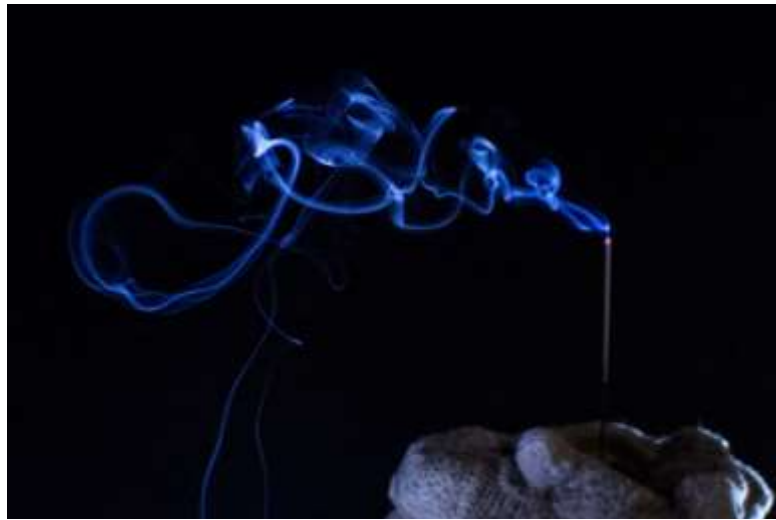




《인투 더 리듬: 스코어로부터 접촉지대로》 워크숍 주간 리뷰 프로그램 <발자국>

연기와 같은 공동체의 접촉 언어로서 스코어

윤하린



여다함, <향로> 부분, 2024, 알파카 뜨개실, 구리선, 모래, 향, 연기, 금속 단상, 가변크기. 사진: 저자 촬영.

아르코미술관과 스위스 취리히의 비영리 조직 온큐레이팅(OnCurating)의 협력 기획전 《인투 더 리듬: 스코어로부터 접촉지대로》의 워크숍 주간 중 여다함 작가의 <구름해제(解題)> 퍼포먼스에서 있던 일이다. 열댓 명의 관람객이 어둠 속에서 뜨개질로 만든 여다함의 <향로>로부터 흘러나오는 연기를 관찰했다. 작가는 주먹을 쥔 코끼리의 모습을 한 구름을 바라보며 동료와 대화를 나누었던 개인적인 기억으로부터 이 작업을 구상했다. <향로>는 수많은 매듭의 연결로 이루어진 조형물이라는 점에서 응결된 수증기로 만들어진 구름과 비슷하다. 그러나 그 연기를 지켜보고 있자니 과연 이 경험이 하늘에 떠 있는 구름을 손가락으로 가리켜 타인과 대화하는 경험과 대응할 수 있는지 의문이 들었다. 구름의 속도는 말보다 느려서 손가락으로 하나를 가리켜 다른 사람과 그것에 대해 대화할 수 있다. 반면 연기는 구름처럼 육중하지 않아 순식간에 흩어지며, 일시적으로 발견한 형상에 대해 타인과 대화를 나눌 시간적 여유를 허락하지 않는다. 관객은 연기가 전부 타기를 기다릴 수밖에 없다. 어쩌면 향이 모조리 타 사라진 후에 한 사람이 연기 속에서 돌고래의 형상을 봤다고 말하고, 누군가 그

말에 동조할 수도 있다. 하지만 아무리 말이 잘 통해도 두 사람이 같은 순간 같은 위치의 돌고래를 본 것인지 확인할 방법은 없다. 작가 역시 소통의 불확실성을 인지하고 있던 것 같다. 여다함 작가는 향을 피우기에 앞서 관객들에게 퍼포먼스 중 언제든지 연기 관찰을 멈추고 자리를 떠나도 된다고 안내했다. <구름해제(解題)>에 참여한 관객들은 흠뻑 젖은 전제로 자리에 모였다. 관객 개인의 경험은 빠르게 지나가 이내 휘발되는 것이며, 이때 완전한 공감을 보증할 수 없다. 그럼에도 <구름해제(解題)>에서 여다함은 열댓 명의 관객이 한 공간에서 연기를 지켜보는 경험을 함께하도록 했다. 그의 퍼포먼스는 이번 전시와 2024년 9월 26일부터 9월 29일 사이에 미술관에서 진행된 여러 프로그램을 관통하는 '접촉지대로서 스코어'의 문제를 건드린다.

전시의 제목에는 '스코어'(score)와 '접촉지대'(contact zone)라는 두 가지 키워드가 등장한다. 먼저 스코어는 원래 음악에서 악보를 뜻하는 말이다. 이 개념이 확장된 사례로 플럭서스(Fluxus)의 '이벤트 스코어'(event scores)가 있다. 플럭서스는 1960-70년대 국제적인 예술가, 작곡가, 디자이너, 시인들이 이끈 움직임으로, 여러 예술 장르 사이, 일상과 예술 사이의 전통적인 경계에 의문을 제기했다. 플럭서스의 이벤트 스코어는 누구나 일상적인 사건이나 행동을 기록함으로써 지시문을 만들고 예술가가 될 수 있도록 한다. 이처럼 기록된 행위와 이벤트가 불특정 다수에 의해 얼마든지 반복, 재현될 수 있게 해주는 이벤트 스코어는 악보의 최초 작성자, 작곡가와 악보를 읽고 행위를 실행하는 사람들 사이에 공유되는 언어와도 같다.

행위자 사이를 잇는 언어의 존재는 접촉지대 개념과도 연결된다. 접촉지대는 메리 루이스 프랫(Mary Louise Pratt, 1948-)이 처음 제시하고, 이후 제임스 클리포드(James Clifford)가 박물관학에 적용한 용어다.¹ 프랫의 접촉지대는 "서로 다른 문화가 만나고 충돌하는 사회적 공간"을 뜻하는데, 이는 언어학의 '접촉 언어'(contact language) 개념에서 가져왔다.² 접촉 언어는 모국어와 다른 발화자들이 서로에게 영향을 주면서 생겨나고 공유되는 언어를 지칭하며, 주로 접경 지역에서 발생한다. 프랫은 제국주의적인 야욕을 내포하는 '변경 지역'(frontier)을 대체하고자 언어학의 용어를 차용한 접촉지대 개념을 제시했다. 접촉지대는 식민지 개척자들과 식민화의 대상이 된 존재들 사이의 관계의 상호성을 의식하기 위해 만들어진 개념이기 때문에 많은 경우 비대칭적인 권력관계를 전제한다.

이제 스코어와 접촉지대 개념에 대한 이해를 바탕으로 다음의 질문을 던질 수 있다. 작곡가와 연주자, 최초 행위의 기록자와 수행자 사이에 공유되는 스코어는 접촉 언어가 되어 접촉지대를 활성화하는가?

¹ Pratt, Mary Louise, *Imperial Eyes: Travel Writing and Transculturation* (New York: Routledge, 1992), 4. Clifford, James, "Museum as Contact Zone," *Routes: Travel and Translation in the Late Twentieth Century* (Cambridge & London: Harvard University Press, 1997), 192.

² Pratt, Mary Louis, 같은 책, 6.

제목에서부터 스코어와 접촉지대를 내세운 이번 전시의 프로그램들은 각자 그 접촉 언어로서 스코어의 존재 가능성 또는 어려움을 어떠한 방식으로 보이는가? 이 질문에 비추어 작가 엘리자베스 에베를레(Elisabeth Eberle)와 국내 여성 예술인 네트워크 루이즈더우먼(Louis the Women)의 연계 워크숍, 탠저린 콜렉티브의 대화 프로그램을 돌아보겠다.

9월 28일 토요일 엘리자베스 에베를레와 루이즈더우먼의 연계 워크숍 〈간격을 조심하세요!(Mind the Gap!)〉가 아르코미술관의 공간열림에서 진행되었다. 이곳은 전시 오프닝 때 사람들이 다과를 즐기던 장소이며, 전날 저녁까지만 해도 작가 산 켈러(San Keller)가 침구 위에 비스듬히 누워 관람객들과 잠에 관하여 대화를 나누던 곳이다. 산 켈러의 이부자리는 워크숍을 위해 공간 한구석에 물러나 있었다. 전시 개막 이후 누구나 어슬렁거리며 들어갈 수 있던 공간열림의 문이 닫혔고 비공개 워크숍이 시작되었다.



산 켈러, 〈잠의 일상, 의식, 미신에 대한 수행적 수집〉에 사용된 이부자리. 워크숍을 위해 치운 모습. 사진: 저자 촬영.

엘리자베스 에베를레는 2010년부터 10여 년간 예술계의 젠더 격차 문제에 관하여 조사하고 아카이빙했다. 전시장 1층에 작가가 리서치하고 수집한 이슈들과 통계 자료들을 사워 커튼으로 만든 〈여성*의 비중(Frauen* zählen)〉(2010-2021)이 설치되었다. 연계 워크숍에서 작가는 이러한 자신의 작업과 함께 최근 등장한 익명의 행동주의자, 예술가 콜렉티브 겸 온라인 페르소나인 훌다 츠빙글리(Hulda Zwingli)를 소개했다. 츠빙글리 성은 15세기 스위스 종교개혁가의 부인이었던 안나 츠빙글리로부터 가져온 것으로, 훌다 츠빙글리는 그녀의 초상화를 자신의 이미지로 사용한다. 훌다는 히브리어와 독일어 부리의 이름으로 예언자, 지하활동과 동시에 결부된다. 나아가 레스토랑을 운영하면서 작품 수집 활동을 했던 훌다 줌슈테크(Hulda Zumsteg)의 이름도 참조했다. 에베를레는 훌다 츠빙글리가 실제 장소, 최신의 기술 등을 사용하거나 해시태그로 메시지를 널리 퍼뜨리고, 리서치 과정에서 발견한 사실을 공유하는 등 다양한 방법을 동원해 젠더 불평등 문제에 다가간다는 점에 주목했다. 이는 토요일 워크숍의 방법론이 되었다.



한스 아스퍼(Hans Asper), <레굴라 츠빙글리와 안나 츠빙글리의 초상화>, 1549, 목판에 템페라와 유채, 63x51cm.



홀다 츠빙글리의 프로필 이미지

워크숍의 후반부는 국내 여성 예술인 네트워크인 루이즈더우먼의 약 15명의 여성 예술인이 에베를레의 리서치 기반 작업과 홀다 츠빙글리의 온라인 활동 방법을 참조해 국내의 미술계 상황을 조사하고 분석하는 시간이었다. 다섯 명씩 세 개의 조가 구성되었다. 조별로 테이블에 둘러앉아, 주어진 주제에 대해 다섯 명의 구성원이 미리 조사해 온 바를 공유하고 토론했다. 미술계에서 여성 작가들의 재현, 여성 작가들의 경력 단절, 제도와 기관에서 여성 작가들이 차지하는 비중 등을 다루었다. 한 조에서는 국립현대미술관 여성 작가의 소장품 비중, 여성 작가의 개인전 횟수, 서울시립미술관에서 여성 작가 소장품 비중 확대를 위한 노력 등으로 세부 주제를 분담하고 조사 결과를 공유했다. 이때 논의 과정 중 소장품의 비중과 개인전 횟수의 비율 사이 상관관계, 또한 소장된 여성 작가와 개인전을 한 여성 작가가 거의 일치한다는 점이 발견되기도 했다. 각자가 조사해 온 통계적 수치가 만나서 보다 입체적인 분석의 가능성으로 이어지는 듯했다. 이러한 리서치와 토론의 결과물로 각 조는 제공된 주황색 종이에 피켓 사인을 작성하고 발표했다. 워크숍이 종료된 후에는 작가들이 각자 조사한 내용과 함께 피켓을 벽면에 붙였다. 앞서 소장품과 개인전 통계 수치를 다루었던 조는 대화형 인공지능을 동원해 여성 작가의 작품이 전체 소장품의 50%를 차지하기 위해서는 앞으로 70년간 여성 작가들의 작품만을 소장해야 한다는 결론을 도출하고 피켓으로 만들었다.



루이즈더우먼 구성원들이 만든 피켓. 사진: 저자 촬영

워크숍이 종료되고 머릿속을 떠나지 않은 이미지가 있다. 바로 공간열림 안으로 우연히 걸어 들어왔다 퇴출당한 관객 한 명의 뒷모습이다. 이번 워크숍은 비공개로 이루어졌고, 루이즈더우먼 내에서 사전 신청을 받아 참가자들이 결정됐다. 그런데 조별로 이야기하는 작가들의 목소리가 공간열림을 가득 채우고 있을 즈음, 관객 한 명이 어리둥절한 표정으로 걸어 들어왔다. 그는 곧바로 안내자에게 정중히 에스코트를 받으며 퇴장했다. 다음날 산 켈러의 <잠의 일상, 의식, 미신에 대한 수행적 수집> 대화 프로그램에 참석한 관객들이 벽면에 부착된 피켓을 유심히 읽어보는 모습을 보며 유독 그 관객의 뒷모습이 아른거렸다. 사실 규격화된 주황색 종이 한 장은 논의를 통해 얻은 깨달음, 연상 작용을 통해 발화되었던 개인의 기억과 경험을 온전히 집약하지 못한다. 리뷰어라는 명목으로 세 테이블을 오가며 잠시간 들었던 여러 이야기가 지면에서는 누락되었다고 느꼈다. 일반 관객은 토요일의 담론장에 참석할 수 없었기 때문에 결과물과 기록에 의존해야 했다.

<간격을 조심하세요!>는 미술계에서 활동하는 당사자들이 직접 조사한 자료들을 서로 교차하여 더욱 입체적으로 바라볼 수 있도록 했다는 점에서 성공적이었다. 그러나 제한된 참여는 접촉지대의 형성에 방해가 되기도 했다. 워크숍은 전혀 다른 사회적 배경을 갖고 있는 주체들이 새롭게 공통의 장과 공동의 언어를 구축하는 현장이라기보다는 이미 일정 부분 공감을 전제하고 있는 사람들의 모임이었기 때문이다. 전혀 다른 사회적 배경을 지닌 존재들이 만남을 통해 관계와 정체성을 새롭게 구축하는 상황에서는 어떻게 공통의 언어가 작동할 수 있으며, 이때 공통의 장을 기대할 수 있는지는 여전히 수수께끼로 남는다.

9월 29일 일요일에 진행된 댄저린 콜렉티브 <흠어지기를 위한 스코어>는 이러한 질문에 대한 실마리를 제공했다. 참여자들은 단일한 집단에 소속되지 않았고, 처음부터 프로그램이 끝남과 동시에 흠어져

각자의 일상으로 돌아갈 계획이었다. 집단은 접촉에 선행해 존재하지 않았다. 마치 접촉 언어가 서로 다른 언어 사용자들의 상호 영향을 통해 새롭게 만들어지듯, 〈흠여지기를 위한 스코어〉에서 참여자들 사이의 관계는 듣기와 말하기의 규칙을 정하는 경험으로부터 발생하고 변모했다.

탠저린 콜렉티브는 더 나은 듣기의 방식을 질문하기 위해 이 프로그램을 기획했다. 먼저 참가자들은 탠저린 콜렉티브에서 준비한 몇 가지 지시문 중 하나를 선택해 주어진 시간 동안 공간 곳곳으로 흠여져 지시문에서 파생된 글을 자유롭게 썼다. “하얀 밤”, “단서는 밖에 있어”, “볼 수 없는 목격담” 등 다양한 지시문이 있었다. 글은 창의적이지 않아도 됐고, 말이 될 필요도 없었으며, 형식과 분량의 제한도 없었다. 마음에 드는 공간에서 각자 글을 쓴 후에는 다시 모여 듣기를 위한 약속을 일종의 스코어로 다 같이 정했다. “언제든 자리를 떠날 수 있다”, “한 명이 글을 읽으면 사람들이 지지하는 의미로 그 소리를 따라 함께 읊조린다”, “쓴 글을 변형해서 읽어도 좋다”, “모두 읽은 후 발을 구른다”, “앞선 약속들을 지키거나 지키지 않을 수 있다” 등 다양한 약속을 참여자 모두가 함께 정했다. 그 후 세 명씩 조를 나누어 조별로 원하는 공간으로 이동한 후 작성한 글을 낭독하고 들었다.

조마다 사용하는 공간의 범위도 달랐으며, 말하기와 듣기의 규칙을 조작하는 방식도 달랐다. 리뷰어 본인이 속한 조는 글을 빌미로 말하기와 듣기의 물리적, 신체적 조건을 어디까지 조작할 수 있을지 실험하는데 집중했다. 처음에는 발화자들이 각자 돌아가며 자신의 글을 읽고 싶은 위치를 정하는 게 전부였다. 그러다 점차 규칙의 반경을 넓혀 갔다. 두 청자는 발화자를 등지고 듣는다. 청자 둘은 문밖으로 나가 문틈을 통해 어렵듯이 들리는 발화자의 목소리를 듣는다. 발화자가 계단 아래에서 외쳐주는 소리를 계단 꼭대기에서 듣는다. 소음이 가득한 지하실 입구로 가서 한 명씩 번갈아 원하는 구절을 소리 내 읽는다. 즉흥적으로 만들어지는 스코어였고, 그 권한은 매번 발화자에게 주어졌다. 그렇게 세 발화자가 돌아가며 자신의 글을 서너 번씩 읽고, 타인의 글을 서너 번씩 들었다. 어느 순간부터 이렇게 스코어를 정하는 방식이 어린 시절 놀이터에서 게임의 룰을 정하던 것과 비슷하게 다가왔다. 우리에게 듣기는 내용을 정확히 파악하고 분석하기 위한 행동이 아니라, 발화가 발생할 때마다 발화자의 결정을 온전히 따르는 행위가 되었다.

〈흠여지기를 위한 스코어〉는 즉석에서 쓴 글을 읽는 방식으로 이루어졌다. 따라서 〈간격을 조심하세요!〉에서처럼 시의성을 지닌 안건에 대한 활발한 공론장이 만들어지거나 현실의 권력 구조를 도출하지는 않았다. 그러나 여기서 스코어는 자의적으로 짜인 조 안에서 참여자들이 만들어가고 공유하는 언어가 되었다는 점에서 접촉언어로서 작용할 수 있었다. 특히 리뷰어의 조에서는 스코어가 점진적으로 구체적이고 재미있게 변화하는 것을 느꼈는데, 이는 앞선 발화자가 제시한 새로운 스코어로부터 영감을 얻어 다음 발화자가 새로운 가능성을 찾아가는 과정이었다. 함께 실험하고 조율하며 결정되는 말하기와 듣기의

규칙으로서 스코어는 이내 접촉언어가 되어 접촉지대의 조건을 만들어준다. 프로그램이 끝난 후 리뷰어와 두 명의 조원은 연락처를 주고받았고, 서로의 작업 소식을 전해주기로 약속했다. 흠어짐을 전제로 프로그램에 참여했을 때는 딱히 기대하지 않았던 결말이었다.

일요일까지 모든 프로그램이 끝나고 리뷰 글을 어떻게 쓸지 고민하던 10월 2일 수요일 아침, 리뷰어는 집 근처에서 은행 일을 보고 나와 길을 가다가 우연히 조원 한 명과 마주쳤다. 우리는 예측하지 못한 만남에 잠시 놀랐다가 고갯짓으로 인사를 나누고 각자의 길을 갔다. 〈구름해제(解題)〉의 연기만큼이나 일시적이고 짧은 만남이었다. 〈흠어지기를 위한 스코어〉 프로그램에 대한 두 조원의 경험이나 다른 조 참여자들의 경험이 과연 같았는지 확신할 수는 없다. 그걸 입증하려는 것은 〈구름해제(解題)〉에서 돌고래를 발견하고 그것에 대해 이야기하는 것만큼이나 덧없는 일일지도 모른다. 그러나 분명한 것은 상호 영향을 주며 만든 스코어가 접촉 언어가 될 때, 그 덧없는 흠어짐이 유보된다는 사실이다. 이처럼 흠어짐의 속도를 늦출 때 공통의 장이 새롭게 발생하곤 한다. 연기의 속도를 늦추어 구름을 보듯 함께 손가락으로 가리키는 것이다. 접촉언어로서 스코어는 빠르게 분열되는 연기를 잠시 멈춰 세우고 접촉지대를 활성화한다.

필자 소개

윤하린은 현재 대학에서 미술이론을 공부하고 있다. 학교 밖에서는 전시에 대한 비평 글을 작성하고, 에디팅, 코디네이팅, 번역과 통역 등의 형태로 미술 관련 출판 프로젝트에 참여해 왔다. 기록과 텍스트의 긴밀한 관계 속에서 활성화되는 미술의 면면을 발견하고 공유하는 데 관심이 있다.