

저자 박상애, 정세라, 아쇼크 수쿠마란, 샤이나 아난드, 현시원, 권태현

출처 『NJP 리더 #11 비디오 디지털 공유지』

발행처 백남준아트센터, 용인

NJP 라운드테이블

출판정보

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

NJP 리더 #11
비디오 디지털 공유지

NJP 라운드테이블

일시: 10월 27일 오후 3시-4시 30분

장소: 백남준아트센터 제2전시실

패널: 박상애, 정세라, 아쇼크 수쿠마란, 샤이나 아난드, 현시원

진행: 권태현

권태현

백남준아트센터 <백남준의 선물 13> 심포지엄의 라운드테이블을 시작하겠습니다. 저는 오늘 라운드테이블의 사회자 권태현입니다. 패널들을 잠깐 소개하고 나서 본격적인 이야기를 시작하겠습니다. 박상애 선생님은 백남준아트센터의 학예 연구사이며 아키비스트입니다. 이번 심포지엄의 단초가 되는 백남준의 비디오 서재 오픈을 준비하고 계시지요. 정세라 선생님은 비디오아트 아카이브 플랫폼인 더스트림의 설립자이자 디렉터이며, 독립 큐레이터로도 활동하고 계십니다. 가운데 계신 두 분은 인도 뭄바이에 베이스를 둔 협업 스튜디오 캠프의 작가, 아쇼크 수쿠마란(Ashok Sukumaran)과 샤이나 아난드(Shaina Anand)입니다. 현재 백남준아트센터에서 <캠프, 미디어의 약속 이후> 전시가 진행 중이죠. 마지막으로 독립 큐레이터이자 전시 연구자이며, 전시 공간인 시청각 랩을 운영하는 현시원 선생님이 나와 계십니다.



2021년 11월 27일에 열린
NJP 라운드테이블 현장

우리는 디지털 아카이브에서도 길을 잃을 수 있을까?

권태현

오늘 이야기는 백남준의 비디오 서재라는 디지털 아카이브 플랫폼에서 시작합니다. 자연스럽게 떠오르는 첫 번째 질문은 ‘아날로그 아카이브를 디지털 아카이브로 옮길 때 발생하는 이점이나 문제점은 무엇일까?’ 하는 것이지요. 심포지엄의 강연자들 모두 이에 대해 긍정적이

거나 비판적인 입장에서 다양한 논의를 해주셨습니다. 그중 재미있는 질문이 하나 있었어요. 박상애 선생님이 던진 “디지털 아카이브에서도 길을 잃을 수 있을까?” 하는 질문입니다.

박상애

아카이브 열람은 도서관에서 책을 찾거나 구글에서 무언가를 검색하는 것과는 조금 다릅니다. 전체 아카이브 컬렉션 안의 개체들은 수직적이거나 수평적인 여러 개의 복잡한 관계를 형성하고 있기 때문입니다. 그러니까 원하는 키워드를 입력하면 정확하게 그 대상을 찾아주는 것이라기보다는, 전체 창작자가 부여한 기록 간의 맥락을 볼 수 밖에 없는 환경에서 아카이브를 열람하는 것이지요. 이처럼 개체들 간의 맥락을 함께 볼 수 밖에 없는 아카이브의 특징을 디지털 아카이브에도 적용할 수 있을 것인지가 궁금했습니다. 디지털 검색은 키워드를 입력하면 원하는 대상을 바로 찾아주는 시스템을 얼마나 효과적으로 구축하는가가 성패를 좌우하는 것이잖아요. 그렇다면 아카이브 열람의 미덕 혹은 특징이라고 할 수 있는 ‘길 잃음’이라는 것이 디지털 환경에서도 가능할까요? 그런 고민을 하다가 저는 약간의 상상력을 발휘해 디지털 아카이브의 미학적 측면을 떠올려보게 되었습니다. 자료 혹은 기록물 간의 맥락이라는 것에는 창작자가 부여한 원래의 맥락만 있는 것이 아닙니다. 아카이브 이용자들이 계속해서 아카이브를 사용하며 데이터를 쌓아 생성하는 새로운, 2차적 맥락도 있죠. 그러한 맥락을 통해 아카이브 연구자들은 원래 자신이 생각했던 키워드 외의 다른 방향성도 제안받을 수 있는 가능성이 있지 않을까요? 이것이 디지털 아카이브가 줄 수 있는, 아날로그 아카이브는 갖기 어려운 미학적 측면이라는 생각을 해보았습니다.

권태현

아카이브에서는 연구자가 자료를 찾기 위해 산책하듯이 움직여야 하고, 그 과정에서 전혀 예측하지 못했던 자료들을 만나게 되기도 합니다. 박상애 선생님께서 던진 질문은, 그런 우연한 마주침이 과연 디지털 환경에서도 구현될 수 있을까 하는 것이었고, 사용자 데이터가

계속해서 쌓이다 보면 2차적 맥락까지 포함한 의미론적 지도가 그려질 것이라는 아이디어도 주셨습니다.

그런데 저는 ‘산책’이나 ‘길 찾기’, ‘맵핑’ 같은 알레고리가 자주 등장한다는 점이 흥미로웠어요. 백남준은 동서양의 고대 철학자들이 만약 비디오로 기록되어 남아 있다면 어떻게 하는 가정을 하면서 ‘문학적인 산책’이라는 말을 쓰죠. 어떤 대상을 단지 정보로서 전달하는 것뿐만 아니라 전하려고 의도하지 않았던 요소들, 예를 들면 그날의 날씨나 철학자의 말더듬, 말과 말 사이의 간극 같은 것들이 담기면 아카이브가 전혀 다른 방식으로도 작동할 수 있다는 것을 강조하기 위한 표현이 아닐까요? 정보 검색을 넘어 그 자체로 미학적으로 작동할 수 있는 디지털 아카이브의 예시로서, 캠프가 작업한 njp.ma 혹은 pad.ma 같은 플랫폼들을 살펴볼 수 있을 것 같아요.

아쇼크
수쿠마란

비디오 데이터를 활용해서 ‘타임라인’을 만드는 소프트웨어는 pad.ma에 사용하려고 처음 만들었던 것입니다. 시간을 대변하는 기능을 고민하다가 만들게 되었죠. 새로운 방식으로 영상을 해석해서, 디지털로 대변되는 형식으로 볼 수 있도록 했지요. 이러한 시도가 더욱 많이 일어날수록 더 많은 가능성이 열릴 테고, 캠프는 아티스트로서 한 가지 예를 보여드린 것입니다. 또한 저희는 그 코드를 오픈소스로 공개했지요. 다른 사용자들도 각자 자신만의 방식으로, 백남준의 ‘선물’인 아카이브에 기여할 수 있을 것입니다.

샤이나
아난드

저희는 아카이브를 미학적으로 바라보려 했습니다. 사용자마다 어떤 자료는 이미 알고 있는 것들도 있을 것입니다. 이것이 만약 아날로그 매체인 책이라면 페이지를 죽 넘기며 훑어볼 수 있을 테죠. 저희는 영상 자료에 대한 접근 방식도 그러한 물리적인 매체와 비슷하게 만들려고 노력했어요. 영상의 클립을 검색할 수도 있고, 직접 커트나 편집을 해볼 수도 있습니다. 그 영상이 처음에 어떻게 촬영이 되었는지에 대해서도 여러 모로 고려했습니다. pad.ma를 예로 들자면, 특정

장면은 어떤 샷으로 촬영되었는지에 관한 정보도 전달하려고 했습니다. 이러한 정보는 미디어 역사학 또는 미디어 고고학 연구에 다양하게 활용될 수 있을 테죠. 또한 디지털 도구를 활용해서 매우 아날로그적인 경험을 할 수 있도록 하는 인터페이스를 디자인했습니다.

아카이브에서의 ‘산책’이라는 비유에 관하여 다시 이야기해볼까요? 우리가 스마트폰을 가지고 도시를 걸어다니면, 어디를 지나갔는지 그 발자취를 모두 추적할 수 있습니다. 오늘날의 산책이라는 것은 이전과 아주 다른 의미를 갖는 것이죠. 우리가 아카이브를 사용하고, 아카이브를 가지고 놀 때에도 흔적을 남기게 됩니다. 그러면 다른 사용자들이 와서 우리의 데이터 흔적을 볼 수 있을 것입니다.

권태현

캠프 작가분들의 말씀을 들으니 우리가 인터넷에 단지 이용당하기만 하는 것이 아니라 그것을 적극적으로 활용할 수 있는 가능성을 떠올려보게 되는데요. 백남준도 광고나 대중문화, 매스 미디어 등을 전위적으로 활용한 예술가였습니다. 인터넷은 굉장히 거대한 권력 구조를 만들기도 하지만 반대로 그러한 구조를 뒤집을 수도 있는 가능성을 내포하고 있지요. 아카이브의 미학적 실천으로 그 가능성을 열 수 있을 것 같아서 흥미롭네요. 특히 캠프가 제시한 ‘타임라인’이라는 방식은 백남준의 임의접속 개념을 떠올리게 한다는 점에서 재미있어요. ‘타임라인’이라는 새로운 미학적 방식으로 기존 콘텐츠를 전유하여 관객들이 특정한 지점을 클릭해 들어갈 수 있도록 한 것은, 백남준이 릴 테이프를 벽에 붙여서 전혀 다른 방식으로 볼 수 있게 만든 실천 등 과도 닮아 있는 것 같습니다.

백남준의 작업을 디지털로 변경할 때 무엇을 얻거나 잃는가?

권태현

앞서 디지털 아카이브의 긍정적인 가능성에 대한 이야기를 들어보았습니다. 하지만 여전히 중요한 문제 하나가 남아 있죠. 심포지엄의 강연자 중 한 분인 볼프강 에른스트 교수는 디지털 아카이브에 관한

비판적인 의견을 내놓았습니다. 그는 미디어 고고학적인 관점에서 미디어가 작동하는 구조 자체를 인식하는 일이 무척 중요하다고 이야기합니다. 예컨대 지금 우리가 나누는 이야기가 유튜브를 통해서 송출되고 있는 이 상황 역시 고유한 메커니즘을 가지고 있고, 그것이 우리가 이야기를 나누는 형식에도 영향을 미치며, 무언가 본질적인 것들을 결정한다는 관점입니다. 에른스트는 심포지엄 강연의 영상에서 자신의 목소리를 시각화해 주는 아날로그 신디사이저를 틀어둔 채 말을 하면서, 변환기와와의 관계, 시청자가 컴퓨터로 자신의 모습을 보고 있는 그 상황을 계속해서 일깨웁니다. 또한 에른스트는 다양한 매체를 사용한 백남준의 비디오를 전부 똑같이 디지털화할 때, 매체의 물질적 특성에서 비롯되는 많은 요소들이 사라지는 것은 아닌지 염려합니다. 복잡하고 어려운 문제를 매끈하게 만들어버리는 아카이브 방법이 아닐까 하는 것이지요.

정세라

물리적 정보가 디지털 정보로 변환되면 우리의 신체로 감각할 수 있는 경험들이 다 제거되기 때문에 그것을 아카이브라고 부를 수 없을 것이라는 주장은 타당한 면이 있습니다. 하지만 캠프의 작업에서도 볼 수 있듯이 디지털 아카이브에서 우리는 많은 다른 영감을 얻을 수 있습니다. 디지털화는 이미 그 자체로 다른 가능성들을 전제할 수밖에 없기 때문에 아카이브의 다양성이라는 관점에서 디지털 아카이브를 바라볼 필요가 있다고 생각합니다. 디지털 아카이브는 사용자의 경험성에 기반하여 커스터마이징된 정보가 순환하는 구조로 이루어져 있습니다. 사용자들이 이 순환 구조 안에서 남기는 흔적을 다른 사용자가 자신의 방향으로 삼을 수도 있고, 또 다른 경로를 개발하기 위해 새로운 지식 정보를 발굴할 수도 있죠. 디지털 아카이브는 창작자에게는 하나의 미학적인 창작 도구로 활용될 수 있고, 연구자에게는 또 다른 참조로 사용될 수 있을 것입니다. 다양한 가능성을 염두에 두고 아카이브를 바라보아야 하는 이유입니다. 우리가 이 정보에 어떻게 상상력을 더해서, 사용자들이 각자의 필요에 따라 활용할 수 있도록

록 할 것인가를 생각해볼 필요가 있어요.

아쇼크
수쿠마란

이 주제는 영화학에서도 오랫동안 이야기되어 왔던 것입니다. 아날로그 필름이 디지털 필름으로 변환되면 많은 손실이 있을 것이라는 우려는 예전부터 있어 왔죠. 그런데 우리는 강제로 디지털화를 당하는 것이 아니므로 디지털화를 통해 우리가 무엇을 얻을 수 있는지, 디지털 환경에 우리가 어떻게 주체적으로 대응할 수 있는지를 고민하는 일이 더 중요합니다. 디지털화 과정에서 영상의 물리적인 부분은 어느 정도 손실되겠지만, 이렇게 만들어진 디지털 비디오는 새로운 작품을 만들 수 있는 기반으로 활용될 수 있습니다.

샤이나
아난드

물론 에른스트 교수의 말처럼 미디어 고고학적 측면에서 아날로그 매체의 특수성을 인식하는 일은 중요하고, 특히 미디어아트에서 매체 사용의 실험적인 측면을 함께 고려하는 일은 필수적입니다. 하지만 만약 디지털화 작업을 하지 않으면 아카이브에 남아 있는 아름다운 영화는 더 이상 볼 수 없게 될 것입니다. 지금 이 비디오들도 1960년대, 70년대에 누군가가 그것이 지역 TV에 방영될 때 VHS로 녹화했기 때문에 우리가 지금 볼 수 있다는 사실을 잊지 말아야 해요. 감독의 가족이나 동료조차 필름을 가지고 있지 않을 때, 누군가가 이것을 녹화했고, 또 나중에 디지털화했기 때문에 자료가 남아 있는 것이지요. 수많은 걸작을 포함한 약 4천 개의 영상이 디지털 아카이브에 남은 덕분에 영화를 보존할 수 있습니다.

박상애

가상 환경에서는 모든 정보가 바이너리 코드로 바뀌고, 정말로 그 패러다임이 아날로그 매체와는 완전히 달라집니다. 그렇기 때문에 정세라 선생님의 말씀처럼 디지털 아카이브는 아날로그 아카이브와는 완전히 다른, 새로운 시각으로 볼 필요가 있겠지요. 하지만 미술관의 입장으로 돌아와 생각해보면, 디지털 아카이브를 새롭게 바라보는 것과 동시에 ‘원본’이라고도 할 수 있는 아날로그 자료는 그것대로 잘

보존하고 정리해둘 필요가 있을 것입니다. 백남준이 비디오아트를 처음 시작한 이래로 지금까지 50년이 넘는 기간에 걸쳐 아날로그 자료를 잘 보존해왔기 때문에 우리가 백남준을 이해할 수 있는 것이니까요. 다른 분들은 대체로 ‘활용’에 방점을 찍고 계시지만 저는 ‘보존’의 측면도 중요하게 생각합니다. 에른스트 교수가 하려는 말은 미디어의 고고학적 측면에서 매체성이 잘 보존되어야 한다는 것이 아닐까요? 그리고 매체성이 보존되어야 하는 이유는 결국 이용자들이 그 매체로 인해 가질 수 있었던 경험이 보존되어야 하기 때문입니다. 아날로그의 음성이 눈앞에서 시각화되는 경험, 아날로그 매체를 통해서만 느낄 수 있었던 것들을 어떻게 보존하고 전달할까 하는 고민이라고 할 수 있습니다. 우리가 디지털화를 피할 수 없다면, 그래서 결국 가상 환경으로 넘어갈 수밖에 없다면 이 새로운 패러다임과 기존의 미디어 고고학적 보존의 균형을 잘 맞춰 나가는 것이 미술관의 과제라는 생각이 들어요.

관태현

디지털 아카이브를 지금 막 만들기 시작한 시점에 앞으로의 방향을 고민하는 자리인 만큼, 디지털 아카이브와 아날로그 아카이브를 이분법적으로 바라본 측면이 있습니다. 하지만 방금 말씀하신 대로 두 가지 아카이브적 실천은 당연히 공존할 수 있으므로, 고고학적 관점에서 아날로그 아카이브를 유지하는 동시에 확산과 공유의 차원에서 디지털 아카이브를 활용할 수 있을 것입니다. 즉, 볼프강 에른스트의 ‘보존’에 관한 의견이나 한나 B. 힐링의 ‘탈-보존’에 관한 의견을 이분법적으로 볼 것이 아니라 둘 사이를 가로지르는 선택과 실천을 고민해야 할 것입니다. 이와 관련해 의견 나눠주실 분 계신가요?

정세라

에른스트 교수가 말한 미디어 고고학적인 측면에서의 원본 보존은 아주 의미 있는 일입니다. 그런데 어떨 때는 그 원본을 재현하는 기술이 현재는 구현되기 어려운 상황이 일어나곤 하지요. 원본이 아무리 잘 보존되어도 그것을 재생하기 위한 기술 표준이 바뀌면 오히려 그 원

본은 유물처럼 박제될 수 있습니다. 따라서 원 자료의 가능성을 완전히 사장하는 것이 좋을지, 디지털화 과정에서 원본의 가치가 훼손되더라도 박제화를 막고 새로운 가능성을 찾을지를 고민해보아야 합니다. 백남준의 비디오 서재 역시 그런 선택의 지점에서 “비디오 디지털 공유지”라는 가치를 내걸고 매우 공공적인 아카이브의 가능성을 제시하고 있는 것입니다. 많은 연구자와 창작자가 비디오 서재에 모여서 새로운 창작과 연구의 자료로 이 디지털 자료를 활용할 수 있기를 기대합니다. 말씀하신 대로 디지털 대 아날로그라는 이분법적인 구도에서 벗어나서, 디지털 아카이브를 어떻게 새로운 참조로 활용할지를 더 적극적으로 상상할 필요가 있어요.

우리는 백남준의 선물을 어떻게 나누어야 할까?

권태현 이번 심포지엄의 핵심인 백남준의 비디오 서재에 대한 상상을 나누는 시간도 조금 가져보면 좋겠습니다. 정세라 선생님, 현시원 선생님, 캠프는 모두 각자가 기획하고 운영 중인 아카이브 혹은 콘텐츠 플랫폼이 있습니다. 그러한 경험들에 비추어 백남준의 비디오 서재가 어떠한 모습을 갖추면 좋겠다 하는 이야기를 나눠주시면 좋겠어요.

현시원 저는 다른 패널들의 말씀을 듣고 캠프의 작업을 보면서, 디지털 환경에서 ‘한눈에 본다’는 것이 가능한가의 문제가 무척 중요하다는 생각이 들었습니다. 제가 큐레이터로서 아카이브를 ‘보존’이 아닌 ‘활용’의 입장에서 바라보는 것도 사실이고, 더 나아가 애초부터 디지털 환경에 최적화된 작업을 만들려는 노력도 많이 해왔어요. 동시대의 많은 작가나 디자이너들이 온라인을 오프라인의 복제나 다른 버전이라고 보지 않고, 온라인을 첫 출생지로 삼은 작품들을 만들고 있어요. 제가 몇몇 디자이너들로부터 얻은 아이디어 중 하나는 ‘적절한 통제’가 매우 중요하다는 것이었어요. 이것은 미학적인 판단으로, 캠프가 말한 것과도 연결되는 것 같습니다. 프로젝트의 이름에서부터 인터페이스

이스에 이르기까지, 작가와 디자이너가 시간을 통제하는 방식이나 해석, 큐레이터의 고민 등이 들어간 선택을 해야 한다고 생각합니다. 그것이 무척 개인적인 판단이라 할지라도 말입니다. 저는 “비디오 서재”라는 이름이 매우 독특하다고 생각합니다. 비디오와 서재의 결합이 모두를 만족시키지는 않을 테지만, 그렇기에 공공의 중요한 목소리를 내는 활동이 될 수 있을 것이라 기대합니다.

정세라

디지털 아카이브를 만들 때 작품 전체를 공개할 것인가 아닌가를 선택해야 하는 문제도 있습니다. 이는 제가 운영하고 있는 더 스트림 (THE STREAM)의 문제이기도 합니다. 물론 굉장히 복잡한 문제들이 얽혀 있지만, 결국 아카이브를 운영하는 주체들이 선택해야 하는 일입니다. 작품의 스트리밍을 전체든 일부든 공개하려면 작가들과 협의해야 하고, 만약 추출 영상을 보여줄 것이라면 얼마나 보여줄 것인지도 선택해야 합니다. 저는 오픈을 준비하고 있는 백남준의 비디오 서재에서 현재의 백남준아트센터 아카이브 플랫폼에서 보이지 않는 부분들, 즉 연구자나 큐레이터로서 제가 기대하는 것들을 볼 수 있으면 좋겠다는 생각을 해보았어요.

아쇼크
수쿠마란

우리가 정보의 공개와 관련해 어떤 결정을 내려야 하는가에 대해 생각해보시다. 철학적인, 그리고 일반적인 관점에서 볼 때, 그러한 질문은 우리가 정보를 어떻게 통제할 것인가와 맞닿아 있습니다. 저희는 이 모든 것이 대중 혹은 알려지지 않은 어떤 사람들로부터 나온다고 생각합니다. 그리고 그 모든 것은 다시 그들에게 돌아가야 하지요. 이는 소유권에 관한 이야기가 아닙니다. 그 누구도 무엇을 완전히 소유하거나 독점할 수는 없기 때문입니다. 그러므로 우리가 가진 자료를 어떻게 대중 관객들에게 되돌려줄 것인가를 생각해보아야 합니다. 그리고 사용자들이 자료에 접근하는 방식도 반드시 고민해야 합니다. 예컨대 스마트폰만 가지고 있으며 다른 장치는 사용하지 않는 사람들도 자료를 열람할 수 있어야 하겠죠. 아키비스트로서 우리가 할 일은

이러한 채널을 열고 공개하는 것입니다. 가능한 한 더 많은 사람들에게, 그리고 아직은 이런 자료에 관해 잘 알지 못하지만 어쨌든 앞으로 이러한 정보에 관심이 있을 만한 관객들에게 계속해서 접근 가능성을 열어주어야 합니다. 이에 담긴 철학은, 이 정보를 통제하고 소유하고 관리하는 것은 우리의 역할이 아니라는 것입니다. 백남준의 선물을 전 세계에 다시 되돌려주는 것이 우리의 역할입니다.

박상애

지금까지 여러분이 나눠주신 의견에서 네 가지 키워드를 뽑아봤습니다. 공공성, 작품과 기록, 통제와 접근, 공유지로서의 가능성이라는 키워드가 비디오 서재에 반영되는 것이 좋겠다는 생각이 드네요. 이 네 가지 키워드는 백남준아트센터가 표방하는 ‘디지털 공유지’라는 커다란 주제와도 맞닿아 있는 것 같아요.

백남준의 비디오 서재는 전 세계에서 유일한 백남준의 비디오 작품 아카이브이기 때문에 가지는 공공성이 있습니다. 백남준아트센터는 작품도 있고 기록도 있지만, 원본 테이프를 열람하러 이곳에 직접 방문하기에는 접근성이 낮다는 단점이 있습니다. 그래서 백남준아트센터는 공립 미술관으로서 이 자료들을 활용하고 공공성을 증진하기 위해서, pdf나 인쇄물의 형태로 자료를 제공해왔습니다. 열람을 신청하는 국내외 연구자들에게도 지속적으로 열람 환경을 제공했고요. 그럼에도 자료를 활용하기에는 여전히 한계가 많았기 때문에 디지털 환경에서 자료를 공개하기로 결정하고 법률적 검토도 마친 상태입니다.

백남준아트센터가 보유한 자료 중에는 백남준의 비디오 작품도 있지만 백남준 작가가 수집하고 녹화한 방송, 전시나 작품 제작과 관련된 기록 영상, 작가가 직접 녹음한 상업 광고 영상 등도 있습니다. 그래서 이것을 디지털 환경에서 단순히 보여주기만 하기보다는 조금 더 풍부한 정보를 제공할 수 있게끔 비디오 서재를 설계하고 있습니다.

미술관의 자원이 공공재의 역할을 하는 방식에서, 과연 이 자원을 누가, 어디까지 통제할 것인지는 매우 중요한 문제입니다. 비디

오 서재는 2022년에 대중에게 공개될 예정입니다. 캠프가 제안한 njp.ma 플랫폼처럼 비디오 자료에 사용자가 주석을 달아 2차 정보나 연구 정보를 얻을 수 있는 형태라면 좋겠지만 내년에는 그러한 수준으로까지 만들어서 공개하기는 어려울 것 같습니다.

캠프의 작업과 우리 미술관의 비디오 디지털 공유지 실험이 잘 맞아 떨어졌고, 캠프의 작가분들도 적극적으로 참여해주셔서 현재 njp.ma 프로젝트가 진행되고 있습니다. 캠프의 작업을 통해 백남준의 비디오 서재의 공유지로서의 가능성을 볼 수 있어서 참 좋은 기회였지요. 이 프로젝트에서 캠프가 제안하는 것들을 적극적으로 고려해 우리가 다음 단계의 실험을 또 지속해나갈 수 있을 것이라 기대합니다.

권태현

오늘 라운드테이블에서 다양한 이야기를 들을 수 있어 즐거웠습니다. 캠프가 말한 작품에 대한 소유권의 개념이나 ‘작가’의 신화 등이 오늘날 디지털 환경에서 많이 허물어지고 있다는 생각이 듭니다. 그러한 맥락에서 박상애 선생님의 공유지라는 키워드는 고전적인 박물관학이나 아카이브 개념에 의문을 던질 수 있는 급진적인 아이디어인 것 같습니다. 오늘 함께해주신 모든 분들께 감사드립니다.