

저자 김해주
출처 『NJP 리더 #10 미술관 없는 사회, 어디에나 있는 미술관』
발행처 백남준아트센터, 용인

어쿠스틱 행성의 두려움

출판정보

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

김해주는 서울을 중심으로 활동하고 있는 큐레이터로 2017년 7월부터 현재, 아트선재센터 부관장으로 일하며 전시 및 프로그램 기획과 기관 운영을 맡고 있다. 예술의 다양한 형식들 안에서 특히 '움직임'이 생성되는 방식에 관심을 갖고 있으며, 글쓰기와 기획을 통해 신체, 시간, 기억, 이주, 언어, 공존에 대한 말과 이미지가 얽혀서 구성되는 장면과 질문들을 드러내려고 한다.

코로나19로 인해 많은 미술관이 문을 열었다 닫는 상황을 반복하는 가운데 2020년을 보냈다. 사회적 거리 두기 단계에 따라 공공 미술관들이 문을 닫거나 관람객 수를 조절하고, 민간 전시장들도 불확실성을 안은 채 운영을 지속하면서 미술관들이 빠르게 온라인으로 눈을 돌리고 있다. 온라인 전시 안내 영상을 올리거나, VR 콘텐츠를 만들기도 하고, 레지던시 오픈 스튜디오를 온라인으로 진행하기도 한다.

글의 제목인 “어쿠스틱 행성의 두려움(Fear of An Acoustic Planet)”은 프랑스의 팝 밴드 타히티 80(Tahiti 80)의 앨범 제목이기도 하다. 문득 현재의 미술관이 처한 상황이 이 제목과 비슷하다고 느껴졌다. ‘어쿠스틱’의 사전적 의미는 음향적으로 가공되지 않은 것, 즉 전자 장치를 사용하지 않은 음향을 말한다. 물론 미술관이 전자 장치를 배제한 공간이라는 말은 아니다. 다만 물리적인 공간을 중심으로 움직이던 미술관을 ‘어쿠스틱 행성’이라고 본다면, 접촉과 모임을 중심으로 하는 공간이 감염 위험 지역으로 인식될 수 있을 때 마주하게 되는 위기를 ‘두려움’과 연결해볼 수 있을 것이다. 여기에는 ‘감염 시대의 미술관이 반드시 그 활동의 장을 온라인으로 옮겨야 하는가?’라는 질문이 포함된다.

한편 이 ‘어쿠스틱 행성의 두려움’은 현재 지구 전체가 처한 상황과도 일치한다. 2020년 우리는 과거로부터 지속되었던 인종, 국가 간의 갈등이 더욱 가속화하거나 가시화하는 것을 목격하고 있다. 또한 환경 파괴의 결과가 단지 수사학적으로 존재하는 것이 아니라 현실적인 위협으로 다가왔다. 사회의 연약한 부분, 눈에 잘 띄지 않던 장소에서 감염이 더 퍼져가는 것도 보았다. 철학자 아실 음벰베는 “그간의 지구는 식민과 개발로 인한 감금과 억류의 장소였으나, 인간과 비인간을 포함한 모두가 거주하는 집이자 피난처로서 지속적으로 돌보아야 할 곳으로 새롭게 인식해야 한다”고 말한다.¹ 팬데믹은 개인과 사회, 지구가 밀접하게 연결되어 있음을 드러냈고, 미술관 역시 사회의 한 부분으로 이 같은 전 지구적인 위협의 한가운데에 노출되어 있다. 이 글은 이러한 위기의 상황에 놓인 미술관의 경험을 공유하고, 미술관에 필요한 변화를 생각해 보는 데 목적을 둔다.

온 앤 오프 미술관

그동안 미술관의 온라인 채널인 웹 사이트와 소셜 미디어는 주로 물리적인 미술관 공간의 활동을 보조하거나 홍보하기 위해 사용되어 왔다. 그런데 미술관이 갑자기 문을 닫는 상황이 발생하면서 이제는 문을 닫은 미술관에 접근할 수 없는 대신, 전시를 관람하는 영상이나 VR로 전시를 소개하는 온라인 채널 등이 부각되고 있다. 실제 관람 경험을 할 수 없기에 생겨난 대안인 이 같은 온라인 콘텐츠는 실제의 경험과 비교된다. 온라인 관람 자체의 고유성보다는 얼마나 실제 전시를 보는 것과 비슷한가, 혹은 얼마나 해상도가 높으며 가까이에서 작품의 세부를 볼 수 있는가와 같은 기술적 장점이 강조된다. 여러 온라인 서비스를 통해 작품을 가까이에서 볼 수 있으며 상세한 설명이나 부차적인 정보를 얻을 수 있다는 장점은, 작품을 밀접하게

1

Achille Mbembe, "The Diasporic School: Achille Mbembe, with Ogotu Muraya," *Kunstenfestivaldesarts KFDA*, <https://youtu.be/uFOGklwHn0>, 2020. 10. 31

보고 재료나 기법을 확인하는 연구에서는 빛을 발할 것이다. 그러나 실제 작품을 대하고 전시를 보는 경험과 온라인으로 보는 경험은 서로 다른 경험이며 하나가 다른 하나를 대체하기 어렵다. 기존 오프라인 관람 경험을 기준으로 삼고 VR 기술이나 동영상의 전시 관람 콘텐츠를 통해 오프라인 관람과 온라인 관람 사이에서 발생하는 오차와 부재를 메꾸려 하거나, 전시를 온라인으로 이전하려는 시도가 일어나고 있다. 그러나 그보다는 온라인 송출 방식의 기술적 특성과 그 특유의 관람 경험에 맞는 콘텐츠를 만들고, 현재 일어나는 온/오프라인 교차 관람 방식을 포괄적으로 사고하고 질문하는 작업이 더욱 흥미롭다.²

미술관이 온라인 공간을 활용하고 이를 통해 콘텐츠를 공유하는 작업은 팬데믹 이전에도 활발히 실행되어 왔다. 여기에는 미술관의 공공성에 기반한 공유의 의지가 있다. 여기에 팬데믹으로 인해 이동이 제한되고 소수만 관람할 수 있게 된 조건 때문에 전시에 접근하기가 어려워지자, 미술관은 누구나 접근할 수 있는 통로를 열기 위해 온라인 매체의 활용을 더 많이 고려하게 된다. 그러나 접근성의 확대, 즉 문을 열어두는 것만으로 저절로 공유가 이루어질까?

2018년 백남준아트센터에서 열렸던 「미래 미술관: 공공에서 공유로」 심포지엄은 예술이 가진 공유 가치의 중요성을 부각하며 향후 미술관의 변화 방향을 가늠해보는 자리였다. 이 주제는 2년이 지난 지금의 팬데믹 상황에서 미래 미술관의 역할과 작동 방식을 상상하는 데도 유효하다. 그중 이진경 교수의 발표 「공유재와 미술관」³은 공공재와 공유재를 각각 ‘퍼블릭 굿즈(public goods)’와 ‘커먼 굿즈(common goods)’로 번역하며 구별한다. 공공재가 ‘퍼블릭’하다는 것은 “그것에 들어와서 그것을 사용할 수 있는 특정한 자격요건을 구비한 사람 모두에게 열어 놓는다”⁴는 것, 즉 열려 있는 가능성을 의미한다. 그런데 이러한 공공재는 “구성적인 활동”⁵이 더해질 때에만 실질적인 사용으로 전환된다. 사용 자격을 가진 이들에게 그저 열려 있지만 한 경우, 많이 사용되는 사람들이 점유하고 남획할 수도 있다. 반면 공유재의 ‘커먼’은 공공성과는 구별되는 ‘공동성’ 개념으로 정의된다. ‘공동성’은 함께 하나의 집합적 개체를 만드는 어떤 ‘성질’을 뜻하며 이는 함께 움직이고 함께 활동함으로써 만들어지는 것이다. 이진경은 “공동성은 하나의 리듬으로 함께 움직이고 상이한 것들을 하나로 묶어주며 형성되는 어떤 종류의 잠재성 같은 것”⁶이라며, 공통의 감각을 통해 공동의 에토스를 만드는 것이 미술관의 작동 방식임을 설명한다. 즉, 접근 가능성을 열어 두는 것에 그치지 않고 ‘구성적 활동을 매개’하여 공동성을 만드는 것은 큐레이팅과 교육 등 미술관의 활동 방향이다. 모두에게 주어진 것을 공통의 감각이나 경험으로 만들 수 있는 편집이나 구성적 활동이 필요하다는 것이다. 이를 온라인 콘텐츠에도 적용해보면, 그것은 단지 오프라인 전시의 경험을 대신하거나 전시장에 있는 것을 화면에 모두 담는 문제가 아니다. 매체의 성격에 기반해 옳당한 하나의 공통의 경험을 만들 수 있도록 구성과 편집, 큐레이팅되어 있느냐 하는 문제와 관련이 있다.

2

예를 들어 .pic(노상호, 전현수), 김동희, 정유진이 참여한 전시 《II-MMXX》는 2020년 9월 24일 부터 2020년 10월 18일까지, 영등포의 Hall 1 오프라인 공간과 유튜브 채널 (<https://www.youtube.com/channel/UCM16BGgJqnf9Nh1VRx9B5Pw>)에서 동시에 열렸고, 전시를 수용하는 매체의 차이를 비교하며 볼 수 있었다.

3

이진경, 「공유재와 미술관」, 「미래 미술관: 공공에서 공유로」(백남준아트센터, 2018), 65-76.

4

같은 글, 66.

5

같은 글, 66.

6

같은 글, 67.

온라인 미술관의 시도: <홈워크>의 사례

지난 2월 말 한국에서 1차로 감염이 확산되었을 때는 온라인으로의 전환 자체가 불가피해 보였다. 아직 코로나-19의 감염 경로나 치사율 등에 관한 정보가 부족했고, 그래서 감염에 대한 막연한 불안과 공포는 더욱 심화되었다. 특히 유럽의 여러 나라들이 봉쇄 조치를 취하는 초유의 사태를 보면서 다른 여러 사회적 활동들이

뭘했듯이 미술관도 문을 닫을 수 있다는 가정을 하게 되었다. 미술관은 이러한 불안의 상황에서 존립의 위기를 겪으며 ‘과연 무엇을 할 수 있을까?’라는 무력감과 ‘그럼에도 불구하고 무언가는 해야 한다’는 시도를 교차시키고 있었다. 그러한 가운데 여러 미술관과 관련 기관들이 각자의 방식을 보여주었다. 특히 기존 웹상에 산재한 다양한 정보들을 선택하여 집에서 많은 시간을 보내는 사람들이 활용할 수 있도록 도와주는 메일링 서비스들이 가장 발빠르게 시작되었고 이는 유효해 보였다.

런던의 현대 미술 연구소(Institute of Contemporary Art)는 지난 3월 23일부터 6월 20일까지 매일 뉴스레터⁷를 발송했다. ICA의 스태프들과 초청된 에디터들이 기존의 웹에서 찾을 수 있는 읽을거리, 듣고 볼거리를 제안한 것으로 특히 봉쇄 상황에서 집에 고립된 개인들이 각자 활용할 만한 콘텐츠를 선택하여 공유했다. 코리아나 미술관의 『c-lab 4.0 리서치 딜리버리』는 2020년 5월부터 8월까지 총 16회에 걸쳐 매주 온라인상의 다양한 자료를 배송한 메일링 서비스다. 코리아나 미술관의 씨랩(c-lab)은 2017년 시작한 연간 프로젝트로 매년 하나의 주제를 정하여 이에 대한 전시, 워크숍, 세미나 등을 연다. 씨랩 4.0의 이메일 서비스인 ‘리서치 딜리버리’의 2020년 주제는 ‘언택트’였다. 이메일은 주제에 관해 입체적으로 이해할 수 있게 도와주는 자료의 링크를 포함하며, 매주 월요일 발송되었다. 특히 오프라인 전시에 소개되고 있는 작가들의 작업 관련 자료와 링크 등을 선별하여 정리하는데, 자료 선별의 관점도 가능할 수 있다. 이는 작업에 대한 이해를 돕는 한편 미술관의 연구 기능을 보여주는 것이기도 하다. 기관들의 뉴스레터뿐 아니라 올해는 여러 개인이 발송하는 뉴스레터도 증가했다. 서울에서 열리는 전시에 대해 소개하는 권정현의 『총총 레터』, 한국과 일본에서 활동하는 평론가 콘노 유키의 『조선통신사』 등이 있다. 이러한 개인 ‘소식지’의 증가는 이동과 접촉이 쉽지 않을 때 개인 간에 말과 글을 나누고 대화를 유지하려는 의지로 보인다. 수신자가 뉴스레터 주소록에 이메일을 등록해야 받을 수 있는 뉴스레터는 송신자가 개인 혹은 작은 커뮤니티에 보내는 편지다. 기존 SNS의 구성과 형식들을 따르지 않는 이 같은 뉴스레터는 개인 SNS 계정보다는 공적인 성격을 띠지만 여전히 친밀함을 유지한다.

아트선재센터의 경우 올해 5월부터 <홈워크>라는 웹 사이트를 운영하기 시작했다.⁸ ‘만약 미술관이 문을 열 수 없는 상황이 온다면?’이라는 가정하에 관객에게 보여주지 못하는 전시를 단순히 온라인으로 옮기기 보다는 미술관의 근본적인 활동을 온라인으로 옮겨보려는 시도였다. 이는 지난 2월 말 오픈을 앞두고 있던 전시를 감염 증가의 위험으로 두 차례 연기한 후, 2주간 미술관 문을 닫고 재택근무를 하면서 시작한 구상이었다. 미술관이 외부 요인으로 인해 갑자기 미술관이 문을 닫은 상황에서 미술관의 활동을 지속할 수 있는 방법으로 자연스럽게 떠오른 것이 온라인이었다.

<홈워크>는 각각 ‘2020’, ‘Stories’ 그리고 ‘Books’의 세 개 챕터로 나뉘어 있는데, 이는 미술관의 창작과 연구, 공유의 기능을 연결한 것이다. ‘2020’은 올해의 변화를 기록하는 챕터다. 팬데믹이 초래한 압도적 변화를 근미래에 회복할 수 있을지 불확실한 상황에서 여러 창작자들이 지금의 변화상과 그로 인해 드는 생각을 정리하는 챕터다. 여기에 소개되는 글과 이미지 등은 팬데믹을 둘러싼 변화들과 이로 인한 창작 방식의 변화를 포함하고 있다. 대면과 비대면의 상황, 그리고 자신의 작업을 웹 환경 안에서 구현할 때의 형식 변화⁹ 등을 포함한다.

이 같은 웹 플랫폼은 일단 전시나 워크숍, 강연 등 사전 준비가 오래 필요한 미술관의 활동 방식에 비해 시의적 문제를 신속하게 다루고 그 메시지를 공유할 수 있다는 장점이 있다. 최태윤 작가의 글 『Black Lives Matters에 대해 이야기하기』¹⁰의

7
<https://www.ica.art/ica-daily>, ICA는 11월 6일부터 데일리 뉴스레터를 다시 시작했다.

8
www.homework-artsonje.org

9
 예를 들어, 김지선은 ‘마인크래프트’ 게임과 벨기에의 오프라인 극장에서 동시에 열린 공연 ‘슬픔의 집’의 제작 과정을 ‘집을 짓는 슬픔.’이라는 글을 통해 소개하고, 김정태는 수직적 구조와 공간, 동선을 가진 가상의 미술관에 대한 3D 스케치 ‘미술관(2023)’을 소개한다.

10
<http://www.homework-artsonje.org/2020/how-to-talk-about-black-lives-matter>

경우, 조지 플로이드 사망 사건 이후에 더욱 불거진 미국에서의 인종 차별 문제를 아시아인으로서 어떻게 얘기할 수 있을까 하는 질문에서 출발한다. 여기서 작가는 아시아인으로서 내면의 인종 차별적인 생각과 백인 우월주의, 암묵적인 편견을 발견하는 과정을 설명한다. 한국인이나 한국계 미국인들은 인종적으로 중립적이므로 인종차별주의자가 아니라고 생각하는 경우가 많고 각자가 경험한 소외나 차별에 대해 말하기도 하지만, 인종 차별은 삶 전체에 퍼져 있으며 그것에 대해 이야기할 필요가 있다는 것이다. 그리고 이를 오늘의 나의 문제로써 연결하고 연대하는 방식을 구체적으로 설명하면서, 우리가 'Black Lives Matter(흑인의 생명은 소중하다)' 운동을 미국에서 일어난 어떤 사건이 아니라 나와 연계된 것으로 받아들이고 행동할 수 있는 방법을 공유한다.

물리적 공간에서의 창작의 가능성이 요원할 때 일어났던 일은, 우리가 우리의 자원을 돌아보는 것이었다. 일단 생산을 멈추고 지금까지 해왔던 활동들을 살펴보자는 반성적 시점을 적용한 것이 'Stories' 챕터다. 여기에는 미술관의 구성원인 큐레이터, 홍보담당자, 에듀케이터, 레지스트라, 인턴 등이 각각의 입장에서 미술관의 과거 기록에서 흥미로운 것을 찾아 연구하고 새로운 글로 정리한다. 마지막으로 'Books'는 그간 미술관에서 출판된 책들 중에 선별한 내용의 일부를 온라인으로 공개하는 챕터다. 의외로 이 챕터의 구성이 어려웠다. 지난 출판물들은 각각 고유한 편집 의도에 의해 구성된 것이므로 팬데믹의 상황에서도 유효하거나 기존 책의 맥락과 분리되어 소개되어도 무리가 없는 글이 많지 않았던 것이다. 이 챕터는 미술관이 갖고 있는 자원을 나누는다는 측면에서 접근했다. 그러나 자료를 공개하는 것만으로는 충분하지 않고, 압도적인 콘텐츠들 사이에서 이것이 공통의 감각으로 전환될 수 있는 구성적 활동 아래 놓일 필요가 있었다.

현재 이 사이트에는 40여 개의 글이 업로드되어 있고, 2020년 12월에 새로운 콘텐츠의 업로드는 마감할 예정이다. 이렇게 온라인 프로젝트를 진행하였지만, 동시에 미술관의 오프라인 전시와 프로그램은 예정대로 진행되었다. 말하자면 이 온라인 공간은 '만약에 미술관이 문을 열 수 없다면'이라는 가정에서 시작한 테스트였다. 이것이 실제 미술관을 대신하지 않고 테스트로 남은 것은 다행히 올해 아트선재센터가 문을 닫지는 않았기 때문이다. 가능하지만 하다면 오프라인 전시는 여전히 온라인에 우선한다.

그렇다면 왜 '오프라인 미술관' 관람이 우선이며, 전시는 어떻게 온라인과 다른 경험인지 생각해보게 된다. 물리적인 전시 공간을 여전히 신뢰하고 선호하는 것은 모더니즘 이후 문화예술을 향유하는 기본 방식이 된 미술 전시라는 관습에 물들어 있어서일까? 혹은 물리적인 전시의 특별한 효과를 믿기 때문일까? 나는 그 유효의 한 측면을 관람자의 신체에 둔다. 관람자는 전시장에 와서 이동하며 걷는다. 걷는 동시에 보면서 생각한다. 미술관은 현대사회에서 생각하면서 걸을 수 있는 몇 안 되는 공간이다. 이동하며 생각하기 위해 작품과 작품 사이의 공간은 중요하다. 관객은 서로 다른 작품 사이의 거리에서 그 관계를 생각하게 된다. 전시는 공간 안에 여러 작업을 배치하여 관계의 그물을 형성해 놓는다. 그 사이를 관객이 이동하며 작품을 체험하고, 여기에서 전시를 경험하는 방식이 생겨난다. 전시를 관람하는 일은 에너지 소모적이고 육체적인 행동이다. 그 일에 시간을 사용하기 위해 각자가 머무는 곳에서 미술관까지 이동하는 수고를 감내한다. 그러한 시간의 사용, 에너지의 사용은 전시를 관람하는 경험을 특별하게 한다. 하지만 전시를 관람하는 이는 때때로 딴 생각을 하고 집중력을 잃는다. 작품에서 시선을 돌려 몽상하거나 휴대 전화 화면에 빠졌다 되돌아오기도 한다. 이러한 복합적인 신체와 인지의 상태가 전시의 관람을 구성한다.

최근의 여러 작업들은 가상 공간에서의 감각이 실제의 감각과 겹쳐지고 점차 분간이 되지 않는 상황을 그린다.¹¹ 한편으로는 물리적인 신체에 대한 숙고이기도 하면서 다른 한편으로는 인지의 차원에서 실제 공간과 가상이 점차 분리되기 어려워질 것이라는 예측을 보여준다. 현재의 미술관은 이러한 현상을 조명하는 작품을 담은 틀로서 작동한다. 그런데 이제는 미술관이 그러한 현상의 서사를 소개하는 곳이 아니라 그 자체가 가상으로 점차 흡수되는 전환기에 있는지도 모른다. 오늘날의 미술관이 미래에는 물질적 기반을 가진 매체들을 보관하고 관리하는 ‘박물관’이 될까? 혹은 가상의 감각이 실제를 대체하는 기술 지배의 상황을 선볼리 예측하기보다는, 기술에 대한 비판과 성찰의 장소로 남겨두기 위해 이 오래된 물리적 공간의 형태를 유지하는 것이 하나의 대안이 될 수 있을까?

팬데믹 이후의 퍼포먼스

전시의 운영 방식은 관람객에 대한 입장 절차 안내와 방역 수칙이 추가된 것을 제외하면 크게 달라지지 않았다. 아트선재센터는 사립미술관이므로 시도의 방침대로 감염 단계에 따라 문을 닫는 것이 의무는 아니다. 다만 내부 방침에 따라 3단계 격상 시 문을 닫기로 했으나 다행히 아직은 그런 상황까지 전개되지는 않았다. 전시의 관람도 개별 관람 방식이라 접촉의 우려도 상대적으로 덜하고 주말 예약제 관람 등 관객을 분산시키는 방법도 사용되고 있다. 다만, 교육이나 퍼포먼스와 같이 일정 숫자의 관객이 모여야 하는 프로그램의 경우 팬데믹 상황의 영향을 많이 받고 변화가 생길 수밖에 없다.

먼저 최근 미술관에서 퍼포먼스가 증가하는 추세에 대해 짧게 언급해보려고 한다. 2000년대 이후 뉴욕 현대미술관이나 런던의 테이트 모던 같은 대형 미술관들이 퍼포먼스 분과를 설립하여 프로그램을 운영하며 이를 컬렉션에 반영하기도 한다. 1960년대와 70년대의 아방가르드 예술 운동에서 빛을 발하던 퍼포먼스가 현재 다시 부각되고 있다면, 그것은 퍼포먼스가 가진 역동성을 재발견하게 된 것과 동시에 매체의 재료로서 신체¹²에 대한 질문과 관심이 커졌기 때문이라고 생각한다. 한편 빠르게 전환되는 디지털 사회로의 이동에 대한 반발 작용으로서 인간의 몸으로 관심이 이동하는 상황에 대해서도 생각해볼 수 있다. 우리가 전적으로 기댈 수 있는 기반이자, 의사소통의 최소 구성 단위인 ‘신체’에 대한 관심, 그리고 직접 행동으로 체험하며 문화적 현상을 경험하려는 의지와 연관이 있다.

몸은 퍼포머와 관람객 모두가 공통으로 갖는 것으로 우리는 각자가 가진 몸의 움직임, 변화, 형태에 대해 끊임없이 생각한다. 퍼포먼스에서 몸은 사고를 일으키는 질료로서 사용된다. 행위자와 보는 이가 가진 공통적인 ‘신체’의 작동이라는 기반은 퍼포먼스를 어떤 대상 또는 사물로서 거리를 두고 바라보는 것에서 벗어나 체화된 감각을 기반으로 바라볼 수 있게 한다. 예를 들어 걷기, 뛰기, 숨쉬기 등의 동작을 안무에서 사용하면, 관객은 그것을 바라볼 때 걷고 뛰고 숨쉬는 각자의 신체 경험과 연결하며 볼 수 있고, 그것이 기호로서 포함하는 복합적인 의미 작용에 대해서도 생각해볼 수 있다. 이렇게 퍼포먼스는 사람들에게 일상적으로 일어나는 여러 수행적 인식 및 활동들에 연속성을 가지며, 동시에 그 연속성을 깨는 이질적인 형태와 움직임을 보면서 질문하게 하는 활동이다.

퍼포먼스는 또한 그것이 상연되는 시간 안에서 형태가 계속 변화하며 흘러가는

11

예를 들어, 2019년 아트선재센터에서 열린 김희천 개인전 《탱크》는 감각 차단 탱크(sensory deprivation tank) 속에서의 경험을 가져오는데, 이는 실재와 실재가 아닌 감각 사이의 경계가 흐려지는 현상을 강조하는 프레임이다.

12

여기서 신체는 반드시 사람의 신체만을 상징하는 것은 아니다. 동, 식물에서 기계에 이르는 생물과 무생물이 고려되고, 사물이 신체의 메타포로 등장하는 경우도 있음을 전제로 한다.

매체다. 각 장면뿐 아니라 그 장면들이 연속하여 흐르는 방법, 움직임의 강도와 공간 안에서의 퍼포머, 상황 또는 장치의 배치 등 모든 것이 변화하는 가운데에 놓여 있다. 관객은 퍼포먼스가 흘러가는 시간 동안 장면의 흐름을 포착하는 복합적인 인지의 과정을 통해 퍼포먼스를 관람한다. 퍼포먼스는 작업을 고정된 의미로 고착하지 않고, 여러 감상의 방식과 통로를 열어 놓는다. 이러한 매체 고유의 역동성이 퍼포먼스를 흥미로운 예술의 형식으로 만들어 준다. 미술관의 공간, 특히 화이트 큐브의 중성적 환경은 움직임과 그 배경의 대비를 통해 이러한 역동성을 더욱 뚜렷하게 드러낸다.

한편 이렇게 미술관에서 퍼포먼스가 부각되고 적극적으로 수용되는 현상을 비판하는 관점들도 있다. 퍼포먼스를 하는 것이 미술관 경험 다양화 요구에 대한 응답이며, 이벤트화된 미술관, 인스타그램 특화된 스펙터클의 증거라는 것이다. 퍼포먼스의 경험과 체험을 일시적이고 감각적인 경험으로 치부하기도 한다. 미술사학자인 할 포스터는 「실제를 찬양하며」¹³라는 글을 통해 최근의 퍼포먼스 작업에서 자주 사용된 재연(reenactment)과 수행성(performativity)이라는 의제에 관해 언급한다. 포스터는 재연과 수행성 의제의 유행에 따라 작업 과정을 보여주는 일은 관객으로 하여금 작업을 더 개방적인 것으로 인식하게 만들려는 의도를 갖지만, 사실 작업 과정을 보여주는 것은 관객에게 더욱 투명하게 다가가기 보다는 더욱 불투명하게 다가가는 일이라고 쓴다. 작업 과정이 드러나는 상황은 집중적 경험이나 공유된 토론 없이 빠르고 가볍게 스쳐 지나가는 관람을 유도한다는 것이다. 그는 많은 미술관들이 퍼포먼스를 수용하게 된 이유 중 하나가 퍼포먼스의 행위나 제스처를 보여주는 것이 작업이 전개되는 과정을 오픈하는 것이라고 여기고 관객을 능동적으로 만드는 기획이라고 생각하기 때문이라고 한다. 그러나 그는 이런 믿음이 매체에 대한 지속적인 관심이나 미학적인 토론, 비평적인 관심을 떨어뜨리고 오히려 관객이 관독을 할 수 없게 만드는 위험이 있다고 말한다.

이러한 비판의 핵심은, 퍼포먼스가 작업을 주목해서 보지 못하게 한다는 것에 있다. 이는 퍼포먼스도 특정 시간의 흐름 안에서 구성되며, 순간의 장면을 읽는 동시에 구성의 흐름을 읽는 복합적인 작업이라는 지점을 간과한다. 반면 클레어 비숍은 「포스트디지털 미술관에서의 춤과 퍼포먼스, 소셜 미디어」라는 글에서, 이러한 비판이 누적되면 춤과 음악, 퍼포먼스를 포함하는 라이브 아트를 소셜 미디어와 나아가 미술관 마케팅의 먹이로 축소하고 만다며, 퍼포먼스가 미술관에 들어갈 때 발생하는 더욱 흥미로운 작동은 은폐할 수 있다고 말한다.¹⁴ 그 작동은 미술관 관객성의 변화하는 특징을 보여주는 지점이다. 주목하는 동시에 산만함이 작동하는, 특히 스마트폰 디바이스를 통해 보면서 기록하고 또 다른 곳에 주의를 돌리는 관람의 방식 말이다. 퍼포먼스 장면을 바라보는 동시에 자기 내면에서 공상 혹은 명상하는 관람 방식에 이제는 사이버 공간까지 더해져, 트라이앵글을 이루는 세 방향의 관람 방식이 작동하고 있음을 관찰할 수 있다.

다시 주제로 돌아가, 팬데믹 이후의 퍼포먼스가 직면하는 특수한 문제를 살펴보자. 먼저 신체 대면에 대한 두려움이 퍼포먼스에 변화를 가져왔다. 퍼포머의 몸과 관객의 몸이 서로 위협이 될 수 있다는 것이다. 극장에서 무대와 객석을 나누는 것과 달리, 미술관에서의 퍼포먼스는 관객과 퍼포머의 거리를 두지 않음으로서 그 친밀함의 거리를 하나의 장치로서 사용해왔다. 이제 퍼포먼스를 가까이에서 실행할 때 감염을 일으킬 수도 있다는 점이 관객과 공연자 사이의 거리 두기뿐 아니라 작업의 구성에도 영향을 미칠 수 있다. 작업의 과정에서 위협의 요소를 삭제하고 적응해야 하는가, 혹은 이것은 한시적인 현상일 뿐일까?¹⁵ 팬데믹 이전에도 이미 퍼포먼스에서 때로 공연자의 신체는 관람자로 하여금 공포나 위협을 느끼게 하는 경우가 있었다. 관람자에게 매우 가깝게 다가가거나 서로 간의 신체 접촉이 있는 경우는 의도적으로 위협의 맥락을

13 Hal Foster, "In Praise of Actuality," *Bad New Days: Art, Criticism, Emergency* (London, New York: Verso, 2015).

14 클레어 비숍, 「포스트디지털 미술관에서의 춤과 퍼포먼스, 소셜 미디어」, 『미술관은 무엇을 움직이는가: 미술과 민주주의』(국립현대미술관, 2019), 85-103.

15 지난 10월 1일에서 3일, 아트선재센터는 노경애, 박민희, 이윤정, 정금형 등 네 명의 작가가 머스 커닝햄의 작업 제목인 '패스, 킥, 폴 앤 런(How to Pass, Kick, Fall and Run)'에 등장한 동사 'Pass', 'Kick', 'Fall', 'Run' 중 하나 이상을 사용하여 각자의 작업을 전개하는 퍼포먼스 프로그램을 진행했다. 그중 박민희 작가의 퍼포먼스 '패스, 퍼레이드, 대취타'는 부는 악기와 타악기가 주를 이루도록 대취타를 재구성하였으나, 부는 악기에 대해 관람객들이 위협을 느낄 수 있다는 점을 고려하며 연주자들이 특별히 디자인된 마스크를 사용하기도 했다.

사용한다. 이제 안전을 위해 서로 간의 거리는 더욱 멀어졌고, 침이 튀지 않는 구성을 고려해야 하며, 그것이 작업을 ‘위협’과 ‘공포’와 같은 의도하지 않은 해석을 불러오지 않을까 생각해야 한다. 한편, 이러한 상황 변화는 퍼포먼스 또는 공연을 볼 때 공연자와 관객이 ‘일시적인 공동체를 형성’한다고 했던 은유적 표현이 서로의 체액이 섞일 수 있는 관계를 가리킨다는 것, 실제 은유 이상의 친밀함을 암시한다는 것을 다시 생각하게 한다.

팬데믹과 함께 떠오른 퍼포먼스의 또 다른 딜레마는 라이브 공연이 점점 더 특수한 소수의 경험인 된다는 것이다. 퍼포먼스의 경우 실내 모임에서의 50명 이내를 유지하는 수칙을 지키기 위해 퍼포머와 스태프, 관객이 50명 이내가 될 수 있도록 최소한의 티켓만 판매했다. 그러한 이유로 티켓은 공연을 보기 위해 티켓 판매 오픈 시간 전에 미리 대기하고 있던 이들에게 돌아갔다. 최소 인원으로 퍼포먼스를 진행할 경우 관객의 접근성은 떨어지고, 이미 특정 커뮤니티에 속한 이들 안에서만 관람이 이루어진다. 한편 퍼포먼스 작품을 기록하고 중계하는 일은 특정 시공 안에서 퍼포머의 움직임을 접하면서 생기는 경험의 차이까지 완전히 담아내기가 어렵다.

팬데믹 이후로 우리의 신체는 서로 연결되어 있고 서로의 신체를 통해 쉽게 감염될 수 있는 취약함을 갖고 있음을 인지하게 되었다. 이러한 상황에서 타인의 신체에 대한 두려움이 다시 차별과 배제의 이유로 작동하지 않도록 신체를 통해, 퍼포먼스를 통해 공격적이고 비평적인 질문을 할 수 있다. 팬데믹으로 인해 덧입혀진 타인의 신체에 대한 선입견을 퍼포먼스는 어떻게 말할 것인가?

미술관은 어떻게 달라져야 하는가?

16
즈덴카 바도비나츠, 「민주적 미술관」,
「미술관은 무엇을 움직이는가: 미술과
민주주의」(국립현대미술관, 2019), 17-
37.

17
즈덴카 바도비나츠, 「민주적 미술관」,
「미술관은 무엇을 움직이는가: 미술과
민주주의」(국립현대미술관, 2019), 21.

[1]
민주적 미술관은 포스트모던적
복수성이라는 미명 아래 적의를
숨기지 않으며, 정확한 입장 표명을
한다.

[2]
민주적 미술관은 다양한 입장을
대변하기에 민주적인 것이
아니라, 능동적으로 존재하는
다양한 입장과 연관되기 때문에
민주적이다.

[3]
민주적 미술관은 새로운 복잡성을
만들어 내는 병렬 서사의 장이다.

[4]
민주적 미술관은 합의의 공간이
아니라, 간섭의 공간이다.

[5]
민주적 미술관은 국제 무대에서
동등한 대화 및 파트너십이 구축될
수 있도록 노력하며, 그렇게 새로운
국제주의를 탄생시킨다.

[6]
민주적 미술관은 개정(constituent)
미술관이다.

[7]
민주적 미술관은 자신의 이야기
속에 현존하는 다양한 서술자에게
자리를 내어준다.

미술관이라는 행성의 두려움은 오프라인에서 온라인으로 전환하는 일에 대한 두려움 혹은 기술의 발전으로 달라지는 경험 체계로 인해 물리적인 미술관의 존립이 위기에 처했다는 사실을 넘어, 미술관이 기존 작동 방식으로는 이제 미술관으로서의 역할을 충분히 하지 못한다는 근본적인 자각에서 온다. 그동안 미술관의 변화를 촉구하는 목소리들이 있었다. 그러나 수사적 차원에서 느꼈던 필요가 이제 필수적인 것으로 다가온다. 당장 팬데믹과 봉쇄로 인해 문을 닫은 해외 미술관 중 다수가 영구히 문을 닫게 될 것이라는 비관적 전망들, 이미 각 미술관들이 겪고 있는 공공 지원의 삭감과 예산의 압박은 사회 안에서 미술관 존립의 필요와 기능에 대해 공감과 지지를 받을 수 있는가의 문제와 연결된다. 앞으로 미술관은 존재하기 위한 새로운 방식을 고민해야 하는 상황인 것이다. 이것은 분명, 비전을 설정하는 차원을 넘어 세부 실행 기술을 어떻게 재설계할 것인가 하는 질문을 동반한다.

새로운 미술관에 대한 기존 논의들 중에서 공감을 주는 언급들을 찾아본다. 슬로베니아의 류블라냐 현대미술관 관장인 즌카 바도비나츠는 지난 2019년 국립현대미술관 심포지엄에서 「민주적 미술관」¹⁶을 발표했다. 그는 다양한 취향과 기대치를 충족하려 노력하는 미술관을 ‘주류 미술관’이라고 부르며, 이와 구분되는 민주적이고 비평적인 미술관을 주창한다. 그의 비교에 따르면 비평적 미술관은 신자유주의의 전면적 상품화 및 다양한 사회적 영역의 균질화에 대항하는 반면, 주류 미술관은 미술관 상업에 가능한 한 많은 소비자를 유치하려고 한다. 그는 민주적 미술관, 비평적 미술관의 일곱 가지 특징을 제안했다.¹⁷ 민주적이고 비평적인 미술관은 다양한 사회 영역이 비슷한 모습을 갖추는 데 저항하고, 특정 종류의

미술을 그저 전시할 뿐 아니라, 그 전시와 소장품을 통해 전달하려는 이야기의 근거와 영향을 정확히 표명하려는 의지를 드러낸다. 즉, 비평적 미술관은 주류 미술계에서 배제하거나 전시하지 않는 것을 드러내고 다양한 지역의 역사 간의 위계질서를 폭로하는 미술관이다.

미술관의 상으로서 중요한 또 다른 하나는 ‘연대와 돌봄의 장소’가 되는 것이다. 이는 특히 팬데믹과 함께 가속화되고 있는 여러 갈등 상황에서 중요하고 필요한 부분이다. 이 문제의 실천 방식에 대해 힌트를 주는 작가들이 많다. 현재 아트선재센터에서 열리고 있는 전시 다나카 고키의 〈다치기 쉬운 역사들(로드 무비)〉의 화두는 “어떻게 함께 살 것인가?”이다. 이 전시에서 작가는 험한 시위와 혐오 발언이 증대하는 일본 사회의 문제를 드러내고, 제일 한국/조선인들의 역사와 그들이 겪는 어려움을 이해하고자 노력한다. 이와 관련해 차별의 피해자나 당사자는 아니지만 일본 사회의 다수에 속한 한 사람으로서 이 문제를 함께 들여다보는 방법을 탐색한다. 또한 앞서 언급한 ‘홈워크’ 웹 사이트에 게재된 최태윤 작가의 글 「Black Lives Matters에 대해 이야기하기」¹⁸에서는 ‘불완전한 연합(imperfect allyship)’을 언급하는데, 미술관은 이 불완전한 연합을 실천하는 장소를 꿈꿀 수 있다. 연합은 ‘억압받거나 차별당하는 사람이나 모임들의 연합이자 동료애’를 뜻한다. 여기에 ‘불완전한’이라는 형용사가 붙는 것은 차별의 형태가 일정하지 않듯이 연합도 고정된 상태가 아니고 언제나 변화하는 상태, 완성이 아닌 상태여야 하기 때문이다. 작가는 이 글에서 ‘불완전한 연합’을 통해 인종 차별과 혐오, 가속화되는 갈등과 국가주의에 저항할 수 있다고 말한다.

미술관이 연대를 실천하는 또 하나의 방법은 다른 나라 및 지역과 지속적으로 교류하는 것이다. 팬데믹으로 인해 교류와 이동이 쉽지 않을 때 우리는 지역 내의 문제에만 집중하게 된다. 그러나 우리는 현재 우리가 겪고 있는 특정 지역의 이슈를 지구적 패턴과 연결하여 함께 살펴볼 필요가 있다. 단지 한 나라만의 문제로서 이슈를 바라보는 것이 아니라 전 지구적인 연결 속에서 바라보기 위해서는 지속적인 정보 교류가 필요하다. 예를 들면, 인종적인 불평등의 경우도 식민주의와 글로벌 착취의 네트워크로 거슬러 올라가 함께 살펴볼 수 있다.

미술관은 공통의 감각을 통해 인식의 변화를 만드는 경험의 공간이자 일상의 매체 변화에 따라 달라지는 시각 경험을 드러내고 분석하고 대화하는 장소이며, 미적 성취가 갖는 성찰적 중요성을 경험하는 공간이다. 이러한 미술관의 상은 어쩌면 새로운 것은 아니지만, 아직 충분히 도래하지 않은 상이기도 하다. 이러한 기본적인 미술관의 상과 함께, 우리는 민주적이며 연대를 실천하는 장소로서의 미술관을 그려볼 수 있다. 그리고 기존의 수집, 연구, 교육, 전시라는 활동의 틀 안에서 어떻게 새로운 방향을 적용할 수 있을까를 고민해야 한다. 전시를 기획할 때 어떤 작업, 주제를 선택하여 대화의 대상으로 삼을 것인가, 어떤 복합적인 서사를 사용할 것인가를 고려해야 한다. 덧붙여, 미술이 사회 내의 불균형을 드러내고 이야기하는 것처럼, 미술 제도 자체에 내포된 경쟁과 갈등을 어떻게 드러낼 수 있을지 고민해야 한다.

미술관은 지금 갖고 있는 특권적 지위를 내려놓고 미술 안의 다양한 구성원들의 건강한 생태계를 돌보는 장소가 될 수 있을까? 이러한 방향을 구체적으로 실천할 수 있는 새로운 구조, 실천의 방식을 그려볼 수 있을까? 좀 더 나아가 보자면 기존의 수집, 연구, 교육, 전시라는 미술관 활동의 틀을 재고하고 이에 도전하는 실천들을 고민하고 실험해 볼 수 있다. 전시를 하지 않는 것이 다른 방향을 실현해볼 수 있는 계기가 될까? 미술관이 전시를 하지 않는다면, 미술관의 정체성은 어떻게 변하게 될까? 또는 전시를

18

<http://www.homework-artsnje.org/2020/how-to-talk-about-black-lives-matter>

줄이고 작품의 생산과 소개의 활동을 축소하는 대신 교육의 방법론을 다양하게 실험해보는 것으로 힘을 분산해볼 수 있을까? 이와 같은 연속적인 질문들은 도래하지 않은 미술관의 '불완전한' 상을 계속 갱신할 수 있도록 자극한다. 미술에서 작업이 미적 형식과 내용의 상호 작용으로 메시지의 전달 효과를 높이는 것처럼, 미술관도 그 방향과 형식의 조합을 새롭게 창안해야 한다면 어떤 것이 가능할까? 이를 고민해야만 하는 시간이 왔다.