서울미디어시티비엔날레 소식지
2023년 1월호

감각

느끼고 움직이는

지난 12월 서울시립미술관 서소문본관 3층 프로젝트갤러리에서 제12회 서울미디어시티비엔날레 사전프로그램 II《테라인포밍》이 개최되었다. 프리비엔날레로 진행된 이번 프로그램은 앞서 서울시립 남서울미술관에서 개막한《정거장》전시에 이어서 내년에 개최되는 비엔날레의 방향을 가늠할 수 있는 예고편과 같은 자리였다. 이틀에 걸쳐 발표, 강연, 대화, 청취, 퍼포먼스와 스크리닝의 형태로 진행된 세션들은 예술감독 레이첼 레이크스의 제안처럼 지도와 지도가 아닌것, 그리고 지도가 될 수 있는 이미지, 언어와 감각에 관해 생각해보고, 관련한 이미지, 리서치와 여러 형태의 예술 작품을 경험하는 시간이 되었다.

그런데 흥미로운 지점은 이러한 프로그램이 개최된 상황 이후에 드러난다. 계획된 시간에 맞춰 준비된 자료와 사람들이 채운 여러 이야기가 지나가고 나면, 전에 없었던 새로운 감각이 형성된다. 다음 비엔날레에서는 이런 주제로 이러 저러한 것들을 만들겠구나 싶은 추측이나, 이 사람은 이런 것을 연구하며 이렇게 커리어를 만들어 왔구나 하는 정보, 혹은 이 작가는 이런 형태의 작품으로 이렇게 보여주면 오늘의 서울과 세계에 접속할 수 있겠다는 계획도 아닌 이 감각은 이번 비엔날레가 펼쳐서 보이고 연결하고자는 것을 더듬어서 느끼고 알게되는 마음의 형상과도 같다.

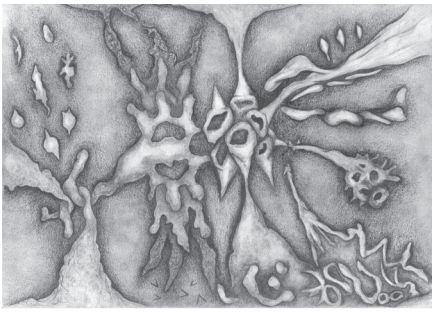
싱가포르에서 온 작가 자이 탕은 둘째 날 프로그램에서 〈탈출 속도 V〉라는 제목의 사운드 퍼포먼스를 진행했다. 이 작품은 작가가 지난 10여 년간 싱가포르의 도시 개발로 위협을 받는 장소에 들어가 경험하고 녹음한 야생의 사운드를 기반으로 창작한 사운드와 드로잉 연작이다.
청각과 시각이라는 다른 감각을 경유하는 이 요소들은 대게 함께 제시되며 가상의 공간을 구성한다. 이번 프로그램에서는 서울시립미술관의 갤러리를 둘러싼 몰입형 사운드, 12점의 드로잉, 그리고 작은 빛 설치로 구성된 15분간의 퍼포먼스를 보여주고 들려주었다. 사운드는 여러 종류의 새 지저귐, 말 발굽, 벌레, 알 수 없는 생명체의 날개짓을 연상시키는 소리가 속속 등장하는 도입부를 지나 이들이 기계음과 뒤섞이고 전혀 새로운 형태로 전이되는 일련의 시퀀스로 이루어져, 이들은 과장되거나 강압적이지 않으면서도 전에 느껴본 적 없던 공간의 풍경을 그려내었다.

한정된 시간을 채우는 이 소리들은 관객으로 하여금 잠깐 다른 존재를 상상하거나 다른 장소로 이행하는 경험을 만들어주었다. 이 경험은 구체적으로 새, 벌레, 말의 시점으로 이동일수도 있고, 추상적으로 변이나 변종의 상태를 가상으로 겪어보는 것일 수도 있다. 시각적 재현이 아닌 청각적 재현과 그것으로 이루어진 시간은 특정 장소를 무한한 공간으로 탈바꿈한다. 그리고 함께 제시된 드로잉들은 이 공간을 서술하는 구체적인 기호나 형상으로 작동하는 대신, 그만의 문법이나 문장으로 코드화된 또 하나의 언어가 된다. 제목에서 추측할 수 있는 시간의 개념은 현실 세계를 둘러싼 여러가지 사태 — 이 경우엔 생태의 위기라는 현실 상황을 2배속으로 빠르게 혹은 1/2로 늦춰서 감각하고 인지하게 하는 몰입의 시간에 닿아 있다.

프로그램에서 오간 여러 이야기들 중에서 추상과 추상성에 관한 진술들이 있었다. 이것은 미술에서 재현이 가진 한계와 그것에 관한 경험이 실제와 연결되는 가능성 사이에 '추상'이라는

개념의 다리를 놓아 이어보는 시도들이었다. 여기서 말하는 추상성은 서구 미술사에서 전개되었던 선형적인 논리나 이해의 방식에서 벗어나 있다. 공유할 수 있는 추상은 혹은 공유해야 하는 추상은 오히려, 지역과 세계라는 구분을 통해서만 볼 수 밖에 없는 현실적 조건 속에서, 이러한 이분법적 사고를 가로지르는 가능성의 공간이 된다. 추상적인 시간과 마음의 상태는 그 어떤 방식의 삶에도 모두 존재하고 어디에서나 은유되어 새로운 대화를 촉구할 수 있으니 말이다.

추상의 한자어에서 象[상]은 코끼리 모습을 본떠서 만든 상형문자로 이루어져 있다. 글자의 모양을 보면 코끼리의 긴 코, 얼굴, 꼬리와 네 다리까지도 연상할 수 있다. 먼 옛날 사람들이 직접 본 중에 가장 크고 거대한 동물 형상이 기억에 남아 어느 날부턴가 그 존재를 '코끼리'라고 이름 지어 불렀을 것이다. 그리고 그 모양을 본떠서 그린 상이라는 글자가 만들어졌을 것이다. 나아가 코끼리처럼 마음이나 기억에 남아 있는 생각이나 상상에 구체적인 모양을 만드는 것을 상이라고 부르게 되었을 것이다. 사람 크기에 비할 수 없이 큰 동물이란 곧 사람의 힘으로 어찌할 수 없는 힘을 은유한다. 추상의 언어는 사람이 겪는 일들을 겸손한 위치로 끌어 당겨 사람의 감각에 가깝게 재현하고자는 시도이다. 그것은 어둠에 묻혀 보이지 않는 세계를 밝히고 보게 해준다, 아니 알게 해준다.



↑ (좌) 자이 탕, 〈탈출 속도 V〉, 2022
사운드 퍼포먼스와 드로잉 설치, 15분(사운드); 가변 크기(드로잉 설치)
작가 및 싱가포르미술관 제공
제12회 서울미디어시티비엔날레 사전프로그램 II 《테라인포밍》 퍼포먼스 전경, 서울시립미술관
사진: 이의록

(우) 자이 탕, "탈출 속도 I(파트 I)", 〈탈출 속도 I〉 중에서, 2018
작가 제공

워크숍 재현하기

워크숍의 호흡은 전시보다 짧고 직접적이다. 다만 그렇기에 전시와 다르게, 참여자들이 떠나고 나면 워크숍의 감각을 온전히 돌리기는 어렵다. 그렇다면 워크숍의 감각은 마치 팝업 행사와 같이 일시적이기만 한 것일까? 워크숍에서 느꼈던 감각의 유통기한을 조금 더 늘릴 수 있는 방법은 없을까?

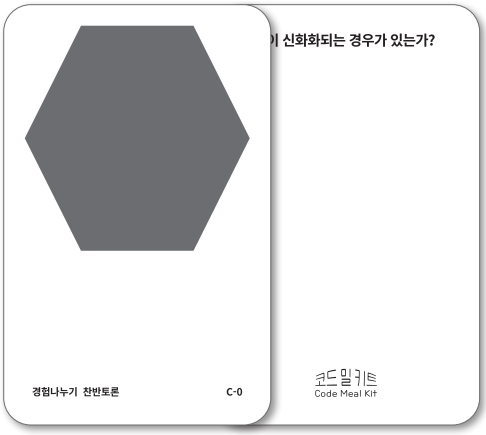
제12회 서울미디어시티비엔날레 사전프로그램 I《정거장》의 〈코드 밀 키트〉는 약 두 달 간 매주 토요일에 진행된 워크숍이다. 이 워크숍은 강연과 대담 등의 형식으로 컴퓨터 프로그램 언어인 '코드'에 대한 질문을 나누는 시간이었다. 〈코드 밀 키트〉는 매 워크숍이 끝날 때마다, 참여자들에게 그 시간에 대한 질문과 소회를 남겨달라고 부탁했으며, 이때 남겨진 작은 쪽글이 워크숍의 감각을 잔불처럼 남기곤 했다. 〈코드 밀 키트〉를 이끈 세 명의 공동호스트는 이 감각을 조금 더 오래 남기고 나누기 위해 이 작은 글들을 카드 형식으로 재구성했다. 올해 1월 말에 출시될 〈코드 밀 키트〉 교구 세트가 바로 그것이다.

〈코드 밀 키트〉 카드 세트는 참여자들의 질문을 바탕으로 제작된 54장의 카드와 매뉴얼로 구성되어 있다. 카드의 안쪽 면에는 코드에 관한 하나의 질문이 적혀 있고, 카드의 바깥 쪽 상단에는 읽을 수 없는 그림이 그려져 있으며, 하단에는 단서가 될만한 표현과 기호가 적혀 있다. 상단의 이미지는 〈코드 밀 키트〉의 공동호스트들이 각 카드의 질문이 어떤 느낌의 대화를 이끌어낼 지 예상해보고 이를 여섯 가지의 느낌으로 정리한 뒤 각각을 도안화 한 것이다. 왼쪽 하단에 적힌 표현들은, 각 질문이 어떤 활동을 유발할 지에 대하여 여덟 가지로 정리한 뒤, 이를 적어넣었다. 오른쪽 하단에 알파벳과 숫자 조합의 기호는 각 카드의 질문이 몇 회차 워크숍과 연결되어 있는지를 안내한다.

하나의 카드를 예로 보면, 이 카드의 앞면에는 분홍색 육각형이 큼지막하게 들어가 있고 그 아래에는 '경험나누기'와 '찬반토론', 그리고 C-0라는 기호가 적혀있다. 해석해보면, 이 카드의 질문은 해커에 대한 모종의 동경과 해커문화가 형성한 권위의 뒷면에서 꾸준히 누락되어 온 여성 개발자들의 이야기를 다룬 세 번째 프로그램 '코드 껍질 깨기'에서 나온 질문(C-0)이며, 이 질문을 통해 카드게임의 참여자들은 들썩들썩(분홍색 육각형)하는 느낌을 전달 받고 서로의 경험을 나누는 시간을 가질 것으로 예상된다. 이 카드에 적힌 질문은 '기술이 신화화되는 경우가 있는가?'이다.

〈코드 밀 키트〉의 공동호스트들은 이 카드로 할 수 있는 다섯 가지 놀이법을 제안했다. 일부를 소개하자면, 카드를 한 장씩 뽑아 대화를 시작하는 '1, 2, 3 스피드런', 둘러 앉아 1:1 토론을 진행해보는 '빙글빙글 회전목마 토론', 플레이어들이 중시하는 관점을 향해 플레이어가 가진 카드 중 비슷한 질문을 추려내며 대화를 유도하는 '1/3 고르기' 등이 있다. 하지만 이 모든 놀이법 아래에 적힌 매뉴얼의 이름이 '너의 규칙'인 것처럼, 놀이에 정해진 규칙은 없다. 이 〈코드 밀 키트〉 카드놀이에서 가장 중요한 것은 질문 그 자체이다. 카드의 디자인과 놀이법은 여전히 이 질문카드를 받아든 플레이어를 향해 열려 있으며, 마치 '밀 키트'라는 워크숍 제목처럼 코드에 대한 질문을 홀로 또는 여럿이서 나눠 먹을 수만 있다면 그 방법은 어떤 식으로든 부합한다. 이는 〈코드 밀 키트〉의 공동호스트들이 플레이어에게 바라는 유일한 점이며, 앞선 열 차례의 워크숍에서 참여자들에게 유일하게 바라는 점이기도 했다.

워크숍은 일시적인 만남을 통해 한 전시의 주제의식을 일시적으로 공유한다. 조용한 관람과 비견되는 대화와 활동의 장인 워크숍을 통해 참여자들은 작품을 응시하는 것과는 다른 방식으로 감각한다. 워크숍을 반복하지 않더라도, 워크숍에서 생성되는 감각을 질문의 형태로 남기고 이 질문이 놀이로 이어지게 하는 카드 세트는, 마치 하나의 작품처럼 워크숍의 감각을 재현하는 메타적인 방법론을 취한다. 우리 앞에 놓일 54장의 카드는 지난 여름부터 가을 사이에 있었던 워크숍 〈코드 밀 키트〉의 감각을 재현하는 하나의 제안인 것이다.



↑ 김승범, 전유진, 정앎, 〈코드 밀 키트〉 교구와 매뉴얼에서 발췌
디자인: 마바사(안마노, 김지섭)
제12회 서울미디어시티비엔날레 사전프로그램 커미션
작가 제공

비엔날레 속 이동과 만남에 대하여

물리적인 이동 없이도 지도를 그리는 것이 가능한 시대다. 오늘날의 지리적 지도는 대부분 항공 사진 촬영과 디지털 측량 기술로 제작된다. 몇 가지의 장비만 있다면 더 이상 이동이라는 감각은 필수적인 요소가 아니다. 그러나 아이러니하게도 비엔날레의 지도를 그리기 위해서는 여전히 이동이 필요하다.

지난 몇 년간의 전염병 창궐은 강제적으로 이동을 금지했다. 여러 나라에서 각기 다르게 운영되는 방역 정책은 국가 간의 자유로운 출입을 제한했고 그동안 항공료는 천문학적 금액으로 뛰었다. 그 시기를 직격으로 겪은 제11회 서울미디어시티비엔날레 《하루하루 탈출한다》는 '비엔날레'라는 단어가 무색하게 3년만에 치뤄졌고, 대부분의 프로덕션은 원격으로 진행되었다. 수백 번의 줌 회의와 국제 전화, 끝없는 사진과 동영상의 전송, 촌각을 다투는 급박한 메일들로 구성된 비엔날레 에디션이었다. 미네르바 쿠에바스의 벽화 〈작은 풍경을 위한 레시피〉는 매일 이메일로 주고받는 피드백을 통해 작가의 방문없이, 현직 작가들과 수십명의 대학생들의 협업으로 이루어졌다. 한국 방문을 생략한 채 남한과 북한의 패션과 디자인을 연구하고 독일 스타일과 결합한 신발-조각 〈프로토 네이션〉을 제작한 헨리케 나우만은 몇십 개의 신발-조각을 국제 미술 운송으로 보내고 현장 설치를 비엔날레팀에 일임했다. 이 모든 것은 어쩔 수 없는 상황에 대한 암묵적인 동의였으며, 이 또한 지나가리라는 시대적인 믿음에 기반했다. 하지만 우리가 다시 이동이 가능하게 되었을 때, 비엔날레는 어떻게 되돌아와야 하는가?

지난 12월 9일과 10일 이틀간에 걸쳐 진행된 제12회 서울미디어시티비엔날레 사전프로그램 II 《테라인포밍》에 참여하기 위해 레이첼 레이크스 예술감독과 소피아 듀론 협력 큐레이터, 작가 자이 탕과 왕보가 직접 한국에 왔다. 뉴욕, 부에노스아이레스, 싱가포르와 암스테르담이라는 각기 다른 곳에서 살아가는 이들이 서울에서 모이게 된 바탕에는 비엔날레라는 임시적인 생태계가 자리하고 있었다. 기획자와 작가는 함께 내년에 다가올 비엔날레의 지도를 상상하며 서울에 위치한 서울시립미술관, 분관과 문화 기관들, 작은 미술 공간과 카페, 서점, 공공기관으로 이루어진 협력공간들을 구석구석 탐사했다. 《테라인포밍》에서는 전지구화와 국제성, 지방화와 현지화라는, 몇 가지 충돌하는 의제를 가다듬으며, 지리적인 지도가 아닌 방식으로 우리의 주변을 어떻게 달리 그릴 수 있을지를 논의했다. 암스테르담에서 활동하는 중국 작가 왕보는 〈산과 물: 두만의 다양한 기억들〉이라는 발표에서, 무화되는 듯 보이지만 오히려 다양화, 세분화 되고 있는 국가간의 경계 개념과 그 안에서 새롭게 등장하는 여러 이미지를 나누어 주었다. 여러 언어와 다른 악센트의 음성, 실시간으로 송출되는 동시 통역이 서로 겹쳐지면서 펼쳐지는 이야기는 '비엔날레'라는 제도를 통해 우리의 이동과 그로 인한 만남을 다시금 감각하는 시간이 되었다.

특히 비엔날레라는 제도는 이러한 물리적 이동을 통해 우리가 겪게 되는 감각을 중요하게 활용한다. 우리가 이동하고 만나며 발생하는 사유와 이미지는 서로 연결되면서 기억을 구성하고 감각을 공유하게끔 이끈다. 예상치 못한 곳에서 만나는 작품에 대한 생경함을 문화 충돌이나 충격적인 경험 쯤으로 여길 수도 있겠지만 사실 그것은 익숙한 것이 완전히 새롭게 보이는 낯섬에 대한

감각이며, 또한 아주 명료한 예술적 경험이다. 2년마다 바뀌는 주제와 인력들, 정신없이 돌아가는 예술 제작과 그 노동의 현장 속에서 우리는 새롭지만 익숙한 사람들과의 우연하고도 어색한 조우를 계속해서 기다린다. 이런 의미에서 비엔날레의 제작은 여전히 물리적인 이동을 필요로 하는 하나의 커다란 지도 그리기라고 말할 수 있을 것이다. 다시 이동이 가능하게 된 비엔날레에서 그려지는 지도는 또 어떤 낯선 풍경일까.

↑ (좌) 미네르바 쿠에바스, 〈작은 풍경을 위한 레시피〉, 2021
벽면에 아크릴, 가변 크기
픽셀 아트 디자인: 프란시슈액 얀 노보트니악
벽화 작업: 고경호, 김민정, 김수연, 이건희, 이제, 최주웅
제11회 서울미디어시티비엔날레 제작 지원
작가 제공
제11회 서울미디어시티비엔날레 전시 전경, 서울시립미술관
사진: 홍철기

(우) 제12회 서울미디어시티비엔날레 사전프로그램 II《테라인포밍》, 2022.12.10–11
서울시립미술관 서소문본관 프로젝트갤러리
사진: 이의록

서울미디어시티비엔날레
SEOUL MEDIACITY BIENNALE

발행처 서울시립미술관
발행인 백지숙
글, 편집 서울미디어시티비엔날레
디자인 마바사(안마노, 김지섭)
인쇄, 제작 세걸음

서울미디어시티비엔날레 소식지 온라인 구독은
아래 QR코드로 신청해주세요.

서울미디어시티비엔날레
서울시립미술관
서울 중구 덕수궁길 61
contact@mediacityseoul.kr
mediacityseoul.kr

서울시립미술관
SEOUL MUSEUM
OF ART

↑ 자이 탕, “큰 라켓꼬리 바람까마귀 연구 I”,
〈탈출 속도 I〉 중에서, 2018
작가 제공

서울미디어시티비엔날레 소식지

1월호 『감각』

느끼고 움직이는

워크숍 재현하기

비엔날레 속 이동과 만남에 대하여

자이 탕, "큰 라켓꼬리 바람까마귀 연구 I", 〈탈출 속도 I〉 중에서, 2018
작가 제공

서울시립미술관
SEOUL MUSEUM
OF ART

서울미디어시티비엔날레
SEOUL MEDIACITY BIENNALE