

저자 정세라  
 출처 『NJP 리더 #11 비디오 디지털 공유지』  
 발행처 백남준아트센터, 용인

# 크리티컬 아카이브: 비디오 아카이브 플랫폼의 미래

## 출판정보

기획·편집	이수영
공동편집	윤자형
디자인	김혜린
발행일	2022. 2. 28.

---

# 크리티컬 아카이브: 비디오 아카이브 플랫폼의 미래

한국 비디오아트 아카이브 플랫폼  
'더 스트림'(www.thestream.kr)의  
설립자이자 디렉터이다. 주로 미디어아트를  
위시한 비디오아트/무빙이미지의 공공적인  
아카이브의 비평적 확장 가능성에 관심을  
두고 있다. 최근에는 국립현대미술관  
필름앤비디오 협력 큐레이터로 《디어 시네마:  
차이와 반복》에서 《비디오 심포니: 연접,  
이접, 통접의 서곡》(2019)을 기획하였고,  
《비디오 포트레이트》(2017), 《비디오  
랜드스케이프》(2018), 《비디오/스펙트럼/  
댄스》(2019), 《비디오 액츠》(2020) 등  
비디오아트 시리즈 기획을 통해서 동시대 한국  
영상예술의 지형도를 그린다. 저술로 『비대면  
시대의 영상예술: 넷플릭스시대, 네트워크  
기반 비디오아트 경험의 문제』(2021)가  
있고, 공저로 비평서인 『더미디엄』(2013),  
『위대한 게임』(2015), 『일상을 바꾸는  
미디어키트』(2016), 『더스트림』(Vol. 3.5,  
2016), 『비디오 포트레이트』(2017), 『아르코  
미디어채터』(2019), 『비디오 액츠』가 있다.

## 무엇을 아카이브할 것인가?

근대 초기의 대표적인 유토피아 소설을 쓴 이탈리아 철학자 토마소 캄파넬라는 작품 속에서 매체 기술, 세계의 공간, 그리고 그곳에서 전파되는 사회 질서 간의 관계를 정립한다. 1623년 출간된 『태양의 나라』(Civitas Solis)에서 캄파넬라는 고도로 발달한 태양국의 시민들에 관해 다음과 같이 기술했다. “그들은 인쇄술과 화약과 나침반에 끊임없이 탄복한다. 이것들은 전 세계를 양 우리 속에 넣어 통합하는 기호이며 도구이다.”<sup>1</sup> 캄파넬라가 지시하는 인쇄술과 화약, 나침반은 전 세계를 통합하는 근대의 문화기술이다. 이러한 문화기술적 측면에서 오늘날을 보자. 1950년대 ‘공간을 극복하는 힘’으로서의 텔레비전 시대를 거쳐 현재의 컴퓨터, 스마트폰의 네트워크로 이어지는, 세계 어디에서나 ‘동시적인 공간’이 탄생했음을 볼 수 있다. 이 동시적 공간에서는 정보기술의 이동 및 소통 논리에 따라 저장소, 제작, 정보상태가 그것들이 선택적으로 활성화되는 순간에 서로 융합한다. 많은 것들이 디지털 흐름으로 네트워크화되면서 우리는 완전히 달라진 조건에서 살고 있다. 전 세계의 매체적, 정보적, 소통적 조건은 운영체제와 서버 등을 통해 표준화되었다. 이런 조건은 새로운 참조와 문화가 탄생하는 흐름을 가능하게 한다.

그렇다면 예술의 상황으로 전환해보자. 우선 우리가 검색하고자 하는 예술 정보는 어디에서 찾을 수 있을까? 예로 1990년대 이후 인터넷이 대중들에게 보급되면서 우리는 자료를 검색할 때 먼저 인터넷 포털 사이트에 접속한다. 2000년대 들어서는 과거의 많은 인쇄물, 이미지, 사운드 자료까지 인터넷 검색으로 찾을 수 있게 되었다. 누군가 전시에서 작품을 보고 사진을 찍거나 영상으로 기록하여, 인스타그램, 유튜브, 개인 블로그 같은 SNS와 스트리밍 플랫폼에 올리면 이것은 물리적 정보를 디지털 정보로 옮겨 놓는 과정이다. 그러한 과정이 있기에 인터넷 검색이 가능하고, 그 정보는 우리 앞에 이미지나 영상 정보로 현전한다. 일상에서는 이러한 방법으로 예술 정보에 접근할 수 있다면, 미술관에 수집되고 관리되는 전문적인 예술 정보는 어떻게 온라인의 네트워크상에서 우리 앞에 소환할 수 있을 것인가? 이 모든 것은 온라인 디지털화를 통해 가능하게 된다는 것이 적절한 답일 것이다.

이제 이 글에서 이야기할 비물질 예술, 즉 비디오아트를 중심으로 생각해보자. 비디오아트는 간접적으로 표현해왔던 시간이라는 요소를 직접 제시하

게 되었으며, 시각예술 안에서의 종합적인 예술로 변모했다. 비디오아트는 시청각적이거나 연극적인 요소, 심지어 영화적인 성분들까지 주요한 특성으로 갖게 되었고, 그러한 특성들 덕분에 공감각으로 대변되는 현대 예술의 변화에 능동적으로 대처하였다. 비디오아트는 미술관에서 시간을 투자하여 감상해야 하는 특성, 그리고 그것이 짧은 호흡으로 이루어지지 않음에서 기인하는 여타의 이유로, 비디오아트를 이해하고 해석하는 유희나 비평 활동에서 멀어지기도 했다. 그렇기에 우리는 비디오아트의 통합적 인식을 위한 단계에서 아카이브의 필요성을 찾을 수 있다. 특히나 비디오아트나 무빙이미지는 유동적인 형태나 배포, 확산의 가능성을 생각할 때 인터넷이라는 디지털 온라인과 호응하는 최적의 예술이다.



그렇다면 비디오아트는 디지털 아카이브의 영속성에 뿌리내릴 수 있는 콘텐츠인가? 디지털 시대의 비디오아트와 아카이브의 실천은 어디서부터 가능한가? 우리는 아카이브로 기능하는 비디오아트(혹은 비디오아트를 위시한 모든 무빙이미지)에서 어떤 기능을 참조할 것인가? 또한 우리는 그것의 예술적 맥락(혹은 연구)에서 새로운 가치를 발견할 수 있을까? 비디오아트의 아카이브는 실천적 방법이나 목적에 따라 형식에 차별성을 가질 수밖에 없다. 예컨대 디지털 아카이브로 전환되기 전까지 국내 비디오아트, 특히 1980년대 싱글채널 비디오를 제작한 당시 20, 30대의 신진 작가들은 대개 릴, 8밀리미터, 16밀리미터, VHS 방식 비디오나 3.5인치 플로피 디스크에 작업물을 저장했다. 그렇기 때문에 설령 그것을 잘 보관하였다더라도 시간이 경과함에 따라 그것을 재생할 기기의 보급이 원활하지 않거나, 가능

하다 해도 해상도나 결함의 문제로 결국 사용할 수 없게 되는 문제가 있었다. 또한 자료를 관리하고 보존하려면 항습과 항온이 보장되는 기술적 환경이 요구되는데, 그것을 충족시키지 못할 경우 자료가 손상되어 엄청난 가치 훼손으로 이어진다. 하지만 온라인 디지털 아카이브는 이 모든 문제를 상쇄할 수 있다.

그렇다면 어떻게 디지털은 이러한 훼손을 복구하고 새로운 가치를 획득할 수 있는가? 처음부터 디지털화된 정보들은 물질적인 것들의 쇠퇴를 극복하려는 의지를 가진다. 예컨대 필름, 비디오테이프, 사진, 녹음, 텍스트는 더 많은 접근을 허용하고 그 매체 자체를 보존할 목적으로 디지털화되는 것이다. 디지털 아카이브는 아날로그 아카이브와 달리 물리적 훼손을 감수할 필요가 없다. 하지만 디지털 정보 역시 예술작품의 본질적인 가치 훼손에서 자유로울 수는 없다. 예컨대 3차원적인 정보를 디지털화하면 2차원 이미지나 문서 파일 등으로 전환되며, 우리는 그 정보를 온라인 환경을 통해서만 볼 수 있다. 또한 디지털 데이터의 불안정한 속성과 네트워크의 안정성도 고려해봐야 한다. 필자가 운영하는 ‘더 스트림 아카이브(www.thestream.kr)’는 온라인 디지털 아카이브로, 주요하게는 스트리밍 서비스를 제공한다. 부분적으로 클라우드 서비스를 통해서 아카이브된 이미지와 영상 작품들을 보관하고 있는데, 하나의 경로로만 보관할 경우 앞서 언급한 네트워크상의 문제나 정보의 유실이 일어날 수 있다. 이에 대비하여 여러 경로의 ‘메타 아카이브’를 함께 운영하고 있다.

이쯤에서 변화된 작품 수집 방식과 아카이브 패러다임에 대해 생각해 보자. 세계적으로 뮤지엄의 수집 패러다임은 2000년대 이후 크게 변화했다. 뮤지엄이 수집하는 자료의 변화, 디지털 기술 전개에 따른 수집 및 보존 방법의 변화, 사회와 관람객의 요구 변화에 따른 수집과 보존의 지향점 및 방법 변화가 이루어지고 있다. 특히나 유네스코는 2003년을 기준으로 유산의 개념에 ‘디지털 유산(Digital Heritage)’을 포함하고, 그것을 디지털 형태로 생성된(Digital-born) 자료와 디지털로 전환된(Digitalized) 자료로 정의한다.<sup>2</sup> 이러한 디지털 유산 개념을 반영한 듯, 국제박물관협회(ICOM)는 2007년 뮤지엄의 정의를 개정하였다. 뮤지엄이란 유형(tangible)과 무형(intangible)의 유산을 수집, 보존, 연구, 소통 및 전시하여 사회 발전에 이바지하고, 공중(public)에게 개방하는 비영리의 항구적 기관이라고 정의한 것이다.<sup>3</sup> 한국 박물관 개관 100주년을 기념하여 열린 국제포럼

<21세기 박물관의 발전 전략과 미래>(2019)에서도 최근 디지털 문화에 직면한 뮤지엄의 미래 도전과 대안을 탐색하기 위해 작품 수집과 관련된 주요한 의제를 제시한 바 있다. 작품의 디지털화, 디지털 데이터의 보존관리, 비물질 예술의 수집과 보존 환경에 부합하는 새로운 수집·보존 모델의 필요성을 강조한 것이다. 또한, 조직적인 차원에서 전담 인력 등의 필요성도 제시하였다.<sup>4</sup>

미술관은 디지털 시대에 발맞추어 프로그램의 콘텐츠를 기록하고 재가공하여 아카이브를 준비하고 있다. 하지만 인터넷의 사용자인 관람객들은 미술관을 방문한 후, 아니 방문하는 순간부터 각자가 사진과 영상을 업로드하는 개별적인 아카이브 과정을 통해서 그들 스스로 문화예술의 소비자이자 기록자로서의 역할을 쟁취하고 행동한다. 우리는 이미 모두가 기록자이자 중계자이다. 빅토리아 월시(Victoria Walsh)는 “장 프랑수아 리오타르의 1984년 저서 『지식의 문제』에서 예견한 테크놀로지로 적법화된 지식이 사방으로 수없이 다양한 형태로서 유통”<sup>5</sup> 된다고 언급한 바 있다. 또한 보리스 그로이스(Boris Groys)는 “전통적으로 예술의 주된 작업은 시간의 흐름에 저항하는 것, 예술가와 미술관은 물질적인 파괴와 역사적 망각에 저항하는 근본적인 프로젝트를 공유하는 것이다.”<sup>6</sup>라며 “미술관의 역할은 흐름을 무대화하는 것, 관람객의 삶의 시간과 동기화되는 이벤트를 무대화하는 것”이라고 언급한 바 있다.<sup>7</sup> 그로이스는 또한 인터넷이, 미술사 자체인 미술관의 역할을 무력하게 만들 수도 있다고 지적한다. 하지만 한편으로 인터넷을 통해 예술작품을 접한 관객은 원본 작품에 직접적으로 접근하지 못한다. 그래서 관람객들은 작품의 원본성과 유일성을 찾아 미술관 순례를 반복한다.

결국 디지털화된 예술과 그 정보는 공감각적인 요소가 탈각되고 디지털의 평평하고 피상적인 스크린으로 포획된 숫자 정보(비트)다. 그러므로 일회적 현전성이 제거된 복제성을 기반한 ‘정보’ 그 자체로서의 디지털 아카이브는, 예술작품을 전시하고 보존하는 차원을 뛰어넘는 새로운 가치의 탄생을 수반해야 한다. 다시 앞으로 돌아가서, 아카이브하려는 대상인 비디오아트의 특성, 즉 움직이는 이미지와 움직이지 않는 이미지 정보의 가장 핵심적인 차이를 인정해야 한다. 직관적으로 이해할 수 있는 비디오아트의 형식과 내용의 통합적인 배포와 확산을 위해서는 온라인 네트워크의 실천적 기능과 설계 방식을 재고하고 비물질적 구조 속에서 디지털 아카이브의 잠재적 가치를 발굴해야 하는 숙제가 남는다.

## 아카이브를 어떻게 공유할 것인가?

모든 아카이브의 정보 지식은 사용자들이 어떠한 인터페이스로 접근하느냐에 그 운명이 좌우된다. 스크린 밖에 있는 예술작품을 스크린 안으로 끌어들이고 위치를 정하고 잠재적 가치를 지형화할 때 무엇을 우선으로 할 것인가? 이것은 이 정보 지식이 어떻게 기능하면 좋을 것인가에 대한 근본적인 고민과 관련된 것이다. 결국 아카이브한다는 것은 과거에는 ‘무엇을 수집하는가’의 문제였다면 현재는 보존과 기록의 차원을 뛰어넘는 그 무엇이 되었다. 디지털 아카이브의 새로운 정보는 확산하고 공유하는 실천적 연구에 기여할 수 있어야 한다. 이제는 ‘어떻게 공유할 것인가?’에 대한 해답을 찾는 것이 중요해졌다. 이것은 미술관이 예술작품을 어떻게 더 나은 방식으로 보여줄 것인지를 고민하는 것과 유사하다. 그래서 우리는 백남준의 비디오 서재를 구축함에 있어 ‘어떻게 보여주고, 공유할 것인가?’를 고려해야 한다. 즉, 인터페이스 설계의 구체적인 방향을 찾고, 실천적 모델을 세워야 하는 것이다.

‘미술관의 시대’<sup>8</sup>로 일컬어진 20세기가 끝나기도 전인 1995년에, 바르셀로나 타피에스 재단에서는 《미술관의 종말》이라는 전시와 심포지엄을 개최한 바 있다. “세계 곳곳에 산재해 있는 미술관들은 미술관이라는 하나의 용어 아래 수렴할 수 없을 만큼 서로 다른 면모들을 지니게 되면서, 전통적인 미술관 개념을 벗어나기를 시도했다. 원래 미술관은 근대적 시민사회의 소산인 ‘공중(the public)’이라는 개념과 함께 탄생했다.”<sup>9</sup> 20세기 미술관의 화이트 큐브는 모더니즘의 궁극적 공간으로서 틀 지어지고 제도적 맥락 속에서 위치를 갖게 된, 선택된 자들만의 공간이었다. 그곳에 전시되거나 수집된 작품들 역시 부르주아 이데올로기에 따라 그 가치가 재조정되었다. 즉, 부르주아 계급은 작품을 자본주의적 맥락 속에 편입시킴으로써 예술의 다른 본질적 가치들은 배제하고, 소유개념에 기반한 재화 가치로만 환산한 것이다. 그러나 포스트모던 미술관으로 체질이 변화한 미술관은 다양한 실험으로 변화를 꾀하였다. 디지털 매체 예술이 출현함으로써 예술 ‘수용 방식’이 변화했기 때문이다. 이런 변화는 기존 예술이 추구했던 의미를 전복하고 확장하며 다른 차원으로 전이시킨다.

레프 마노비치(Lev Manovich)는 뉴미디어의 영상미학에 관한 글에서 사진, 영화 이후 뉴미디어의 오브제들이 어떻게 현실의 환영을 만들어내는가

에 대한 문제를 고찰한 바 있다.<sup>10</sup> 최신의 기술을 적용한 디지털 매체예술은 그것이 재현되고 현전하는 예술 환경의 변화를 촉발했다. 소위 컴퓨터 시대는 실재-미디어-데이터-데이터베이스라는 새로운 문화적 알고리즘을 가져왔고, 거대하고 끊임없이 변화하는 데이터의 총체로서 웹을 탄생시켰다. 이는 사회-문화적 대변혁을 가져왔고 미디어와 테크놀로지의 진보 속에서 예술 또한 새로운 가능성을 실험함과 동시에 새롭게 변화를 모색하고 확장되었다. 20세기 후반 인터넷이 발전하면서 전 지구적 규모의 인프라가 형성될 것이라는 로이 애스콧(Roy Ascott)의 선구안은 어떤 의미에서는 미술관 역시 그 인프라의 일부가 될 수밖에 없다고 규정한다. 우리가 ‘미래의 미술관’이라고 상상했던 ‘디지털 미술관’은 20세기 후반에 컴퓨터를 매개로 생산된 지식을 선택하고, 보존하고, 보여준다. 이러한 미술관은 문화의 변화나 움직임을 추적하는 미술관을 뛰어넘어, 온라인에서 분산된 형태로 존재할 때 강력한 문화예술의 지식 도구로 활용될 수 있다. 우리는 예술에 대한 지식과 정보에 대한 접근 방식과 소통의 패러다임 전환에 빠르게 적응해야 한다.

이제는 물질적 오브제가 아닌 비물질예술인 디지털 매체 예술의 수집과 보존, 연구라는 새로운 패러다임에 직면했다. 퍼포먼스, 비디오아트, 미디어아트, 온라인아트, 인터넷아트, 넷아트, 사운드아트, 버추얼아트, AI아트 등 다양한 예술의 갈래는 이른바 ‘시간 기반 예술(Time-based art)’ 또는 ‘시간 기반 미디어(Time-based media)’로 지칭된다. 이들은 매체의 전자성과 비물질성뿐만 아니라 그 주요한 속성인 복제성, 상호작용성, 가상성, 연결성, 가변성으로 인해 물질성에 의존하는 기존의 미술작품 수집·보존과는 근본적으로 다른 수집과 보존 환경을 요구한다. 그러한 환경은 작품 보존과 정보를 나열하는 수동적 장소가 아니라 능동적 장소로서의 아카이브다. 물리적 작품 중심의 아카이브에서 디지털 객체 중심의 콘텐츠 관리 체계로의 전환이 필요한 이유다. 바로 이런 지점에서 디지털 아카이브는 기록과 기록 사이의 간극을 좁히고 숨은 내러티브를 이끌어낸다. 여기에서 아카이브 이용자들은 스스로 검색하고 정보를 획득하며 나름의 개별적 지식을 재구성할 수 있다. 아카이브 검색을 통해 재맥락화하는 과정이 가능한 것이다.

물론 운영 기관의 성격에 따라 아카이브의 지식정보는 성격이 달라지고, 그것을 이용하는 이용자의 요구 또한 차별점을 가질 것이다. 모든 아카이브가 아카이브의 필요조건을 모두 갖추는 것은 현실적으로 불가능하다. 예로 백남준아



트센터를 비롯한 국공립미술관이나 아트센터의 기관형 아카이브와, 더 스트림 같은 민간단체가 운영하는 아카이브의 지향점은 출발에서부터 차이를 가진다. 전자는 미술관의 소장품이나 자체 기획에서 파생되는 지식 생산물을 아카이브하여 공공재의 수집과 보존 차원에서 ‘보편적 가치’를 획득하는 것이 목적이다. 반면 민간단체의 아카이브는 기관형 아카이브의 이해관계에서 소외되는 아카이브를 포함하는 대안적인 성격을 가지며 리서치 대상에도 한계를 두지 않는다. 또한 주류에서 소외된 신진 예술가의 작품을 발굴하고 소개하는 역할까지 할 수 있다. 이처럼 대안적 성격을 가지는 아카이브는 국공립미술관 같은 기관형 아카이브의 대상과 목적과는 다른 접근 방식을 가지고 새로운 가치 창출을 고민해야 한다.

보편적 가치를 획득하고자 하는 기관형 아카이브인 백남준의 비디오 서재는 백남준의 비디오 작품을 온라인상에 무료 제공하는 세계적으로 전례 없는 아카이브 서비스를 계획 중이다. 백남준의 ‘비디오 공동시장’ 아이디어를 전제로 시작한 백남준의 비디오 서재 서비스 계획은 ‘공공재’로서의 백남준이라는 세계적인 아티스트의 모든 자료를 무료로 공개한다는 매우 혁신적인 결정이다. 이는 국내의 다른 국공립미술관이 미처 시도하지 못한 아카이브 실천이다. 기관형 아카이브가 독보적인 위상을 갖고 배타적이고 독점적인 소유로서의 아카이브 모델을 견지해 온 것과는 다른, 공유 플랫폼으로서의 협력적 네트워크 모델이 될 것이다. 그러나 백남준의 비디오 서재를 구축하기 전에 해결해야 할 문제들이 있다. 백남준아트센터를 포함한 미술관의 기본 개념과 그것을 지탱해주는 근간은 고유의 소장품이다. 수집 기능은 미술관의 가장 핵심적인 기능이었던 것이다. 이러한 미술관의 수집은 물품의 단순한 축적인 아닌, ‘가치’와 ‘의미’를 만들어 나가는 문화-사회적 행위다. 미술관은 그 자신의 임무와 수집 정책에 기반을 두고, 가치 있는 작품의 연구와 선별, 체계적인 기록과 보존, 해석과 소통을 통해 소장품을 구축해 나간다. 미술관의 소장품과 아카이브 객체는 하나 이상의 오브제로 구성되며, 각각의 질서와 구성 체계를 갖는다. 그것은 소장품의 생산 맥락과 관련된 소장품의 창작 과정과 그 결과로 생산된 기록 모두를 의미한다. 창작자(혹은 집단)가 사용한 도구, 노트, 드로잉 등 작품의 창작 과정에서 발생한 기록과, 참조 자료 및 작품 그 자체, 창작자의 생애와 관련된 기록 일체 말이다. 그렇기에 이 모두는 아카이브로 전환될 때, 카테고리별로 참조되고 분류 체계에 따라 다시 맥락화되어야 한다.

백남준의 비디오 서재 역시 원저작물을 다수 포함하고 있다. 아카이브 자료에는 1970년대부터 90년대까지 생산된 아날로그 비디오테이프의 다양한 판본과 싱글채널 영상을 비롯하여 방송 영상, 퍼포먼스와 인터뷰 등의 기록 영상, 백남준의 비디오 조각 설치 작품 영상 등이 포함되어 있다. 포스트 프로덕션, 리바이즈를 비롯한 방송에 포함된 푸티지 등도 아카이브되어 있다. 이것은 세계 유일의 백남준 비디오 원자료다. 여기서 주목해야 할 점은 백남준의 비디오 서재가 디지털 매체의 특수성에 기인한 차별성을 가지고 종래의 미술관들과는 다른 잠재력을 키워갈 수 있다는 것이다. 무엇보다 미술작품의 디지털 원본을 핵심 기록으로 하여 기록 간의 질서를 부여하는 것이 가능할 것이다. 이렇게 새로운 질서를 부여하는 것은 네트워크에 기반한 디지털 아카이브에서 보다 큰 효과를 가져올 수 있다. 이것은 물질성에 기반한 아날로그 작품과 자료들의 물질적인 현실을 전멸시키는 것이 아니다. 오히려 그것에 새로운 가치를 부여하고 지형도를 그리게 할 수 있으며, 가치 정보로서 다양한 확장성을 가져올 수 있기 때문이다.

## ‘크리티컬’ 아카이브로 기능하기

2021년 3월, 루브르 박물관이 소장품 48만 2천여 점을 온라인(collections.louvre.fr)에 무료로 공개하였다. 최근 대대적인 리뉴얼을 한 공식 웹사이트를 통해 회화와 조각, 가구, 직물, 보석 등 다양한 예술작품을 무료로 열람할 수 있다. 박물관 역사상 처음으로 전시 작품뿐만 아니라 대여 작품, 그리고 프랑스 북부 리에빙에 있는 루브르 보존센터의 유물과 예술품도 온라인을 통해 모두 공개하였다. 아카이브 웹사이트에서는 작품 이미지를 다운로드할 수 있는 서비스도 제공하고 있다. 루브르 측은 이처럼 모든 작품을 공개한 것이 코로나 팬데믹 상황에서 대중에게 예술을 가깝게 하고, 박물관으로 많은 관객이 찾아오게끔 하기 위함이라고 하였다. 그보다 훨씬 전인 2017년 2월 7일에 메트로폴리탄미술관 역시 “메트로폴리탄의 오픈 액세스(Open Access at The Met)”를 미술관 홈페이지에 공개하며 모든 작품 이미지를 크리에이티브 커먼스 제로(CCO) 라이선스로 사용할 수 있게 했다. 예술가, 디자이너, 교육자, 학생, 전문가, 일반 취미인 등 누구나 메트로폴리탄 미술관이 홈페이지를 통해 공개한 37만 5천 개 이상의 작품 이미지를 제한 없이 사용하거

나 공유하고 리믹스할 수 있는 것이다.<sup>11</sup> 메트로폴리탄은 그들이 소장한 디지털 사진이 온라인에서 모든 이들에게 다다를 수 있도록 ‘크리에티브 커먼스’와 ‘위키미디어’, ‘핀터레스트’ 등의 회사들과 협력 관계를 강화한다고 밝혔다.<sup>12</sup>

세계적인 유수의 미술관들이 앞다투어 온라인에 자체 소장품에 대한 무료 정보를 공개하고 이미지 다운로드 서비스를 제공하는 상황에서, 우리는 다시 온라인 아카이브의 차별적 형식과 목적에 대해 생각해봐야 한다. 비디오아트나 무빙이미지의 경우 내러티브를 전제한 예술 형식이기 때문에 관람하는 데 어느 정도 시간이 걸린다. 즉, 스틸 이미지만으로는 전체를 가늠할 수 없는 예술 형식이기 때문에 아카이브의 형식도 이미지 정보에만 의지하기 어려우며 기존과는 다른 아카이브 방식을 요구한다. 더 스트림의 경우에는 ‘한국,’ ‘비디오아트,’ ‘아카이브’라는 주요한 키워드 아래 예산이 많이 드는 서버 방식을 지양하고, 호스팅과 부분적인 클라우드 시스템을 접목하여 스트리밍 서비스를 기본 형태로 하는 아카이브 인터페이스를 설계하였다. 그래서 시간성을 담보로 하는 관람의 형태를 온라인 아카이브를 통해 대체할 수 있도록 하고 있다. 작품의 전체 뷰레이션을 공개할지 일부를 공개할지는 작가별로 차이가 있지만, 모든 작품은 스트리밍으로 제공된다. 또한 국영문으로 요약된 작품 정보와 키워드를 통한 태깅, 아티스트가 운영하는 홈페이지와의 링크 연동 등을 통해 아카이브에 대한 일체 자료를 무료로 공개하며, 공공적인 목적을 가지고 운영하고 있다. 매주 혹은 매월마다 꾸준히 아카이브를 공개하고 플랫폼 자체가 살아 움직이면서 작동하게끔 운영하는 것이다. 온라인 플랫폼에는 작품에 대한 비평적 텍스트, 아티스트 인터뷰 등을 실어서 이미지, 영상, 텍스트를 온라인 아카이브의 한 페이지에서 모두 접할 수 있도록 하였다. 이것은 감상의 차원에만 머무는 스트리밍 플랫폼이 아니라 전시와 연구의 실천적 자료로서 아카이브가 작동하기를 바랐기 때문이다.

더 스트림을 준비하면서 많은 선도적인 온라인 플랫폼을 연구하였다. 특히 영국, 독일을 중심으로 한 유럽의 온라인 아카이브는 비디오아트나 무빙이미지에 특화된 서비스 플랫폼들이 다양한 시도들을 하면서 운영 중이었다. 그중에서도 영국의 테이트 모던은 소장 아카이브 컬렉션 외에도 소장 작품의 고화질 디지털 이미지를 상업적인 용도와 참조, 연구 및 전시의 목적으로 활용하고자 하는 이용자들에게 유료로 판매한다. 또한, 아날로그와 디지털 이미지의 복제와 배급에 대한 이

용 및 지불 조건에 대한 정책을 자체적인 예술정책의 기초 아래 심포지엄과 라운드 테이블 등을 통해 수립하여 그 내용을 아카이브 연구 정책에 적용하면서 시행하고 있다. 테이트의 ‘인터미디어아트’라는 온라인 페이지에서는 뉴미디어, 사운드, 퍼포먼스 같은 비물질적 예술 형식의 아카이빙에 집중한다. 오래된 VHS 비디오아트를 디지털로 복원하여, 발췌 영상 혹은 전체 영상을 누구나 온라인으로 볼 수 있게 공개하기도 한다.

테이트 외에도 공공적인 연구나 참조의 목적을 위한 해외의 기관형 아카이브로는 샌프란시스코 모마(SFMOMA), 독일의 ZKM, 영국 리버풀의 FACT, 런던의 화이트채플 갤러리(Whitechapel gallery) 등 유수의 미술관과 미디어아트 전문기관들의 온라인 비디오아트 아카이브가 있다. 특히 2002년에 설립된 런던의 럭스무빙이미지(LUX)는 영상예술만을 전문적으로 수집, 배급하고 작가들을 프로모션하는 에이전시 기능을 하는 비영리 기관으로 유럽의 대표적인 무빙이미지 배급처로서 다양한 오프라인 프로그램 또한 운영하고 있다. 2015년 더 스트립과 같은 해에 런칭한 브이드롬(Vdrome)의 경우에는 온라인 아카이브 플랫폼의 기능을 일부 포함하면서 온라인 영화관을 표방하며, 아티스트의 영상 작품을 스트리밍 서비스한다. 기관형이 아닌 민간 차원에서 시작한 뉴욕의 리좀(Rhizome), 이플럭스(e-flux) 등도 온라인 아카이브를 자체 페이지에서 운영하고 있다. 온라인 저널의 형식을 취하지만 비디오아트와 필름 등 무빙이미지에 대한 스트리밍과 기록도 지속적으로 제시하고 있다. 아시아의 경우에는 중국과 홍콩을 중심으로 하는 아카이브 플랫폼의 향방에 의해 아시아 내 중국의 현대미술을 다시 쓰고 있다. 그만큼 아카이브 플랫폼을 통해 비평을 제공하고 작가를 프로모션하면서 아시아 미술을 대표하는 작가들을 발굴하고 그 힘을 실어주고 있는 것이다. 대표적으로 아시아 아트 아카이브(AAA)와 비디오테이지(Videotage)는 홍콩을 기반으로 활동하는 비영리 예술기관으로, 아카이브 연구의 대상을 전 아시아로 넓혀 특히 동아시아의 현대미술에 관한 연구를 중심으로 방대한 양의 아카이브 자료를 구축하고 있다.

이렇게 세계적으로 앞서가는 아카이브 기관이나 단체들은 온·오프라인을 통해 유동적으로 아카이브 자료를 데이터베이스화하고 차근차근 디지털 아카이브를 구축하여 누구나 자료에 접근할 수 있게 한다. 디지털화된 자료들은 시공

간을 초월하여 자유롭게 접근하고 공유할 수 있다는 장점이 있다. 여기서 지식은 ‘잠자는 지식’이 아니라 ‘살아있는 지식’으로 그 성격이 변하면서 능동적인 아카이브를 구성하며, 무엇보다 미술사 다시 쓰기와 비평적 아카이브가 가능하게 한다. 우리는 온라인으로 이주한 아카이브의 지식정보를 ‘크리티컬 아카이브’로 가능하게 해야 한다. 온라인은 네트워크라는 강력한 속성을 가지고, 매체적 확장성을 담보하며 글로벌 채널로서 기능하는 장점이 있다. 이것은 새로운 가치들을 확산하고 재생산해준다. 이런 상황은 포스트 인터넷 시대에 네트워크화된 관람객이나 아카이브 사용자들을 연구할 필요성 또한 전제한다. 그것은 우리 모두가 잠재적인 제공자이거나 매개자의 가능성을 지닌다는 것이다. 그리고 현재의 가속화된 기술 환경 안에서 재매개되고 네트워크화된 아카이브 정보를 컴퓨터의 방식으로 본다는 것과 유포와 확산의 측면에서 온라인에서의 새로운 큐레이팅 등이 요청됨을 의미한다. 예술의 새로운 지형도를 그릴 수 있는 가능성, 그리고 무엇보다 그것을 가능하게 하는 중요한 요소가 ‘분석’과 ‘비평’이 가능한 지점으로 우리를 인도하는 온라인 디지털 아카이브일 수 있다는 것에 주목해야 한다. 비평적 기능을 수반하는 아카이브의 정보 지식은 동시대 미술사의 지형도를 ‘다시 쓰기’할 수 있다. 그렇기에 아카이브를 운영하는 주체는 아키비스트의 전문적 연구를 지속적으로 지원해서 아카이브 서비스가 미술관의 핵심으로 기능하고 작동하게끔 해야 할 것이다.

여기서 우리는 모든 지식을 무료로 공개하는 것에 대한 다른 차원의 준비도 해야 한다. 백남준의 비디오 서재도 기관형 아카이브로서 아날로그 객체를 디지털화하여 무료로 공개하는 범위를 새롭게 설정해야 할 것이다. 앞서 살펴본 테이트 모던과 같은 단계별 설정이 좋은 모델이 될 수 있다. 결국, 무료로 공개할 수 있는 자료의 범위와 심화 연구를 위한 범위를 단계별로 차별화해서 운영하는 것을 제안할 수 있다. 그리고 아트센터 내부에 아카이브 정책 연구 랩 등을 신설하여 세계 유일의 백남준 디지털 유산을 관리하기에 가장 유효한 정책을 구축하는 일도 수반되어야 할 것이다. 이것은 대중 일반에게 백남준의 작품 세계를 소개하고, 전 세계의 관람객을 대상으로 백남준아트센터로 발걸음하게 하는 프로모션 수준을 넘어서서 그 이상의 가치를 위해 준비하는 것을 의미한다. 또한 백남준 연구를 희망하는 세계 유수의 미술관이나 박물관 등 유관 기관, 큐레이터, 연구자, 학술기관, 대학연구기관 등과 협력하고 이들과의 네트워크를 위한 심화 단계의 아카이브 정보 공개

를 차별적으로 운영할 수 있을 것이다. 이를 통해 백남준아트센터의 자료를 유의미한 공공재로 사용하되, 아트센터의 실질적인 운영과 연구 윤리에 필요한 실익과 정책 수립을 동시에 수행할 필요가 있다.

빠르게 변화하는 세상은 무언가를 기록해 남기는 행위가 왜 중요한지 역설적으로 보여준다. 네트워크를 통한 관객의 다양화는 정보에 새로운 해석과 층위를 형성하며, 미술관은 그것을 기회 삼아 아카이브 콘텐츠를 다양화할 수도 있다. 이전의 아카이브 시스템이 유동적인 변화를 수용하기 어려운 형식이었다면 이제는 그 변화의 흐름 자체를 공유하는 플랫폼으로서의 시스템이 이미 준비되어 있다. 이제 우리는 온라인 디지털 아카이브 시스템을 기반으로 새로운 기술환경에 대응하는 포맷과 네트워크화된 사용자들의 특성을 접목해 다음 세대를 준비해야 한다. 앞으로 디지털 아카이브는 네트워크상에서 또 다른 예술 경험의 경로를 제공하고, 새로운 인터페이스와 레이아웃을 통해서 맞춤형 지식의 레퍼런스로서 기능할 것이다. 그것을 필자는 ‘크리티컬 아카이브’라고 이야기하고 싶다. 이는 흩어져 있는 유산을 디지털 형식 안으로 소환하여 역사를 다시 쓰고 재생산하면서 미래를 예측하고 준비할 수 있는 동력이 될 것이다.

- 1 「디지털 유산의 보존에 관한 헌장」(Charter on the Preservation of Digital Heritage)  
[http://portal.unesco.org/en/ev.php-URL\\_ID=17721&URL\\_DO=DO\\_TOPIC&URL\\_SECTION=201.html](http://portal.unesco.org/en/ev.php-URL_ID=17721&URL_DO=DO_TOPIC&URL_SECTION=201.html)  
 (최종 검색일: 2021.10.27.)
- 2 「뮤지엄과 보편적 유산」(Museums and Universal Heritage), (ICOM, 2007)  
<https://icom.museum/en/ressource/icom-2007-universal-heritage-general-conference/>  
 (최종 검색일: 2021.10.28.)
- 3 「디지털 유산의 보존에 관한 헌장」(Charter on the Preservation of Digital Heritage)  
[http://portal.unesco.org/en/ev.php-URL\\_ID=17721&URL\\_DO=DO\\_TOPIC&URL\\_SECTION=201.html](http://portal.unesco.org/en/ev.php-URL_ID=17721&URL_DO=DO_TOPIC&URL_SECTION=201.html)  
 (최종 검색일: 2021.10.27.)
- 4 국립중앙 박물관, 「21세기 박물관의 발전 전략과 미래」(2019)  
[https://www.museum.go.kr/site/main/archive/post/article\\_233](https://www.museum.go.kr/site/main/archive/post/article_233)  
 (최종 검색일: 2021.10.27.)
- 5 자세한 글은 다음을 참조하라. 빅토리아 월시, 「상황 특성성 연구: 큐레이팅, 테크놀로지, 미래」, 『What Museums Do: 큐레토리얼 사이와 변주』 (국립현대미술관, 2018), p. 123.
- 6 다음을 참조하라. Boris Groys, *e-flux Journal*, 50 (December 2013)  
<https://www.e-flux.com/journal/50/59974/entering-the-flow-museum-between-archive-and-gesamtkunstwerk/>  
 (최종검색일: 2021.10.28.)
- 7 위의 글. (최종 검색일: 2021.10.28.)
- 8 Germain Bazin, *The Museum Age*, trans. Jane van Nuis Cahill (New York: Universe Boos, 1967), p. 278. 윤난지, “성전과 백화점 사이: 후기 자본주의 시대의 미술관,” 『미술사학보』 17, 2002, pp. 149-183. 재인용.
- 9 윤난지 엮음, 『전시의 담론』, (눈빛, 2007), p. 121.
- 10 다음을 참조하라. Lev Manovich, *The Language of New Media* (UMass: MIT Press, 2001).
- 11 국외 단기기관 결과보고서, 「정부미술품 운영
- 관련 주요국 유관기관 사례조사, (2018.9), p. 33.
- 12 <https://www.metmuseum.org/art/collection>  
 참조. (최종검색일: 2021.10.30)