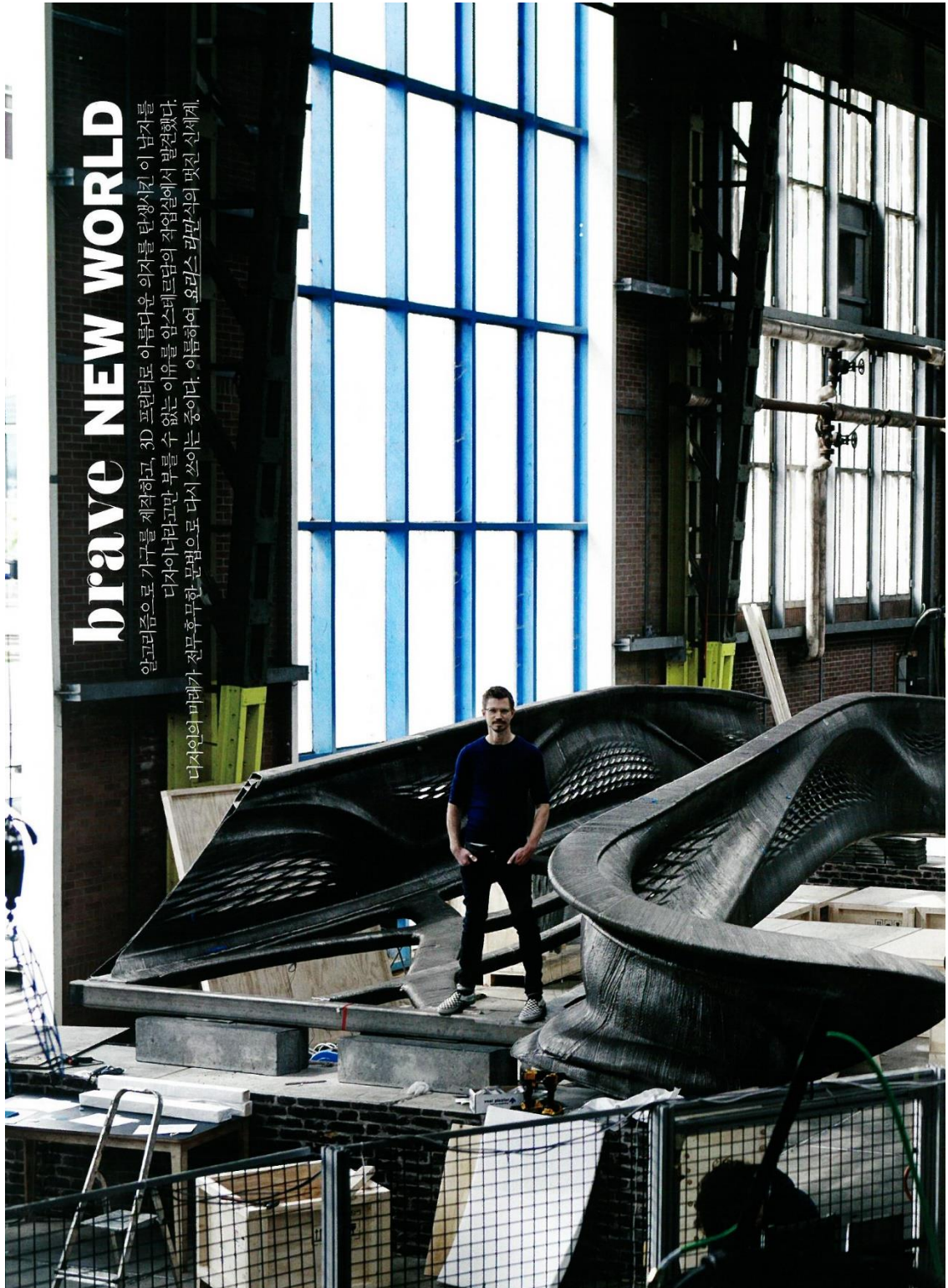


Brave NEW WORLD

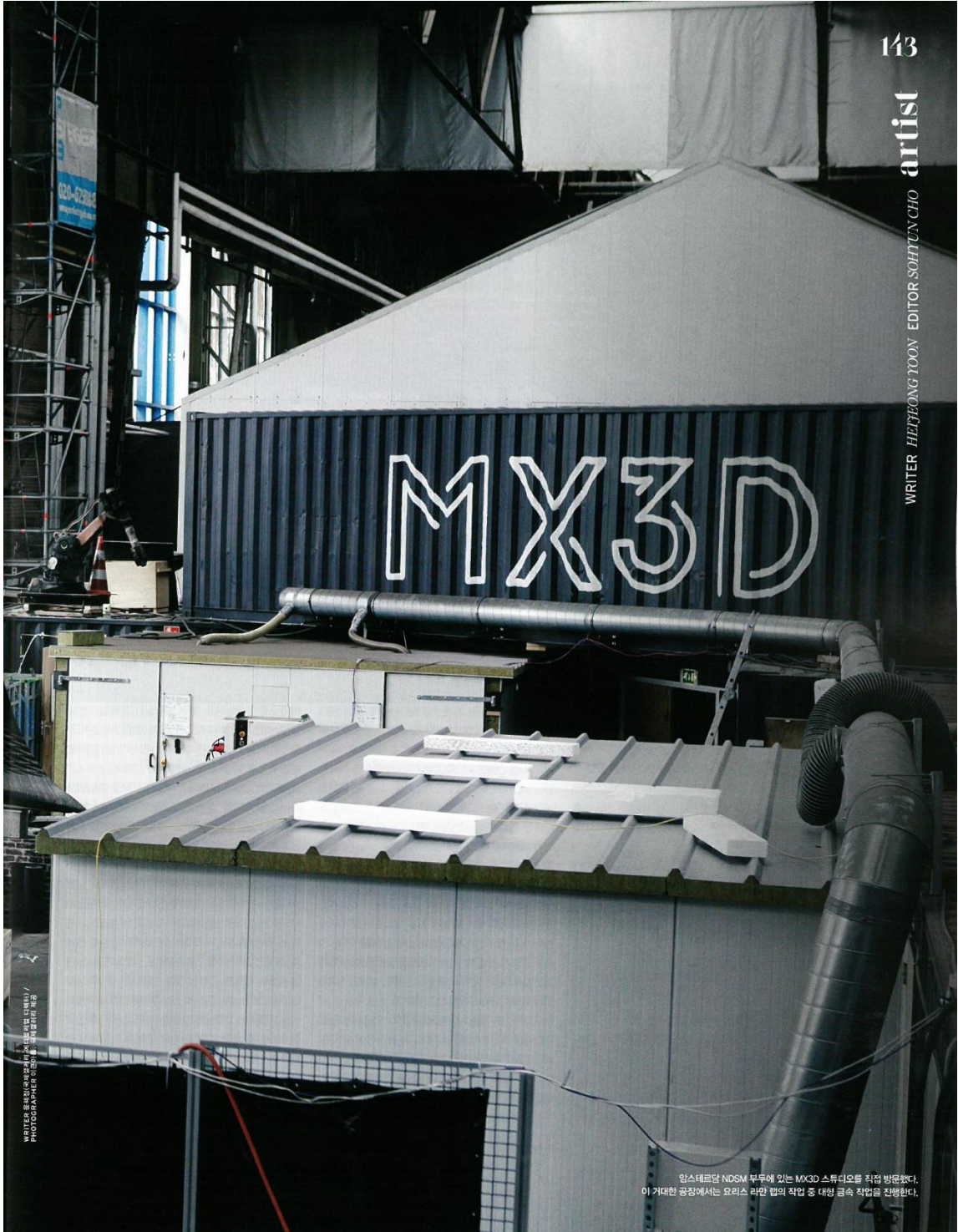
June, 2018 | 조소현 에디터

page 1 of 6



brave NEW WORLD

알고리즘으로 가구를 제작하고, 3D 프린터로 아름다운 의자를 탄생시킨 이 남자를
 디자인이라고만 부를 수 없는 이유를 인스타그램의 작업실에서 발견했다.
 디자인의 미래가 진무후무한 문명으로 다시 쓰이는 중이다. 이집하여 요리스 리판식의 멋진 신세계.



143

WRITER HEIJEONG TOON EDITOR SOHYUN CHO artist

PHOTOGRAPHY: JIN WOO / PHOTOGRAPHY

암스테르담 NDSM 부두에 있는 MX3D 스튜디오를 직접 방문했다. 이 거대한 공장에서는 요리스 라만 법의 작업 중 대형 금속 작업을 진행한다.



오토 홀드링 거리에 있는 요리스 라만 랩 스튜디오.



네덜란드는 긴 경기 침체 시기를 겪었고, 특히 암스테르담은 매우 느리게 발전했다. 그러나 과거의 영광과 전통에 매여 있는 어떤 도시라도 새 시대의 단서를 품고 있기 마련이다. 그중 암스테르담 북부의 NDSM 부두는 이 도시에서 가장 젊은 지대로 통한다. 웹사이트 iamsterdam.com에는 조선소가 있던 동네에서 문화 지대로 변모한 이 지역을 즐기는 다섯 가지 방법이 제시되어 있다. 수로 바라보며 햇볕 쬐기, 30m 높이의 크레인 호 텔에 목기, 유럽에서 가장 큰 벙커시장 둘러보기, 각종 페스티벌 즐기기, 야외극장에서 영화 감상하기. 여기에 개인적으로 리스트를 추가하고 싶다. MX3D라 적힌 거대한 건물을 그냥 지나치지 않고 내부를 들여다보기. 그건 곧 '요리스 라만 랩(Joris Laarman Lab)'이 선도하는 미래(發) 현재의 디자인을 목격할 기회일 테니 말이다.

"3년 전쯤 NDSM 부두에 MX3D를 오픈했어요. 이 건물은 한동안 유럽에서 가장 큰 산업 건물로 회자되었죠. 큰 규모의 배를 만들었고, 수중 용접 같은 기술과 기계를 개발하는 곳이었거든요. 오래된 도시와 이렇게 가까이서 일할 수 있다는 건 정말이지 근사해요. 이 앞 부두가 아직 다 개발되지 않았다는 사실은 암스테르담의 성장 가능성을 의미해요. 나는 부두에 있는

팝업 카페에서 시간 보내는 걸 좋아하는데, 이 지역이 향후 10년 동안 극적으로 변화할 거라는 사실을 누구나 예측할 정도로 이 일대의 풍경은 흥미로워요."

이 MX3D 건물은 지난 2004년에 설립된 요리스 라만 랩이 어떤 방향으로 성장해왔는지를 보여주는 단적인 예다. MX3D는 이들의 작업 중에서도 특히 큰 규모의 금속을 프린팅하는 기술을 개발하기 위해 만든 회사이기 때문이다. 한편 차로 20분 정도 암스테르담 시내 쪽으로 달리면 오토 홀드링(Otho Holding) 거리, 북유럽풍 카페 위 요리스 라만 랩에 당도한다. 그곳에서는 디자이너뿐 아니라 프로그래머, 엔지니어, 공예가, 과학자 등 다양한 분야의 사람들이 함께 일하는 모습을 볼 수 있다. '랩(Lab)', 즉 실험실이라는 이름에 걸맞게 개념적, 기술적 실험을 진행하는 이들은 디자인과 과학, 공예와 예술의 영역을 넘나드는 다학제적 창작 집단으로 인정받고 있다.

"우리 회사는 작은 사회와도 같아요. 기술의 발달을 인간적인 측면과 연결시키려 하고, 대장장이 같은 공예가들이 컴퓨터 프로그래머와 동등하게 중요한 위치에서 협력하고 있죠. 프로그래머는 생산 현장에서 일하는 이들에게 예컨대 금속이 뜨거워질 때 어떻게 휘는지를 배워요. 저는 우리 사회에서 장인 정신을 보존하는 것이 중요하다고 생각해요. 그러려면 다른 세계

와의 소통이 중요하죠. 우리 실험실은 그 요망으로 봐요. 우리는 이 협력의 직업을 15여 년 동안 해왔어요. 훌륭한 이들의 진은 지식과 장인 정신이 없었더라면 나는 어떤 프로젝트도 할 수 없었을 거예요."

20세기 초, 모더니스트들은 새로운 언어를 개발함으로써 산업 시대를 열어젖혔고, 규격화, 유기적 형태, 대량생산 같은 현대의 원칙은 그렇게 탄생했다. 지금은 디지털이 그 역할을 한다. 2003년 아카데미 에인트호번을 졸업하면서, 그러니까 로코코 무늬의 라디에이터로 장식과 기능의 전통적 구분을 없애며 일약 스타덤에 올랐던 당시부터 꾸준히 전시에 참여한 이 유도 이런 언어를 세상에 알리기 위해서(그의 대표작은 모자, 폼피두, 빅토리아 앤 앨버트 뮤지엄 등에 소장되어 있다). 특히 2017년은 큰 규모의 전시가 연달아 열린 주목할 만한 해였다. (디지털 시대의 디자인(Design in the Digital Age))이라는 제목의 순회전을 네덜란드 그로닝겐 미술관, 뉴욕의 쿠퍼 휴잇 국립 디자인 박물관, 애크런드 하이 미술관 등에서 선보였고, 6월 말에는 휴스턴 미술관에서 같은 제목의 전시가 열린다. 6월 17일까지 국제갤러리에서 열리는 한국에서의 두 번째 전시 <Joris Laarman Lab: Gradients>전은 이 순회전의 요약 버전인 셈이다. '디지털 시대의 디자인은 요리스 라만 이 추구해온 방



할이자 철학, 세상에 제시해온 화두다. 그는 디지털 생산이 디자인 민주화를 이끈다고 믿는다. 이를테면 메이커 체어(Maker Chairs)는 청사진을 무료로 다운로드받을 수 있고, 3D 프린터만 있으면 조각을 출력할 수 있으며, 피즐처럼 끼워 만드는 파라메트릭 용법을 활용한 작품으로, 디지털이 디자인·생산·마케팅·판매·유통 등의 시스템을 바꿀 수 있음을 보여준다. 동시에 이는 창작자가 세상의 경계를 얼마나 자유롭게 넘나들 수 있는지의 문제이기도 하다. 7년 전 한국에서의 첫 전시에서 선보인 '본 체어(Bone Chair)'는 세의 뼈가 성장하는 과정을 알고리즘화된 작품으로, 클라우스 마테크(Claus Mattheck)의 영화에서 출발했다. 이번에는 수학자 앨런 튜링(Alan Turing)이 발명한 생체계에서 은하계까지 적용한 튜링 패턴을 3D 프린터로 제작한 테이블 작품을 소개한다.

요리스 라만은 종종 '사람들은 로봇을 어떤 문제의 해결법 혹은 그 문제 자체로 보지만, 나는 스마트한 아름다움을 창조하는 좋은 도구로 본다'고 말했다. 이번 전시에서 선보이는 '드래곤 벤치(Dragon Bench)'나 '그라디언트 스크린(Gradient Screen)' 같은 작품이 그 대표적 예다. 아름답고도 커다란 가구를 만들고 싶었던 그는 이를 실현할 수 있는 도구가 없음을 깨닫고, 스스로 그런 기계를 만들기로 한다. 그 과정에서 자동차 공장의 조립 라인에서 사용된 산업 로봇과 용접기를 결합한 형태에 로봇을 자유자재로 컨트롤할 수 있는 소프트웨어를 주입한다. 그렇게 탄생한 MX3D 프린터를 활용하면, 팔이 여섯 개인 로봇이 허공에 그림을 그리듯 자유자재로 금속을 출력할 수 있다.

"3D 프린팅은 단순히 생산에 관한 게 아니라 전체적인 시스템의 변화예요. 사회의 모든 레이어가 뒤집히는, 일시적인 트랜드가 아니라 필연적이고 근본적인 진화죠. 저는 미래주의와 기술 진보에 매료되지만, 이번에도 관심이 많아요. 삶에서 귀중한 걸 빼앗아가는 기술은 바람직하지 않죠. 그런 면에서 우리는 영감을 얻을 수 있는 미래 세계를 건설하는 셈이에요." 요리스 라만은 최첨단 디지털 기술을 장인 정신과 결합해 핵무기든 바꾸어낼 뿐 아니라, 밤낮없이 연구하고 구현하는 미래적 개념의 디자인을 모든 이들이 일상에서 영위하길 바란다. 그가 인간의 수명, 지구 온난화, 개인의 행복에 이르기까지 관심을 갖는 이유다. 이는 혁신적인 기술로 가구를 만드는 명분과도 겹쳐지며, 그의 가구가 단순히 가구가 아님을 피력한다. MX3D 작업 공간에 방문했을 때, 제작 중인 다리가 한가운데 놓여 있었다. 세계 최초로 3D 프린터를 이용해 만든 길이 8m, 너비 4m의 이 다리는 요리스 라만의 야심작이다. 프린터의 한계에 위배될 필요 없이, 이론적으로 무한히 큰 구조물을 프린팅할 수 있음을 의미하는 기술력의 결정판. 올해 말, 암스테르담의 더 발렌(De Wallen) 지역에 설치할 이 다리는 요리스 라만의 디지털 기술을 어떻게 건축적으로 활용하고 사회적으로 환영할 수 있는지, 그리하여 오래된 세계(암스테르담)와 새로운 세계(디지털 세상)가 만나 문화적 지형을 어떻게 변화시킬지 보여줄 주요한 사례다.

"회고전을 통해 그간의 작업을 돌아보며 공통 언어를 발견한 건 멋진 일이었어요. 어디로 가야 할지 이

해할 수 있게끔 한 속고의 시간이기도 했죠. 휴스턴에서의 전시 후, 새로운 방향성을 모색하는 시간을 가질 예정입니다. 진보와 미래 전반의 이야기를 전하는 일에 대한 우리의 엄청난 관심이 또 어떻게 형상화될지는 잘 모르겠지만요." 요리스 라만 랩의 작품이 캐릭터들 사이에서 인기 있을지언정, 이들이 만드는 디자인은 완성된 오브제가 아니라 차라리 진보된 프로그램에 더 가깝다. 요리스 라만은 디자인과 예술에 기술과 과학까지 끌어들이으로써, 이 상호작용을 더욱 아름답고 활기차고 유리미하게 만든다. (뉴욕 타임스)의 평은 그래서, 일리 있다. "요리스 라만은 단순히 미래를 보여주는 것이 아니라 용감하고 새로운 현재(brave new present)를 알린다."

쿠비 휴잇 국립 디자인 박물관의 홍보 자료에서 당신을 '디자인계의 젊은 거장'으로 언급한 걸 알고 있나? 다행히, 몰랐다.(웃음) 내가 지금 38세이니, 50년 후에보자. 그전까지는 차라리 '언더도그게임에서 이길 확률이 적은 약자'를 지켜야겠다.

지금처럼 디지털 시대가 아닌, 다른 시대에서 활동했다면 당신은 어떤 예술가가 되었을까? 나는 문화 성장의 선두에 있고 싶고, 기술 발달의 물결을 타고 싶다. 인류가 처음 불을 피웠을 때부터 기술은 공포인 동시에 아주 흥미진진한 것이었다. 그렇기에 나는 어느 시대에도 어떤 종류의 예술가든 될 수 있었을 것이다. 특히 가장 파괴적인 영향력을 발휘한 르네상스나 산업혁명 시대가 예술가로 살기에 가장 흥미로운 때가 아닐까. 시대를 훨씬 앞서 연구를 중심으로 감성과 기술을 결합한 디번처를 존경하는 이유다.

2011년 첫 개인전으로 만났을 때 '본 체어' 시리즈를 이야기하던 당신은 과학과 디자인에 마친 사람 같았다. 지난 7년 동안 있었던 가장 큰 변화라면 어떤 걸까? 우리는 점점 더 생산성을 강화했다. 순수하게 실험 자체에서 하고 싶은 것이 생겨나기도 했다. 이런 다양한 실험을 하려면 새 작업장이 필요했고, 이곳으로 왔으며, 당신이 잘 아는 방향으로 일을 진행했다. '본 체어'는 우리가 산업 시대에서 디지털 시대의 과도기에 있음을 시각화하기 위해 만든 건데, 결과적으로 내가 궁극적으로 기술을 어떻게 다루고 싶었는지에 대한 첫 예시가 되었다. 다른 한편으로는 세 아기가 생겼고, 이 사실은 여러모로 세상을 보는 관점을 확장시켰다. 우리 아이들이 물러받을 세상에 무언가를 돌려주고 싶은 마음이 더욱 강해졌다.

당시에 나는 이야기 중 '모두를 위한 디자인'에 대한 이야기가 기억에 많이 남았다. '메이크 미(Make Me)' 같은 디자인 플랫폼이다. 당신의 직업과 어떻게 만났나? 디지털 생산은 이른바 디자인의 민주화를 보장했다. 물론 현실 세계와 가상 세계의 발달 속도는 다르고, 그래서 시간이 필요하다는 사실을 이른 아이디어였던 메이커 미 플랫폼에서 확인했다. 거기서 한발 더 화한 '메이커 체어'는 무료로 다운로드받을 수 있고, 어디에서나 생산할 수 있다. 3D 프린터를 갖고 있지 않다면 3dhub.com에서 주문하면 된다. 이 플랫폼은 이제 맥도날드보다 더 많은 곳에서 생산할 수 있다.

비트라의 플로스 같은 브랜드와 협업했지만, 당신이 언

급한 디자인의 민주성은 오히려 아케아 같은 브랜드와 만났을 때 더욱 빛을 발할 것 같다. 완전히 동의한다. 당신이 언급한 브랜드들도 대화 중이다. 하지만 어떤 협업이든, 산업 세계와 미래의 디지털을 합치는 것, 혹은 독립적으로 자유롭게 나만의 아이디어를 개발할 시간을 갖는 건 결코 쉬운 일이 아니다.

이번 전시에서 대규모 3D 프린팅 기술(MX3D)로 만든 작품을 여러 점 선보인다. 이 기술의 필요성을 깨닫는 계기는 무엇인가? 처음 덩어리들을 프린팅한 후 모든 가능성을 꿈꾸기 시작했다. 그 후 다시 프린팅 같은 프로젝트의 아이디어가 떠올랐다. 이걸 '요리스 라만 랩'에서 하는 건 말이 안 되었다. 이 기술의 잠재력이 조각적 사물을 만드는 것보다 훨씬 광대했기 때문이다. 그런 면에서 MX3D 기술은 내 실험의 진전을 의미했다. 가능할 거라는 믿음이 있었고, 그래서 시도했다. 물론 당시 모든 전문가가 내 아이디어에 회의적이었다. 재미있는 건 방법을 발견해서 드디어 '프린터' 단계로 발전시켰을 때조차 그들은 불가능하다고 말했다는 점이다. 하지만 예상과는 달리 가능했다.(웃음) 우리가 점점 발전하고 있다는 증거다.

당신의 작품을 보면서 비로소 3D 프린팅 기술의 존재를 체감할 수 있었다. 3D 프린팅의 미래가 시스템의 변화이자 사고의 혁신임을 증명하는 데, 어떤 철학에 기반한 건가? 100여 년 전 헤럴드 리델트(Gerrit Rietveld)

스케치와 프로토타입.





요리스 라만이 앉아 있는 작품은 2015년에 만든 'Microstructures Gradient Lounge', 뒤로 보이는 작품은 대위적 경인 히트웨이브(The Heat Wave) 라디에이터와 전작인 본 체어(Bone Chair)다.

같은 초기 모더니스트 선구자들이 했던 걸 돌이켜보곤 한다. 이 모더니스트들은 새로운 산업 제조법에서 영감을 얻었고, 디자인의 심미성을 중시했으며, 또한 변화시켰다. 전에는 상상도 못했지만, 지금은 흰색 혹은 강철 튜브에 앉는 게 익숙해졌다. 디지털 생산의 새 영주는 디자인에 대한 생각을 변화시키고 있고, 디지털 생산의 무한한 가능성을 탐색하게끔 우리를 밀어붙인다. 디자인, 생산, 마케팅, 판매, 유통, 심지어 재활용 방식까지 사회 각층에 서로 영향을 주고받으며 변화하는 것이다. 나는 이런 변화를 믿는다.

MX3D를 활용한 '드래곤 벤치'는 로봇이 공중에서 큰 규모의 아름다운 형태를 만들어낼 수 있다는 걸 증명했다. 이 사실을 어떻게 발견하게 되었나? 우연한 실정이었다. 스테인리스 스틸이 기본적으로 아주 강하기 때문에 지지대가 필요하지 않았다. 보통 3D 프린팅은 겹겹이 쌓인 금속 레이어로 이뤄지고, 이 레이어들이 크게 경사졌을 때 마찬가지로 프린트된 구조물이 지탱한다. 스테인리스 스틸의 기본 속성 덕분에 프린팅 도중에 무너지지 않았고, 그래서 공중에서 그리는 식의 프린팅이 가능했다. 재료의 특성은 이티스트에게 큰 영감을 줄 수 있다.

당신의 머릿속에 떠오르는 이미지와 작업 과정의 계산은 어떤 사고의 메커니즘을 거쳐 현실화되나? 로봇을 포함해 여럿이 하는 탁구 경기로 본다. 내가 아이디어를 제공하는 것으로 시작하고, 여러 전문가로부터 그 아이디어를 되받아치는 피드백을 얻는다. 그리고 인간은 절대 구현할 수 없는 놀라운 회전력을 가진 컴퓨터 알고리즘에 공을 다시 넣는다. 이 과정은 내가 스마임을 할 때라고 생각할 때까지 계속된다.(웃음)

세상의 수많은 대상 중 가구의 형태를 띤 것을 만드는 이유는 무엇인가? 과도기에 있는 시대를 보여주는 심미적인 시 길은 정지된 순간을 기계의 발달 속에서 창조하는 걸 좋아한다. 산업 시대가 어떻게 디지털 시대로 변화 중인지, 기계의 한계에 갇혀 있던 무언가가 디지털 생산 도구를 통해 어떻게 유기적인 형상과 과학적 기술기로 발전하는지 등, 가구 중에서도 특히 의자는 매우 보편적인 아이디어라, 이야기를 전하는 훌륭한 커뮤니케이션 도구가 된다.

암스테르담에 지어질 최초의 3D 프린터 다리는 오래된 도시와 디지털 신세계가 만나는 아름다운 운운다. 7년 전에 만났을 때는 집을 짓고 싶다고 했는데, 다리 다음에는 무엇을 계획하고 있나? (웃음) 잘 모르겠지만, 건축학적 범위에서 프린팅하는 예시가 될 수 있는 일련의 스크린을 만들고 있다. 몇몇 프로젝트를 위해 건축가들과 협업하고 있다. 공개 가능한 프로젝트는 빌딩 파사드를 프린팅해 그걸 식히면서 조각적으로 만드는 것이다. 뭐니 뭐니 해도 가장 획기적인 건 달에 프린팅하는 것일 테지만 말이다. 거짓말이 아니다. 그와 관련해 여러 명이 우리에게 연락을 취해왔다.

다음 결과물이 무엇이 될지 예측하기도 하나? 나의 경력은 로코코 라디에이터에서 출발했는데, 디자인 장식과 기능성 사이의 장대한 대결에 관한 것이었다. 요즘도 여전히 형식에서 근거를 찾는다. '본' 시리즈 가구는 과학자들과의 협업 혹은 최첨단 기술의 첫 번째 예시였다. MX3D는 매우 실험적인 과정이었고, 오늘날 날리지 줄거 쓰는 첨단 도구를 직접 만들게끔 했다. 하지만 다음 차례가 무엇이 될지는 아무도 모른다.

당신의 철학, 즉 당신의 정신이 깃든 공예가 디지털 시대

에 어떤 의미가 있을까? 디지털 도구는 마치 골과 비슷하다. 사용할 줄 아는 사람이 다루는 도구다. 게다가 최종 결과물만 중요한 건 아니다. 대단한 걸 만드는 것만큼 즐거운 시간도 보낼 수 있어야 한다. 그렇지 않으면 무언가를 만드는 일이 버든 하나 누르는 것과 같은 시대에서 모든 의미를 잃을지도 모르니까.

공임없이 무언가를 증명해야 하는 입장이라, 관객들의 반응도 남다른 의미가 있을 것 같다. 매 전시를 통해 무엇을 배우고 있나? 때로는 우리조차 우리 작업이 너무 추상적이라 생각하지만, 사람들은 전시에 매우 감성적으로 반응한다. 그뿐만게 뮤지엄 전시에서는 미래가 아름답고 흥미진진할 수 있다는 걸 보고 진심으로 감동을 받은 관객이 많았다. 뉴스, 소셜, 영화 등 대중매체는 지나칠 정도로 미래를 디스토피아로 그리는 경향이 있다. 내 전시를 통해 모든 것이 가능할 미래에 절망하는 게 아니라 실현 수 있다는 것은, 그들에게나 나에게나 아주 좋은 경험이었다.

예술 조각 작품을 보면서는 무엇을 배우고, 어떤 점에서 영감을 얻나? 어떤 면에서 나는 조각가이지만, 내 작품은 내가 어떻게 정의되는가의 문제와는 또 다른 맥락에 놓여 있다. 혹은 최소한 디자인의 역사, 혹은 미래와 관련이 있다고 볼 수 있다. 미술계는 그 자체로 영감의 세계이고 거대한 관념과 감정을 초월하는, 쓸모없는 모든 무언가를 만드는 조각가들이 가끔은 솔직히 부럽기도 하다. 울해 앨버트 빅토리아 국립 미술관에서 열린 전시에 참여하며, 오프닝에서 론 무익의 해골 설치작과 노래하는 소규모 합창단을 봤다. 마법 같은 경험이었다.

당신의 작품은 보기에 아름다우나 데 그치는 것이 아니

VOGUE.COM | VOGLUE.COM | JULY 2015

라, 어떻게 이런 형태의 작품이 탄생하게 되었는지를 유추하게 한다는 점에서 매우 논리적이다. 이번 전시에서도 선보일 테지만, 비디오 영상은 그래서 매우 중요하다. 어떤 물체가 어떻게 만들어지는지 직접 전반을 정확하게 보여줄 뿐만 아니라 시간적인 것, 즉 우리가 하는 일의 매력적이고 실험적인 측면도 알게 해주기 때문이다. 우리에게 이 과정은 최종 결과물만큼 중요하다. 단지 3D 프린터 전원 버튼을 누르는 일이나, 기계와 사람 사이의 소통과 협력에 관한 것이다. **디자인의 피상성을 더욱 근원적인 고민과 접근으로 극복하고 있다. 동시에 당신이 꿈꾸는 디자인은 매우 혁명적이지만, 아무나 경험할 수 없을 정도로 당신의 작품은 비싸다. 그 안에서 갈등은 없을까?** 내게는 우리 랩이 가장 잘하는 것에 초점을 맞춰야 할 의미가 있다. 이것이 우리를 세상에서 특별하게 만드는 가장 좋은 방법이라는 믿음이고, 이것이 당신이 언급한 갈등보다 더 크다. 이와 동시에 우리가 실험하는 로봇 등의 제작 도구를 현실 경제로 불러들여야 한다고 한다. 때로 우리가 만드는 무언가의 영향력은 대량생산된 제품이나 다운로드 가능한 청사진 혹은 기술을 구현하는 회사 전체로까지 확장되기도 한다. 물론 아름다운 실험으로만 남을 때도 있지만.(웃음)

디자인과 철학의 개념과 실행력이 퍼즐처럼 맞아떨어져 세상을 보는 시각 자체가 달라진 경험을 한 적이 있나? 그건 역사와 미래 속 '진화' 혹은 '혁명'과도 관련이 있다. 내가 현재와 미래, 세상 돌아가는 큰 그림을 살

펴보길 좋아하는 것도 무엇보다 그것에 매혹되기 때문이다. 난 열두 살 때부터 시간표를 만들기 시작했다. 내가 무엇을 했는지, 어떤 기분이었는지 다이어리에 적었고, 시간표 형식과 그림으로 표현했다. 점점 더 많은 정보를 추가하게 되었고, 그런 세상의 발전에 대한 통찰을 제공하는 역할을 했다. 지금 우리는 그것을 초단타 주식부터 1주 단위의 개인 행복, 10년 단위의 거시 경제, 1,000년 단위의 기후 변화에까지 이르는 실시간 데이터에 연결 짓는 중이다. 빅뱅으로부터 확장되는 이 작업은 아득한 미래에 달항에 달할 것이다. 실제 모두가 사용하고 주문 제작할 수 있게끔 만들고 있다. 이 모든 건 나의 개인적인 시간표에서 시작했다.

'디자인의 경계를 다시 쓰는 사람'의 세 아이들은 아빠를 무슨 일을 하는 사람이라 생각할까? 발명가라고 할 것 같다. 그럼 난 현재의 발전을 바탕으로 미래 세계의 사물과 이야기를 만들고 있다고 얘기해줄 것이다. 나는 일종의 창의적인 필터다. 세상에 대한 온갖 정보를 흡수하고, 그것을 우리가 만드는 것을 통해 여과한다. 유능한 공예가 혹은 알고리즘과 작업하는 작가이기도 하다. 이는 예술가에서 건축가, 영화인(까지 어떤 작업에도 잠재적으로 적용할 수 있다.

당신이 시골 출신이라는 점과 함께 유연한 교육제도가 이런 식의 작업을 가능하게 했을 거라 예측했는데, 어떤가? 특히 아카데미 에인트호번은 나의 진리를 찾을 수 있는, 이블테른 고교를 손에 쥐어주었다. 빠르게 발전하는 세상에서는 이 고교의 존재가 더욱 중요

하다. 진화 속도가 빨라지면서 미래는 더욱 예측하기 힘들어지기 때문이다. 그런 면에서 생각을 발전시키는 법, 변화하는 세상에서 유연하고 자율적인 사고를 하는 법을 교육받았다는 면에서 난 운이 좋았다.

아직도 공상 과학 소설을 쓰고 있나? 실제 과학을 바탕으로 하는 이야기라 미래주의 소설이라 부르는 게 나을 것 같다. 주로 작업을 위한 영감으로 사용하지만, 영화에 쓰는 것도 생각하고 있다. 예를 들어, 몇 년 전에 클레멘스 판 블리테르스베이크(Clemens van Blitterswijk)라는 과학자와 함께 반감기 랩프를 만들었다. 그는 최근에 (암컷의 난자를 사용하지 않고) 줄기세포에서 처음으로 생쥐 배아를 '창조'했다. 이런 과학은 언제나 나의 상상력을 자극한다. 오늘날 과학과 기술의 관계 혹은 영향은 너무나도 급진적이라, 과학이 허구보다 더욱 낯설게 느껴질 정도다.

당신은 내가 본 사람 중 가장 행복한 미래주의자다. 그런 사람은 어떤 미래를 기대할까? 미래는 새로운 철학, 심리적 도전의 일련성이 될 것 같다. 생명공학의 궁극적 결말은 생물학적 삶에 전혀 없는 영향을 미치며 우리를 불멸하게 할 테고, 디지털 혁명은 진화의 다음 단계가 될 인공 슈퍼 지능을 생산할 것이다. 나는 우리 아이들이 그곳에서 지내고 심도록 가능한 한 멋지게 만들려고 한다. 미래가 흥미진진한 이유는 효율성에 관한 것만이 아니라 놀이, 아름다움, 유머, 예상치 못한 모든 것, 그리고 세상을 다하는 태도의 혁명적 변화에 관한 이야기이기 때문이다.



국제갤러리에서 열리고 있는 (오리스 라인 랙: Gradients) 전시 전경. 오는 6월 17일까지 이어진다.