

저자 지그프리드 질린스키(Siegfried Zielinski)  
출처 『NJP 리더 #10 미술관 없는 사회, 어디에나 있는 미술관』  
발행처 백남준아트센터, 용인

# 경이로움을 창조하는 미래의 미술관: 전망해보기

## 출판정보

기획·편집	김윤서
공동편집	윤자형
번역	김현경
디자인	김규호
발행일	2021. 04. 19.

지그프리트 질린스키는 유럽대학원(European Graduate School) 미디어 고고학 및 테크노컬처 분야의 미셸 푸코 교수로 재직 중이며, 부다페스트예술대학의 명예박사이자 교수, 베를린예술대학교 미디어 이론 분야의 명예교수이기도 하다. 질린스키는 쾰른 미디어예술대학 창립 총장(1994-2000), 빌렘 플루서 아카이브 관장(1998-2016) 및 칼스루에 아트디자인대학 총장(2016-2018)을 역임했다. 예술과 미디어의 고고학 및 변종학에 대한 저서를 출간했다.

## 들어가는 말

철학적 관점에서 보면 미래를 생각하는 것은 불가능한 일이다. 미래는 우리에게 완강하게 닫힌 채 불투명하게 남아 있는 시간의 양식이다. 우리는 미래를 경험할 수 없다. 그러나 인간인 우리가 기계와 협력해서나마 할 수 있는 일은, 가능한 미래에 대한 아이디어와 모델을 개발하는 것이다. 이 글에서 우리가 미래의 존재에 대해 이야기할 때는, 그것이 아무리 현실적으로 보일지라도 항상 상상력과 개념, 디자인에 대한 이야기임을 밝혀둔다.

## 타임머신 미술관

의문의 여지 없이 백남준의 1974년 작 〈TV 부처(TV Buddha)〉는 20세기 미디어 아트 of 걸작이다. 이 설치미술은 백남준의 가장 상징적인 작품이기도 하다. 많은 비평가들과 미술사학자들에게 그 작품은 심지어 비디오 아트라는 미디어 아트 장르를 대표하기도 한다. 따라서 이 작품은 여러 가지로 해석되어 왔다. 문화 간의 충돌로 해석되기도 하고, 사이버네틱스의 순환적 일관성에 대한 백남준의 아이러니한 해설이라고 해석되기도 하며, 무한한 기술적 (재)생산 가능성의 시대에 미술작품이라는 조건하에서 이미지-신체-미디어 관계를 기발하게 수수께끼처럼 풀어낸 작품, 특히 그 안에서 관람자가 이미지를 이용한 이벤트에 통합되는 작품으로도 해석된다.<sup>1</sup> 혹은 극동의 신비주의와 서구 기술 사이의 충돌로도 해석되었다(후자는 타당성이 없다. 전자 텔레비전은 서유럽이나 미국에서 처음 발명된 것이 아니라 동양, 즉 러시아의 상트페테르부르크에서 발명되었기 때문이다). 미래의 미술관과 관련하여 백남준의 설치작품은 무엇보다도 특별한 ‘타임머신’으로서, 즉 미술관 자체의 모델로서 흥미롭다.

〈TV 부처〉의 마법은 다른 무엇보다 시간의 화살표 두 개가 ‘폐쇄 회로 설치물’에서 만난다는 사실이다. 두 개의 화살표 중 하나는 약 2500년 전 선불교의 시기를 가리킨다. 1974년 백남준은 현재처럼 임의의 불상을 사용하지 않고, 자신이 미술품으로 획득한 18세기 골동품 불상을 사용함으로써 심오한 시간관을 분명히 강조했다. 또 다른 화살표는 모니터에 존재하는 전자 불상을 통해 가능한 미래를 가리킨다. 브라운관에서 끊임없이 새롭게 생성되는 시간 이미지는 연약하고 덧없을 뿐만 아니라 조작이 가능하고 가변적이어서 백남준 자신도 여러 번 재실행했다. 흑백 화면의 컨트롤 모니터에는, 실제 부처에서도 이미 한 번 추상화된 3차원 부처상의 추상적인 이미지가 가시화되어 나타난다. 생략된 시공간 구성과 함께, 이 설치물은 원칙적으로 신화적이고 마법적인 시간 개념을 제공한다—여기서 시간은 선형적으로 흐르지 않고 나선형으로, 분명 시작도 끝도 없이 역동적으로 흐른다.

1

“선(禪)과 예술은 동일하다.” 한스 벨팅(Hans Belting)은 백남준의 걸작에 대해 정확히 성찰하며 15세기 선불교 텍스트를 인용한다. Buddha’s Mirror, or: In Search of Paik, in Belting, *Scenarios of Modern Art and its Open Boundaries*, selected and introduced by Peter Weibel (Hamburg: Philo & Philo, 2005), 141-153.

두 가지 시간 관점의 충돌은 ‘팩타(facta)’와 ‘푸투라(futura)’ 사이의 긴장, 즉 기존의/주어진 제한된 세계와 우리가 미래로 정의하고 가능한 한 열린 행동 영역으로 보존하려고 하는 무한히 다양한 가능성의 공간 사이의 긴장으로 이해할 수 있다. 과거의 미술관은 주로 시간의 ‘회고적인(retro-spective)’ 화살에, 철저하게 현재적인 사실의 세계에 전념한다. 미래의 미술관들은 다른 방식으로, 즉 ‘다가오는 미래로(prospectively)’ 가는 타임머신에 초점을 맞춘다. 오래전에 사라진 현재와 관련하여, 미래의 미술관은 여전히 우리보다 앞서 있을 수도 있는 현존을 제시한다. 작가의 약력, 작품, 맥락 사이의 문화적으로 매우 관습화된 사실과 해설을 나열하는 대신, 철학자 에른스트 블로흐가 유토피아의 잠재력을 강조했듯 전향적인 꿈을 꾸는 방향으로 급진적 전환을 하게 될 것이다. 물론 미래에 대한 계획은 현재와 현재의 의제, 문제, 과제를 해결하고 자유와 행복의 집합체로 이르는 길을 찾아내야 하며, 그것들을 과거의 유토피아적 잠재력과 연결시켜야 한다. ‘경이로움 생성기’는 이렇게 만들어진다.<sup>2</sup> 미래 미술관의 최소 요건은 바로 이러한 생성기로 발전할 수 있어야 한다는 것이다.

## 실험 문화와 횡단적 지식

백남준은 몇 가지 정체성을 가지고 있었다. “나는 다수다(Ich bin die Vielen).” 이는 철학자이자 예술가인 엘리자베스 폰 삼소노프가 20세기 초 젊은 화가 에곤 실레의 주체적 정체성을 두고 한 말이며, 백남준의 주체적 정체성에도 일부 들어맞는다(“다수가 되는 것”은 이미 존재하며 앞으로 다가올 주체적 정체성들에 대한 강한 기대감을 보여준다). 백남준에게는 여러 가지 정체성이 있었지만 그중에서도 그는 우선 현대의 연금술사였다. 해체, 혼합, 구성, 시공의 무한한 과정에서 기호와 신호, 이미지, 소리, 구조를 포함하여, 경험적 세계를 구성하는 이질적인 소재를 수십 년에 걸쳐 연구했다. (시적 에너지와 관련하여) 전자적인 것은 그의 작품에서 고전적 연금술에서 철학자의 돌이 담당한 것과 유사한 역할을 맡았다. 위대한 영화제작자 겸 비평가 장 폴 파르지에는 백남준이 파트너인 구보타 시게코와 함께 1982년에 제작한 비디오테이프 〈앨런과 앨런의 불만(Allan and Allen’s Complaint)〉에 대해, 디지털은 최종적으로 금을 만들기 위한 연금술 공식과 유사하다고 썼다. 전자적인 것과 디지털은 혼한 물질을 더욱 고귀한 무엇으로 변형시키는 역할을 한다.

이런 식으로, 작업 과정의 초기에는 잘 분리되지도 않고 섞이지도 않는 그의 조각품과 파운드푸티지(found footage)라는 재료에, 이것들을 풍요롭게 하는 가치를 부여하고 컬트 오브제로 만들어 궁극적으로 그 오브제를 넘어서는 무엇이 되게 한다. 이것은 옛날에 마법사 견습생과 달인들이 하는 가장 고귀한 일이었다. 불경스러운 죄인을 영적인 인격으로 사람 자체를 변화시키는 일까지 포함하여, 세상을 이롭게 바꾸어 풍요롭게 하는 일까지 포함했기 때문이다. 이를 이루기 위해 연금술 실험실 견습생들은 원하는 목표에 도달하려고 적어도 7단계의 고된 경로를 밟아야 했다. 그 과정을 기술한 논문의 저자들은 변형의 마지막 단계를 ‘투영(projection)’이라고 했다.

1991년에 제작된 백남준의 빛나는 조각품 〈수성(Mercury)〉은 어원적으로 백남준이 자주 다루었던 시장과 상업적인 것을 상징한다. 수성은 매혹적이고 위험한 물질인 ‘수은’에 붙여진 이름이기도 하다. 연금술사들의 실험실에서 수은은 그들의 기술에 결정적인 세 가지 기본 원칙 중 하나였다. 그것은 공기와 물의 결합, 액화와 증발의 원리, 휘발성, 이동성, 비영구성, 심지어 금속의 용해까지도 나타낸다. 또한 로마

신화에서 수성은 모든 연금술사들의 정신적 아버지인 헤르메스보다 세 배 더 위대한 존재인 고대 이집트의 반신반인 헤르메스 트리스메기스투스(Hermes Trismegistus)가 전승된 것이기도 하다. 메르쿠리우스(Mercurius, 영어의 Mercury)는 신들의 전령인 그리스의 헤르메스와 동격인 로마의 신이다. 그는 태어나자마자 거북이 껍질 위에 줄을 늘어뜨린 수금을 발명하여 연주했다. 또한 그는 기만, 속임수, 비범한 언변뿐만 아니라 민첩함으로도 존경받았다. 날개가 있었던 헤르메스는 교통과 여행, 도적과 노상강도들의 신이 되었다. 그는 전령의 지팡이로 다른 이들을 재울 수 있었기 때문에, 잠과 꿈의 신으로도 칭송받았다. 머큐리는 이상적인 ‘미디어 신’이다. 미디어라는 선정적인 분야와 마찬가지로 머큐리는 명확하게 정의되지 않는다. 독일 가이자 지방 출신의 만능 학자, 아타나시우스 키르허는 17세기 후반 로마의 저명한 예수회대학의 학장이었다. 그는 자연, 예술, 기술, 과학 분야의 극히 이질적인 대표작들을 가지고 진기한 것을 모아 매혹적인 방을, 즉 최초의 ‘미디어 미술관’을 건립했는데 머큐리를 ‘성공적인 발견의 신’으로 숭상했다.

〈수성〉과 함께, 백남준은 우리를 미래의 미술관이 어떻게 ‘경이로움 생성기’로 작용할 수 있는지를 보여주는 또 다른 결정적인 측면으로 이끈다. 연금술 활동의 핵심은 실험이다. 그렇다. 연금술과 실험 문화(cultura experimentalis)는 상호보완적 개념이라 할 만하다. 연금술 실험실에서, 주어진 세속적인 물질로부터 새롭고 고귀한 것을 생산하기 위해 높은 위험을 무릅쓰고 작업을 행한다. 이와는 달리 포스트휴먼적 사회의 거대 복합기업에서는, ‘테스팅(testing)’이 결정적인 패러다임이 되었다. 테스트는 아직 기능적인 완전체에 적합하지 않은 것을 확고히 해준다. 실패를 피하고 유효성을 높이도록 돕는 것이다. 그러나 실험에는 (품위 있는) 실패가 내재되어 있다. 실험을 하나의 문화로 발전시킬 수 있는 용기는 앞서가는 예술과 첨단 과학을 연결시킨다.

미래의 미술관은 스스로를 예술적이면서도 과학적인 ‘매체’로 보아야 한다. 그것이 만들어내는 지식은 일반 대학에서 발전시킨 과학 지식과 일치하지 않는다. 학문 분야에서 대각선으로 비켜서서 추상화와 감각적인 물질 사이에서 진동하는 ‘횡단적 지식’이다. 고대 이집트부터 고대 중국, 그리고 유럽의 근대 연금술이 지나온 오랜 역사는 우리에게 사고(추상)와 확장된(구체적인) 사물 사이의 구분이 미래를 위해서는 현명하지도 매력적이지도 않다는 사실도 가르쳐준다. 정신적, 물리적인 대상들은 끊임없는 상호작용 속에 발전한다. 최첨단의 ‘인공 외지능(artificial extelligences)’ 탐구는 바로 이 통찰을 ‘체화된 지능(Embodied Intelligence, EI)’을 통해 실천하고 있다.

## 하이브리드와 네트워크 연결

21세기 초에 현재와 미래의 미술관은 반드시 새로운 전자 커뮤니케이션의 조건을 직시해야 한다. 독일 타이타닉 오브 미디어 아트스(German Titanic of Media Arts), 칼스루에의 예술과 매체기술 센터(ZKM)와 같은 선구적 기관들은 수십 년 동안 싱글채널 비디오 작품부터 복잡한 설치미술, 그리고 무엇보다도 컴퓨터로 제작한 작품과 과정에 이르기까지 미디어 기술에 기반한 예술을 전시회에 통합해왔다. 또한 그들은 인력과 기술적 인프라, 전시 콘셉트를 가지고 변화하는 기술적, 사회적 도전에 대해 행동하기(반응하기) 시작했다.

2017년부터 2019년까지 거의 2년 동안 ZKM의 《오픈 코드(Open Codes)》는 미래의

미술관을 다양한 조합으로 형성하는 데 도움이 될 전략을 정교하게 실험하는 장이었다. 페터 바이벨의 이 프로젝트는 문화유산 행정과는 더 이상 관련이 없었다. 행사장을 찾은 관람객들은 입장료를 내지 않았고 전시회와 워크숍은 누구나 무료로 참여할 수 있었다. 전시장 안에 휴식, 스포츠 활동, 과일과 다과를 즐길 공간이 조성되어 있어 자유롭게 접근할 수 있었다. 그에 대한 답례로 관람객들은 전시회 디자인을 도왔다. 행사의 2부 제목 “데이터 장으로서의 세계(World as Data Field)”가 시사하듯이, 그 안에서 관람객들은 적극적인 참여자로 행동했다. 이곳에서는 모든 것을 만질 수 있을 뿐 아니라 관람객의 손 사용, 키보드와 터치 스크린에서 찰칵음 움직이는 손끝, 그리고 움직이는 몸 전체가 여러 설치물에서 절대적으로 필요했다.

미술관 사업에서 과민하고 소란스러운 이런 새로운 특성이 말 그대로 전통적인 전시 문화에 어떻게 도전했는지를 잘 기억하고 있다. 《오픈 코드》 위층에서는 《디아 로고스: 라몬 룰과 아르스 콤비나토리아(Dia Logos: Ramon Llull and the Ars Combinatoria)》를 선보였다.<sup>3</sup> 수 세기 전의 귀중한 필사본과 그림, 독특한 계산기와 조각품들은 만질 수 없는 경우도 있어서 보기만 해야 했다. 또 가끔은 조명 조건 때문에 제대로 보기 어려웠다. 그럼에도 불구하고 이 전시회에는 라몬 룰이 13, 14세기에 생각했던 것과 같이, 결합의 기술을 보여주기 위한 컴퓨터와의 상호작용 요소도 있었다. 감독하는 직원들은 한편으로는 사색을 독려하고 다른 한편으로는 참여를 확장하는 두 가지 방식 사이에서 끊임없이 오락가락하느라 어려움을 겪었다.

2020년 물리적 만남을, 무엇보다도 접촉을 방지하려는 노력이 전 세계적 가상화에 엄청난 추진력으로 이어졌다. 서울, 선전, 뉴욕, 런던, 코펜하겐, 파리 등지의 많은 기관들이 온라인 활동을 크게 확장했다. 이들은 인터넷 가상공간에서의 전시 투어뿐만 아니라 축제, 영화 시리즈, 강연회, 토론, 워크숍 등을 조직했다. 백남준은 51채널 비디오 설치작품 〈전자 초고속도로: 미국 대륙, 알래스카, 하와이〉(1995)에서 그러한 변화를 예상하고 압축하여 보여주었다. 미술관은 뉴스, 미술, 지식을 가치 있게 만드는 핫스팟이 될 수 있다. 미술관은 가상의 영화관으로(실제 영화관은 어쨌든 이미 여러 미술관에 통합되어 있다), 무엇보다 방송을 송출하는 지점으로 변신하고 있다. 대학과 공영 방송이 오래전에 저버린 ‘보편적 교육’의 과제를 떠맡기도 한다. 미술관은 지식과 심미적 부유함을 획득하는 과정에서 비범하고, 거대하고, 도발적이고, 도전적이며, 저항적인 경험을 우리에게 전달한다. 가장 아름다운 형태의 미래 미술관은 자극적이고 흥미진진한 ‘사유의 공간’이 될 것이다.

미래 미술관의 인터리어는 사용자 내면의 기억 아카이브와 심미적 욕구 기계에 맞추어 조율되고, 지식과 경험에 대한 개인의 기억을 완전히 디지털화된 미술관의 구조와 결합하거나 충돌시켜 반응하게 하는 지능적 환경일 것이라고 상상할 수 있다. 이것은 국가/공공기관에서 관리하는 문화예술 유산에 대한 접근을 개방하는 것이 진보적인 미술관 정책의 가장 중요한 패러다임 중 하나가 되었다는 사실과 관련이 있다. 미술관의 수장고는 소수의 특권층만이 접근할 수 있는 불투명한 비밀 국가 아카이브였지만, 이제는 미술관이 보존하고 유지하며 전시하는 이질적인 사실들을 ‘내보이는’ 곳으로 바뀌고 있다. 그곳에서 관객은 최소한 표면적으로는 영상과 데이터를 자유롭게 이용하고 재생할 수 있다.

미술관 개방은 수직적으로, 즉 심미적 부의 오랜 연대기의 관점에서만 이해되어서는 안 된다. 과거의 현존 층을 더 깊이 파고들수록, 과거에 다양한 문화의 지식과 형태가 어떻게 상호 연결되었는지 명확해진다. 《알라의 오토마타: 아랍 이슬람 르네상스의 유물(800-1200)》<sup>4</sup> 전시를 위해, 복잡한 시청각 오토마타 하나를 재구성했다. 기술자 알 자자리가 1200년경 북부 메소포타미아에서 설계하고 1206년에 작성한 설명서에

3

나는 아마도르 베가, 페터 바이벨과 함께 전시를 기획했다. 카탈로니아 CCCB와 스위스 로잔에서는 보다 소규모로 전시되었다. 라몬 룰에 관한 연구와 지능적 기계의 계보학에 바치는 야심 찬 작품이었던 전시 도록은 2019년 미네소타대학교 출판부에서 발간되었다.

4

전시는 칼스루에 ZKM에서 2015년부터 2016년 사이 9개월 동안 열렸다. 하체 칸츠 출판사에서 나와 페터 바이벨이 편집한 동일 제목(Allah's Automata - Artifacts of The Arab Islamic Renaissance(800-1200))의 도록을 출간했다.

상세히 기술한 물건이다.<sup>5</sup> 시간을 측정하고, 글로 표시하고, 소리 내어 알린 일명 ‘코끼리 시계’는 전 세계의 시간 관련 지식을 그 자동장치의 구성에 담아 축약된 형태로 제시했다. 수력과 공기를 이용한 자동기계 설계는 인도, 이집트, 그리스, 페르시아, 그리고 당연하게도 아랍 국가들의 지식 문화까지 포함하여 분명하게 다루고 있다. 이러한 예를 볼 때 미술관에서 보관 혹은 전시하는 물건들의 맥락을 제시하기 위해 유럽중심주의 혹은 민족주의적 구성으로 회귀하는 일은 앞으로는 불가능하거나 매우 어려울 것이다.

## 투시원근법을 넘어

건축적 관점에서 보면, 미술관은 넉넉하게 설계된 시간의 수장고이다. 과거의 현존에서 ‘객관화된 시간’인 예술적 인공물들이 그 안에 전시되어 있는 반면, 방문객들은 그것들과 마주할 때 ‘내면으로’ 여행할 가능성이 더 높다. 전시와 사색은 즐거운 역설을 형성하며, 이것은 흥미진진한 담론뿐만 아니라 미래의 건축물과 우주적 시간을 조직하는 출발점으로도 쓰일 수 있다.

제2차 (유럽) 르네상스 이후 고전이 된 관점은 투시원근법의 법칙을 따른다. 미술관은 전통적으로 이러한 상징적인 메타 관점 아래 설립되어 왔다. 마드리드의 프라도, 플로렌스의 우피치, 파리의 루브르 미술관 또는 베를린의 구 국립미술관이 그렇다. 이들은 모두 이질적인 것들을 조화시키고 예술적 표현의 혼란과 통제불능성에 질서를 부여할 수 있는 투시원근법 관점에 기반한다. 전체 건물과 개별 전시실이 조직되는 중심 에너지는 각 미술관의 시각적 관점으로 정의되는데, 최악의 경우 이념적이고 최상의 경우 이상주의적이다. 최근 수십 년간 신축된 건물을 보면 점차 많은 건물에서 전통적인 구성이 사라지고 있다. 프랭크 게리에서 자하 하디드까지, 그리고 다니엘 리베스킨트에서 장 누벨에 이르기까지. 미술관에서 엄격하게 조직된 관람과 이동의 조건들은 경우에 따라—아래쪽으로 기울어진 사이 공간, 타원형 또는 나선형 구조물, 공간적 단절과 적절한 각도에서 바라보는 문화물 고의적으로 해체하는 작업을 통해—급진적으로 변형되었다.

20세기 후반과 21세기 초반의 그러한 건축은 훨씬 더 급진적인 변화로 가는 전환을 나타낸다. 예술 컨테이너로서 현재와 미래의 아카이브(an-archives)<sup>6</sup>에 헌정했던 나의 베를린 예술대학 세미나에서, 미래의 건축가 베른하르트 레세프스키는 자신의 마지막 프로젝트로 모바일 컨테이너와 심지어 체펠린 비행선 같은 비행 메모리 컨테이너 개념을 개발했다. 비행선의 벽은 방문자/참가자와 소장품 사이의 대화에서 활성화되고 사용 가능한 지능적인 인터페이스여야 한다. 인터랙티브 네트워크를 이용하면 개인이나 단체가 미술관에 방문할 때를 대비해 개별 전시회를 함께 꾸리고 작품에 관해 소통할 대화 파트너를 선정할 수 있다. 미술사에서 나온 참조 작품이나 다른 문화에서 나온 동시대의 참고 사항들을 가상 현실로 대화에 포함시킬 수 있다. 나는 미디어와 미술 분야 고고학자로서, 도서관과 미술관 아카이브에 연결되는 영사실, 그리고 강의에 필요한 이미지와 오디오를 제스처와 목소리를 이용해 불러올 수 있는 벽이 있으면 좋겠다고 상상한다.

그러나 그러한 발전의 다른 측면도 고려해야 한다. 내부와 외부, 즉 창고와 전시장용 고도의 시청각적 역동성을 띠도록 변모시킨다면, 미술관에는 인적이 없어질 것이다. 현금을 낼 필요가 없어지자 불필요해진 계산원처럼, 미술관 안내원은

5

Ibn al-Razzāz al-Jazarī, *al-Jāmi' bayn al-'ilm wa-l-'amal an-nāfi' fī šinā'at al-ḥiyal* (A Compendium on the Theory and Practice of the Mechanical Arts), manuscript, 1206, Topkapı Sarayı Library, Istanbul, MS Ahmet III 3472.

6

이 개념은 다음 글에서 논의되었다. Siegfried Zielinski, *AnArchive(s) – A Minimal Encyclopaedia on Archaeology and Variantology of the Arts and Media*, ed. Claudia Giannetti for Edith-Russ-House for Media Art in Oldenburg, in cooperation with E. Fürtus (Cologne: König, 2014, bilingual).

없어도 되는 존재가 된다. 감시와 통제 기능 역시 더 이상 사람이 수행하지 않고 기계와 프로그램이 수행한다. 미래의 미술관은 합리화된 기계가 되어버릴 수도 있다. 자유로워진 인력들이 새로운 직업 정체성으로 전환될 수 없다면, 다시 말해 과학적이고 기술에 관심이 많은 수준 높은 미술사학자, 예술적인 엔지니어, 열정적인 미술 교육자부터 영구적으로 변화하는 공간 상황의 설계자에 이르기까지 새로운 직업 정체성이 등장하지 않으면 미술관은 기계가 될 것이다.

기술 안에 영리하고 미술 비평적으로 훈련된 지능 증폭기를 내장한다는 것 외에는 아직 이러한 정책들 중 진정으로 경이로운 것은 없다. 미래의 미술관에서 가장 중요한 변화는 미술관이 제도로서의 미술관에 끊임없이 의문을 품고 새로운 과제를 개발하게 될 것이라는 점이다. 사실(사물)들을 미묘하게 병치하고, 예술가들의 약력과 역사적 맥락을 신중하게 재구성하여 전달하는 대신 ‘급진적 현재’와 그에 따르는 도전을 끊임없이 접하려면, 새로운 기술에 대한 훈련이 필요할 것이며 그중 일부는 우리가 이미 감지할 수 있는 것들이다. 그중 몇 가지만 살펴보려 한다.

## 새로운 능력들

어떤 능력은 디지털 네트워크에서 잘 작동하므로 사유와 설계, 심미적 행위는 결코 국내 경제 논리에 종속되면 안 된다. 미술관에서는 모든 것이 공개되어야 하고 잠재적으로 모든 사람들과 함께 협의할 수 있어야 한다. 닫힌 곳에서 열린 곳으로 가려는 끊임없는 시도, 즉 미지의 세계로 가는 여정은 민속학자처럼 우리 안에 있는 이질적인 것을 볼 수 있게 하고, ‘물질과 상상력 사이의 연속성’이 펼쳐지게 한다. “물질과 꿈은 동일하지는 않지만, 서로 일치하는 길을 택한다.”<sup>7</sup> 나는 재료학자로서, 형태가 물질의 ‘불 같은 진실’이라는 아랍의 박식한 철학자 아비센나(Avicenna, 980-1037)의 의견에 동의한다. 물질적인 감각을 일으키는 것은 현실화된 것으로 인해 결코 고갈되지 않는다. 이로부터 가능성이 생기고, 계속 전향적인 꿈을 꿀 수 있는 자유가 자란다.<sup>8</sup>

그러나 장래를 대비하는 일이 기술 발전에만 집중할 수는 없다. 그것은 또한 미래의 미술관과 방문객들, 그리고 사용자들 모두가 현재와 미래의 도전에 대응하는 기술을 개발할 필요가 있음을 암시한다. 나는 학교나 대학에서 가르치고 배울 수 없는 능력, 즉 생성(poiesis)과 사색, 행동과 사유가 불가분의 관계로 통합된 가운데 동기를 유발하고 자극하는 에너지의 장을 말하는 것이다. 그런 능력은 예술과 과학을 중재할 수 있는 ‘대각선적 실천’, 즉 일시적으로 가로질러 절개하는<sup>9</sup> 일을 가능하게 한다.

품위(dignity)는 가장 중요한 능력이며, 우리는 단호하게 품위를 발전시키는 실천 방식을 다시 배워야 한다. 미술관의 관람객이나 큐레이터, 그리고 운영자로서 모두 말이다. 이 능력은 삶의 원칙으로서 포괄적 존중을 유지하고 발전시키는 일과 전적으로 관련이 있다. (품위는 생각하고 설계하고 만드는 과정에서) 타자를 인정하는 태도를 높이 평가한다. 이 타자에는 자연과 기술 관점에서 타자인 인류세와 노바세<sup>10</sup> 시대의 다른 문화, 다른 기원, 다른 생각, 다른 성별이 포함된다. 그러면 미래의 미술관 작업은 언제까지나 존중하는 태도와 행동으로 이루어질 것이다. 미술관의 오브제들은 수직이 아니라 수평적으로 조직될 것이다. 아시아와 유럽, 아프리카와 아메리카, 남극과 호주의 예술과 그 다양한 기원은 위계질서와 패권주의에 의해 방해받지 않는 열린 지평을 형성해야 한다.

7

여기서는 다음 글을 인용하고 따랐다. Roger Caillois, *Die Krake. Versuch über die Logik des Imaginativen* (The Octopus. Experiment on the Logic of the Imaginative) (Munich, Vienna: Hanser, 1986), 140. 이 책은 1973년에 프랑스에서 『문어: 상상의 논리에 대한 에세이(La pieuvre: essai sur la logique de l'imaginaire)』라는 제목으로 처음 출간되었다.

8

전향적인 꿈꾸기(forward dreaming)는 에른스트 블로흐의 철학에서 나온 수사적 표현으로, 블로흐는 앞서 언급한 아비센나의 글을 다시 읽고 이 표현을 썼다. Ernst Bloch, *Avicenna and the Aristotelian Left* (Berlin: Rütten & Loening, 1952).

9

Cf. Roger Caillois, *Méduse & Cie* (Paris: Gallimard, 1960), German by Brinkman & Bose, Berlin (2007), 50. 여기에서 카일루아는 ‘대각선적 과학에 기회를 줄 것’(S. 52)을 요구한다.

10

Vgl. James Lovelock, *Novacene – The Coming Age of Hyperintelligence* (London: Allen Lane, Penguin, 2018).

다양한 인간 주체와 자연, 기술의 대리자들 사이에서 일어나는 상호작용을 인식하는 지적이고 예술적인 활동을 하려면, 이 지구상에서 우리가 속하여 살고 있는 대기권에 맞는 새로운 능력을 형성해야 한다. 대기는 우리의 ‘주인’이다. 우리는 (생존과) 생활을 위해 대기가 필요하지만 대기는 존재론적으로 우리를 필요로 하지 않는다. 우리가 없어도 된다. 대기에겐은 우리 인간이 잠재적으로 바이러스 같은 특성을 얻은 데 그치지 않는다. 이 때문에 우리는 대기에 급진적으로 헌신할 수밖에 없다.

불분명하고 예기치 않은 사건이 일어나면 ‘특이한 조치(Ungewöhnliche Maßnahmen)’를 위한 비상한 역량을 길러야 한다. 20세기에는 전쟁 전 상트페테르부르크의 스트레이 독스(Stray Dogs)부터 프랑스의 상황주의자들과 독일의 슈푸르(SPUR), 혹은 정치적 아름다움을 위한 센터(ZPS) 등, 이러한 필요에 반응하는 행동주의 단체들이 여러 차례 등장했다. 이런 단체들은 지나친 포화상태를 막고 편안한 조화를 자극하기 위해 항상 필요하다. 그들의 가장 중요한 행동 분야는 도시 커뮤니케이션, 특히 물리적으로 거리가 먼 조건에서의 보편적인 컴퓨터 통신이 될 것이다. 이미 1960년대에 백남준은 발명가와 협업하여 공공장소에서 행동하며 사람들을 불안하게 하는 인공적인 주체를 만들었다. 모차르트 피아노 협주곡의 유명한 쿼펄 번호를 따서 이름을 붙인 <로봇 K-456>은 당시 미국 대통령의 연설을 재생하고, 18세기에 보강송이 만든 유명한 기계 오리와 유사하게 마치 배변을 하듯 쿵을 배출했으며, 리모컨으로 조종되는 인공적 존재가 가지는 연약하고 죽음이 예정된 우아함을 시연했다.

첨단 통신 네트워크와 생활방식의 기술화라는 조건하에서, 그러한 특이한 조치들은 우리가 줄리안 울리버, 다닐 바실리에프, 고르단 사비치츠 등의 국제적인 활동가들과 함께 ‘비판적 엔지니어링’이라고 부르는 능력 안에서 뚜렷이 드러난다. 이것은 중요하고도 건설적이며, 이론적이고도 실용적인 활동을 의미한다. 이는 개입하는 사유에 기인하며, 정교한 네트워크 기계에 적합하다. 그것은 인공물과 인공물이 내장된 기술 시스템을 재해석하거나, 이질적인 방식으로 점유할 수 있다. 그것은 파타피직스(pataphysics)를 위한 능력의 논리적 연장선상에 있는 것이며, 특히 미래의 미술관에 적합할 것이다.

그러한 능력은 오히려 ‘검열하기 어렵지 않은 시스템’에 관한 기술적이고 시론적인 작업과 밀접한 관련이 있다. 이 작업은 한편으로는 미술관 업무에 큰 영향을 미치는 정보통신 기술과 영원히 대립한다. 그리고 다른 한편으로는 선진 자본주의의 통치 메커니즘인 데이터 정책과 통제에 의해 실현될 것이다. 자체의 감시와 제어 메커니즘에 대항하여 이러한 데이터 기술을 비판적으로 적용할 때에만 기술이 효과적으로 노출될 수 있다. 그러한 기술이 기능하려면 종합적인 네트워크가 필요하기 때문에, 논란과 비판적 담론의 대상이 될 것이라는 점에는 모두가 동의할 것이다.

‘미디어-인간’과 ‘미디어-기계’의 접점에서 우리가 개입할 수 있는 가능성이 확대되는 것과 더불어, 창의성은 기본적인 사회적 역량이 되었다. 전통적인 예술가 모델은 비록 예술에서는 점점 희미해지고 있기는 하지만, 사회적 행동의 일반적인 지침 모델이 되고 있으므로 보편적인 정체성을 찾기 위해 노력하는 것이 바람직하다. 앞으로 (특히 2020년 팬데믹 이후) 예술가나 지식인들이 점점 더 필요로 할 역량은 전술적 인물이 되는 것이다. 여기서 전술(tactic)은 전략(strategy)과는 다른 것으로, 예술가와 지식인들은 이제 ‘혼돈의 조종사’이자 ‘카이로스의 시인’이 되어야 한다. 이들은 혼란을 수습할 뿐 아니라 조직화할 수 있는 사람들이며, (영화관, 네트워크, 무대, 갤러리, 강연장, 미술관에서) 적절한 순간을 포착할 수 있고, 그 순간을 에너지로 채울



수 있는 사람들이다. 복잡성과 시간—이 두 가지는 분리할 수 없는 연관성이 있다—에 대한 견해가 없다면 앞서가는 사유와 심미적 작업을 더 이상 상상할 수 없다.

(초단타매매와 같이) 미시적인 방법으로 우리의 지각을 해치는 시간 구조에 개입할 수 있는 예술가나 디자이너가 필요하듯이, 우리는 (천체물리학처럼) 아주 거시적인 방법으로 시공간적 인식을 뒤집을 수 있는 사상가와 시인도 필요하다. 나는 이 능력을 고미래주의(Palaeofuturism)라고 부른다. 고미래주의는 과거와 미래의 현존 가능성을 탐색하여 발전시키고, 미디어-인간과 미디어-기계의 관계 안에서 생존에 필수적인 경이로움을 발생시키는 데 매우 적합할 것이다.

어떤 경우에도 우리는 대안적인 세계를 계획하고—데리다의 관점에서 ‘무조건적인’, 보호받는 기관의 본질적인 부분으로서—‘무한한 환대(a boundless hospitality)’를 실현하는 일을 중단하면 안 된다. 우리의 경우에는 가능성을 담은 미술관 공간으로서 ‘우리’ 안에 있는, 조건 없는 대화라는 의미에서 그러하다. 앞으로 미술관은 다른 곳에서 목을 곳을 찾을 수 없는 사람들을 위한 보금자리가 될 가능성이 크다.

## 시간과 공간

에너지와 더불어 시간을 경제, 서비스, 기술, 예술 분야의 가장 중요한 원료로 여기는 문명 안에서 우리는 시간의 많고 적음을 덜 걱정해도 된다(어쨌든 우리는 시간에 속해 있기 때문에 시간을 소유할 수 없다. 시간은 우리를 전시물 삼아 시간의 흐름을 보여준다). 오히려 우리의 시간과 타인의 시간을 누가 소유하고 있는지, 그리고 이러한 권력의 미시 정치가 어떻게 행사되는지를 걱정해야 한다. 세상을 향한 기본적인 태도로서, 끝없는 반복과 관련된 깊은 우울감을 효과적으로 치료하는 방법은 오직 두 가지다. 개인적 삶에 필요하고 예술에도 필요한 시간의 자주적 가용성을 (재)전용하거나, 시간을 아주 낭비해버리는 것이 그것이다. 오직 이런 방식으로만, 즉 불가능성을 떼 영속적인 것으로만 미래를 상상할 수 있다.

동베를린 예술원의 마지막 원장이기도 한 극작가 하이너 뮐러는 1995년에 일찌감치 현대적 시간의 병적 측면에서 등장한 미술관 공간의 요건을 공식화했다. “바로 지금, 나쁜 것은 시간과 속도, 시간의 흐름만 있을 뿐 공간은 더 이상 존재하지 않는다는 것이다. 우리는 이제 이 가속도에 맞서 공간을 창조하고 점유해야 한다.”<sup>11</sup>

첫째, 기술적인 매체를 통해 창조된 예술의 특별한 자질은 그것이 ‘시간 속의 예술’이라는 것이다. 재료의 생산과 처리, 배포, 관람객이나 참여자가 인식하는 단계를 아우르는 작업 과정을 생각할 때 그렇다. “움직이는 이미지와 소리는 시간 속에만 존재한다.” 이것은 플렉서스 운동의 눈부신 장면들과 그 후로 이어진 동시대의 시적 소모(poetic expenditures)에 대한 백남준의 뛰어난 통찰이다. 미디어 기술로 만든 인공물에서 전기는 물질화된 시간이다. “인생의 베타맥스에는 되감기 버튼이 없다”고 백남준은 장난스럽게 거듭 이야기했으며, 우울증과 편집증 사이에 있는 현대적 시간의 병적 측면을 정확하게 언급했다. 우리는 생물학적 수명을 조작할 수는 없다. 그러나 시간에 기반을 둔 예술의 성공적 사례에서, 예술의 제작자이자 관람자인 당신에게 일어날 수 있는 가장 아름다운 일은 미적 감각이다. 우리의 일상적인 시간 경험에 무엇인가가 더해져 경험을 풍요롭게 한다. 우리는 그 작품을 인지하고 사용하는 데 걸리는 시간만 소비하는 것이 아니다. 우리는 시간을 얻으면 행운으로

<sup>11</sup> 임시 베를린 미술관의 탁월한 간행물인 ‘베르크본트-아카이브(Werkbund-Archiv)’에서 인용. 이 미술관은 특히 1980년대와 1990년대에 지능형 전시(intelligent exhibition)를 선보였다. Eckhard Siepmann, *Räume gegen die Beschleunigung – Zu einer Poetik des Museums* (Berlin, 1995).

느낀다. 우리가 여기서 얻는 시간은 자신들의 소중한 삶의 시간 일부를 작품에 할애한 사람들이 선사한 즐거운 시간이다. 〈필름을 위한 선(Zen for Film)〉(1965)과 〈TV 부처〉(1974)부터 시청각적 에세이라 할 수 있는 다수의 싱글채널 비디오 작품까지, 백남준의 작업은 20세기의 시간 철학에 대한 헌신적이고 심미적인 객관화 작업이라 할 수 있다. 미래의 어떤 미술관도 여기에 뒤처지면 안 된다.