

저자 권태현(인터뷰 및 편집), 양아치
 출처 『NJP 리더 #10 미술관 없는 사회, 어디에나 있는 미술관』
 발행처 백남준아트센터, 용인

오픈소스로서의 소장, 랩으로서의 미술관: 양아치와의 대담

출판정보

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

권태현은 미술이론과 문화연구를 공부하며 글을 쓰고 전시를 기획한다. 미술 안쪽에 있으나 미술이 아닌 것들에 관심이 많다. 미술과 정치가 서로에게 만들어 내는 틈과 그 가능성에 대한 연구를 지속하고 있다. 최근에는 모빌리티와 사물의 존재를 다루는 프로젝트를 기획하는 중이다.

양아치는 넷아트, 감시, 해킹 등에 관심이 있으며 <전자정부>를 시작으로 텍티컬 미디어와 위치기반 미디어에 주목해왔다. 이후 전기와 전자를 배제한 미디어 아트를 선언한다. <미들코리아>, <밝은 비둘기 현숙씨>, <뼈와 살이 타는 밤> 등을 발표했다. 최근에는 AI, 모빌리티, 에너지, 로봇, 스마트 시티와 관련한 <갤럭시> 프로젝트를 진행 중이다.

권태현(이하 권): 백남준과 아베 슈야가 1969년에 선보인 <백-아베 비디오 신디사이저>를 오픈소스로 만들어 공유하자는 당신의 아이디어에서 이야기를 시작해보자. 그 작업은 하나의 미술 실천일 뿐만 아니라, 미술관이라는 체제에 새로운 모델을 제안하는 것처럼 보인다.

양아치(이하 양): 이 이야기는 백남준에서 다시 시작할 수 있을 것이다. 다만, 미술사적인 맥락이 아니라 문화사, 기술사, 혹은 생활사의 맥락에서 백남준을 살펴볼 필요가 있다. 백남준을 미술사에서 꺼내 더 많은 것들과 만나게 해야 한다. <백-아베 비디오 신디사이저>를 통해 다시 검토해야 하는 것은 무엇보다 ‘오픈소스’ 개념이다. 그것은 오늘날 미술관이 마주하고 있는 문제들과 곧바로 연결된다. 무엇보다 미디어아트의 보존과 복원, 그리고 소장(所藏)의 문제가 있다. 하드웨어와 소프트웨어로 존재하는 미디어아트를 어떻게 소장할 것인가? 최근 국립현대미술관 <다다익선>(1988)의 복원 문제는 여기에서 파생되는 문제를 극적으로 드러내고 있다. 그리고 이러한 문제는 백남준만의 문제가 아니라, 미디어아트 전체의 문제다. 지금의 상황은 하드웨어에 소프트웨어가 담보로 잡혀있는 것처럼 보인다. 물론 그렇기 때문에 미디어 작업이 미술관과 미술사에 편입되는 과정이 순탄했는지도 모른다. 그러나 이제는 하드웨어를 마치 조각 작품처럼 보는 관점을 성찰하면서, 동시에 그 하드웨어에 담겨있는 소프트웨어를 어떻게 대할 것인가를 고민할 때가 왔다. 바로 여기에서 오픈소스 개념을 도입할 필요가 있다. 미술 작품에 담긴 소프트웨어를 오픈소스로 개방하여 많은 사람들이 일상적으로 사용하도록 할 수 있지 않을까? 더 나아가 나는 이러한 오픈소스화 작업이 개별 작품 차원에 머물러서는 안 된다고 생각한다. 백남준의 작품들을 오픈소스화하는 것을 넘어서, 백남준 자체를 오픈소스화해야 한다.

권: 소프트웨어 작업의 소장 문제는 미술관학 차원에서도 많은 고민거리를 던진다. 아직까지도 미디어 작업의 소프트웨어 부분이 물리적인 저장 장치에 백업되어 수장고에 보관되는 경우가 많다고 알고 있다. 그것을 오픈소스로 개방할 필요가 있다는 당신의 의견은, 미술관이 플랫폼처럼 작동할 가능성을 암시하는 것이 아닐까 생각한다. 특히 백남준의 특정 작업을 오픈소스화하는 것이 아니라, 백남준 자체를 오픈소스화해야 한다는 말이 흥미롭다. 그것은 컴퓨터 개발자들이 자신의 코드를 저장하면서 동시에 다른 개발자들과 공유하는 플랫폼인 깃허브(Github)를 연상시킨다. 프로그래머들은 자신의 깃허브 계정을 포트폴리오로 활용하기도 하고, 다른 사람들이 올려놓은 코드를 가져다 쓰거나 참조하기도 한다. 플랫폼 자체가 협업을 위한 커뮤니티가 될 때도 있다. 그곳에서는 자신이 자료를 가져다 쓴 만큼 자신이 만든 것을 공유하는 문화가 자연스럽게 만들어진다. 그런 오픈소스 문화에서 작업물의 저자성과 저작권은 사라지지만, 작업물을 공유하는 사람 간의 관계와 연결은 남는다. 오픈소스의 이런 차원은 백남준의 작업이 아니라, 백남준 자체를 개방하고 공유해야 한다는 당신의 말과 통한다. 깃허브 모델을 미술관에 적용할 수

양: 바로 그것이다. 나는 그런 구조를 미술관에서도 충분히 구현 가능하다고 본다. 깃허브 사례처럼, 오픈소스는 전혀 새로운 개념이 아니다. 개발자들의 공유 문화에서 출발한 새로운 방식의 저장소 모델을 미술관에 적용할 수 있을 것이라고 생각한다. 이런 의미에서 미술사 안에 간혀있지 말고 미술사 바깥으로 나와야 한다는 것이다. 다만 플랫폼보다는 ‘랩(laboratory)’, 즉 실험실과 같은 형식이 적합하다고 생각한다. 플랫폼이라고 하면 기능이 강조되는 것처럼 보인다. 실제로 플랫폼 모델은 상업적으로 작동하고 있기도 하다. 그와 다르게 랩은 실패와 실수를 허용하는 공간이다. 미술관이 기존의 소장과 교육, 큐레이션을 넘어서 사람들에게 개방된 실험 공간을 제공할 수 있어야 새로운 것이 가능해진다.

권: 왜 랩인가? 아카이브, 라이브러리, 뮤지엄 등의 기존 형식과 랩은 어떻게 다른 것인가?

양: 예를 들어 백남준의 ‘아카이브’는 백남준의 예술적 지위를 공고하게 만드는 장치로 작동하는 경향이 있다. 백남준을 집적하려는 목적이 아니라, 백남준을 개방하고 공유하려는 목적에는 아카이브가 아닌 전혀 다른 장치가 필요하다. 앞서 언급된 깃허브 플랫폼처럼 불특정 다수가 오가면서 자료를 등록할 수 있고, 마음껏 꺼내 쓸 수도 있는 장치가 필요하다. 도서관의 경우 자료를 마음껏 사용할 수는 있지만, 그 도서관에 쌓여있는 자료는 특정한 사람 혹은 기관에 의해 ‘선택된’ 것들이기 때문에 오픈소스와는 다르다.

권: 그런 의미에서 개방성 문제는 단순히 정보에 접근할 수 있는가를 넘어 참여자가 정보의 저장에 개입할 수 있느냐의 문제까지 포함한다는 것이 중요하다. 아카이브라는 장소 자체가 특정한 기준에 따라 기억할 만한 것들을 남기고 나머지를 배제하는 구조를 가진다는 사실, 다시 말해 지식과 권력의 이데올로기적 메커니즘이 작동하는 장소라는 것을 다시 상기할 필요가 있다. 아카이브는 기억의 장소인 동시에 망각과 배제의 장소다.

양: 기존 아카이브의 질서에서는 오픈소스 모델을 제대로 작동시킬 수 없다고 생각한다. 내가 생각하는 랩은 기존 미술관의 큐레이션, 교육 그리고 도서관이나 아카이브의 기능을 가지면서 동시에 더욱 개방된 혼성적인 형태다. 랩으로서의 미술관은 교육도 전시도 심지어 작품 제작도 할 수 있는 곳이 되어야 한다.

권: 그럼 이제 미술관이 아카이브 모델을 밀어내고, 랩이라는 모델로 나아가야 한다고 보는 것인가? 아니면 과거의 기록을 위한 아카이브와 동시대적 실천을 위한 랩이 병행되어야 한다는 뜻으로 받아들여야 할까?

양: 아카이브 기능은 기본적으로 유지하되 랩이라는 장치가 별도로 운영되어야 하지 않을까? 동시에 아카이브 자체도 변화해야 한다. 무엇보다 사물의 관점에서 아카이브에 다시 접근할 필요가 있다. 이러한 관점은 서두에 이야기한 것처럼 미술관의 작업들을 미술사에서 벗어나 일반적인 문화사 혹은 생활사의 맥락에서 다시 봐야 한다는 말과 통하는 것이다. 미술관의 작품들은 신화적인 오브젝트로서 소장되어 있다. 그러한 사물(object)과 새로운 사물(thing)이 어떻게 다른지를 봐야 한다. 우리는 지금 새로운 사물의 시대에 살고 있다. 점점 더 많은 사물들이 서로를 연결하고 있는 것이 감지되기도 한다. 이런 관점에서 미술관도 새로운 사물에 대한 사유를 본격화해야 할 때이다.

권: 미술관이 애초에 사물을 신화적인 작품으로 만드는 장치(apparatus)라는 것을 떠올릴 수 있다. 미술에서 레디메이드 전통은 이 문제를 전면적으로 다루어왔다. 소위 ‘미디어아트’가 소장되기 시작하면서 사물의 신화화라는 맥락에서 바라볼 수 있는 흥미로운 지점이 발생하는데, 앞서 언급한 소프트웨어와 하드웨어의 괴리에서 오는 문제다. 어떤 작품의 파일이 들어 있는 USB 메모리를 생각해보자. 그것은 소프트웨어를 담은 껍데기일 뿐이지만, 그것 자체가 마치 신화적인 오브젝트처럼 보관되곤 한다. 심지어 에디션 번호가 찍혀 미술 시장에서 거래되기도 한다.

양: 그렇다. 그렇기에 오브젝트로서의 미디어 작업이 아니라, 그 저장 장치 안에 들어 있는 소프트웨어 콘텐츠가 발생시킬 연결을 생각해야 한다. 이런 관점에서 미술관의 개방과 연결을 제한하는 것이다. 미술관의 콘텐츠는 더 이상 그 안에 입구와 출구를 모두 가지고 있을 수 없다. 작품의 가장 끝자락에는 전시가 있는 것이 아니다. 미술관 밖으로 나와 사회에서 사용되는 작품의 새로운 운명을 상상해야 하지 않을까.

권: 이야기가 나온 김에 소장에 대해 조금 더 구체적으로 이야기해보자. 소장은 미술관의 근본적인 기능 중 하나다. 오픈소스를 도입하여 미술관의 소장 방법 자체를 바꾸어야 한다고 생각하는 것인가?

양: 그보다 먼저 기존의 미술관이 과연 제대로 소장하고 있는가 하는 질문이 앞선다. 내 작업 <전자정부>(2003)를 생각해보자. 그것을 어떻게 소장해야 할까? 몇 가지 모델을 생각해볼 수 있다. 첫째는 그 작업의 소스를 그대로 저장해 놓는 것이다. 앞서 이야기했던, 소프트웨어의 파일을 물리적인 저장 장치에 넣어 수장고에 보관하는 방법을 말한다. 두 번째는 웹 페이지 자체를 온라인상에 유지하는 방법으로, 웹 페이지 도메인을 미술관 차원에서 운영하거나 전시나 교육 프로그램에 활용하는 방안이다. 마지막으로 오픈소스로서의 소장은, 그 작업의 소스와 코드를 모두 공개하고 공유하는 것이다. 나아가 그것을 통해 다른 시대의 다양한 사람들이 각자의 <전자정부>를 다시 만들 수 있도록 하는 것이 오픈소스로서의 소장이다. 다른 한편으로, 2003년에 만든 그 웹 페이지의 구조는 그 당시의 php 환경이나 html 환경을 그대로 반영하고 있다. 시간이 지나 코드의 환경이 바뀌어 갈수록 그 코드 자체가 역사적인 가치를 지니게 될 것이다. 코드 차원의 공개는 이런 이점 또한 가지고 있다.

권: 이미 <전자정부>를 소장한 미술관이 있는 것으로 알고 있다. 그곳에는 지금 어떻게 소장되어 있는가?

양: 대전시립미술관에서 소장하였다. 그곳에서는 첫 번째 방법, 그러니까 작업의 소스를 파일로 저장해 보관하고 있다. CD에 담겨 있는 것으로 안다. 내 작업뿐만 아니라 백남준의 작업도 마찬가지다. 이전에 다른 미술관의 소장품 담당자와 백남준 작업에 대한 이야기를 나눈 적이 있다. 역시 하드웨어와 소프트웨어를 나누어 보존, 보존한다고 했다. 하드웨어는 조각과 같은 방식으로 소장분류가 되어 있고, 소프트웨어는 영상과 그것이 어떤 방식으로 설치되어야 하는지를 설명하는 매뉴얼이 함께 보관되고 있다고 전해 들었다. 백남준의 서명이 들어간 서류의 형태로 말이다. 이러한 사례들에서 우리는 이제 하드웨어와 소프트웨어 사이, 그러니까 조각적 오브제와 사물 사이의 관계를 돌아볼 수 있어야 한다. 나는 그 사이에서 작동하는 데이터를 보고 있다.

권: 오브제와 사물 사이에 데이터가 있다는 말에 대한 설명이 조금 더 필요해 보인다.

양: 하드웨어와 소프트웨어의 사이에서 다시 시작해보자. 과거의 영화는 필름 형태로

존재했다. 그것은 내용과 형식이 합쳐진 물질이자 이미지였다. 그러나 데이터가 담긴 저장장치는 조금 다르다. 작업의 데이터를 USB 메모리, CD, 혹은 외장하드 같은 물리적 저장장치에 보관하는 것이 어떤 의미가 있을까. 오브제로서 소장된 저장장치는 그 안의 데이터를 작동시키는 방법으로 존재하고 있지 않다. 물론, 오브제 자체가 필요 없다는 뜻은 아니다. 문제는 그 안에 데이터가 작동하지 못하는 방식으로 방치되어 있다는 것이다. 미술관에 보관되어 있는 오브제로서의 USB 메모리를 꺼내 그것을 세상에 접속시켜 그 안에 있는 데이터를 활성화해야 한다. 지금은 잠깐씩 꺼내더라도 전시 기간에만 보여주고 말아버린다. 그 오브제에 들어 있는 데이터를 미술에만 연결하지 말고 세상에 연결해보면 어떨까? 내가 초창기부터 웹 작업에 흥미를 느꼈던 이유가 바로 여기에 있다. 온라인은 세상과 바로 연결되어 있기 때문이다.

권: 필름과 디지털 저장장치의 차이에서 중요한 점이 드러난 것으로 보인다. 소장 방법을 고민하기 위해서는 소장할 작업들의 존재 방식 자체가 바뀌었다는 점을 먼저 살펴야 한다는 것이다. 예술 작업은 물론이고, 물질 자체가 존재하는 방식이 바뀌었기 때문에 그것을 소장하는 미술관도 당연히 바뀌어야만 하는 상황이 아닌가. 이런 관점은 기존의 소장 방법을 근본적으로 재고할 것을 요청한다.

양: 물리적인 소장이 미술관의 존속에 중요하다라는 것은 잘 알고 있다. 다만, 그런 방식만으로는 미술관의 운영을 더 이상 지속하기 어려울지도 모른다. 그것은 데이터를 보관하는 저장장치를 CD에서 USB 메모리로, 혹은 최첨단 하드디스크로 바꾸는 문제가 아니다. 웹으로 백업한다고 해도 폐쇄적인 웹하드에 보관하는 형태라면 본질적인 문제는 그대로 남는다. 그런 의미에서 이제는 신화적인 오브제의 미술사에서 서로를 연결하는 사물들의 미술사로의 확장이 필요하다.

권: 그런데 오픈소스로서의 소장은 기존의 소장을 배반하는 측면을 가지고 있지 않을까? 미술 작품 소장의 독점적인 위상, 그리고 미술 작품이 시장에서 희소성을 지닌 상품인 문제를 어떻게 해야 할까?

양: 크리에이티브 커먼즈(Creative Commons)를 제안한 로런스 레식은 이렇게 말한다. “책은 판매하자, 그러나 지식은 공유하자.” 이 말을 잘 새겨야 한다. 책의 텍스트를 pdf 파일로 무료 배포한다고 해서 책이 안 팔리는 것이 아니다. 그렇게 해서 지식이 순환되고 담론이 형성되면 책은 더 많이 팔릴지도 모른다. 이러한 모델에 이미 답이 있다. 소프트웨어 개발자들의 문화도 다시 돌아볼 수 있다. 오픈소스 운영체제인 리눅스가 만들어낸 변화들을 어떻게 설명할 수 있을까? 지식과 콘텐츠의 공유가 원본을 해치는가? 전혀 아니다. 이런 관점을 미술에 그대로 적용해볼 필요가 있다. 원본은 인정하되 공유하자. 다시 강조하면 나의 오픈소스에 대한 태도는 전혀 새로운 것이 아니다. 다만 미술과 미술관에 이러한 방법론을 적극적으로 제안할 뿐이다. 물론 작업의 데이터나 정보 등을 오픈소스로 공개하는 것에 반대하는 작가들도 있을 것이다. 작업의 데이터를 미술이 아닌 세상에 연결하였을 때 발생할 새로운 연결과 재생산에 대해서는 작가들의 인식도 변화할 필요가 있겠다. 내가 먼저 나의 작업을 오픈소스로 개방함으로써 이러한 태도를 확산하고 싶은 마음이 있다.

권: 오픈소스로서의 소장은 새로운 매체를 활용한 작업들에만 적용할 수 있는 것일까? 아니면 미술관이 소장하고 있던 기존의 고전적인 작품들에도 적용할 수 있는 방법이 있을까?

양: 고전적인 소장품들도 당연히 오픈소스로 공유해야 한다고 생각한다. 그 내용을

데이터화하여 개방하고 공유하면 되는 것이다. 그렇다고 작품이 사라지는가? 전혀 아니다. 더 많은 가능성을 얻을 뿐이다. 오픈소스와 원본성은 상반된 개념이 아니다. 루벤스든 고흐든, 어떤 방식으로든 공유하는 것이 맞다고 생각한다.

권: 메트로폴리탄 미술관의 사례가 떠오른다. 메트로폴리탄 미술관은 소장품의 기록 이미지를 초고화질 원본으로 공개하고 있다. 수십 메가바이트짜리 원본 파일을 공유하기 때문에 실제로 가서 보지 못하는 상황에서 연구에 큰 도움이 될 때가 많다. 몇몇 미술관의 주요 소장품을 기가픽셀의 고화질로 촬영하여 공유하는 구글 아트앤컬처 프로젝트도 생각해볼 수 있을 것이다. 다만, 구글의 경우 파일을 다운받아 쓸 수 있는 형태가 아니기에 한계가 명확하고 오픈소스라고 할 수도 없다.

양: 그런 사례들을 잘 딴고서 미술관들에 소장품과 데이터베이스를 개방할 것을 적극적으로 제안할 필요가 있다. 많은 미술관들이 지금의 변화에 발맞추지 못하고 있다. 함께 살펴본 것처럼 특히 소장품의 문제는 심각한 상황이다. 지금과 같은 방법으로는 끊임없이 비물질화되어 가는 새로운 작업들을 소장할 방법이 없다. 이대로는 미술관이 기능을 잃어버릴 수 있다고 생각한다.

권: 조금 다른 이야기인데, 소장품들이 오픈소스로 개방된다면 비평에도 새로운 국면이 열릴 것 같다. 이미지를 텍스트로 묘사하거나 참고 이미지를 넣는 정도가 아니라, 텍스트 자체에 작업의 일부를 개입시킬 수 있지 않을까? 영화에서는 ‘오디오 비주얼 크리티크’이라는 양식이 점점 자리를 잡아가는 것처럼 보인다. 글이 아닌 아예 다른 매체로 비평 텍스트를 생산하는 것이 가능해질지도 모르겠다.

양: 웹 개발에 주로 사용하는 HTML은 하이퍼텍스트 마크업 언어(Hypertext Markup Language)의 준말이다. 그 말 자체에 한 문서에서 다른 문서로 즉시 접근할 수 있는 텍스트를 의미하는, ‘하이퍼텍스트’라는 단어가 포함되어 있다. 오픈소스로 작업들이 공유되면 하이퍼텍스트로서의 비평 텍스트를 기대해볼 수도 있겠다.

권: 실제로 코드로 시를 쓰는 사람들도 있다. 그리고 컴퓨터 언어 자체도 점점 더 인간화되는 경향이 있기 때문에 코드로 비평 텍스트를 생산하는 것이 그리 먼 일로 느껴지지 않는다. 0과 1의 이진법으로 이루어진 근본적인 기계어에서 어셈블리어로, 또 C언어나 최근 많이 사용되는 파이썬(Python) 같은 고급 언어로, 다시 말해 인간에게 쉽게 읽히는 방향으로 바뀌어 왔다. 나아가 요즘은 아예 손으로 코드를 직접 입력하지 않고 코딩을 하기도 하더라. 게임을 만드는 게임 엔진의 경우 그 자체로 게임처럼 시각화된 정보들을 이리저리 연결하는 방식으로 구동되고 있다. 코딩으로 비평 텍스트를 작성한다고 해도, 이제 소통불가능성에만 머물지 않을 수 있다는 것이다. 조만간 도전해봐야겠다.

양: 코딩이라는 개념 자체가 달라지고 있는 것으로 보인다. 그러니까 언제까지 백남준의 작업들을 조각처럼 소장할 것이냐는 말이다.

권: 사물의 존재 방식 자체가 데이터의 위상과 연결될 뿐만 아니라, 이렇게 언어 차원에서도 여러 변화가 감지되니 미술관의 소장에도 이러한 변화를 반영하는 것이 당연하다. 코드 이야기가 나왔으니, 소장과 관련하여 마이그레이션(migration) 문제를 이야기해보자. 웹 생태에서는 플래시(Flash)가 화두다. 2020년을 끝으로 플래시라는 플랫폼이 서비스를 완전히 종료하기 때문이다. 여기에서 인터넷에 남아 있는 모든 플래시 포맷 콘텐츠들을 어떻게 처리할 것인가 하는 문제가 생긴다. 그에 따라 개발자들은 다양한 방법으로 마이그레이션을 준비하고 있다. 누구는 플래시를

아예 html5로 바꾸어 작동하게 만들기도 하고, 서비스 종료 이후에도 웹 브라우저에서 플래시를 구동할 수 있는 서드파티(third party) 프로그램을 만들려는 움직임도 있다. 이런 대응은 백남준의 <다다익선>이 브라운관 텔레비전이 단종되면서 겪는 문제의 소프트웨어 버전이라고 할 수 있을 것이다.

양: 마이그레이션 문제는 기술 매체를 사용하는 모든 작업에서 중요한 문제다. 소장에서도 마찬가지일 것이다. 작가들 중에서는 장영혜중공업이 대표적으로 플래시를 사용했었다. 플래시의 서비스 종료에 대한 대응인지는 모르겠으나, 장영혜중공업은 최근에 플래시 작업과 영상 작업을 모두 한다. 플래시 애니메이션의 구조와 최종적인 표면만 존재하는 영상 파일의 구조는 다르다. 눈에 보이는 것이 비슷하다고 똑같은 것일 수 없다. 작업이 존재하는 방식이나 매체적 특성이 독해에도 영향을 줄 수 있다. 이런 부분에 대한 섬세한 인지가 필요하다.

권: 그렇다면 백남준의 <다다익선>도 브라운관 텔레비전이 가지는 섬세한 특성이 있으니 원래의 매체를 그대로 잘 살려놓는 것이 중요하다고 생각하는가? <다다익선>의 경우에도 브라운관을 유지할 것이냐, 새로운 기술을 적용한 LED 디스플레이 등으로 마이그레이션할 것이냐의 문제가 있는 것으로 알고 있다.

양: 장영혜중공업과 백남준의 사례를 곧바로 비교할 수는 없다. 창작의 차원과 소장의 차원은 전혀 다른 것이기 때문이다. 다만, 백남준이 살아 있다면 브라운관 텔레비전을 똑같이 유지할 필요가 없다고 생각할 것이다. 여기에서 다시 원래 논의하던 문제로 돌아온다. 미술사의 차원에서만 하드웨어에 집착하면 백남준의 사유와 그 정신이 사라져버린다. 백남준의 영혼에는 관심이 없고 육체만 신성시하는 것이냐 마찬가지다. 백남준이 피아노를 부숴버린 사건 자체보다, 부서진 피아노의 잔해들만 붙잡고 있는 것이 지금의 상황 아닐까.

권: 그러나 그런 사물들이 기억을 담고 있기 때문에 백남준의 정신이 시간을 초월해 작동할 수 있는 것은 아닐까? 더불어 동시대 박물관학에서는 미술관이 과거의 소장품을 다시 배치하고 다른 맥락에 놓는 것을 새로운 것의 생산으로 보기도 하지 않는가.

양: 그건 인정해야 한다. 그렇기에 아카이브의 기능은 유지하되, 그것만으로는 충분하지 않다는 것을 인지해야 하는 것이다. 육신을 보존할 장소와 더불어 영혼을 불러들이는 기능을 할 장소도 필요하다. 그것이 나의 입장에서는 랩인 것이다.

권: 육신과 영혼이라는 비유는 아카이브와 랩이 함께 작동하는 미술관 모델에 적합한 설명을 제공하는 것으로 보인다. 또한 그것은 과거와 현재, 다시 말해 역사와 동시대적 실천의 문제가 될 수도 있지 않을까?

양: 나는 사건의 잔존물을 역사화하는 것에 머물지 않고, 사건이 일어날 수 있는 곳으로서의 미술관을 제안하는 것이다. 그러나 지금의 미술관은 관제화되어 있어 사건이 일어나기는 어려운 것이 사실이다. 사건이라는 것은 큐레이션할 수 없는 대상이다. 섬세하게 통제되거나 의도된 것은 사건일 수 없다. 사건은 본질적으로 기획될 수 없는 것이다. 미술관은 오직 사건의 가능성을 용인하는 공간을 내부에 마련하는 방법을 통해서만 그것을 들여올 수 있다. 과거와 현재, 미술사와 사건, 그 양쪽의 날개를 단 미술관이 필요하다.

권: 미술관이라는 공간 자체가 역사를 서술하는 공간이기도 하지 않은가. 미술사와

미술관이 따로 있는 것이 아니라, 미술관에서의 연구를 통해 미술사 자체가 만들어지기도 한다. 그것 또한 사건일 수 있는 것이 아닐까?

양: 그런 차원에서는 미술관의 근본적인 역할을 긍정할 필요가 있다. 그러니 미술관에 이런 제안들을 하는 것이다. 나는 피난처로서, 난민터로서의 미술관을 생각하기도 한다. 다른 장르의 예술들이 미술관으로 들어오고 있다. 다른 분야의 기관보다 미술관에서 훨씬 더 독립적이고 자율성을 얻는다고 생각하기 때문일 것이다. 이런 경향은 앞으로도 이어질 것이다. 지금 이러한 분위기를 받아들이기 위해서도 랩이라는 형식이 필요하다. 랩으로서의 미술관 모델은 다른 장르의 예술과의 교차에서도 분명 다양한 시너지를 낼 수 있다.

권: 그런 장르적 교차들, 소위 다원예술을 통해서 미술의 역사 자체가 다시 쓰이고 있다는 점도 눈에 띈다. 랩에 대한 이야기를 조금 더 구체적으로 해보고 싶다. 먼저 당신이 제안하는 랩은 물리적인 장소를 말하는 것인가?

양: 물리적인 장소다. 최근 팬데믹 상황에서 비대면으로 운영되는 프로그램이 많고, 물리적인 장소에 대한 다양한 성찰이 이루어지고 있다. 그럼에도 사람들끼리 물리적인 공간에서 실제로 만나는 것의 가능성을 무시할 수 없다. 그것은 프로그램 내용의 문제가 아니다. 단순히 프로그램을 진행하는 것뿐만 아니라, 만나서 이루어지는 장난과 농담, 놀이 같이 부수적으로 발생하는 것들이 너무도 중요하기 때문이다. 그런 것들이 엄청난 아이디어가 되어 돌아온다. 물리적 만남을 통해 네트워크가 형성되기도 한다. 그러나 지금과 같이 비대면 프로그램을 진행하면 성과가 우선시되는 경우가 많다. 명시한 목적에만 맞추어 진행하고 끝내는 것이다. 특히 랩은 실수와 실패를 용인하는 공간이 되어야 하기 때문에, 다른 부분보다 물리적인 장소에 모이는 문제가 더욱 중요할 수 있다.

권: 특히 코로나 때문에 가상 전시, 온라인 전시 문제가 엄청나게 부상하고 있는 요즘이다. 당신이 제안하는 랩뿐만 아니라, 미술관이라는 물리적 장소에 대한 고민으로도 확장해볼 수 있겠다. 물리적인 장소로서의 미술관은 여전히 중요할 것으로 보는가?

양: 물리적인 장소는 여전히 중요하다고 생각한다. 깃허브 플랫폼을 다시 예로 들자면, 프로그래머들이 코드를 올리기를 위한 플랫폼은 가상의 공간일 수 있지만, 그들이 각자 고민하고 코딩을 해나갈 수 있는 물리적인 기반이 어딘가에는 있어야 한다. 혼자만의 공간도 좋지만, 삼삼오오 모여서 작당 모의를 할 개미굴 같은 공간들이 필요하다. 미술계에도 그런 공간이 있어야 하는 것이다. 지금은 작가들의 작업실을 기반으로 개인적인 네트워크가 작동하거나, 작가들이나 기획자들이 운영하는 전시 공간 정도가 있을 뿐이다. 미술관도 이러한 네트워크에 기여할 수 있지 않을까. 플랫폼으로서 미술관이 네트워크를 위한 물리적인 장소를 제공하는 역할을 할 수도 있을 것이다. 한국의 미디어아트 초창기부터 작업해온 나에게는 일주아트센터에서의 경험이 특별하게 남아있다. 그곳은 전시도 전시였지만, 장비나 기술 관련 워크숍을 지속적으로 열어 관심 있는 사람들이 한데 모일 수 있는 계기를 마련했다. 그곳에서 여러 분야의 사람들을 만나면서 의외의 사람들을 통해서 무언가 배우고, 또 다른 연결들을 만들어나갈 수 있었다. 이러한 경험을 온라인으로 전환하는 것은 불가능에 가깝다고 본다. 오프라인에서는 불특정한 만남과 관계가 발생하기 때문이다.

권: 최근 온라인 레지던시나 온라인 전시들을 보면서 느낀 점과 통한다. 온라인과 오프라인, 대면과 비대면의 문제는 부차적이고, 가장 중요한 것은 결국 그 프로그램을

통해서 어떤 연결을 만들어낼 수 있느냐가 아닐까?

양: 사람들 사이도 그렇고, 이제 사물들도 서로를 연결하고 있다. 사물인터넷 등을 통해서 온라인의 의미가 점점 더 확장되고 있다는 사실도 짚을 수 있다. 연결이라는 개념과 그 상태가 중요한 것이다. 다른 한편으로, 온라인의 문제는 감각적인 차원에서도 생각해봐야 한다. 간단한 예시로 록 페스티벌의 스탠딩 콘서트 경험을 어떻게 온라인으로 대체할 수 있을까를 생각해보면 간단하다. 불가능한 일이다. 그런데 최근의 메타버스(metaverse) 세대는 가상의 신체를 통해 다양한 신체를 감각한다.

권: 실제로 포트나이트(Fortnite)라는 게임에서 열린 미국의 래퍼 트래비스 스콧(Travis Scott)의 콘서트는 아주 인상 깊었다. 몇 안 되는 온라인 공연의 성공적인 사례라 생각한다. 단순히 공연을 이미지로 옮겨오는 것이 아니라, 게임적 상황과 몰입, 가상성을 잘 활용하여 오프라인 공연과 전혀 다른 방식의 공연을 펼쳤다. 그것을 보면서 만약에 온라인으로 뭔가 해야 한다면, 기존의 오프라인 프로그램을 그대로 온라인 중계만 하는 것이 아니라 온라인만을 위한 아예 다른 어떤 것을 기획해야 한다는 것을 깨달았다.

양: 게임에서는 가상성의 중력과 신체가 작동하기 때문일 것이다. 그러한 가상성에는 또 다른 방식의 가능성이 있다. 지금은 게임이지만, 내가 활동을 시작했을 무렵에는 해킹이 그런 역할을 했다. 다른 사람의 웹 사이트를 해킹하여 인덱스 페이지를 바꾸어 버리는 등 해킹을 놀이처럼 하던 시절이 있다.

권: 그런 이야기를 들으니, 당신이 최근 발표에서 예술과 기술의 만남에 대해 이야기했던 것이 생각난다. 예술과 기술의 만남에 회의감을 표했는데, 그 부분을 더 구체적으로 이야기해보자.

양: 예술계에서 기술을 제대로 모른다는 문제가 있다. 대상이 무엇인지 모르고 해석과 번역을 하니 해결이 안 되는 것이다. 백남준의 작업도 기술적인 이해가 없으면 큐레이션의 차원에서든 아카이브의 차원에서든 제대로 작동하지 않는다. 내 경우에는 백남준의 테크니션이었던 이정성과 함께 일하면서 백남준 작업에 대한 이해가 크게 달라졌다. 기술적인 문제와 미학적이고 미술사적인 문제를 분리하여 이해하려는 태도는 문제가 있다. 둘에 통합적으로 접근하면 더 강력한 논의를 끌어낼 수 있다. 내가 랩이라는 모델을 강조하는 이유도, 랩을 도입하면 미술관에 엔지니어적 사유가 들어올 수 있는 틈을 만들 수 있기 때문이다.

권: 하지만 기술 담론에 대한 관심은 점점 더 높아지는 것이 보인다. 관련한 전시와 프로젝트도 많이 보인다.

양: 그런 미술 전시가 정말로 사건으로 작동할까? 회의적이다. 관객들을 위한 잠깐의 이벤트일 뿐 사회적 사건으로 작동하고 있지 않다. 문화 안에서 기술의 위치가 애매한 상황이다. 무엇보다 그러한 작업들이 스펙터클화되는 경향을 무시할 수 없다. 기술과 과학에 대한 성찰이 필요하다.

권: 어딘가에선 ‘미디어아트’라는 말 자체가 기술을 스펙터클로 전용하는 하나의 장르를 칭하는 말로 쓰이는 듯하다.

양: 그런 방식의 미디어아트는 이제 상업적인 이벤트가 되었다. 기술 기반 작업을 하는

권: 그렇다면 어떤 방향으로 기술에 대한 성찰을 해야 할까?

양: 최근 가장 중요한 문제는 인공지능의 등장일 것이다. 예술은 기본적으로 해석과 번역을 해왔다. 그러나 이제 인간의 선택이 최선이 아니라는 것이 점점 더 명확해지고 있다. 무언가를 해석 혹은 번역하는 역할 자체에 대한 성찰이 필요하다. 그렇다면 우리는 이제 무엇을 해야 하는가? 전혀 다른 역할을 빨리 고민하지 않으면 진짜 위기가 찾아올 것이다. 인공지능 알파고와 바둑을 두었던 이세돌은 이제 프로 기사로서 바둑을 직접 두지 않지만, 여전히 바둑에 관여하는 삶을 살고 있다. 그의 결정과 태도에서 예술은 무엇을 배울 수 있을까?

권: 기술의 발달에 따라 어떠한 일을 수행하는 모습은 계속 바뀌어 왔다. 청소라는 일을 수행하기 위해서 예전에는 비질을 열심히 해야 했다면, 이제는 로봇청소기를 운용하는 일을 하면 된다. 예술은 과연 어떻게 변할 것인가 고민해 볼 수 있을 것이다. 다만, 예술은 그 자체로 비판적인 사유를 기반으로 하기 때문에 지금의 상황에 거리를 두고서 움직이거나, 혹은 미리 무언가 경고하는 역할을 할 수도 있다고 생각한다.

양: 치열한 비판적 사유가 필요한 시점이다. 기술이 발달하는 만큼 그에 따라 치밀한 감시 체제가 본격화될 것이다. 단순한 감시카메라가 아니라 공간을 입체적으로 인식하는 라이다(Lidar) 기반 사물인식 기술이 엄청나게 빠르게 성장하고 있고, 이미 대기업들은 우리의 데이터를 끌어모으고 있다. 그러나 자본과 권력에 의한 기술만 있는 것은 아니다. 그것에 대항하는 민중들의 기술 또한 항상 있었다. 정말 간단하게는 유료 전화 시스템을 해킹해왔던 노동자들부터 시작해서 말이다. 기술과 삶 사이에는 항상 투쟁이 있었다.

권: 다양한 예술적 실천과 더불어 기술문화 안의 전통들을 돌아보면서, 세계에 또 다른 경합을 어떻게 만들어 낼 수 있을지 고민하고 실천해야 할 때인 것 같다. 이 정도에서 이야기를 마무리하면 어떨까. 오픈소스와 소장품, 랩으로서의 미술관 같은 양아치의 미술관학을 비롯하여 기술과 예술의 관계 등 다양한 이야기를 나누면서 나의 상상력이 확장된 기분이다.

양: 즐거운 시간이었다.