creative commons

COMMONS DEED

저작자표시-비영리-동일조건변경허락 2.0 대한민국

이용자는 아래의 조건을 따르는 경우에 한하여 자유롭게

- 이 저작물을 복제, 배포, 전송, 전시, 공연 및 방송할 수 있습니다.
- 이차적 저작물을 작성할 수 있습니다.

다음과 같은 조건을 따라야 합니다:

저작자표시. 귀하는 원저작자를 표시하여야 합니다.

비영리. 귀하는 이 저작물을 영리 목적으로 이용할 수 없습니다.

동일조건변경허락. 귀하가 이 저작물을 개작, 변형 또는 가공했을 경우에는, 이 저작물과 동일한 이용허락조건하에서만 배포할 수 있습니다.

- 귀하는, 이 저작물의 재이용이나 배포의 경우, 이 저작물에 적용된 이용허락조건을 명확하게 나타내어야 합니다.
- 저작권자로부터 별도의 허가를 받으면 이러한 조건들은 적용되지 않습니다.

저작권법에 따른 이용자의 권리는 위의 내용에 의하여 영향을 받지 않습니다.

이것은 이용허락규약(Legal Code)을 이해하기 쉽게 요약한 것입니다.

Disclaimer

dCollection

미술학 석사 학위논문

초고층빌딩 이미지의 변형을 통한 스펙터클의 표현 연구

- 본인의 작업을 중심으로 -

2014 년 4 월

서울대학교 대학원

서양화과 서양화전공

김 원 화

초고층빌딩 이미지의 변형을 통한 스펙터클의 표현 연구

- 본인의 작업을 중심으로 -

지도교수 심 철 웅

이 논문을 미술학 석사 학위논문으로 제출함
2014 년 4 월

서울대학교 대학원
서양화과 서양화전공
김 원 화

김원화의 미술학 석사 학위논문을 인준함
2014 년 7 월

위 원 장 윤 동 천 (인)

부위원장 오 인 환 (인)

위 원 임 자 혁 (인)

국문초록

과거 개발시대 ‘한강의 기적’을 경험한 한국인들은 경제가 침체에 빠진 현재에도 기적과 같은 마법의 고속성장을 기대하고 있다. 2006년부터 2010년까지 추진되었던 ‘한강 르네상스 계획’은 그 명칭에서 이와 같은 열망을 반영한다. 그러나 이미 성장의 마법은 쇠약해졌고, 그것의 스펙터클만 남은 기적의 공간은 무기력하기만 하다. 이와 같은 개발계획은 2008년부터 지속된 경제불황의 극복을 위한 경기부양책으로 시행되었고, 이것은 ‘지속가능한 발전’의 구현이라고 표명되었다. 나의 작업은 이러한 최근의 상황에 대한 반응이며, 이러한 발전 패러다임의 스펙터클을 축소시켜 관찰자가 인지적 접근을 할 수 있도록 해보려는 것이다. 그 와해의 방법은 자본주의 표상물의 차용과 공상과학적 변형에 의한 전용이며, 작품으로 구현되는 데 쓰인 표현방법은 ‘모형화’와 더 적극적인 모형으로서 ‘가상공간화’이다.

본인이 작품에서 다루고 있는 서울과 인천은 작가의 삶의 공간이며 작업이 실제적으로 이루어졌던 지역이다. 그 때문에 본인은 최근 아시아 개발도상국에서 유행하고 있는 초고층빌딩 붐(boom)현상 중에서도 우선적으로 서울과 인천 지역의 사건에 집중하게 되었다. 이 두 지역에 계획되었던 초고층빌딩들은 ‘한강 르네상스 계획’과 ‘경인운하 개발’의 요지에 세워질 기념비적 건축물이었다. 이것은 토목건설 중심의 경제부양책을 ‘지속가능한 발전’으로 보이게 하는 외부 표상물로, ‘발전’에 대한 종교적 믿음이 투사된 자본주의의 스펙터클이다. 그러나 ‘과잉 후 붕괴’라는 전형적 사건을 연속된 경제위기 속에서 경험한 동시대의 사람들은 스펙터클의 위대함만큼이나 거대한 붕괴의 두려움을 의식 속에 잠재하게 되었다. 나는 이러한 자본주의의 양가적 표상으로서 건축물을 차용하여 공상

과학적 시각으로 변형해 로켓으로 제시하고, 그 주변의 환경을 현재의 연속선상에 있는 미래의 시점으로 재구성해 보았다. 이러한 시도는 자본주의적 판타지의 관점을 경험적 역사주의 관점으로 이동시키려는 것이다. 이러한 관점의 전환은 공상과학적 시각을 통해 가능한데, 공상과학은 역사에 기초한 미래에 대한 상상을 촉진하며, 가상의 대체역사를 통한 현실의 재해석을 가능하게 한다.

로켓 모형들과 게임적 가상공간으로 구성된 <Launch Pad>시리즈에서는 우주식민지 개척을 패러다임으로 하고 있는 한국의 미래가 공상과학적 시각으로 표현되고 있다. 그리고 이 작품에서는 가상의 패러다임을 가속화하기 위한 거대한 로켓들이 등장한다. 이것은 매우 황당무계한 설정으로 보인다. 그러나 자본주의 경제시스템은 그 일상성을 유지하기 위해 양적 성장을 필수로 요구하며, 경제의 지속적 발전이란 이러한 양적 성장상태가 무한히 유지될 때 가능하다. 이를 위해서는 무한한 자원의 확보와 공간의 확장이 필요하다. 이러한 추론의 과정은 일정량의 지하자원과 소량의 재생에너지만을 사용할 수 있는 지구환경으로부터 벗어나, 무한한 공간과 미지의 자원을 찾기 위한 인류의 우주 진출을 상상하게 한다. 결국, 이 황당무계한 설정은 '지속가능한 발전'의 패러다임이 '우주식민지화 계획'만큼이나 불확실하고 허황됨을 보여준다.

그러나 동시에 자본주의 시스템의 구성원들은 자본주의적 일상성을 포기할 수 없다. 일상성의 포기는 강력한 충격에 직면하게 하며 수많은 경제적 희생자를 양산하기 때문이다. 또한 세계화된 자본주의는 더 이상 적대 세력이 없는 유일한 사회 경제 시스템으로서 실질적인 다른 대안은 아직까지 존재하지 않는다. 따라서 이 시스템의 구성원인 우리는 시스템의 한계와 문제점을 직시하면서도 이를 부정하고 본질적으로 다른 차원의 대안을 제시하는 것이 불가능한 아이러니에 빠지게 된다.

이러한 자본주의 시스템의 아이러니는 지속적인 상상력의 유동성을 만

들어낸다. 나는 작품을 통해 관객의 상상력을 이끌어내 보고자 했다. 그러기 위해서는 현실의 스펙터클을 개인이 다룰 수 있는 규모로 축소시켜야 했고, 동시에 관객은 축소된 스펙터클이 현실로부터 도출된 된 것임을 인지할 수 있어야 했다. 나는 이러한 효과를 위해 스펙터클의 모형화를 시도하였다. 대형모형은 현실의 스펙터클과 공상과학적 가상공간의 중간 매개체로, 양적 성장은 이루었으나 내실이 빈약한 한국의 현재 모습과 그 중심 구성원인 '키덜트(Kidult)' 세대의 모습을 반영한다. 상암, 잠실, 송도 세 지역의 <우주센터 전망대>는 공상과학적으로 변형된 로켓과 그 주변 상황을 함께 보여줌으로써 좀 더 종합적인 사고를 가능하게 한다. 가상공간 내 SNS형식의 롤플레이(Role play)는 한 공간 내에서 여러 관점과 의견이 부유하고 있는 상황을 보여주며, 관객 참여에 의한 새로운 이야기의 생성을 기대하게 한다. 그러나 이러한 시도는 스펙터클에 침투하기 위해 또 다른 변형된 스펙터클을 생산해내는 아이러니에 드러낸다. 이것은 작가인 내가 자본주의 시스템의 스펙터클 외부에 서서 그것을 비판하며 타자화 시키는 것이 아니라, 스펙터클의 욕망을 내재화한 자본주의 시스템 내의 존재로서 비판적 시각을 가지고 있으면서도 여전히 그 스펙터클을 수용하는 상태에 있게 된다. 따라서 <Launch Pad> 시리즈는 현실의 스펙터클의 변형과 과장을 통해 문제 상황에 대한 비판적 시각을 보여줌과 동시에 현실에서 좌절된 자본주의적 욕망을 가상공간의 대체물로 구현하고 있는 자가의 존재적 아이러니를 드러낸다.

주요어 : 지속가능한 발전, 공상과학, 스펙터클, 모형, 게임, 가상공간
학 번 : 2008 - 21398

목 차

I. 서론 ····· 1

II. 불황의 해결책으로서 '지속가능한 발전' ····· 5

1. 반복적 경제불황으로 인한 사회적 징후의 형성 ····· 5
2. 발전의 재해석 ····· 18
3. 녹색성장의 구현 ····· 23

III. 반복적 위기의 전형화와 SF적 전유 ····· 29

1. 데이터베이스로부터 사건의 전형화 ····· 29
2. 초고층빌딩의 공상과학적 전유 ····· 31
3. 공상과학적 표현의 기능적 특징 ····· 39

IV. 인지 가능한 스펙터클의 구현 ····· 48

1. 자본주의적 숭고미로서 스펙터클 ····· 48
2. 스펙터클의 모형화 ····· 51
3. 적극적 모형으로서 가상공간화 ····· 60

V. 결론 ····· 70

그림목록 ····· 73
참고문헌 ····· 77
Abstract ····· 80

I. 서론

본 논문은 2009-2014년까지 진행되었던 본인의 작업 <Launch Pad> 시리즈와 초기작업 <Sutainable World> 그리고 <Generator>를 중심으로 작업의 동기, 문제 상황의 인식 그리고 작업의 구현에 이르는 과정을 추적한 연구이다. 이 연구는 비교 미술사 방식의 연구형태를 취하지 않고 본 작업과 관련된 문제 인식에 관한 논의와 해결 방식을 밝히는 데 집중하였다. 이러한 방법의 연구는 미술 일반과 관련한 객관적 시각을 반영하는 데 다소 제한점이 있다. 그러나 반면에 작업간의 피상적 비교에 의한 보편적 서술에서 벗어나 작업 내용과 관련된 외부요소들의 영향관계를 밝힘으로써 본 작업에 관하여 좀 더 직접적이고 세부적인 연구를 할 수 있다는 점에서 의미가 있다.

1998년 '아시아금융위기(IMF)'를 시작으로 2003년 불황극복을 위한 경제부양책이었던 신용카드 규제 완화가 부른 '카드대란', '닷컴버블(.COM bubble) 붕괴', 2007년 '서브프라임 모기지론(Subprime mortgage) 사태' 등 경제위기가 반복적, 연속적으로 찾아오면서 불황과 그것의 극복은 마치 순환적 일상과 같이 우리의 삶에 자리 잡게 되었다. 이러한 경제의 반복적 위기 상황은 필연적으로 개인의 생활과 상황인식에 영향을 주기 마련이다. 나는 당면한 위기의 해결책이 결국 다음 위기의 원인이 되어버리는 아이러니 상황을 반복적으로 경험하면서 이 경향성이 축적되어 사건의 전형성을 만드는 것을 경험했다.

1930년대 미국의 '뉴딜(New Deal)'정책으로 대표되는 대규모 토목・건설사업을 통한 경제위기 극복 정책은 21세기 한국의 경제위기에도 여전히 즉각적이고 효과적인 해결책으로 여겨지며, 우선되어 추진된다. 이러

한 역사적 배경으로 인해 대규모 토목·건설사업은 경제부양의 상징적 사업이 되었다. 그러나 아이러니하게도 이것은 현재의 경제문제를 해결함과 동시에 다음 위기의 원인을 잉태함으로 경기하락을 암시하는 복선으로 보이기도 한다. 나는 이러한 사건의 전형성을 바탕으로 유사한 경험을 공유하는 집단 내에서 상상력을 발현시키고 나아가 공유할 수 있는 장을 만들어 보려고 했다.

일상화된 불황의 해결책으로 제시된 '지속가능한 발전(Sustainable development)'은 새로운 자본주의 시스템의 체계를 구성하는 패러다임(paradigm)이다. 그리고 이를 추진하는 시스템은 개인들에게 패러다임에 대한 신념을 불어넣는다. 패러다임은 불변의 절대적 가치가 아님에도 불구하고 그것이 구성원들의 신념과 결합하여 이데올로기화 되며, 그것의 구현에 있어 거대한 스펙터클(spectacle)로 인해 과학적 인식의 가치가 종교적 믿음의 형태로 전도된다. 그리고 이러한 현상을 패러다임의 스펙터클화라고 표현해 볼 수 있다. 따라서 개인이 패러다임 내로 침투하는 것을 가능하게 하고, 그것으로부터 파생된 상상력을 좀 더 자유롭게 표현하기 위해서는 이 스펙터클로부터 거리를 두어 축소시켜 보는 태도가 필요하다. 본인이 작업에서 이 거리두기의 방법으로 취한 것은 기념비적 건축물의 '전유(專有, Appropriation)'를 통한 '모형화'와 '가상공간화'이다. 그리고 이 전유는 전통적인 미술의 방법론보다는 공상과학(SF, Science Fiction)영화, 애니메이션, 게임 등 서브컬쳐(Subculture)의 방법론으로부터 영향을 받았다.

따라서 본 논문에서 다루어질 작업<Sustainable World>(2009)와 <Generator>(2010) 그리고 시리즈 작업 <Launch Pad>(2010-2014)를 종합적·객관적으로 파악하기 위해서 미술 분야의 방법론뿐만 아니라 공상과학, 영화, 애니메이션, 게임 분야의 논의와 작품을 참고할 것이다.

논문의 구성은 작업이 진행되는 과정을 추적하며 진행할 것이다. 동기

가 되는 문제 상황의 발견과 객관화 그리고 재해석, 작업으로의 전이, 작업의 방법론과 구현에 이르는 과정을 각 장에서 다루며 각각의 과정과 관련된 외부자료와 논의를 함께 검토할 것이다.

문제 상황의 발견과 객관화에 해당하는 II장의 전반부에서는 다소 주관적인 개인사적 경험을 통해 관심을 집중하게 된 연속된 경제불황의 역사를 누적된 데이터의 분석을 통해 객관화해 볼 것이다. 불황을 기록한 데이터는 '과잉 후 붕괴'라는 흐름의 패턴을 보여주는데, 이 '과잉'의 트라우마를 일으키는 전조증상으로서 '스포츠카 개발', '초고층빌딩의 건설'을 수집된 경제데이터와 함께 비교하여 살펴볼 것이다. 이 과정은 나의 작업은 단지 주관적인 경험에 의한 개인적 심리의 표현이 아니라 동시대의 사람들이 함께 경험한 사건으로서 감각의 공유가 가능함을 밝혀보려는 것이다. 그리고 이러한 상황의 재해석에 해당하는 II장의 후반부에서는 현재 자본주의 시스템의 중심 패러다임인 '지속가능한 발전'의 아이러니를 질베르 리스트(Gilbert Rist, 1938-)의 논의를 중심으로 재해석 해볼 것이다. 또한 현재 한국의 '지속가능한 발전'은 어떻게 구현되고 있는지 살펴볼 것이다. 그리고 이것을 바탕으로 시리즈 초기 작업인 <Sustainable World>와 <Generator>의 시각요소와 내용이 어떻게 연관되어 있는지 밝힐 것이다.

IV장에서는 파악된 문제 상황을 작업으로 전이시키는 방법으로 사건의 전형화를 통한 공상과학적 '전유(專有, Appropriation)'의 과정을 살펴볼 것이다. 불황의 반복으로 인해 경험이 축적되고, 이것이 '과잉 후 붕괴'라는 성격을 갖는 전형적 사건으로 독립되는 과정을 아즈마 히로키(東浩紀, 1971-)가 파악한 오타쿠 소설(라이트노벨, ライトノベル)의 데이터베이스 기반 창작과정과 비교하여 살펴볼 것이다. 그리고 이 사건의 전형성을 바탕으로 한 공상과학 장르로의 전이와 그 장르적 특성으로 인한 역사주의적 현실재해석의 효과에 대해 살펴볼 것이다.

마지막으로 V장은 작품의 구현에 사용된 서브컬쳐 방법론들에 대해 분석해볼 것이다. 모형화, 가상공간화의 방법들은 패러다임의 스펙터클로부터 거리를 만들어 '다룰 수 있는 것', '개입할 수 있는 것'으로서 개인화된 스펙터클을 구현해보려는 시도이다. 이 장에서는 스펙터클에 대한 관찰자의 일방적 수용상태를 넘어 관객의 상상력을 확장시키는 과정으로 '모형화'와 '가상공간화'를 살펴본다. 또한 이것을 바탕으로 가상공간과 SNS(Social Networks Service)의 결합을 통한 집단적 창작방식의 시도에 대해서도 논의해 볼 것이다.

본 논문은 일반적으로 미술계와 직접 연관하여 다루어지지 않는 SF 영화, 애니메이션, 게임 분야의 논의를 중심으로 미술 일반의 개념과 연계하여 미술의 경계영역에 있는 본인의 작업을 파악해보려는 시도이다. 또한 이 연구를 통하여 본인의 예술적 성취욕과 사회문제 인식 사이의 아이러니한 갈등상태에 대해서도 정리해 볼 수 있는 기회 될 것이다.

II. 불황의 해결책으로서 지속가능한 발전

1. 반복적 경제불황으로 인한 사회적 징후의 형성

경제위기와 그것을 극복하기 위한 수단으로서 토목·건설사업을 소재로 하는 작업은 거시적 경제담론을 다루는 일반론으로 보일 수 있다. 그러나 이러한 공공의 사건이 개인의 작업으로 만들어지기 위해서는 사적인 경험으로부터의 동기부여가 필요하다. 또한 작업의 대상이 되는 집단적 사건을 바라보는 작가의 태도에 직접적인 영향을 주는 것도 개인의 경험에서 온다. 따라서 객관적 사건을 바탕으로 작업을 한다 할지라도 작업의 진정성과 작품의 개별적 특성이 반영되는 지점은 작가 개인의 경험이다. 따라서 작가의 개인사가 다소 주관적 평가가 개입되고 자전적 기술로 이루어진다 하더라도 구체적으로 살펴볼 가치가 있다. 이 장의 전반부에서는 나의 작업이 출발하게 된 개인적 사건을 살펴볼 것이다. 그리고 후반부에서는 이 경험으로부터 관심을 집중하게 된 경제위기의 좀 더 객관적인 경향성을 밝혀 볼 것이다.

미술을 전공하는 내가 일반적으로 예술가들이 관심을 멀리하는 분야인 경제상황에 시선을 집중하게 된 것은 1998년 한국의 IMF 구제금융 신청 이후 반복적으로 찾아온 경제위기의 경험 때문이다. 경제위기는 동시대를 살고 있는 대부분의 사람들에게 집단적인 영향을 미치지만, 각각 개인의 차원에서는 특별한 사건의 경향성을 보일 수 있다. 나는 고등학교를 졸업한 이후 개인사에 있어서 비교적 중요한 사건으로 1997년과 2007년에 유사한 패턴으로 '경제적 상승 뒤의 몰락'을 경험하였다.

1997년 고등학교 3학년이었던 나는 아시아경제위기 직전 뜻밖의 크리스마스 행운을 얻은 경험이 있다. 1997년 봄 미국에 사시는 외할머니로

부터 200달러를 용돈으로 받았다. 당시 환율은 1달러당 900원 수준이었다. 약 18만원을 주신 것이다. 그런데, 그해 겨울 12월 23일 1달러당 원화 환율은 1개월 동안 급등하여 1962원이 되었다[1].(참고도표 1) 그리고 나는 그날 바로 외환은행에서 1달러당 1833원에 200달러를 36만6천6백원으로 환전했다. 그리고 그 환차익(換差益, exchange profit)으로 당시 첨단음향기기이었던 MD(Mini Disk)플레이어를 살 수 있었다. 얼마 지나지 않아서 중소건설업체로 아파트 재개발 사업을 하시던 작은아버지의 회사가 미분양과 불법대출로 부도에 처하게 되었다. 우리 가족은 거주하던 아파트를 팔아서 이 사업에 투자한 상태였고, 주변의 친인척들도 비

참고도표 1 1981년 1월-2013년 10월까지 원/달러 환율 변동 그래프, (http://stooq.com의 그래프에 설명을 추가함)

1) 참고도표1 중앙의 950원으로 부터 1952원 까지 솟은 가장 높은 캔들(candle)은 1997년 12월의 환율 상승이 이전의 변동에 비하여 이례적으로 급격했음을 알 수 있다. 그 후, 2008년 8월부터 12월까지 다시 한 번 환율 급등이 있는데 이것은 미국의 서브프라임 모기지론(Subprime mortgage) 사태에 대한 경기부양책으로 정부가 고환율을 통한 수출확대 정책을 쓴 것이 원인이다.

슷한 상황이었다. 이 사건을 이후로 친가의 가족들은 채무관계와 경제적 문제 때문에 이전과 같이 가족으로서 모일 수 없었다.

대학을 졸업하던 해인 2007년과 2008년 사이에도 유사한 경험이 있었다. 2007년은 미국의 서브프라임 모기지론 사태(Subprime mortgage crisis)가 발생한 해였다. 1998년과 2008년의 두 경제위기 사이 기간인 2002년부터 2004년, 군복무 대신 교육용 소프트웨어를 개발하는 회사에서 산업기능요원으로 회사생활을 했다. 회사원의 삶은 이전까지 미술대학 학생으로의 삶과 달성고자하는 목표가 달랐다. 미술가로서의 삶이 창작을 통한 자기증명이라면 회사원의 삶은 재산축적을 통한 생활의 안정에 초점이 맞춰져 있다. 입사 직후 주택청약부금과 근로자우대저축에 가입하는 것은 국민의료보험에 가입되는 의무만큼이나 당연한 일이었다. 회사의 연일 야근과 더불어 휴일에는 시간제 근무도 하고 있었다. '88만원 세대'[2]의 낮은 임금에도 불구하고 소비할 시간조차 매주 부족한 생활패턴은 통장에 1천200만원의 저축을 가능하게 했다. 회사생활의 마지막 해인 2004년 KOSPI 지수는 7월 750선에서 지속적으로 상승하여 2005년 3월에는 1000선을 넘게 되었다. 나는 퇴사 후 여유자금을 투자할 생각을 가지고 있던 중, 4월에 KOSPI가 단기간 10% 하락한 것을 확인하고 주식펀드에 투자를 시작했다. 이후 지속적으로 상승한 KOSPI는 2007년 11월 1일에 2085가 되었다. 상승한 주가 지수는 2005년에 비해 약 220%가 되었지만, 나의 투자금은 그 이상 수익을 올려 약 290%로 불어나 투자원금의 3배에 가까운 돈이 되었다. 약 2년 만에 자금을 3배에 육박하도록 만들 수 있었던 운 좋은 경험은 미술작가로 살면서도 투자수익을 통해 일반인들과 같은 삶을 영위할 수 있을 것이라는 희망을 가지게 했다. 그러나 2008년 미국의 서브프라임 모기지론 사태의 여파로 KOSPI는 폭락

2) 『88만원 세대』는 우석훈과 박일권이 공동저자로 2007년 레디앙에서 출간한 경제 에세이의 제목이다. '88만원 세대'는 1998년 아시아경제위기 이후 사회에 진입한 20대의 비정규직, 저임금 고용상태를 비판적으로 지적하는 시사경제용어로 확장되어 쓰인다.

을 거듭하여 그해 10월 27일 892.16 포인트까지 떨어졌다. 물론 나의 투자금도 폭락을 피하지 못하고 비슷한 수준의 손해를 보게 되었다. 이 경험은 이전까지 가지고 있던 자본주의적 성공에 대한 회의를 가지게 했다. 그 이후 주식은 작품제작을 위한 자금이 필요할 때마다 현금화되어 사용되었고, 현재는 모두 작품으로 전환되었다.

현진건(玄鎭健, 1900-1943)의 단편소설 <운수 좋은 날>을 연상시키는 1998년과 2008년의 두 사건은 개인적 차원에서 경제위기가 진행되는 경향성을 발견하게 되는 계기가 되었다. 이것은 행운이 불행으로, 성장이 몰락으로 전복되는 아이러니를 특징으로 한다. 그리고 이러한 사건의 경향은 개인적 차원이 아니라 좀 더 거시적인 차원에서도 발견될 수 있다.

개인적 차원에서 '경제적 상승 뒤의 몰락'의 경험은 물질적 과잉상태가 곧 붕괴상태로 전이될 것이라는 풍요 속의 불안을 마음속에 잠재하게 하였다. 그러나 참고도표1과 같이 환율변동 그래프가 마치 심장박동 그래프와 유사하게 2번 반복되어 그려졌더라도 그 패턴이 심장박동과 유사하기 때문에 다음에도 유사한 패턴이 연이을 것이라고 주장 할 수는 없다. 오히려 사건의 내용을 살펴보면 1998년의 그래프는 한국의 경제위기로 인한 국제신용도 하락의 결과 원화가 평가절하 된 외부적 원인에 의한 것이고, 2008년의 그래프는 미국의 경제위기를 방어하기 위해 인위적으로 환율을 상승시켜 그려낸 자발적 원인에 의한 것으로 환율의 변동 양상만이 유사할 뿐이다. 표본이 적은 과거의 경험을 바탕으로 미래를 예측하는 것은 심리적 불안이 요인으로 과학적인 증명이 어렵다. 그럼에도 불구하고 로스토우(Walt Whitman Rostow, 1916 - 2003)의 '경제발전단계설'[3] 이나 사회진화론과 같이 생물학적 분석방식을 사회경제적 현상을

---

3) 양종기, 『경제이론과 정책』, 학술정보, 2004, p. 202.
로스토우는 사본주의 사회의 발전이 "전통사회단계, 도약준비단계, 도약단계, 성숙단계, 대중적 소비단계"를 거치며 마치 생물과 같이 성숙한다고 주장하였다. 그리고 그의 이러한 주장은 개발도상국가가 결국 선진국으로 성장하게 된다는 주장을 뒷받침하였다.

기아 스포츠카
「엘란」 발표회

許承虎기자

기아자동차는 16일 서울 리츠칼튼호텔에서 金善弘그룹회장과 金永貴사장등이 참석, 국내 최초의 정통 스포츠카 엘란 신차발표회를 가졌다.(사진)

엘란은 기아가 지난 94년 영국의 스포츠카 전문업체 로터스사로부터 관련기술 및 생산 판매권과 특허권 일체를 매입, 생산하는 2인승 정통 스포츠카로 기아모텍에서 생산하고 판매는 기아자동차가 담당한다. 엘란은 1천8백cc DOHC엔진을 장착, 최고 1백51마력의 출력과 시속 2백20㎞의 최고속도를 낼 수 있다. 운전자를 감싸는 듯한 스포츠카 전용 좌석과 상황에 따라 수동식으로 벗길 수 있는 「소프트 탑」 방식의 지붕, 평소에는 보닛과 평면을 이루다 점등했을 때만 돌출되는 「팝업 헤드램프」를 갖추고 있다.

차체는 철판을 전혀 사용하지 않고 플라스틱의 일종인 첨단소재 VMRP를 사용, 경량화했는데 이 소재는 웬만한 변형은 곧 원상회복되는 특성을 지니고 있다.가격은 2천7백50만원.

참고그림 1 기아 스포츠카 엘란 발표회, 허승호 기자, 1996.7.17., 동아일보, 9면

기아그룹 좌초

자금난 못견뎌…제일銀 '부도방지협약'대상 선정

재계순위 8위 충격… 총부채 9조4천여억
5천여 협력·하청업체 연쇄도산 위기직면

재계순위 8위인 기아그룹이 자금난을 견디지 못한 채 부도방지협약 대상기업으로 선정됐다.

10위권내의 초대형 그룹이 자금난으로 좌초한 것은 처음있는 일로 5,000여 협력하청업체의 연쇄도산 가능성, 금융기관 존폐위기 등 재계·금융계에 큰 충격을 주고 있다.

기아그룹의 주거래은행인 제일은행은 15일 기아자동차·아시아자동차 등 기아그룹 18개 기업을 부도방지협약 대상기업으로 선정했다고 발표했다. 지난 4월 발효된 부도방지협약의 적용을 받게 된 그룹은 진로·대농에 이어 이번이 3번째다.

부도방지협약 대상기업은 기아특수강·기산·기아중공업·기아자동차판매·기아정기·기아모텍·기아인터트레이드·대경화성·기아전자·기아정보시스템·모스트·삼안건설기술공사·한국에이비시스템·케이티·화천금형공업·아시아자동차판매 등이며 나머지 20개 계열사(해외현지법인 10개사 포함)는 통·폐합 또는 매각될 예정이다. 제일은행 권우하(權禹夏)상무는 『기아그룹이 최근 제2금융권의 대출금 회수 및 어음회전 기피로 자금을 조달하는 데 한계에 봉착, 부도방지협약 대상에 넣게 됐다』고 말했다.

이에따라 이들 기업은 이날부터 2개월동안 은행권에 돌아오는 어음이 잔고부족으로 부도처리되더라도 담좌거래는 계속할 수 있어 기업활동은 정상적으로 할 수 있다.

제일은행은 오는 30일 29개 채권금융기관이 참석하는 제1차 대표자회의를 열고 긴급자금 지원 규모, 경영포기각서 징구 여부, 하청업체 지원문제 등을 논의할 예정이다.

기아그룹은 지난 4월1일 현재 자산기준 재계서열 8위로 해외현지법인 10개사를 포함, 38개 계열사를 거느리고 있고 5월말 현재 순여신은 은행 5조3천8백45억원, 제2금융권 4조5백15억원등 모두 9조4천3백60억원에 달하고 있다. 장윤영기자

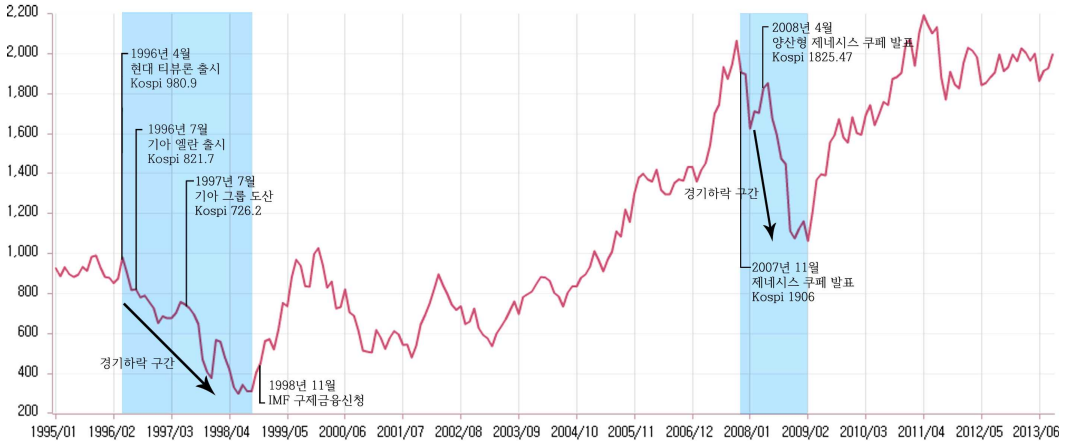
관련기사 2·3·8·9·14면

참고그림 2 기아그룹 좌초, 장윤영 기자, 1997.7.16., 경향신문, 1면

설명하는 데 사용하는 관행 때문에 이러한 해석이 과학적 해석이라는 착각 속에서 불황의 반복 현상이 마치 심장이 뛰듯이 반복될 수 있다고 생각하게 된다. 그러므로 이러한 반응은 성장의 내부에 잠재된 붕괴의 불안은 동시대를 살고 있는 사람들이 집단적으로 경험한 경제위기로 인해 가지게 된 불안의 학습효과이다. 그리고 이 불안은 과잉된 성장을 심리적으로 지시하는 사회적 징후에 대한 반응으로 발현되는데, 사치품의 일반에 대한 보급시도, 대규모 건축사업의 계획 등은 이러한 과잉경기의 심리적인 경제지표로 기능한다.

경기하락의 심리적 지표로서 현대와 기아자동차의 스포츠카 개발·발표는 예가 될 수 있다. 이것은 사치품의 일반보급을 시도하는 동시에 저가의 브랜드를 고급화하려는 투자라 할 수 있는데, 1996년 이전까지 현대와 기아 자동차는 비교적 저렴한 가격의 실용적인 차량들을 주로 생산해 왔다.[4] 그러나 1996년 현대는 스포츠 쿠페(Coupé, 고정형의 낮은 지붕이 있는 2도어 차량)인 티뷰론(Tiburon)을 출시하였고, 경쟁사인 기아는 로

4)위키백과, http://ko.wikipedia.org, 현대 스쿠프 참조
현대 자동차가 1990년 출시한 스포츠 쿠페형 자동차인 <스쿠프>가 있으나 낮은 주행성능 때문에 스포츠카가 아닌 외형만 스포츠카 형태인 SLC(Sports Looking Car)로 홍보되었다.



참고도표 2 1985년 1월- 2013년 9월까지 KOSPI 변동과
현대, 기아의 스포츠카 발표 시점을 비교
(한국은행 경제통계 시스템의 그래프에 설명을 추가함)

드스터(Roadster, 천장이 개방된 2인승 차량)인 엘란(Elan)을 영국의 로터스(Lotus)로부터 들여와 국내생산하였다. 그리고 엘란을 생산단가보다 낮은 가격으로 판매하였다[5]. 브랜드 이미지를 고급화하려는 전략으로 손해를 감수하면서까지 고급차를 생산하던 기아 그룹은 곧 아시아경제위기로 인해 신차 출시 1년 후인 1997년 7월 도산위기에 처했으며, 그해 10월 22일 법정관리에 들어갔다. 그리고 결국, 1998년 현대자동차에 인수되었다.[6]

2007년 현대자동차는 자사의 프리미엄 브랜드인 제네시스(Genesis)로 스포츠 쿠페를 발표했다. 이전까지 현대는 일반 승용차를 베이스로 하여 전륜구동(前輪驅動, Front Wheel Drive)방식인 승용차와 스포츠카의 중간지점에 있는 자동차를 개발해 왔다. 2007년 신차인 제네시스 쿠페(Genesis Coupé)는 한국 최초 후륜구동(後輪驅動, Rear Wheel Drive)방식의 본격적인 스포츠 쿠페로 기술적으로 한 단계 진보된 것이었다. 그러나 1997년의 상황과 유사하게 제네시스 쿠페의 양산형이 2008년 4월 뉴욕 국제 오토쇼에서 발표된 직후[7], 미국의 서브프라임 모기지 사태의

5) 위키백과, http://ko.wikipedia.org, 기아 엘란 참조
6) 위키백과, http://ko.wikipedia.org, 기아자동차 참조

참고그림 3 Audi Quattro Ski Jump CF, 1983(좌), 2005(우)

그림 1 <Downhill>, 2014, 아크릴, 나무, 석고, 다이캐스트 모델, 가변설치, 각 18.5x35xcm(Pony), 18.5x120x67cm(Elan), 18.5x120x67cm(Genesis Coupe), 11x5x4cm(Solo)

그림 2 <Downhill- Elan> 디테일, 2014, 아크릴, 나무, 석고, 다이캐스트 모델, 디오라마,18.5x120x67cm

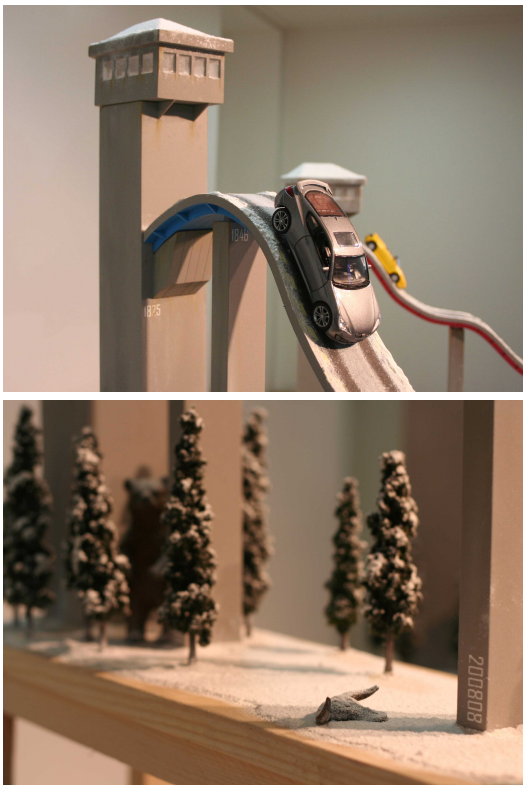


그림 3 <Downhill- Genesis Coupe> 디테일, 2014, 아크릴, 나무, 석고, 다이캐스트 모델, 디오라마, 18.5x120x67cm

여파가 세계로 파급되면서 한국에서도 제 2의 경제위기가 시작된다. 한국의 스포츠카는 투자과잉상태를 보여주는 지표로서 버블카(bubble car)라 할 수 있다. 그러나 앞서 말한 바와 같이 스포츠카의 출시와 경제위기는 직접적인 인과관계를 밝힐 수는 없다. 다만 사건의 배열이 유사하게 이루어졌다는 것을 확인할 수 있을 뿐이다. 그러나 유사하게 반복되는 사건의 전개로 인해 얻어진 학습효과는 스포츠카의 출시를 임박한 경제위기의 심리적 복선(伏線)으로 인식하게 한다.

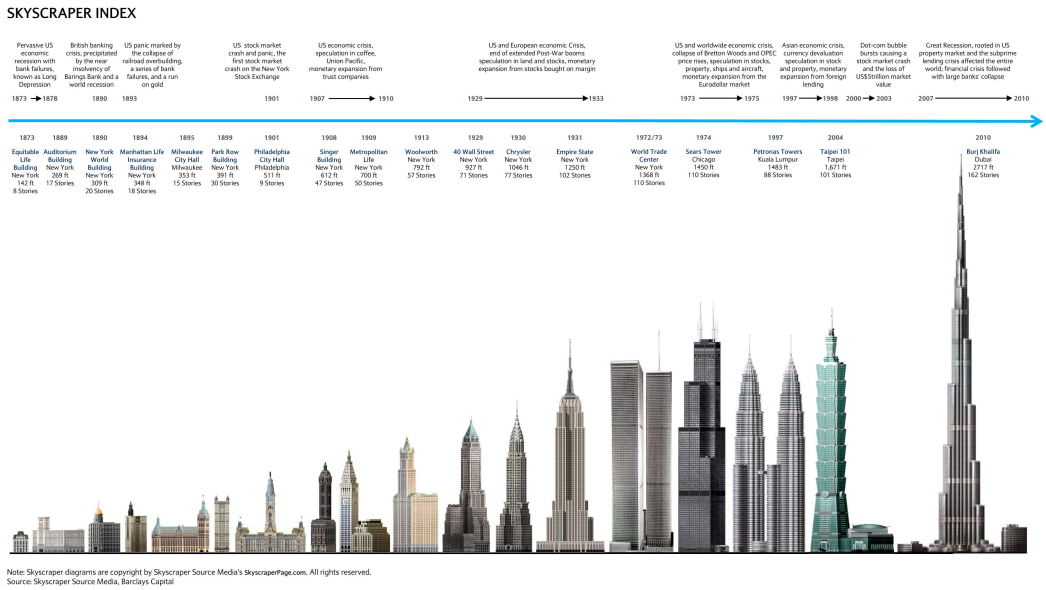
2014년작 <Downhill>은 개인적 차원의 경제지표, 또는 경기하락의 복선으로서 한국의 버블카를 디오라마(diorama) 모형으로 재구성한 작업이다. 1986년과 2005년에 제작된 자동차 광고인 아우디 콰트로(Audi

7) 위키백과, http://ko.wikipedia.org, 현대 제네시스 쿠페 참조

Quattro)를 패러디한 이 작품은 원작의 배경인 핀란드 피카보리(Pitkävuori) 스키점프대를 차용하여 도로의 경사면을 코스피(Kospi) 그래프의 곡선으로 변형하였다. 아우디의 광고는 자동차가 스키 점프대를 역으로 거슬러 올라가며 콰트로 4륜구동 기술의 효과를 극적으로 보여주는 것이었으나, <Downhill>에서는 경제위기 직전에 발표된 엘란(1996), 제시스 쿠페(2008)가 폭락하는 그래프 형태의 스키점프대를 미끄러져 내려오고 있다. 두 스키점프대 전후로는 비포장도로에서 포장도로로 오르려는 현대 포니(Pony, 1975)와 비행형 컨셉트카(concept car)인 현대 솔로(Solo)가 배치되어 과거로부터 미래로 이어지는 시간적 연속성을 확장하고 유사한 사건의 반복 가능성을 연상시킨다. 스키점프대 아래의 숲에서는 곰들이 기어 나오고 있으며 그 앞에는 소의 시체가 눈에 덮여 뿔만 드러나 있다. 이 작품에서 관습적 상징물인 소와 곰 그리고 개인적 상징물인 스포츠카는 광고 필름의 패러디인 스키점프대 주변의 상황으로 엮여진다. 주식시장에서 소와 곰은 각각 상승장(Bull market)과 하락장(Bear market)을 상징하는 동물로 쓰인다.[8] 그러나 개인적 전용물인 두 스포츠카는 직접적으로 경기하락을 반영하지 못한다. 따라서 이것이 관객과 작가 사이의 특수한 상징물로 작용하기 위해서는 공유되는 기억과 관습적 상징과의 상관관계를 유추할 수 있도록 하는 장치가 필요하다. 관객과 작가의 동시대적 경험인 경제위기 그리고 대중매체를 통해 간접 경험한 숲 속의 스키점프대는 관객이 과거의 경험을 떠올리도록 유도함으로써 개인적 전용물인 스포츠카가 특수한 상황에서 공유 가능한 상징물로 작용할 수 있도록 한다.

---

8) 네이버 지식백과 용어해설, http://terms.naver.com/, 베어마켓 참조, 시사경제용어사전, 기획재정부, KDI ,2010
“곰은 싸울 때 아래로 내려 찍는 자세를 취한다는 데 빗대 하락장을 베어 마켓(Bear market)이라 부른다. 이에 반해 황소는 싸울 때 뿔을 위로 치받는다 하여 상승장을 불 마켓(Bull market)이라 부른다.”



참고도표 3 1873년부터 2010년 까지 마천루 건설과 경제위기의 관계
(Andrew Lawrence, *Skyscraper Index: Bubble building*, Barcalys Capital, 2012, p. 2.)

그러나 위와 같이 짧은 기간의 관찰을 통해 얻은 개인적 경험의 사태 파악은 관찰대상의 표본의 수가 너무 적어 귀납(歸納)적 경험으로 일반적 현상을 정의하기에는 근거가 매우 빈약하다. 이러한 과잉투자 현상이 경제위기로 이어지는 경향을 약 140년간의 데이터로 분석한 금융권의 투자보고서가 있는데, 홍콩 바클래이즈 캐피탈(Barclays Capial)의 앤드류 로렌스(Andrew Lawrence) 외 3명이 작성한 2012년 투자보고서 「마천루 지수- 버블 빌딩(Skyscraper Index: Bubble building)이 그것이다.[9] 이 보고서의 서두에서는 마천루와 경제위기의 상관관계를 다음과 같이 설명하고 있다.

우리 마천루 지수는 다음 세계에서 가장 높은 건물의 건설과 임박한 금

9) *Skyscraper Index: Bubble building*은 최초에 *Skyscraper Index: Faulty Towers* 로 Dresdner Kleinwort Waserstein Research에서 1999년 보고되었다. 본 논문에 인용된 자료는 2012년 개정된 보고서로 1999년 이후의 내용이 추가된 것이다.

융 위기 사이에 상호 부정적 상관관계(unhealthy correlation)를 지속적으로 보여주고 있다: 1930년 뉴욕, 1974년 시카고, 1997년 쿠알라룸푸르, 2010년 두바이.

종종 세계에서 가장 높은 건물은 단순히 널리 유행하는 마천루 붐(boom)에 편승한 건물로 자본의 광범위한 그릇된 분배(misallocation of capital)와 임박한 경제 조정(economic correction)을 반영한다.[10]

이 보고서는 1873년 이퀴터블 생명보험(Equitable Life) 빌딩 건축 이후 1897년까지 이어진 장기침체시대(Long Depression)로부터 2010년 부르즈 할리파(Burj Khalifa) 완공기 두바이 정부의 모라토리엄(moratorium, 공권력에 의한 채무 이행 연기)선언까지 약 140년간의 마천루 건축 붐(boom)과 경제위기의 상관관계를 보여주고 있다.(참고도표 3)[11]

특히, 한국의 아시아금융위기(IMF, 1998)시기에 지어진 페트로나스 트윈 타워(Petronas Twin Tower, 1998)와 그 이후 서브프라임임 모기지론 사태(2008) 전후에 지어진 타이페이 101(台北 101, 2004), 부르즈 할리파(Burj Khalifa, 2010)는 한국의 삼성물산[12]과 극동건설[13] 등이 시공한 건물로 최근 한국의 경제위기와 연관하여 좀 더 직접적인 관련성을 따져보아야 한다.

엔드류 로렌스는 「마천루 지수」에서 경기상승기에 초고층 건물의 건축시행을 결정하게 되지만, 완공시기에는 경기가 최고점을 지나 하강기에 있게 되고 따라서 초고층 건물의 건설 결정 발표는 뒤따를 경제조정

---

10) Andrew Lawrence et al., *Skyscraper Index: Bubble building*, Barcalys Capital, 2012 p. 1, [Online], Available: http://static.nzz.ch/files/6/2/0/File: Skyscraper+Index+-+Bubble+building+100112+(2)_1.14300620.pdf

11) 앞의 책(주8), pp. 2-3.

12) 삼성건설, http://www.secc.co.kr/html/biz/building.asp 건축부분, 건설사업 참조

13) 극동건설, http://www.kukdong.co.kr/business/construction1.asp 건축부문 실적 참조

(하락전환)을 반영한다고 주장한다. 그러나 1999년 최초에 발표된 「마천루 지수」는 이후 2011년 제이슨 바(Jason Barr) 외 2명이 발표한「마천루의 높이와 경제 주기: 국제적 시계열(時系列)[14] 증거 (Skyscraper Height and the Business Cycle: International Time Series Evidence)」에서 검증, 반박되었다. 이 논문에서 제이슨 바는 초고층 건물의 건설 결정 시점이 대체적으로 경기 상승기인 것은 맞지만, 완공 시점에 경기 침체에 도달한다는 주장은 잘못 되었음을 보여준다.[15] 제이슨 바의 자료에 의하면 초고층 건물 완공 후 경기의 상승과 하강은 50%의 확률임으로 어느 한 방향을 예상할 수 있는 지표로서의 가치가 없는 것으로 보았다.

그러나 제이슨 바의 분석은 경기지표와 비교지수 사이의 지역차를 무시하고 아시아권의 빌딩 건축사업과 미국(U.S.)의 경기 동향을 비교하였다. 완공 후 경기상승으로 분석한 7개의 초고층 건물 중 3개인 페트로나즈, 타이페이 101, 부르즈 할리파는 각각 말레이시아, 타이완, 아랍에미리트연방(UAE) 두바이에 위치하는 것이다. 따라서 각 지역의 지표지수인 말레이 KLCI, 타이완 가권지수(加權指數, TWSE), UAE DFMGI와 비교해보는 것이 좀 더 직접적으로 지수와 지표간의 관계를 보여줄 수 있다.

각 지역의 경제지표와 비교해본 3개의 초고층빌딩들 중 페트로나즈와 부루즈 할리파는 경기 상승기에 계획되고 버블 붕괴 후 공식개장 되었으므로 로렌스의 주장에 부합하는 전형적 버블빌딩이다. 그러나 타이페이 101은 경기 하강기에 계획되고 경기 상승기에 공식개장 되었으므로 버블빌딩의 예로서 부적합하다. 단, 타이완(타이베이 101)의 경우에도 1999년

---

14) 시계열(時系列, Time Series)이란 시간 연속적인 변화를 말하는 것으로 이것을 추적 분석하는 방법을 시계열분석(time series analysis)이라하고 이때, 증거가 되는 데이터는 시계열증거(time series evidence)라 할 수 있다.

15) Barr, Jason et al., *Skyscraper Height and the Business Cycle: International Time Series Evidence*, 2011, pp. 8-9. [Online], Available: http://ssrn.com/abstract=19700592011

초부터 2000년 초까지 경기의 반등이 있고, 그 후 2001년 하반기까지 경기 급락이 되는 버블구간이 빌딩의 건설기간 중 포함되어 있다. 따라서 제이슨 바가 모두 예외의 경우로 판단한 동아시아와 중앙아시아의 3사례 중 2사례는 로렌스의 주장에 적합한 것으로 보아야 한다. 또한, 건축사업이 이루어지는 해당지역의 경험자 입장에서는 3경우 모두 건설사업이 진행되는 중 버블의 붕괴를 함께 경험하게 된다. 따라서 유사한 사건을 반복 경험한 관찰자는 초고층 건물에 대한 과잉투자가 버블붕괴로 이어지는 현상을 감각적 차원에서 일반적, 전형적 사건으로 인식할 수 있다.

이 사례들로부터 발견할 수 있는 것은 경제학적 지표가 아니라 경제심리의 지표이다. 과잉투자 현상 뒤 경기하락을 반복적으로 경험한 경제시스템의 참여자가 유사현상을 재차 경험함으로써 과잉투자현상을 경기하락의 사회적 징후로 받아들이게 된다는 것이다. 그러나 이러한 불안 증상은 경제활동 참여자들의 판단에 재작용(再作用)하게 됨으로 투자심리, 경기의 전망에 영향을 주어 결과적으로 심리적 불안이 경기하락의 실체로 다시 드러나게 되는 경우가 많다고 보아야 할 것이다.

이러한 반복적 경제위기는 누적된 경험으로 축적되어 데이터베이스를 이룬다. 이 데이터를 바탕으로 개별 사건의 전개 속에서 공통적으로 발생하는 유사한 사건의 전개 양상을 발견할 수 있다. 그리고 이것은 유사한 상황 속에서 전형적 반응을 일으키는 컴퓨터 게임의 캐릭터와 같이 유사한 위기의 상황에서 유사한 불안 반응을 일으키는 전형적 사건으로 만들어 질 수 있다. 이 반복적 경험에 의한 사건의 전형화에 대해서는 4장에서 좀 더 자세히 다루어 볼 것이다.

2. 발전의 재해석

대한민국의 패러다임은 7~80년대 '개발의 시대'를 넘어 90년대 '신개발 시대' 그리고 2000년대 '지속가능한 발전의 시대'로 접어들고 있다. 한국은 '개발'을 통해 사회적 부를 축적하는 데 성공했으나 자연파괴와 부의 편중된 재분배로 사회적 불균형이 야기되었다. 박정희 정권기의 '개발(開發)'은 독재정권이라는 오명(汚名)과 결합되어 '독재개발'로 불릴 정도로 부정적 의미를 역사적 경험에 의해 내포하게 되었다. 그에 반해 새로운 패러다임으로 등장한 '지속가능한 발전(發展)'은 자연의 수용능력 안에서 성장하며 공정한 부의 재분배를 향유하는 유토피아적 신세계를 연상하게 한다. 그러나 '발전'의 의미를 좀 더 자세히 보면 '개발'과의 구분이 모호해진다. 한국은 1964년[16]부터 최소한 1993년[17]까지 후진국(backward country)을 완곡하게 표현한 '개발도상국(開發途上國)'으로 분류되었다. 이 낙후국을 지칭하는 용어의 영어표기는 'Developing country'이다. 아이러니 하게도 선진국 문턱에 있는 한국의 패러다임: '지속가능한 발전'의 영어 표기는 'Sustainable Development'이다. 두 용어를 연속적 맥락으로 해석하다 보면 마치 개발도상의 상태를 미래에도 지속하려는 태도로 읽히기도 한다. 이처럼 사전적 의미로 'Development'는 발전, 성장, 개발을 모두 포괄하는 단어이다.[18] 즉, '발전'은 '개발' 통해 성장을 이룬 상태이며 '개발'은 '발전'을 이루기 위한 실행과정인 것이다. 경험적, 역사

---

16) 동아일보, 한(韓), 월(越)등 가입(加入) 개발도상국기구(開發途上國機構)에, AFP합동, 1964년 6월 17일.

17) 동아일보, 한국 개도국(開途國) 대우, 김기만·조현주, 1993년 12월 12일.
"UR협정에서 한국이 농산물분야를 포함한 모든 분야에서 현재의 개발도상국의 지위를 확보하거나 유지함으로써 95년 1월 UR협정이 발효된 이후에도 개발도상국 지위를 갖게 됐다."

18) 네이버 영어사전, http://endic.naver.com/, Oxford Advance Learner's English Dictionary, Oxford University Press, 2008, Development 참조

적 요인에 의해 정치적 폭력성과 불평등의 의미를 내포하게 된 '개발'과 이상적 상태로의 진전을 의미하는 '발전'은 동일 범주 안에서 서로를 부정하는 아이러니를 보인다.

'지속가능한 발전(Sustainable Development)'은 1987년 그로 할램 브룬틀란(Gro Harlem Brundtland)에 의해 발표된 유엔 보고서 「우리 공동의 미래(Our Common Future)」에서 처음 언급되었다.

> 인류는 지속적인 발전을 할 수 있는 능력(ability to make development sustainable), 즉 미래 세대의 욕구 충족 능력을 손상시키지 않으면서 현재의 욕구를 충족시킬 수 있는 능력이 있다. 지속 가능한 개발의 개념은 제한을 의미하지 않는다. - 기술 및 환경 자원에 대한 현재 사회 조직의 한계, 그리고 인간 활동의 영향을 수용하는 생물권(biosphere)의 능력에 따른 한계를 제시한다. 그러나 기술과 사회 조직은 모두 관리와 개선을 통해 경제성장의 새로운 시대를 만들기 위한 길을 만들 수 있다. 위원회는 광범위한 빈곤이 더 이상 피할 수 없는 것이라고 믿지(believes) 않는다. 빈곤은 그 자체로 악(evil)일 뿐만 아니라, 지속가능한 발전은 모든 기본적인 욕구를 충족하고 더 나은 삶에 대한 열망을 충족하기 위한 기회를 모두에게 확대하기를 요구한다. 빈곤이 발병(endemic)하는 세계는 언제나 생태적 재해(ecological catastrophes)와 기타 재해에 처해있는 경향이 있다.[19]

「우리 공동의 미래(Our Common Future)」에 언급된 '지속가능한 발

---

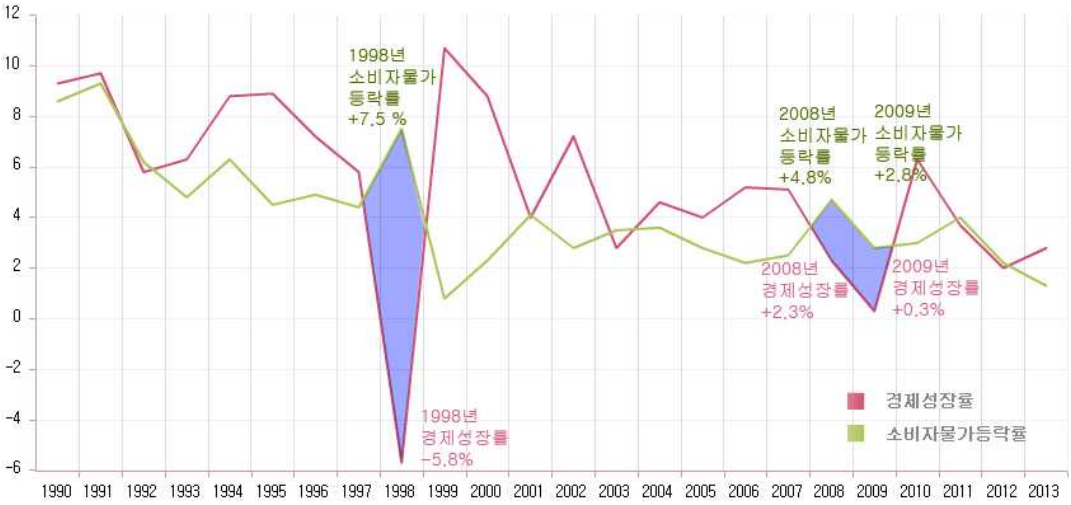
19) WCED, Report of the World Commission on Environment and Development: *Our Common Future*, 1987, p. 16.
[Online], Available: http://www.un-documents.net/ our-common-future.pdf

전'은 인간과 자연의 대립지점을 서로 순환 연관시켜 발전을 완전한 선(善, Good)으로 정의한다. 이 보고서에서는 인간이 가지고 있는 지속가능한 발전의 능력은 생물권의 수용능력 안에서 이루어지는 것으로 생물계의 자정작용을 넘어서지 않는 이상 지속적인 발전이 가능하다고 말한다. 또한 이 발전은 그 자체로 악(惡, evil)인 빈곤으로부터 우리를 구원해줄 선(善, Good)이란 점을 간접적으로 제시하고 있다.

그러나 발전에 대한 이러한 정의는 일종의 순환논증이라고 볼 수 있는데, 이것을 더 단순하게 표현해 보자면 다음과 같다.

'인류는 지속가능한 생물권의 수용능력 안에 존재한다. 따라서 우리의 발전욕구는 이 수용능력 안에서 이루어진다. 그러므로 지속가능한 발전이 가능하다.'

우리는 이 논증의 전제에 근본적인 오류가 있음을 알 수 있다. 그 오류는 '인간의 욕구, 또는 경제의 발전이 생물계의 수용능력 안에 있을 수 있다.'라고 전제하는 것이다. 경제의 발전은 필연적으로 규모의 성장을 동반한다. 이 보고서에서 "지속가능한 개발의 개념은 제한을 의미하지 않는다."라는 설명은 지속가능한 발전 또한 경제의 규모를 생물계의 수용능력 안으로 축소시키는 역성장을 의미하지 않음을 밝히고 있다. 자본주의 경제 시스템에서는 약간의 역성장마저도 강력한 경제적 위협이 될 수 있다. 그리고 이것은 1998년과 2008년 경제위기의 사례로도 충분히 경험되었다. 경제 구성원 각자의 급여를 5%씩 균등하게 차감한다면 개인이 어느 정도 견딜만한 수준이라고 생각할 수 있다. 그러나 실제로는 그렇지 않다. 약간의 역성장이 심각한 충격이 되는 이유는 첫째, 역성장의 충격이 일부 구성원에게 집중되며 이 충격은 다른 분야로 파급되기 때문이며 둘째, 경기하락기에 경제부양책으로 인한 통화증가와 화폐가치



참고도표 4 1990년 - 2013년 경제성장률과 소비자물가등락률 비교
(한국은행 경제통계 시스템의 그래프에 설명을 추가함)

하락으로 물가상승이 동반되어 실질적인 소득감소가 더욱 심각해지기 때문이다. 한국은 1990년부터 2013년까지 근 20년 동안 평균 5% 이상의 경제성장을 지속해 왔고 경제 구성원들은 이러한 성장의 환경에 익숙해져 감각적으로는 현상유지를 하고 있는 것으로 착각하였을 것이다. 1990년대 이후 유일한 역성장이 발생했던 아시아금융위기(IMF 구제금융신청)에도 구성원이 체감하는 만큼의 엄청난 추락이 아닌 -5.8%의 역성장을 기록했고, 2008년 리먼사태에는 오히려 +2.8% ~ +0.3%의 성장을 이루었다(참고도표 4). 체험된 사례를 확인해 보더라도 경제 시스템의 현상유지에는 상당한 경제성장이 필요하다는 것을 확인할 수 있다. 따라서 지속적으로 규모를 확대해야 하는 시스템이 한정된 생물권의 수용능력 안에서 지속발전될 것이라는 주장은 의심스러울 수밖에 없다. 또한 인간의 삶에 악인 빈곤을 몰아내기 위해서 경제적 발전이 필수적으로 요구되는데, 그것이 인간의 삶에 선일 수 있으나 생물계에는 순환재생에 문제를 야기하는 악으로 작용하게 되어 성장의 지속가능성을 낮추게 된다.

이러한 실재적 오류들에도 불구하고 '발전'이 자본주의 시스템 내에서 계속적인 지지를 받는 원인을 발전학자 질베르 리스트(Gilbert Rist)는 종교적

신앙의 변형으로서 '발전'으로 해석하였다.

> 신앙이란 참이라고 널리 알려진 단순한 명제의 형태로 표출된다. 사람들은 늘 다른 사람들이 얘기하는 그 명제를 들으며 다른 사람들 모두가 그 명제를 믿는다고 생각하기 때문에 다른 뾰족한 수가 없는 한 그 명제를 믿는다.(중략) 명제들은 모호한 권위(여론조사, 전문가)에 의존하는 '유동적 명제들'이고, 오래된 믿음의 단편들에 의해 정당화된다. 이런 믿음은 '의미 보유고'로서 아무도 확인한 적이 없는 은행의 금이 지폐를 보증하는 것과 같은 역할을 한다.(중략)
>
> '발전'은 근대성 종교의 한 요소로 간주하면 사회학자의 정의와 신자들의 전망의 불일치도 설명될뿐더러, 불일치에도 불구하고 왜 '발전'이라는 존재가 전혀 위협을 받지 않는지도 설명된다.[20]

이러한 관점에서 '지속가능한 발전'의 의의를 재평가해 보자면, 인간이 현재와 미래 세대의 욕구 충족을 위해 생물계에 대해 기존에 경제가치로 정의되지 않았던 부분, 예를 들어 신재생에너지의 발굴, 우주개발, 신산업의 파생분야 까지도 경제활동에 포함시켜 경제성장을 촉진하고자 하는 태도라 할 수 있다. 그리고 자본주의 시스템에서 성장과 발전은 시스템의 유지에 필수적인 것으로 선악의 평가를 떠나서 벗어날 수 없는 구조 자체의 속성이며 그 구성원이 처해있는 운명이다. 여기서 운명이라고 표현한 것은 현재의 시점에서 자본주의의 실질적 대안을 제시할 수 없기 때문이다. 역사의 흐름을 통해 공산주의 유토피아는 실패한 것임이 명확해졌고 우리가 어떤 자리에 서건 유일한 사회 경제 시스템인 자본주의와 그 발전론에 귀속될 수밖에 없는 운명에 처하게 된 것이다.

---

20) 질베르 리스트, 『발전은 영원할 것이라는 환상』, 신혜경 역, 봄날의 책, 2013, pp. 58-59.

3. 녹색성장의 구현

2000년 이후, 한국에서의 지속가능한 발전은 미국, 일본, 서유럽 선진국의 신산업 개척과는 다소 다른 형태로 구현되었다. 미국의 경우 애플, 구글과 같은 기업이 소프트웨어 산업의 생태계를 구축하여 산업시스템 내부에서 자가증식 가능한 수익모델을 창출하였다. 일본과 서유럽 선진국들은 저개발국으로 분산되었던 제조업을 다시 국내로 불러들이고 에너지원 전환의 과도기를 선점하는 기술개발에 집중하였다. 특히 일본은 가솔린-하이브리드 자동차 기술을 장악하였고, 독일, 프랑스는 디젤기관의 효율성을 증대시켜 차세대 자동차 산업을 선점하였다. 그러나 한국은 신성장동력이 개발되기를 기다릴 수 없었다. 저성장이 일상화된 선진국과 달리 한국은 연 5%이상의 고도성장을 유지하는 것이 일상적인 모습이었다. 또한 사회진화론적 인식에 의해 침체된 현재 일본의 모습이 한국의 미래가 될 것이고, 거대한 중국이 급속히 경제적 진화를 하여 한국을 대체할 것이라는 판단이 긴박한 위기감을 증대시켰다. 결정적으로 1998년부터 연속된 경제위기는 한국의 경제 정책가들이 지속가능한 해결책보다 즉각적이고 검증된 해결책을 선택하도록 유도하였다. 이러한 배경으로 인해 한국의 지속가능한 발전은 과거 고도성장기 개발시대로부터 재도입되었다.

이명박 정부는 2009년부터 2012년 까지 50조원의 사업비를 투입하여 '녹색 뉴딜' 사업을 진행했다[21]. 사업 내용에는 녹색 교통망 구축, 그린카

---

21) 조선일보, '녹색 뉴딜<저탄소 친환경 사업>'에 50조 투입, 김기훈 기자, 2009년 01월 07일.
OECD, *Towards Green Growth*, OECD Publishing, 2011, p.11, [Online] Available: http://www.oecd.org/greengrowth/48224539.pdf
녹색뉴딜은 녹생성장(Green growth)을 통한 경제부양책이다. 그리고 녹색성장은 지속가능한 발전의 하위항목(subset)로 간주된다.

참고도표 5 1990년 - 2013년 국내건설 수주액, 민간부문과 공공부문 비교
(한국은행 경제통계 시스템의 그래프에 설명을 추가함)

, 청정에너지 보급 등의 신사업 분야가 포함되어 있기는 하였으나 그중 핵심 사업은 '4대강 살리기'로 토목사업에 집중되었다. 이것은 일본 또는 독일과 같이 과거의 주요산업을 현재에 재부흥시키는 방식으로 경기부양을 한다는 점은 유사하나, 고용의 지속성이 높은 제조업이나 IT산업이 아닌 사업기간 중에만 고용이 발생하는 토목사업에 집중되었다는 점에서 차이가 있다. '녹색 뉴딜' 사업이 지속가능한 친환경 에너지 사업보다는 토목건설업에 집중한 원인은 당면한 경제위기 해결이 급선무였기 때문이다. 이 현상은 당시 통계자료의 변화양상을 보면 명확히 드러나는데, 참고도표 5의 2008년부터 2009년 까지 변화를 관찰하면 단기적으로 추락하고 있는 민간부문의 건설 수주액을 공공부문의 사회간접자본 투자 사업으로 보상해주고 있는 것을 확인할 수 있다.

지속가능한 발전이란 사실 성장이 무한히 지속되는 자본주의적 유토피아를 상정하고 있으며 특히, 한국에 있어서는 이것의 구현 형태가 지속가능한 개발도상국가(Sustainable Developing country)임을 사회현상과 그 대응책들로 파악할 수 있다.

나의 작업 <Sustainable World>(2009)와 <Generator>(2010)은 한국에

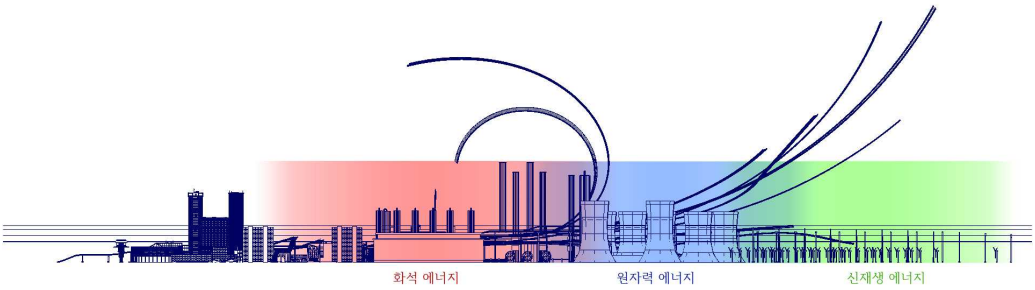


그림 4 <Sustainable World의 1사이클 배열>, 2009, Maya 3D, digital drawing, 1920x550px

서 구현되고 있는 '지속가능한 발전'의 모습을 건축물과 기계장치로 표현해 본 것이다.

<Sustainable World>에는 문화회관, 스타디움, 주상복합단지, 고가도로 등이 등장한다. 이것들은 1970년대 개발시대를 떠올리게 하는 건축 구조물들로 크롬(chrome) 빛의 도시를 이루며 당대의 유토피아를 시각화한다.

<Sustainable World>은 무한히 도시 내부로 진입하는 반복 애니메이션이다. 반복의 한 주기는 세종문화회관의 변형 건축물로부터 시작된다. 이 건물은 한 개의 기둥으로부터 시작해 과도하게 쌓아올려진 육중한 기념비적 건축물이다. 그리고 그 내부에는 민족주의적 영웅 이순신이 새장의 새와 같이 갇혀있다. 위태로운 기반 위의 세종문화회관은 문화적으로 성숙되지 못한 상태로 경제적 규모만 성장해버린 한국의 모습이며, 이순신으로 대표되는 민족주의는 이 부실한 기반을 망각하도록 하고, 구성원들의 시선을 '경제성장'의 길로 인도하는 도구로 쓰인다. 이 유토피아적 도시는 에너지원의 전환과 함께 여러 개의 길로 확장하며 증식한다.(그림 3, 4, 5) 그러나 결국 길들은 방향을 잃고 분열되어 크롬의 유토피아는 부식되어 버린다. 이 부식과 분열의 상태는 경제위기이며 그로 인한 한 시대를 이끌어온 패러다임의 폐기와 전환을 보여준다. 한 주기의 끝에서 동일한 도시가 재건되고 진입은 지속된다.

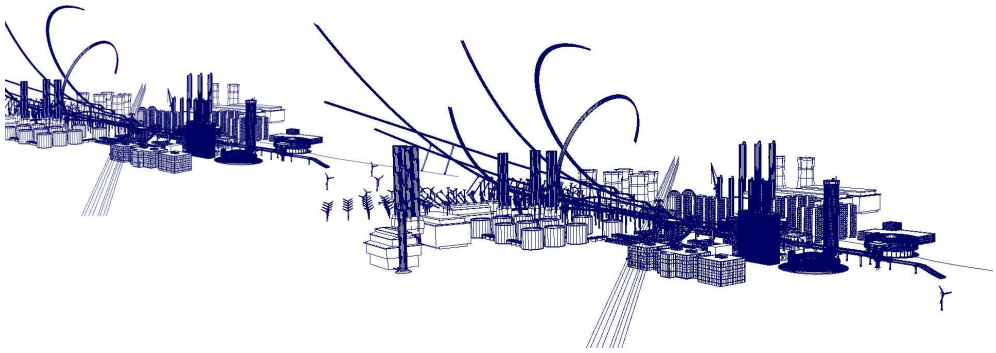


그림 5 <Sustainable World의 반복 배열>, 2009, Maya 3D, digital drawing, 1920x680px

과거와 동일한 방식의 재건은 한국이 '지속가능한 개발도상국가'를 유토피아로 상정하고 있음을 보여준다.[22] '지속가능한 발전' 이라는 친환경 패러다임은 과거 민족주의와 같이 '경제성장'의 정당성을 확보하고 여론을 단일화하며 실재 정책행위의 오류를 면죄하는 도구로 사용된다.

형식적으로 볼 때 이 작업은 영화적 기법인 와이드스크린의 스펙터클과 함께 심도가 깊은 화면(deep focus)을 롱 테이크(long take)로 연속하여 보여줌으로써 관람자에게 영화관과 같은 일방적 시각 환경을 제공함과 동시에 그 내부의 요소들을 관찰 할 수 있는 기회를 준다. 영화적 스펙터클에 몰입되는 현상은 앞서 말한 새로운 패러다임의 스펙터클이 사회 구성원의 개별적 사고를 제한하고 단일하고 통일된 사고로 유도하는 작용과 유사하다. 그러나 동시에 관객은 길게 지속되도록 촬영된 화면(one take, long take)과 함께 화면의 깊은 곳까지 선명하게(deep focus) 볼 수 있다. 이것은 관객이 다양한 시각 정보를 확인 할 수 있게 하고 그것을 통해 화면에 대한 해석의 가능성을 높일 수 있다[23].

---

22) 2002년 만들어진 한국의 대외홍보 슬로건 'Dynamic Korea'는 계속 되는 재개발의 에너지로 유지되는 한국의 모습을 국가적 정체성으로 받아들인 것이라고도 해석해 볼 수 있다.

23)김형래, 『외국문학연구 제41호』, 「'몰입' 개념으로 본 3D 입체 영화의 미래」, 한국외국어대학교 외국문학연구소, 2011, p. 99.

"바쟁은 몽타주보다 롱 테이크(long take), 딮 포커스(deep-focus), 와이드

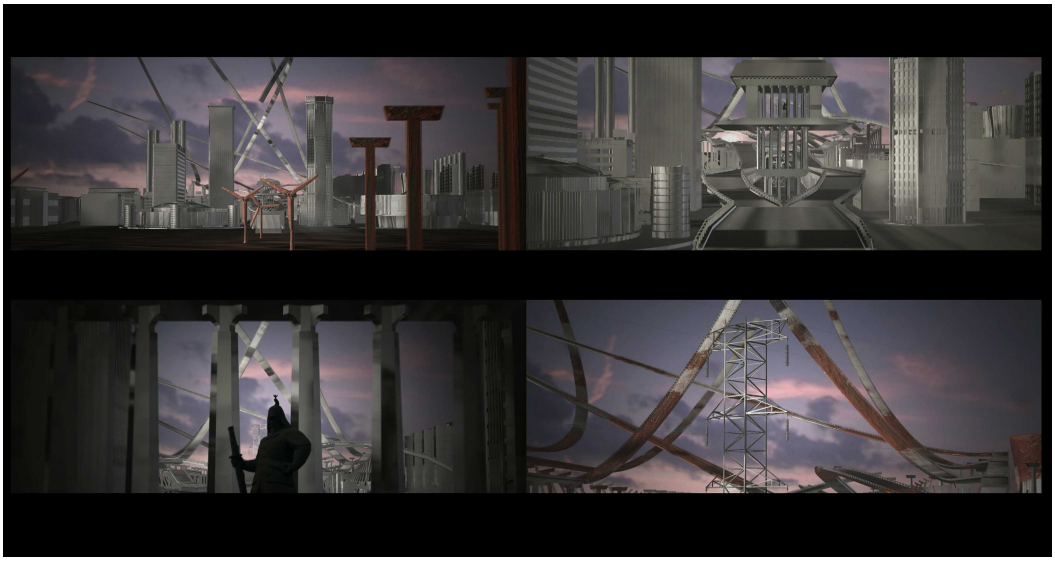


그림 6 <Sustainable World>, 2009, Maya 3D, single channel 3D video animation, 720p, 2분22초(무한반복)

그림 7 <Sustainable World>와 <Gnerator>의 설치장면, 2010, Priapism-preview 전 (서울대학교 우석홀)

스크린 등의 촬영 기법과 기술을 높게 평가했다. 바쟁에 의하면 위의 기술들은 몽타주 기법과는 달리 감독의 주관성이 아닌 시공간의 연속성과 현실의 객관성을 담보함으로써 현실 세계의 모호성을 그대로 드러내고, 이로써 관객에게 다양한 해석 가능성을 열어 놓는다.”

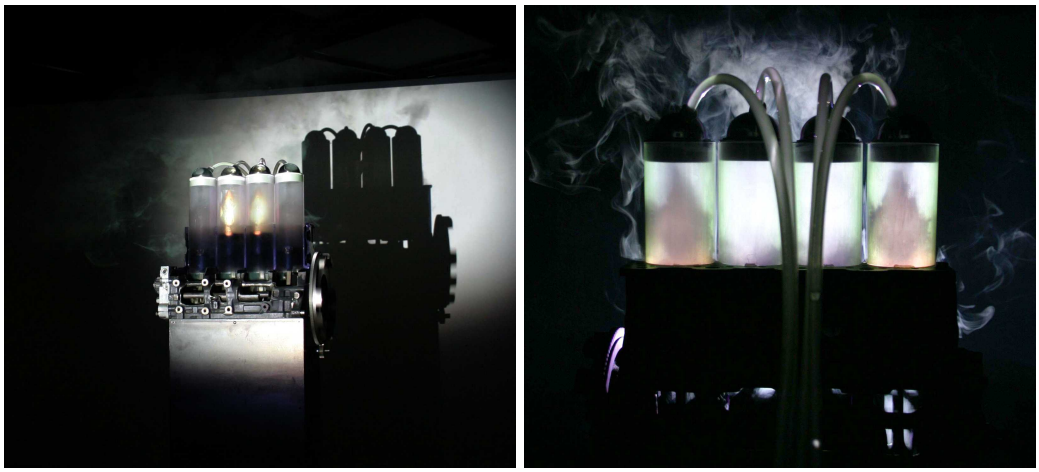


그림 8 <Generator>, 2010, 엔진 · 철 · 아크릴 · Arduino, 미디어 설치, 160x30x40cm

<Generator>는 <Sustainable World>와 쌍을 이루는 작업으로 무한히 반복 재생되는 세계의 에너지 발생장치이다. 이 키네틱 작품은 자동차의 4기통 엔진을 개방하여 실린더 내부를 볼 수 있게 되어있다. 이 실린더의 내부에는 구조물의 폭발 해체 영상이 기계의 작동 주기와 연동되어 프로젝션 된다. 그리고 폭발된 잔여물은 기화되어 기계 위로 뿜어져 나온다. <Generator>는 외형상 일종의 무한동력기관을 상상하도록 디자인 되었다. '지속가능한 발전'은 생물계 내부의 무한동력을 통해 영원한 지속가능성을 주장하지만, 실재로 '발전'은 계속적으로 외부에너지[24]의 유입을 필요로 한다. <Generator>는 도시를 계속해서 재생시키는 무한 동력기관으로 보이나 실재로는 외부동력에 의해 피스톤운동과 가스를 만들어내는 일반 동력기관으로 '지속가능한 발전'이라는 이상과 그것이 구현되는 현실 사이의 괴리를 드러낸다.

24) 외부에너지란 경제가치의 범주에 포함되지 않았던 요소들을 말한다. 경제시스템의 유지는 지속적으로 경제가치 범주 내부로 외부요소를 포함시킴으로 그 범주를 확장하여 성장을 지속시킴으로 가능하다.

III. 반복적 위기의 전형화와 SF적 전유

1. 데이터베이스로부터 사건의 전형화

구태여 로렌스의 보고서를 언급하지 않더라도, 구약성서의 바벨탑, 진시황(秦始皇)의 만리장성, 수양제(隋煬帝)의 대운하 등 과잉된 토목・건설사업이 사회 체제의 붕괴로 이어진 다수의 종교적・역사적 사례들이 일반화 되어있다. 따라서 현실의 과잉현상을 마주한 관찰자는 과거의 사건을 떠올리며 불안한 마음을 가지게 된다. 역사적 사건에 의해 간접 경험되고 동시대의 현실 속에 반복 경험된 사건의 전개와 반응은 전형성을 갖는다. 따라서 유사한 경험을 해온 공동체는 이러한 상황을 '상상력의 환경'으로 공유하며, 마치 게임의 캐릭터와 같이 유사한 환경조건에 대한 사건의 유사한 전개를 발견할 수 있다.

'반복된 경제위기의 경험'은 1998년 이후 현재까지 나와 함께 동시대를 사는 사람들이 공유하는 '상상력의 환경'이다. 아즈마 히로키(東 浩紀, 1971-)는 이 '상상력의 환경'이 작가의 표현을 규정한다고 말한다. 그는 이 시대적 창작환경의 변화를 '오타쿠 문학의 창작 환경', '자연주의 문학이 창작의 환경' 그리고 그 이전의 '전근대 이야기 문화의 환경'으로 구분해 비교 설명했다.

> 전근대의 이야기꾼은 신화와 민담의 집적 속에서, 근대 작가=독자=시민은 자연주의 속에서, 그리고 포스트모던의 오타쿠들은 캐릭터의 데이터베이스 속에서 살고 있다. 그들의 환경은 작가의 표현을 규정하고 또 작품의 소비 형태도 규정한다.[25]

---

25) 아즈마 히로키, 『게임적 리얼리즘의 탄생』, 장이지 역, 현실문화연구, 2012, p. 48.

히로키에 따르면, 자연주의 작가는 현실의 사생(寫生)을 통해 커뮤니케이션하며 이에 반해 캐릭터 소설가는 애니메이션, 만화(코믹스), 게임등의 데이터베이스화된 '가상현실(Virtual Reality)'의 사생을 통해 창작한다.[26] 히로키의 관점을 도입하여 나의 작업 <Sustainable Wrold>와 <Launch pad>시리즈의 배경이 된 '상상력의 환경'을 살펴보면, 경제위기와 함께 시작된 인터넷미디어의 확산으로 설명 될 수 있다. 1998년 경제위기의 극복과 함께 초고속 인터넷망이 보급되었고, 그것을 기반으로 인터넷 미디어들이 등장하였다. 인터넷 미디어는 기존의 TV나 신문 등 일방적 미디어보다 즉각적으로 개별화된 정보를 전달하고 인터넷의 양방향성으로 인해 정보공급자와 수신자의 경계를 모호하게 하였다. 특히, 2001년 싸이월드의 미니홈피를 시작으로 Facebook, Twitter등으로 확장 유행된 SNS와 함께 2005년 시작된 구글어스[27] 서비스는 사용자가 생성한 사진을 가상의 지구인 구글어스 상에 표시하는 파노라미오(Panoramio)와 결합하여 가상공간과 SNS의 연계 가능성을 보여주었다. 여기에서 주목해야 할 지점은 초고속 인터넷 이전의 가상공간과 이후의 가상공간이 지향하고 있는 지점이 다르다는 것이다. 네트워크가 전면에 등장하지 않았던 90년대 이전의 가상공간은 특성화된 독립공간으로 게임 중심의 판타지 세계가 주류를 이루었다. 그러나 초고속 인터넷 보급 이후 온라인 데이터 처리능력의 향상과 함께 네트워크상에서의 이용자 간 교류가 확대됨으로 인해 이용자의 현실 환경을 가상공간에 반영하기에 이르렀다. 이것은 더 나아가 GPS데이터를 활용한 네비게이션의 등장과 이것을 개인 통신기기에 이식한 스마트폰의 보급으로 인해 현실과 가상은 서로 중첩되며 증강현실(Augmented Reality)에까지 이르게 된다. 따라서 초고속 인터넷과, 무선 인터넷 환경의 보급은 가상현실이 실제 현실을 반영하게 하는 현상을 만들었다고 볼 수 있다. 90년대 이전의 게임

26) 앞의 책(주14), p. 47.
27) 위키백과,http://ko.wikipedia.org, 구글어스 참조

적 가상공간이 오타쿠들이 참조한 세계였다면, 나의 작업의 데이터베이스인 인터넷 가상공간은 현실세계를 반영한 것이다. 따라서 이것은 히로키가 설명한 두 관점이 혼재된 것으로 자연주의적 현상을 가상의 데이터베이스로 변환, 축적하고 그것을 참조하여 모형, 게임과 같은 오타쿠적 방법론으로 표현했다고 볼 수 있다.

오타쿠의 캐릭터 데이터베이스가 게임과 애니메이션의 가상현실에 있다면, 나의 작업의 데이터베이스는 반복적 현실상황을 누적한 기록에 있다. 그러나 여기서 말하는 '반복적 현실의 데이터베이스'는 '게임적 가상현실의 데이터베이스'와 유사한 성격을 갖는데, 이것의 특징은 유사상황에 대한 유사반응이다. 신조 가즈마(新城カズマ)는 이 게임에 등장하는 캐릭터의 특징에 대해 근대 문학의 캐릭터와 비교하여 다음과 같이 설명하였다.

> '근대문학의 캐릭터=무언가를 선택하고 결단하는, 내면과 인격을 지닌 인간'은 '게임적 세계관 속의 캐릭터=(임의의 상황에서) 정해진 행동과 정해진 대사의 묶음'으로 재해석하지 않으면 안 되게 되었다.[28]

가즈마의 설명을 구체화 해보면 근대 문학의 캐릭터는 그가 처한 고유한 환경 속에서 이야기에 의해 정의되는 특징을 갖는다. 따라서 이야기 중심적이다. 그러나 게임에 등장하는 캐릭터는 그 자체의 전형성이 강조되어 같은 캐릭터가 다른 다수의 이야기 속에서 병렬적으로 존재하여도 그 성격이 유지됨으로 캐릭터 중심적이다. 캐릭터가 강조되는 이야기에서는 등장인물의 장르의 횡단이 가능해진다. 즉, 전혀 다른 성격의 이야기에 동일한 캐릭터가 등장하여도 그 전형성이 유지된다는 것이다.

이와 같은 게임 캐릭터의 특성은 유사하게 반복되는 경제위기의 전형

---

28) 新城カズマ, 『ライトノベル「超」入門』, ソフトバンク　クリエイティブ（ソフトバンク新書　009）, 2006, p. 132.

성에도 적용해 볼 수 있다. 앞서 2장에서 살펴본 버블카(bubble car)와 로렌스의 버블빌딩(bubble building) 그리고 그 이전의 종교적 역사적 사건의 경험들은 '과잉 후 붕괴'를 데이터베이스로 기록하고 있다. 이 데이터베이스는 유사한 경험을 공유하는 집단에게 '상상력의 장'으로 작용하며, 동시대를 살고 있는 작가에게 이것을 바탕으로 창작하고 소통할 수 있는 환경을 제공한다.

<Sustainable World>와 <Generator>는 경제위기의 반복과 극복이라는 전형성을 보여주는 작업이라면 이후의 작업 <Launch Pad>시리즈(2010-2014)는 경제위기의 데이터베이스로부터 추출된 '과잉 후 붕괴'라는 사건의 전형성을 이용한 작업이다. 이 '전형성'을 직접 '캐릭터'라고 지칭할 수는 없다. 캐릭터는 필수적으로 신체(身體)를 가지고 있어야 하기 때문이다. 그러나 신체 없이도 '데이터베이스로부터 추출된 전형적 사건'은 다른 환경과 장르로 이동하더라도 사건의 고유한 성격을 유지한다. <Launch Pad>(2010 - 2014)시리즈에서 '초고층빌딩의 건설'이라는 전형적 사건은 이전의 데이터베이스로부터 '과잉 후 붕괴'라는 사건의 전형적 성격을 부여받는다. '초고층빌딩의 건설'이 자연주의적 환경에서의 전형적 사건의 이름이라면 '초거대 로켓의 발사'는 SF적 환경에 등장하는 전형적 사건의 이름이라 할 수 있다. 그리고 이 두 전형적 사건의 성격은 '과잉 후 붕괴'로 자연주의적 현실의 '초고층빌딩'이 SF의 환경의 '초거대 로켓'으로 횡단하더라도 그 고유한 성격이 유지된다.

2. 초고층빌딩의 공상과학적 전유

한국의 기념비적 건축물은 전통양식을 차용하여 한국적 정체성을 드러내고 그것을 통해 디자인의 정당성을 확보하는 경우가 상당수 있다. 60년대 김수근의 <부여박물관>과 강봉진의 <국립중앙박물관(현 국립민속박물관)>, 70년대 엄덕문의 <세종문화회관>, 80년대 김기웅의 <전주시청사>, 김기웅의 <독립기념관>, 90년대 김석철의 <예술의 전당>에 이르기까지 '피상적 전통 해석'[29]이라는 건축계의 비판에도 불구하고 공공건축물은 국가적 정통성을 드러내는 상징물이어야 하다는 국민 여론의 강박 속에서 전통양식의 차용이 지속되어 왔다. 그리고 '현재에 시도된 미래'의 모습이라 할 수 있는 2006년 이후 한국의 초고층빌딩들도 마찬가지로 이것의 건설을 반대하는 여론을 축소하고, 미래에 한국을 대표하는 기념비적 건축물이 되기 위하여 전통양식을 차용하는 전략을 유지하고 있다. 나의 시리즈 작업 <Launch Pad>[30]의 소재가 된 상암 <서울라

참고그림 4 서울 남산 <봉수대>와 그것을 모티브로 디자인된 상암동 <서울라이트타워>의 조감도 비교

참고그림 5 <청자양각죽절문병>(고려시대, 국보 제169호, 리움미술관소장)과 <롯데수퍼타워>의 비교

29) 동아일보, [한국의 현대건축]<8>한국 건축가들의 전통강박증, 박성진 월간 'SPACE' 편집팀장, 2013년 5월 29일.
30) <Launch Pad>시리즈는 상암, 잠실, 송도의 로켓모형인 <SLV-DMC>, <SLV-LST>, <SLV-SIT>와 이 지역을 가상공간화한 <DMC 우주센터전망대>, <잠실 우주센터전망대>, <송도 우주센터전망대>를 주요 작업으로 한다.

참고그림 6 <황남대총 북분 금관>(신라시대, 국보 제191호, 국립중앙박물관 소장)과 용산 <국제업무지구>의 조감도 비교

참고그림 7 <백마고지 전승비>와 <송도인천타워>의 비교

이트타워>, 잠실 <롯데수퍼타워>그리고 같은 시기, 다수의 빌딩 군으로 계획되었던 용산 <국제업무지구> 등은 전통 양식으로부터 디자인의 원형을 차용했다. 이 빌딩들의 원형은 각각 남산 봉수대, 고려청자, 신라 금관으로부터 도입되었다.[31] 특히, <롯데수퍼타워>는 사설기업의 상업시설임에도 불구하고 2002년, 프랑스 에펠타워 형태를 차용한 디자인 안을 발표하였으나 한국의 초고층 건물이 유럽의 건물을 연상시켜서는 안 된다는 반대 여론 때문에 채택되지 못하고 고려청자 모티브의 디자인으로 변경되었다[32].

이러한 초고층빌딩의 디자인 모티브는 한국적 전통으로부터의 차용뿐만 아니라 지역적 특성에 따라 서구전통의 국제적 건축의 모티브가 차용되기도 한다. <송도인천타워>는 "자유공원에 세워진 더글러스 맥아더장군의 동상을 대체할 인천의 새로운 상징"[33]으로서 전승기념비적 형태를

---

31) 매일경제, 초고층 랜드마크 '한국전통 옷' 입는다, 이호승 기자, 2009년 10월 16일.

32) 롯데 그룹의 사명인 'Lotte'는 괴테의 『젊은 베르테르의 슬픔』에 등장하는 여주인공 'Charlotte'에서 온 것이다. 이것은 롯데가 기업의 이미지로 독일 또는 프랑스의 귀족문화를 전용하고 있음을 알 수 있다. 그리고 이것은 롯데건설의 아파트 브랜드인 '롯데 캐슬'과 같이 롯데그룹의 이미지화 전략에 주요한 모티브가 되었다.

33) 이투데이, [무너진 100층]'인천의 상징' 송도인천타워… 5년째 공정률 0%, 박태진 기자, 2013년 4월 4일.

차용하고 있는 것으로 보인다. 송도는 신생 매립지로서 서울과 같이 한국의 정통성을 강조하는 디자인 모티브가 강요되지는 않는다. 오히려 이곳은 민족주의적 정통성을 제거하고 경제자유구역(IFEZ)의 국제성을 이미지화하기 위해 한국전쟁의 전환점이 되었던 인천상륙작전의 승리와 동아시아 중심의 항공물류 허브인 인천국제공항의 모티브가 결합된 '니케(Nike)의 날개'를 건축의 모티브로 도입하고 있다.

건축 디자인의 모티브에 사용되는 전통의 차용은 그 원형이 그것이 창작되었던 환경으로부터 분리되어 다른 상황을 대표하는 상징물로 쓰인다는 점에서 전용(轉用)이라고 말 할 수 있다. 조선시대 원거리 통신 수단이었던 봉수대의 형상은 미래의 방송, 통신, 미디어의 중심단지인 상암디지털미디어시티(DMC)의 상징으로, 고려시대 귀족문화의 상징인 고려청자는 상업유통의 중심인 롯데 그룹의 상징물로, 신라왕의 권위를 상징하던 금관은 국제금융과 상업단지의 상징물로, 니케의 날개는 국제 무역의 허브로 비상하는 송도의 상징물로 전용되었다. 이와 같이 건축디자인에서 차용은 원형이 상징하는 대상의 위대함을 현재의 대상으로 치환하려는 전용(轉用)의 성격이 강하나, 그것이 원형의 의미에 재작용하거나 그 가치를 전복시키려는 의도가 없으므로 재전유(Re-appropriation, 再專有)의 성격은 약하다고 볼 수 있다.

미술분야에서 쓰이는 'appropriation'은 차용, 전용, 재전유의 세 가지 의미가 혼재되어 사용되고 있으나, 이것을 미술행위의 과정에 있어서 단계적으로 해석한다면 좀 더 분명한 이해를 할 수 있다. 'appropriation'은 1차적으로 원형으로부터 빌려오는(borrowing)행위로 차용(借用)이며, 2차적으로 원형이 새로운 창작물에 도입되어 원형의 의미가 다른 대상을 지시하게 한다는 점에서 전용(轉用)이며, 마지막으로 이것이 원형에 재의미작용을 한다는 점에서 재전유(再專有)라 할 수 있다.[34] 일반적으로 공

34) 로버트 S. 넬슨 외,『새로운 미술사를 위한 비평용어 31』, 신방흔 역, 아트

공건축, 또는 상업미술에서 'appropriation'은 원형의 가치를 새로운 대상에 부여하려는 전용의 의미로 주로 사용된다. 그러나 개인 또는 소수의 가치관이 적극적으로 반영되는 순수미술의 경우 원형의 의미를 개인의 차원에서 재해석 하려는 의도가 있으므로 재전유(再專有)의 단계까지 시도된다고 볼 수 있다.

나의 작업<Lunch Pad>시리즈에서는 국가와 기업의 경제적 위업(偉業)의 상징인 초고층빌딩을 차용(借用)하여 '과잉 후 붕괴'의 지표로서 전용(轉用)하고 이것을 다시 거대 로켓으로 변형함으로써 공상과학적 미래의 시점에서 현재를 재인식해 보는 전유(專有)를 시도하였다.

초고층빌딩을 로켓으로 전유하는 것은 대상물의 표면과 이면의 성격을 동시에 과장하여 드러내고자 하는 것이다. 초거대 로켓은 초고층빌딩이 표상하는, 자연의 속박을 극복해내는 인간의 위대한 힘을 극대화하여 드러냄과 동시에 그것의 시간 경과에 따른 가치변화를 압축하여 보여준다. 통상적으로 현대 건축물의 감가삼각(減價償却, depreciation)이 짧게는 약 20년에서 길게는 약 100년 동안 이루어진다면, 그 대체물로서 로켓은 중력을 탈출하며 대부분의 추진체를 500초 이내에 연소시켜버린다. 이러한 과장된 비유법은 <Launch Pad>시리즈를 설명한 2010년 작가노트에 나타나있다.

> 선진국 간의 로켓 발사 경쟁은 국가적 위상과 과학적 업적을 과시하는 행위이며, 경제개발도상국가의 초고층타워 건설경쟁에서도 로켓과 마찬가지로, 미래에 대한 염원을 담은 남근숭배적인 상징성을 발견할 수 있다. 로켓은 순간적 폭발력으로 위성, 사람 등을 궤

북스, 2006, p.253.

"미술과 미술사에 대한 전용의 적용은 비교적 최근에 이루어 졌고, 선존재 하는 요소에 대한 미술작품의 차용과 관계 되었다. 그러한 행위는 마치 취해진 것이 한 번이라도 되갚아진 적이 있다는 것이다."

도에 올려놓는다. 그러나 그 자체는 목적물을 옮겨 놓기 위한 수단이며, 사용 후에는 소멸된다. 이와 비슷하게 한국에서 건축물은 새로운 성장을 위한 동력원이 될 뿐 그것이 문화적 가치로 이어지는 경우는 드물다. 또한 지속적으로 재개발이 이루어지는 한국의 도시는 계속되는 발사를 위해 만들어진 Launch Pad를 연상시킨다. 이러한 측면에서 새로 지어질 계획인 DMC타워, 송도인천타워, 제2롯데월드타워 등을 로켓으로 변형 제시함으로써, 미래를 향해 도약하다 폭발했던 Challenger호를 연상시키는 한국의 양가적 모습을 보여주고자 하였다.

-작가노트 2010- (그림 9)

그림 9 <SLV-DMC Launch Failed>, 2010, digital image, 4880x3626px, (2013, ink-jet print, 30.7x41.3cm)

나의 작업이 한 사건에 대해 '위대한 업적'과 '과잉 후 붕괴'라는 양면성의 양극단으로 확장하는 이유는 위대한 스펙터클에 감추어져 있는 역작용, 또는 비루함을 드러내는 결론적 비판을 하지 않고 그 내부의 갈등 상태를 지속시켜 문제 상황에 대한 관객의 인지주의적 접근을 유도하기 위함이다. 또한, 나는 작업에서 이러한 자본주의적 스펙터클을 그것으로부터 분리된 외부인의 입장에서 보려고 하지 않았다. 자본주의 스펙터클의 문제점을 개인에 대한 권력의 악의적인 지배현상으로 표현하는 태도는 작가의 입장을 명확하게 할 수는 있으나, 이분법적 결론에 도달하게 하여 그 이상의 상상작용을 차단해 버린다. 또한, 이러한 비판적 입장의 표명은 현재의 경제발전을 추종하며 살고 있으며, 그것을 구현하는 과학기술이 만들어내는 스펙터클을 여전히 동경하고 있는 나의 태도에도 위배된다. 따라서 나는 자본주의의 문제점을 인식하고는 있으나 이것이 만들어내는 남성적 스펙터클에 대한 욕망을 내재화한 한 명의 시스템 구성원으로서 자본주의의 스펙터클을 재차 과장함으로서 관객의 인식에 자극을 일으키고자 했다. 그리고 대상물의 아이러니한 존재 상태와 그것을 바라보는 관찰자의 아이러니 상태가 유지된다면, 지속되는 유동상태 안에서 확장된 상상력의 발현을 기대해 볼 수 있다.

3. 공상과학적 표현의 기능적 특징

<Launch Pad>시리즈에서는 현재시점의 초고층빌딩과 그 주변지역의 문제를 미래의 시점의 공상과학적 상상물인 초거대 로켓과 발사장으로 변형하여 제시한다. 이것은 현실의 사건을 공상과학적 관점으로 변형하여 낯설게 함으로써 관찰자의 수동적 인식을 능동적 인지작용으로 환기하고자하는 시도이다. 이 방법은 러시아 형식주의의 '낯설게 하기(defamiliarization)' 또는 브레히트(Brecht Bertolt, 1898- 1956)의 '소격효과(alienation effect)'와 유사한 것인데 특히, 공상과학 장르에 대해서 다코 수빈(Darko Suvin, 1930-)은 '인지적 소외(cognitive estrangement)'라는 개념을 사용하였다.[35] 이것은 공상과학 장르에 등장하는 생경한 상황들, 예를 들어 대체역사(代替歷史)[36], 외계인, 인격적 기계 등은 현재의 가치관에 충격을 가하는 것으로 독자, 또는 관람자의 통상적 인지작용에 문제를 일으키고, 이것을 해결하기 위해 이성적 추론을 통한 새로운 인지적 접근을 시도하도록 촉진시킨다. <Launch Pad>에서 도심 한가운데 건설되는 로켓과 발사장은 현재의 관점으로는 납득되기 어려운 생소한 사건으로 '인지적 소외'작용을 일으킨다. 그리고 관람자는 과거의 경험을 바탕으로 미래의 사건을 관찰하고 상상력을 통해 새로운 접근 경로를 만든다. 그리고 그 안에서 현실의 사건을 재발견하게 될 수 있다.

좀 더 구체적으로, 현실의 초고층빌딩 건설사업은 다음과 같은 상황의 분석을 통해 공상과학적으로 변형될 수 있다. '한강르네상스 사업'의 전략 중심지인 상암·난지지구, 용산국제업무지구, 서울의료원·종합운동장지

---

35) Darko Suvin, *Metamorphoses of Science Fiction*, New Haven: Yale University Press, 1979, p.61.

36) 실제 역사의 전개 중간에 가상의 역사적 전개를 만드는 소설 예를 들어, 2차 세계대전을 승리한 나치 <높은 성의 사나이(MAN IN THE HIGH CASTLE)>(1962), 입헌군주제의 한국 <궁(宮)>(2002-2012) 등이 있다.

구 인근에는 수로변 문화·상업 벨트의 발전을 가시화 할 수 있는 초고층 빌딩의 건설이 계획되었다.[37] 또한 서울의 '한강 르네상스 사업'과 연계된 인천의 '경인운하사업'에서도 마찬가지로, 그 거점인 청라와 인근의 경제자유구역인 송도에 이들 사업의 기념비로서 초고층빌딩이 계획되었다. 이 초고층빌딩은 대운하건설이라는 토목사업을 '지속가능한 발전'이라는 미래적 패러다임의 실현으로 보이게 하는 환영(幻影)으로서 역할을 한다.[38] 따라서 이들 빌딩을 질베르 리스트의 자본주의의 신앙으로서 '발전'이라는 관점을 받아들여 표현하자면 '영원한 발전의 성당'이라고도 할 수 있을 것이다. 그리고 이 자본주의의 성당들은 한국의 미래를 현재에 구현하는 것으로 그 자체로 첨단 과학적공법과 미래주의적 디자인을 표방하고 있다.

그러나 이러한 전략을 판타지 장르와 공상과학 장르의 특징으로 재해석해 보면 자기 완결성으로 폐쇄되어 있는 발전주의 시스템에 개입 가능한 지점을 찾아낼 수 있다. 프레드릭 제임슨(Fredric Jameson, 1934-)은 유토피아를 "공상과학의 사회경제학적 하위 집합"으로 설명하면서 이 개념 내에서 충돌하게 되는 '판타지'와 '공상과학'의 특징을 비교 구분하였다.[39] 그는 판타지가 선과 악의 이항(binary) 대립을 바탕으로 한 중세

---

37) 「한강 르네상스 마스터플랜」, 서울특별시 한강사업본부, 2007, p.11.
38) 앞의 책(주37), p. 13. "한강과 어울리는 랜드마크 건축물의 설치도 유도해 나갈 계획이다."와 p.59. 단기사업계획 기본방향 "자연성 회복의 가능성을 가시적으로 표출할 수 있는 사업"이라는 기본 방침들은 '한강르네상스' 사업이 계획단계에서부터 운하사업의 성과를 가시화하는 수단으로 초고층빌딩을 염두에 두고 있음을 보여준다.
39) Fredric Jameson, *Archaeologies of The Future: The Desire Called Utopia and Other Science Fictions*, Verso, 2005, pp.57.
앞의 책(주35), p. 61. 제임슨의 해석과 비교하여, 다코 수빈(Darko Suvin)은 "유토피아는 장르는 아니지만, 공상과학의 사회정치학적 하위 장르"라고 분석하였다.

종교적 가치관을 보여주는 반면 공상과학은 역사주의와 관점에서 사회를 구성하는 여러 생산양식(mode of production) 간의 갈등을 소재로 한다고 분석하였다. 예를 들어 톨킨(J.R.R. Tolkien, 1892- 1973)의 소설 <반지의 제왕(The Lord of The Rings)>(1954, 1955)과 같은 중세 판타지에 등장하는 드래곤은 본질적으로 완전한 타자성의 화신으로, 검과 마법의 세계에서 선이 악의 축인 타자를 주변화(marginalizing)하는 방식으로 서술된다. 그러나 리들리 스콧(Ridley Scott, 1937-)의 영화 <블레이드 러너(Blade Runner)>(1982)와 같은 공상과학에서는 자연적 인간에 대해 타자로 등장한 인공생체-안드로이드가 결국, 희생을 통해 인간과 대등한 다른 종으로서 승격되는 과정을 보여준다. 그리고 이것은 서로 다른 생산양식 즉, 자연성과 인공성 또는 반인공성(半人工性)과 갈등을 드러내는 것이다.[40] 이러한 공상과학 장르의 특성은 발전시스템의 모호한 긍정으로의 재귀과정 내부에서 일어나는 여러 갈등상태를 드러내는 유효한 도구가 될 수 있다.

지속가능한 발전의 표상물로서 초고층빌딩 건설이라는 사건은 영원한 발전이라는 중세 판타지의 '종교적 서사'와 미래의 유토피아를 현재에 가시화하는 것으로서, 초고층빌딩이라는 '공상과학적 서사'의 결합으로 파악해 볼 수 있다. 발전에 대한 신앙은 문학적으로 판타지(fantasy)이야기의 이항적 가치관 즉, 악(惡)으로서의 빈곤 그리고 그것을 몰아내는 선(善)으로서의 발전과 연결되며, 그것의 물질적 표상이 되는 초고층빌딩은 공상과학(SF)적 유토피아를 시각화하여 관찰자의 의식이 발전의 모호한 긍정적 가치로 재귀하도록 유도하는 외부장치로 기능한다. 그러나 여기서 공상과학은 '사회를 구성하는 생산양식 간의 갈등'이라는 장르적 특성으로 인해 이 무한한 긍정으로의 재귀과정에 개입 가능한 틈을 만들어 낸다.

<Launch Pad>시리즈에서 상암 <서울라이트타워>, 잠실 <롯데수퍼타

40) 앞의 책(주38), p. 58, pp. 63-64.

참고그림 8 <서울라이트타워>의 건축예상도

그림 9 <SLV-DMC Launch>, 2010, digital drawing, 3326x2012px, (2013, ink-jet print, 60x36.7cm)

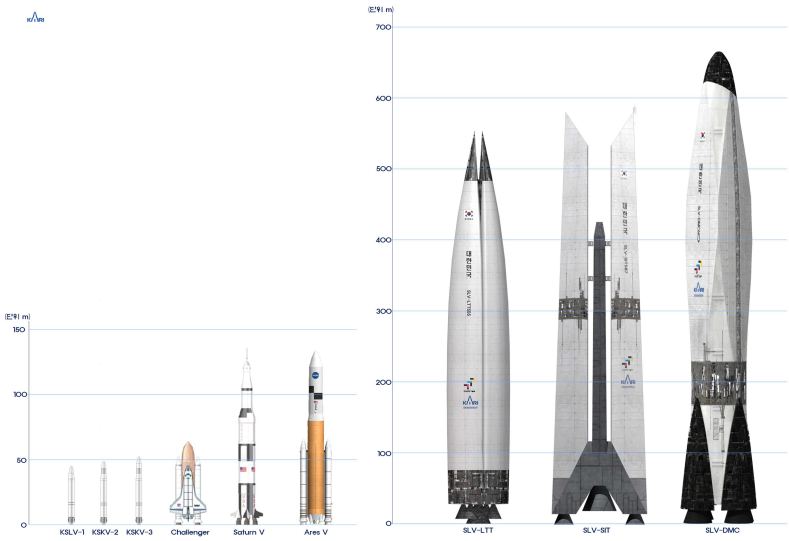


그림 10 <우주발사체 비교도>, 2010, digital image, 4961×3508px, (2013, ink-jet print, 29.7x42cm)

워>, 송도 <송도인천타워>는 각각 우주발사체(Space Launch Vehicle) <SLV-DMC>, <SLV-LST>, <SLV-SIT>로 변형되었다. 이들은 초고층빌딩의 기본 형상과 크기를 유지한 기본형태에 표면을 'SF hull'로 맵핑(mapping)하였는데, 이러한 간단한 조작만으로도 로켓과 첨탑의 형태적 유사성 때문에 우주발사체로 쉽게 변형될 수 있었다.(참고그림 8, 그림 9, 그림 10) 이 초고층빌딩의 로켓변형 시리즈 중 가장 처음 시도된 것은 상암동의 <SLV-DMC>이다. 이 로켓의 설정은 확장된 상상력 발현의 씨앗이 되기 위해 한국 우주개발 사업의 몇 가지 아이러니 상황과 함께 심어졌다. 그리고 이 상황의 설정들은 가상의 자료 형태로 제시되었다. 이 가상 설정의 배경이 된 실제 한국의 문제들은 다음과 같다.

1. 1960년대 산업도시(Hard City)를 표방하였던 서울을 2000년대 문화 컨텐츠 도시(Soft City)로 전환 중이다.[41]
2. 미래의 상암동의 월드컵경기장의 변화와 관련하여, 1925년 지어진 동대문운동장(당시 경성운동장)은 동대문문화역사공원(DDP)으로 재개발되었고, 1986년 아시안게임과 1988년 서울올림픽 경기장 시설에 대한 재개발 사업이 논의되고 있다.
3. 산유국이 아닌 한국은 화석연료에서 신재생 에너지로의 전환 사업을 진행 중이다.
4. 한국은 경제성장과 과학기술 수준에 비하여 우주개발이 낙후되어있다.
5. '미사일기술통제체제(MTCR)'와 '한미 미사일 지침(MG)'에 의해 사거리 300km, 탄두중량 500kg 이하의 발사체만 개발가능하다.[42]
6. 현재 한국의 우주발사체 <나로호>는 우방인 미국으로부터 기술을 도입하지 못하고 아이러니하게도 러시아의 실험로켓을 도입하여 사용한다.

---

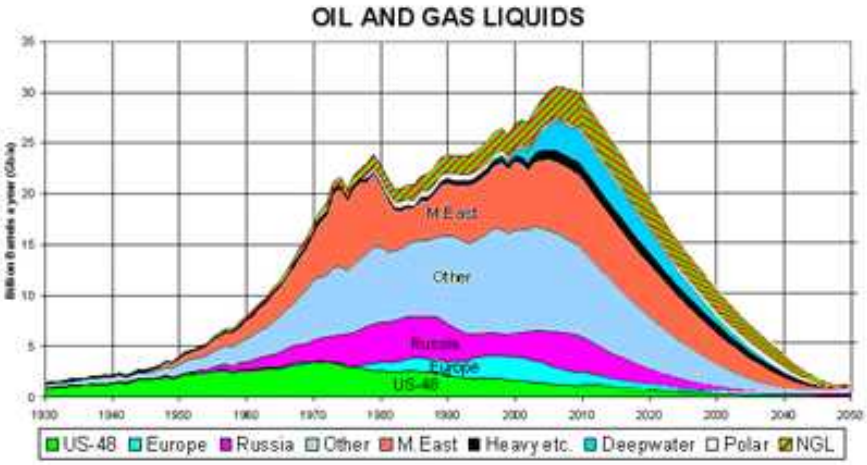
41) 권영걸, 『서울을 디자인 한다』, 디자인 하우스, 2010, P.95.
42) 2012년 이명박 대통령은 미국과 협상하여 사거리 800km까지 개발 허용범위를 확장시켰다.

이와 같은 각각의 현재의 상황들은 도심이 우주발사장이 된 미래의 시점에서 다음과 같은 가상의 해결책으로 대응되었다.

1. 서울의 패러다임은 1960년대 산업도시(Hard City)에서 2000년대 문화 컨텐츠도시(Soft City) 그리고 2050년대 우주개발 도시(Space City)로 전환되었다.
2. 2000년대 초 재개발된 상암동 디지털미디어시티(DMC)와 월드컵경기장은 낙후되어 우주개발의 패러다임에 따라 우주발사시설과 부대시설로 재개발되었다.
3. 2050년대 한국은 완전히 신재생 에너지 체제로 전환되어 잉여화석 연료를 우주개발에 사용하기로 결정한다.
4. 우주식민지 개발사업은 전세계적 미래성장의 패러다임이 되었다. 이 우주개발에서 뒤처진 한국은 그것을 만회하기 위해 도심에 우주발사장을 건설하고 지상에서 완성된 우주식민 시설을 직접 우주로 보내기 위한 'Space Bridge' 사업으로 초거대 우주발사체를 개발한다.
5. 미사일기술통제체제(MTCR)와 한미 미사일 지침(MG)의 제재를 회피하면서 우주개발을 진행하기 위해 최소 사거리가 지구권 밖이 되는(지구권 내의 목표를 향해 발사할 수 없는)발사체 개발권한에 대하여 새로운 협정을 체결한다.
6. 한국의 초거대 우주발사체 <SLV-DMC>는 러시아의 <R7> 대륙간 탄도미사일(ICBM)을 기초로 개발되었다. 러시아 로켓기술의 특징은 소형엔진을 여러 개 묶은 다발 엔진구성으로 추력을 높이기 용이한 반면 연소 안정성이 낮다.

이 가상의 미래배경 설정은 신문기사, 도표, 정보문서 등의 형식으로 제시되었다. 이 중 '잉여 화석연료의 활용'과 '미사일기술통제체제(MTCR)와 한미 미사일 지침(MG)'에 관한 내용은 신문기사의 형식으로, '러시아 기술을 바탕으로 한 우주발사체'는 정보문서 형식으로 만들어졌다. (그림 11, 12, 13)

잉여 화석연료 우주 탐사의 신 에너지로



20세기 후반부터 진행되어온 신재생 에너지 전환 정책의 결과로 2042년을 기준, 한국의 석유에 대한 1차 에너지 의존비율은 0.3% 미만이며 최근 30년간 꾸준한 감소 추세에 있다. 그 결과 한국이 보유한 잉여 화석연료는 석유로 환산할 경우 약 24억 배럴로, 대한민국 전체가 약 30년 간 소비할 수 있는 수준에 이르렀다. 교육과학기술부는 이러한 잉여 보관 화석연료의 효과적 활용방안으로 우주탐사를 위한 연료로 활용할 것을 정부에 제시하였다.

그림 11 <DMC 우주센터전망대>에 포함된 신문기사 형식의 게시물 내용 1, 2012, digital image & text, variable size

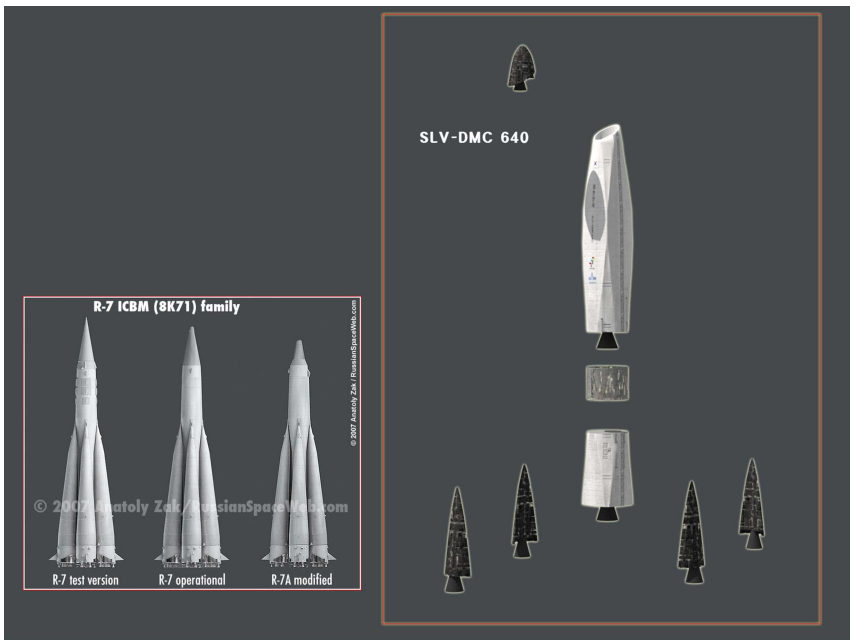
MTCR 재 협정, 한국에도 자주적 우주발사체 개발 시대 열린다.

2030년 달 및 근접행성을 경제개발화 함에 따라 우주개발시대가 본격적으로 도래하게 되었다. 항성간 우주 브릿지라고 부르는 초대형우주선들이 기존 탐사선의 역할을 대신하게 되었으며, 21세기 초 미국과 300km상한선의 미사일기술통제체제의 약정 이후 ICBM이 아닌 우주 브릿지의 개념으로 우리도 행성간 우주선을 발사할 수 있게 된 것이다.

2001년 3월 한국은 미사일기술통제체제(MTCR)의 일원이 됐다. 이로서 한국은 MTCR회원국한테서 앞선 미사일 기술을 받을 자격을 잠재적으로 지니게 됐다. 그러나 한국은 MTCR 가입 당시에, 한국은 300km 발사거리의 탄도미사일 생산에 관해 미국과 약정을 협의했다. MTCR은 이런 상한을 넘는 미사일에 대해서는 집중적으로 최대의 제재 조처를 취해왔다.

이번 재협정으로 인해 MTCR의 상한선이 아닌 대기권내 타겟을 목표로 할 수 없는 초대형 발사체에 대한 자율적 개발권을 획득하게 되었다.

그림 12 <DMC 우주센터전망대>에 포함된 신문기사 형식의 게시물 내용 2, 2012, digital image & text, variable size



우주발사체 DMC와 R7 ICBM 비교도

그림 13 <DMC 우주센터전망대>에 포함된 정보문서 형식의 게시물 내용, 2012, digital image, variable size

이 가상의 자료들은 이후 2012년에 만들어진 <우주센터 전망대>시리즈의 기초 설정 자료이며 작품 내에 게시물 형태로 포함되었다. 이것은 '인지적 소외'를 일으키는 최소한의 장치들로 참여자들이 상상작용을 통해 작품에 새로운 내러티브를 만들어 내도록 한다. 그러나 이 상상작용은 판타지에서의 모호한 신비주의의 관점이 아니라, 현실의 사건에 근거한 가상의 미래의 상황으로 공상과학의 서사적 특징인 역사주의적 관점에서 상상작용을 촉진한다. 그리고 이 관객의 상상작용은 작품 내에서 다시 SNS 형식의 게시물로 등장하며 여러 참여자의 파편적인 인식상태, 그리고 계층간의 갈등상태를 드러내며 미래적 상상물이 다시 현재를 지시하게 된다. <우주센터 전망대>시리즈에서 일어나는 이 가상공간화의 결과물들은 5장에서 더 자세히 살펴볼 것이다.

IV. 인지 가능한 스펙터클의 구현

1. 자본주의적 숭고미로서 스펙터클

자본주의에 있어서 '발전'이라는 종교성은 '믿음'이라는 형이상학적 작용을 통해 지속될 뿐 아니라, 이것이 시각화, 물질화 되면서 시스템의 참여자에게 더욱 강력한 지배력을 행사한다. 이러한 거대한 자본의 시각화는 주로 토목·건축물인 고층빌딩, 대형교각, 댐 등으로 표현된다. 이러한 초대형 인공물들은 인간이 만들었으나 도저히 인간이 만들었다고는 믿을 수 없을 정도로 거대한 것으로, 자연의 통제력을 다시 지배해 버리는 인간의 힘을 증명한다. 따라서 이것은 광활한 자연을 대할 때 느끼는 숭고미(崇高美, sublime)이상의 강렬함을 관찰자에게 전할 수 있다. 그러나 이러한 자본주의적 인공물로부터 느껴지는 숭고와 유사한 감정은 숭고미가 갖추어야할 영원성, 초월성이 없고 다만, 사물의 수학적 규모가 기존의 것을 넘어설 때 느껴지는 계측적이며 한시적인 감각이다. 이것이 자연 또는 종교적 차원의 숭고미와 유사한 작용을 하기 위해서는 지속적인 규모의 갱신을 통해 시각적 자극을 강화하며 성장할 수밖에 없다. 따라서 자본주의적 인공물에 의한 시각작용은 숭고미의 작용과 유사하나 본질적으로 영원성을 내재하지 못한 시스템이 외부적으로 영원의 표상물을 생산해내는 과정에서 나타나는 환영으로 '숭고미(sublime)'와 구분하여 '스펙터클(spectacle)'이라 부르는 것이 이 현상을 표현하는 데 좀 더 적합할 것이다.

바네사 R. 슈와르츠(Vanessa R. Schwartz) 는 현대적 의미의 '스펙터클'의 등장을 19세기 프랑스의 산업화시대 도시재개발 사업인 '오스망화(Haussmannization)'로부터 찾는다. 대로 정비사업이 중심이었던 '오스망

화'는 상업거리(passage)를 중심으로 발달한 볼거리 위주의 대로문화(boulevard culture)를 형성하였고 이것의 구경을 문화적 공유로 받아들인 시민들의 산보(Flanerie)에 주목하였다[43]. 당시 이러한 스펙터클의 문화는 구성원간의 소통을 일으키는 청각문화를 축소시키고 일방적 관찰위주의 시각문화를 강조하는 경향을 보인다. 그것의 결과로 소통이 부재한 군중 속의 소외현상이 발생하는 데, 기 드보르(Guy Debord, 1931-1994)는 이러한 스펙터클의 속성에 대하여 다음과 같이 설명했다.

> 스펙터클은 엄청나게 긍정적인, 반박 불가능하고 접근 불가능한 어떤 것으로 나타난다. 그것은 오로지 겉으로 보이는 것은 좋은 것이며, 좋은 것은 겉으로 보인다고 말할 뿐이다. 스펙터클이 원칙적으로 요구하는 태도는 수동적 수용인데, 실은 스펙터클은 아무런 응답도 필요로 하지 않는 자신의 겉 보이기 방식에 의해서, 즉 외양의 독점에 의해서, 이 같은 수동적 수용을 이미 달성하고 있다. 스펙터클은 현대의 수동성의 제국 위에 떠서 결코 저물지 않는 태양이다. 그것은 세상의 표면 전체를 완전히 뒤덮고 있으며, 자신의 영광을 무한히 찬양한다.[44]

그가 표현한 "엄청나게 긍정적인, 반박 불가능하고 접근 불가능한 어떤 것"이라는 것은 칸트가 말한 "단적으로 큰 것을 우리는 숭고라고 부른다"[45]와 마찬가지로 스펙터클을 숭고와 대등한 선상에서 냉소적으로 표현하고 있다. 그러나 이 글이 작성된 1960년대는 세계 2차 대전의 승리 이후 미국에서 시장경제가 평화와 번영을 이룬 시기로, 이러한 자본

---

43) 바네사 R. 슈와르츠, 『구경꾼의 탄생: 세기말 파리, 시각문화의 폭발』, 노명우·박성일 역, 마티, 2005. pp. 47-53.
44) 기 드보르,『스펙터클의 사회』,이경숙 역, 현실문화연구, 1996, pp.14-15
45) 임마누엘 칸트,『판단력 비판』,김상현 역, 책세상, 2005, p. 86.

주의의 스펙터클이 새로 보급된 대중매체, 특히 청각매체인 라디오를 대체한 시각매체로 TV를 통해 대중에 일방적으로 파급되는 상황을 표현한 것이라 볼 수 있다. 그러나 그 후 몇 번의 경제위기, 특히 1990년대 후반부터 빈번하게 연속된 경제위기의 경험은 이 스펙터클의 위대함만큼이나 거대한 위태로움을 수용자로 하여금 인식하게 하였다. 1990년대 후반 인터넷의 보급과 2010년을 전후로 한 스마트폰의 보급은 뉴미디어에 의한 스펙터클의 전달을 개인 특성화함으로써 그 지배력을 더욱 강화하였다. 그러나 동시에 뉴미디어의 컨텐츠 생산이 개별화됨으로써 스펙터클의 생산주체가 다원화되는 양상을 보이게 된다. 따라서 모더니티의 뿌리로부터 가지로 방사되는 형태의 스펙터클은 포스트모던의 세계에서 그리드(grid) 형태의 망으로 재편되었으며 그것의 실체는 깊고 거대한 뿌리가 아니라 세상을 뒤덮은 망 차체의 복잡성과 방대함으로 대체되었다.

그러나 이것은 일부 뉴미디어와 학문분야의 변화양상이며, 여전히 일상의 근간은 모더니티의 구조 하에 있다. 특히, 사회경제적 시스템에 있어서는 엄청난 수치의 생산성을 증명하는 연구보고서와 그 물질적 산출물은 스펙터클의 표면을 강화하며 패러다임의 과학적 속성을 종교적 신념과 같이 변화시킨다. 나는 이것을 '패러다임의 스펙터클'이라 지칭하며 그 힘은 여전히 강력하다. <Launch Pad>시리즈는 이 거대한 '패러다임의 스펙터클'로부터 거리를 만들어 개인의 차원으로 축소시키려는 시도이다. 거대현상을 단순 모델화하는 것은 이미 경제학이나 자연과학에서도 사용되는 과학적 분석수단으로 개인이 복잡한 현상을 파악하기 위한 방법론 중 하나이다. 물론 작품에 사용된 모형화와 가상공간화는 과학적 방식인 계량모델과는 차이가 있으나, 오히려 비전문가인 관찰자에게는 이미 익숙한 형태인 플라스틱 모형, 게임, SNS와 같은 방식으로의 제시가 감각적 차원에서 현상으로의 접근을 용이하게 한다. 그리고 이러한 접근방식은 관찰자가 스펙터클의 시각요소로부터 새로운 내러티브를 생성할 수 있는 또 다른 차원의 스펙터클의 역할을 발견하게 한다.

2. 스펙터클의 모형화

<Launch Pad>시리즈의 대상이 된 상암 서울라이트타워, 잠실 롯데수퍼타워, 송도 인천타워는 각각 <SLV-DMC>, <SLV-LST>, <SLV-SIT>의 우주발사체로 변형 기획되었고, 가상공간화 작업에 앞서 약 3-4m의 대형 모형으로 제작되었다. <Launch Pad>시리즈와 <Sustainable World>, <Generator>는 초기 기획단계에서 모형, 영상, 드로잉, 인터랙티브 영상 등의 다양한 미디어의 작품이 종합적으로 설치되는 '우주과학관' 형태의 전시로 계획되었다.(그림 14, 15) 이것은 구체적인 '상상력의 장'으로 기능하는 것으로 '대형모형'은 전시장의 구성물 중 현실과 가상의 이야기를 연결시키는 중간자의 역할을 한다. 모형이란 그 원형을 전제하는 것으로 현실의 원형 또는 가상의 원형을 떠올리게 한다. 따라서 이 '우주과학관'은 유년기에 과학기술의 유토피아를 보여주던 공간에서 다시 그것이 구현되고 있는 현재를 재발견하게 되는 공간으로 치환된다.

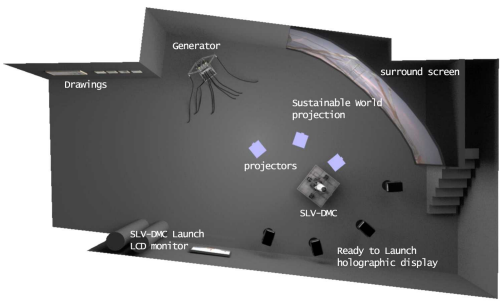


그림 14 <Priapism전 작품배치 계획도>, 2010, digital drawing, 1547x1049px

그림 15 <Priapism전 설치예상도>, 2010, digital drawing, 1280x960px

모형화는 작품 내의 기능적 측면뿐 아니라 나의 세대적 취향과도 연관이 있다. 한국에서 80년대 유년기를 보낸 세대는 일본의 60년대 유년기를 보낸 세대와 매우 유사한 사회적 변화와 결핍을 경험하였다. 일본의 경우 1964년 도쿄올림픽 이후 1970년 오사카 만국박람회를 개최함으로서 전후 지속된 '안보투쟁(安保鬪爭)'의 사회분열을 봉합하고 '소득배증(所得倍增)'의 개발주의 국가로서 사회통합을 이루게 된다. 그리고 개발주의 국가의 원동력은 과학기술과, 산업화, 로봇과 같이 일하는 노동인력이었다.[46] 그러나 이 시대에 유년기를 보낸 세대들은 영화와 만화 코믹스 등에서 사회적 변화에 도취되었으나 그 변화의 성과로부터 배제된 인물들로 그려진다.[47] 이러한 일본의 사회적 변화와 매우 유사하게 한국에서도 1988년 서울 올림픽 이후 열린, 1993년 대전 엑스포는 군사정권의 개발시대를 마무리하고 민주화된 선진국으로 도약단계(take off)에 진입한 흥분된 한국의 모습을 보여준다. 그러나 엑스포를 직접적으로 향유할 수 있었던 사람들은 대부분 중산층의 자녀들이었으며, 그 중에서도 미국과 일본의 선진 과학기술을 체험해 볼 수 있는 사람들은 엄청난 인파 속에서도 다른 관람을 포기한 채 선진국 전시관 앞에서 3~5시간씩 기다린 소수에 불과하다. 태양의 탑(오사카)과 너무나도 유사한 한빛 탑(대전)은 한국의 80년대 세대가 일본의 60년대 세대와 유사한 도취와 좌절의 사회적 경험을 가지고 있음을 상징적으로 보여준다.

한국에서 80년대 유년기를 보낸 세대는 'kid'와 'adult'의 합성어인 '키덜트(kidult)' 부류의 세대와도 그 범주를 공유한다. 특히 한국의 키덜트 세대는 현재 30-40대의 성인들로 급속한 경제성장과 세계화 그리고 그것을 촉진하기 위한 과학진흥정책의 수혜자들이다. 따라서 이들 중 상당

46) 요시미야 순야,『만국 박람회 환상』, 이종옥 역, 논형, 2007 , p. 16.
47) 야마다 요지(山田洋次)의 영화 <가족>(1970), 우라사와 나오키(浦澤直樹)의 코믹시리즈 <20세기 소년>(1999-2007)에는 모두 오사카 만국박람회에 도취되었으나 실재로 그것을 향유하지 못하고 배제되거나 희생되는 인물들이 등장한다.

수가 공상과학적 유토피아 대한 유년기의 꿈을 가지고 있었고 그들이 성인이 된 2000년대의 한국은 이 꿈을 현실에서 피상적으로 구현하고는 있으나, 그 양적 성장에 비하여 내실이 빈약한 상태이다. 이것은 한국이라는 국가 자체의 모습일 뿐만 아니라 그 내부의 주 생산계층인 나를 포함한 키덜트 세대의 모습이기도하다. 이러한 세대적 특징은 대형 모형이라는 표현방법에서도 나타나는데, 위대한 실체를 축소한 모형이라기보다는 작은 플라스틱 모형이 크게 부풀어난 상태, 즉 껍질만 강화된 스펙터클의 모습을 보여준다고 할 수 있다. 또한 키덜트 세대는 기존 세대가 이루어 놓은 경제적 성과를 누리며 유년기를 보냈으나, 스스로 성인이 되어서는 자신의 경제적 욕망을 충족시키지 못하고 이 결핍된 욕망을 대리충족하기 위해 축소된 가상의 스펙터클인 모형을 생산하고 소비한다고도 볼 수 있다.

<SLV-DMC>, <SLV-SIT>, <SLV-LST> 모형은 모두 전통적 조형방식인 조각이나 소조가 아닌 기계가공 후 조립 방식으로 제작되었다. 이러한 방법의 선택은 전통적 조각을 전공하지 않은 나의 편법으로 볼 수도 있겠으나, 오히려 '조립'이라는 방법은 소형 프라모델 키트를 만드는 방법과 유사하며, 규모만 부풀린 대형 플라스틱 모형은 키덜트적 감성의 표현에 더 적합하다고 볼 수 있다.

우주발사체 모형작업 중 가장 먼저 만들어진 것은 상암동 서울라이트타워를 원형으로 한 <SLV-DMC>이다. (그림 16, 17) 그러나 '서울라이트타워'는 건설계획 발표 이후 지속된 부동산 불경기의 영향으로 실제 착공되지 못하고 계획을 축소 변경 중에 있다. 본 계획은 취소 변경되었으나 지금까지도 여전히 상암동 DMC 홍보관에는 '서울라이트타워'를 중심으로 한 디지털 미디어 시티의 모형이 전시중이다. 실체를 위해 제작되었던 모형은 그 원형을 상실함으로써 아이러니한 가치 상태에 처하게 되는데, 전통적인 입장에서 원형이 없는 종속적 복제물로서 무가치 그리고 이것과는 반대로, 시뮬라크르의 세계에서 원형이 제거됨으로써 모형

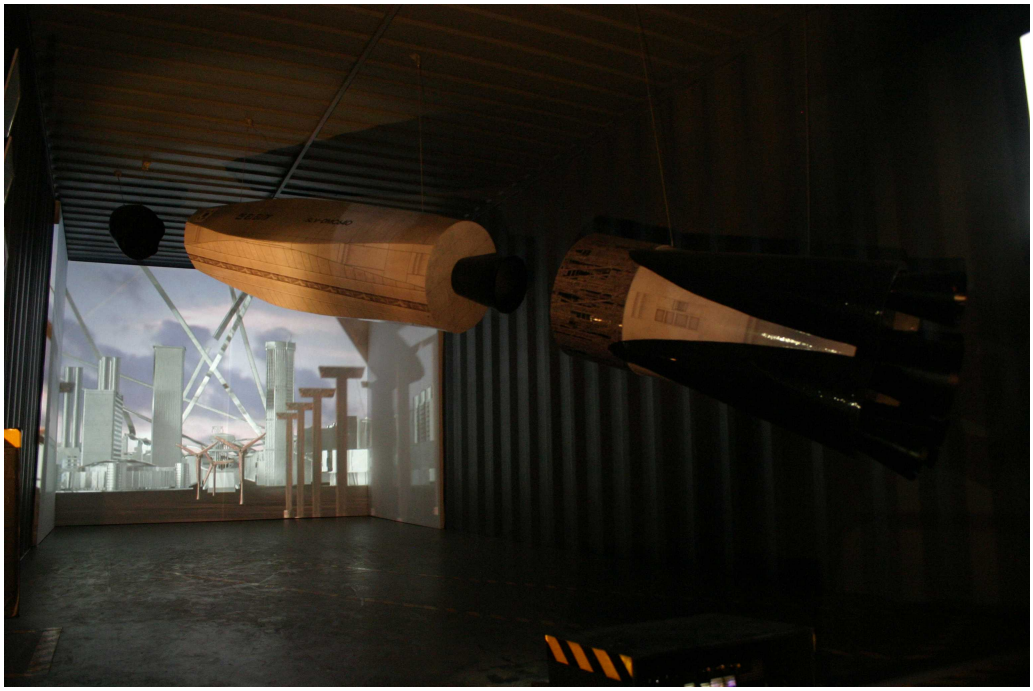


그림 16 <SLV-DMC>, 2010, ink-jet printed sticker on FRP, 67x67x350cm(3단 결합시), 2010 하이서울페스티벌 (여의도 한강시민공원)

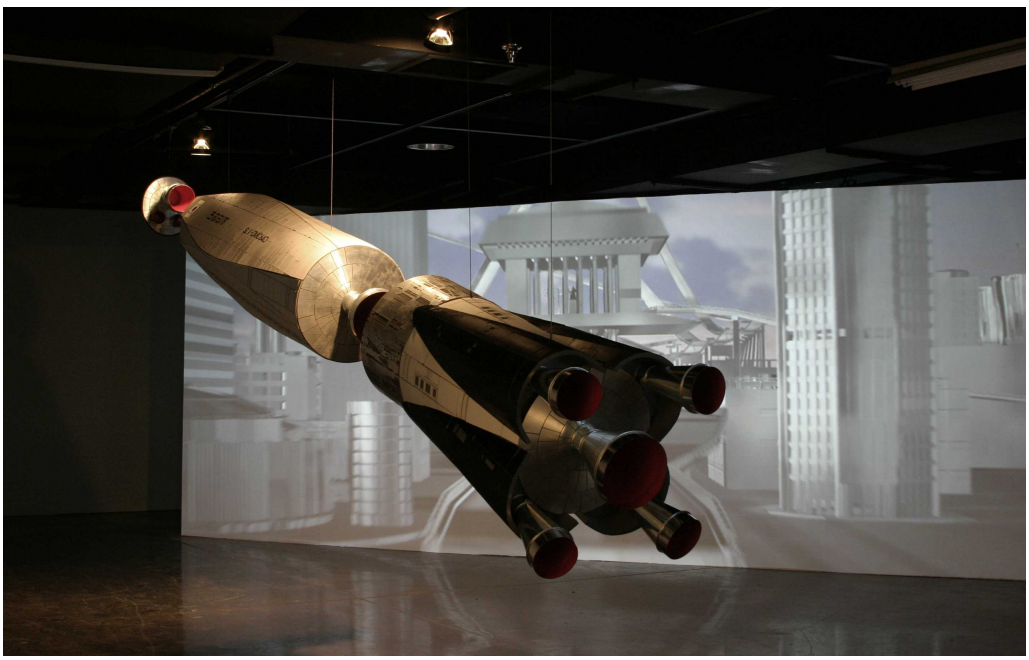
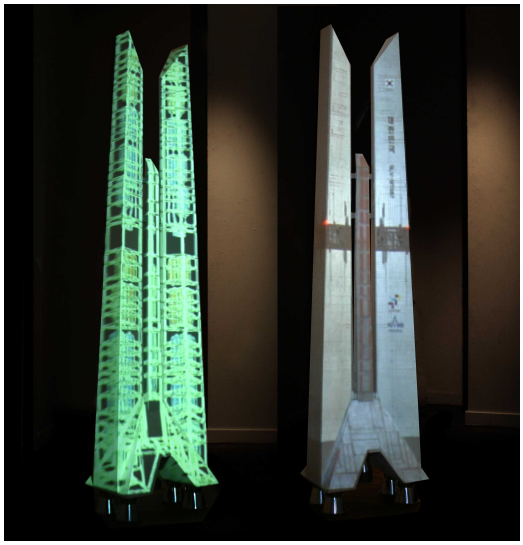


그림 17 <SLV-DMC>, 2010, FRP · Fomax, 67x67x350cm(3단 결합시), Priapism-preview전 (서울대학교 우석홀)

이 가지게 되는 원형에 앞서는 복제로서의 가치 또는 예술적 상상과 그 조형으로서 가치 생성을 생각해 볼 수 있다. 물론 나는 후자의 가치에 비중을 두기 때문에 모형을 제작했다. 그리고 원형과의 유사성을 추구하기보다는 어떤 사건의 이야기를 담고 있는 모형으로서 그것으로부터 파생될 수 있는 2차적 상상작용 그리고 이것으로부터 파생된 새로운 내러티브의 생성을 기대하였다.

<SLV-SIT> 모형은 2011년 당시, 원형인 초고층빌딩과의 연관성을 연상시키기 위한 작업으로 로켓의 제작 과정을 보여주는 비디오가 프로젝터를 통해 백색의 모형 위에 맵핑(maping)되었다. 이 비디오의 내용은 건축물과 같이 대지 위에 직접 쌓아올려지고 있는 로켓의 건조 과정이다.(그림 18) 통상적으로 지금까지의 로켓은 그 최고 높이가 110m 내외로 완성 후 발사대로 옮겨져 기립(起立)되지만, <Launch Pad>에 등장하는 초거대 로켓들은 500 - 600m에 이르는 높이로 지상 이동이 불가능하여 건축물과 같이 발사장 위에 바로 지어진다. 그러나 작품의 구현에 있어서, 비디오 프로젝션 기법으로 맵핑된 <Build SLV-SIT>(2011) 모형은 입체면 위에 평면 화면을 일그러뜨려 입히는 방식으로 인해 화질 저하가 심했다. 나는 전시 후 비디오 맵과 입체조형물의 일체감이 떨어져 오히려 건조과정을 이해하는 데 방해가 된다고 판단하였다. 이후 이 작품은 레이저 조각된 표면이 입혀진 독립된 로켓 모형 <SLV-SIT>와 로켓의 제작과정을 담은 비디오 작업 <SLV-SIT의 건조과정>으로 분리되었다.

<SLV-LST>는 다른 두 로켓과는 달리 유일하게 실제 초고층타워의 건설계획이 확정되고 건설 진행중인 잠실 '롯데수퍼타워'를 바탕으로 제작되었다. 계획상의 유토피아적 이미지는 그것이 실현되면서 서서히 현실로 되돌아오는 허무를 겪게 되는 것과 같이, 이미 실체로 건설되고 있는 초고층빌딩은 발사가 되어버린 로켓과 같이 그 에너지가 방출하면서 소진이 시작된 상태로 해석된다. 이러한 관점에 따라 <SLV-LST>는 빛을 발산하며 에너지를 방출, 연소되고 있는 모습으로 제작되었다. 작품



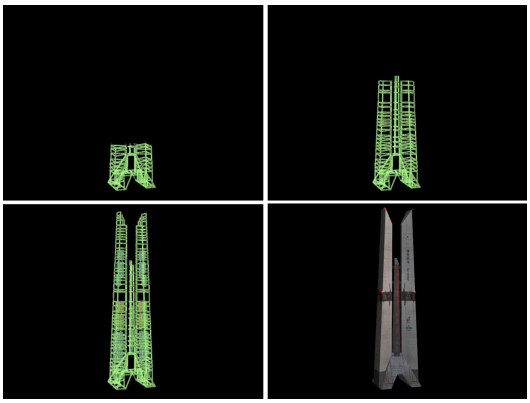


그림 18 <Build SLV-SIT>, 2011, MDF · Fomax, video projection map on model, 50x30x235cm, Priapism전 (쿤스트독)

그림 19 <SLV-SIT의 건조과정>, 2011, Maya 3D, single channel 3D video animation, 480p, 1분50초(무한반복)

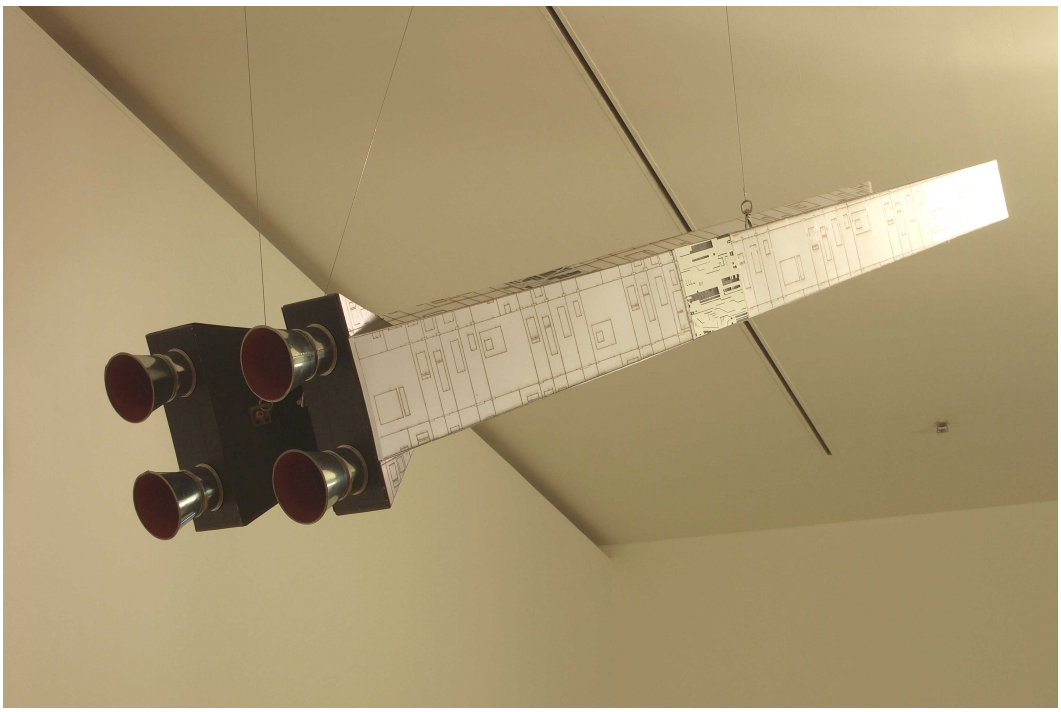


그림 20 <SLV-SIT>, 2012, MDF · Fomax, 50x30x235cm, 금호영아티스트전 (금호미술관)

의 주재료는 하드보드지 골조와 트레이싱지 표면 그리고 내부 축에는 알루미늄 파이프가 사용되었다. 이것은 작품 내부에 조명을 설치하기 위해 내부가 비워진 상태에서도 형태를 유지 할 수 있도록 재료의 탄성, 강도, 무게 등이 고려된 것이었다. 내장 조명은 색온도 2700k(전구색)형광등을 사용하였는데, 그 이유는 롯데 건설이 건축에 사용하던 황금빛의 키치적 귀족이미지와 붉게 달궈진 로켓의 이미지를 동시에 차용하고자 한 것이었다. 그러나 2012년 이 작품의 최초 설치에서, 나의 예상과는 다르게 너무 부드러운 황색광은 온화하고 따뜻한 긍정적 분위기를 연출함으로 주변의 다른 두 조형물들까지도 기계적 날카로움을 잃게 만들었다.(그림 21) 원래 본인이 의도하였던 것은 과장된 불편함에서 오는 현실 환기 효과였다. 이 문제를 해결하기 위해 2013년 설치에서는 내부의 광원을 청색광이 많이 섞인 차가운 백색의 LED로 교체하여 좀 더 기계적인 에너지의 발산을 표현하고자 했다.(그림 22)

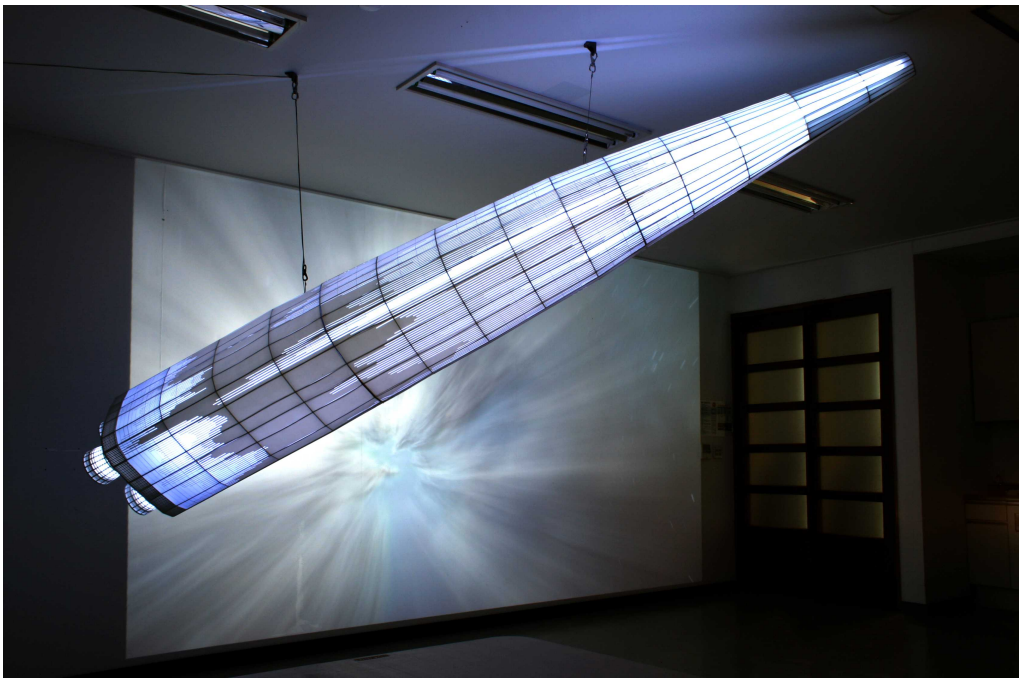


그림 22 <SLV-LST>, 2012-2013, paper · LED, 60x60x340cm, 오픈스투디오 (인천 아트플렛폼)

그림 21 함께 설치된 세 로켓 모형, 2012, 금호영아티스트전 (금호미술관), <SLV-LST>는 초기에 전구색 형광등을 내부광원으로 사용했다.

이들 대형 모형들은 스펙터클의 껍질을 드러내는 것으로 가상과 현실의 중간자적 역할을 하지만 이것만으로는 관객이 2차적 상상력을 구체화하는 데 어려움이 있다. 모형화 이후에 시도된 가상공간화는 이 한계를 벗어나, 종합적인 공상과학적 환경을 제공하고 그 경험을 통해 가상공간 속에서 상상력을 공유할 수 있는 장을 만들어 보고자하는 시도이다.

3. 적극적 모형으로서 가상공간화

<Launch Pad>시리즈의 대형모형들은 전시에서 관객에게 신기한 로켓 모형으로만 인식되는 경우가 많았다. 스펙터클을 축소하려던 시도가 오히려 또 다른 스펙터클을 만들고 그곳에서 관객의 사고는 멈추어 버렸다. 그러나 나는 스펙터클을 사용한 작업을 멈추지 않았다. 오히려 스펙터클이 관객에게 인지작용을 일으키도록 구성하고 싶었다. 따라서 이 스펙터클의 일방성적 수용상태를 넘어서기 위해 모형을 환경과 함께 제시함으로써 관객에게 현실과 가상을 종합하는 사고를 일으키는 것이 필요했다. 이를 위해 좀 더 발달된 형태의 모형인 3D 가상공간이 도입되었다. 물리적 디오라마가 디지털 3D환경으로 바뀐 영화 특수효과의 역사 그리고 장기(將棋) 말이 가상의 디지털 캐릭터로 발전된 게임의 역사에서도 알 수 있듯이 가상공간은 모형의 좀 더 적극적인 진화형태이다. 더 나아가 앞서 4장 1절에서 살펴본 바와 같이, 가장 최근의 경향은 독립된 세계로서 가상공간이 아니라 현실의 복제와 확장, 가상과 현실간의 상호복제가 가능한 공간으로 존재하는 네트워크 기반의 가상공간이며 이것이 현재 우리의 '상상력의 환경'이다. 그리고 우리가 처한 '상상력의 환경'은 개인화된 스펙터클들로 구성되어있다. 디지털 미디어는 스펙터클의 생산주체를 다원화시켰고 개인마저도 스펙터클을 재생산 할 수 있게 되었다. 전통적 관점에서 스펙터클은 관객에게 일방적 수용을 강요하며 내러티브의 이해를 차단한다고 생각되었다. 그러나 인지주의 관점에서 관객은 스펙터클을 능동적으로 수용하며 창작자가 제시하지 않은 비어있는 내러티브를 관객의 인지과정을 통해 채워 넣을 수 있다고 본다.[48]

---

48) David Bordwell, *Narration in fiction Film*, Madison: University of Wisconsin Press, 1985, p.32.
"예술 작품은 필연적으로 불완전하다. 이것은 인지자의 적극적 참여(active participation of the perceiver)에 의해 통합(unified)되고 구체화(fleshed out)될 필요가 있다."

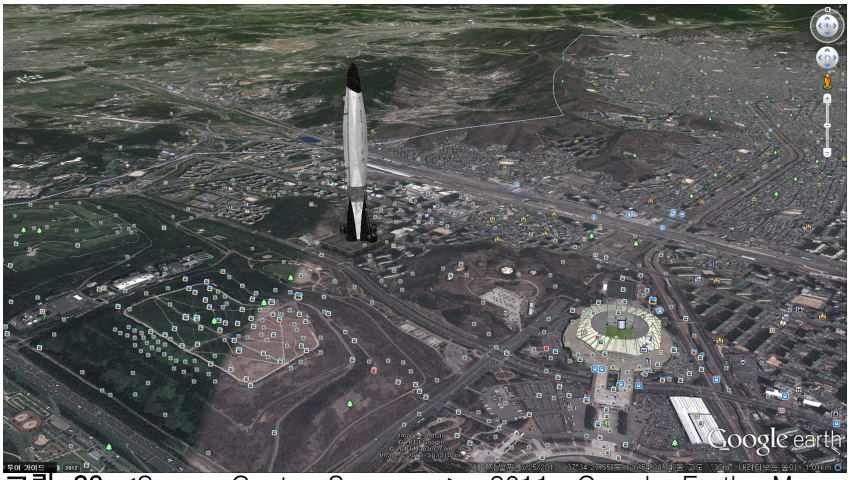


그림 23 <Space Center Sang-am>, 2011, Google Earth, Maya, 1080p(variable)

그림 24 <Space Center Jam-sil>, 2011, Google Earth, Maya, 1080p(variable)

그림 25 <Space Center Song-do>, 2011, Google Earth, Maya, 1080p(variable)

초기에 <Launch Pad>시리즈를 위한 가상공간은 '구글 어스(Google Earth)' 위에 만들어졌다. 구글 어스는 지구와 그 주변의 태양계를 아우르는 가상공간으로서 개화인화 된 스펙터클 중 가장 거대한 것이라고 볼 수 있다. 그러나 창작자가 기본적인 시스템만을 제공할 뿐 내부의 컨텐츠들은 사용자들이 직접 구성한다는 점에서 스펙터클의 인지주의적 수용 가능성을 발견할 수 있는 공간이기도 하다. '구글 어스'는 그 자체만으로는 현실의 복제물에 불과하나 현실에 존재하지 않는 가상의 것을 가상공간 내부에 더함으로서 '증강된 가상현실'을 구현 할 수 있다. '구글 어스'는 그것이 3차원 지도의 역할을 하기 때문에, 건축물의 3D 모델을 온라인상의 지구 위에 공식적으로 표시할 때는 실재 공간에 그 건물이 실존하는지 검증한 후 표시한다. 그러나 이와 동시에 세부 컨텐츠 개발을 사용자들이 스스로 하는 방식 때문에 로컬 컴퓨터 내에서는 일종의 테스트 개념으로 실존하지 않는 가상의 모델을 구글 어스 위에 올려놓을 수 있다. 나는 이 점을 이용하여 내가 만든 일종의 환영인 로켓 발사장들을 건물이 지어질 위치에 올려놓을 수 있었다. 물론 <Launch Pad>시리즈에서 다루고 있는 상암, 잠실, 송도의 초고층빌딩들은 건축 부지만 매입한 상태로 공사가 진행되지 않거나 완공되지 않아 구글 어스 상에는 공터로 남아있는 상태였기 때문에 가상 로켓발사장을 훨씬 쉽게 올릴 수 있었다.(그림 23, 24, 25) 현실의 복제물이라는 '구글 어스'의 일반적 상태 위에 환영인 거대 로켓발사장을 추가함으로써 작업 내에서 최초로 공상과학적 서술의 특징인 '인지적 소외'가 발생한다. 해당 지역에 대한 정보를 알고 있던 관객이라면 '구글 어스'의 상태에 오류가 있음을 감지하고 단순히 신기함을 느끼거나, 좀 더 나아가서 그 원인에 대해 잠시라도 생각해 볼 수도 있을 것이다. <Launch Pad>시리즈의 공상과학적 상황은 일반 공상과학 소설에 비해 내부 정합의 전제 요소가 최소한만 제시된다. 공상과학 소설을 내부 정합의 논리로 그 이야기상의 일반적 상황과 새로

운 상황이 충돌하는 지점에 독자가 몰입함으로써 '인지적 소외'가 발생하는 반면 <Launch Pad>는 개방된 상황과 최소한의 이야기만 제시됨으로, 이 작업에서 '인지적 소외'는 관객의 경험적 현실과 공상과학적으로로 변형된 가상환경이 충돌하면서 발생하게 되는 것이다. 그리고 이것은 작가가 완결시킨 이야기가 아니라 상황의 제시이기 때문에 관객의 해석과 취향에 따라 다양한 파편적 이야기가 만들어질 가능성이 있다. 그러나 구글 어스는 시스템 상의 제약 때문에 더 이상의 진입장치를 만들기 어려웠고 관객의 적극적 상상력 발현을 확인할 수는 없었다.

현실의 복제여야만 하는 '구글 어스'의 한계 때문에 일종의 게임과 같은 놀이터로서 개인화된 구글 어스가 필요했다. 이러한 가상환경의 커스터마이징(Customizing)에는 기술적 협업이 필요했다. 그리고 나는 스마트폰 게임개발 벤쳐 기업을 운영하고 있던 프로그래머 손승범의 협조를 얻을 수 있었다. 이러한 기술적 협업뿐만 아니라 <우주센터 전망대>시리즈 자체는 참여자들의 파편화된 상상력을 수집하고 공유하는 가상시스템으로서 관객 참여와 협업은 이 작업의 매우 중요한 요소가 된다.

이 가상공간화 작업은 일종의 롤플레잉 게임(RPG, Role Playing Game)공간을 만드는 것이었다. 일반적 롤플레잉 게임이 가상의 캐릭터를 컨트롤하여 일정한 임무를 수행하는 것인 반면 <우주센터 전망대>는 로켓 발사장이 된 미래의 상암, 잠실, 송도의 주민이 되어 SNS를 지어 올리는 방식이다. 이것은 롤플레잉 게임 원형인 '테이블 토크 롤플레잉게임(table-talk-RPG)'과도 유사한 방식이다[49]. 이 원형적 롤플레이 게임은 하나의 마스터를 두고 여러 게임 플레이어가 역할을 나누어 맡아 유동적 이야기를 만들어가는 것으로 메타픽션(Metafiction)적 요소를 가지고 있다. <우주센터 전망대>는 '테이블 토크 롤플레잉게임'에 비하여 훨씬 역

49) 앞의 책(주29), pp. 87-91.
판타지 소설『로도스도 전기』(1988)는 다수의 게임 플레이어가 이메일을 통해 테이블 토크 롤플레잉게임을 진행한 결과를 재구성한 소설이다.

할의 자유도가 높고 작가가 마스터로서 이야기의 흐름을 규정하지 않으므로 여러 이야기가 파편화된다. 그리고 이것은 현재 우리가 '상상력의 환경'으로 사용하고 있는 네트워크상의 파편화된 게시물의 특성과도 같다.

<DMC 우주센터전망대>(그림 28)는 3개의 지역 중 가장 처음 만들어졌다. 우선 이 가상공간은 구글 어스로부터 가져온 현재의 위성사진 위에 도심 우주발사장으로서 기능할 수 있는 가상의 건축물들이 더해졌다. 이 가상의 건축물들은 로켓 발사 증기를 막아주는 발사장 주변의 가스 장벽과 로켓연구단지, 공업단지, 항공우주학교 그리고 주거지역 등이다. 특히 주거단지의 디자인은 1950~60년대 계획되었던 플러그인 도시와 메타볼릭 거주지 디자인을 차용하였다. 이 3D 가상공간 내의 이야기는 N (News), I (Information), P (Personal) 3종의 마커로 표시된다. 신문기사(N)와 지역정보(I) 그리고 우주센터 DMC 지역과 주변 설정은 사전에 기본정보로 제공되었다.(그림 26, 27) 그리고 약 10여명의 사전 참여자가 이 공간의 설정을 숙지하고 가상공간 내의 주민 또는 방문자가 되어 100여개의 SNS를 만들었다.[50] 이 SNS들은 'P'마커로 표시되고 관객이 마커

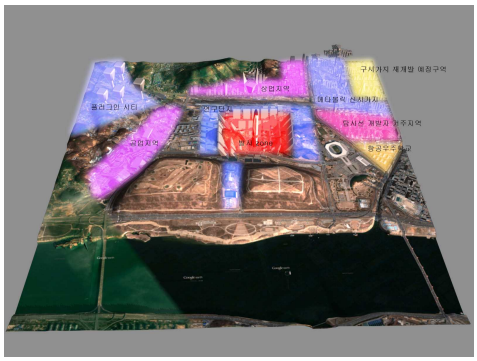


그림 26 <Space Center DMC의 지역 설정>, 2012, digital drawing, 2244x1683px, (2013, ink-jet print, 19x14.2cm)

그림 27 <DMC 우주센터 전망대의 예상도>, 2012, digital drawing, 1600x1089px

50) <DMC 우주센터 전망대>내부에 개시된 SNS 형식의 글은 강성아, 김은휘, 김정민, 김빛나라, 박세연, 서한겸, 유재명, 조영륜, 한승구, 한아름 등 사전 참여자의 도움으로 만들어졌다.

그림 28 <DMC 우주센터전망대>, 2012, Unity 3D· Maya, interactive video,1080p, 금호영아티스트전 (금호미술관)

를 클릭하면 팝업 윈도우가 열리며 내용을 사진과 함께 읽어볼 수 있다.(그림 29) SNS의 내용은 매우 다양한데, '우주식민지개척'이라는 미래 경제의 새로운 패러다임과 그것을 위한 '초대형 로켓 발사'는 이 가상의 도시에 중심 사건이지만 이것에 대한 관심의 정도와 자기입장이 여러 상태로 나타난다. 중심사건과 상관없이 개인의 이야기만 나타나는 태도, 로켓발사를 일종의 행사로 받아들이고 긍정적으로 즐기는 태도, 새로운 세계에 대한 기대, 패러다임에서 소외된 인물의 불평, 계층적 비판, 패러다임의 억압으로부터 탈출, 새로운 의혹의 발견 등등 이러한 다양한 태도와 관점들의 부유는 현실의 상황을 다시 떠올리게 한다.

그림 29 <DMC 우주센터전망대> 내부의 SNS pop-up window, 2012

이 가상공간에서 로켓은 발사되거나 또는 추락해 버리는데, 이것은 전시 관람객의 가상공간 플레이와는 별개로 내부 프로그램에 의해 결정된다. 이러한 상태는 종종, 발사를 성공시켜 보려는 플레이어의 조작과정을 무의미한 것으로 만들어 버린다. 이것은 현실의 거대 사건에 대한 개인의 대응이 무력화되어 버리는 현상과도 유사하다.

상암동과 거의 동시에 진행된 <잠실 우주센터전망대>는 아직까지 도시 가상공간을 만들고 특징적 설정을 하는 단계까지 진행되었으나, 관객 참여적인 SNS는 만들지 못한 상태이다. 잠실의 SLV-LST는 롯데라는 거대 상업유통그룹 그리고 유럽 귀족문화를 기업이미지로 전용하는 특징 등을 반영하기 위해 황금색 로켓으로 디자인 되었다. 또한 롯데수퍼타워의 기존 계획안이었던 에펠타워 형상이 마치 3D 게임의 화면 오류처럼 순간적으로 로켓과 중첩되어 보이기도 한다. 이것은 관객의 몰입을 방해하는 일종의 환기효과와 미래 가상공간의 현재 지시효과 등을 노린 부가장치이다.

마지막으로 2013년에 <송도 우주센터전망대>가 만들어졌다. 송도 신도시는 간척지 매립으로 만들어진 신생 토지로 '송도인천타워'는 이 지역의 태생적 상징물이었다. 이 빌딩의 건설계획은 최근 취소되었으나 빌딩으로 연결되는 호수1교의 형상과 인천대교 기념관의 모형에는 여전히 송도인천타워가 이 도시의 상징물도 남아있다.(참고그림 10) 현실에서는 건설되지 못했으나 여전히 송도의 상징인 이 빌딩은 가상의 미래공간에서 로켓으로 구현되었다. 이 다른 두 지역보다 4배 이상 큰 면적을 작품에

참고그림 9 호수1교의 브릿지 타워와 인천대교기념관의 모형

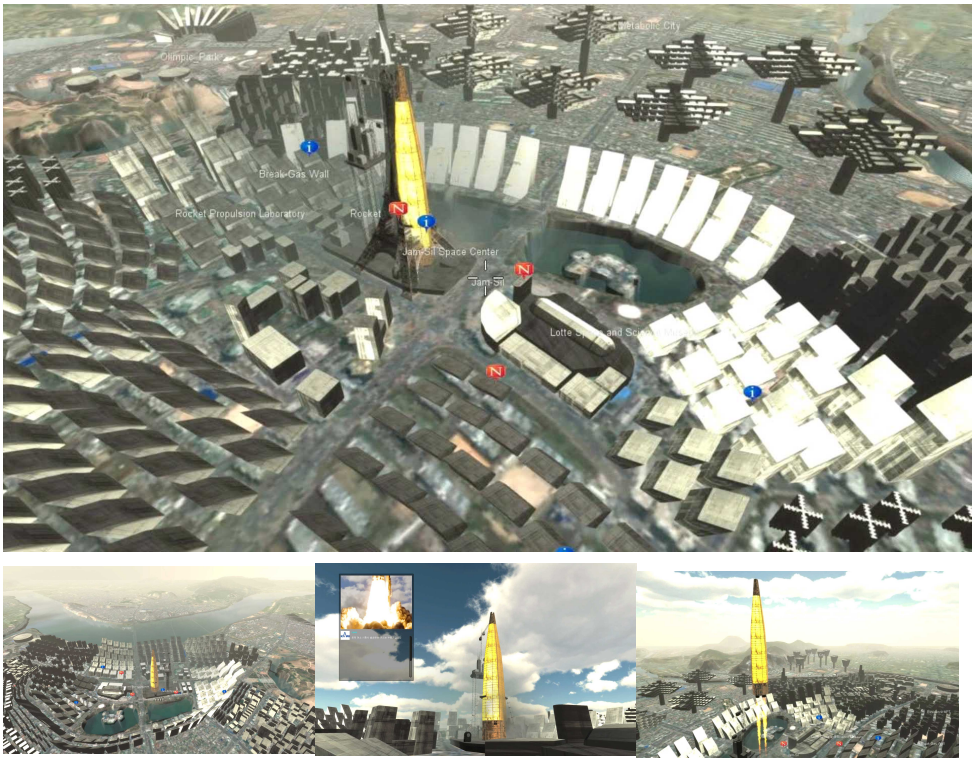


그림 30 <잠실 우주센터전망대>, 2012, Unity 3D· Maya, interactive video,1080p

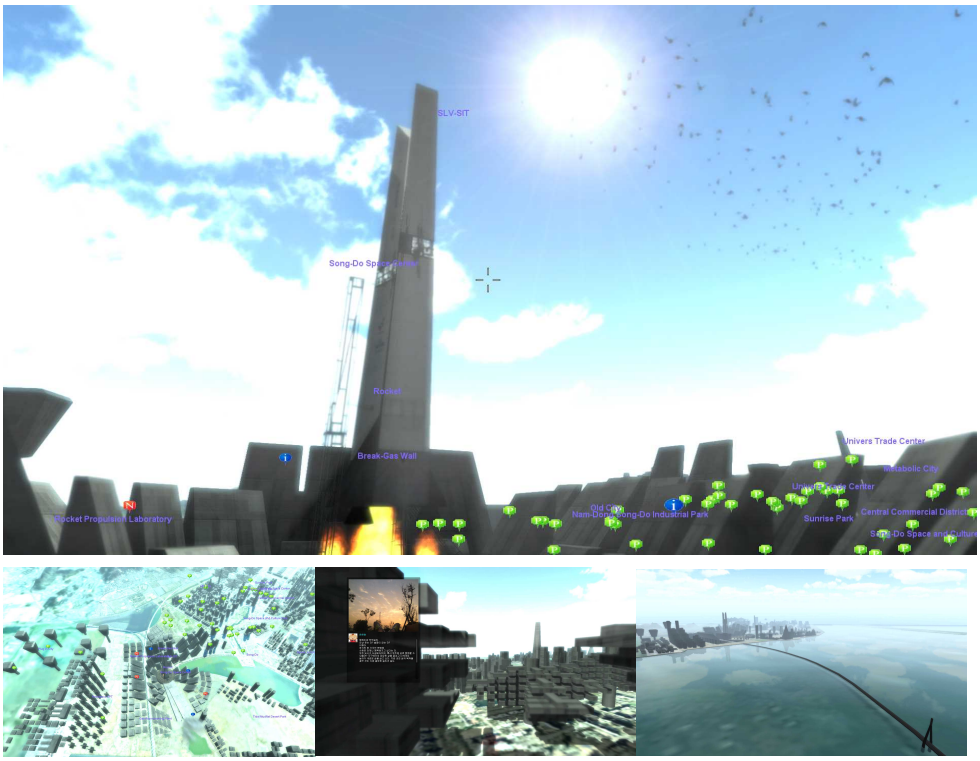


그림 31 <송도 우주센터전망대>, 2012, Unity 3D· Maya, interactive video,1080p

해당하는 지역으로 설정하였는데, 그 이유는 이미 이 도시가 자족 도시형태로 공업, 상업, 금융, 물류, 쇼핑, 생활 지역이 명확하게 구조화되어 있었고 이 신도시 전체지역을 거의 그대로 미래 가상공간에 반영하였기 때문이다. 바다와 인접한 거대한 미래도시의 스펙터클은 축소되어 모형과 같이 보여야할 필요가 있었다. 이것을 위하여 가상의 카메라에 얕은 심도조절(depth of field) 효과가 추가되었고, 관객은 마치 작은 도시 모형사이를 초소형 카메라로 이동하면서 보는 것 같은 화면을 보게 된다. <송도 우주센터전망대>도 잠실과 마찬가지로 아직까지 가상의 SNS를 만들어 넣지는 못했으나 2013년 송도 트라이볼에서 있었던 '정명 600년, 변모하는 도시 인천'전의 시민참여 프로그램을 통해 관객들이 촬영한 송도의 현재의 사진을 가상의 도시 위에 표시하게 되었다. 작품에 대한 관객의 적극적 참여로서는 다소 미약한 면이 있으나 현재의 모습을 미래의 관점에서 다시 본다는 측면에 의의가 있을 것이다.

<우주센터 전망대>의 인터랙티브 인터페이스는 90년대 콘솔게임기(video game console)[51]에 사용되던 게임패드(game pad)를 사용한다. 이것은 뉴미디어 작품을 감상하는 관람자가 인터페이스 자체의 신기함에 몰두하여 작품의 내용에 침투하지 못하게 하는 일종의 미디어장벽을 최소화 하려는 시도였다. 물론 이 방법도 콘솔게임에 익숙한 80년대 이후의 세대들에게만 적용되는 방법일 수 있다. 마찬가지로 SNS 형식을 이용한 표현방식도 관객에 익숙한 뉴미디어환경을 제공하려는 목적을 가지고 있다. 그리고 이것은 공상과학적 스펙터클로부터 촉발된 개별적 내러티브의 생성과 소비를 용이하게 하려는 것이었다.

---

51) 가정용 게임기로 비디오 게임에 특화된 장치, 다용도로 사용되는 PC나 스마트폰과는 구분된다. 대표적으로 Sony사의 Play Station과 MS사의 Xbox가 있다.

VI. 결론

지금까지 작업의 개인적 동기로부터 상황의 객관화와 그리고 이 상황의 재해석을 통한 작업의 진행과정을 살펴보았다. 나의 작업은 '지속가능한 발전'이 내포하고 있는 아이러니를 드러내는 동시에 이 패러다임의 표면을 이루고 있는 스펙터클을 축소함으로써 표면 내부로의 침투를 시도하였다. 그리고 그 방법은 자본주의의 표상물을 차용하여 공상과학적으로 변형한 축소된 스펙터클로서의 모형과 가상공간이었다.

'지속가능한 발전'이라는 패러다임은 자본주의적 일상이 언제까지나 유지될 수 있다고 말한다. 그러나 경제시스템에 참여하고 있는 동시대의 사람들은 반복적인 경제위기를 함께 경험하게 되면서 자본주의적 일상의 붕괴에 대한 두려움을 가지게 되었다. 그럼에도 불구하고 경제시스템의 파괴라는 최악(最惡)의 상황을 막기 위해 차악(次惡)의 선택으로 성장을 거듭하고 있으나 발전에 대한 믿음은 여전하다. 이러한 아이러니는 동시대의 환경이며 나는 이것을 기반으로 관객과 공유할 수 있는 공공의 표상물들을 찾아냈다. 특히, 한국에서 '지속가능한 발전'은 경제위기 해결책으로 제시되었다. 따라서 위기상황의 조속한 극복을 위해 토목건설 중심의 해결책이 선택되었고 결국 이러한 상황은 '지속가능한 개발도상 국가'를 연상하게 하였다. 그리고 이러한 상황의 지속은 <Sustainable world>의 생성과 부식을 반복하는 도시공간과 그곳으로 무한의 에너지를 생성 공급하는 것처럼 보이는 <Generator>로 표현되었다.

토목 사업으로 구현된 한국의 '지속가능한 발전'은 초고층빌딩이라는 외부 표상물을 내세운다. 그러나 이것은 역사적으로 '과잉 후 붕괴'라는 사건의 전형성을 동시에 연상시킨다. 이 '사건의 전형성'은 마치 게임의 캐릭터와 같이 다른 상황과 장르로 전이되어도 고유의 성격을 유지한다. 나는 이러한 특징을 이용해 현실의 사건을 공상과학적으로 전유하고 있

다. 공상과학적 표현은 영원한 발전이라는 종교적 표현에 대응하는 것으로 발전을 통한 빈곤의 퇴치라는 이항적 정의구현에서 벗어나 다양한 생산양식 간의 충돌 상태를 보여준다. 그리고 이 다원적 유동상태는 2차적 상상력의 생성을 기대하게 한다.

초고층빌딩과 그 변형물로서 거대 로켓이라는 과장된 남성적인 자본주의 상징물은 지속적으로 본인의 작업에 등장한다. 이것은 좌절된 현실의 욕망을 가상의 대상을 통해 해소해 보고자 하는 욕구와도 관련이 있다. 그리고 이러한 태도로 인해 본인의 작업은 외부로부터 스펙터클을 해체하는 방법이 아니라 스펙터클 내부에서 그것에 대한 관객의 능동적 인지작용을 일으켜보려는 시도로 진행되었다.

<Launch Pad>시리즈는 '모형화', 적극적 모형으로서 '가상공간화'를 통해 구현되었다. '모형'과 '가상공간' 그리고 이것들을 종합한 '과학전시관'이라는 형식의 선택은 1980년대 유년기를 보낸 키덜트(kidult)세대의 취향과도 연관이 있다. 또한, 이러한 형식의 작품내적 기능은 거대한 자본주의의 스펙터클을 개인이 다룰 수 있는 일종의 장난감으로 축소시킴으로써 관객의 능동적 인지작용을 이끌어 내보려는 것이다. 로켓의 대형 '모형'은 현실과 가상의 중간 매개체이며, <우주센터 전망대>시리즈의 '가상공간'은 로켓과 관련된 지역과 환경 그리고 그 안의 패러다임을 종합 전달하는 공간으로 관객이 현실과 충돌하며 '인지적 소외'를 발생시킨다. 작품의 참여자들에 의해 작성된 가상의 SNS는 이 공간에서 일어나고 있는 파편화된 이야기들을 통해 다양한 관점의 부유 상태를 보여준다. 이것은 전통적 관점에서 스펙터클은 관객의 일방적 수용상태를 강요하고 내러티브의 이해를 방해한다는 주장과 달리, 관객의 적극적 참여에 의한 스펙터클의 인지주의적 수용과 새로운 내러티브 생성의 가능성을 제시한다.

본 논문은 미술사적 형식 비교보다는 작품과 관련된 문제 상황의 파악

과 대응전략 그리고 표현형식의 분석에 집중하였다. 그 이유는 작가인 나 자신이 미술사적 맥락보다는 공상과학 장르의 영화, 애니메이션, 게임 등에 더 관심을 가졌고, 이러한 특성화된 대중문화 취향 또는 SF 오타쿠적 취향이 작품의 형성에 더 직접적으로 작용하였기 때문이다. 그러나 앞으로 나의 작업이 심화되고 이것과 유사한 주제 또는 뉴미디어 장르에 관한 비평이 객관화 되는 시점에서 비교 미술사적 분석이 추가적으로 필요할 것으로 보인다.

그림 목록

그림 1 <Downhill>, 2014, 아크릴・나무・석고・다이캐스트 모델, 가변설치, 각 18.5x35xcm(Pony), 18.5x120x67cm(Elan), 18.5x120x67cm(Genesis Coupe), 11x5x4cm(Solo)

그림 2 <Downhill- Elan> 디테일, 2014, 아크릴・나무・석고・다이캐스트 모델, 디오라마,18.5x120x67cm

그림 3 <Downhill- Genesis Coupe> 디테일, 2014, 아크릴, 나무, 석고, 다이캐스트 모델, 디오라마, 18.5x120x67cm

그림 4 <Sustainable World의 1사이클 배열>, 2009, Maya, digital drawing, 1920x550px

그림 5 <Sustainable World의 반복 배열>, 2009, Maya, digital drawing, 1920x680px

그림 6 <Sustainable World>, 2009, Maya, single channel 3D video animation, 720p, 2분22초(무한반복)

그림 7 <Sustainable World>와 <Gnerator>의 설치장면, 2010, Priapism-preview 전 (서울대학교 우석홀)

그림 8 <Generator>, 2010, 엔진・철・아크릴・Arduino, 미디어 설치, 160x30x40cm

그림 9 <SLV-DMC Launch Failed>, 2010, digital image, 4880x3626px, (2013, ink-jet print, 30.7x41.3cm)

그림 10 <우주발사체 비교도>, 2010, digital image, 4961×3508px, (2013, ink-jet print, 29.7x42cm)

그림 11 <DMC 우주센터전망대>에 포함된 신문기사 형식의 게시물 내용 1, 2012, digital image & text, variable size

그림 12 <DMC 우주센터전망대>에 포함된 신문기사 형식의 게시물

내용 2, 2012, digital image & text, variable size
그림 13 <DMC 우주센터전망대>에 포함된 정보문서 형식의 게시물 내용, 2012, digital image, variable size
그림 14 <Priapism전 작품배치 계획도>, 2010, digital drawing, 1547x1049px
그림 15 <Priapism전 설치예상도>, 2010, digital drawing, 1280x960px
그림 16 <SLV-DMC>, 2010, ink-jet printed sticker on FRP, 67x67x350cm(3단 결합시), 2010 하이서울페스티벌 (여의도 한강시민공원)
그림 17 <SLV-DMC>, 2010, FRP · Fomax, 67x67x350cm(3단 결합시), Priapism-preview전 (서울대학교 우석홀)
그림 18 <Build SLV-SIT>, 2011, MDF · Fomax, video projection map on model, 50x30x235cm, Priapism전 (쿤스트독)
그림 19 <SLV-SIT의 건조과정>, 2011, Maya 3D, single channel 3D video animation, 480p, 1분50초(무한반복)
그림 20 <SLV-SIT>, 2012, MDF · Fomax, 50x30x235cm, 금호영아티스트전 (금호미술관)
그림 21 함께 설치된 세 로켓 모형, 2012, 금호영아티스트전(금호미술관), <SLV-LST>는 초기에 전구색 형광등을 내부광원으로 사용했다.
그림 22 <SLV-LST>, 2012-2013, paper · LED, 60x60x340cm, 오픈스투디오 (인천아트플렛폼)
그림 23 <Space Center Sang-am>, 2011, Google Earth, Maya, 1080p(variable)
그림 24 <Space Center Jam-sil>, 2011, Google Earth, Maya, 1080p(variable)

그림 25 <Space Center Song-do>, 2011, Google Earth, Maya, 1080p(variable)
그림 26 <Space Center DMC의 지역설정>, 2012, digital drawing, 2244x1683px, (2013, ink-jet print, 19x14.2cm)
그림 27 <DMC 우주센터 전망대의 예상도>, 2012, digital drawing, 1600x1089px
그림 28 <DMC 우주센터전망대>, 2012, Unity 3D· Maya, interactive video,1080p, 금호영아티스트전 (금호미술관)
그림 29 <DMC 우주센터전망대> 내부의 SNS pop-up window, 2012
그림 30 <잠실 우주센터전망대>, 2012, Unity 3D· Maya, interactive video,1080p
그림 31 <송도 우주센터전망대>, 2012, Unity 3D· Maya, interactive video,1080p

참고그림

참고그림 1 기아 스포츠카 엘란 발표회, 허승호 기자, 1996.7.17., 동아일보, 9면
참고그림 2 기아그룹 좌초, 장윤영 기자, 1997.7.16., 경향신문, 1면
참고그림 3 Audi Quattro Ski Jump CF, 1983(좌), 2005(우)
참고그림 4 서울 남산 <봉수대>와 그것을 모티브로 디자인된 상암동 <서울라이트타워>의 조감도 비교
참고그림 5 <청자양각죽절문병>(고려시대, 국보 제169호, 리움미술관 소장)과 <롯데수퍼타워>의 비교
참고그림 6 <황남대총 북분 금관>(신라시대, 국보 제191호, 국립중앙박물관 소장)과 용산 <국제업무지구>의 조감도 비교

참고그림 7 <백마고지 전승비>와 <송도인천타워>의 비교
참고그림 8 <서울라이트타워>의 건축예상도
참고그림 9 호수1교의 브릿지 타워와 인천대교기념관의 모형

참고도표

참고도표 1 1981년 1월-2013년 10월까지 원/달러 환율 변동 그래프,
(http://stooq.com의 그래프에 설명을 추가함)
참고도표 2 1985년 1월- 2013년 9월까지 KOSPI 변동과
현대, 기아의 스포츠카 발표 시점을 비교
(한국은행 경제통계 시스템의 그래프에 설명을 추가함)
참고도표 3 1873년부터 2010년 까지 마천루 건설과 경제위기의 관계
(Andrew Lawrence, *Skyscraper Index: Bubble building*, Barcalys Capital, 2012, p. 2.)
참고도표 4 1990년 - 2013년 경제성장률과 소비자물가등락률 비교
(한국은행 경제통계 시스템의 그래프에 설명을 추가함)
참고도표 5 1990년 - 2013년 국내건설 수주액, 민간부문과 공공부문 비교
(한국은행 경제통계 시스템의 그래프에 설명을 추가함)

참고 문헌

단행본

권영걸,『서울을 디자인 한다』, 디자인 하우스, 2010.

넬슨, 로버트 S. 외,『새로운 미술사를 위한 비평용어 31』, 신방흔 역, 아트북스, 2006.

드보르, 기,『스펙터클의 사회』,이경숙 역, 현실문화연구, 1996.

리스트, 질베르, 『발전은 영원할 것이라는 환상』, 신혜경 역, 봄날의 책, 2013.

슈와르츠, 바네사 R.,『구경꾼의 탄생: 세기말 파리, 시각문화의 폭발』, 노명우·박성일 역, 마티, 2005.

아즈마 히로키,『게임적 리얼리즘의 탄생』, 장이지 역, 현실문화연구, 2012.

양종기, 『경제이론과 정책』, 학술정보, 2004.

요시미야 순야, 『만국 박람회 환상』, 이종옥 역, 논형, 2007.

칸트, 임마누엘,『판단력 비판』,김상현 역, 책세상, 2005.

Darko Suvin *Metamorphoses of Science Fiction*, New Haven: Yale University Press, 1979.

David Bordwell, *Narration in fiction Film*, Madison: University of Wisconsin Press, 1985.

Fredric Jameson *Archaeologies of The Future: The Desire Called Utopia and Other Science Fictions*, Verso, 2005.

OECD, *Towards Green Growth*, OECD Publishing, 2011.

新城カズマ, 『ライトノベル「超」入門』, ソフトバンク クリエイティブ (ソフトバンク新書 009), 2006.

신문기사

동아일보, 한국 개도국(開途國) 대우, 김기만·조현주, 1993년 12월 12일.

동아일보, 한(韓), 월(越)등 가입(加入) 개발도상국기구(開發途上國機構)에, AFP합동, 1964년 6월 17일.

동아일보, [한국의 현대건축]<8>한국 건축가들의 전통강박증, 박성진 월간 'SPACE' 편집팀장, 2013년 5월 29일.

매일경제, 초고층 랜드마크 '한국전통 옷' 입는다, 이호승 기자, 2009년 10월 16일.

이투데이, [무너진 100층]'인천의 상징' 송도인천타워… 5년째 공정률 0%, 박태진 기자, 2013년 4월 4일.

조선일보, '녹색 뉴딜 <저탄소 친환경 사업>'에 50조 투입, 김기훈 기자, 2009년 01월 07일.

참고 논문

김형래, 『외국문학연구 제41호』, 「'몰입' 개념으로 본 3D 입체 영화의 미래」, 한국외국어대학교 외국문학연구소, 2011.

Barr, Jason et al. *Skyscraper Height and the Business Cycle: International Time Series Evidence*, 2011.

참고 보고서

「한강 르네상스 마스터플랜」, 서울특별시 한강사업본부, 2007.

Andrew Lawrence et al. *Skyscraper Index: Bubble building*, Barcalys Capital, 2012.

WCED, Report of the World Commission on Environment and Development: *Our Common Future*, 1987.

참고 웹사이트

극동건설, http://www.kukdong.co.kr/business/construction1.asp,
건축부문 실적 참조

네이버 영어사전, http://endic.naver.com, Oxford Advance Learner's English Dictionary, Oxford University Press, 2008, delvelopment 참조

네이버 지식백과 용어해설, http://terms.naver.com/, 시사경제용어사전, 기획재정부, KDI ,2010, 베어마켓 참조

삼성건설, http://www.secc.co.kr/html/biz/building.asp,
건축부분, 건설사업 참조

위키백과, http://ko.wikipedia.org, 구글어스 참조

위키백과, http://ko.wikipedia.org, 기아 엘란 참조

위키백과, http://ko.wikipedia.org, 기아자동차 참조

위키백과, http://ko.wikipedia.org, 현대 스쿠프 참조

위키백과, http://ko.wikipedia.org, 현대 제네시스 쿠페 참조

Abstract

A Study of Expressing Spectacles Through Transforming of Building Images

- based on my works -

Kim, Wonhwa

Painting Major, Department of Painting

The Graduate School, Seoul National University

Koreans, who had undergone the so-called "Miracle on the Han River," during the era of development in the past, is still expecting magical, miraculous growth even in the current economic depression. The "Han River Renaissance Plan," promoted from 2006 to 2010, reflects that aspiration in its very name. However, the magic of growth has already weakened, and the spaces now remain only as lethargic spectacles. This and similar development plans have been continuously carried out since 2008 in a constant search to overcome economic depression and boost economic growth. Such attempts were called embodiments of "sustainable development." My work is a response to this recent situation and an attempt to reduce such

spectacles of the development paradigm so that observers may make cognitive approaches. The methods used were appropriation and science fictional transformation of the symbols of capitalism, and the works were realized through making models and virtual spaces, as a more active modeling process.

The cities, Seoul and Incheon, which I deal with in my work, are spaces where I live and actually work. Therefore, I have primarily focused on events in Seoul and Incheon, among the skyscraper boom phenomena taking place recently in Asian developing countries. The skyscrapers planned in Seoul and Incheon were monumental buildings to be erected at key locations of the “Han River Renaissance Plan” and the “Gyeongin Canal Development Project.” These were external representations showing off an economic stimulus plan centered on engineering and construction as "sustainable development," and spectacles of capitalism on which religious faith in development was projected. However, after continuously experiencing typical incidents of "excess followed by collapse," contemporary people developed a fear of massive collapse, to the extent of the scale of the "great spectacles" in their subconsciousness. I appropriated these buildings as ambivalent representations of capitalism, and transformed them through a perspective of science fiction, expressing them as rockets, while reconstructing the surrounding environment as a certain point in the future, based on the present outlook. My attempt was to move the perspective of capitalist fantasy to a perspective of empirical historicism. Such transition of perspective is possible through a science-fictional viewpoint, and such science fiction based

on historicism promotes imagination and allows reinterpretation of the present through an alternative history.

The *Launch Pad* series, comprising models and game-like virtual spaces establishes Korea's future in a science-fictional viewpoint as a paradigm of space colony development.. And in this work, enormous rockets accentuate this virtual paradigm. This appears to be an extremely absurd setup. But the capitalist economic system needs quantitative growth to keep its ordinariness (Allteglichkeit), and sustainable economic development is possible only when unlimited quantitative growth is secured. To this end, unlimited acquirement of resources and expansion of space are necessary, and based on this reasoning, it is imaginable that humans will have to make an unlimited advance into the universe. As a result, this farcical settlement reveals that the paradigm of "sustainable development" is as uncertain and absurd as the plans for space colonization.

Meanwhile, the constituents of the capitalistic system cannot give up their capitalist aspects of daily life, because this would result in a strong shock and countless victims. Globalized capitalism is the only social economic system without an opponent force, and there is no real alternative at this time. Thus as constituents of this system, we fall into the irony of seeing the limitations and problems of the system, while unable to deny it or present an alternative of an essentially different dimension.

The irony of this kind of capitalistic system is that it creates continuous imaginative flow. Through this work, I attempted to bring out the imagination of viewers. For that I needed to shrink the actual

spectacle to a scale an individual could handle, and used the method of modeling to do so. The large models serve as a medium between the actual spectacle and the virtual science fiction space, and reflect modern Korea, which has achieved quantitative growth but suffers lack of substance, and the "kidults" generation at its center. The *Space Center Observatory* of Sang-am, Jam-sil and Song-do shows a science fictionally transformed rocket and its surroundings at the same time, which allows a more comprehensive thought process. SNS role play within the virtual space shows a situation where various opinions and perspectives drift in a single space, and generates expectations for new stories created by participating viewers. However such attempt is subject to the irony of producing another spectacle to infiltrate into the spectacle. This is not me the artist standing outside the spectacle of the capitalist system, criticizing it and making it the Other, but maintaining a critical viewpoint, as a being within the capitalist system that internalizes the desire for spectacle, while still accepting it. Consequently, the *Launch Pad* series not only shows a critical view of the problematic situation through transformation and exaggeration of spectacles in reality, but also reveals my ontological irony of embodying capitalist desires that have been discouraged in reality as replacements in virtual space.

Keywords: Sustainable development, science fiction, spectacle, modeling, games, virtual spaces

Student Number: 2008-21398