던 경계가 인지되기

시작했는데요. 이것을 시각적으로 풀거나 직접 설명하기보다는 사람들이 몸과 여러 감각으로 경계를 느낄 수 있는 방법을 생각하게 되었고, 보이지 않는 것에 대한 관심, 경계를 표현하고 싶은 욕망이 많아져서 작업을 시작하게 되었습니다.

재미있는 점은 서로의 신뢰를 필요로 한다는 점이에요. 저도 작가로 활동하면서 많이 보여주고 싶고 사람들이 바로 알았으면 좋겠는 순간이 있는데요. 보이지 않는 건 사람들이 저의 작업을 믿고 들어와서 체험하면서 느끼기 때문에 그 순간까지 데려가는 것이 약간 도전이기도 해요. 그것을 넘었을 때 관객과 더 깊게 소통할 수 있는 부분이 재미있었어요. 이번 전시에서도 뉴욕에서 작업하고 있는 보이지 않는 조각을 한국의 미술관으로 데려간다는 것은 많은 신뢰를 요하는 과정이었던 것 같아요. 저도 미술관 공간을 직접 보지 않고 결정했고 미술관에서도 제 작업이 보이지 않지만 신뢰를 해주었기 때문에 성사가 된 것 같아요. 이런 모든 재미있는 일들이 보이지 않기 때문에 일어났다는 생각이 듭니다.

윤장우 저도 기술자이기 때문에 작가님께 여쭙보고 싶은 게 있는데요. <보이지 않는 조각들>에 사용된 기술이 제가 추측하기에는 손으로 오브젝트를 감지하는 것을 보여주는 센서, 아니면 공기를 뿜는 장치 같은데 이런 부분을 직접 하는지 아니면 같이 작업하는 분이 있는지 궁금합니다.

송예슬 저는 거의 다 직접 하고 있어요. 이번에는 여러 가지 플랫폼을 사용하다 보니 잘 아는 친구에게 조언을 구했고요. 예를 들어 사운드 디자인은 협업했고, 다른 부분은 제가 직접 했습니다. 제가 이런 것을 가르치고 있기도 하고, 여러 명이 협력할 때의 에너지도 굉장히 좋아하는데요. 저도 기술을 붓이나 페인트라고 생각해서 그게 제 손에 있고 그 과정에 직접 개입해야 제가 느끼고 표현하고 싶은 것이 조금 더 잘 전달되는 것 같아요. 기술을 새롭게 익히고 사용하는 것을 좋아하는 편이기도 해서 그 과정을 즐기는 중입니다.

이승주 혹시 객석에서 질문 있으신가요.

강미량 저는 송예슬 작가님과 정지윤 학예사님께 질문 드리고 싶은데요. 전시의 부제인 ‘잇다있다’에서 무엇을 잇고 들어가는지가 질문입니다. 시각장애인이 아닌 사람들은 시각의 감각을 잇는다고 상상할 수 있지만 만약 시각장애인 분들을 모셔서 이 전시를 관람하게 했을 때 이분들에게는 이 전시가 무엇을 잇는 것인가 하는 생각이 들었습니다. 그 부분에 대해 어떻게 생각하시는지 해석을 듣고 싶습니다.

정지윤 답을 안 주고 다양한 해석을 할 수 있게 열어 두는 게 제일 좋은 전시라고 듣기는 했는데요. 저희 전시 자체가 그동안 배제되었던 시각장애인도 포용할 수 있을 정도의 전시이긴 하지만 애초에 시각장애인을 대상으로 만든 전시는 아니었기

때문에, 제목에서의 ‘잇다’를 시각으로 해석하셔도 좋지만 기획할 때의 의미는 아니었고요. 모두를 위한 미술관이라고 하지만 사실 미술관은 거의 보는 예술로 가득해서 보기 힘든 분들, 시각을 쓰지 못하는 분들은 오실 수 없는 경우가 많은데요. 저를 포함한 미술관 관계자들이 다양한 사람들이 있다는 사실을 잊고 있었다는 의미가 있고요. 나중에 보이지 않는 조각을 만들고 나면 조각이 안 보인다고 해서 모양이 없는 것은 아니기 때문에, 정확한 모양을 다양하게 해석할 수 있는 방법에 대해 저희가 잊고 있는 것은 아닌가 하는 의미의 ‘잇다’였습니다.

참가자 저는 정지윤 학예사님께 질문 드리고 싶은데요. 아까 ‘미술관에서 그래도 될까요?’라는 프로그램을 하셨다고 했는데 개인적으로 발달장애인이 미술관에 접근하기 위해서는 어떻게 해야 할지 혹시 나온 내용이 있는지 궁금했어요.

정지윤 당연히 있었고요. 그 프로그램은 항상 모두를 위한 미술관이고 참여형 전시라고 이야기하지만 일방향이 가까웠다는 생각에서 전시를 오픈하기 2~3개월 전에 최대한 많은 사람들이 주는 의견을 담고자 기획된 라운드테이블이었습니다. 라운드테이블에서 발제한 분 중에 특수학교 선생님이 계셨어요. 그 선생님은 저희 미술관에 발달장애인 친구들과 여러 번 와주셨는데요. 선생님이 발달장애인 친구들과 오셨을 때 경험했던 미술관이 솔직하게 친절했는지, 불친절했는지를 상세하게 이야기해주셨어요. 앞으로 미술관에서 더 많은 발달장애인이나 다양한 관람객 분들을 대상으로 더 좋은 전시를 하려면 어떻게 해야 하는지를 말씀해주셨습니다.

박홍은 안녕하세요. 저는 서울문화재단 시민기자로 활동하고 있고요. 윤장우 교수님께 질문 드리고 싶은데요. 저는 비장애인과 장애인이 함께하는 예술 활동을 지향해야 한다고 생각하는데요. 그런 의미에서 뇌과학을 이용한 시각예술이 어느 정도 발전가능성이 있고 앞으로 장애를 갖고 있는 사람들은 어떤 식으로 참여할 수 있는지, 현재 이런 작업이 많다면 예를 들어 자세하게 이야기해주시면 좋겠습니다.

윤장우 우리가 인공지능에 대해서 대충은 알고 있잖아요. 인공적으로 지능을 만들어서 인간이 하는 일을 대신 해보자는 것인데, 인공지능은 수학을 기반으로 하거든요. 반면 뇌는 수학적으로 돌아가는 것이 아니면서도 인공지능보다 훨씬 효율적입니다. 뇌가 돌아가는 원리를 알면 인공지능이 지금보다 획기적으로 발전할 수 있는 배경이 되기 때문에 뇌과학을 많이 연구하고 있어요. 사실 예술에 있어서는 뇌과학보다는 인공지능의 다양한 프로그램을 접목한 예술이 많이 나오고 있는 상황이지요. 인공지능 프로그램 중에 ‘갠(GAN)’이라는 것이 있는데요. 인공지능의 딥러닝은 수학적이기 때문에 한계가 있어요. 기존의 인공지능은 사람인지 개인지 분류는 할 수 있지만, 새로운 사람이나 개를 만들 수는 없거든요. 그런 가능성을

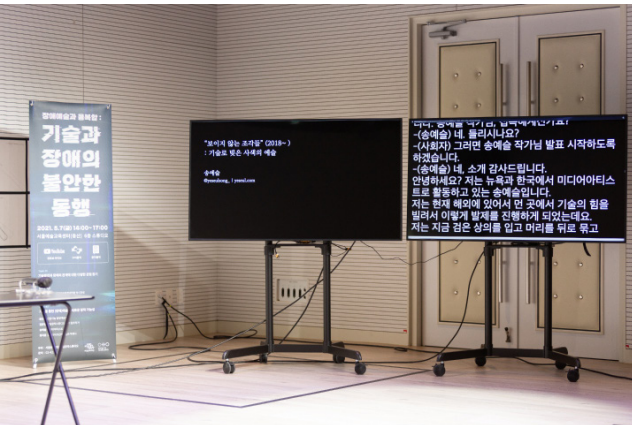
제시를 해준 기술이 갠(GAN)인데, 사람의 얼굴 사진을 투입하면 그 사진과 다른 새로운 얼굴을 만들어내요. 지금까지 수천 년 동안 나온 예술 작품을 이 인공지능에 넣으면 어떤 결과가 나오겠어요. 기존과는 다른 새로운 것이 나오고 이걸 새로운 예술 작품이라고 볼 수 있다는 이야기예요. 지금 기술은 인공지능이 사람을 대신해서 새로운 작품을 만들어내는 수준까지 와 있습니다.

저는 사실 예술에 있어서의 장애와 비장애의 차이는 없다고 봅니다. 정도의 차이는 있지만 어느 정도는 기술적 재능을 모두 가지고 있다고 생각하거든요. 각자 가지고 있는 정도만큼 기술을 개발하고 예술에 접목하고 융합해서 새로운 것을 만들어낼 수 있는 자질이 누구나 충분하다고 생각해요. 작년에 전시한 작품 중에 공감각 예술 작품이 있었어요. 보이는 화면에서 나오는 개념과 연관된 촉각 작품을 앞에 같이 놓고 사람들이 그걸 만져보면서 화면을 보는 작품이었어요. 시각뿐만 아니라 여러 가지 감각들로 충분히 확장해나갈 수 있고요. 이것은 시각예술 과학자나 인공지능 과학자만 할 수 있는 건 아니예요. 관련된 책들이 이미 무수히 많이 나와 있어요. 그중 쉬운 책 한두 권만 읽어도 거기에서 예술 작품에 융합할 수 있는 실마리를 충분히 발견할 수 있을 거예요. 여기에 장애인이든 비장애인이든 무슨 상관있겠어요.

이승주 귀한 말씀 감사합니다. 알찬 내용에 좋은 이야기들이 오가면서 3시간 동안 몰입할 수 있었던 것 같습니다. 기술이 인간을 이롭게 하고 세상을 더 나아지게는 하겠지만 그 사이에 우리가 놓치고 있는 것을 굳이 장애라는 개념을 빌려 와서 살펴봤는데요. 오늘 나는 이야기들이 우리에게 많은 실마리가 되고 앞으로 우리의 일상과 창작 가운데에서 여러 가지 새로운 도전을 줄 것으로 기대합니다. 감사합니다.







같이 잇는 사람들

기획 및 주관 서울문화재단 잠실창작스튜디오

총괄 창작기반본부장 남미진, 잠실창작스튜디오 매니저 이승주

운영 황기성

운영지원 김영선, 최영한

수어통역 김동호, 신환희

문자통역 이시은

정리·편집 전민정

디자인 스튜디오 로드

발행처 서울문화재단

발행인 유연식

발행일 2021년 07월

서울문화재단 잠실창작스튜디오

05500 서울특별시 송파구 올림픽로 25 종합운동장 내

www.sfac.or.kr

본 자료집에 실린 글과 사진은 서울문화재단의 동의 없이 무단으로 사용할 수 없습니다.

©서울문화재단