

[프로젝트 도도도독] 기획 전하루

## 《아날로그적 감각의 디지털 디코딩》

후니다킴

후니다킴(b.1976)은 인간 생태계에 깊게 침투된 기술과 기술이 촉발하는 생태계의 변화를 주목한다. 기술 덕분에 환경과 공간을 인식하는 방법을 선택하게 된 인간, 그리고 지각능력과 기술 간의 관계를 탐구하고 있다. 특히 청각을 강조하여 감각을 예민하게 만드는 환경 인지 장치를 제작하고 기술의 변화에 적극적으로 대응하는 작업을 선보여왔다. 기술이 유발한 감각의 간극, 그리고 지각체계의 확장 가능성을 주제로 이야기를 나눠본다.

하루 : 안녕하세요 작가님.

후니다킴 : 네 안녕하세요.

하루(이하 루) : 인터뷰에 응해주셔서 감사합니다. 먼저 감각에 관해 이야기를 해보면 좋을 것 같아요. 작업 과정에서 청각을 작품의 주 감각으로 채택하신 것이 흥미로웠는데 특정한 관심의 계기가 있을까요?

후니다 킴(이하 킴) : 지금도 저는 저 자신을 조각가라 여기는데, 조각의 물성을 중요하게 생각해서 재료나 소재에 대한 연구를 많이 했습니다. 그러다 일본으로 유학을 떠나게 되었고, 우연히 사운드 아트 작업을 하고 계시는 선생님을 만났어요. 처음에는 단순히 아무런 물성이 없는 작은 소리가 공간을 가득 채우는 느낌이 좋아서 시작했던 것 같아요. 그래서 한 3~4년 동안은 소리로만 작업했어요. 반복적인 공연과 거듭된 시도 속에서 ‘보이지 않는 것을 통해 보이는 것을 표현한다’는 작업적 속성이 생겨났습니다.

우리는 시각적 정보를 가장 주된 감각이라 여기고, 실제로도 70~80% 이상을 시각에 의존하는데 사실은 청각이나 후각이 많은 보충을 해주거든요. 그 감각이 눈보다 좀 더 먼 것을 볼 수 있게 할 때도 있고, 360°로 정보를 취할 수도 있

고, 일정한 각도가 아니라 광범위하게 감각하는 영역이 열려있다는 지점이 좋았어요. 그리고 그 과정에서 배경에 있는 대상들을 환기시켜 전경으로 데려왔을 때, 우리가 기존과 다른 방식으로 환경을 볼 수 있지 않을까 하는 생각이 컸던 것 같아요.

익숙하지 않은 거죠. 보내주신 기획안에도 그런 문장을 쓰셨던 것 같은데, 익숙한 대상을 낯설게 느끼게 하는 것들이 사실 미술에서 가장 기본이 되는 흐름일 것이고, 뒤상이 작품에 번기를 사용했던 것처럼 뻘한 것들을 고착화되지 않게 다시 말랑말랑하게 감각할 수 있게 하는 과정에서 저는 소리를 이용하는 거죠. 소리로만 무언가를 본다는 것은 사실 굉장히 익숙하지 않은 일이거든요.

**루 :** 감상 방법에 대한 구체적인 매뉴얼이 있다는 것이 특징적이라는 생각이 들었어요. 작품 안에서 관객에게 직접적인 행동을 유발하시는 것도요.

킴 : 작업들을 쪽 보시면 아시겠지만, 관객이 무언가를 행하지 않으면 느낄 수 없죠. 작업의 이야기를 전부 하지는 않아요. 끝까지 마무리 짓지 않는다는 건데, 관객이 능동적으로 뭔가를 참여하고 보려고 하고 인터페이스가 접촉하려고 할 때 상황들이 연출되는 경우들이 꽤 많죠.

국립현대미술관 다원예술 2021 : 멀티버스 전에서 선보이신 <디코딩 되는 랜드스케이프> 작업에서도 ‘이식’이라는 표현을 사용하도록 요청 드렸어요. 그 안에서 감각하는 것도 중요하지만 그 프로세스가 중요하거든요. 귀마개를 하고 그 책자를 보고 기다리면서 내비게이터가 계속 이야기를 하거든요. 안내자의 이야기까지도 일종의 매뉴얼이에요. 해당 작품에는 총 네 가지의 매뉴얼이 있는데 입장할 때 체크리스트 매뉴얼이 있고 관점의 매뉴얼, 임플란트(implant) 매뉴얼, 마지막으로 따라다니는 내비게이터가 얘기하는 음성 매뉴얼이에요. 그리고 마지막에 작업을 한 번 더 깊게 이해할 수 있도록 쓴 책자를 드려요.

**루 :** 다른 작품들에도 모두 매뉴얼과 책자가 있나요?

킴 : 제 작업 중 상당수는 매뉴얼이 있어요. 영상으로 된 매뉴얼도 있었고 텍스트로 된 매뉴얼도 있어요. 만약에 우리가 우주선을 처음 탄다고 하면, 스테이션에 가서 우주선을 타기 위해서 하나하나 매뉴얼을 익혀야겠죠. 제 작품의 매뉴

열도 그런 걸 익히는 공간이라고 생각하시면 좋을 것 같아요. 저는 데이터스케이프 스테이션(datascape station)이라고 이야기 하는데, 작품에 있어서 데이터스케이프 스테이션도 되게 중요한 역할을 하는 거죠. 사람들은 작품을 경험하지 못하더라도 작품의 체험 방법을 익히는 행위들을 바라보려고 생각했어요. 그러면 체험하는 관객은 퍼포머가 되는 거예요. 퍼포머로서의 관객이 있고 그걸 보는 관객이 있어요. 퍼포머로서의 관객은 돌아다니면서 자신을 바라보는 관객들을 바라봐요. 그 이중적인 행위들도 제 작품에서 매뉴얼이 만들어내는 하나의 요소인 것 같아요.

루 : 그런데 퍼포머가 되어 기계 장치 안에서의 감각을 경험한 관객과 지켜보기만 한 관객은 감상의 깊이가 굉장히 다를 것 같아요. 그런데 이번 작업에서도 그렇고 작품을 경험할 수 있는 인원이 한정되어 있는데, 그 부분이 아쉽지는 않으실까요.

김 : 두 가지 감정이 다 있는 것 같아요. 아쉽기도 하지만 한편으로는 아주 좋아요. 저는 예전부터 한 작업을 통해서 서로 다른 것을 보게 만드는 실험을 해보고 싶었어요. 분명 한 대상에 대한 감상인데 느끼는 점이 명확하게 달라지는 거죠. 다만 정확한 비율은 아니지만 제 작품을 경험한 사람이 전체 관람객의 10~20%밖에 안 되는 것은 매우 아쉬워요.

루 : 작품 감상과 관련된 에피소드나 기억나는 관객분들의 반응이 있을까요?

김 : 저희가 내비게이터 분들과 카톡으로 한 번씩 관객의 반응을 전달받았어요. 네 번 이상 관람을 오신 분도 있었고, 어떤 분은 “제가 이걸 한 달 동안 매일 착용하면 정말 세상을 보는 약간 관점이 달라질 수도 있을 것 같아요”라는 말씀을 해주셨어요. 그래서 장기간 착용해보고 싶다, 이식하고 싶다는 분도 있었어요.

루 : 이야기를 들으면서 작가님께서 지향하시는 것이, 사람들의 인식 방법이 기계 장치나 새로운 매체들을 통해서 전통적인 방법에서 벗어나 확장되었으면 하는 바람이 있으신 것 같아요. 특히 작품에서 테크놀로지를 인체에 ‘이식’한다는 표현을 사용하시잖아요. ‘이식’이라고 하면, 내 몸에 지니고 살아간다는 의미가

있게 느껴지거든요. 그런데 관객들은 이 작품을 벗어나면 다시 원래대로 기계 장치랑 떨어진 삶을 살아가게 되는데, 관객들은 작품의 감상이 끝났을 때 어떤 것을 지니고 돌아가면 좋을까요?

김 : 되게 좋은 질문이에요. 간단하게 얘기하면 집에 돌아갔을 때 내 주변에도 내가 이식하지 않았지만 이식된 것들이 많다는 생각을 한 번쯤 해보는 거죠. 여러 가지가 있겠지만 대표적인 예시는 핸드폰인 것 같아요. 요즘 핸드폰을 거의 분신처럼 갖고 다니잖아요. 단순히 기계일 뿐인데 핸드폰이 고장 나면 난리가 나죠. 이게 좋다거나 나쁘다는 게 아니라, 그냥 지금 우리 상황이 그렇다는 걸 인지해야 한다는 이야기예요. 물론 핸드폰은 몸에 직접 이식되지는 않았지만, 관점이 이식된 것으로 볼 수 있어요.

루 : 관점의 이식이요?

김 : 제 작업은 장치를 이식하는 것보다는 관점의 매뉴얼이 있는 것처럼, 어떤 특정한 관점을 가지고 바라보고 읽어내는 거예요. 실제로 이식과정에서 내비게이터가 설명을 할 때, “이제부터 이식을 시작하겠습니다. 약간 불편하실 수도 있고요.”라는 말을 해요. 안과나 치과에서 렌즈를 끼거나 보철을 할 때 “많이 불편하시죠?”라는 말을 하는 것과 같다고 생각하시면 될 것 같아요.

특히 불편함과 관련해서는 사람들이 흔히 인터페이스라는 건 편해야 한다고 착각해요. 불편하면 잘못 만들어졌다고 생각하죠. 우리가 일반적으로 쓰는 공산품은 편해야 하는 게 맞아요. 하지만 미술에서는 내가 어떤 생각을 전달하는지에 따라서 인터페이스는 편할 수도 있고 불편할 수도 있어요. 그 불편함이 작품의 주제일 수도 있으니까요.

보철이나 렌즈는 이를 예쁘게 교정하거나 눈을 더 잘 보이게 하기 위해서 이용하는 장치지만 제 작품은 사고하는 방식을 바꾸는 장치예요. 즉 관점을 바꾸는 이식을 하는 거예요.

그래서 미술관 내부를 돌아다니면서 움직이는 사람들과 사물을 보게 되는데, 익숙한 공간임에도 원래 보이던 것들은 비닐로 가려져 있어서 선명하게 보이지 않고 라이다 센서를 통해서 나오는 소리 정보와 시각 정보 통해 봐야 되는 거죠. 그래서 메시지의 전달을 위해 인터페이스를 최대한 단순하게 디자인해요. 기계

적인 구조의 단순함을 말하는 것은 아니고, 관객이 직접 행위하는 부분을 이야기하는데, 걸거나 돌리거나 아니면 터치를 하는 등의 간단한 움직임을 하게 되면 좀 더 쉽게 몰입할 수 있거든요. 그게 되게 복잡하거나, 스위치를 눌러야 하고, 여러 가지를 하다 보면 그 장치 자체에 대한 관심이 놀이가 돼버리는데 이렇게 되기를 원하지는 않거든요.

전시하면서 느꼈는데, 사람들은 미술관에 오면 모드가 바뀌면서 ‘바라보는 곳’이라는 생각들을 하는 것 같아요. 오히려 쉽게 감각하고 느낄 수 있는 작업을 만드는 것이 더 다양한 트리거를 줄 수 있더라고요.

**루 :** 감각 과정에서 불편함이라는 감정이나 언캐니(Uncanny) 같은 단어들을 생각하며 작업을 하실까요?

김 : 네 그래서 약간의 장애를 일으키는 것, 이런 말은 어떤 인터뷰에서도 제가 아직 한 적이 없는 것 같아요. 어떤 장애나면 시각 정보는 눈으로 보는 게 익숙하잖아요. 이런 익숙한 것들을 차단해버리고 익숙하지 않은 감각으로 약간만 감각하게 하면 거기서 장애가 발생해요. 그리고 그 불편함 속에서 ‘생각하는 트리거’가 작동하는 거죠. 근데 동시에 그 장치가 모두 작동하느냐, 반이 작동하느냐는 또 재미있는 포인트예요.

**루 :** 트리거가 사람들에게 덜 작동하게 되는 이유는 뭘까요?

김 : 아무래도 익숙한 방식이 있으니까요. 사람들이 새로운 걸 원한다고 항상 얘기하지만 사실 새로운 걸 원하지 않잖아요. 정확하게는 뭔가 재미있는 걸 보러 왔지만, 수동적인 재미를 원하는 거죠. 그래서 제 작업에 능동적이라는 키워드가 되게 중요하면서도 관객이 적극적이지 않으면 볼 수 없는 것이 돼요. 그런데 모든 게 그렇잖아요. 적극적이지 않으면 보이지 않아요. 입력되는 수많은 정보가 있기 때문에 그냥 흘러가지 그게 자신의 그물망에 걸리지 않거든요. 그것과 비슷하다는 생각이 들어요. 디지털을 통해서 새롭게 감각하고 수용하는 것들을 충분히 할 수 있는 시대인데, 그런 것들에 대해서 우리는 얼마나 생각하고 있고, 얼마나 받아들이고 있느냐는 물음을 건네는 거죠. 그래서 실제로 저는 작품을

통해 '생각하는 트리거'를 계속 던지고 있다고 생각해요.

**루 :** 작품의 제목에서 디코딩이라는 용어가 자주 등장하는데, 인코딩이 아니라 디코딩인 이유는 감각의 해체와 관련된 것일까요?

**김 :** 우리가 뭔가를 바라보거나 읽어내는 행위가 인코딩이잖아요. 그런데 제가 감각한 것에 대한 인코딩을 제 안에서 재해석하고 기계의 언어와 섞은 결과물을 작품으로써 도출한 것이라면, 그 이후에는 관객들이 그것을 개개인의 방식대로 인코딩해서 디코딩해야 한다는 거죠.

**루 :** 기술은 작가님의 작업적 언어를 확장시켜주시기도 하지만 동시에 어떤 어려움도 있지 않으실까 생각이 들어요.

**김 :** 맞아요. 특히 배우는 과정을 비롯해 기술을 체화시키는 과정에서 발생하는 여러 어려움이 있어요. 제가 자주 사용하는 단어 중에 '근육 만들기 (exercising)'이라는 단어가 있어요. 디지털 속성 내에서 읽고 쓰는 능력은 실제로 기능적인 읽고 쓰는 능력이 아니라 얼마나 자기 언어화시키고 체화시키는가에 가까워요. 제가 잘해서 이런 이야기를 하는 게 아니라 저 역시 어렵고, 끊임 없이 하고 있지만 잘 안되는 것이기도 해요. 그 근육 만들기의 어려움은 항상 있는 것 같아요.

디지털 시대에서 체화하는 과정을 생략하면 생산자가 아닌 소비자의 영역에 머물게 돼요. 만약에 당신이 좀 다른 것을 그리고 지금 현시대의 언어를 만약에 계속하고 싶다고 하면 지금의 이야기와 그 프로세스를 이해할 필요가 있다는 거죠. 그래서 이해를 못하더라도 이해하려고 노력하는 과정이 계속 끊임없이 필요한 거라는 생각이 들어요. 저도 기술 작업적 언어로 체화하는데 한 10년 넘게 걸렸던 것 같고, 아직도 그냥 좀 알겠다는 정도지 잘 아는 건 아니라는 생각이 들어요.

**루 :** 기술을 활용하시다 보니까, 계속 장치를 업데이트하는 재미도 있을 것 같아요.

**김 :** 기술을 쓰는 작업들은 완성도를 높이려면 업데이트를 할 수밖에 없는 것 같아요. 그리고 작품을 만들고 테스트하면서 버전이 계속 올라가는데, 그 작업

방식 그 자체가 나름대로 작품에 묻어나는 것 같아요. 특히 버전이나 업데이트라는 말을 좋아하는데요. 에디션이 아니라 버전이라는 단어를 씀으로써, 디지털적으로 업데이트를 할 수밖에 없는 장치라는 것들이 업데이트를 계속하면서 점점 좋아지고 점점 생각이 더 깊어지고 하는 방식이 그 작업 방식을 앞으로도 그 대로 가져가고 싶어요.

루 : 10년, 20년 이후의 긴 시간이 흐르면 기술적으로도 매우 많은 것들이 발전되어 있을 텐데요. 지금 작품들이 10년, 20년 이후의 기술로 업데이트가 되기를 희망하시나요, 아니면 지금의 시간성을 담은 채로, 예를 들어 2040년에도 2022년의 시간성을 가진 기술로 남아 있는 게 좋을까요?

김 : 좋은 질문들을 많이 해 주시는데요. 그런 생각까지는 안 해봤는데, 지금 이 상태에 남아 있는 것도 있고 그 시대에 맞게끔 업데이트된 것도 있을 것 같아요. 제 작품의 관점이 그 시대에는 너무 당연한 것이 되어버리면, 더이상 업데이트가 필요 없는 근대 미술이 되겠죠. 근데 그렇게 제 작품들이 해야 할 소기의 목적을 전부 달성하게 되면, 저는 작업을 그만하게 될 것 같아요. 그다음부터 만약에 그걸 똑같이 계속 만들어내는 작업은 도제식 상업 미술이 되겠죠. 그때부터는 생각하게 만드는 작품이 아니라 그냥 소비하는 물건처럼 될 것 같아요.

루 : 마지막으로 앞으로의 계획이 궁금합니다.

김 : 하나에 집중해야 하는 시기가 있는데, 작년(2021년)에는 큰 덩어리를 이것저것 만든 것 같아요. 그리고 이제는 큰 덩어리가 아니라 흐르는 맥락이 보이게 하고 싶어요. 비주얼적으로 재미있는 요소들뿐만 아니라 전시를 통해 지금까지 이어온 작업의 흐름을 보여주고 싶습니다.