ARKO
Curator's report
2017

권혁규	전시를 둘러싼 오해들
Hyukgue Kwon	The Constellation of Curating
김미정	지속가능성을 위한 하나의 가설 : 한국미술사에서 나타나는 '연대'연구
Kim Mi Jung	A Hypothesis for Sustainability : 'Solidarity'in Korean Contemporary Art
김신재	큐레토리얼 실천으로서의 무빙이미지 프로덕션
Kim Shinjae	Study on small scale moving image production as curatorial practices
돈선필	WF_Report: 사물의 모습을 결정하는 것
Don Sunpil	WF_Report: What Decides the Appearance of Objects
박미주	동시대 미술에서 배움의 확장성 연구
Park Mijoo	On the Academy of Contemporary Art
이한범	아티스트 북: 픽션으로의 항해
Lee Hanbum	Artist's Book: Voyage to Fiction
전영주	도시 공간 재생 담론을 위한 리서치 : 국내·외 문화 공간 및 전시 프로젝트 사례를 중심으로
Jeon Young-joo	Public Art surrounding Discourses on Spaces and Places of Urban Regeneration – Focusing on cases of public art exhibition projects and places –
정시우	폴리곤 플래시 : OBT를 위한 리서치
Jeong Siwoo	Research for Polygon Flash: OBT (Open Beta Test)

CONTENTS

권혁규 | Kwon Hyukgue 01

- 큐레이팅의 별자리

  The Constellation of Curating

김미정 | Kim Mi Jung 71

- 지속가능성을 위한 하나의 가설: 한국미술사에서 나타나는 '연대' 연구

  A Hypothesis for Sustainability: 'Solidarity' in Korean Contemporary Art

김신재 | Kim Shinjae 121

- 큐레토리얼 실천으로서의 무빙이미지 프로덕션

  Study on small scale moving image production as curatorial practices

돈선필 | Don Sunpil 191

- WF_Report: 사물의 모습을 결정하는 것

  WF_Report: What Decides the Appearance of Objects

박미주 | Park Mijoo ····· 345

- 동시대 미술에서 배움의 확장성 연구

  On the Academy of Contemporary Art

이한범 | Lee Hanbum ····· 411

- 아티스트 북: 픽션으로의 항해

  Artist's Book: Voyage to Fiction

전영주 | Jeon Young-joo ····· 505

- 도시 공간 재생 담론을 위한 리서치 :

  국내 · 외 문화 공간 및 전시 프로젝트 사례를 중심으로

  Public Art surrounding Discourses on Spaces and Places of Urban Regeneration – Focusing on cases of public art exhibition projects and places

정시우 | Jeong Siwoo ····· 603

- 폴리곤 플래시 : OBT를 위한 리서치

  Research for Polygon Flash: OBT (Open Beta Test)

권혁규

큐레이팅의 별자리

큐레이팅의 별자리

권혁규
Kwon Hyukgue

Ⅰ. 들어가며

Ⅱ. 연구배경

Ⅲ. 큐레이팅의 확장

1. 전시의 작가

2. 전시의 거부

3. 전시의 확장

4. 전시의 대화

Ⅳ. 탈 큐레이팅

1. 전시의 조건

2. 전시라는 별자리

Ⅴ. 나가며

참고문헌

도판

Ⅰ. 들어가며

동시대 큐레이팅은 작품과 관객 간에 중계자 역할을 넘어 그 패러다임을 계속적으로 확장하고 있다. 본 연구는 동시대 큐레이팅에서 보이는 형식적 개념적 특징을 설명하고 그것이 만들어 내는 미술의 풍경을 논의하려 한다. 여기서 '풍경'은 큐레이팅이 만들어 내는, 분명하게 규정할 수 없는 다양한 현상의 일체를 느슨하게 지시한다. 이 글이 풍경이라는 다소 느슨한 설정을 통해 큐레이팅에 관한 논의를 진행하는 이유는 그것이 만들어 내고 있는 미술의 결을 하나의 이야기로 쉽게 정리할 수 없기 때문이다.

큐레이팅은 동시대미술의 역학이, 그것의 복잡한 면면이 교차하는 일종의 무대이자 실험실로 작동하고 있다. 본 연구는 미술의 실험실로서 혹은 무대로서의 큐레이팅을 고찰하며, 그것이 어떠한 실험을 어떻게 진행했는지, 그 결과로 어떠한 미술의 무대가 전시로 공유되었는지 논의하려 한다. 이는 다음과 같은 몇 가지 구체적인 질문을 수반한다. 첫째, 현대미술이 드러내는 다층적, 다성적 이미지와 내러티브를 공유하기 위해 큐레이팅이 취한 전략은 무엇인가? 둘째, 큐레이팅의 새로운 전략은 기존의 제한적 전시담론에 어떠한 영향을 끼쳤는가? 셋째, 이와 같은 큐레이팅의 시도들은 어떻게 평가될 수 있는가?

이번 연구는 위 질문을 배경으로 1990년대 이후부터 본격적으로 진행된 큐레이팅 방법론을 리서치한다. 특히 1990년대부터 현재까지 지속되고 있는 대화로서의 큐레이팅 혹은 담론적 큐레이팅의 방법론을 고찰하며 동시대 큐레이팅의 주요 사례를 논의한다. 특정 사례를 근거로 진행될 이번 연구는 쉽게 규정할 수 없는 동시대 큐레이팅의 흐름을 설명하며, 미술과 전시 그리고 작품과 관객에 대한 유의미한 논의를 발전시킬 것이다. 구체적 사례연구를 중심으로 복잡하게 얽혀있는 미술과 전시의 담론에 실질적인 논의의 지점을 제공할 것이다.

Ⅱ. 연구배경

1990년대 이전의 큐레이팅은 몇 가지 지배적 전시모델에 의해 진행되어 왔다고 볼 수 있다. 그 지배적 모델은 대부분 서구 중심의 모더니즘적 전시개념에서 출발한 것으로 오늘날 존재하는 다양한 미술의 이야기를 담아내지 못하고 제한해 왔다. 그에 대한 반작용으로, 몇

몇 작가와 큐레이터는 새로운 형식의 전시를 실험하며, 관리와 수사의 전통적 문법에 기댄 전시기획이 동시대미술의 다성적, 다층적 이야기를 드러내지 못한다고 주장하였다.

본 연구는 카트린 다비드(Catherine David)의 큐레이팅을 중심으로 1990년대 이후 큐레이팅이 전통적 전시기획모델을 확장하기 위해 어떠한 형식의 실험을 진행했는지, 또 그 실험이 기존의 고형화된 미술과 전시언어를 어떻게 변화시켰는지 구체적으로 논의하려 한다. 연구에서 논의하는 대부분의 큐레이팅 사례들은 그 자체로 큐레이팅의 문제점을 지적하는 다소 역설적인 포지션에서 출발한다. 전시가 어떻게 작품에 더 근접할 수 있는가, 동시대미술을 공유하는 보다 적합한 전시의 언어는 무엇인가라는 질문은 그 자체로 이전 전시의 언어, 이전의 작품해석에 문제를 제기하며 출발한다. 큐레이팅으로 (이전) 큐레이팅을 반박하는 일종의 변증법적 자기비판이 깔려있는 것이다.

때문에 '모순'은 이번 연구가 진행하는 큐레이팅의 사례 연구 그리고 전시기획 방법론 연구 전반을 지탱하는 중요한 개념이다. 모순의 개념은 동시대 미술 전반에 흐르고 있는 하나의 축과도 같다. 조르조 아감벤의 글 '동시대인이란 무엇인가?(What is Contemporary?)'는 이번 연구가 지속적으로 드러내는 동시대적 모순을 잘 설명한다. 그에 따르면 동시대는 오늘이라는 시간과 결합된 상태가 아닌, 분리된 상태로서 내일의 시간과 어제의 시간을 동시에 인지하는 것이라고 피력한다. 동시대를 감지한다는 것은 오늘이라는 시간의 피상적 수용이 아닌 그 시간의 조건에 의문을 던지며 비로소 가능해진다고 주장한다.[1] 즉 그가 말한 동시대성의 모순은 – 오늘 아닌 – 오늘을 통해 오늘을 고찰하고 다시 반박하며 새로운 오늘을 갱신하는 반복된 과정에 있는 것이다.

아감벤이 정의하는 동시대성의 모순은 이번 연구가 주목하는 전통적 큐레이팅에 대한 반발로 진행된 대화적/담론적 큐레이팅에 수반되는 모순을 잘 설명한다. 어쩌면 위의 큐레이팅이 던지는 질문은 이미 그 자체로 유효하지 않은, 즉 시작부터 잘못된 것일지도 모른다. 왜냐하면 그 방법론들은 스스로 교정하고자 하는 문제로부터, 즉 부정의 대상으로부터 절대 자유로울 수 없는 것이기 때문이다. 스스로가 문제의 일부이며, 문제가 곧 자기 존재의 조건인 것이다.

연구는 동시대성이 그리고 그 안의 큐레이팅 행위가 드러내는 모순을 분명히 인지한 채,

1) 조르조 아감벤, 양창렬 역, 『장치란 무엇인가?』, 난장, 2010, pp. 150-164.

1990년대 이후의 큐레이팅이 시도한 탈 큐레이팅(para-curating)적 행위를 통한 큐레이팅의 개념 확장을 논의한다. 그리고 이 실험이 동시대 큐레이팅에 어떻게 적용될 수 있는지, 또 어디까지 확장될 수 있는지 질문한다. 그렇게 연구는 동시대성의 딜레마와 큐레이팅의 변증법적 자기비판을 이분법적 프레임에 가두는 대신 미술과 전시의 다층적 논의를 위한 하나의 개념적 플랫폼으로 작동시킨다.

Ⅲ. 큐레이팅의 확장

1990년대 이후 큐레이팅에서 가장 주목할 만한 변화는 큐레이팅이 미술작품을 일차원적으로 공유하는 것에 그치지 않고 미술의 복잡한 내러티브와 경험을 생성하는 담론의 장으로서 역할했다는 것이다. 오늘날 흔히 말하는 '담론적 큐레이팅'의 방법론이 본격적으로 시도된 것인데, 이 실험을 주도한 큐레이터들은 전시와 미술에 대한 형식을 고착화하는 대신, 사회적 상황과 주제에 따라 다양한 전시 형태를 실험하였다. 그 일련의 실험은 기존 전시 프레임에 의문을 제기하고, 때론 그것을 해체시켜버리며 개방된 형식의 전시와 담론을 통해 작품의 이야기를 공유하였다.

이번 장은 카트린 다비드의 전시를 사례로 담론적/대화적 큐레이팅의 발단을 구체적으로 논의하려 한다. 카트린 다비드(Catherine David)의 전시, 예를 들면, 〈Documenta X〉와 〈Contemporary Arab Representations〉와 같은 프로젝트에 대한 심도 있는 연구를 통해 담론적 큐레이팅이 어떻게 진행되었는지 살펴볼 것이다. 또한 에스더 루(Esther Ru)가 기획한 2013년 베니스비엔날레의 대만관 전시 〈이것은 대만관이 아니다(This is not a Taiwan Pavilion)〉를 통해 담론적 큐레이팅의 방법론이 동시대 큐레이팅에 어떠한 영향을 끼쳤는지 설명한다.

1. 전시의 작가

1990년대 이후 큐레이터들은 전통적 전시기획이 더 이상 미술의 다층적 내러티브를 드러내지 못한다는 점을 전제로 다양한 큐레이팅 방법론을 시도해왔다. 카트린 다비드의 전시기

획은 현대미술의 가변성과 복잡성을 하나의 서사로 표현할 수 없음을 인정하며 시작된다. 그녀의 큐레이팅 프로젝트 〈Documenta X〉와 〈Contemporary Arab Representations〉는 끊임없이 변화하고 움직이는 현대미술의 집합체와 같다. 전시는 하나의 고정된 시각에 기댄 작품 해석을 의도적으로 피하고, 스스로를 하나의 공개 토론장으로 설정하며 여러 미술의 담론과 이야기를 공유하려 한다.

토론장으로서의 전시는 다비드가 그녀의 커리어 초반부터 최근까지 수십 년 동안 관심을 갖고 발전시킨 개념 중 하나이다. 때문에 많은 이론가들이 그녀의 큐레이팅을 오늘날 우리가 이해하는 담론적 큐레이팅의 시작점으로, 또 1990년대 이후 진행된 급진적 큐레이팅의 한 축으로 설명하기도 한다.[2] 카트린 다비드는 1981년부터 1990년까지 파리 퐁피두센터의 큐레이터로 근무하였다. 그녀는 이 기간을 담론적/대화적 큐레이팅에 대한 개념을 정립하는 시간이었다고 밝힌다. 1980년대 다비드가 큐레이터로 근무 당시, 퐁피두는 혁신적인 미술 전시/연구기관 모델을 실험하고 있었다. 퐁피두는 독특한 건축설계 덕분에 1977년 설립과 동시에 혁신적인 기관으로 여겨진다. 포스트모던 건축 양식에 기반을 둔 건물의 외관은 전시장으로 향하는 여러 개의 입출구를 드러내며 방문객에게 미술관으로의 다원적 접근을 독려하였다. 뿐만 아니라 퐁피두는 당시에 드물었던 미술관 내 도서관과 서점, 극장과 같은 복합시설을 함께 운영하며 다원공간으로서의 미술관이라는 유토피아적 아이디어를 실험하였다.

당시 퐁피두의 기관 운영전략을 잘 보여준 예로 두 개의 대표적인 전시 〈비물질적인 것들(Les Immatériaux)〉(1985)과 〈대지의 마술사들(Magiciens de la Terre)〉(1989)을 살펴볼 수 있다. 오늘날 두 전시는 동시대 큐레이팅과 상관없는 구시대적 전시 혹은 이미 논의가 끝난 과잉 담론화된 사례로 치부되기도 한다. 연구는 과거의 연구를 답습하는 대신 새로운 방향으로 두 전시를 논의한다. 전시를 통해 카트린 다비드와 담론적 큐레이팅의 첫 만남을 추적하고, 큐레이팅의 개념적, 형식적 확장에 가장 큰 영향을 미친 전시 작가로서의 큐레이터에 관한 논의를 진행한다. 위의 두 논의를 가능하게 한다는 점에서 두 전시는 여전히 유효한 사례로 적용된다.

---

2) Mick Wilson, 'Curatorial Moments and Discursive Turns', In: Paul O'Neill and Mick Wilson eds., *Curating and the Educational Turn*, London: Open Editions; Amsterdam: de Appel, 2010, pp. 201-216.

〈비물질적인 것들〉은 많은 면에서 큐레이팅의 새로운 국면을 연 전시로 볼 수 있다. 프랑스 미술평론가 나탈리 에니히(Nathalie Heinich)는 그녀의 논문 「비물질적인 것들에 관한 연구: 혁신 안의 혁신(*Les Immatériaux* Revisited: Innovation in Innovations)」(2009)에서 해당 전시는 큐레이터가 단순 작품 관리자 혹은 연구자가 아니라 '전시의 작가'로 역할한다는 것을 공표하였다고 설명한다.[3] 전시의 큐레이터인 리오타르(Jean-François Lyotard)는 전통 회화와 조각은 물론, 텍스트와 사운드, 영상과 오브제 작업까지 다양한 매체의 작품들을 마치 하나의 작품처럼 제시하였다. 그리고 그것은 당시 문화에 대한 큐레이터의 철학적 견해를 논의하는 플랫폼처럼 작동하였다. 전시는 개별 미술작품을 단편적으로 나열하기보다 작품을 통한 철학적 토론에 초점을 두었다. 리오타르는 우선 전시장으로 통하는 5개의 통로를 마련하고 그에 따라 5개의 주제를 선보인다. 각각의 통로들은 서로 개방되고 연결되며 교차한다. 전시에는 정해진 동선도 없고 작품을 정의하는 어떤 장치도 없다. 관객들은 미로 같은 전시장에서 자신만의 동선에 따라 나름의 방식으로 전시를 이해한다.[도판1, 2] 게다가 전시에는 당시 일반적인 전시와 달리 전시도록도 비치되지 않았으며, 가이드투어 프로그램도 진행되지 않았다. 큐레이터는 전시도록과 가이드투어 대신, 두 개의 책자를 배포한다. 하나는 전시의 준비/진행 과정을 기록한 것이고, 나머지 하나는 큐레이터가 전시를 준비하며 떠올린 50개 단어와 그에 대한 26명 전문가들의 토론을 담은 것이다.

살펴본 바와 같이, 전시는 리오타르의 개념적, 철학적 연구에 의해 시작되었지만, 그것의 실질적 구현은 광범위한 담론의 공유에 기초하고 있다. 정보가 부족한 미로 같은 전시장에서 다수의 관객들은 개별 작품끼리의 연관성을 찾지 못하거나 전시의 맥락을 특정화하지 못하는 어려움을 겪었을 것이다. 그럼에도 전시가 동선의 개방감을 그리고 다층적 작품 해석의 가능성을 포기하지 않은 이유는 그것이 관객들로 하여금 일종의 토론을, 작품의 심층적 이해를 유도하기 때문이다. 위 전시에서 보이는 이러한 대화적 요소들은 전통적 전시기획을 구성하는 일률적인 화이트큐브 공간, 전시 카탈로그를 통한 일차원적 정보 전달, 강제적 관람 동선, 큐레이터-작가-관람객의 선형적 관계 구조 등을 재고하며 기존 전시 언어의 확장을 시도한다. 1985년 이 전시 〈비물질적인 것들〉이 열릴 당시, 작품 관리자에서 전시 작가로

3) Nathalie Heinich, 'Les Immatériaux Revisited: Innovation in Innovations', *Tate Papers,* No. 12, Autumn 2009.(http://www.tate.org.uk/research/publications/tate-papers/12/les-immateriaux-revisited-innovation-in-innovations)(검색일: 2017.12.1.)

변한 큐레이터의 역할은 하랄트 제만의 몇몇 전시를 통해 막연하게만 인지되고 있는 상황이었다. 이점에서 퐁피두에서 열린 리오타르의 전시는 그 변화를 분명히 그리고 극적으로 확인하는 전시였다.

카트린 다비드가 퐁피두센터 큐레이터로서 이 전시에 어느 정도까지 관여했는지는 불분명하다. 하지만 그녀 스스로 퐁피두에서의 경험이 자신이 오랫동안 지속해온 담론적/대화적 큐레이팅의 기초를 다지는 시간이었다고 설명하듯, 리오타르의 전시가 그녀의 큐레이팅에 영향을 주었다고 유추해볼 수 있다. 같은 맥락으로 비슷한 시기에 열린 〈대지의 마술사들〉(1989)을 살펴볼 수 있다. 〈비물질적인 것들〉과 비교했을 때 〈대지의 마술사들〉은 대화적 전시기획 방법론 실험에 초점을 둔 전시는 아니었다. 오히려 전시는 전시 '작가로서의 큐레이터'를 과거 그 어떤 전시보다 분명히 드러낸 사례로, 1990년대 이후 진행된 전시기획의 개념적, 형식적 확장과 함께 논의될 수 있다.

1980년대 후반은 많은 큐레이터와 기관들이 다문화주의와 글로벌리즘의 흐름에 따라 민족지학적, 지형학적 전시를 기획하던 시기이다. 〈대지의 마술사들〉(1989)은 그 시기의 경향을 보여주는 대표적인 사례이다. 큐레이터 장 위베르 마르탱(Jean-Hubert Martin)은 전시를 다음의 세 파트로 나눈다. 첫 번째, 오늘날 미술 흐름을 대표하는, 지난 20년간 미술사적 흐름에 부합하는 성숙한 작품을 보여주는 미술의 중심에 있는 작가, 두 번째, 서구 미술계에서 활동하며, 자신들만의 문화적 뿌리와 서구 미술의 결합을 주제로 하는 아시아인과 아프리카인 작가, 마지막으로 앞의 두 부류에 속하지 않는, 미술의 중심이 아닌 주변에서 활동하며 자신만의 독특한 문화와 전통에 기반을 두고 작업을 진행하는 작가.[4] 큐레이터는 세 파트로 나뉜 전시를 통해 각 그룹이 가지는 미적 동일성의 공유를 의도하였다고 주장한다. 하지만 큐레이터의 주장에도 불구하고, 전시의 작위적 분류는 중심과 주변, 안과 밖, 서구와 비서구라는 이분법적 구분에서 벗어나지 못했다는 비난을 받는다. 또한 전시는 미술작품이 본래 지니는 역사적, 문화적 맥락을 특정 지배 문화권의 기준에서 해석한 표피적 다문화주의를 그대로 드러낸 절름발이식 큐레이팅이라고 비난받는다. 사실 〈대지의 마술사들〉의 문제적 큐레이팅은 1990년대의 다문화주의와 민족지학적 큐레이팅의 맥락에서 이미 충분히 다루어졌다. 때문에 이번 연구는 기존의 맥락이 아닌 '주관적 큐레이팅' 혹은 '전시의 개념

4) *Magiciens de la terre*, Exhibition Catalogue, Paris: Centre Georges Pompidou, 1989.

화'라는 맥락에서 전시에 관한 논의를 진행하려 한다.

큐레이터 장 위베르 마르탱과 미술사가 벤자민 부흘로(Benjamin H. D. Buchloh)의 1989년 인터뷰를 살펴보면 〈대지의 마술사들〉에서 기획자의 권한이 얼마나 강하게 작동했는지 유추할 수 있다. 전시에서 비난받은 서구 헤게모니에 기반을 둔 민족중심주의적 전시구성에 큐레이터는 다음과 같이 말한다. "하나의 전시가 서구 지배 문화의 헤게모니에 동화되지 않고 완벽하게 객관적일 수 있다고 생각하는 것, 큐레이터가 투명한 시각으로 작품을 분석하고 전시를 기획할 수 있다고 생각하는 것은 환상에 불과하다. 나는 나 자신의 역사와 감각에 따라 작품을 선정하고 나만의 기준에 따라 전시를 기획하였다. 그것이 투명하고 공정한 기획이라는 의미 없는 환상을 강조하는 것보다 더욱 의미 있는 일이라고 생각한다."[5] 같은 인터뷰에서, 전시를 위해 다른 전문가들, 예를 들면, 인류학자나 민속학자에게 협조나 자문을 구했냐는 질문에 큐레이터는 다음과 같이 설명하였다. "전시를 준비하는 과정에서 민속학자들과 인류학자를 포함한 각 분야의 전문가들에게 많은 도움을 받았다. 하지만 나는 이 프로젝트가 전시라는 것을 잊지 않고 있었다. 때문에, 그들이 시각적, 미술적 맥락에서 뭔가 잘못된 방향을 제안한다면 나는 언제든 그것을 무시할 권리가 있다. 전시를 개념화하고 작품을 선택하는 것은 오직 큐레이터만이 할 수 있는 것이다."[6] 큐레이터가 내린 결정의 옳고 그름을 떠나, 마르탱의 주장은 전시를 개념화하는 데 있어 큐레이터의 권한이 얼마나 절대적으로 작용하였는지, 그것에 대한 그의 믿음이 얼마나 확실했는지 보여준다.

여기서 짚고 넘어가야 할 점은, 전시회가 드러낸 많은 문제점에도 불구하고, 전시는 분명 전시 작가로서의 큐레이터라는 개념을 확산시키는 데 일조했다는 것이다. 그리고 이는 큐레이팅의 저변 확대를 논의할 때 매우 중요하게 다뤄지는 부분이다. 1990년대와 2000년대에 진행된 다수의 비엔날레를 포함한 여러 국제미술전에는 큐레이터를 통한 전시의 개념화라는 분명한 흐름이 감지된다. 당시의 이런 대규모 국제전은 명시적으로 〈대지의 마술사들〉의 전시 주제에 그리고 기획 방법론에 반응하는 것들이었다. 오쿠이 엔위저(Okwui Enwezor)는 2007년 폴 오닐(Paul O'Neill)과의 인터뷰에서, 〈대지의 마술사들〉은 전시기

5) Benjamin H. D. Buchloh and Jean-Hubert Martin, 'The Whole Earth Show', *Art in America,* May 1989, pp. 150-159, 211-213.

6) Ibid.

획 방법론과 큐레이터의 역할에 관한 다양한 사로를 촉발시키며 당시 젊은 큐레이터들에게 전시기획의 새로운 개념[7]을 소개했다고 설명한다.

2. 전시의 거부

앞서 설명한 두 사례는 전시의 형식적 개념적 확장을 이끌어 내며 흔히 말하는 담론적 큐레이팅의 출발을 알린다. 이후 담론적 큐레이팅은 카트린 다비드와 오쿠이 엔위저가 각각 기획한 〈도쿠멘타 X〉(1997)와 〈도쿠멘타 XI〉(2002) 시리즈 같은 비엔날레와 국제 미술행사를 통해 본격적으로 탐구된다.

카트린 다비드는 1990년 퐁피두를 떠나고 1년 후 도쿠멘타의 총감독으로 임명된다. 도쿠멘타 역사상 첫 번째 여성 총감독이 된 다비드는 기존 도쿠멘타 기획에 변화를 시도한다. 하랄트 제만의 〈도쿠멘타 V〉(1972)와 함께 가장 실험적인 도쿠멘타로 논의되는 다비드의 전시는 미술작품과 관객과의 관계를 새롭게 정립하기 위해 다양한 시도를 한다. 〈도쿠멘타 X〉에는 작가들의 작품은 물론 방대한 양의 비미술품, 텍스트와 무빙이미지, 아카이브가 함께 전시된다. 그리고 전시에서의 개별 작품은 미적 감상품이 아니라 복잡한 현실의 상징체로 제시된다. 전시는 심미적 대상이 아닌 현실의 면면을 드러내는 광장으로 존재하는 것이다.

다비드는 각각의 작품을 '현실에서 삐져나온 실가락'[8] 이라고 가정한다. 그리고 그 실가락으로 20세기 말 여러 지역과 국가에서 공통적으로 발견되는 현실을, 사회 정치적 문제를 공론화하기 위한 전시를 기획한다. 이와 같은 기획의 방향에는 다비드의 전시 이전에 진행된 얀 후트(Jan Hoet)의 〈도쿠멘타 IX〉(1992)에 대한 강한 비판이 깔려있다. 다비드의 전시와는 대조적으로 〈도쿠멘타 IX〉는 사회 정치적 상황의 반영을 최소화하는 작품만을 선보였다. 얀 후트는 〈도쿠멘타 IX〉를 예술의 심미적 부분에 집중한 전시라고 밝히며 하랄트 제만의 〈도쿠멘타 V〉 이후 도쿠멘타의 두르러진 특징이었던 광범위한 전시프레임을 거부한다. 그는 작품의 미적 감상과 주관적 경험의 집중만이 20세기 말 복잡한 현실로부터, 여러 사회 정치적 문제로부터 구원받는 길이라고 설명한다.[9] 다비드는 후트의 주장을 정면으로

7) 폴 오닐 편, 변현주 역, 『큐레이팅이란 무엇인가』, 현실문화, 2013, pp. 109-122.
8) *documenta X*, the book on documenta X, Ostfildern-Ruit: Cantz Verlag, 1997, p. 10.

반박하며 예술작품을 화이트큐브 안으로만 밀어 넣는 건 작품이 가진 다성적 내러티브를 단순화하는 것에 불과하다고 언급한다. 뿐만 아니라 그녀는 후트가 말하는 모더니즘은 서구 중심의 제한된 사고에 기반을 둔 허구의 오브제에 불과하다고 주장한다. 그녀는 '미래 되돌아보기'를 전시의 모티프로 설정하고 이전 도쿠멘타와는 전적으로 다른 형식의 큐레이팅을 시도한다.

그녀의 전시는 서구 중심의 모더니즘을 거부하며, 모더니즘이라는 집에는 무수히 많은 방이 존재한다고, 결국 모더니즘은 다양한 문화와 역사의 집합체라고 설명한다. 전시는 지정된 미술관과 갤러리는 물론 도시 곳곳을 전시장으로 이용하며 미술과 전시 언어의 확장을 도모한다. 즉 그녀의 〈도쿠멘타 X〉는 얀 후트가 묘사하는 '미술의 숨겨진 미'[10]를 드러내는 공간으로서의 화이트큐브 개념을 거부하고, 역과 공원, 지역 관공서 건물을 포함한 도시공간 전체를 일종의 전시장소로 사용한다. 화이트큐브를 벗어난 작품은 그 맥락에 맞게 도시와 함께 포개진다. 개방된 공간에서 하지만 매우 구체적 맥락에서 전시된 작품은 다시 다수의 토론 세미나 프로그램을 통해 그 이야기를 무한히 확장한다. 〈100Days/100 Guests〉는 전시의 큐레이터인 카트린 다비드와 각 분야의 전문가가 100일 동안 도시 곳곳에 퍼져있는 전시장에서 전시작품에 관해, 그리고 관련 이론과 사회현상에 대해 강의와 세미나, 토론회와 토크 등을 진행한 프로그램이다.[도판3, 4] 프로그램에 참여한 문학이론가 마사오 미요시(Masao Miyoshi)는 〈100Days/100 Guests〉는 〈도쿠멘타 X〉가 지향하는 바를 잘 보여주는 프로그램으로 기존에 유럽과 북미를 중심으로 진행된 미술의 담론에 질문하며 현대미술에 대한 다양한 해석의 관점을 이끌어 냈다고 평가하였다.[11]

다양한 미술의 이야기를 공유하려는 노력은 일련의 세미나/토크 프로그램뿐 아니라 전시에서도 어렵지 않게 찾아볼 수 있다. 전시에 포함된 무수히 많은 작품을 하나하나 설명하며 전시에 얼마나 다양한 이야기가 놓였는지 또 그것이 관객과 얼마큼 소통하였는지 증명하기는 어렵다. 그럼에도 불구하고 분명히 언급할 수 있는 〈도쿠멘타 X〉의 성과 중 하나는 라틴

9) Peter Schjeldahl, 'The Documenta of the Dog', *Art in America*, September 1992, pp. 77, 90-97.

10) Ibid.

11) Masao Miyoshi, 'Radical Art at documenta X', *New Left Review*, I/228, March-April 1998, pp. 151-160.

아메리카 현대미술을 국제 미술담론에 포함시켰다는 점이다. 다비드는 미술평론가 마리벨 쾨니거(Maribel Königer)와의 인터뷰에서 "라틴 아메리카 현대미술은 유럽 현대미술과 동떨어져 있지 않다. 라틴 아메리카 현대미술은 우리가 인지하지 못하는 세상의 꼭짓점과도 같다. [중략] 우리가 그것을 유심히 본다면, 언제나 그런 것처럼, 남미에도 미술사적으로 중요한 작가가 있다는 것을, 그곳의 담론이 국제적으로도 중요하다는 것을 알 수 있을 것이다. 새로운 미술을 감지한다는 것은 관심과 호기심의 문제일 뿐이다."[12]라고 언급했다. 라틴 아메리카 현대미술이 2000년대부터 국제 미술계에서 진행된 주요 담론 중 하나인 서구 모더니즘의 재해석에 기여했다는 점은 〈도쿠멘타 X〉의 긍정적 결과로 고려되어야 할 것이다.

3. 전시의 확장

카트린 다비드는 〈도쿠멘타 X〉 이후 또 다른 장기 프로젝트 〈Contemporary Arab Representations〉를 통해 담론적 큐레이팅의 방법론을 더욱 심화시킨다. 그녀는 도쿠멘타에서 라틴 아메리카 현대미술가들과 실험한 전시의 프레임을 아랍과 중동 작가들과 함께 진행한 〈Contemporary Arab Representations〉에서도 유사하게 적용한다. 이전 프로젝트와 마찬가지로 이 전시는 기존의 아랍 중동 작가들에게 쓰인 제한적 문법에 질문을 던진다. 하지만 그 의도와 달리 프로젝트의 제목은 지정학적으로 또 민족지학적으로 편향된 큐레이팅이라는 우려 섞인 지적을 받는다. 한 예로, 베이루트에서 활동하는 큐레이터 크리스틴 토미(Christine Tohme)는 전시 타이틀에 회의적인 태도를 보인다. 그는 전시 타이틀이 아랍 작가들의 작품을 해석하는 데 별 도움을 주지 못한다고 설명한다. 오히려 타이틀은 "서구 미술계가 아랍에 갖는 못된 호기심만을 자극할 것"이라고 말하며 결국 전시는 그 의도와 상관없이 아랍의 타자성만을 강요하게 될 것이라고 지적한다. 레바논에서 활동하는 큐레이터이자 평론가인 라샤 살티(Rasha Salti) 또한 제목을 향한 우려를 드러낸다. 그는 "전시의 제목이 너무 포괄적이고 모호하여 아랍 현대미술을 이해하는 데 아무런 힌트를 주지 못한다."[13]

12) Maribel Königer and Catherine David, 'Catherine David im Gespräch mit Maribel Königer', *Kunstforum*, No. 128, Oktober-Dezember 1994, pp. 422-423.: (http://universes-in-universe.de/ doc/e_zitate.htm)(검색일: 2017.12.1.)에서 재인용.

13) 'A Conversation on the Politics of Representation', *Art Journal*, Issue 66, 2007 summer, p.

는 의견을 내놓는다. 이와 같은 우려에 다비드는 '재현/표현/Representation이라는 단어가 아랍의 사회적 정치적 상황과 연관된 이미지의 복잡한 작용'을 의미할 수 있기에 그와 같은 타이틀을 쓰게 되었다고 밝혔다.[14] 또한 그녀는 〈큐레이팅 베이루트: 정치표현에 대한 대화(Curating Beirut: A Conversation on the Politics of Representation)〉라는 공개 토론회에서 전시를 통해 "아랍 문화를 하나의 종교와 지역이 아닌 단순화되지 않은 일종의 문명으로 받아들이게 하고 싶었다. 논쟁을 피할 수 있는 좀 더 안전한 제목이 쓸 수도 있었지만 난 제목에 내가 질문하는 지역을 분명히 명시하고 싶었다. 그래야만 특정 지역의 사회적 정치적 그리고 미학적 사안들을 논의할 수 있다."[15] 그는 질문하는 지역이 어디인지 오늘 그곳에 던져진 질문이 무엇인지를 – 이미 던져진 질문에 동의하지 않더라도- 드러내는 것은 프로젝트가 반드시 거쳐야 할 과정이라고 설명한다.

다비드의 주장대로 프로젝트는 아랍이라는 단어가 갖는 의미를 최대한 복잡하게 만들기 위해 노력한다. 전시 이전에 진행된 일련의 토론 프로그램은 아랍에 대한 다양한 해석을 만들어 낸다. 다비드는 복잡하고 다양한 의견들을 하나로 정리하는 대신 전시에 고스란히 옮겨 놓는다. 성격이 다른 여러 장소에서 동시다발적으로 진행된 전시는 거대한 토론장과 같았다. 그녀는 도쿠멘타와 비슷한 기획 방법론을 적용하여, 미술, 건축, 영화, 문학 전문가들과 함께 일련의 공연, 출판, 토크, 세미나를 진행한다. 2001년 프로젝트의 시작을 알린 세비야 대학 공개 세미나에서 다비드는 많은 전문가와 함께 베이루트와 레바논의 상황을 중심으로 중동의 사회 정치적 문제에 대해 토론한다. 그리고 이 토론은 〈베이루트/레바논(Beirut/Lebanon)〉(2002)이라는 전시로 이어진다. 이후에도 〈Contemporary Arab Representations〉의 모든 전시는 세비야 대학에서의 세미나로 시작된다. 해당 지역의 역사적, 정치적, 사회적 토론은 전시로 그리고 전시는 다시 토론으로 전환된다. 그렇게 전시와 토론이 서로의 위치를 교차하며 프로젝트는 진행되었다.[16]

다비드의 장기 프로젝트 〈Contemporary Arab Representations〉는 크게 세 개의 주요

110.

14) Ibid.

15) Catherine David, *Contemporary Arab Representations*, Barcelona: The Fundació Antoni Tàpies, 2004, p. 10.

16) Ibid.

전시 〈베이루트/레바논〉(2002), 〈카이로/이집트(Cairo/Egypt)〉(2003), 〈이라크 상황(Iraqi Equation)〉(2005 – 2007)로 정리할 수 있다. 우선 〈베이루트/레바논〉(2002)과 〈카이로/이집트〉(2003)는 미술작품과 비미술작품을 함께 병치하여 해당 도시의 정치적 역사적 맥락을 공유하는 데 초점을 둔다. 전시에서 다비드는 도시의 리얼리티를 드러내는 수단으로 다큐멘터리와 아카이브를 이용한다. 예를 들어, 우메오 빌트 박물관(Bild Museetin Umeå)과 로테르담의 비테 데 비트(Witte de With in Rotterdam)에서 열린 〈베이루트/레바논〉(2002) 전시에는 총 22개의 작품이 전시장을 채운다. 전시에는 작가들뿐 아니라 각자 다른 분야에 종사하는 전문가들과 지식인들이 함께 초대되었다. 작품은 대부분 사진, 필름, 영상, 텍스트로 이뤄졌으며 전시장은 마치 하나의 거대한 아카이브처럼 연출되었다. 또한 전시의 중앙에는 일종의 미디어센터가 마련되어 있다. 관객은 이 미디어센터를 통해 아랍지역에서 송출되는 총 17개의 TV 채널을 실시간으로 시청할 수 있다.[도판5]

아카이브 형식의 전시는 2003년 제50회 베니스비엔날레에 재현된 〈Contemporary Arab Representations〉에서도 찾아볼 수 있다. 비엔날레에서 진행한 소규모 프로젝트는 이전 〈베이루트/레바논〉(2002), 〈카이로/이집트〉(2003) 전시의 일부를 공개한 것이다. 이 전시에는 아틀라스 그룹의 왈리드 라드(The Atlas Group: Walid Raad), 타이시르 밧니지(Taysir Batniji), 토니 사캬와(Tony Chakar), 빌랄 크바이츠(Bilal Khbeiz), 란다 샤스(Randa Shaath), 파올라 야콥(Paola Yacoub), 미셸 라세르(Michel Lasserre) 등의 세계적 작가들이 참여하였다. 이들의 작업은 완성된 작품이 아닌 일종의 기록에 가까웠으며 전시는 도서관이나 자료실에 더 가까워 보였다.[도판6]

〈Contemporary Arab Representations〉의 마지막 전시로 볼 수 있는 〈이라크 상황〉(2005 – 2007) 또한 방대한 양의 사진과 비디오, 방송, 영화를 포함한다. 이를 통해 전시는 이라크 사회에 대해 특히 이라크 전쟁과 함께 생산되고 있는 이미지에 대해 질문한다. 전시에 초대된 이라크의 한 유명 블로거 살람 팍스(Salam Pax)는 주로 저해상도 이미지, 텍스트, 영상 등의 블로그 포스팅을 전시한다. 자신이 올린 포스팅을 편집하거나 다른 블로거와의 대화 기록을 문서화해 보여준 작업은 이라크 정치와 사회를 향한 유머와 비판을 동시에 던진다. 특히 그는 매스미디어가 이라크 전쟁과 관련하여 어떤 이미지를 생산하고 있는지, 그와 함께 어떤 루머를 퍼트리고 있는지 추적하며 전쟁과 미디어 사이에서 상호 작동하고 있는 이미지 자본주의를 비난한다.[도판7]

〈Contemporary Arab Representations〉에서 카트린 다비드는 해당 지역에 대한 실질적 인지를 불러일으키기 위해 노력한다. 전시장에 깔린 무수히 많은 디지털 이미지와 웹 페이지는 보도를 목적으로 만들어진 이미지가 아닌 해당 지역에서 실제로 거주하고 있는 주민들이 만든 일종의 사적 기록물이다. 이 이미지에는 매스미디어의 그것과 달리 그 어떤 책임감도 작동하지 않는다. 때문에 이들은 더욱더 적나라하게 아랍 사회의 면면을 드러낸다. 또한 공유하기 쉬운 디지털 이미지를 사용하여 전시장 밖의 관객들에게도 빠르게 전달되며 다양한 토론과 논쟁을 불러일으켰다. 전시 전반에 흐르는 날것의 이미지들, 실제와 허구 사이에 존재하는 자료들은 동시대 아랍의 사회적, 정치적, 문화적 이야기들을 하나의 프레임으로 단순화할 수 없음을 설명한다. 전시에서 불안정하지만 미묘하게 그리고 정교하게 작동하는 이미지들은 실재하는 모임으로 존재하며 현대 아랍 사회와 미술을 다양한 각도에서 질문하고 인식하게 한다.

4. 전시의 대화

앞에서 논의한 전시들은 수사와 관리의 어법에 기댄 기존의 전시기획 방법론에 질문을 던진 사례로 볼 수 있다. 하나의 거대 서사에 기대어 작품을 해석하지도 또 관객들에서 미리 쓰여진 전시의 내용을 강요하지도 않는다. 전시는 그 자체로 하나의 토론장으로 또 실재하는 모임으로 작동하며 무수히 많은 미술과 작업의 이야기를 만들어 냈다. 오쿠이 엔위저는 이와 같은 방법론을 '개방적'이고 '민주적'[17]인 큐레이팅이라고 설명한다. 그는 흔히 말하는 담론적 큐레이팅의 전제조건은 위의 사례와 같이 개방된 시스템 안에서 관객에게 해석의 자유를 부여하는 것이라고, 그래야만 전시장의 관객들이 전시라는 토론에 참여하게 된다고 설명한다. 같은 맥락에서, 다비드의 큐레이팅은 토론에 대한 의지를 분명히 보여준다. 토론적 전시를 미술의 언어를 확장시키는 주요 메커니즘으로 수용한 것인데, 이는 최근의 담론적 큐레이팅에서도 쉽게 찾아볼 수 있다.

2013년 제55회 베니스비엔날레에서 에스더 루(Esther Lu)가 기획한 대만관 〈이것은 대만관이 아니다(This is not a Taiwan Pavilion)〉는 위에 설명한 토론으로서의 전시를 발전

17) 폴 오닐 편, 앞의 책, pp. 109-122.

시킨 사례로 볼 수 있다. 2012년 11월 타이베이시립미술관은 제 55회 베니스비엔날레 대만관 큐레이터로 에스더 루를, 참여 작가로는 웨이 쉬(Chia-Wei Hsu), 베른트 베그(Bernd Behr), 카타리나 셰다(Kateřina Šedá)를 선정했다고 발표한다. 대만 작가 웨이 쉬를 제외한 나머지 두 명의 참여작가는 대만계 독일인 작가 베른트 베르와 체코 작가 카타리나 셰다로, 모두 외국이었다. 대만 국적이 아닌 작가가 대만관 참여 작가로 선정된 것은 이례적인 일이었으므로, 대만 미술계는 논란에 휩싸인다. 그리고 큐레이터는 마치 그 논란을 공론화하듯 대만관의 타이틀을 〈이것은 대만관이 아니다〉로 결정한다.

에스더 루는 "전시의 주제는 대만 현대미술을 단순히 소개하는 것이 아니다. 현대미술을 하나의 축으로 그동안 대만이 관통해온 역사와 문화를 국제적 맥락에서 논의하려 한다."[18] 라고 설명했다. 큐레이터의 성명은 국제 미술계에서 대만 현대미술이 소개되어온 방식에 불만을 드러내는 것이었다. 지난 몇 십 년간 대만 미술계는 다양한 미술을 소화하지 못했다. 1984년부터 1990년까지 열린 〈Contemporary Art Trends〉는 미국 추상표현주의에 영향을 받은 작품에만 집중했고 타이베이비엔날레는 대만 미술의 아주 단적인 이미지만을 제시하는 데 그쳤다. 게다가 1990년대 베니스비엔날레 대만관은 지속적으로 오리엔탈리즘에 함몰된 작품만을 선보이며 타자화된 미술담론을 무비판적으로 답습했다. 이와 같은 문제를 인지한 대만 미술계는 스스로 자국 현대미술의 재정립을 모색하게 되었고 〈이것은 대만관이 아니다〉를 기획하게 된다. 전시를 통해 큐레이터는 다음의 질문을 던진다. 국제 미술계에서 국가관은 어떠한 역할을 수행하고 있는가? 대만의 국가적 상황을 논의하기 위해 전시는 어떻게 활용될 수 있는가?

여기서 다시 한 번 〈이것은 대만관이 아니다〉라는 모순적 주제와 타이틀은 효과적으로 위의 질문들에 답한다. 에스더 루는 전시의 역설적 구조는 대만 미술계의 현실뿐 아니라 국제 사회에서 대만이 겪고 있는 어려움을 토론하기 위한 하나의 전략이었다고 설명한다.[19] 그녀의 말처럼 전시의 타이틀은 당시 대만의 국제적 외교적 상황을 잘 설명한다. 2003년부터 대만관은 베니스비엔날레 공식 국가관에 등록되지 않는다. 공식적으로 중화민국(The

18) Esther Lu ed., *This is not a Taiwan Pavilion*, Exhibition Catalogue, Taipei: Taipei Fine Arts Museum, 2013, pp. 10-17.

19) Ibid., p. 17.

Republic of China)으로 등록된 대만은 미국과 중국이 수교를 합의하는 1979년 국가로서의 지위를 상실한다. 중-미 수교 이후 대만은 국제사회에서 고립되고, 오늘날까지도 많은 국가로부터 독립적 국가로 인정받지 못하고 있다. 또한 1970년 이후 중국은 '하나의 중국' 정책을 추진하는데, 이는 중국과 대만 사이의 오랜 긴장을 재점화한다. 결국 중국은 1999년 베니스비엔날레 측에 대만관이 정식 국가관으로 등록되어 있는 것에 항의하게 되고 대만관은 베니스비엔날레 국가관에서 삭제된다. 1999년 이후 대만관의 전시는 특별전 형식으로 진행된다.

전시는 대만의 역사적 외교적 상황을 묘사하는 장치로, 그리고 전시에 참여하는 작가들에게 던지는 일종의 은유적 메시지로서 작동한다. 그리고 전시는 위의 모순된 상황을 토대로 기존의 국가, 개인, 영토 개념에 질문하는 일련의 위성 프로젝트를 진행한다. 카타리나 셰다의 퍼포먼스 작품 〈이것은 체코관이 아니다(This is not a Czech Pavilion)〉는 비엔날레를 국가 간의 권력 시스템에 중첩시킨다. 작품은 여섯 명의 고등학생으로 구성된 퍼포먼스 그룹 BATEŽO MIKILU와 함께 진행되었다. 카타리나 셰다와 여섯 명의 고등학생은 체코에서 처음 만났다. 셰다는 어느 날 이름을 알 수 없는 고등학생 그룹으로부터 도시로서의 기능을 거의 상실한, 잊힌 공업도시인 자스타브카(Zastávka)를 변화시켜 달라는 편지를 받는다. 6명의 고등학생들이 살고 있는 자스타브카는 한때 경제적으로 부흥했지만 지금은 정치적 이유로 버림받다시피 한 체코의 작은 마을이다. 카타리나 셰다는 대만과 자스타브카가 공유하고 있는 문제점들 그리고 두 지역이 시스템에서 밀려나는 과정에 영감을 받아 퍼포먼스를 진행한다. 셰다와 BATEŽO MIKILU는 관객들에게 베니스비엔날레, 대만, 체코, 자스타브카를 인지하는 방식에 대해 질문함으로써, 상황에 대한 관심과 토론을 유도하고자 한다. 비엔날레 기간 동안, 퍼포머들은 파란색 신발 커버를 신은 채 모든 국가관을 돌며 관객들에게 대만관의 위치를 묻는다. 여기서 퍼포머들은 대만관을 상징하는 객체로 역할하며 관객들에게 계속해서 보이지 않는 공간을 상상하게 하고 또 그것에 대한 대화를 이어가게 한다. 이렇게 대만관은 하나의 물리적 공간에서 벗어나 비엔날레와 국제관계에서 드러나는 힘의 구조를 비판적으로 인지하게 한다. 프로젝트는 대만과 체코의 상황을 넘어 국제 관계 전반에 대한 토론을 제안한다.[도판8]

Ⅳ. 탈 큐레이팅

1. 전시의 조건

카트린 다비드를 중심으로 담론적 큐레이팅의 전개와 발전을 그리고 몇 가지 상징적 전시를 살펴보았다. 그럼 앞서 논의한 담론적 큐레이팅은 어떻게 평가될 수 있을까? 그 방법론은 실제로 미술과 전시의 언어를 확장하며 다양한 작품의 이야기를 공유하였는가?

담론적 큐레이팅의 방법론은 종종 언어학적 프레임에서 논의된다. 오쿠이 엔위저와 사라 마하라즈(Sarat Maharaj)는 그들의 담론적 큐레이팅을 '번역'에 비유하여 설명한다.[20] 마찬가지로, 큐레이터이자 이론가인 믹 윌슨(Mick Wilson) 또한 담론적 큐레이팅의 패러다임을 '언어 교환'[21]이라는 용어로 설명한다. 일반적으로 큐레이팅과 번역은 원본을 다른 형태로 변환하여 공유한다는 점에서 유사점이 있다. 하지만 번역의 개념은 엄밀히 말해 전통적 큐레이팅에 더 근접하다. 마리아 린드(Maria Lind)가 주장하듯, 동시대 큐레이팅은 작품을 단순 '번역'하는 것이 아니라, 작품을 근거로 특정 이야기와 감각을 '제안'하는 쪽에 더 가깝기 때문이다.[22] 큐레이팅뿐만 아니라 오늘날의 번역은 이전보다 훨씬 더 복잡하고 다양한 형식으로 진행되며 그 개념을 확장하고 있다. 따라서 번역과 큐레이팅을 같은 종류의 행위로 단정하는 것은 바람직하지 않다. 그럼에도 불구하고, 앞서 언급했던 것처럼 많은 큐레이터들은 자신의 큐레이팅 방법론을 설명하는 데 번역의 개념을 끌어들인다. 그것은 아마 큐레이팅과 번역 두 행위가 공유하는 조건들, 좀 더 정확히 설명하면, 두 행위에 공통적으로 내재된 일종의 '제약들' 때문일 것이다. 이런 맥락에서 두 행위를 비교한다면, 즉 '공유된 제약들'에 초점을 맞춰 번역과 큐레이팅을 고찰한다면 큐레이팅에 관한 좀 더 발전된 논의를 진행할 수 있을 것이다.

번역에는 다음의 질문이 항상 따라다닌다. 번역은 가능한 한 원본을 그대로 유지해야 하는가? 아니면 새로운 문화적 시대적 배경에 따라 변환시켜야 하는가? 그리고 이는 또 다른

20) 폴 오닐 편, 앞의 책, p. 118.

21) Mick Wilson, Op. cit., p. 209.

22) Maria Lind ed., *Performing the Curatorial: With and Beyond the Art*, Berlin: Sternberg Press, 2012, pp. 10-24.

질문으로 이어진다. 번역은 원본을 파괴하는가? 아니면 번역은 원본을 보존하며 그것의 수명을 연장하는가? 발터 벤야민(Walter Benjamin)은 '번역가의 임무(The Task of the Translator)'에서 비슷한 질문을 던진다. 그는 문학 작품에는 번역가가 반드시 보존해야 할 필수 정보들이 있다고 설명한다. 번역은 그 정보를 최대한 원본에 가깝게 전달하는 것이라고 주장하고, 그 필수 정보들을 잘 전달한다면 원본의 삶은 연장될 수 있다고 언급한다.[23] 그러나 자크 데리다(Jacques Derrida)는 벤야민과 달리 번역 행위 자체에 비관적인 견해를 갖는다. 그는 번역 행위는 조잡한 코딩과 다르지 않다고 설명한다. '무엇이 알맞은 번역인가?(What is a Relevant Translation?)'에서 그는 다음과 같이 주장한다. "번역 행위는 파괴 행위와 별반 다르지 않다. 파괴는 변역의 소명이자 운명이다. 때문에 번역의 개념은 반드시 재고되어야 한다."[24]

벤야민과 데리다의 주장에서 엿볼 수 있듯, 번역은 항상 일종의 불가능성 혹은 부정의 감각을 동반한다. 벤야민은 번역을 통해 원본은 연장된 삶을 획득할 수 있다고 주장하지만 동시에 그 번역은, 원본의 연장된 삶은 임시적인 것이라고 설명한다. 나아가 데리다는 번역 행위란 절대로 성공할 수 없는 오직 상상으로만 구현 가능한 행위라고 주장한다. 이 주장들에 따르면 번역은 절대로 완벽할 수 없는 때로는 불필요하기까지 한 행위에 불과하다. 이는 번역 행위가 끊임없는 과정으로 인식되어야 함을 가리킨다. 결국 번역은 재번역의 행의로 진화해야만 하는 그럼에도 절대 완벽해질 수 없는 연속적 행위라고 설명한다.

번역의 불완전함이 수반하는 반복적 재번역의 운명은 큐레이팅이 공유하는 '제약'과도 일맥상통한다. 큐레이팅은 미술을 단순히 재현하거나 번역하는 것이 아니다. 큐레이팅은 작품을 전시장으로 이동시켜 재배치하는 것이 아니라 작품에 대한 고유의 사고를 발전하여 알맞은 맥락에 위치하게 하는 것이다. 그리고 이 과정은 원본을 그러니까 미술작품을 있는 그대로 수용하는 행위와, 그것에 질문을 던지고 때로는 부정하는 행위 모두를 포함한다. 이러한 큐레이팅 행위는 벤야민이 설명한 번역 행위처럼 절대 완전해질 수 없는 것으로 원본에 대한 일시적이고 불완전한 사고만을 전달할 뿐이다. 전시에서 원본은 언제든지 다시 해석될

23) Walter Benjamin, Hannah Arendt trans., *Illumination*, London: Pimlico, 1999, pp. 71-82.

24) Lawrence Venuti ed., *The Translation Studies Reader*, London: Routledge, 2004, pp. 424-425.

수 있으며 그에 따른 사고도 수정될 수 있다. 그리고 이 과정은 큐레이팅 행위 안과 밖에서 무한히 반복된다.

큐레이팅에는 불가능과 실패의 개념이 항상 전제되어 있다. 이는 큐레이팅의 제약이 되기도 하지만 하나의 장치로 작동하기도 한다. 많은 큐레이터들은 전시기획 행위에 전제된 불가능성과 실패를 근거로 기획 프레임을 발전시킨다. 원본에 대한 해석의 불완전함을 전면에 드러내는 것이다. 기존 전시기획이 습관적으로 행하던 작품의 관리나 수사의 문법에서 벗어나 전시가 하나의 불완전한 공간으로 작동하며 더 많은 해석과 담론을 수용한다. 이 방법론은 원본을 단순히 해석하는 것이 아닌 원본과 전시 사이에 존재하는 균열을 인지하고 그것을 '담론적 공간'으로 가설하는 데 중점을 둔다.

전시가 작품 해석이 아닌 토론의 공간으로 설정되는 기획 방법론은 흔히 말하는 담론적 큐레이팅뿐 아니라 동시대 큐레이팅 전체에서 발견되는 하나의 추세로 볼 수 있다. 이와 같은 토론으로서의 전시기획은 미하일 바흐친(Mikhail Mikhaĭlovich Bakhtin)의 대화주의(dialogism)[25] 이론으로 설명된다. 바흐친에 따르면 대부분의 문학 작품에는 드러나지 않는 의미가 존재한다. 그는 도스토예프스키(Dostoyevsky)의 작품을 예로 들며, 비록 그것이 하나의 서사에 따라 충실하게 진행되더라도, 작품에는 보이지 않는 다양한 이야기와 서사구조가 함께 작동한다고 주장한다. 때문에 작품의 해석은 하나로 통합될 수 없으며 다양한 토론이 가능하다고 설명한다.

바흐친은 이 주장을 근거로 대화주의를 설명한다. 그가 말하는 대화(dialogue)는 목적지를 설정한 대화(conversation)와는 근본적으로 다른 것으로 정해진 개념 혹은 주어진 서사에 존재하는 균열에 초점을 둔 것이다. 바흐친이 정의하는 대화는 서로 다른 사고와 해석이 하나의 장소에 모이는 것만은 아니다. 대화주의는 상호작용과 불완전성을 기본 전제로 한다. 즉 다른 의견들이 역동적으로 뒤섞이고 교류하며 새로운 해석을 공유 재생산하는 것이다.[26] 이런 맥락에서 바흐친의 대화주의는 앞서 언급한 큐레이팅에 내재된 불완전함, 불가능성, 임의성을 공유한다. 하지만 바흐친은 불완전함을 막연한 개방상태로 설정하지 않는다. 바흐친은 도스토예프스키의 작품처럼 매우 구체적이고 특징적인, 잘 정리된 상황만이

25) 미하엘 바흐친, 김희숙, 박종소 역, 『말의 미학』, 길, 2006, pp. 190-253.
26) 미하엘 바흐친, 위의 책, pp. 190-253.

대화를 가능하게 한다고 설명한다. 그래야만 다양한 해석이 또 그 해석끼리의 상호작용이 촉발된다고 설명한다. 개방된 상태 혹은 불완전한 상태만으로 대화가 촉발되지 않는다. 대화주의는 분명 불완전한 상태와 역동적 상호작용을 추구한지만 그것은 동시에 매우 구체적인 또 잘 구성된 불완전함을 뜻하기도 한다.[27] 오직 구체적인 불완전함이 그 상황으로의 몰입을 만들어 내며 다양한 이야기와 대화를 가능하게 한다고 주장한다.

지난 장에서 다룬 큐레이팅 사례들은 전시와 함께 일련의 토론을 진행하며 다양한 이야기와 담론을 공유한다. 바흐친의 이론대로 대화는 항상 특정한 맥락을 필요로 한다. 큐레이팅에서의 대화주의는 원본(작품)에 대한 치밀한 연구와 그것의 불완전함을 동시에 드러내는 것이다. 담론적 큐레이팅이 비록 열린 상태의 해석을 공유하며 수행적이고 계속적인 상호교류와 담론 생성을 의도한다 할지라도, 거기에는 구체적이고 특정적인 전시 고유의 사고와 상황이 전제되어야 하는 것이다.

2. 전시라는 별자리

담론적 큐레이팅은 단일 서사에 기반을 둔 제한적 전시가 아닌 열린 상태의 전시를 추구한다. 이는 전시를 공개 토론과, 세미나, 공연, 스크리닝, 아카이브 등의 형식으로 변주하며 기획과 전시의 개념 확장을 시도한다. 이 같은 방식의 큐레이팅은 1990년대 이후 마리아 린드, 한스 울리히 오브리스트(Hans Ulrich Obrist), 호 한루(Hou Hanru) 등의 큐레이터들이 본격적으로 받아들인다. 발틱 현대미술센터(Baltic Centre for Contemporary Art), 쿤스트페라인 뮌헨(Kunstverein München), 팔레드도쿄(Palais de Tokyo) 등의 현대미술기관들 역시 '연구실', '공장', '플랫폼'으로서의 전시장을 실험하며 담론적 큐레이팅의 개념을 미술관에 접목한다. 동시대미술과 전시 전반에 흐르는 이 현상에 다음 질문들이 따라온다. 동시대 큐레이팅에서 공통적으로 발견되는 이 경향은 실제로 전통적 전시기획의 한계를 넘어 현대미술의 언어를 풍부하게 만들었는가? 분명한 논점이 보이지 않는 이와 같이 대화 중심적 큐레이팅은 어떻게 평가될 수 있는가? 비슷한 질문을 두고 마리아 린드와 옌스 호프만(Jens Hoffmann)은 뜨거운 논쟁을 벌인다. 한 토론에서 두 큐레이터는 동시대 큐레이팅에서 발견

27) 미하엘 바흐친, 앞의 책, pp. 190-253.

되는 대화적/토론적 방법론에 대해 매우 다른 견해를 드러낸다. 호프만은 이 경향에 우려를 표하며, 이 흐름이 큐레이팅의 개념을 또 그 행위를 무분별하게 만들어 본래의 전시기획 행위가 갖는 가치를 파괴했다고 설명한다. 그는 "큐레이팅은 전시를 목표로 미술작품 또는 다른 미적 대상을 선정하고, 그것에 관한 심도 있는 연구를 근거로 특정 이론이나 논지를 구성하는 것이다. 하지만 오늘날 대다수의 큐레이터들은 이와 같은 방식의 기획을 과거의 것, 구시대의 것으로 착각하며 '탈큐레이팅(para-curating)'적 요소에만 매달리고 있다. 심지어 이들은 전시가 수행할 수 있는 고유의 가치는 무시한 채 전시를 제외한 모든 것들, 예를 들면 토크, 세미나, 스크리닝, 프로젝트, 아카이브, 토론회 등을 기획하는 것을 큐레이팅이라고 오해하고 있다."[28]라고 말한다. 즉 호프만은 오늘날의 담론적/대화적 큐레이팅이 기존 큐레이팅의 한계를 넘어서는 것으로 포장되어있지만 그 방법론에는 뚜렷한 관점도 지향점도 없다고 설명한다. 때문에 관객들은 전시에서 진지한 분석과 비판을 이끌어내지 못하고 오로지 공허한 수다만을 만들어 낼 것이라고 말한다. 그에게 '탈 큐레이팅'의 흐름은 무의미한 이벤트만을 생산하는 반쪽짜리 큐레이팅인 것이다.

이와는 대조적으로, 마리아 린드는 담론적 큐레이팅이 시도하는 세미나, 토크, 스크리닝의 형식은 작품을 보다 다양한 맥락에 위치시키며 기존의 제한적 해석을 뛰어넘고 다양한 이야기와 토론을 만들어 낸다고 설명한다. 또한 그녀는 이 기획 방법론이 특정 미술과 작품을 출발점으로 삼으며 작품의 이야기를 분명하고 효과적으로 전달한다고 주장한다. 이는 담론적 큐레이팅이 근거 없는 개방감, 논거 없는 제안이 아니라 시대와 상황에 맞는 전시의 형식을 실험하는 것으로 기존의 정형화된 전시와는 질적으로 다른 미술의 내러티브와 경험을 전달한다고 설명한다. 그녀는 "모든 미술작품이 하나의 전시 형태로 귀결되는 것은 마치 모든 선물을 같은 종이에 포장하는 것처럼 지루한 일이다. 미술작품에는 그에 맞는 전시의 형식이 존재한다. 알맞은 형식에 놓일 때 그 작품은 비로소 그 가치를 더한다. 때문에 우리는 때때로 기존 미술에 대해, 전시 방법에 대해 의문을 던지고 그것에 도전해야 한다. 이는 미술작품과 전시를 무시하는 것이 아니라, 그것을 매우 진지하게 또 소중하게 받아들이는 것이기도 하다. 오늘날 대다수의 전시에는 그러한 세심함과 정교함이 결여되어 있다. 같은 기획

28) Jens Hoffmann and Maria Lind, 'To Show Or Not to Show', *Mousse Magazine Online*, 2013.(http://moussemagazine.it/jens-hoffmann-maria-lind-2011)(검색일: 2017.12.1.)

의 방법론을 기계적으로 반복할 것이 아니라 다양한 방식의 방법론이 시도되어야만 한다. 그것이 비록 '탈 큐레이팅'적이라 하더라도 그것은 결국 큐레이팅의 가치를 만들어 낼 것이다."[29]라고 주장한다.

두 큐레이터의 논쟁에서 알 수 있듯, 담론적 큐레이팅 그리고 그 방법론이 드러내는 탈 큐레이팅적 행위의 평가는 극명하게 갈린다. 대화로서의 큐레이팅의 가치는 아마도 작품의 단순한 해석이나 서사를 넘어 그것이 소통과 대화를 생성할 때 인정받을 것이다. 다시 말해, 이 방법론은 오직 공적으로 작동할 때에만 인정받을 수 있는 것이다. 만약 대화적 전시가 폐쇄적 상황에서 전개된다면 이는 아무것과도 연결되지 않는 고립된 대화만을 생산한다. 개방성에 중점을 둔 기획이라 하더라도 실제 전시가 관객을 배제하거나 혹은 폐쇄적인 시스템 안에서 특정 그룹의 대화만 포함시킨다면 이는 호프만의 지적처럼, 대중과 동떨어진 무의미한 미술의 수다를 반복하는 가짜 개방성인 것이다.

탈 큐레이팅적 요소는 동시대 큐레이팅을 분석하고 또 평가하는 데 하나의 거점을 제공한다. 앞의 논쟁에서 볼 수 있듯 탈 큐레이팅은 전시의 개념을 확장시키며 미술의 다양한 이야기를 공유한다는 점에서 긍정적으로 평가할 수 있다. 그러나 반대로 이 흐름은 전시와 상관없는 여타의 기획/운영 행위를 큐레이팅으로 포함시키며 전시기획이 갖는 고유의 가치를 희미하게 만들어 버렸다는 평을 받기도 한다. 탈 큐레이팅에 대해 양분되는 평가 중 어느 한쪽을 지지하거나 반대하는 대신, 우리는 탈 큐레이팅을 동시대 큐레이팅에서 감지되는 하나의 현상으로 받아들여야 할 것이다. 지금 필요한 것은 광범위해진 큐레이팅에 대한 반대나 찬성이 아닌 그것을 어떻게 올바르게 작동시켜야 하는지 질문하는 일이다.

폴 오닐은 오늘날 큐레이팅이 지향해야 하는 지점으로 테오도르 아도르노(Theodor Adorno)의 별자리[30] 개념을 말한다. 그는 전시기획이란 하나의 별자리를 만드는 것처럼 기준을 정하고 그것을 중심으로 주위에 원을 그리는 행위라고 설명한다. 전시에는 분명한 개념과 해석이 전제되어야 하지만 그것은 별자리가 그러하듯 하나가 아닌 여러 점들을 생성해야 한다고 말한다. 이 별자리 큐레이팅의 개념은 미술의 다층적 이야기를, 그 안에 존재하는 무수히 많은 관계를 설명한다. 그리고 동시에 정형화된 전시기획의 한계를 지적한다. 폴 오

29) Ibid.
30) 테오르도 아도르노, 홍승용 역, 『부정변증법』, 한길사, 1999, p. 163.

닐은 분명 오늘날 진행되고 있는 탈 큐레이팅의 현상을 하나의 역동적인 덩어리로 인지하고 그 경계에서 유지되는 긴장을 지지한다. 하지만 분명히 밝혀야 하는 것은, 그가 말하는 별자리 개념이 오늘날 탈 큐레이팅이 무비판적으로 수용하는 일종의 무한한 개방감과 모호함에 찬성하는 것은 아니라는 것이다. 비록 별자리 개념은 제한적 기획의 방법론을 타파할 것을 촉구하지만 동시에 매우 특정한 기준과 중심을 근거로 한다는 것을 간과해서는 안 된다. 결국 담론적 큐레이팅은 그것이 탈 큐레이팅의 방법론에 기반을 둔 것이라도 탈 큐레이팅적 흐름을 향한 회의적 의견에 답을 줄 수 있어야 하는 것이다.

Ⅴ. 나가며

큐레이팅의 패러다임이 확장되며 전시는 단순 쇼룸으로써의 기능을 넘어 미술에 관한 여러 해석과 담론을 공유하는 토론의 공간으로 작동하고 있다. 본 연구는 이러한 맥락에서 몇몇 상징적인 전시들을 논의하고 동시대 큐레이팅의 전개와 발전을 살펴보았다. 미술이론가 이릿 로고프(Irit Rogoff)는 현대 큐레이팅에서 가장 중요한 변화로 '대화적 요소'[31]를 언급하였다. 앞의 장에서 살펴보았듯 많은 큐레이터들이 전시를 하나의 토론장으로 설정하며 다양한 형식의 전시를 실험하였다. 이와 같은 대화 중심적 큐레이팅은 미술의 다양한 지점을 관통하며 새로운 전시의 방법론으로 자리 잡았다. 설명하였듯 대화적 요소는 큐레이팅의 탈 큐레이팅적 흐름을 만들어 내며 미술 내부적으로는 다양한 전시의 형식을 가능하게 하였고, 외부적으로는 작품뿐 아니라 그것과 연관된 여러 사회 정치적 이야기들을 함께 논의하게 하였다. 그러나 목적지가 불분명한 이 전시들은 질적으로 어떻게 평가될 수 있는지, 또 그것이 실제로 어떤 이야기를 생성하고 있는지에 관한 논쟁을 불러일으키기도 하였다.

동시대 큐레이팅의 대화적 요소, 즉 전시 전반에 깔린 개방감은 관객에게 일종의 수수께끼로 작동한다. 대화로서의 전시는 결국 관객과의 '마주침'을 필수 조건으로 상정하는 것이다. 물론 전시는 작가의 작품과 함께 시작되지만 그것이 추구하는 대화는 관객과 함께 완성된다. 전시는 시작부터 끝까지 일종의 대화를 중심으로 진행되는 것이다. 전시에서 관객은

31) Paul O'Neill and Mick Wilson eds., Op. cit., pp. 33-46.

미리 부여된 해석을 따르는 대신 자신만의 방법으로 전시와 작품을 해석해야만 한다. 물론 전시에는 분명한 사고의 지점이 전제되어 있지만 그것을 관객에게 강요하지 않는다. 이는 관객으로 하여금 습관적으로 바라보고 수용하는 관람 행위로부터 벗어나게 한다. 관객은 전시에서 자신의 해석을 쓰도록 요구 받는다. 그렇게 그들은 전시장에서 통제와 통솔의 대상이 아닌 전시에 던져진 질문에 함께 답을 찾는 주체로서 존재한다. 전시는 관객들에게 여러 사고를 유발하는 촉매제이자 논의를 지속하는 플랫폼으로 작동하는 것이다. 물론 관객의 주체적 역할을 미술에서 새로운 개념은 아니다. 같은 맥락에서 롤랑 바르트(Roland Barthes)는 다음과 같이 주장한 바 있다: "하나의 글에는 무수히 많은 질문과 내용이 혼재한다. 글을 쓴다는 것은 그 많은 질문과 내용을 하나의 조직으로 구성하는 것이다. 여기에는 여러 상징과 은유, 패러디와 논쟁의 과정이 포함되기도 한다. 이 모든 과정이 집중하는 것은 단 하나이다. 바로 독자이다. 독자는 글을 구성하는 모든 요소에서 절대 빠질 수 없는 존재이다. 독자는 글의 시작부터 완성까지 존재한다."[32] 대화 중심적 전시에서의 관객의 역할도 크게 다르지 않다. 전시는 작자와 관객, 시작점과 목적지를 분명하게 규정하지 않는다. 시작과 목적지, 작가와 관객, 주체와 객체 사이에 무수히 많은 지점들이 서로 간섭하고 포개지며 전시는 진행된다.

물론 관객은 이와 같은 상황에서 전시를 잘못된 방향으로 해석할 수 있다. 하지만 전시는 그 잘못된 해석도 하나의 고유한 사고로 받아들인다. 그것이 전시가 지향하는 통제되지 않는 토론과 대화의 시작이다. 전시에서 해석자이자 또 다른 작가인 관객은 전시에 내재된 여러 장치들을 스스로 재조직하며 새로운 이야기의 집합을 창조해 낸다. 물론 여기에는 분명한 중재자가 존재한다. 위에 언급한 것처럼 전시는 개방감만을 추구하지 않는다. 전시에는 몇 개의 분명한 사고가 제시되어 관객들에 특정한 상황을 만들어 준다. 그리고 관객들은 전시가 드러내는 사고를 근거로 다양한 원을 만들며 자신만의 별자리를 그려 간다. 전시에 드러난 사고의 지점은 조각난 문장처럼, 때론 수수께끼처럼 보인다. 하지만 그것은 새로운 생각을 개시하는 필수적 상황으로 또 분명한 중재자로 역할하는 의도된 불완전함이다.

오늘날 큐레이터에게 필요한 것은 대화적/담론적 큐레이팅을 지속하면서도 그 안에서 나름의 분명함과 방향성을 유지하는 것이다. 그러기 위해선 전시의 조건에 민감하게 반응하고

32) 롤랑 바르트, 김희영 역, 『텍스트의 즐거움』, 동문선, 2002, pp. 127-168.

첨예하게 사고해야 한다. 위에 언급한 것처럼 담론적 큐레이팅은 개방된 상태에서 자연스럽게 진행되어야 한다. 동시에 매우 구체적으로 발전되어야 한다. 개방된 상태 안으로 모든 작품과 이야기를 무책임하게 밀어 넣는 것이 아니라 진지하게 작품을 연구하고 그것과 가장 기민한 관계가 무엇인지, 또 그 관계가 어떤 시간과 공간의 맥락에서 구현될 수 있는지 고민해야 한다. 그 특정함이 전제된 대화만이 담론적 큐레이팅을 둘러싼 회의적 의견에 답할 수 있을 것이다. 결국 작품과 전시, 질문과 소통의 굳건한 모델을 세우는 과정만이 제한적 전시 프레임에 대한 비판적 사고를 개진하고 미술의 새로운 이야기를 공유한다는 어려운 사업을 가능케 하는 것이다.

참고문헌

롤랑 바르트, 김희영 역, 『텍스트의 즐거움』, 동문선, 2002.

미하엘 바흐친, 김희숙, 박종소 역, 『말의 미학』, 길, 2006.

조르조 아감벤, 양창렬 역, 『장치란 무엇인가?』, 난장, 2010.

테오르도 아도르노, 홍승용 역, 『부정변증법』, 한길사, 1999.

폴 오닐 편, 변현주 역, 『큐레이팅이란 무엇인가』, 현실문화, 2013.

Benjamin, Walter, Hannah Arendt trans., *Illumination*, London: Pimlico, 1999.

David, Catherine*, Contemporary Arab Representations*, Barcelona: The Fundació Antoni Tàpies, 2004.

Lind, Maria, *Performing the Curatorial: With and Beyond the Art*, Berlin: Sternberg Press, 2012.

Lu, Esther ed., *This is not a Taiwan Pavilion*, Exhibition Catalogue, Taipei: Taipei Fine Arts Museum, 2013.

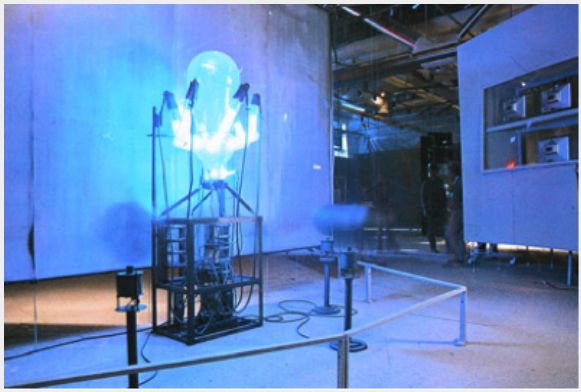
O'Neill, Paul and Mick Wilson eds., *Curating and the Educational Turn*, London: Open Editions; Amsterdam: de Appel, 2010.

Venuti, Lawrence ed., *The Translation Studies Reader*, London: Routledge, 2004.

도판



[도판 1] 〈비물질적인 것들(Les Immatériaux)〉 전시전경, 퐁피두센터, 1985.



[도판 2] 〈비물질적인 것들(Les Immatériaux)〉 전시전경, 퐁피두센터, 1985.



[도판 3] 〈도쿠멘타 X〉 전시전경, 1997.



[도판 4] 〈도쿠멘타 X,100 Days-100 Guests〉 전시전경, 1997.



[도판 5] 〈Contemporary Arab Representations: Beirut / Lebanon〉 전시전경,
안토니 타피에스 미술관, 2002.



[도판 6] 〈Contemporary Arab Representations〉 전시전경, 베니스비엔날레, 2003.



[도판 7] 〈Contemporary Arab Representations: The Iraqi Equation〉 전시전경,
베를린 KW Institute for Contemporary Art, 2005.









[도판 8] 〈이것은 대만관이 아니다(This is not a Taiwan Pavilion)〉 퍼포먼스 장면, 베니스비엔날레, 2013.

The Constellation of Curating

Kwon Hyukgue

Ⅰ. Introduction

Ⅱ. Research Background

Ⅲ. The Extension of Curating

1. The Author of the Exhibition

2. Exhibition's Refusaln

3. The Extension of the Exhibition

4. The Discussion of the Exhibition

Ⅳ. Para-curating

1. The Conditions of the Exhibition

2. Exhibition Constellation

Ⅴ. Conclusion

Bibliography

Plates

Ⅰ. Introduction

Contemporary curatorial practice has been continuously expanding its paradigm beyond the role of the mediator between works and viewers. The research aims to explain the formal and conceptual characteristics of contemporary curatorial practice and discuss the landscape of art that it has created. The 'landscape here generated by curating loosely indicates the diverse phenomena that cannot be defined clearly. The reason why the paper discusses curating through the somewhat loose setting of the landscape is because the artistic creations it generates cannot be easily sorted into one story.

The practice of curating serves as a kind of stage or laboratory where the dynamics of contemporary art and its complex dimensions intersect with one another. The research intends to explore curating as a laboratory or stage for art. As a result, the research examines the experiments that are conducted and analyzes the stage of art that is shared in various exhibitions. It also asks a few specific questions. First, what kinds of curatorial strategies are adopted in order to share multi-layered and complex images, and narratives in contemporary art? Second, what are the effects of the new curatorial strategies on the existing limited discourse of exhibition-making? Third, how can these curatorial attempts be evaluated?

The study investigates the methodologies of curating that have been actively discussed since the 1990s based on the above-mentioned questions. Specifically, in discussing the major examples of today's curatorial practices, the study examines the methodologies of curating as a dialogue or discursive curating, which has been an on-going topic of discussion since the 1990s. Based on specific case studies, the research explains the passage of the elusive practice of contemporary curating. It also

attempts to generate meaningful discussions about art and exhibition-making, as well as the relationship between artworks and viewers. Therefore, with a focus on the research of specific case studies, the research will add more practical discussions to the discourse of art and exhibition-making, which are complexly intertwined.

Ⅱ. Research Background

Curatorial practices before the 1990s was led by certain dominant exhibition-making models. Most of these dominant models began with the Western modernist concept of exhibition-making, which have limited the heterogeneous stories of art that exist today. As a reaction to that, some artists and curators conducted experiments on new forms of exhibition-making and argued that curating based on the traditional grammar of management and rhetoric did not express the multifaceted and multilayered stories of contemporary art.

Focusing on Catherine David's curatorial practice, the research looks into what kinds of experiments were conducted since the 1990s to expand the traditional models of curatorial work and how these experiments have changed the existing reified language of art and exhibition-making. By pointing out the problems of certain curatorial strategies, most of the curatorial case studies discussed in the research start from a somewhat paradoxical position. The question of how the exhibition can further advance the work, and of what is a more appropriate language to share contemporary art, are brought forth. These questions begin the exploration by questioning the language of the exhibition as well as the interpretation of works in the past. The research is built on a kind of dialectical self-criticism

that contrasts past curatorial work with the discipline of curatorial practice itself.

Therefore, a 'contradiction' is an important concept that supports the whole research, including the case studies of curatorial work and curatorial methodologies. The concept of contradiction is like an axis that pervades the whole field of contemporary art. Giorgio Agamben's, in What Is the Contemporary? aptly explains the contemporary contradiction that the current study consistently reveals. Agamben argues that the notion of contemporaneousness means that it is not combined with the present time but separated from it; it is to recognize at once the time of the past and the time of the future. By questioning the conditions of time, according to Agamben, one can sense contemporaneousness not in a superficial acceptance of the present time.[1] In other words, the contradiction of contemporaneousness that Agamben indicated lies in the iterative process of examining and disputing today, which in fact is not today, while renewing the process.

The paradox of contemporaneousness that Agamben defines elucidates the contradiction that accompanies the conversational/discursive curatorial practice in contrasts to the traditional curatorial model, which is the focus of this study. The question raised by the above curatorial model might be probably invalid in itself. That is, it can be wrong starting from the beginning because the methodologies can never be freed from the problems we want to correct, namely, the object of denial. We are part of the problem, and the problem is the condition of our own existence.

Based on a clear understanding of the paradox of contemporaneousness

1) Agamben, Giorgio. *What Is an Apparatus?* Trans. Yang Chang-ryul. (Seoul: Nanjang Publishing, 2010),150-164.

and the act of curating, the research examines the extension of the concept of para-curatorial work, which curatorial practices has sought after since the 1990s. The research further questions how the experiment can be applied to contemporary curating, and to what extent it can be expanded. Instead of confining ideas in the dichotomous frames, the research operates on the dilemma of contemporaneousness as well as the dialectic self-criticism of curating as a conceptual platform in order to create multi-layered discourses.

Ⅲ. The Extension of Curating

The most remarkable change in the field of curatorial practice since the 1990s is that curating has come to play a role as a discursive space, generating complicated narratives and experiences of art, and not just a one-dimensional presentation of artworks. The methodology of so-called discursive curating began to be undertaken. Instead of solidifying the form of exhibition-making and art, the curators who led the change conducted experiments on various forms of exhibitions depending on the social situation or topic. A series of experiments shared stories of the artworks through discourses and exhibitions in an open form by posing a question about the existing frame of the exhibition, and sometimes, dismantling the frame.

This chapter deals with the beginning of the discursive/conversational curatorial model, which was based on the study cases of Catherine David's exhibitions. For example, in-depth studies of projects such as *Documenta X* and *Arab Representation* illuminate how the field of curation has progressed. In addition, *This is not a Taiwan Pavilion*, curated by Esther Ru for the 2013

Venice Biennale, explains how the methodology of discursive curating has affected the contemporary curatorial practice.

1. The Author of the Exhibition

Since the 1990s, curators have attempted a range of curatorial methods based on the premise that traditional curatorial models no longer present the multilayered meanings of works of art. Catherine David's curatorial practice started from the place that variability and complexity in contemporary art cannot be expressed with only one narrative. Her curatorial projects *Documenta X* and *Contemporary Arab Representations* are like an assembly of contemporary art projects that changed and was constantly in motion. The exhibitions aimed to intentionally avoid the interpretation of artworks based on a fixed perspective and set the works of art in an open forum wherein various discourses and narratives of art are shared.

Exhibition as a forum is one of the concepts that Catherine David had developed for decades since the early days of her career. For this reason, many theorists regard her curatorial work as the beginning point of discursive curating that we understand today. It is regarded as an axis of radical curating that has progressed since the 1990s.[2] Catherine David worked as a curator from 1981 to 1990 at the Centre Georges Pompidou. She has said that this period provided her with the opportunity to establish the concept of discursive/conversational curating. While she was in office in the 1980s, the Centre Georges Pompidou was engaged in an experiment

2) Mick Wilson, "Curatorial Moments and Discursive Turn," in *Curating and the Educational Turn*, ed. O'Neill, Paul and Mick Wilson, (London/Amsterdam: Open Editions/de Appel, 2010), 201-216.

with the innovative model of art exhibition/research institution. The Centre Pompidou has been considered to be an innovative institution with its unique architectural design since its establishment in 1977. Its external façade that opened up several entrances into the exhibition hall encouraged visitors to approach the museum in multiple ways. Moreover, the Pompidou explored the utopian ideals of the museum as a multicultural space, bringing together complex facilities, such as the library, bookstore, and cinemas.

Les Immatériaux (1985) and *Magiciens de la Terre (1989)* were the two exemplary exhibitions that reflected the operational strategy of the Centre Pompidou at the time. Today, some people discount these two exhibitions as being outdated or ladened with excessive discourse. Instead of just following the analysis from past studies, the current research discusses the two exhibitions from a new viewpoint. In examining the exhibitions, I will trace Catherine David's first encounter with discursive curating, and explore the notion of the curator as artist, which had the greatest effect on the conceptual and formal expansion of the curatorial field. The two exhibitions are regarded as still valid cases in that they make these kinds of discussions available.

Les Immatériaux is an exhibition that broke new ground for curating in many aspects. Nathalie Heinich, a French art critic, stated that this exhibition demonstrates that the curator is not just an administrator of artworks, or simply a researcher, but the *author of the exhibition*.[3] Artworks of diverse media, ranging from traditional paintings and sculptures to texts, sounds, videos and objects, were presented by the curator Jean-François Lyotard as a single work. They served as platforms from which to discuss the curator's philosophical views on the culture of the time. Rather than a fragmentary

3) Nathalie Heinich, "Les ImmatériauxRevisited: Innovation in Innovations," *Tate Paper Issue 12*

arrangement of individual works, the exhibition focused on a philosophical discussion. Lyotard arranged five paths towards the exhibition space and presented five subjects alongside. Each path is open to, connected to and crosses each other. There are no fixed flows or devices that define the works. Visitors understand the exhibition in their own way, wandering around the maze-like exhibition space (Figure 1, 2). Additionally, no exhibition catalogue or guided tour program was provided for this exhibition - differing from other exhibitions from those days. Instead, the curator distributed two booklets. One was a record of the preparation and process of the exhibition. The other featured 50 words the curator thought of during the course of organizing the exhibition and discussions with 26 experts.

Even if the exhibition began with Lyotard's conceptual and philosophical explorations, its practical realization stood on the sharing of an extensive discourse. In the labyrinthine exhibition hall, many visitors might have had difficulty finding connections among individual works and the context of exhibition. Nevertheless, the exhibition did not give up on the possibility of the multiple interpretations of works as well as the openness of its flows, because it derived a kind of discussion and in-depth understanding of work from this. The elements of discourse seen in this exhibition attempted an extension of a conventional exhibition language, the reconsideration of the standardized white cube space, the one-dimensional delivery of information through exhibition catalogues, the compulsory circulation of visitors and the linear relationship between curator-artist-visitor. When the exhibition *Les Immatériaux* was held in 1985, the shift of the curator's role from controller of work to exhibition author was perceived vaguely through some exhibitions by Harald Szeemann. In this regard, Lyotard's exhibition held at the Centre Pompidou clearly and dramatically shows and assures this shift.

It is not certain to what extent Catherine David was involved in this

exhibition. However, as she explains that her experience at Pompidou gave her an opportunity of laying the foundation for curating, it can be inferred that her curatorial practice was influenced by Lyotard's exhibition. *Magiciens de la Terre* (1989), which was held around the same time can be seen in the same context. Compared to *Les Immatériaux, Magiciens de la Terre* did not focus on the experiment of a conversational curatorial methodology. Rather, the exhibition demonstrated this notion of 'the curator as an author' of the exhibition more clearly than any other exhibition. This exhibition can be discussed alongside the conceptual and formal extension of exhibition curating after the 1990s.

In the late 1980s, a number of curators and institutions organized ethnographic and geomorphological exhibitions in accordance to the trends of multiculturalism and globalism. *Magiciens de la Terre* (1989) is an exemplary case that reflects the trends of the time. Curator Jean-Hubert Martin categorizes the exhibition into three parts: First, artists from the centers of art who present mature works that correspond to the artistic trends of the last 20 years; Second, Asian and African artists working in the Western art world with a focus on the integration of their own cultural roots and Western art; Lastly, those who do not belong to the two former categories and who come from the margins, not the centers, on the basis of their own unique culture and tradition.[4] The curator claims that he intended to share the aesthetic conformity of each group by dividing the exhibition into three parts. However, his exhibition was confronted with criticism that its intentional classification was still within the boundary of the binary divisions of center and margin, inside and outside as well as Western and non-Western. Thus, the exhibition is also criticized as having a flawed

4) *Magiciens de la Terre*, Exhibition catalogue, Centre Georges Pompidou, 1989

curatorial logic which demonstrates a form of superficial multiculturalism that interpreted historical and cultural contexts of artworks according to the standards of certain dominant cultures. In fact, the controversial curation of *Magiciens de la Terre* has already been much discussed in the multicultural and ethnographic discourses of curating in the 1990s. Therefore, this study will deal with the exhibition in the context of 'subjective curating' or 'conceptualization of exhibition,' not in its conventional context.

Art historian Benjamin H. D. Buchloh's interview with curator Jean-Hubert Martin in 1989 suggests how powerful the curator's authority was in *Magiciens de la Terre.* Regarding the criticism of the ethnocentric composition of the exhibition based on the hegemony of the Western civilization, the curator says as follows: "It would be worse to pretend that one could organize such an exhibition from an objective, unacculturated perspective, from a decentered point of view. How could one find a correct perspective? I intend to select these objects from various cultures according to my own history and my own sensibility. I think it is more meaningful than emphasizing a meaningless illusion of a decentered curating."[5] In the same interview, to the question if he collaborated or consulted with other experts such as anthropologists or ethnographers for the exhibition, he explains as follows: "I have collaborated with numerous anthropologists and ethnographers in the preparation of this exhibition. This collaboration has proven to be very fertile. But let's not forget that, after all, I must think of this project as an exhibition. If they suggest wrong directions in a visual and artistic context, I would refrain from exhibiting them. Curators only can choose works and conceptualize the exhibition."[6] Whether the curator's

5) Benjamin H. D. Buchloh and Jean-Hubert Martin. "The Whole Earth Show", in *Art in America*. June 1989.

decision was right or wrong, Martin's argument shows how absolute the authority of the curator was in conceptualizing the exhibition and how confident he was about his belief.

It is notable that the exhibition contributed to spreading the concept of the curator as the artist of the exhibition despite the problems with this exhibition. Thus, it is considered a very important point in discussing the expanding practice of curatorial work. The trend of conceptualizing exhibitions through the curator has been evident in many international art exhibitions, including a number of biennales held in the 1990s and 2000s. Large-scale international exhibitions at that time responded to the subject and curatorial praxis of the exhibition *Magiciens de la Terre.* In his interview with Paul O'Neill in 2007, Okwui Enwezor stated that *Magiciens de la Terre* has triggered various discourses on curatorial methodologies as well as the role of the curator, and introduced a new curatorial concept[7] to young curators of the time.

2. Exhibition's Refusal

By expanding the forms and concepts of the exhibition, the above-mentioned two cases heralded the beginning of the so-called practice of discursive curating. Afterwards, discursive curating became an important subject to be explored in the biennale series, such as *Documenta X* (1997) and *Documenta XI* (2002), as well as other international art events.

After leaving the Centre Pompidou in 1990, Catherine David was

6) Ibid.

7) Paul O'Neill ed., *Curating Subject*, trans. Hyun-ju Byun, (Seoul: Hyunsil Moonhwa Publishing, 2013), 109-122.

appointed the curator of Documenta. As the first female curator in the history of Documenta, David endeavored to make changes to the conventional curatorial practice of Documenta. In David's exhibition, which was considered to be one of the most experimental Documentas, together with Harald Szeemann's *Documenta V (*1972), she made various attempts to establish a new relationship between the artworks and the audience. *Documenta X* featured a wide range of non-artworks, texts, moving images, archives, as well as work by artists. Furthermore, in the exhibition, individual works were presented as symbols of reality not aesthetic objects for appreciation. The exhibition was not an aesthetic object, but instead became a place that uncovered every aspect of reality.

David assumed that each work was 'a piece of thread sticking out of reality.'[8] And, with this piece of thread, she curated the exhibition to raise public awareness of social and political problems as well as phenomena commonly discovered in many regions and countries at the end of the 20th century. Her curatorial directions implied a strong criticism of *Documenta IX (*1992), the exhibition that was presented before David's, curated by Jan Hoet. In contrast to David's exhibition, *Documenta IX* showcased works that rarely reflected social and political realities. Jan Joet argued that *Documenta IX* was an exhibition with a focus on the aesthetics of art, and refused to establish a broad exhibition framework, which had been a prominent feature of all Documenta exhibitions since Harald Szeemann's *Documenta V.* He claimed that the emphasis on aesthetic appreciation and the subjective experience is a way to be saved from the complicated realities at the end of the 20th century and its diverse social and political problems.[9] As a rebuttal

8) *Documenta X, The Book*, (Ostfildern-Ruit: Cantz Verlag, 1997), 10
9) Peter Schjeldahl, "The Documenta of the Dog," in *Art in America*, September 1992, 67 - 77.

to Jan Joet's argument, David mentioned that confining the artwork to the white cube only simplifies the complexities of the artwork. In addition, she maintained that the modernist ideals that Hoet mentioned was merely a fictional object founded on the restrictions of Western-centric thought. Instead, David took the theme of 'Look back on the future,' and employed a curatorial form totally different from previous Documentas.

Her exhibition refused Western-centric Modernism and demonstrated that there exists a great number of rooms in the house of Modernism, which is ultimately an aggregate of diverse cultures and histories. The exhibition expanded the language of art and exhibition design, using every part of the city as well as designated museums and galleries as exhibition spaces. Namely, David's *Documenta X* denied the concept of the white cube as a space manifesting the 'hidden beauty of art,'[10] which Jan Hoet described, and employed the whole space of the city, including train stations, parks, and public office buildings as a type of exhibition space. The works that were placed outside of the white cube overlapped with the city in a new context. The works were exhibited in the open, but their concrete context expanded their meaning infinitely through a number of discussions and seminar programs. In *100 Days/100 Guests*, curator Catherine David and experts from various fields held seminars, discussions, and talks about social phenomena and related theories in different exhibition spaces throughout the city for a period of 100 days (Figure 3, 4). Masao Miyoshi, the literary theorist who participated in the program, commented that *100 Days/100 Guests* reflected the objective that *Documenta X* pursued and provided an array of perspectives on the interpretation of contemporary art, questioning the existing artistic discourse that was centered on Europe and North

10) Ibid.

America.[11]

Attempts to share diverse interpretations of art are frequently found not only in exhibitions, but also in seminar and talks. While explaining the numerous works of art included in the exhibition one by one, it is difficult to gauge how diverse the stories are and how much they have communicated with the audience. Nevertheless, one of the remarkable outcomes of *Documenta X* is that it incorporated contemporary art from Latin America into the international artistic discourse. In her interview with Maribel Königer, David said, "Latin America is not the remotest Third World, but rather the edge of the West. [...] Upon informing oneself, one will see that, like anywhere, there are interesting and important artists in Latin America. That is a question of attentiveness, intelligence, and curiosity."[12] The fact that contemporary art from Latin America contributed to the reinterpretation of Western Modernism, one of the major shared discourses since the 2000s in the international art world, should be considered as a positive effect of *Documenta X.*

3. The Expansion of the Exhibition

After *Documenta X,* Catherine David reinforced the methodology of discursive curating through another long-term project, *Contemporary Arab Representations.* She applied a similar framework in the exhibition with Latin American contemporary artists to the project *Contemporary Arab Representations* with Arab and Middle Eastern artists. Similar to the previous

11) Masao Miyoshi, "Radical Art at documenta X," in *New Left Review*. 228. Mar./Apr. 1998, 151 - 60.

12) Catherine David, *The Marco Polo Syndrome*, Undurchsichtige Räume, 1995.

project, the exhibition *Contemporary Arab Representations* questioned the limited discourse provided to existing Arab and Middle Eastern artists. However, contrary to its intention, its title was regarded as geographically and ethnographically biased, which raised criticism and concerns. For example, the Beirut-based curator Christine Tohme maintained a skeptical attitude toward the title of the exhibition, arguing that the title was not helpful in interpreting artworks by Arab artists. She pointed out that the title would probably 'stimulate the Western art world's distorted curiosity for Arabic culture,' and in the end, force the imposition of otherness onto Arab artists regardless of the intention. The Lebanon-based curator and critic Rasha Salti also expressed concerns about the title. According to Salti, 'the title of the exhibition is so comprehensive and vague that it does not provide any hints to the interpretation of contemporary art by Arabic artists.'[13] Regarding such concerns, David explained that she used the word 'representation because it could imply a complex action of the image in relation to Arabic social and political circumstances.'[14] In the open discussion *Curating Beirut: A Conversation on the Politics of Representation,* she also explained the background of choosing the title as follows: "I wanted Arab culture to be accepted not as a religion or a region, but a kind of civilization which was not simplified. A safer title to avoid controversy could be used, but I wanted to clearly state the region in question so that social, political, and aesthetic matters of specific areas can be discussed. To reveal what the region in question is, what questions are given to this area today — even if disagreeing with the questions already given — was the process this project

13) "Curating Beirut: A Conversation on the Politics of Representation," *Art Journal.* Vol. 66, No. 2. (Summer 2007), 110.
14) Ibid.

had to go through definitely."[15)]

As David noted, the project attempted to make the meaning of the word *Arab* as complicated as possible. A series of discussion programs hosted before the exhibition created a variety of interpretations of the word *Arab*. Instead of aligning complex and diverse opinions to a single interpretation, David embodied them into the exhibition. The exhibition that was held in multiple places at the same time was like a huge forum. Employing a curatorial methodology similar to Documenta, David presented a series of performances, publications, talks and seminars with experts in the fields of art, architecture, film and literature. Together with many experts at the open seminar in 2001 at the University of Seville that marked the beginning of the project, David addressed the social and political dimension of the Arab problem with a focus on the situation in Beirut and Lebanon. It led to the exhibition titled *Beirut/Lebanon (*2002). Afterwards, all the exhibitions in *Contemporary Arab Representations* began with the form of the seminar at the University of Seville. Then shifts occurred from the discussions of historical, political, and social situations in the region to the exhibition, and vice versa. In this way, the project was based on the interchange of exhibition and discussion.[16)]

David's long-term project *Contemporary Arab Representations* was largely divided into three main exhibitions: *Beirut/Lebanon (*2002), *Cairo/Egypt* (2003) and *Iraqi Equation (*2005 – 2007). *Beirut/Lebanon (*2002) and *Cairo/Egypt* (2003) focused on sharing the political and historical context of the relevant cities by juxtaposing artworks with non-artworks. In

15) Catherine David, *Contemporary Arab Representations,* (Barcelona: Fundació Antoni Tàpies), 2004, 10.
16) Ibid.

the exhibitions, David used documentary and archival materials as a means of representing the realities of the cities. For instance, in the exhibition *Beirut/Lebanon (*2002) held at the Bild Museetin Umeå and Witte de With in Rotterdam, 22 pieces filled the exhibition space. Not only artists but experts and intellectuals from different fields were invited to participate in the exhibition. The exhibition mostly featured photographs, films, videos and texts, and the exhibition space was curated like a huge archive. At the center of the exhibition hall, there was a kind of media center. The audience can watch 17 TV channels that were aired in real time in Arab regions via this media center (Figure 5).

Contemporary Arab Representations was reproduced in archival format at the 50th Venice Biennale in 2003. This small-scale project presented at the Biennale showcased part of the exhibitions *Beirut/Lebanon (*2002) and *Cairo/Egypt (*2003). The artists who participated in this project included The Atlas Group: Walid Raad, Taysir Batniji, Tony Chakar, Bilal Khbeiz, Randa Shaath, Paola Yacoub and Michel Lasserre. Their work was more like records than complete pieces, and the exhibition looked more like a library or an archive (Figure 6).

*Iraqi Equation (*2005–2007), the final exhibition of *Contemporary Arab Representations,* include an enormous volume of photos, videos, broadcasts and films. The exhibition addressed the images that were produced alongside the Iraq War as well as Iraqi society. Salam Pax, a famous Iraqi blogger was invited to participate in the exhibition showcased blog posts, including low-resolution images, texts, and videos. His work, created by editing his own posts or documenting the records of his dialogues with other bloggers, included humor and criticism towards Iraqi politics and society. In particular, Pax critiqued the image capitalism at the intersection of war and media while exploring what kind of images mass

media created in relation to the Iraq War and what kind of rumors were spreading alongside the images (Figure 7).

Contemporary Arab Representations reflected Catherine David's attempt to call public attention to the region. A myriad of digital images and webpages were not objects produced for public consumption but instead they were private records created by the residents living in the region. Unlike mass media, no responsibility operated here. Accordingly, these works disclosed more explicitly the different sides of Arab society. Furthermore, the use of digital images that tend to be easily shared promoted the dissemination of information to viewers who were outside of the exhibition space, which aroused a lot of discussions and disputes. Raw images as well as materials that existed between reality and fiction displayed throughout the whole exhibition demonstrated that the social, political, and cultural context of contemporary Arab cannot be simplified within a single frame. The images presented in an unstable but delicate and elaborate manner exist as a form of real presence, which helped to explore and recognize contemporary Arab society and its art from different angles.

4. The Dialogue of the Exhibition

The above-mentioned exhibitions are cases that pose questions about the established curatorial methodologies which rely upon the grammar of management and rhetoric. They do not interpret the meaning of artworks based on a grand narrative and force viewers into seeing the pre-arranged contents of the exhibition. These exhibitions create countless interpretations of the artworks, becoming a forum or a real presence. Okwui Enwezor defined such a methodology as 'open' and 'democratic'[17] curating. Thus, Enwezor explained that a prerequisite for discursive curating is to give the

freedom of interpretation to viewers within an open system as in the above cases so that the viewers in the exhibition space can participate in a debate about the exhibition. In the same context, David's curating demonstrated her determination to create discussion. The presentation of an exhibition based on discussion as a principal mechanism of expanding the artistic language is frequently found in recent discursive curating as well.

Presented at the 55th Venice Biennale in 2013, *This is not a Taiwan Pavilion* curated by Esther Lu is a case that developed a discursive exhibition. In November 2012, the Taipei Fine Arts Museum announced that curator Esther Lu and artists Chia-Wei Hsu, Bernd Behr and Kateřina Šedá would be participating in the 55th Venice Biennale. Except for Chia-Wei Hsu, the two other artists – the Taiwanese German artist Bernd Behr and the Czech artist Kateřina Šedá – were foreigners. This unprecedented decision to select non-Taiwanese artists as participating artists for the Taiwan Pavilion at the Venice Biennale provoked controversy in the Taiwanese art world. Thus, the curator came up with a title *This is not a Taiwan Pavilion*, as if publicizing the controversy itself.

Esther Lu said, "A simple introduction of contemporary Taiwanese art is not the subject of the exhibition. The history and culture that Taiwan has developed so far will be discussed in the global context by means of contemporary art."[18] The curator's statement expressed the dissatisfaction towards the way Taiwanese contemporary art has been presented to the international art world. During the past few decades, the Taiwanese art circle did not perform its role well when dealing with a wide range of art. The

17) O'Neill, Paul. ed., *Curating Subject*, trans. Hyun-ju Byun, (Seoul: Hyunsil Moonhwa Publishing, 2013), 109-122.

18) Esther Lu, "This is not a Taiwan Pavilion," Artforum News Online. Mar. 26, 2013.

exhibition *Contemporary Art Trends* presented from 1984 to 1990 only focused on works that were influenced by American abstract expressionism, and the Taipei Biennale presented a very limited range of Taiwanese art. Moreover, the Taiwan Pavilion of the Venice Biennale in the 1990s uncritically engaged with the othering of its artistic discourse, continuously presenting works that had Orientalist tendencies. Recognizing these problems, the Taiwanese art world sought to reestablish its contemporary art presence, and as such, led to the presentation of the exhibition *This is not a Taiwan Pavilion*. The curator addressed the following questions through the exhibition: What kind of role does a national pavilion play in the international art world? How can the exhibition be used to discuss the situations particular to Taiwan?

The contradictory theme and title of *This is a Taiwan Pavilion* effectively answered the above questions. Esther Lu explained that the paradoxical structure of the exhibition was a kind of strategy for not only revealing the realities of the Taiwanese art circle but also the difficulties that Taiwan experienced in the international community.[19] As she noted, the title of the exhibition represented Taiwan's diplomatic circumstances as well as its international status. Taiwan had not been recognized as an official national pavilion at the Venice Biennale since 2003. Taiwan, officially the Republic of China, lost its status as an independent nation in 1979 when the US and China formed bilateral ties. Since the establishment of diplomatic relations between China and the US, Taiwan has been isolated in the international arena and has not been recognized as an independent country. Furthermore, the One-China Policy that China has maintained since 1970 reignited the long-time tension between China and Taiwan. Finally, China

19) Esther Lu, ed., *This is not a Taiwan Pavilion*, (Taipei: Taipei Fine Arts Museum, 2013), 17.

lodged a protest within the Venice Biennale about registering the Taiwan Pavilion as an official national pavilion in 1999. Since then, the Taiwan pavilion has been excluded from the national pavilions of the Venice Biennale and has been operating as a form of special exhibition.

The exhibition served as a kind of metaphorical message to participating artists in the exhibition as well as a device to describe the historical and diplomatic situation in Taiwan. Based on this contradictory situation, a series of satellite projects were presented that examined the established concepts of nations, individuals, and territories in the exhibition. The performance *This is not a Czech Pavilion* by Kateřina Šedá overlapped with the Biennale, within the power system among nation-states. This work was performed in collaboration with the performance group BATEŽO MIKILU, which consisted of six high school students. Kateřina Šedá and the six high school students first met in the Czech Republic. One day, Šedá received a letter from a group of unknown high school students requesting a change of name of the forgotten industrial city, Zastávka, which had lost its status as a city. Zastávk was a small village in the Czech Republic where these six students had lived. It was once an economically prosperous region but was then almost abandoned for political reasons. Kateřina Šedá's performance was inspired by the problems that were common to both Taiwan and Zastávka, as well as the process of being ousted from the socio-political system. Šedá and BATEŽO MIKILU attempted to draw attention and generated discussions by asking the audience about how they perceived the Venice Biennale, Taiwan, the Czech Republic and Zastávka. During the period of the Biennale, while visiting all the national pavilions, performers were wearing blue shoes covers and asking where the Taiwan Pavilion was located. The performers served as an object that symbolized the Taiwan Pavilion which helped the audience to imagine the invisible space and to continue the conversations about its

invisibility. In this manner, the Taiwan Pavilion, beyond its boundary as a physical space, helps the audience recognize from a critical viewpoint the power structure that underlies the Venice Biennale and international relations. The project presented a discourse on the status of international relations beyond the circumstances of Taiwan and the Czech Republic (Figure 8).

Ⅳ. Paracurating

1. The Conditions of the Exhibition

So far the paper has examined how discursive curating has evolved and developed with a focus on Catherine David together with a few other significant exhibitions. How can the above-mentioned discursive curating be assessed? Did this methodology actually share the stories of the diverse artworks, while expand the language of art and exhibition?

The methodology of discursive curating is often discussed within a linguistic framework. Okwui Enwezor and Sarat Maharaj compared their method of discursive curating to 'translation.'[20] Likewise, curator and theorist Mick Wilson defined the paradigm of discursive curating with the term 'language exchange.'[21] Curating and translation are essentially similar tasks in that they both convert the original form into a different form and

20) Paul O'Neill, ed., *Curating Subject*, trans. Hyun-ju Byun, (Seoul: Hyunsil Moonhwa Publishing, 2013), 118.

21) Mick Wilson, "Curatorial Moments and Discursive Turn," in *Curatingand the Educational Turn*, Paul O'Neill and Mick Wilson, eds., (London/Amsterdam: Open Editions/de Appel, 2010), 209.

share it. Technically speaking, however, the notion of translation is closer to traditional curating. As Maria Lind argued, contemporary curating is more of 'suggesting' specific stories and sensibilities based on the works than simply 'translating' them.[22] In addition to curating, translation in the present day is developed in a much more complex and diverse way and has expanded its definition. Therefore, it is not desirable to conclude that translation and curating are the same thing. Nevertheless, as mentioned previously, many curators adopt the notion of translation in order to explain their curatorial methodologies. It is probably because the condition the act of curating and translating share, or more precisely, the 'constraints' inherent in both acts. Comparing the two in such a context, that is, considering translating and curating that is focused on 'shared constraints' might be helpful in developing a more progressive discussion.

Translation tends to be always accompanied by the following questions: Does translation have to follow the original text as much as possible? Or, should it be changed in accordance to the new cultural and historical background? This also leads to other questions. Does translation destroy the original text? Or, does it extend its life, while maintaining the original? Walter Benjamin also poses a similar question in his essay *The Task of the Translator*. Benjamin explains that there exists essential information that translators must preserve. According to him, translation is an act of delivering this information as close as possible to the original and the life of the original can be extended if this essential information is appropriately delivered.[23] Unlike Benjamin, Jacques Derrida has a pessimistic view of the

22) Maria Lind, ed., *Performing the Curatorial: With and Beyond Art*, (Berlin: Sternberg Press, 2012), 10-24.
23) Walter Benjamin, Hannah Arendt, eds., *Illuminations*. (London: Pimlico, 1999), 71 -82.

act of translation itself. He finds that translation is not different from a form of coarse coding. In his article *What is a Relevant Translation?*, he says that "The act of translation is not much different from that of ruin. Ruin is perhaps its vocation and a destiny that it accepts from the very outset. Therefore, the notion of translation must be reconsidered."[24)]

As seen in the arguments of Benjamin and Derrida, translation is always accompanied by a kind of impossibility or negative sense. Benjamin claims that the life of the original can be extended through translation but the translation, namely, the extended life of the original is at the same time, temporary. From Derrida's perspective, translation can never succeed and can be embodied only in the imagination. According to these views, translation is never perfect and even unnecessary at times. It means that the act of translation should be recognized as a continuous process. Ultimately, translation is considered a continual act that should evolve into the act of retranslation but can never be perfect.

The destiny of translation, due to its incompleteness is somewhat in line with the 'constraints' of curating. Curating is not mere representation or translation of art. It is not about transporting and relocating the works to the exhibition space, but about placing them in an appropriate context by developing thoughts around the works. Thus, this process includes the act of accepting the artwork as it is as well as the act of sometimes questioning and denying it. The curatorial act can never be complete. Not unlike the act of translation, as Benjamin explains, it only delivers temporary and incomplete ideas about the original. In exhibitions, the original work can be reinterpreted and the ideas about the work can be revised anytime. This very

24) Lawrence Venuti, *The Translation Studies Reader*. (London/New York: Routledge, 2004), 424 - 425.

same process is repeated endlessly inside and outside curatorial activities.

Curating always tends to involve notions of impossibility and failure. It can be a constraint of curating but can also function as a device. Many curators develop a curatorial framework based on the impossibility and failure involved in the act of curating — revealing incomplete interpretations of the original. The exhibition embraces more interpretations and discourse that serves as an incomplete space, escaping from the conventional administration of works or rhetorical grammar of existing curatorial schemas. This methodology focuses not on the simple interpretation of the original, but on the recognition of the crack between the original work and the exhibition and its construction as a 'discursive space.'

A curatorial methodology that defines an exhibition as a space of discussion, not only of interpretations of the artwork, can be seen as a trend found not only in discursive curating but also within the whole of contemporary curating. Curating as a discussion is explained with the dialogism[25] by Mikhail Mikhaĭlovich Bakhtin. According to Bakhtin, there exists a form of meaning that is not revealed in most literary works. Taking the example of Dostoevsky's work, he argues that the work involves various invisible stories and narrative structures, even if it is fully developed in accordance with a singular narrative. For this reason, he maintains that the interpretation of a work cannot be unified as one, and a range of discussions become available.

Bakhtin explains dialogism based on the following argument. His concept of dialogue is basically different from that of conversation, which has an objective, and focuses on the crack that exists in the given narratives.

25) Mikhail Bakhtin. Kim Hee-sook and Park Jong-so eds., *Aesthetics of Verbal Creation*, (Seoul: Ghil Publishing), 2006, 190 - 253.

Bakhtin's dialogue is not just about gathering different thoughts and interpretations at one place. Dialogism presupposes interaction and incompleteness. While different opinions dynamically interact and mingle with each other, a new interpretation is shared and reproduced.[26] In this context, Bakhtin's dialogism shares the incompleteness, impossibility and randomness inherent in the aforementioned curatorial practices. However, Bakhtin does not set this incompleteness as a vague form in an open status. Bakhtin argues that only very concrete, distinguished and well-organized situations, like in the work of Dostoevsky, make a dialogue available. According to Bakhtin, diverse interpretations and interactions among these interpretations are triggered in this way. Dialogue is not only promoted through an open or incomplete status. Dialogism definitely seeks an incomplete status and dynamic interaction, but it also means a very specific and well-organized incompleteness at the same time.[27] Bakhtin believes that a concrete incompleteness can only lead to an immersion in such a situation and makes various stories and dialogues available. In the curatorial cases discussed in the previous chapters, held along with a series of discussions multiple stories and discourse were shared through the exhibitions. Like Bakhtin's theory, a dialogue always requires a certain context. Dialogism in curating is related to not only a thorough research of the original (work) but also a representation of its incompleteness. Even though discursive curating intends to share the interpretation in an open state and create performative and continuous exchanges and discourse, concrete and specific thoughts and situations of the exhibition should be premised.

26) Ibid.
27) Ibid.

2. Exhibition Constellation

Discursive curating pursues an open exhibition, not a limited exhibition on the basis of a singular narrative. It attempts to expand the concept of curating and exhibitions with variations on the form, such as in open discussions, seminars, performances, screenings and archives. This curatorial method has been actively developed by curators such as Maria Lind, Hans Ulrich Obrist, and Hou Hanru, since the 1990s. Contemporary arts institutions, including the Baltic Centre for Contemporary Art, Kunstverein Munich and Palais de Tokyo, explore the exhibition space as a 'laboratory,' 'factory,' and 'platform' in an attempt to integrate the concept of discursive curating into art museums and galleries. This growing phenomenon in the field of contemporary art and exhibitions is accompanied by the following questions: Has this tendency commonly found in contemporary curating enriched the language of contemporary art beyond the limitations of conventional curating? And, how can dialogue-oriented curating without clear arguments be assessed? Maria Lind and Jens Hoffmann have a heated dispute over similar questions. The two curators present very different views on dialogical/discursive methodologies discovered in contemporary curating. Hoffman expresses concerns about this tendency and states that it destroyed the value of traditional curating by creating a concept or act of curating thoughtlessly. "For me curating is about formulating a certain theory or argument, based upon which one makes a selection of artworks or other objects with the aim of creating an exhibition. Too many curators seem to think exhibition making is a thing of the past and that today it has to be all about what I call the paracuratorial: lectures, screenings, exhibitions without art, working with artists on projects without ever producing anything that could be exhibited,"[28] he says. According to

Hoffman, there is no clear argumentation or objective in the methodology of today's discursive/dialogical curating, even though it seems to go beyond the limits of conventional curatorial practices. He claims that spectators will accordingly create an empty discourse, without serious analysis and criticism. For Hoffman, this paracuratorial trend is an incomplete half of curating that generates meaningless events.

On the contrary, Maria Lind states that the formats that discursive curating attempts, such as seminars, talks and screenings, contribute to placing artworks in different contexts, surpassing the limited interpretations and creating various narratives and debates. Furthermore, she maintains that this curatorial methodology delivers the narratives of the artworks, taking specific art and artworks as starting points. According to Lind, this discursive curating does not involve a groundless openness nor pointless proposition, but an experiment in the format of exhibitions that correspond to the times and circumstances, offering narratives and experiences of art qualitatively different from the existing formalities of exhibitions. She says, "To stay with one format would be like one form of packaging for everything. There exists an appropriate format of exhibition for each artwork. Put in an appropriate format, the artwork becomes more valuable. Therefore, my tendency is to challenge the status quo, not for its own sake but because the current conditions are often problematic, or insufficient. It is important to be able to, when appropriate, go beyond the pure facilitation and caressing of art. Being subservient can be good, even useful, but sometimes we also need to take up the challenge of art and answer back. Which for me means taking art and artists super seriously. A daunting majority of exhibitions today seems to be made by rote, with very little care or precision. Just mechanically, as a tired

28) Jens Hoffman, Maria Lind, "To Show Or Not to Show". *Mousse Magazine* Online, 2013

routine. Instead, various methodologies need to be attempted. Although being paracuratorial, they will ultimately create a curatorial value."[29]

The debate between the two curators demonstrates that the views on discursive curating as well as paracuratorial acts that this methodology represents are in stark contrast with each other. The value of curating as a dialogue will probably be recognized when it forms communication and dialogue beyond a mere interpretation or narrative. In other words, this methodology can be acknowledged when operating publicly. If a dialogic exhibition is held in a closed setting, it only generates isolated dialogues that are not linked to anything. If an exhibition excludes the viewers or includes the dialogues of a certain group within a closed system despite being an open form of curating, it is a fake openness repeating meaningless conversations of art, from a distance from the viewers.

Paracuratorial elements provide a base for an analysis and assessment of contemporary curating. As is seen in the above-mentioned debate, paracurating can be valued positively in that it expands the concept of the exhibition and shares in diverse stories of art. However, the form also receives criticism in that it undermines its own value by involving other activities of curating/operations irrelevant to the exhibition. Instead of taking sides with either of the two divided views on paracurating, it might be necessary to accept it as a phenomenon found in contemporary curating. Rather than simply approving or disapproving, what is required at this moment is to explore how to properly operate this expanded form of curating.

Paul O'Neill mentions the concept of Theodor Adorno's constellation[30] as

29) Ibid.
30) Theodor Adorno, *Negative Dialectics*, trans. Seung-yong Hong, (Seoul: Hangilsa

a goal for today's curatorial practices. O'Neill states that curating is an act of setting a point and drawing a circle on the basis of this point as if creating a constellation. An exhibition presupposes a clear conception and interpretation, but according to him it is necessary to create multiple points, like a constellation. This notion of a curatorial constellation explains multilayered stories of art and the innumerable relations inside. Furthermore, at the same time it points out the limitations of more formal curatorial practices. Paul O'Neill clearly perceives today's paracuratorial phenomenon as a dynamic entity and supports the tension staying in its boundaries. However, it is obvious that his notion of a constellation does not mean the approval of the infinite openness and vagueness that the present form of paracurating indiscriminately accepts. It should not be overlooked that the concept of a constellation not only encourages the destruction of the limited curatorial methodology but is also built on a very specific standard and center. Ultimately, even though it is based on paracuratorial methodologies, discursive curating has to answer these skeptical opinions towards paracuratorial trends.

V. Conclusion

With the expansion of the curatorial paradigm, the exhibition functions as a space of discussion where different interpretations and discourses of art are shared, beyond its role as a simple showroom. This research aims to examine several symbolic exhibitions as well as the progress and development of contemporary curating in such a context. Art theorist Irit

Publishing, 1999), 163.

Rogoff mentions a 'dialogic element'[31] as the most important change in contemporary curating. As discussed in the previous chapter, many curators attempted various forms of exhibitions, while forming the exhibition as a dialogic space. This dialogue-oriented curating has become a new exhibition method, while penetrating different parts of art. With dialogic elements that created this paracuatorial trend, a wide range of exhibition formats became internally available, while both artworks and related social and political discourses were produced externally. This praxis has also caused controversy over how these exhibitions with vague objectives could be evaluated in terms of quality and what stories they really produced.

A dialogic element in contemporary curating, namely, an openness throughout the whole exhibition serves as a kind of mystery to the audience. An 'encounter' with the audience becomes an essential prerequisite for an exhibition as a dialogue. The exhibition begins with the works by artists but its dialogue is completed together with the audience. The exhibition goes on, centered on a sort of dialogue from the beginning to the end. The viewers need to interpret the exhibition and the works of art in their own way instead of following the given interpretations. Of course, a clear point of thinking is presupposed in the exhibition but the viewers are not forced to follow it. Accordingly, the viewers can break free from the habit of seeing and accepting the exhibition. They are asked to write their own interpretations. Rather than being objects of control and command in the exhibition space, the audience themselves become the main agents in finding answers to given questions. To the viewers, the exhibition functions not only as a catalyst for varied thoughts, but also as a platform in which discussions are

31) Paul O'Neill, Mick Wilson. eds., *Curating and the Educational Turn*. London and Amsterdam: Open Editions/de Appel, 2010, 33-46.

continued. Of course, the autonomy of the viewers is not a new concept in art. In the same context, Roland Barthes states as follows: "A text consists of a great number of questions and contents. To write is to weave these many questions and contents into a unity, which includes multiple symbols, metaphors, parodies and the process of debate. This whole process is focused on one thing – the reader. The reader is an indispensable component among all the components of a text. The reader exists from the beginning to the end of the text."[32] The role of the audience in the dialogue-oriented exhibition is similar. Artist and audience, as well as the starting point and the destination are not clearly defined in the exhibition. The exhibition goes on, while a myriad of points between the beginning and the destination, between artists and viewers and between the subject and the object intersect and overlap with one another.

In this process, the viewer's interpretation of the exhibition can go in the wrong direction. However, a wrong interpretation can be accepted as a unique thought and idea in the exhibition. This is the beginning of the uncontrolled discussion and dialogue that the exhibition pursues. The viewer, an interpreter as well as another artist in the exhibition, reorganizes multiple devices included in the exhibition and creates a collection of new stories. Here exists a mediator of course. As mentioned previously, the exhibition is not solely concerned with openness. A few clear thoughts presented in the exhibition create a specific situation for viewers. Then the viewers draw their own constellation, making a diversity of circles based on the thoughts that the exhibition represents. The point of thought in the exhibition looks like a fragmented phrase or a puzzle sometimes. However, it

32) Roland Barthes, *The Pleasure of the Text*. trans. Kim Hee-young, (Seoul: Dongmunsun Publishing, 2002), 127- 168.

is an intentional incompleteness serving as a definite mediator as well as a mandatory situation initiating a new thought.

Today, curators are required to maintain clear objectives and directions, while seeking dialogical/discursive forms. For this, it is necessary to respond sensitively to the conditions of exhibitions and think sharply. As mentioned earlier, discursive curating should proceed in its open state and be developed very concretely at the same time. However, all the works and stories should not be pushed into this open state irresponsibly. Rather, it is desirable to seriously explore the works and examine what are in close relation to them and what kind of spatiotemporal contexts these relations can be incorporated into. Specific dialogues can only respond to the skeptical opinions surrounding discursive curating. In the end, the process of establishing a solid model of artworks and exhibitions as well as questions and communication will contribute to developing critical thinking in regards to the exhibition frame, making the difficult task of sharing new stories in art possible.

Bibliography

Adorno, Theodor. *Negative Dialectics*. Trans. Seung-yong Hong. Seoul: Hangilsa Publishing, 1999.

Agamben, Giorgio. *What Is an Apparatus?* Trans. Chang-ryul Yang. Seoul: Nanjang Publishing, 2010

Barthes, Roland. *The Pleasure of the Text*. Trans. Hee-young Kim. Seoul: Dongmunsun Publishing, 2002.

Benjamin, Walter. Arendt, Hannah. ed. *Illuminations*. London: Pimlico, 1999.

David, Catherine. *Contemporary Arab Representations*. Barcelona: Fundacio Antoni Tapies, 2004.

Lind, Maria. *Performing the Curatorial: With and Beyond the Art*. Berlin: Sternberg Press, 2012.

Lu, Esther. ed. *This is not a Taiwan Pavilion*. Taipei: Taipei Fine Arts Museum, 2013.

Mikhail Bakhtin. Kim, Hee-sook and Jong-so Park. eds. *Aesthetics of Verbal Creation* Seoul: Ghil Publishing, 2006.

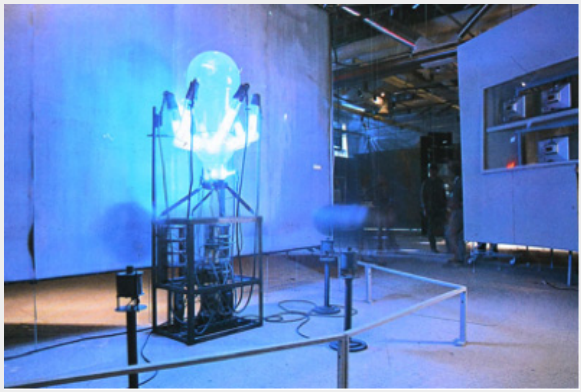
O'Neill, Paul and Mick Wilson, eds. *Curating and the Educational Turn*. London and Amsterdam: Open Editions/de Appel, 2010.

O'Neill, Paul, ed. *Curating Subject* Trans. Hyun-ju Byun. Seoul: Hyunsil Moonhwa Publishing, 2013

Venuti, Lawrence. *The Translation Studies Reader.* London and New York: Routledge, 2004.



[Fig 1] Exhibition view, *Les Immatériaux*, Centre George Pompidou (1985)



[Fig 2] Exhibition view, *Les Immatériaux*, Centre George Pompidou (1985)



[Fig 3] Exhibition view, *Documenta X* (1997)



[Fig 4] Exhibition view, *Documenta X, 100 Days-100 Guests* (1997)



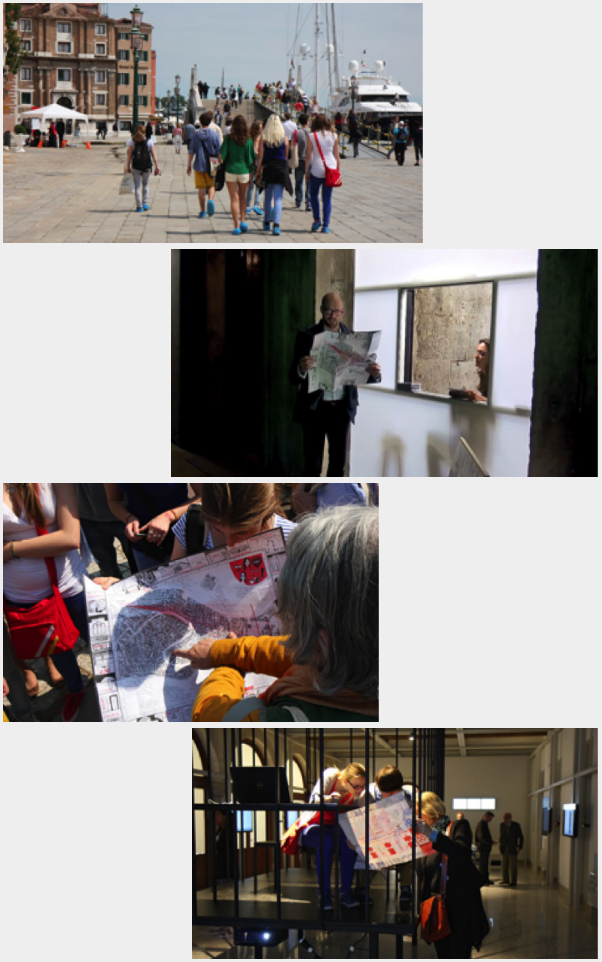
[Fig 5] Exhibition view, *Contemporary Arab Representations: Beirut / Lebanon*, Fundació Antoni Tàpies, Barcelona (2002)



[Fig 6] Exhibition view, *Contemporary Arab Representations*, Venice Biennale (2003)



[Fig 7] Exhibition view, *Contemporary Arab Representations: The Iraqi Equation*, Berlin KW Institute for Contemporary Art (2005)



[Fig 8] Performance scene, *This is not a Taiwan Pavilion*, Venice Biennale (2013)

김미정

지속 가능성을 위한 하나의 가설:
동시대 한국미술에서의 '연대(Solidarity)'에 대하여

지속 가능성을 위한 하나의 가설: 동시대 한국미술에서의 '연대(Solidarity)'에 대하여

김미정
Kim Mi Jung

Ⅰ. 들어가며

Ⅱ. 한국미술사에서 나타나는 연대의 방식들

1. 1980-1990년대의 소그룹 미술운동

2. 2000년대 콜렉티브 그룹, 그리고 신생 공간

Ⅲ. 연대를 실천하는 방식들

1. 인터뷰: 30캐럿

2. 연구자의 프로젝트 'Z-A'에 관하여

Ⅳ. 나가며

참고문헌

Ⅰ. 들어가며

본 연구는 '지속 가능한 (예술) 활동'의 가능성에 대한 질문에서 시작되었다. 이 질문은 연구자가 지속성을 보장받을 수 없는 위치에 있는 상황에서, 그리고 동료들과 나누던 대화를 통해서 줄곧 지니고 있던 고민이기도 했다. 때문에 늘 미술계에서 지속가능성과 연관된 움직임들에 관심을 가지고 있었다. 이 프로젝트는 작가와 큐레이터는 물론 미술계를 넘어 다양한 이들을 만나 지속가능성에 대한 질문을 하고 싶다는 생각에서 시작되었다.

사실 미술계 안에서 지속가능성을 질문한다는 것은 새로운 일이 아니며, 오히려 무의미한 행위에 가까울 것이다. 그 이유는 실현의 불가능함을 내포하고 있기 때문이다. 그럼에도 불구하고 미술계에서는 지속적으로 어떤 형식 혹은 형태로 새로운 흐름을 만들어가는 작가, 큐레이터, 비평가, 공간 등이 계속해서 등장하고 있기에 연구자는 이러한 움직임이 형성되는 이유와 그 흐름을 살펴보고 연구하는 것을 목표로 했다.

특히 연구자는 미술계에서의 '연대'를 지속가능한 예술 활동의 하나의 방식/대안으로 볼 수 있다고 생각하고 그 내용과 역사를 조사하려고 했다. 그 이유는 2014-2015년 1980-1990년대생 젊은 작가들의 자율적 연대로 탄생한 신생 공간 이슈가 대두되었고 '연대'에 대한 다양한 의견이 발발했기 때문이다. 또한 2010년대 콜렉티브 그룹 또한 다수 등장하면서 결국 '연대'는 미술계의 중요한 키워드가 되었다고 생각하는데, 이는 사회, 시대적 상황이 만들어낸 결과이자 일종의 생존방식이기 때문이다.

이에 연구 초기에는 연대의 형태들, 즉 과거 '현실과 발언', '뮤지엄' 등 1970-1980년대 소그룹과 2015년의 신생 공간을 리서치하고 비교하는 것에 목적을 두었다. 소그룹의 형성이 자유화, 민주주의, 신자유주의를 거치면서 각 시대의 예술가들의 연대에 목적과 방식에 변화는 있으나, 그 연대와 활동이 제도권 미술의 구조와 전시 방식을 벗어나 스스로 지속 가능한 예술 활동을 실행하기 위한 것이라는 공통점이 있기 때문이다. 또한 이들을 언급한 전시(서울시립미술관의 〈X: 1990년대 한국미술〉, 〈서울바벨〉 등)가 있었으나 단순히 흐름을 소개하는 데 그쳤기에 이에 대한 분석이 필요하다고 판단, 이를 연구의 목적으로 삼았다.

그러나 리서치를 진행하면서 이에 대한 선행 연구가 다수 존재함을 알게 되었고 1차 자료들을 먼저 리서치한 후 연구자가 생각하는 '연대'가 무엇인지 그 개념부터 좁히는 것이 필요하다고 생각했다. 결국 처음으로 돌아가 연구자가 '연대'에 관심을 갖게 된 시작점은 바로 그

'연대'가 '지속가능한 예술 활동'을 위한 대안 혹은 기존 예술계의 시스템을 벗어나고자 하는 시도로 보였기 때문임을 상기하고자 했다.[1)]

이에 연구자는 '연대'를 떠올리게 한 처음 주제인 '지속가능성'을 질문할 수 있는 플랫폼을 구축하고자 했다. 그 플랫폼은 일회성이 짙은 전시 대신, 잡지의 성격을 띤 출판물로 지속가능성에 대한 질문을 이어가기로 했다. 또한 '연대'를 이번 아르코 아카데미의 큰 연구주제로 잡기보다, 본 잡지의 한 호(volume)로 만들어보기로 했다. 또한 연구자의 잡지는 비평지처럼 전문적인 글, 혹은 신세 한탄하는 내용을 싣기보다 이미지와 실험적인 텍스트 등을 통해 각 주제를 다양하게 풀어볼 수 있는 지면을 지향하고자 한다.

그러나 본 글은 연구 과정이나 결과에 대한 내용보다, 한국미술사에서 나타나는 연대의 기록들과 동시대 연대의 형태에 대한 기존 연구 내용들을 정리한 글에 가까우며 이에 연구자가 진행하고 있는 프로젝트 〈Z-A(fter)〉에 대한 설명을 첨가할 것이다.

Ⅱ. 한국미술사에서 나타나는 연대의 방식들

앞서 언급했듯 '지속가능성의 가능성'에 대한 질문은 새롭지 않다. 오히려 무능함을 증명하는 것인지도 모른다. 신자유주의 시대가 도래 하면서, 경제는 물론이고 도시재생사업, 심지어 문화까지도 변화만 꾀할 뿐 지속성을 염원하지는 않게 되었다. 지속성은 시간을 담보하기 때문에 그 시간만큼 기약 없는 자본을 소모하기에 신자유주의 시대에 가장 무의미한 일이 되었기 때문이다. 물론 그럼에도 불구하고 삶, 생활 그리고 어떤 이상을 구현하기 위해서는 이 질문을 피할 수 없으며, 이를 위해 시도하는 움직임 또한 그 동안 여러 차례 등장했다.

본문에서는 그 지속의 방식을 '연대'에서 찾고자 한다. 사전적 의미의 연대는 '여럿이 함께 무슨 일을 하거나 함께 책임을 짐'을 뜻한다. 한국 미술사에서는 1980년대 소그룹운동, 대안공간의 등장, 콜렉티브 그룹, 신생공간 등 연대하여 혹은 함께 공통의 이상과 목표를 수행하는 이들 혹은 단체의 형태가 꾸준히 등장했다.

1) 찰스 에셔, 줄리 아울트, 셀린 콘도렐리, 박가희 외 역, 『스스로 조직하기』, 미디어버스, 2016.

1. 1980-1990년대의 소그룹 미술운동

그렇다면 한국 미술사 안에서 소그룹은 어떻게 형성되어 왔을까. 본 지면에서 그 역사적 맥락 모두를 풀어낼 수는 없을 것이다. 대신 연구자는 1980-1990년대 그리고 2000년대 소그룹, 대안공간, 신생공간으로 이어지는 연대의 배경과 내용을 비교해보고자 한다.

1980년대 소그룹 운동을 언급하기 전에 1970년대 후반의 민중미술운동과 '현실과 발언'을 짚고 넘어가야 할 것이다. 윤범모에 따르면 '현실과 발언'이 창립될 무렵, 당시 미술계는 외세중심 경향, 역사의식과 시대정신의 부재, 전통미술의 창조적 계승 정신 부재 등의 문제를 안고 있었기에 시대는 새로운 미술, 즉 참 미술의 실천을 요구하고 있었다.[2)]

'현실과 발언'(이하 현발)의 미술운동은 몇 가지 갈래로 나누어 고찰할 수 있다. 즉 장르의 확산, 리얼리즘 미술의 재조명, 전통미술의 재인식, 도시문화의 재해석 등이다. 물론 이들 활동의 핵심 사안은 시대정신의 주목에 있다. 현발의 운동은 사회운동과 함께 동참하여 실천했다는 사실을 주목할 만하다. 현발 운동은 현실주의 미술운동이었지만 독재정권에의 저항운동이었고, 나아가 민주화운동이었다. 물론, 현발 운동에 문제점이 없었던 것은 아니다. 윤범모에 따르면 예술성보다 운동성을 강조하다보니 감동으로서의 창작이라는 측면에서 한계를 보이기도 했다. 또한 투쟁 중심, 특히 강경론자의 주장이 운동의 흐름을 좌우하는 바람에 현장과 창작의 조화로운 연계에서 미흡한 부분을 드러내기도 했다.[3)]

하지만 1980년대로 진입하면서 단색화와 민중미술 등으로 갈라진 미술계 구도에 반대하는 입장들이 나타나기 시작한다. 연구자는 오상길의 『한국 현대미술 다시 읽기(80년대 소그룹 운동의 비평적 재조명)』(2000)를 통해 1980년대 소그룹 운동에 대한 정보를 얻는 데 많은 도움을 받았는데, 주요 내용은 다음과 같다. 오상길은 이 책에서 1980년대 소그룹 운동을 재조명하려는 의도는 1980년대 이전의 현대미술이 주로 그 당시 최신의 서구미술사조의 이데올로기나 형식들을 수용하고 소개하는 차원에서 이루어져왔다고 언급한다. 특히 1970년대에 거대 집단화되어 서구 미술사조의 이데올로기나 형식을 수용하고 소개하는 차

2) 윤범모, 「현실과 발언 30년을 다시 본다」, 윤범모 외 편, 『정치적인 것을 넘어서』, 현실문화, 2012, pp. 19-20.

3) 윤범모는 이와 같은 결과를 시대가 낳은 독특한 형상으로 평가한다. 윤범모, 위의 글, pp. 20-21.

원에서 이루어져왔고 극점을 이루어 권력화 되었기 때문에, 1980년대 소그룹운동의 성격은 바로 이 제도권에 대한 반발이자 대응이었다는 점에 주목하고 있다고 설명한다.[4]

오상길이 1980년대 소그룹 운동에 대해 긍정적인 평가를 내린 것과 같이, 김원방은 1980년대 소그룹운동에 대해 당시 한국미술계의 역사 감각을 지배하던 '당위적 가치'들과 단선적 시간들, 즉 환원적 형식주의에 사로잡힌 1970년대 제도권 미술 및 1980년대 민중미술에 역행하는 것은 물론 작품의 구체적 면모 역시 그 시대의 지배적 문화 내부에서 의미가 소진되지 않고, 사후에도 자신의 의미를 새롭게 갱신하는 구조를 지녔다고 언급하였다. 이는 1980년대 정치사회구조만을 '반영'하는 '문화적 효과'로 전락하지 않으려는 시도였다는 것이다.[5]

그러나 1980년대 소그룹 운동에 대해 "총체적 해석이나 전망 없이 다양한 의미들을 제시하기만 하는 무력함이나 무책임의 표현"이라는 비판 또한 존재했다. 또한 이준은 소그룹 운동에 대해 아래와 같이 평가한다.

> "80년대 미술에 전반에 드러나고 있는 소집단 미술운동이나, 기획전 그룹전 등의 양상이 지나치게 경향성 본위의 집단화 현상을 나타냈고(…) 이러한 파행성은 더욱 두드러져 민중미술과 모더니즘으로 이분화시킴으로써 화단의 경색화를 더욱 조장하고 있는 듯하다(…) 문제는 이와 같은 이항대립이 변증법적 전개에 의해 발전적인 진작을 가져오지 못하고 예술을 특정 방법론이나 이데올로기에 의해 범주화시킨다든지, 우리의 미술현실을 거칠게 구분하는 평가의 양극화를 초래한다는 사실에 있다."[6]

4) 오상길은 또한 1980년대 초 한국현대미술 지형은 1970년대의 교조적인 모노크롬과 민중미술이라는 아주 거센 정치적인 도전에 의해 뚜렷이 분화된 양분화 된 양상을 띠고 있었고 이러한 환경이 당시 젊은 작가들에게 흑백논리식 위압적인 선택을 강요하고 있었던 때라고 말한다. 오상길 편, 『한국 현대미술 다시 읽기(80년대 소그룹 운동의 비평적 재조명)』, 청음사, 2000, p. 22.

5) 김원방, 「80년대 소그룹운동: 그 언어, 감각, 비평의 회복을 위해」, 윤범모 외 편, 앞의 책, p. 381.

6) 이준, 「80년대 한국미술의 흐름과 비평적 쟁점」, 『미술평단』, 제14호, 10월호, 1989, p. 27.: 심상용, 「80년대 소그룹 운동의 비평적 재조명을 위한 질문들」, 『한국 현대미술 다시 읽기(80년대 소그룹 운동의 비평적 재조명)』, p. 398에서 재인용.

이러한 평가들은 뒤에서도 살펴보겠지만, 2015년의 〈굿-즈〉 그리고 신생공간을 비판하는 기성세대 미술인의 평가와도 유사함을 알 수 있다. 젊은 작가들에 대한 이러한 부정적인 평가에 반해 김원방은 1980년대 소그룹 운동을 긍정의 감각과 사유라고 긍정적인 입장을 표명한다. 또한 소그룹 운동이 1970-1980년대의 지배주의적이고 획일적인 사유의 독재에 대항하는 제3의 대안적인 사유이자 예술의 존재론이며 이에 대한 충분한 의식이 1980년대 소그룹 운동에 대한 접근에 전제되어야 한다고 주장한다.[7] 특히 김원방은 소그룹 운동의 연구가 필요하다고 역설하는데, 1980년대 소그룹 운동 작가들의 작품들의 도상학적, 양식적 특성을 그 시대에 특유한 것으로 간주하고 따라서 그런 미술들이 이제는 철지난 것으로 결정해버리며 서사적 담론을 부과하려한다는 것이다.

그래서 당시에 성행했던 오브제의 차용이나 설치작업등을 두고 이전 모더니즘 미술의 잔재가 여전히 남아있거나, 서구 포스트모더니즘 수용을 향한 과도기적 스타일이라는 식으로 역사의 스토리를 재구성함으로써 결과적으로 또다시 미술사를 하나의 단선적 진행 속에 복속시키거나 나아가 한국의 현대미술 전체가 서구미술수용을 향한 진화과정처럼 만들어버리는 식민주의적 관점만을 반복하기 십상이라고 주장했다.[8] 또한 1980년대 소그룹 운동을 서구 포스트모더니즘의 피상적 수용과정으로만 보려는 식민주의적 관점이 존재한다며 이에 대한 연구가 필요함을 피력했다.[9]

결국 1980년대 그룹운동을 심상용의 표현을 빌려 설명한다면 정확히 1980년대적 상황에 대한 응답이었다고 할 수 있다.[10] 여기서 심상용은 그룹운동이 자신들의 발언을 외부에 소통시키기 위한 어떤 정치적 결정, 즉 전략적 연대이라고 평가한다. 즉 당시 젊은 작가들에게 스스로를 소통시킬 기회는 매우 제한적으로만 주어졌고 그마저 스스로 마련해야하는 경우가 많았기 때문이라는 것이다.[11]

연구자는 이 문장에 등장하는 '자신의 발언을 외부에 소통시키기 위한 전략적 연대'라는 문구에 주목한다. 모든 연대는 여기서부터 시작되는 것이 아닐까. 결국 1980년대 소그룹운

7) 김원방, 앞의 글, p. 381.
8) 김원방, 앞의 글, p. 381.
9) 김원방, 앞의 글, p. 384.
10) 심상용, 앞의 글, p. 394.
11) 심상용, 앞의 글, p, 397.

동은 1970년대 기성(세대의) 미술에 대한 반발이자 그 반발의 목소리를 높이기 위한 어떤 형태, 즉 그 시대에 대한 반응이자 대응의 방식이다. 모든 연대는 그렇게 시작된다.

그러나 소그룹 운동은 1990년대로 진입하면서 그 움직임이 약화된다. 1990년대는 매체의 수용 폭이 넓어지고, 정치적 민주화, 대중문화의 적극적 수용이 시작되는 시기이기도 했다. 이에 신세대, 즉 X-세대라는 신조어가 등장한다. 김홍희는 1990년대의 신세대는 전반부의 신세대와 후반부의 포스트 신세대로 범주화될 수 있는데, 전자는 소그룹 운동, 후자는 대안공간을 배경으로 탄생했다고 말한다. 요컨대 신세대와 포스트신세대를 통틀어 이들의 작가 의식과 창작 태도에 영향을 미친 포스트모더니즘 감성이 그들의 세계화, 국제화 열망에 물꼬를 터준 글로벌리즘, 신자유주의 사상과 맞물리면서 포스트모던아트가 확고한 시대적 예술로 뿌리내리게 된 것이다.[12] 또한 신세대 작가들은 단색화로 대변된 1970년대 모더니즘은 물론 1980년대 민중미술 주도의 반모더니즘도 이념화된 권력으로 간주하며 절대 자유정신으로 기존 화단에 도전했다.[13]

'기존 화단에 도전한다'는 맥락은 1998년 IMF 위기 이후에도 유효하지만, 이제 연대의 형태는 달라진다. 자신들의 이상과 '대안공간'의 등장이 그것이다. 당시 외국으로 유학을 떠났던 미술인들이 외환위기 이후 이 시기에 다시 한국으로 돌아와야만 했다. 그러나 이들을 수용할 수 있는 미술관과 갤러리는 한정되어 있으며 실험적인 작업을 보여줄 수 있는 공간을 찾기 쉽지 않았다. 즉 '제도권'에서 주목하지 않는 작업과 글을 선보이기 위해 많은 작가들과 비평가, 큐레이터 등이 대안 공간을 설립한다. 1999년 루프, 사루비아, 풀이 설립되고 이들은 현재까지도 약 20여 년 동안 공간을 유지하고 있다.

공간을 중심으로 하나의 집단이 형성되면서, 젊은 작가들과 비평가들이 공간을 중심으로 유입되고 활동하기 시작한다. 하지만 20여 년이 지난 지금 대안공간 또한 일종의 제도권으로 작동하면서, 미술관과 갤러리에 진출하기 위한 하나의 발판이 아니냐는 비판의 시선도 존재한다. 그렇게 대안공간까지 설립되고 약 15여년이 지난 후, 미술계에서는 연대할 수밖에 '없는' 상황이 만들어진다.

12) 김홍희, 「한국 현대미술사의 신기원-90년대」, 『X: 1990년대 한국미술』, 현실문화, 2016, p. 65.
13) 김홍희, 위의 글, p. 70.

2. 2000년대 콜렉티브 그룹, 그리고 신생 공간

다시 심상용의 표현을 빌려 연대에 대해 이야기하자면, 연대는 변혁기에 자주 등장하는 정치적 필연성일 것이다. 작가들은 자신의 신념의 보완을 위해 연대를 떠올렸고, 그룹은 소통의 기회를 획득하기 위한 가장 가까이 있는 전략이었다. 그러나 1990년대로 들어서면서 그룹 운동은 뚜렷한 하향세를 보였다. 집단적 운동과 경향들은 미학적 원칙들의 붕괴와 상업적 질서로의 재편성과 더불어 그 실효를 상실해갔다.[14]

2000년대 중반, 미술계는 그동안 본 적 없는 호황을 맞이한다. 홍콩 등지의 경매기록이 매번 최고가를 경신하고, KIAF(한국국제아트페어)를 방문하고자 하는 이들로 문전성시를 이루며, 유명 작가들은 물론 신진 작가들의 작품을 사겠다는 이들이 급격히 늘었다. 중국에서 시작된 아시아미술에 대한 관심이 국내 미술시장 또한 급격하게 키운 것이다. 1986년생인 연구자는 당시 학교의 분위기를 뚜렷하게 기억한다. 어떤 교수는 옥션에서 최고가에 낙찰된 선배의 작품이 실린 기사를 작업실 문 앞에 붙여 학생들에게 보도록 했고, 작가 지망생이던 학생들은 호황의 풍경에 자신의 모습을 투영하며 미래를 꿈꾸기도 했다.

이 움직임에는 언론사도 가세한다. 조선일보는 청년작가를 발굴하겠다는 명목을 내세워 2008년 '아시아프(ASYAAF: the Asian Students and Young Artists Art Festival, 아시아 대학생 · 청년작가 미술 축제)'라는 전시를 개최했다. 이 행사에서는 대학원생, 학부생들의 작품을 저렴한 가격에 구입할 수 있어 미술에 문외한이었던 이들의 발길을 이끌었다. 작품에 대한 관심도 있겠지만, 무엇보다 '낮은 가격' 그리고 자신이 구입한 작품이 투자가치가 있을지도 모른다는 작은 기대 때문이었을 것이다.[15] 국내 유명 갤러리들은 중국과 미국에

14) 심상용, 앞의 글, pp. 397-398.

15) 아시아프는 2017년 10주년을 맞이했다. 조선일보는 아시아프를 보고 자라면서 프로 세계로까지 입문한 1990년대생 작가들을 아시아프 세대로 통칭한다. 한국 미술 작가들의 세대 연구를 해온 국립현대미술관 류한승 학예연구사는 "이전 세대와 달리 아시아프 세대들은 자기 작품을 시장에 선보이고 판매하는 것에 주저하지 않는다"고 말했다. 오원배 동국대 교수도 "우리 세대만 해도 예술가가 작품 판매에 관심을 갖는 건 뭔가 죄스러운 일로 여겼는데 아시아프 세대들은 자기 작품이 지닌 예술적 가치를 시장에서 적극 평가받고 싶어 한다"고 했다. 2008년 개최된 아시아프에서는 열흘간 열린 첫회 입장객만 5만7000명. 출품작 2300여 점 중 1500점이 팔려나갔다. 김윤덕, 「2008년 '문화 충격'… 청년 작가들, 미술을 축제로 바꾸다」, 『조선일보』, 2017.8.4.
(http://news.chosun.com/site/data/html_dir/2017/08/04/2017080400254.html)(검색일: 2017.12.5.)

분관을 세웠고 전속 작가제도를 본격화했다.

문제는 이 호황이 그리 길지 않았다는 점이다. 2007년 미국발 서브프라임 모기지 사태가 발발했기 때문이다. 미술계에 만연했던 거품이 순식간에 빠져나가고, 작품을 판매하는 루트는 급격하게 좁아진다. 더 큰 문제는 미술계에 진입해야하는 젊은 (예비) 작가들의 불투명한 미래였다. 호황과 쇠락을 동시에 지켜보았던 1980년대 작가들은 이제 미술계에 어떻게 진입해야하는지 방법을 모색하기조차 어려워진다.

'생존'이 걸린 문제로서 작가들은 이제 심각하게 대안을 고민한다. 그리고 그 여파로 탄생된 것이 '콜렉티브 그룹'과 '신생공간'이다. 남웅에 따르면 한국의 콜렉티브 결성은 1980년대 민중운동의 시기를 지나 1990년대 사회적 소수자 인권이슈가 부상하고 2001년 국가인권위원회의 설립으로 이어지는 사회적 배경을 경유한다. 여기에 2002년 이명박 당시 서울시장의 뉴타운 개발로 시작된 서울시의 대규모 토건사업은 기존 도시풍경을 뒤바꿔놓았을 뿐 아니라, 예술가들이 작업을 진행하는 공동체와 경제적 조건 물리적 장소성에도 영향을 미쳤다.[16]

이처럼 콜렉티브 그룹들은 리서치를 바탕으로 하며 그들의 전시(활동)공간은 화이트큐브가 아닌 바깥 공간에서 주로 진행된다. 또한 이들의 연대는 공통된 관심사 혹은 지속가능성에 대한 불안감에서 시작되었으며 개별 작업보다는 협업의 결과물을 보여주고 수행하는데 더 집중하는 모습을 보인다.[17]

연대는 생존과 맞물려 탄생한다. 소그룹, 대안공간 세대들이 생존보다는 제도권에 대한 반발과 그에 대한 목소리를 내기 위해 연대했다면, 신생공간 세대들의 연대는 생존의 방식에 연결되어 있다. 안진국은 대안공간과 신생공간은 전시공간의 확보라는 공통의 목표로 시작되었지만, 이 움직임이 서로 다른 방향을 향했던 것은 생성 시기에 작품이 화폐자본으로 환치되는 것을 목격했느냐(신생공간) 하지 않았느냐(대안공간)의 강렬한 경험 유무가 영향을 미친 것 같다고 설명한다. 대안공간은 미술제도적 올바름과 이상적이고 호혜적 공동체

16) 남웅, 「오늘의 예술 콜렉티브-과거의 눈으로 현재를 보지만 얼마동안 빛이 있는 한 우리는 서로 연결되어 있다」, 『2017 SeMA-하나 평론상』, 서울시립미술관, 2017, p. 53.

17) 2010년 'podo'에 업로드 된 옥인콜렉티브, 파트타임스위트, 가짜잡지 팀의 인터뷰를 참고.
「아티스트 콜렉티브의 힘」, 『포도넷』.
(http://www.podopodo.net/forum/round/detail.asp?seq=1)(검색일: 2017.12.28.)
콜렉티브 그룹에 대한 관심은 2013년 아르코미술관의 전시 〈2의 공화국〉을 통해서도 드러난다.

(우정의 공동체)를 성취하려는 바람을 갖고 있었다.[18] 신생공간에게는 공동체를 형성하는 것도 중요하지만, 그들은 제도 비판이나 대의를 역설하는 대신 자신들이 해왔던 작업 그리고 보여주고 싶었던 작업, 혹은 제도권에서 보지 못하는 소위 '마이너'한 젊은 작가들의 작품을 보여주는 공간이나 기회를 만드는 데 주력했다. 마치 하나의 놀이 같았던 움직임들을 통해 결국 '지속가능성'에 대한 태도는 대안공간과 신생공간에 있어 큰 차이가 있었다고 하겠다.

이처럼 연대의 방식은 다르지만 젊은 작가의 등장과 공동체의 형태는 기존 제도의 한계와 맞물려있는 경우가 많다. 현실적인 이유든 가치관의 문제이든 기성 제도가 스스로의 욕구를 해결해주지 못할 때 그들은 대안을 찾게 된다.[19] 신생공간은 1980-1990년대 생 작가들이 자신의 예술활동을 드러내기에 꽤 나쁘지 않은 플랫폼이었고, 이는 《굿-즈》로 이어졌다. 5명의 기획자와 80팀의 작가가 기획하고 참여해 5800여 명의 관객이 방문한 이 행사는 엄청난 파장을 불러일으켰다. 일종의 대안적 아트페어이자 전시이며, 말 그대로 '굿즈'처럼 보이는 작품들을 판매했던 이 행사는 미술계는 물론 언론, 정부 기관 등에 큰 충격을 주었다. 먼저 기성미술인들의 우려 섞인 평가가 이어졌다. 작품을 '굿즈'라고 이름붙이고 상품화한다는 것, 작가가 직접 작품의 유통 단계에 개입한다는 것 그리고 근시안적 재미를 추구한다는 것이 그들의 비판 근거였다. 2015년 월간미술 8월호에서 이준희 편집장은 에디토리얼에 아래와 같은 내용을 싣는다.

> "....그런데 우리 미술계는 지난 10년 동안 이렇다 할 변화 없이 정체됐다. 특히 젊은 세대의 창작활동 성과 면에서는 오히려 퇴보한 것 같다. 나는 당사자인 젊은 세대의 책임이 크다고 생각한다. 요즘 젊은 작가의 작품에선 진지한 역사인식이나 치열한 창작태도를 감지할 수 없다. 그러니 유의미하고 완성도 높은 결과물

18) 안진국은 대안공간과 신생공간은 토대부터 달랐는데, 단적으로 이 둘은 서로 다른 형태의 정부지원이나 기업 지원을 받았기 때문이라고 설명한다. 대안공간 시기 정부나 민간기업은 '전시공간 확대'에 주력했다면 신생공간 시기에는 '작품판매'를 지원하는 기조를 보였다. 안진국, 「미래의 소진은 우리에게 과거까지도 남겨주지 않는다-신생공간, 아방가르드 자본주의 리얼리즘의 성과」, 『기대감소의 시대와 근시 예술』, 컨템포러리아트저널, 2016 , pp. 58-60.

19) 문혜진, 「청년작가-제도-공간」, 『X: 1990년대 한국미술』, 현실문화, p. 103.

> 도 보기 힘들다. 무엇보다 근현대사에 대한 기본적인 이해와 관심이 없다는 것이 그들의 가장 큰 문제인 것 같다. 사정이 이러니 광복 70주년의 의미를 되새기는 일은 둘째 치고, 분단현실 극복과 통일에 대한 의지라고는 눈곱만큼도 없는 것 같다. 어쩌면 그들은 "기성세대와 세상이 우리를 이렇게 만들었다!"고 항변하거나, "당장 코앞에 먹고사는 문제가 절박한데 분단이니 통일이니 하는 문제가 우리와 뭔 상관이냐!"고 따지고 들 수도 있겠다. 만약에 그렇다면 그들은 '청년'이라 할 수 없다. 세상을 향한 이유 있는 불만과 가슴속 깊은 곳에서 치솟는 분노도 없고 전투적으로 저항 할 줄도 모르는 나약한 '청춘'일 뿐이다. 낭만에 취한 청춘의 시절은 한 순간 명멸하는 불꽃놀이 같다. 반면 시대와 예술을 고민하는 청년의 정신은 영원하다. 가볍디가볍고 얇을 대로 얇은 청춘 말고, 조금이라도 묵직하고 두터운 '오늘의 청년미술'을 보고 싶다."[20]

그 평가에 대한 논쟁은 여전히 뜨겁지만, 연구자의 입장에서 〈굿-즈〉는 절반은 성공한 것으로 보인다. 작가들은 자신의 작품을 어떻게, 어떤 형태로 판매할 수 있을지 고민하게 되었기 때문이다.[21] 한편 〈굿-즈〉의 성공은 본격적으로 정부기관이 작가들의 작품 판매 사업을 지원하도록 만들어주었다. 국가지원을 통해 스스로 자본을 창출하는 사업을 목격한 공무원들은 이제 〈작가 미술장터 개설 지원 사업〉을 지속적으로 운영한다. 〈굿-즈〉 이후 유니온 아트페어, 더-스크랩, 팩(PACK), 그리고 취미가 등의 아트페어가 개설되었다. 여러 형태로 적극적으로 작품을 판매하는 사업에 대해 반대와 우려지점이 있는 것은 사실이다. 그러나 이 활동이 예술 활동의 '목적' 자체가 되는 것이 아니라, 지속가능성을 위한 하나의 방법으로 치환될 수는 있다고 생각한다. 기존 미술계에 존재하는 방식이 아닌, 작업을 지속하기 위한 판매 루트를 개척하고 미술계의 기존 구조를 흔들거나 의문을 제기할 수 있는 과정이 끊임없이 필요한 시점이기 때문이다.

---

20) 이준희, 「에디토리얼」, 『월간미술』, 8월호, 2015.
(http://monthlyart.com/editors-letter-15/)(검색일: 2017.12.28.)

21) 백지홍, 「《굿-즈》에 엮는 몇 가지 생각들」, 『미술세계』, 11월호, 2015.
(http://www.mise1984.com/magazine?article=705)(검색일: 2017.12.28.)

Ⅲ. 연대를 실천하는 방식들

앞서 한국미술사에서의 연대를 소그룹 활동에서부터 신생공간과 〈굿-즈〉까지 연결시켜 정리해보았다. 연대는 정치적 필연이자 기존제도의 한계에서 시작된다는 문장처럼 연대는 결국 지속가능성을 위한 필요조건이 되었다. 특히 경제 상황이 악화되고 그만큼 (젊은)작가들을 수용하는 문이 좁아지면서 미술관과 갤러리 등의 제도권 기관에만 의존할 수 없는 상황이 되었다.

이제 연구자는 실제 1980-1990년대 활동했던 소그룹들이 어떤 태도와 목표를 가지고 활동을 진행했는지 그 내용이 궁금해졌다. 이에 서울시립미술관의 전시 〈X: 1990년대 한국미술〉에 소개된 유일한 1990년대 여성주의 소그룹 '30캐럿'에 주목하게 되었고 이 그룹에서 활동했던 염주경, 하민수 작가를 인터뷰하게 되었다. 그 내용을 본문에 소개하여 이들의 결성 배경과 내용을 살펴보고자 한다.

또한 리서치와 함께 연구자는 이번 아카데미 프로그램을 통해 지속가능성을 질문하는 잡지를 발간하겠다고 계획했는데, 이 잡지 발간 프로젝트인 'Z-A'에 대한 설명 또한 본문에 싣고자 한다. 이 잡지는 예술계 안에서 지속가능성을 질문하고 그것을 세부 주제로 나누어 매호마다 다르게 발간할 예정인데 앞서 언급했듯 연구자에게 '연대'는 지속 가능성의 하나의 대안으로 가정되었고 때문에 잡지의 하나의 이슈로 설정했다. 그러나 '연대' 발간 전 먼저 출판된 창간호 및 우리의 활동을 가로막는/멈추게 하는 것들을 이야기해보는 '버퍼링'에 대해 먼저 소개하고자 한다. 연구자는 이 Z-A 프로젝트를 통해 작가, 큐레이터, 그리고 타 분야의 이들과 함께 일시적으로나마 '연대'하여 문제와 의견을 공유하고 그것을 이미지와 텍스트로 공유하고자 한다.

1. 인터뷰: 30캐럿

연구자는 1990년대 소그룹으로 활동했던 이들의 목소리를 듣고자 했다. 앞서 언급했던 서울시립미술관의 전시를 통해 소그룹운동을 알게 되었지만, 좀 더 구체적인 내용들이 필요했기 때문이다. 이 전시에서 연구자는 '30캐럿'에 주목했다. '30캐럿'은 1990년대 한국 미술계에서 가장 대표적인 여성주의 그룹이다. '30캐럿'은 1980년대 초반 미술교육을 받은

작가들로 구성되었는데, 그들이 받은 미술교육의 대부분이 표현을 극도로 절제하는 미니멀리즘 단색화 등이었다. 때문에 1980년대부터 이 주류를 벗어나기 위한 그룹 운동이 진행되었는데 여성주의미술운동도 당시 활발하게 진행되었다.

한국 미술사에서 1980년대는 페미니즘이 소개된 시기였는데, 1980년대 국내에서 '여성미술'은 한국적 발상의 여성해방 운동 차원의 미술을 지칭하는 것이었다. '여성주의 미술'은 여성적 의식이나 여성적 문화 차원의 미술을 의미하는 것으로, 1970년대 이후 서구 여성주의 미술가들이 탐구한 젠더 차별적 문화에 대한 의식, 여성적 감수성, 여성성 등이 그 중심 의제를 형성한다. 국내 페미니즘 미술은 1980년대 여권 운동 차원의 여성미술에서 1990년대 들어 여성주의 미술로 전환되었고, 그 후로는 문화적 차원의 여성주의 미술이 주류를 이룬다.[22]

연구자는 '30캐럿'으로 활동했던 염주경, 하민수 작가와 인터뷰를 진행했다. 1990년대에 활발히 활동했던 30캐럿의 작가들은 주로 1980년대 초반에 극도로 표현을 절제했던 1970년대 미니멀리즘 세대로부터 교육받았다. 그리하여 1980년도에는 다양한 그룹 활동을 통해 당시를 주도하였던 전세대로부터의 탈출을 모색하며 탈 모더니즘이라는 예술적인 대안을 통해 표현의 자유를 획득하고 일루전의 회복을 이뤄내고자 전념하였다. 그러나 하민수는 그 다채로워진 표현 안에는 삶이 들어가 있지 않았고 여전히 미학적 담론 안에서 개념에 시중들고 있음에 갈증을 느꼈다고 설명한다. 이에 1992년 하민수, 김미경은 작가들(염주경, 안미영, 최은경 등 10인)을 결성하고 여성 문제에 관한 주제에 맞추어 스터디를 진행하고 작업 방법을 모색하였다. 당시의 관심사는 여성의 자아와 권리, 모계 중심의 뿌리 찾기와 여성의 시각에서 바라본 세상 등 대체로 여성 고학력자들이 겪는 매우 예민하고 현실적인 문제에 대한 해석이었다. 하민수는 직설적인 해법이 아닌 다양한 여성적 감성에 의해 감동을 끌

22) 1980년대 민중여성미술가들의 미술활동은 여성운동과 매우 긴밀한 관계 하에 전개되었으며, 그들 중 일부는 여성 사회운동 단체들과 적극적으로 연대해 여권 해방을 위한 행동주의 미술을 실천한바 있다. 그러나 김현주는 당시 '여성미술'이 주도권을 잡았다고는 하나 이것과 구별될 수 있는 문화적 차원의 '여성주의 미술'은 시도되지 않은 것인지 의문을 갖게 되었다고 언급하며 1988년 개최된 전시 〈우리 봇물을 트자: 여성해방시와 그림의 만남〉이 1980년대 여성주의적 문화연대의 결실이자 당시 여성미술과는 다른 방향을 추구한 여성주의 미술이 존재했음을 확인해주었기에 시사하는 바가 크다고 설명한다. 김현주, 「1980년대 한국의 '여성주의' 미술: 〈우리 봇물을 트자〉 전시를 중심으로」, 『한국현대미술 198090』, 학연문화사, 2009, pp. 77-79,

어내려했고 물성을 강조한 실험적 방법을 시도하기도 했으며 다소 난해할 수도 있을 모더니즘의 어법으로 주제를 표현하려 했다. 이와 같은 여성주의 인식을 메시지로 담기 위해서는 단호한 다수의 연대가 필요하였다고 이야기했다.[23]

또한 이들은 '30캐럿'의 평가에 대한 오해를 풀고자 했다. '30캐럿'은 민중미술에서 파생된 여성주의미술운동과의 차별화를 꾀했는데, 전자는 노동현장에서 여성에게 가해진 폭력적이고 성차별적인 내용을 주로 다루며 정치적 미술로서의 프로파간다를 주장했다. 그러나 1990년대에는 맥락이 조금 달라졌는데, 이미 여성 고학력자가 급증하면서 일터와 가정에서 가부장적인 인식문화에 따른 성차별은 여전히 존재하였지만, 이들은 이미 여성으로서의 자아와 자존감을 스스로 성장시키고 있었고 힘겨운 갈등 속에서도 자신의 삶을 찾아가면서 다양한 인식에 의한 현실을 그려내었다. 그것은 일차원적이고 설명적인 어법이 아닌 예술이 지닌 다양한 기술로 상징화시킴으로써 민중미술과 다름을 선언했다. 때문에 '30캐럿'은 이를 일차원적이고 설명적인 어법이 아닌 예술이 가진 표현을 통해 상징화함으로써 민중미술 계열의 여성미술과는 차별화된다고 설명한다. 1980년대 선배들의 작업이 미학적 담론에 머물러 있었다면 30캐럿은 예술을 삶 속으로 끌어들였다는 것이다.[24]

반면 이러한 면에서 30캐럿의 작품은 투쟁적이지 않았다고 비판받았는데, 이는 여성주의 미술에 대한 편견으로 보인다고 30캐럿은 설명한다. 페미니즘미술에 대한 문제의식이 충분히 드러나지 못한 전시라는 비판도 있었으나 30캐럿 스스로가 정치적 여성주의미술을 지향하는 것이 아니라고 주장했음에도 불구하고 그 틀로 범주화하려고 하는 과정들이 불편했다고 이야기한다. 그럼에도 불구하고 1980-1990년대 초에는 다양한 그룹 활동이 존재하던 시절이어서 공통된 문제의식을 확인하면서 자연스럽게 30대 여성 작가들을 하나로 뭉치게 해주었고 연대를 결성하는데 큰 어려움이 없었다고 말했다.[25]

이러한 평가처럼 김홍희 역시 30캐럿에 대해 본격적인 여성주의자로 범주화하기에는 문제의식이 부족하고 여성성 표출이 나이브(naive)한 본질론적 차원을 넘지 못했지만 여성작가의 물리적 심리적 한계를 극복하고 공동연구와 그룹전시를 추구하는 점을 긍정적으로 평

23) 2017년 11월 12일 염주경, 하민수 작가 인터뷰 중.
24) 2017년 11월 12일 염주경, 하민수 작가 인터뷰 중.
25) 2017년 11월 12일 염주경, 하민수 작가 인터뷰 중.

가한다. 특히 추상계열의 작가들이 참여하여 주제전을 통해 여성문제를 맞닥뜨리면서 이러한 과정에서 30캐럿의 진로가 여성미술에서 여성주의미술로 변할 수 있을 것인지를 주목한다고 말한바 있다.[26]

이에 대해 염주경과 하민수는 30캐럿의 작품이 기존 여성주의 미술과는 달리 기존 사회제도가 안고 있는 성적 차별의 문제를 더 이상 투쟁적으로 제시하지 않는다는 관점은 민중미술적 관점이며 30캐럿은 투쟁과 비판의 언어를 사용하지 않기 때문에 이와는 차이가 있다고 주장한다.[27]

연구자는 30캐럿의 작품이 훌륭하다는 것을 증명하기 위해 이들을 인터뷰한 것이 아니다. 또한 연구자의 연구 주제는 연대의 형식들을 비교하거나 작품의 우열을 가리는 것이 아니라 그들이 형성된 이유를 시대적 배경에서 찾아보는 데 목적이 있다. 30캐럿은 1990년대 유일한 여성주의 미술 소그룹이었고, 10년 동안 꾸준히 지속되었으며, 무엇보다 자신들이 처한 상황을 인지하고 나아가기 위해 연대했다는 점을 주목했다. 그리고 아직까지도 이들이 한국 미술사 안에서 정확하게 위치하지 못하는 모습을 보고 소그룹에 대한 비평적 분석과 적확한 판단이 필요함을 인지하게 되었다.

2. 연구자의 프로젝트 'Z-A'에 관하여

연구자는 2017 아르코 창작 아카데미를 통해 잡지를 제작하겠다고 연구 목표를 밝힌 바 있다. 이 프로젝트는 'Z-A(fter)'라는 이름으로 김우진, 전보경 작가와 함께 시작되었다.

큐레이터와 작가들로 이루어진 이 그룹은 서로 다른 세대를 통과하면서 겪게 되는 미술계의 공허한 움직임에 대해 대화를 나누다 발기되었다. 기획자로서 활동하는 연구자의 입장 그리고 신진작가도, 중견작가도 아닌 애매한 입장에 놓인 작가들과의 대화가 하소연으로 끝나지 않기 위해서는 이 이야기를 확장할 플랫폼이 필요하다고 생각했다. 때문에 우리는 진(zine)이라는, 휴대와 배포가 용이한 매체의 발간을 선택하게 되었다. 이 프로젝트의 가장 큰 주제는 생존과 지속가능성에 대한 질문이다. 우리는 이 질문을 미술계는 물론 타 분야의 이

26) 김홍희, 30캐럿 3회전 서문 중.
27) 2017년 11월 12일 염주경, 하민수 작가 인터뷰 중.

들과도 공유하려고 한다. 잡지는 매 호마다 주제가 달라지며, 다양한 방식으로 구현될 것이다.

먼저 1호(창간호)의 주제는 〈심각한 궁서체〉인데, 보통 진지하면서 웃긴 상황을 '나 심각하다. 궁서체다'라는 농담으로 치환하는 경우가 있다. 프로젝트의 주제가 지속가능성에 대한 질문인 만큼 다소 무거울 수 있지만 전문적인 비평이나 텍스트 대신 은유적인 글과 이미지를 사용하여 Z-A 프로젝트의 성격을 알리고 형용사로 이루어진 선언문을 만들어 유동적이고 유기적인 프로젝트 성격을 강조하고자 했다. 또한 이 프로젝트가 지속가능성의 방법, 목표를 찾기보다 여러 대안을 미술계 뿐 아니라 다른 분야에서도 질문을 던지고, 함께 이야기를 풀어나가고자 한다.

2호 〈버퍼링〉은 우리의 (예술)활동 혹은 사회활동 등 의지가 동반되는 행동들을 가로막고 버벅거리게 하는 것들에 대한 이야기와, 전진만을 지지하는 사회적 분위기 등을 통틀어 '버퍼링'이라는 주제로 설정하고 글과 이미지를 게재했다. 2호에는 기획자, 일러스트레이터, 작곡가 등 다양한 범주에서 활동하는 봄로야, 사립미술관과 공공미술관의 계약직 큐레이터로서 현장에서 겪었던 '버퍼링'에 대한 질문을 늘 안고 있던 이수인(필명), 2인 콜렉티브 그룹으로 함께 글을 쓰고 있는 헤비급을 필진으로 초대했다.

이들은 각자 다른 태도로 글을 썼다고 말했는데, 이수인은 버퍼링이라는 단어의 의미를 현장에서의 경험과 연결시켜 풀어냈고 봄로야는 개발도시의 장소성에 대한 체념과 반복이란 감정을 바탕으로 글을 쓰게 되었다. 또한 헤비급은 버퍼링이라는 단어의 시각적 배경과 내용 및 개념, 두 개의 카테고리를 나누고 이 단어로부터 연상되는 것들을 적기 시작했다. 이 과정에서 모인 연상된 단어들을 토대로 한 사람이 시나리오의 큰 틀을 잡고, 다른 한 사람이 살을 붙이고, 다시 두 사람이 함께 문장과 내용을 다듬는 방식으로 작업을 진행했다. 이들은 글의 시각적 배경으로 비메오, 유튜브, 인터넷게임과 같이 웹상에서의 디지털영상을 재생하는 도중 발생하는 버퍼링 현상을 선택했으며 내용 및 개념은 미술작가로서 스스로 생각하는 버퍼링을 고민하게 되었고 작가가 최종으로 보여주는 이미지가 관객에게 어떻게 온전히 전달되는 것이 가능한지에 대해 질문을 던지게 되었다고 말했다.[28] 결국 헤비급은 2인이 함께 글을 쓰면서 겪는 버퍼링, 그리고 관객과 작품에 대해 소통하는 과정에서 오는 버퍼링을 운

28) 2017년 12월 26일 헤비급 작가 이메일 인터뷰 중.

동선수의 게임에 빗대어 글을 쓰게 되었다.

또한 연구자는 '오늘의 운세' 혹은 별자리, 사주 등에 의지하는 사람들의 심리를 분석하고 스스로가 자신의 앞날을 결정할 수 없는 사회적 구조와 상황에 대해 글을 쓰게 되었다. 각 필자의 텍스트 사이사이에는 독자의 읽는 행위를 방해하는 스티커(김우진)와 인터넷에서 '버퍼링'을 검색했을 때 발견할 수 있는 기사, 단신 등을 삽입해(전보경) 읽는 행위 자체에 '버퍼링'을 만들었다.

이렇게 1, 2호를 출간하고 2018년 1월 20일 을지로 OPEN THE DOOR에서 창간기념회를 개최했으며 많은 이들의 관심 속에 질문이 오가기도 했다. 이 행사를 통해 '지속가능성'에 대한 질문이 여전히 유효하고 그것을 다루는 Z-A의 프로젝트가 분명 의미 있지만, 앞으로 이 프로젝트 자체가 '지속가능하기' 위해서는 어떤 것이 필요할지 고민하게 되었다. 때문에 창간기념회에서 연구자는 지속가능하기 위해서는 경제적인 문제를 어떻게 해결할 것인지, 판매를 어떻게 할 것인지, 잡지 필진 선정은 어떻게 할 것인지 등에 대한 질문을 받고 답했다. 이 질문들을 통해 연구자는 프로젝트에서 '지속가능성'을 어떻게 풀어나갈 수 있을지 고민하게 되었고 향후 잡지 발간과 전시, 세미나 등을 통해 구현할 예정이다.

Ⅳ. 나가며

연구자는 '연대'를 지속가능성의 대안으로 설정하고 과거 연대의 형태들과 현재의 형태들을 살펴보았다. 다시 언급하자면 이 글의 목적은 그간 연대의 형태들 중에 우열을 가리고자 함이 아니다. 다만 사례들을 리서치하고, 그것이 정말 지속가능성의 대안으로 자리할 수 있을 것인지에 대한 일말의 답을 찾고자 할 뿐이다.

결론부터 말하자면 연구자는 '연대'가 지속가능성의 하나의 대안이 될 수 있음을 확인했다. 1980년-1990년대의 연대는 기존의 제도에 반(反)하고 새로운 방식으로 나아가기 위한 것이었다. 그러나 2000년대 젊은 작가들의 연대는 생존을 위한 대안에 가깝다고 할 수 있다. 연대를 통해 작가와 기획자의 목표를 알리고, 여기에 존재하고 있다는 목소리를 내는 것이다. 그리고 자신의 존재를 알리는 것을 넘어 연대는 〈굿-즈〉처럼 새로운 시도를 만들어내기도 한다.

여러 젊은 작가들이 그룹이나 공간 등을 만들어 활동한다. 앞서 언급한 선배 세대의 우려처럼 계속되지 않는 단발성 활동 즉 사라짐을 전제로 하는 간헐적 활동처럼 보일 수도 있다. 젊은 세대의 활동에 대한 평가는 늘 그렇듯 양쪽으로 갈릴 것이다. 그러나 단발적인 움직임이더라도 그것이 반복해서 나타난다면 지속가능성을 위한 노력이 아니라고는 할 수 없다.

30캐럿은 자신들의 연대가 '절실함'에서 나왔다고 말한다. 그렇게 하지 않으면 새로운 정보와 의견을 공유하기 어려웠기 때문이다. 한편 신생공간의 형성은 예술계 안에서 생존에 대한 질문으로부터 출발한다. 이처럼 연대의 형성 배경은 시대마다 다르고, 정치사회적 상황도 다르다. 하지만 소위 밀레니엄 세대에게 연대는 생존을 위해 필연적으로 존재할 수밖에 없지 않겠냐고 생각하게 되었다. 더 이상 제도에 의존할 수 없으며 '우리끼리라도' 무엇인가를 하고 보여주어야 하는 상황을 만들어야 한다는 것이다. 물론 이 역시 양날의 칼로 존재해서 한편으로는 또 다시 기득권 세력을 만드는 것이 아니냐는 비판이 나오기도 했다. 그러나 역사는 늘 그렇게 반복된다. 시대의 주목을 받는 이는 결국 제도권, 기득권이라는 비판을 받게 된다. 그러나 무엇보다 중요한 것은 그들의 움직임을 어떻게 평가하고 기록할 것인가이다.[29] 또한 연대의 움직임이 그저 아이디어 중심이거나 단발적인 것이 되지 않도록 제도적인 상황을 보완하고 계속적인 관찰이 필요할 것이다.

29) 2010년대의 한국현대미술활동을 아카이빙하여 '신생 공간'들에 대해 리서치하고 있다는 '엮는자'의 활동도 이러한 맥락 중 하나라고 할 수 있다. 문을 닫는 공간들이 생기면서 현재는 활동을 멈추었지만 '엮는자'는 신생 공간의 위치와 일정 등을 온라인을 통해 공유한다.
(https://www.facebook.com/pg/weaverhub/)(검색일: 2017.12.28.)

참고문헌

단행본

김필호 외, 『X: 1990년대 한국미술』, 현실문화, 2016.

남웅 외, 『2017 SeMA-하나 평론상』, 서울시립미술관, 2017.

심상용 외, 『기대감소의 시대와 근시 예술』, 컨템포러리아트저널, 2016.

윤범모 외 편, 『정치적인 것을 넘어서』, 현실문화, 2012.

오상길 편, 『한국 현대미술 다시 읽기(80년대 소그룹 운동의 비평적 재조명)』, 청음사, 2000.

찰스 에셔, 줄리 아울트, 셀린 콘도렐리, 박가희 외 역, 『스스로 조직하기』, 미디어버스, 2016.

한국현대미술사연구회 편, 『한국현대미술 198090』, 학연문화사, 2009.

웹사이트

미술세계 http://www.mise1984.com

월간미술 http://monthlyart.com

A Hypothesis for Sustainability: 'Solidarity' in Korean Contemporary Art

Kim Mi Jung

Ⅰ. Introduction

Ⅱ. Forms of Solidarity in Korean Art History

1. Small Group Art Movements in the 1980-90s

2. Collective Groups and New Spaces in the 2000s

Ⅲ. Modes of Solidarity Practice

1. Interview: 30 Carats

2. About the 'Z-A' Project

Ⅳ. Conclusion

Bibliography

Ⅰ. Introduction

This research began with the question of the possibility of 'sustainable (art) activities.' Experiencing situations where sustainability is not guaranteed and frequently discussing with colleagues about this issue, the researcher has always been interested in this topic. Therefore, sustainable practices in the art world has always been the researcher's primary concern. This project is intended to ask people in various fields, including artists and curators, questions about sustainability.

The question of sustainability is not new in the field of art. Furthermore, it can even be meaningless because it implies the impossibility of its realization. Nevertheless, in the art scene a number of artists, curators, critics as well as spaces continue to create new trends in particular styles or forms. Accordingly, the purpose of this research is to investigate the reasons and flows of these art world movements that focus on sustainability.

In particular, based on the idea that 'solidarity' in the art scene can be a means or an alternative to sustainable art activities, this research aims to examine its content and history. In 2014 and 2015, the issue of new spaces created by young artists who were born in the 1980-90s, in voluntary solidarity with each other arose and diverse opinions were formed about the issue of 'solidarity.' With the advent of numerous collective groups formed in the 2010s, 'solidarity' has become an important keyword in the art world circle, because it is a phenomenon caused by social situations of the times as well as being a means of survival.

In the beginning this research focuses on investigating and comparing various forms of solidarity - in other words, on small groups from the

1970-80s such as 'Reality and Utterance' and 'Museum,' and new spaces from 2015. Objectives and methods from artist solidarity practices of small groups have changed under the influences of liberalization, democracy and neoliberalism, but there is something in common that their practices of solidarity are meant to perform in an autonomous and sustainable manner beyond the confines of institutional structures and exhibitions. The exhibitions *X: Korean Art in the 1990s* and *Seoul Babel*, introduced these issues yet just focusing on the trend. For this reason, this research is aimed at carrying out a further analysis.

A number of preceding writings on similar issues were discovered during the course of this research. As a result of this primary research, the author intended to narrow down this concept of 'solidarity'. The researcher first became interested the subject of 'solidarity' because it seemed to be an alternative for 'sustainable art activities' or an attempt to escape from the system of the current art scene.[1)]

Accordingly, the researcher tried to build a platform on the basis of the question of 'sustainability,' an issue close to the concept of 'solidarity.' This platform will deal with the question of sustainability in the form of publications like magazines, instead of one-off exhibitions. In addition, the theme 'solidarity' will be discussed in a volume of the magazine, rather than a big research subject of the ARKO Academy. Furthermore, this magazine will be more focused content covering a wide spectrum of topics through images and experimental texts, rather than from academic critiques or pessimistic views on the circumstances.

However, rather than covering the process and results of my research,

1) Esche, Charles, Julie Ault and Céline Condorelli. *Self-Organised*. Trans. Park Gahee et al., (Seoul: Mediabus, 2016).

this paper is more about summarizing the preceding research that covers activities of solidarity as well as forms of contemporary solidarity. The writing will also look into the researcher's current project, titled "Z-A(fter)."

Ⅱ. Forms of Solidarity in Korean Art History

As mentioned above, the question about the 'possibility of sustainability' is not new. Rather, the familiarity of this question may demonstrate the unresolved situation. With the coming of neoliberalism, the economy, urban regeneration and even culture seeks change instead of continuity. Since continuity requires time and consumes capital for indefinite periods of time, it has become the least valued issue in the neoliberal era. Nevertheless, in order to realize life and its ideals, this question of sustainability is necessary. There have been multiple movements and attempts to achieve this thus far.

This paper intends to discover modes of continuity in 'solidarity.' In the dictionary, solidarity is defined as the 'ties that bind people together as one for common responsibilities or duties.' In Korean art history, there have been groups of people or entities that have together accomplished common ideals and goals (in solidarity). Examples of such include small group art movements from the 1980s, alternative spaces, collective groups and new spaces.

1. Small Group Art Movements in the 1980-90s.

How have small groups been formed in the history of the Korean art

world? It is difficult to deal with all the historical contexts in this paper, instead, this research attempts to explore and compare, along with providing a background context for the emergence of solidarity inside the workings of small groups, alternative spaces and new spaces (from the 2000s).

The study will cover the Minjung Art movement (political and populist art movement) from the late 1970s and the Reality and Utterance movement, prior to discussing small group movements from the 1980s. According to Yoon Beom-mo, by the time Reality and Utterance was established, a new form of art, namely, a practice of authentic art was required because the art world at the time was suffering from problems which included a Western-oriented tendency, the absence of historical consciousness and zeitgeist and the lack of spirit of inheriting traditional art forms in creative ways.[2)]

The Reality and Utterance art movement can be seen with a focus on a few main characteristics: expansion of genre, reillumination of realist art, rediscovery of traditional art and reinterpretation of urban culture. The key point of these activities is an attention to the zeitgeist. The Reality and Utterance art movement is particularly notable in its involvement in social movements. While being a realist art movement, it was a movement of resistance against the dictatorial regime, and furthermore, it was a pro-democracy movement. Of course, there were some problems in this movement as well. According to Yoon Beom-mo, it had its limitations in terms of its creating an impression, due to its emphasis on its being a movement, rather than on its aesthetic or form.

2) Yoon Beom-mo, "Reality and Utterance. A 30 Years' Review," in *Beyond the Political*, ed. Yoon Beom-mo et al. (Seoul: Hyunsil Munhwa Publishing, 2012), 19-20.

Moreover, because of its combative nature as well as the influence of the hard-liners' opinions on this movement, it lacked a harmonious connection between the field and creation.[3)]

In the 1980s, however, different positions arose that were against the bifurcated structure of the art scene that was epitomized by monochromes and Minjung Art. The book, *A Rereading of Korean Contemporary Art (A Critical Reillumination of Small Group Movement in the '80s)* (2000) written by Oh Sang-gil provides a lot of useful information on the small group movement in the 1980s. According to Oh Sang-gil, the attempt of re-illuminating the small group movements in the 1980s was construed as contemporary art, even before the 1980s accepted and introduced the ideologies and forms of the latest trends of Western art of the time. Since the art of the 1970s was led by large groups and became empowered, the small group movement in the 1980s was a reaction as well as response to this institutional power, he explains.[4)]

Similarly to Oh Sang-gil's positive assessment of the small group movement of the 1980s, Kim Won-bang states that this movement in the 80s went against the institutional art of the 1970s (which was devoted to the 'normative values' that controlled historical sensibilities of the Korean art circle at that time, namely, a reductive formalism, as well as the Minjung Art in the 1980s. Besides, in terms of specific aspects of

3) Yoon Beom-mo sees this result as an extraordinary phenomenon unique to the time. Yoon Beom-mo. Ibid., 20-21.

4) Oh Sang-gil also states that Korean contemporary art in the early 1980s was clearly dichotomized due to the very powerful political challenges of doctrinaire monochrome and Minjung Art. In such circumstances, young artists of the time were forced into choosing sides. Oh, Sang-gil, ed., *A Rereading of Korean Contemporary Art (A Critical Reillumination of Small Group Movement in the '80s*). (Seoul: Cheongeumsa, 2000), 22.

the artwork, it did not lose its meaning inside the dominant culture of the time and had a structure of renewing its meaning even after its death. Kim sees this as an attempt to merely reflect the political and social structure of the 1980s, while not degrading itself to being 'cultural effect.'[5)]

However, there are also criticisms of the small group movement of the 1980s, wherein individuals regard it as "an expression of helplessness or irresponsibility that only suggests various meanings without an overall interpretation or prospect." Lee Jun's view on this movement is as follows:

> "The emergence of the small group movement, their special exhibition and group exhibitions showed too much tendencies towards a group phenomenon. (…) This crutch seems to be more prominent and makes the art scene constricted by dividing it into Minjung Art and modernism. (…) The problem is that such a binary opposition does not bring about a progressive boost through a dialectic development, but categorizes art with certain methodologies or ideologies, causing a polarization of assessments that generalizes the realities of Korean art.[6)]

These assessments, which will also be discussed later in this paper, are similar to those made by older-generation artists who criticize new spaces as well as the exhibition *GOODS* in 2015. Contrary to the

5) Kim Won-bang. "Small Group Movement in the 1980s: A Recovery of Language, Sensibility and Criticism"., Yoon Beom-mo et al. Ibid. 381.

6) Lee Jun. "Trend of Korean Art in the '80s and Critical Issues". *Art Critics* issue 14, (October 1989): 27., Shim Sang-yong. Questions for a Critical Re-illumination of Small Group Movement in the '80s, A Rereading of Korean Contemporary Art (A Critical Re-illumination of Small Group Movement in the '80s), 398. (quotation)

negative evaluation of young artists, Kim Won-bang takes a positive view on the Small Group movement of the 1980s, leaning towards a positive sensibility and thinking. He also believes that it is the third alternative form as well as being an artistic ontology that resisted the autocracy of dominant and standardized thinking in the 1970-80s. Thus, Kim claims that a greater awareness is required to approach the issue of the small group movement of the 1980s.[7] In particular, he stresses the necessity of more research on the small group movement because of the tendency of regarding the iconographic and formal characteristics of the artworks by the artists involved in the small group movement in the 1980s as being specific to that era. Consequently, such works are considered outdated and are described in light of a certain narrative in discursive space.

Kim maintains that a reconstruction of historical narratives, by considering the popular use of object and installations at that time as remnants of Modernism or merely a transitional style towards Western Postmodernism, allows for an art history that is subjugated to notions of linear progress, once again. Furthermore, he argues that such a logic is likely to repeat the colonial viewpoint in which the entire history of Korean contemporary art would seem to undergo an evolutionary process wherein accepting Western art lies at its pinnacle.[8] Moreover, he emphasizes the necessity of viewing research from colonial viewpoints on the small group movements of the 1980s as a process of superficial acceptance of Western postmodernism.[9]

7) Kim Won-bang. Ibid., 381.
8) Kim Won-bang. Ibid., 381.
9) Kim Won-bang. Ibid., 384.

Ultimately, to borrow the words of Shim Sang-yong, the group movement of the 1980s was a response to the circumstances of the 1980s.[10] Shim assesses that the group movement was a political decision, namely, a form of strategic solidarity, made in order to communicate their utterances with the outside world. In other words, young artists in those days were given very limited opportunities to communicate, while even these limited opportunities had to be arranged by themselves.[11]

The phrase 'a strategic solidarity to communicate their utterances with the outside world' is especially notable. All forms of solidarity probably start from this point. Finally, the small group movement of the 1980s is not only a form of opposition towards the existing (previous-generation's) art in the 1970s, but also a kind of form that raises the voices of resistance - that is, a reaction as well as response to the times. This is how all forms of solidarity begin.

However, entering the 1990s, the small group movement was weakened. The 1990s was a period in which the media began to accept a wider range of content, while political democratization and popular culture began to be more actively accepted. Furthermore, the neologism 'Generation X' surfaced. According to Kim Hong-hee, the new generation of the 1990s can be divided into two categories: The new generation of the first half and the post new generation of the latter half. The former was created in the background of the small group movement, while the latter was born in the context of alternative spaces. In brief, the postmodernism that influenced the awareness of

10) Shim Sang-yong. Ibid., 394.
11) Shim Sang-yong. Ibid., 397.

artists as well as their creative attitudes of both new and post new generations combined with the ideologies of globalism and neoliberalism, opening the gates to their aspirations for globalization, while postmodern art was rooted firmly as the art of the era.[12] Furthermore, a new generation of artists challenged the established art world with the spirit of absolute freedom, considering the anti-modernism led by Minjung Art as also an ideological power.[13]

Although the context of the challenge to the conventional art world has still been valid since the Korean Financial Crisis of 1998, forms of solidarity have changed. In this regard, we can think of ideals and the appearance of alternative spaces. Artists who at the time studied abroad had to come back to Korea after the financial crisis. However, the number of museums and art galleries that could accommodate them was limited. Moreover, it was difficult to find spaces that embraced more experimental works. As a result, many artists, critics and curators established alternative spaces in order to showcase the artworks and texts which the 'institutional system' did not pay attention to. Since their foundation in 1999, alternative spaces such as alternative space Loop, project space SARUBIA, and the Art Space Pool have been running for about 20 years.

As a group is formed around a space, young artists and critics start to come in and work. Nowadays, after approximately 20 years, critical views of alternative spaces have also formed, as they are seen as springboards, extending into museums and galleries and functioning as

12) Kim Hong-hee. "A New Epoch in Korean Contemporary Art History - the 1990s", *X: Korean Art in the 1990s*. (Seoul: Hyunsil Munhwa Publishing, 2016), 65.

13) Kim Hong-hee. Ibid., 70.

institutional systems in themselves.15 years after the establishment of alternative spaces, the art scene faces a situation wherein one has no choice but to form 'solidarities.'

2. Collective Groups and New Spaces in the 2000s

According to Shim Sang-yong, solidarity is a political necessity that frequently appears in transitional periods. Artists have thought of forms of solidarity in order to reinforce their own faith, while forming groups has been a strategy to allow for more opportunities for communication. Entering the 1990s, however, the group movement showed a distinct decline. With the breakdown of aesthetic principles and reformation into the commercial order, group movements and tendencies came to lose their effectiveness over time.[14)]

In the mid-2000s, the art scene enjoyed an unprecedented boom. The highest auction records kept on being broken in Hong Kong. There were many people who visited the KIAF (Korea International Art Fair), while the number of people who wanted to buy artworks by new artists, as well as renowned artists, increased rapidly. This trend in the Korean art market was influenced by the interest in Asian art that started in China. This researcher, born in 1986, clearly remembers the atmosphere of the time in college. On the bulletin board of the studios where all students could see, a professor posted an article on one of the students' artwork that was auctioned off at the highest price. Prospective students dreamed of a prosperous future, as if it had happened to them.

The press also got involved in this movement. The Chosun Ilbo organized

14) Shim Sang-yong. Ibid., 397-398.

the ASYAAF (Asian Students and Young Artists Art Festival) with the aim of discovering young artists. This event drew the attention of those with little knowledge of art because it provided an opportunity to buy artworks from undergraduate and graduate students at inexpensive prices. They might have been interested in the artwork itself, but they probably believed that the pieces they purchased at a low price were worth investing in.[15] Well-known galleries in Korea began to establish annexes in the US and China and implemented artist-in-residence systems.

The problem was that the boom did not last long because of the US subprime mortgage crisis in 2007. The bubble of the art world immediately burst, while channels for selling artworks decreased sharply. The uncertain future of young (prospective) artists who were willing to enter the art circle was a bigger problem. The artists of the 1980s who witnessed both prosperity and depression came to have difficulties finding ways to enter the art world.

Since it was a matter of survival, artists tried to find an alternative. As a result, collectives and new spaces appeared. According to Nam Woong, Korean group collectives were formed against the social background of the

15) The ASYAAF marked its 10th anniversary in 2017. Chosun Ilbo calls the artists who were born in the 1990s, grew up watching ASYAAF and entered the professional art world the ASYAAF generation. "Differently from the former generation, the ASYAAF generation has no hesitation in showcasing and selling their works in the market," says Ryu Han-seung, the curator of the National Museum of Modern and Contemporary Art, Korea, who has conducted research on generations of artists in the field of Korean art. The professor at Dongguk University also says, "Our generation feels guilty about becoming interested in selling artworks as artists, but the ASYAAF generation wants the artistic value of their works to be assessed in the market." In the 2018 ASYAAF that was held for 10 days, the number of the visitors of the first session was 57,000 and 1500 pieces out of 2300 entries were sold. Kim Yoon-deok. 'Culture Shock'… Young Artists Changing Art into a Festival. *Chosun Ilbo*, August 4, 2017.
(http://news.chosun.com/site/data/html_dir/2017/08/04/2017080400254.html (Retrieved on December 5, 2017).

Minjung Art movement in the 1980s, the rise of social minority rights issues in the 1990s, and the establishment of the National Human Rights Commission of Korea in 2001. In addition, the large-scale engineering and construction project of Seoul that began with the New Town Project, led by the mayor of Seoul, Lee Myung-bak, not only changed the existing city landscape, but also influenced the artist community, economic conditions as well as physical sites.[16)]

In this way, collectives are formed on the basis of research, while their exhibition (activity) space is usually an alternative space, not a white cube. Their solidarity begins from their common interest or anxiety surrounding sustainability and is more focused on showing the results of collaboration than on individual work.[17)]

Solidarity is created in their connection to survival. Whereas the generation of small group and alternative spaces banded together to raise their voices in opposition to the institutional system, rather than a survival, the solidarity of the generation of new spaces is linked to means of survival. Ahn Jin-kook states that alternative spaces and new spaces began with the common objective of allowing artists to secure exhibition spaces. However, the two movements went into different directions, depending on whether the artists experienced the exchange of artwork as monetary capital (new spaces) or not (alternative spaces). Alternative spaces aimed not only to establish a desirable art system but also to achieve an ideal and reciprocal community (community of

16) Nam Woong. "Today's Art Collective - We Are Connected as Long as There Is Light for a While, Even Though We See the Present with the Eyes of the Past", *2017 SeMA-HANA Criticism Award*. (Seoul: Seoul Museum of Art, 2017), 53.

17) Interviews with Okin Collective, Part-time Suite and Fake Magazine. "The Power of Artist Collective", *Podonet*. (http://www.podopodo.net/forum/round/detail.asp?seq=1) (retrieved on December 28, 2017.)

friendship).[18] Forming a community was an important issue to new spaces as well, but instead of stressing a great cause or criticizing the system they paid more attention to creating spaces or opportunities in which they could showcase the works they had produced themselves and had wanted to show, or works by young 'minority' artists that were rarely seen inside the institutional system. Considering such movements that were like a play in some facets, it is notable that there are large differences in attitudes towards 'sustainability', between alternative spaces and new spaces.

Despite the difference in modes of solidarity, the appearance of young artists and their forms of community are associated with the existing system in many cases. When the established system does not satisfy its own desire for either a realistic reason or a matter of perspective, it comes to find an alternative.[19] New spaces are a fairly good platform for expressing the artistic activities of the artists who were born in the 1980-90s and it led to "GOODS." This event, organized by 5 directors and 80 artist groups, attracted more than 5800 visitors and created quite a sensation. During the event, a kind of alternative art fair and exhibition, the artworks resembled 'goods' that were sold, causing a great shock to the press, government organizations as well as to those in art circles. Above all, the older-generation of artists expressed

18) Ahn Jin-kook explains that alternative spaces and new spaces have a different basis because the two received different forms of government and corporate support. Government and private companies in the period of alternative spaces focused on the 'expansion of the exhibition space', while they placed emphasis on 'sale of artworks' in the new spaces period. Ahn Jin-kook. "The Exhaustion of the Future Does Not Leave Even the Past to Us - Outcomes of Avant-garde Capitalist Realism", *The age of Diminished Expectations and the Shortsighted Art*. (Seoul: Contemporary Art Journal, 2016), 58-60.

19) Moon Hye-jin, "Young Artists - System - Space", *X: Korean Art in the 1990s*. (Seoul: Hyunsil Munhwa Publishing, 2016), 103.

concern and were critical of the commodification of artworks under the ethos of 'goods,' the artists' direct involvement in the distribution process, and the pursuit of myopic pleasure. The editor Lee Jun-hee of the magazine Monthly Art wrote in the editorial section in the August issue of the Monthly Art in 2015:

> "…But Korean art world has been stagnant for the past 10 years. Especially when it comes to the outcomes of the creative activities of the young generation, it seems there has been a regression. I think the younger generation should feel more responsible than this. In fact, today's young artists don't seem to have a serious recognition of history or passionate creative attitudes. Accordingly, it is hard to expect outcomes of high quality and significance. The biggest problem is probably that they have very little interest in understanding modern and contemporary history. Apart from their indifference towards recalling the significance of the 70th anniversary of Korea's Independence, it appears that they are not determined to overcome the current state of the division of the two Koreas in order to achieve reunification. They might argue, "It is the responsibility of the older generation and the world!" or "We don't care about such matters as division or reunification! We are already busy managing our own lives." If so, we cannot simply place them under the umbrella of 'young people.' These are merely the weak 'youth' who do not hold any valid complaints about the world, anger from the bottom of their hearts or offer any fierce resistance - youthful days filled with romanticism are like fireworks that flicker for a moment. Meanwhile, the spirit of the younger generations ruminating on the times and art, goes on forever. I look forward to the 'art of today's younger generation', which is more profound and dignified, rather than

a light and casual form of art."[20]

There is still a heated debate over this review, but from the viewpoint of the researcher, "GOODS" seems to have gained at least half a success. "GOODS" helped artists think of how and in which form they could sell their artworks.[21] With its success, government organizations began to actively support the sales of artworks. Now the "Artists Market Support Project" is continuously run by government officials, who witnessed the business in which capital was created by itself with the support of the government. Following the project "GOODS," a number of art fairs, including "Union Art Fair," "The Scrap," "PACK" and "Tastehouse," have been held. There is opposition and concern about multiple forms of businesses actively selling artwork. These activities, however, can be transformed into forms of sustainability, and not the 'objective' itself of artistic activities. In order to continue work and to shake or question the established structure of the art world, it is in fact a time to find a route for sales. This kind of process will be continuously required.

Ⅲ. Modes of Solidarity Practices

In the previous chapters, the subject of solidarity in Korean art history was introduced from small group movement to new spaces and

20) Lee Joon-hee, "Editorial," *Monthly Art*, August 2015. (http://monthlyart.com/editors-letter-15/) (retrieved on December 27, 2017.)

21) Paek Ji-hong, "A Few Thoughts on GOODS," *MisulSegye(Art World)*, November 2015. (http://www.mise1984.com/magazine?article=705) (retreived on December 28, 2017.)

"GOODS." It is said that solidarity is a political necessity originates from the limitations of the existing system. In this regard, solidarity has become a requirement for sustainability. In particular, as the economic situation worsens and opportunities for (young) artists are narrowing down, there is no choice but to depend on the institutional systems such as museums and galleries.

The researcher intended to look into what attitudes and objectives the small groups of the 1980-90s possessed. In the meantime, the researcher became interested in the activities of the feminist small groups of the 1990s, '30 Carats,' the only group introduced in the exhibition *X: Korean Art in the 1990s* held at the Seoul Museum of Art. This paper includes interviews with the members of the group, Yeom Joo-kyung and Ha Min-soo, and examines the background of its establishment and the content of their activities.

The researcher has worked on a project to publish a magazine that deals with issues of sustainability through the 2017 ARKO Academy program. The project titled 'Z-A' will also be introduced in this paper. The main topic of the magazine is the issue of sustainability, and it will be divided into sub-topics and be published in different issues. As mentioned previously, solidarity became a topic of the magazine because solidarity is assumed to be an alternative to sustainability. The first issue that was published prior to the publication of 'solidarity' and 'buffering', which talks about things that interrupt and stop our activities will be introduced first. Through the project Z-A, the researcher aims to band together with artists, curators and those in other fields, at least temporarily, so as to share problems and opinions in the form of images and texts.

1. Interview: 30 Carats

This paper includes the voices of the artists belonging to the small groups in the 1990s. In addition to the information on the small group movement from the above-mentioned exhibition at the Seoul Museum of Art, the researcher wanted to know more details. It was 30 Carats that drew the attention of the researcher. 30 Carats is one of the most renowned Korean feminist art collective from the 1990s. It consists of artists who received an art education in the early 1980s. Most of the art education they received at the time consisted of minimalist monochrome paintings characterized by forms of extremely restrained expression. The group movement formed to escape this mainstream trend started in the 1980s, while the feminist art movement actively developed as a part of it.

The 1980s is a period when feminism was introduced to Korean art history. 'Women's Art' in Korea in the 1980s referred to forms of art from the women's liberation movement from a Korean perspective. Feminist Art is a type of art that expresses women's consciousness and cultural awareness and is mainly associated with issues of an awareness of a gender discriminative culture, feminine sensitivity and femininity explored by Western feminist artists after the 1970s. In Korea, women's art in the context of the women's rights movement in the 1980s transformed into feminist art in the 1990s. Since then, feminist art in the context of culture has become the mainstream.[22)]

22) The activities of Minjung feminist artists in the 1980s were closely related to the feminist movement. Some of them practiced activist art for women's liberation, in active solidarity with women's social movement organizations. But Kim Hyun-ju mentions that she doubted if feminist art was not attempted at the cultural level, whereas women took the initiative at

The researcher conducted interviews with members of the 30 Carats, Yeom Joo-kyung and Ha Min-soo. 30 Carats, who actively worked in the 1990s were trained by the minimalist generation of the 1970s that was characterized - especially in the early 1980s – by forms of extremely restrained expression. For this reason, while leading a diverse group of activities and seeking to escape from the previous generation who had dominated the forms at the time, 30 Carats was committed to obtaining a freedom of expression and achieving the recovery of illusion through Postmodernism, the artistic alternative. However, Ha Min-soo explains that these diversified forms of expression still did not include life and was still serving concepts within the discourse of aesthetics. In 1992, Ha Min-soo and Kim Mi-kyung formed the artist collective (with 10 artists, including Yeom Joo-kyung, Ahn Mi-young and Choi Eun-kyung) in order to explore the theme of women's issues and look for ways of working on it. Interpretations of very subtle and realistic problems that well-educated women are usually confronted with, such the issue of women's identity and rights, the search for matriarchal roots and the world seen from women's perspectives, were the main fields of interest in those days. Instead of normative solutions, Ha Min-soo intended to create an impression using various feminine sensibilities. Thus, he attempted to employ an experimental method with an emphasis on physical properties and expressed themes in a more or less elusive modernist manner. He states that many forms of solidarity

that time. She adds that the exhibition Let's Open the Door: Feminist Poems meet Feminist Paintings held in 1988 was especially meaningful as it was the outcome of feminist cultural solidarity as well as the proof of the feminist art that pursued a different direction from the existing feminist art of the time. Kim Hyun-ju. "Korean 'Feminist' Art in the 1980s: with a focus on the exhibition Let's Open the Door", *Korean Contemporary Art 198090*. (Seoul: Hakyoun Publishing, 2009), 77-79.

were required to convey a message that was based on feminist recognition.[23]

They also focused on misunderstandings surrounding 30 Carats. 30 Carats sought a differentiation from the feminist art movement that was derived from Minjung Art. Minjung Art pursued forms of propaganda as political art, dealing with violent and gender discriminative problems that women faced in the workplace. In the 1990s, however, there was some change in its context. With a sharp increase in the number of women with high levels of education, they developed greater self-esteem and identities as women and expressed a reality based on a wider range of recognition, while finding their own lives in the middle of difficult conflicts, despite the gender disparities that still existed both at home and work due to a patriarchal culture. Through their symbolic practices using various artistic techniques, instead of simple illustration of ideas, 30 Carats' approach represented a difference from Minjung Art. For this reason, 30 Carats explains their difference from a feminist art rooted in Minjung Art in terms of their symbolization based on artistic expression, not the one-dimensional illustrative method. Whereas the works by the artists in the 1980s stuck to aesthetic discourse, 30 Carats brought art to life.[24]

On the other hand, the works of 30 Carats were criticized for not being combative. 30 Carats explains that this kind of criticism probably comes from biases on feminist art. Some have pointed out that their exhibitions did not delve deeply into questions of feminist art. Although

23) An excerpt from the interview with artists Yeom Joo-kyung and Ha Min-soo, November 12, 2017.

24) An excerpt from the interview with artists Yeom Joo-kyung and Ha Min-soo, November 12, 2017.

they explained that they were not in pursuit of feminist art, 30 Carats says that this characterization nevertheless made them feel uncomfortable. According to 30 Carats, however, they did not have much difficulty in gaining the solidarity of female artists in their 30s with similar concerns because there were a wide range of group activities in the 1980-90s.[25]

Similarly, Kim Hong-hee takes a positive view on the fact that 30 Carats focused on collaborative research and group exhibitions. Furthermore, despite that 30 Carats did not raise enough awareness to be classified as radical feminists and their expression of femininity did not exceed the essential level of naivety, they did overcome the physical and psychological limitations of being women artists. She adds that she pays attention to the fact of how 30 Carats can turn into feminist art in the context of the women's art scene, while abstract artists take part in thematic exhibitions with a focus on women's issues.[26]

Meanwhile, Yeom Joo-kyung and Ha Min-soo argue that the view, that the works of 30 Carats do not present issues of gender inequality inside the existing social system, comes from the particular perspective of Minjung Art. According to them, 30 Carats can be seen from a different angle, because they do not use the language of fight and criticism.[27]

The purpose of the interview is not to legitimize the works of 30 Carats. Further, the subject of this research is not about comparing forms of solidarity or distinguishing superiority among works, but is

25) An excerpt from the interview with artists Yeom Joo-kyung and Ha Min-soo, November 12, 2017.

26) Kim Hong-hee. An excerpt from the preface, 30 Carats. Round 3.

27) An excerpt from the interview with artists Yeom Joo-kyung and Ha Min-soo, November 12, 2017.

aimed at, from a historical context, finding the reason why this collective was formed. 30 Carats was the only small group in pursuit of feminist art in the 90s and they lasted continuously for 10 years. Above all, they banded together in order to recognize their situation and to move forward. Considering the fact that they have not been recognized in Korean art history thus far, a critical analysis and correct judgments surrounding small groups is required.

2. About the 'Z-A' Project

As mentioned above, through the 2017 ARKO Academy the researcher intends to publish a magazine as part of this research. This project titled 'Z-A(fter)' began with the artists Kim Woo-jin and Junn Bo-kyung.

While observing different generations, this collective, consisting of curators and artists, was formed during the course of discussions surrounding insubstantial movements in the art world. In order not to just complain about the situation where artists are placed in an ambiguous position (neither as emerging artists nor as mid-career artists) the researcher, who works as a curator, thought that a platform to extend this story might be necessary. As a result, we chose to issue a zine, a medium that is easy to carry and distribute. The biggest subject of this project is a question of survivability and sustainability. We aim to share these questions with those in different fields, including the art scene. Every issue of the magazine will take a different theme and be published in various formats.

The theme of the first issue is "Serious Gungseo Font." To describe a serious but funny situation, we use the expression, 'I am serious. It is a Gungseo Font situation.' Since the subject of the project is a question of sustainability, which can be somewhat serious, we placed emphasis

on the fluid and organic characteristic of the project by using metaphoric texts and images to illustrate the features of the Z-A project, instead of specialized critiques and texts, and by writing a declaration that consists of adjectives. Rather than finding methods or objectives of sustainability, this project is aimed at seeking and discussing multiple alternatives, not only in the art scene but also in other fields.

The second issue, "Buffering," is a story about things that obstruct and impede voluntary actions, such as (artistic) activities or social activities. It includes texts and images under the theme of buffering, depicting social atmospheres that places progress first. This issue features the curator, illustrator and composer, Bomroya, Lee Soo-in (pseudonym) who based on her experiences as a curator at private and public museums and Heavyweight (the collective group consisting of two writers), has always had a question of buffering.

They write in their own ways. Lee Soo-in portrays the meaning of the word buffering in association with her experience in the field, while Bomroya writes a story based on the sentiments of abandonment and repetition in regards to the notion of location in the development of a city. Heavyweight explains the visual contexts, contents and concepts of buffering in two categories and writes down things associated with the word 'buffering.' One of them frames a general scenario based on these words and the other fleshes out a story. Then, the two polish sentences and content together. They choose the phenomenon of buffering, which occurs while playing videos on the web such as Vimeo, YouTube and internet games, as the visual setting of the scenario. In regards to the concept and content, the artists look into buffering from their own perspectives and question how it is possible to deliver the final image made by the artist completely to the audience.[28] Ultimately,

Heavyweight deals with buffering within the two writers' experiences, and that which occurs during the process of communicating the work to the viewers, comparing it to one who plays a game.

Additionally, the researcher presents analysis on the minds of the people who tend to depend on the 'Today's fortune' horoscope and fortune telling, as well as the social structure and situation in which people cannot determine their own future. The 'buffering' of the act of reading itself is created by including stickers that interrupt the act of reading, placed between the texts written by each writer (Kim Woo-jin), and by inserting the articles and news briefs found when searching the word 'buffering' on the internet (Jun Bo-kyung).

The two issues were published and the launch of the publication was held at OPEN THE DOOR in Euljiro on January 20, 2018. During the launch many people showed interest and asked questions about the project. Through this event, we realized that questions about sustainability are still valid, and the project Z-A that deals with these questions is definitely meaningful. At the same time, we also became motivated to find out what is required for the sustainability of this project itself. Therefore, a number of questions about financial problems, method of sales, selection of the contributors (writers), among others, were exchanged at this event. It allowed us an opportunity to think of how to deal with the theme of sustainability of this project. This subject will be discussed in the following publications, exhibitions and seminars.

28) An excerpt from the interview with artists of Heavyweight, December 26, 2017.

Ⅳ. Conclusion

This paper is aimed at examining forms of solidarity of the past and of the present that the researcher set as an alternative to sustainability. In other words, the purpose of this research is not to distinguish a hierarchy among the forms of solidarity. Rather, it is an attempt to investigate cases and to find an answer to the question if it can be a real alternative to sustainability.

In conclusion, it was confirmed that solidarity could be an alternative to sustainability. Forms of solidarity in the 1980s to the 1990s were ways of resisting the established system and to move into a new mode. But the solidarity of young artists in the 2000s was close to an alternative for survival. Solidarity is a means of presenting the objectives of artists and curators and showing their existence. Beyond announcing their presence, forms of solidarity create new paradigms, like in the example given by "GOODS."

There are numerous young artists who create groups or spaces for their activities. As the older generation express their concerns, the activities of younger artists can seem to be one-offs, in other words, intermittent activities that will ultimately to vanish. The younger generation's activities will be given a mixed reception, as always. Despite being temporary movements, if it takes place over and over again, it can certainly be seen as an effort towards sustainability.

Because of the difficulty of sharing new information and opinions, 30 Carats says their solidarity comes from a form of 'eagerness.' Meanwhile, the development of new spaces starts from the question of survival within the art world. In this way, the backgrounds of forming solidarities vary depending on the time as well as political and social

circumstances. However, it appears that solidarity might be an inevitable means of survival for the so-called Millennial generation. They probably believe that they need to do and show something autonomously, because they can no longer rely on the system. As a double-edged sword, there is also criticism of this viewpoint in that it may also create yet another form of established power. History repeats itself in this way as usual. Unfortunately, it is the established system or power that attracts the attention of each era. The most important thing is how to value and record each movement.[29] Furthermore, along with the improvement of institutional circumstances, continuous observation and interest are required so that movements of solidarity are not considered "just idea-oriented" or "one-off" trials.

29) One of these contexts is the activity of 'The Weaver,' who archives Korean contemporary art activities of the early 2000s and conducts research on 'new spaces'. Although the Weaver's activity has stopped upon the closing of some new spaces, the Weaver's archived locations and the schedules of the new spaces can still be found online. (https://www.facebook.com/pg/weaverhub/) (retrieved on December 27, 2017.)

Bibliography

Books

Association for Korean Contemporary Art History(Ed). *Korean Contemporary Art 198090*. Seoul: Hakyoun Publishing, 2009.

Esche, Charles, Julie Ault and Céline Condorelli. *Self-Organised*. Trans. Park Ga-hee et al., Seoul: Mediabus, 2016.

Kim, Pil-ho et al. *X: Korean Art in the 1990s*. Seoul: Hyunsil Munhwa Publishing, 2016.

Nam, Woong et al. *2017 SeMA-HANA Criticism Award*. Seoul: Seoul Museum of Art, 2017.

Oh, Sang-gil(Ed). *A Rereading of Korean Contemporary Art (A Critical Reillumination of Small Group Movement in the '80s*). Seoul: Cheongeumsa, 2000.

Shim, Sang-yong et al. The Age of *Diminished Expectations and the Shortsighted Art*. Seoul: Contemporary Art Journal, 2016.

Yoon, Beom-mo et al.(Eds). *Beyond the Political*. Seoul: Hyunsil Munhwa Publishing, 2012.

Websites

MisulSegye(Art World). http://www.mise1984.com

Monthly Art. http://monthlyart.com

김신재

큐레토리얼 실천으로서의 무빙이미지 프로덕션

큐레토리얼 실천으로서의 무빙이미지 프로덕션

김신재
Kim Shinjae

Ⅰ. 들어가며

Ⅱ. 시각예술에서 무빙이미지 프로덕션의 특수한 조건들
1. 프로듀서와 큐레이터, 유동적 역할
2. 아티스트 무빙이미지 제작의 제반 문제
3. 아티스트 무빙이미지의 프로덕션 전략

Ⅲ. 기관 기반 커미션 및 제작지원 구도
1. 럭스와 필름앤비디오 엄브렐라 (영국)
2. 필름 런던 아티스트 무빙이미지 네트워크 (영국)
3. 인디펜던트 시네마 오피스와 홈 아티스트필름 (영국)
4. 이언 포터 무빙이미지 커미션 (호주)
5. 인접예술 영역에서의 제작지원 모델과 협력 구도 (한국)

Ⅳ. 예술적 실천의 모델로서의 프로덕션
1. 안나 샌더스 필름즈 (프랑스)
2. 오귀스트 오츠와 온앤포프로덕션 (벨기에)
3. 쥬빌리 (벨기에)
4. 팬텀 프로덕션과 스펙터 프로덕션 (프랑스)
5. 시티 프로젝트 (영국)

Ⅴ. 나가며

참고문헌

도판

Ⅰ. 들어가며

동시대 시각예술에서 무빙이미지(moving image)[1]는 특정 미디엄이나 미학적 형식을 가리키기보다는 다양한 학제와 매체가 교차하고, 여러 유형의 실천들이 결합하거나 교차하는 확장된 개념으로 혼용되곤 한다. 특히 디지털 무빙이미지는 인접 예술과 미디어 인터페이스의 여러 형식을 변주하면서 다양한 방식으로 활용되어왔다. 전시공간의 스크린은 때로는 '표면'으로 나타나는 현실의 대상으로 존재하며, 때로는 프로젝션을 통해 몰입적이고 환영적인 3차원 공간을 형성하거나 매개하기도 한다. 또한 물리적 공간에 시청각 요소와 장치들을 배분하여 현상학적 관람성을 유도하는 비디오설치, 특정한 기록인 동시에 수행적 실천의 일부이기도 한 다큐멘터리 영화, 3D 그래픽 툴을 활용한 애니메이팅, 모션그래픽을 활용한 영상 역시 '무빙이미지'라는 느슨한 은하계 속에서 함께 공전한다. 한편, 좁은 의미에서의 '아티스트 무빙이미지(artists' moving image)'는 시각예술과 시네마 사이에서 여전히 불확실한 지위를 갖는다. 1990년대 이래 비디오 프로젝션 기기에 의해 도입된 기술적 가능성은 시각예술 아티스트들의 영화적 실천에의 전유를 증폭시켰다. '사이(in-between)'에 존재하는 이 영역은 서로 다른 기술적 역사에서 비롯된 특정 장르, 실천 및 레퍼런스 사이의 미학적 참조를 무너뜨렸다. 그러한 대상들은 또한 더 큰 실험적 맥락을 가진 성찰적 차원의 지표로 특징지어지며, 이러한 접근법은 새로운 지적 공간과 시간적 논리를 열어준다.

---

1) 에리카 발섬은 "실험영화, 아방가르드 시네마, 비디오아트, 아티스트필름과 비디오, 아티스트 시네마, 아티스트 무빙이미지, 무빙이미지 아트, 심지어 시간 기반 매체라고도 불리는 상이한 실천들은 각각 특정한 함의를 가진 동시에 구체적인 제도적, 역사적 맥락에 연루된 동일하지 않은 용어들로 알려져 있다"며, 1979년에 영화감독 래리 조던(Larry Jordan)에 의해 이미 제기된 바 있는 이러한 용어상의 수렁이 현재의 연구 범위를 넘어선다고 언급하고 있다. 발섬에 따르면, '아티스트 무빙이미지'는 주로 영국의 아티스트필름 지원 기관 럭스(LUX)에 의해 행사되어 강하게 채택이 요청되었던 용어이다. 그러나 결정적인 변화가 일어난 것은 미니애폴리스의 워커아트센터가 '필름앤비디오' 부서명을 '무빙이미지'로 변경하고, DINAMO(Distribution Network of Artists' Moving Image Organizations)가 이 용어를 채택하면서였다. 발섬은 미디엄-특정적 용어를 넘어서는 이러한 움직임이 또한 실험영화와 예술계 양쪽에서 구조적 변화(infrastructural transformations)를 불러왔으며, 이제 '아티스트 무빙이미지'는 포괄적 용어(umbrella term)로서 '실험영화'를 비롯한 다양한 영역 전반을 망라하는 용어로 받아들여지고 있다고 말한다. Erika Balsom, 'Introduction', After Uniqueness: A History of Film and Video Art in Circulation, New York: Columbia University Press, 2017, pp. 15-17. 발섬이 언급한 여러 용어상의 곤란에도 불구하고 본 연구는 동시대 영상예술작품을 아우르는 차원에서 '무빙이미지'라는 광범위하고 불분명한 용어를 채택하되 맥락에 맞게 다른 용어를 함께 사용한다.

본 연구는 이러한 무빙이미지의 가능성에 주목하되, 무빙이미지에 접근하는 다양한 양상을 이론적으로 정의하거나 최근 무빙이미지를 둘러싼 담론과 실천이 이루는 지형을 그려내기보다는, 국내 무빙이미지 작업의 제작을 둘러싼 실질적인 문제에 초점을 맞췄다. 동시대 시각예술에서 무빙이미지의 지위가 변화하고, 무빙이미지를 경유해 동시대 이미지와 담론 차원의 문제를 탐구하는 작가의 비중 역시 점점 늘어나고 있음에도 불구하고, '사이'에 위치한 작품의 제작에 관한 문제는 상대적으로 소외되거나 간과되어왔다. 무빙이미지 작업의 제작에는 여러 분야의 협업과 기여뿐 아니라 특수한 기술과 장비 등이 요청되며, 그 때문에 다른 매체에 비해 기본적으로 더 많은 예산이 필요하기 마련이다. 반면, 퍼포먼스 등 여타 시간 기반 매체가 그러하듯 회화나 조각 등 전통적 매체에 비해 작품의 판매나 소장은 아주 드물거나 기대하기 어렵다. 그러므로 아티스트 무빙이미지의 제작과 유통은 특수한 경제적 회로 속에서 이해할 필요가 있다.[2)]

본 연구는 아티스트 무빙이미지 작업과 실천이 처해있는 특수성에 대한 이해가 제도적, 실천적 차원에서 좀 더 충분히 논의되고 또 보완될 필요가 있다는 현실적인 문제의식에서 출발했다. 무빙이미지 작품의 유통이나 배급 및 제작 환경의 문제는 꾸준히 제기되어왔지만, 특수한 과정으로서의 무빙이미지 '프로덕션'은 대체로 국내 영상예술 제작환경의 총체적 문제로 뭉뚱그려져 왔다.[3)] 제작 시스템의 문제는 분명 이를 둘러싼 환경과 제도를 아우르며 다층적으로 다루어야 할 문제이므로 제도적 보완을 통해 단번에 개선될 사안은 아니다. 이는 비단 국내 사정에만 해당되는 것은 아니며, 제도적 미비를 보완하기 위한 다양한 제도적, 실천적 모색이 국내외에서 다양한 방식으로 시도된 바 있다. 이번 연구에서는 아티스트 무빙이미지의 '프로덕션'을 보완하는 해외의 제도적 지원과 아티스트들의 실천을 촘촘히 참조하여 국내 조건 안에서 실현할 수 있는 요소를

2) 이와 관련해서는 에리카 발섬이 LUX에 연재한 다음 아티클 시리즈를 참조. Erika Balsom, 'Distribution Dossier', LUX Writing, 2013.
(https://lux.org.uk/writing/distribution-dossier-1-distribution)(검색일: 2017.12.24.)

3) "여전히 열악한 비디오아트의 제작환경이 원인일 수도 있지만 이쯤 되면 실험영화나 소위 예술영화의 전통이 거의 전무한 국내의 영상문화 환경 전반에 대해서 한탄할 수밖에 없을 듯하다. 영화로 탈주하려는 국내 미술작가들의 욕망이 스티브 매퀸의 〈헝거(Hunger)〉(2008)와 같은 작품으로 실현되자면 아직 오랜 시간이 필요할 듯하다." 박만우, 「확장된 영화, 실험영화와 비디오아트 사이에서」, 『무빙이미지 포럼 저널』, 서울국제실험영화페스티벌 웹페이지, 2017.
(http://ex-is.org/journal/praxisparkmanu)(검색일: 2017.11.2.)

검토하려 한다. 실험영화나 비디오아트의 전통 속에 제작과 유통을 위한 대안적 실천이 맞물려 있었음을 상기해볼 때, 이러한 아티스트 무빙이미지 프로덕션 자체를 예술적 실천의 한 모델로 볼 수 있을 것이다.

Ⅱ. 시각예술에서 무빙이미지 프로덕션의 특수한 조건들

디지털 무빙이미지의 비물질적 특성, 복제와 재생산을 통한 확산과 배포의 용이성 등은 동시대 작가들에게 다양한 탐구의 대상이 되어왔다. 디지털 무빙이미지의 특성을 비판적으로 탐구하는 작가들은 상업적인 제작 시스템과는 다른 경제 논리와 유통 경로에서 비롯된 시각 언어 및 제반 조건 자체를 작업의 방법론으로 소화했다. 이를 통해 아마추어적인 테크닉과 제한된 예산으로 인한 특유의 스타일이 마치 시각예술 기반 무빙이미지 작업의 '장르적 특성'처럼 여겨지기도 했으며, 유통 경로 전반과 배급을 위한 실천, 순환의 정치 자체가 함께 탐구되기도 했다. 이러한 경향이 비평적 차원에서 검토된 바는 했지만, 한정된 인프라와 자원 안에서 작가 개인의 역량에 기대어온 기존 제작 기반에서 어떻게 돌파구를 마련할 수 있는지에 대한 논의는 상대적으로 활발하게 일어나지 못했다.

전시에서 '프로덕션'이란 스튜디오 및 현장 제작과 설치 전반을 아우르는 개념으로 통용된다. 그러나 무빙이미지 작업을 위한 '프로덕션'의 과정은 유통, 배급의 문제와 떼어놓을 수 없으며, 전시라는 포맷 속에서 다른 물질 기반 매체들과는 다른 접근이 요청된다. 물리적인 전시공간에 당도하기 이전에 이미 촬영과 편집, 사운드 믹싱과 색보정 등 후반작업까지 완료되기 마련이며, 비물질적인 디지털 파일 포맷으로 전달되기 마련인 영상 작업의 경우 제작과정에 투여된 노동을 포함한 물질적, 비물질적 자원이 매체의 차원이 아니고서는 대체로 가시화되지 않는다. 그 과정에 필요한 자원에 비해 그를 뒷받침하거나 보완하는 제도적 차원의 지원은 거의 부재하거나 미비한 수준이다. 신진 작가나 중견 작가 모두, 프로젝트의 규모를 키우거나 성장을 도모할 수 있는 트레이닝 그라운드 없이 소모되는 경우가 허다하다. 제도적, 경제적, 미학적, 정치적 제약 전반이 직·간접적으로 작업에 영향을 미치는 점을 고려할 때, 제도에서 비롯한 소모적 리듬과

한정된 예산에서 비롯하는 프로젝트의 특정한 방향성, 단발성에서 벗어나 좀 더 건강하게 지속성과 확장성을 모색할 수 있는 다른 모델과 구도를 구상할 수는 없을까? 이는 또한 영상예술 작업의 유효기간, 사후 유통에 관한 문제와도 밀접하게 연결되어 있다.

작가와 기획자들 사이에서 아티스트 무빙이미지 작업의 제작이라는 특수한 조건에 맞는 프로덕션 협력 이니셔티브의 필요성에 대한 공감대는 존재하지만 뾰족한 해결책이 쉽게 나오지 않고 있다. 시각예술 영역에서 프로덕션[4]의 규모는 소규모 공연이나 영화에 비해서도 작은 경우가 대부분이기 때문에 대체로 작가 개인의 역량에 부과될 때가 많다. 전시공간과 시네마의 장소를 오가는 일부 작가들은 '사이'에서 다양한 활로를 모색한다. 제작상의 곤란을 타개하고 돌파구를 마련하기 위해 프로젝트 차원에서 개별적으로 분투한 사례도 흔하다. 제한적인 예산 규모는 종종 장편 포맷의 작업을 추동하는 요인이 되기도 한다. 언제든 재편집이 가능한 디지털 무빙이미지의 특성은 제시 방식에 따라 편집본을 달리 할 수 있게 하며, 독립영화 제작 시스템이나 지원제도를 활용해 제작지원금의 수혜를 받아 장편 영화 버전을 제작하는 한편, 갤러리 환경에 적합한 설치 버전을 제작할 수도 있다. 하지만 모든 프로젝트가 그러한 모델을 따를 수 있는 것은 아니며, 관련된 권리의 문제가 영화제작 시스템의 프로듀싱 모델을 따르기 어렵게 만들기도 한다. 이러한 프로젝트일수록 작업의 특수성을 감안한 프로덕션이 필요하다.

1. 프로듀서와 큐레이터, 유동적 역할

시각예술을 기반으로 하는 아티스트들이 영화제나 영화관 등으로 활동 반경을 넓히거나 작업의 규모를 확장하면서 '프로듀서' 역할에 대한 요구도 함께 늘고 있다. 근래의 해외 사례를 살펴보면, 오머 패스트(Omer Fast)나 스티브 맥퀸(Steve

4) 작품마다 천차만별이기는 하지만, 픽션 영화의 경우 단편 역시 예산이나 스태프 수의 측면에서 프로덕션 규모가 상당한 경우가 있다. 몇몇 사적인 에세이 다큐멘터리나 소규모 독립 다큐멘터리 영화는 감독 본인이 직접 촬영과 편집을 하고 동료들이 촬영을 보조하거나 프로듀서를 담당하는 형태로 제작이 이루어진다. 특히 다큐멘터리 영화는 그 특성상 연출과 제작 스태프의 역할을 1인이 모두 소화하며 1인 제작 시스템을 가동하는 사례도 흔히 볼 수 있다. 하지만 영화의 경우, 교육과 장비 대여, 제작과 배급을 위한 영상센터, 트리트먼트 단계부터 후반 작업, 배급과 순회 상영까지 단계적으로 뒷받침하는 다양한 지원 제도에 쉽게 접근할 수 있다.

McQueen) 같은 시각예술 기반 아티스트들이 상업영화 제작경험을 가진 프로듀서나 상업영화 프로덕션과 협력하는 등 영화계의 전문적 인프라를 활용하는 경우를 어렵지 않게 찾을 수 있다. 아티스트필름의 영역에서는 벤 리버스(Ben Rivers), 필립 워넬(Phillip Warnell), 아피찻퐁 위라세타쿤(Apichatpong Weerasethakul), 마크 월링거(Mark Wallinger) 등의 장·단편 작업을 프로듀싱한 프로듀서이자 큐레이터 자키 데이비스(Jacqui Davies)와 빌 모리슨(Bill Morrison), 케빈 제롬 에버슨(Kevin Jerome Everson) 등과 함께 일해온 마들렌느 몰리노(Madeleine Molyneaux) 등 아티스트필름의 범주에서 활동하는 전문 프로듀서도 보인다. 프로듀싱을 하면서 필름 큐레이팅을 병행하는 경우가 있는가 하면, 반대로 큐레이터가 프로듀서의 역할을 맡는 경우도 있다. 아티스트 각자가 공동 작업을 하는 대신, 서로의 작업을 프로듀싱하면서 협력하는 경우도 종종 눈에 띈다. 영국과 프랑스, 벨기에 등 유럽 창작자들에게는 프로듀서나 안정된 프로덕션에 대한 이해가 좀 더 자리를 잡은 듯 보인다.

전시 큐레이터를 하나의 직무로 볼 때, 신작 커미션 전시인지 아카이브 전시인지에 따라, 혹은 전시와 개별 프로젝트의 구도 등 여러 상황과 조건에 따라 요청되는 큐레이터의 역할, 즉 '큐레이토리얼 롤' 역시 매번 달라진다. 큐레이터는 행정 업무를 담당하는 관리자(administrator) 역할을 하기도 하지만, 대체로 협력자(collaborator)인 동시에 연구자이자 에디터, 때로는 드라마터그(dramaturg), 프로젝트 매니저, 퍼실리테이터(facilitator) 등 유동적으로 역할이 바뀌기도 한다. 프로듀서의 역할은 사실상 일부 그 안에 이미 포함되어 있는 경우도 많다. 창작과정이 제작상의 여러 제약을 실천적으로 타개해나가는 과정이라고 할 때, 큐레이터 역시 직·간접적으로 이러한 과정에 동참하기 마련이다. 큐레이터의 역할을 단적으로 규정하기 어렵듯, 프로덕션, 프로듀서, 플랫폼의 역할과 기능 역시 정의하거나 규정하기 쉽지 않다. 하지만 창작을 둘러싼 아티스트의 경험과 제작과정을 공유하고, 아티스트와 공동으로 실천적 지식을 생산하는 큐레이토리얼에는 분명 프로듀서의 역할과 겹쳐지는 지점이 있다.

2. 아티스트 무빙이미지 제작의 제반 문제

아티스트 무빙이미지의 주요 관객과 플랫폼의 특성상 갤러리 및 미술관 등 국내외

전시공간과 페스티벌 등을 통해 유통, 배급된다. 시각예술에서 무빙이미지 작업 제작을 둘러싼 특수한 조건들을 거칠게나마 짚어보자면 다음과 같다. 1)영화나 공연에 비해 상대적으로 소규모 프로덕션인 경우가 많으며, 2)전시의 경우, 커미션-제작-프리젠테이션-유통의 과정이 전시의 구도 안에 집약되고는 한다. 3)제한된 예산 안에서 필요한 자원 및 인프라를 조성하는 것은 대체로 개별 작가, 기획자 및 스튜디오의 몫이 된다. 4)피칭, 단계별 제작지원, 기획개발 워크숍, 기술시사, 사전 쇼케이스 등 작업을 특정 포맷으로 제시하기 이전에 사전 공개하는 것이 어렵다. 5)영상 작업은 판매나 소장에 적합하거나 매력적인 포맷이 아니고, 개인이나 기관의 소장 역시 흔치 않으며 배급이나 판매의 가능성 등 수요를 사전에 정량화해서 예측하기 어렵다. 6)국내의 경우에는 특히 기관 및 재단, 비엔날레, 전시 기금 외에 무빙이미지 커미션과 소장에 특화된 기금이나 갤러리, 중간급 미술관 등이 부재하다.

시각예술계에서 무빙이미지 작업은 대체로 커미션을 통해 예산 펀딩과 프리젠테이션이 함께 이루어지는 전시의 구도 안에서 제작된다. 이렇게 과정이 분리되지 않고 전시 포맷 안에 집약되는 특수한 조건은 전통적인 미술품의 유통 방식과 맞물려 무빙이미지 작업에의 접근 및 배급 가능성을 제한하거나 차단하는 폐쇄적인 유통 구도를 형성해왔다. 이러한 유통 시스템으로 인해 작가들과 큐레이터들은 각자의 작업이나 실천을 통해 이미지 순환과 배급의 제반 문제를 돌파하려는 다양한 시도를 하기도 했다. 물론 풍족한 지원 제도와 유통시스템이 반드시 좋은 작업으로 이어지는 것만은 아니며, 독립영화 언어가 그렇듯 제작과정상의 상대적 열악함이 아티스트필름이나 비디오 작업 특유의 언어에 영향을 끼치기도 한다. 그러나 프로덕션의 과정 자체가 유통 및 배급의 문제와 밀접하게 맞닿아있다는 점은 여전히 실천적 차원뿐만 아니라 작업의 생애주기를 위한 전략적 차원이라는 양 측면에서 구체적인 대응을 요청한다. 해당 작업이 상영을 기반으로 하는 작업인지 아니면 설치를 기반으로 하는 작업인지, 혹은 기대할 수 있는 유통채널과 방식은 어떤 것인지와 같은 다양한 고려사항에 따라 유통 및 배급의 전략과 계획을 기획과 펀딩의 단계에서 미리 수립할 필요가 있다. 구체적인 계획은 아니더라도 작품이 완성되기 전인 프로덕션 단계에서 사전에 유통에 대한 아웃라인을 그리는 과정은, 이후 다양한 편집 버전과 포맷을 통해 다양한 유통 가능성을 예비하기 위해서뿐만 아니라 작업과정을 통합하고 이후 협력 구도를 만들기 위해서도 중요하다.

물론 영화의 제작 단계인 '프리 프로덕션-프로덕션-포스트 프로덕션'의 과정이나, 영화 산업의 모델을 시각예술의 무빙이미지 작업에 그대로 적용하기는 어렵다. 제작과정 자체가 작

업의 중요한 일부가 되기도 하고, 주어진 조건과 환경이 시각언어에 영향을 미친다는 특성도 중요하게 다룰 부분이다. 영화의 프로덕션과 달리 작업의 결과를 통제하지 않고 열어놓음으로써 발생하는 사건과 우연이 작업 안팎에서 작동하는 중요한 요소가 되기도 하며, 유통과정 자체가 작업 속으로 들어오는 자기 지시적 작업도 있다. 기존 관습에 도전하는 예술적 프로젝트를 옹호하고 또 실현하는 데 동참하기 위해서는 더욱 그러한 유연성을 놓지 않으면서 당면한 제약을 해소할 수 있는 특수한 전략이 필요하다. 그러므로 공통으로 적용할 수 있는 특정한 모델이나 절차를 마련하는 것보다는 각 프로젝트의 구체적인 상황과 조건에 대응할 수 있는 유동적인 모델을 고안하고 지식과 자원을 공유할 수 있는 방안을 모색해야만 한다.

3. 아티스트 무빙이미지의 프로덕션 전략

아티스트 무빙이미지는 때로 영화적 전통뿐만 아니라 영화의 제작 및 배급 시스템과 산업의 작동방식을 비판적으로 참조한다. 하지만 아티스트 무빙이미지의 목표와 작동 방식이 영화의 그것과는 다른 만큼 제작에 있어서도 다른 전략과 인프라가 필요하며, 제작지원 방식이나 프로덕션 구성에 있어서도 다른 접근이 필요하다. 이번 연구 역시 작업의 규모를 키우거나 우수한 질을 담보하기 위한 전문성에 초점을 맞추기보다는 각 프로젝트의 성격에 맞는 접근이 가능할 수 있도록 시각예술 안에서 소규모 프로덕션을 구성할 수 있는 가능성에 초점을 맞췄다. 기존의 전문적인 영화 프로덕션의 사례를 참조하고 인적 자원과 전문적인 노하우를 동원하기 위한 방식을 모색하기보다는 영화의 전통과 제작 시스템을 참조하되, 무빙이미지 작업을 지속할 수 있는 조건을 탐색하여 구체적인 실천의 방편을 마련하는 선행사례에 주목했다. 국내에서도 제작을 둘러싼 제약을 극복하기 위해 협력한 시도와 지원 사례가 없지는 않지만, '프로덕션'이라는 특정한 문제에 초점을 맞춘 사례는 드물었다.

그러므로 이 연구에서는 시각예술의 특수한 조건 안에서 프로덕션 이니셔티브를 조직한 해외 사례에 주목하되, 프로덕션과 관련된 논의와 실천이 비롯된 배경이자 특정한 수요를 조성하는 조건으로서 먼저 해외 국공립 기관에 안착된 커미셔닝 구도(scheme)와 지원 시스템의 참조점을 짚어본다. 또한 시각예술 영역을 넘어 인접한 타 분야 예술 영역의 사례를 함께 참조해 궁극적으로는 기관과 대안적 이니셔티브가 상호협력할 수 있는 방안을 모색하는 것을 목표로 한다. '프로덕션' 과정을 적극적으로 해석하고 영상예술 큐레이토리얼 실천의 일

부로 보아 시각예술의 영역 안에서 그 방식들을 모색하고 또 함께 조직해나가며, 제도로 인한 일종의 공백에 큐레이토리얼이 관여할 수 있는 여지를 살핀다. 먼저 아티스트 무빙이미지에 특정한 지원 체계의 도식과 작동 방식을 살핀 후, 구체적이고 실용적인 필요에서 비롯한 아티스트 중심의 실천들을 나란히 놓고 입체적으로 참조하려 한다. 비슷한 문제를 겪는 유럽의 작가나 기획자들은 그러한 문제를 어떤 방식으로 돌파하고 또 서로의 작업과 기획을 어떻게 지지하고 있는지, 작가와 프로듀서, 독립적으로 활동하는 기획자가 모여 실질적인 협력 모델을 고안하고 전개해나가는 사례를 짚어본다.

Ⅲ. 기관 기반 커미션 및 제작지원 구도

국내 환경에서는 아티스트 무빙이미지 프로젝트의 특수한 조건에 맞는 제작지원의 기회가 한정적인 데다 특정한 커미션을 통해 제작비를 충당하는 것이 여의치 않은 경우가 많다. 또한 시각예술 작가들이 과정을 통해 전문적인 경험을 쌓거나 인적 자원의 도움을 받을 수 있는 경우도 흔치 않다. 물론 이러한 어려움을 비단 한국 작가들만 겪는 것은 아니다. 국내외를 막론하고 일정 규모 이상의 예산이 필요한 작가나 프로젝트는 매번 예산 마련과 자원 조달이라는 난관을 마주하곤 한다. 그리고 이러한 난관은 공동의 해결을 모색할 수 있는 문제라기보다는 각각의 프로젝트가 뛰어넘어야 할 장애물 내지는 과제로 여겨져 왔다. 일정 규모 이상의 제작 예산이나 인프라가 필요한 경우, 몇몇 작가들은 영화 제작지원을 통해 장편영화를 제작하는 등 다른 분야의 지원 체계에 눈을 돌리기도 한다. 하지만 아티스트 무빙이미지로 묶을 수 있는 작업들이 다루는 특수한 질문과 태도 등을 고려할 때 모든 작업이 영화의 좌표 위에 놓일 수 있는 것은 아니다. 또한 작가 개인에게 부과되어온 이러한 현실적인 난관은 개인이 극복하고 해결할 수 있는 문제는 아닌 듯 보인다. 이러한 면에서 여러 제도적 보완책이 잘 갖춰진 곳은 실험영화의 전통이 강했던 영국이다. 영국은 기존 제도나 단체를 바탕으로 공공 및 재단 기금으로 실험적인 작업들을 지원하고 있다.[5)]

5) 영국문화원(British Council)에서는 실험영화를 만드는 필름메이커들을 위해 아트앤젤(Artangel), 아츠 어드민(Arts Admin) 같은 시각예술 지원 단체들을 함께 소개하고 있다.

1. 럭스와 필름앤비디오 엄브렐라 (영국)

영국예술위원회(Arts Council England)의 지원으로 운영되는 무빙이미지 배급과 제작을 위한 소규모 기관으로 럭스와 필름앤비디오 엄브렐라가 있다. 럭스(LUX Artists' Moving Image)는 "아티스트 무빙이미지 실천을 지원하고 홍보하는" 영국의 비영리 에이전시로, 주로 무빙이미지 작품을 수집·배급·홍보하는 데 초점을 맞추어 운영되고 있다. 무빙이미지 작업에의 접근성을 높이는 충실한 에이전시 역할뿐만 아니라 온라인 플랫폼 럭스플레이어(LUXplayer)를 통해 VOD 서비스를 제공하며, 타 기관 및 페스티벌과의 지속적이고 긴밀한 협력을 통해 무빙이미지 작품의 유통을 활성화한다. 럭스의 역할은 아티스트 무빙이미지의 아카이빙과 유통 에이전시의 역할에만 고정되어있지 않다. 온라인 큐레이팅, 교육 프로그램, 출판, 투어 프로젝트 등을 운영하며 아티스트 무빙이미지에 대한 인식과 이해를 증진하고, 무빙이미지 관련 담론의 생산과 순환에 기여하는 등 다각적인 방식으로 무빙이미지 작품의 공유와 활용을 모색하는 점도 럭스의 주된 특징이다. 럭스의 주요 목표는 아티스트 무빙이미지 작품의 순환과 공유, 그리고 아티스트에 대한 전문 개발 지원이라는 두 갈래로 나뉜다. 아티스트의 활동을 지원하기 위해 정보를 취합·제공하고, 상시적인 원-온-원 세션을 통해 노하우를 공유하는 한편, 아티스트를 대상으로 하는 전문적인 워크숍과 세미나를 제공한다. 2012년 이래 무빙이미지를 다루는 아티스트들이 겪은 실제적 문제를 탐구하기 위해 '전문 실습(Professional Practice)'이라는 이름의 비정기적인 워크숍, 세미나, 강좌 시리즈를 진행하기도 했다. 아티스트필름을 위한 3D 애니메이션, 현장 사운드 녹음, 시나리오, 필름 프로젝션, 고화질 영상, 프로덕션 펀딩, 배급, 아카이빙, 프로듀서와 일하기, 비평과 피어 리뷰 등 다양한 측면에서의 전문적인 교육 프로그램이 이어졌다.

(http://film.britishcouncil.org/resources/shorts-animation-experimental/experimental)(검색일: 2018.1.2.)

이들은 무빙이미지에 특정한 운영을 지원하고 있지는 않지만 다양한 무빙이미지 작업을 커미션하고 지원했다. 엘리펀트 트러스트(The Elephant Trust) 기금 역시 영국의 쇼룸(The Showroom), 가스웍스(Gasworks) 등을 통해 직·간접적으로 시각예술 작가들의 여러 무빙이미지 작업 제작을 지원했다.

한편, 필름앤비디오 엄브렐라(Film and Video Umbrella, 이하 FVU)는 영국 전역의 갤러리 및 기타 파트너와 협력해 아티스트 무빙이미지 작품을 커미션, 큐레이팅, 제작하고, 선보이는 비영리 단체이다. 멀티채널 인스톨레이션뿐만 아니라 짧은 영화와 비디오 작업 및 온라인 프로젝트 등을 포함해 200개 이상의 작업을 지원해왔다. 커미션, 펀딩, 장비 대여를 통해 무빙이미지 작품 제작과 구현을 지원하며, 매년 평균 5-6개의 프로젝트를 커미션한다. FVU의 커미션은 아티스트가 창조적인 목소리를 최대한 표현할 수 있도록 설계되었으며, 각 작업이 고유한 과정을 거치되 고품질의 제작과 구현에 중점을 두어 기술적 측면과 큐레이토리얼 측면에서의 지원을 병행한다. 무빙이미지를 다양한 형식으로 실험하는 신진 및 중견 작가들을 지원하는 저우드/FVU 어워드(Jerwood/FVU Awards)를 운영하며, 매년 오픈콜을 통해 작가 2인을 선정하고 각각 2만 파운드를 수여한다. 지원작은 FVU와 협력하는 다양한 장소에서 전시된다.[도판1]

2. 필름 런던 아티스트 무빙이미지 네트워크 (영국)

필름 런던 아티스트 무빙이미지 네트워크(Film London Artists' Moving Image Network, 이하 FLAMIN)는 영국문화예술위원회와 BFI, 런던시의 공공 기금으로 운영되며, 영국필름커미션(British Film Commission), 런던스크린아카이브(London's Screen Archives), 게임런던(Games London)과 함께 "런던의 영화를 모든 과정에서 지원한다(support film in London every step of the way)"는 모토를 내세운 필름런던(Film London)의 사업 일부로 편성되어 있다. FLAMIN 펠로우십, 저먼 어워드(Jarman Award), FLAMIN 프로덕션 등을 통해 무빙이미지 작업을 하는 신진 작가와 중견 작가, 긴 형식(long-form)의 작업을 하려는 작가들을 단계별로 나누어 지원하고 있다. 제작 예산 조달과 전문적 트레이닝 지원을 병행하며, 프로젝트의 개발지원금과 제작지원금을 단계별로 지원하는 커미셔닝 구도(scheme)를 구축했다. FLAMIN의 목표는 작품 제작을 지원하는 데에서 더 나아가 작가들의 전문적인 성장(professional growth)을 도모하는 것이다. 그레이스 슈빈트(Grace Schwindt), 엘리자베스 프라이스(Elizabeth Price), 로르 프루보스트(Laure Prouvost), 마크 레키(Mark Leckey), 베아트리스 깁슨(Beatrice Gibson), 우리

엘 오를로(Uriel Orlow) 등 영국 작가들의 작업을 지원했고, 이들의 작업은 영국뿐 아니라 국제적인 전시 및 상영 페스티벌 등에 소개되었다.

FLAMIN의 프로덕션 사업의 목표는 작가들에게 새로운 싱글 스크린 작업을 커미션하여, 그들이 예술적 실천에서 중요한 도약을 할 수 있도록 제작을 지원하는 것이다. 그러므로 프로덕션 기금에 지원할 수 있는 트리트먼트 작성과 기획・개발(development) 단계, 전체 예산과 일정 수립 및 제안을 마무리하고 타당성 문제를 해결하는 프리프로덕션 단계를 구분해 체계적으로 지원한다.

필름 런던 저먼 어워드(Film London Jarman Award) 2017의 후보로 로렌스 아부 함단(Lawrence Abu Hamdan), 오릿 애셔리(Oreet Ashery), 아드함 파라마위(Adham Faramawy), 멜라니 망쇼(Melanie Manchot), 샬롯 프로저(Charlotte Prodger), 마리아나 심넷(Marianna Simnett) 등 6명의 작가가 선정되었다. 선정작은 화이트채플 갤러리의 스크리닝 및 토크 프로그램, 저먼 어워드 투어, BBC 채널 4의 랜덤 액츠(Random Acts)[도판2] 등 전시와 방송을 통해 관객들을 만난다. 무빙이미지뿐만 아니라 사진, 퍼포먼스, 조각, 디지털이미지, 건축 설치 등 다양한 매체 기반으로 작업하는 작가를 두루 선정하여 다양한 시도를 지지하는 점 또한 인상적이다.

3. 인디펜던트 시네마 오피스와 홈 아티스트필름 (영국)

인디펜던트 시네마 오피스(Independent Cinema Office, 이하 ICO)는 영국 내 독립영화 전시를 개발하고 지원하기 위한 국공립 기관으로, 독립영화 위주의 영화관 프로그래밍 및 필름 수급을 대행하거나 관객을 만나기 어려운 영화를 배급하는 등 다양한 영화가 여러 관객을 만나는 데 기여하는 것을 목표로 한다. 이러한 임무를 띤 ICO의 주요 의제 중 하나가 월드 시네마와 아티스트필름을 위한 관객을 개발하는 것이다. 럭스가 아티스트필름의 지원과 홍보를 통한 배급과 담론 형성을 위해 온라인 플랫폼에 중점을 두었다면, ICO는 이보다 시네마에 중점을 두고 "아티스트 무빙이미지 작업이 시네마의 맥락으로 돌아오게 하는 데" 목표를 두고 있다. ICO가 커미션을 진행한 작가 중에는 케렌 시터(Keren Cytter), 필 콜린스(Phil Collins), 아피찻퐁 위라세타쿤, 양푸동(Yang

Fudong)등이 있으며, 오톨리스 그룹(The Otolith Group), 이언 화이트(Ian White), 조지 클라크(George Clark), 사라 우드(Sarah Wood) 등의 객원 큐레이터와 함께 아티스트 무빙이미지를 중심으로 하는 상영 프로그램을 기획하기도 했다.

ICO의 시도 중 특기할 만한 것으로 커미션 프로젝트인 '아티스트 시네마(The Artists Cinema)' 시리즈가 있다. LUX와 공동으로 5분 남짓한 아티스트필름 커미션을 진행하고, 해당 작품을 영화관에서 다른 상업영화와 함께 상영할 수 있도록 했다. 아티스트 시네마 2016은 신진 작가나 이미 시각예술계나 영화계에서 자리매김한 작가보다는 중간 경력의 작가들을 지원하고, 그들이 시네마의 장소를 실험하거나 활동 반경을 넓힐 수 있게 했다. 또한, 완성된 작품을 럭스플레이어를 통해 온라인 VOD를 함께 서비스하기도 했다. 일종의 공동 커미셔닝 및 유통 모델을 가동한 셈이다.

ICO는 그 외에도 작가를 위해 프로젝트의 실행가능성, 장소 섭외, 마케팅, 언론 캠페인 및 릴리즈 전략, 권리 협상, 인증, 기술 요건, 홍보, 예산 및 투어 프로젝트 등에 관한 컨설팅을 진행하는 한편, 아티스트 무빙이미지를 상영하고자 하는 여타 상영관과 페스티벌을 위해 프로그램 운영과 관련한 컨설팅을 지원하기도 한다. 스티브 맥퀸, 질리언 웨어링(Gillian Wearing) 벤 리버스(Ben Rivers), 클리오 바나드(Clio Barnard) 등의 장편 작업 역시 이러한 전통적인 내러티브 시네마 배급 모델과 노하우에 기반을 두고 발전된 프로젝트이다.

한편, 홈 아티스트필름(HOME Artist Film)은 아티스트필름의 프로덕션과 배급, 전시, 트레이닝과 개발을 위해 2011년 코너하우스 아티스트필름으로 설립되었다. 사라 퍼크스(Sarah Perks)가 설립한 코너하우스 아티스트필름에서 출발한 홈 아티스트필름은 프로덕션, 배급, 전시의 새로운 방법을 조사하며, 특별히 아티스트의 긴 형식 작품 혹은 장편 제작을 위해 설계된 이 프로젝트는 시각예술 네트워크, 아티스트 및 독립영화 전시 간의 고유한 다리를 활용하도록 설계되었다. 1985년에 설립된 이래, 아티스트 주도의 작품을 제작 및 발표하고 배급하는 홈 아티스트필름의 작업은 실험영화 및 비디오를 장기적으로 지지할 수 있는 장을 열었다. 코너하우스 아티스트필름은 터너상 수상자인 질리언 웨어링의 〈셀프 메이드(Self Made)〉(2010)와 앤드류 쾨팅(Andrew Kötting)의 〈스완다운(Swandown)〉(2012) 순으로 공동 커미션 및 배급했다. 그 외에도 로버타 스미스(Roberta Smith), 로사 바바(Rosa Barba)의 35mm 필름 작업을 협력했다.

영국에 스티브 맥퀸과 같이 극작 개봉을 염두에 둔 장편 영화를 제작하는 과감한 작가가 유독 많은 까닭은 단순히 영국의 비옥한 영화적, 예술적 전통의 수혜를 받은 덕이거나 개인의 출중한 재능 때문만은 아닐 것이다. 제작의 각 국면을 뒷받침하는 국공립 기관과 사립 갤러리, 비영리 단체 등의 긴밀한 협력을 통해 안정적인 문화적 인프라를 구축하여 작가들로 하여금 다른 시도를 하거나 활동 반경을 모색하는 데에 도움을 준다. ICO와 홈 아티스트필름은 특히 상영 기반의 무빙이미지 작업을 지원하되, 각각 단편 분량의 작업 또는 긴 형식의 장기적 프로젝트 개발에 특화되어 있다.

4. 이언 포터 무빙이미지 커미션 (호주)

이언 포터 무빙이미지 커미션(Ian Potter Moving Image Commission, 이하IPMIC)은 호주 아티스트의 새로운 무빙이미지 예술을 위한 장기 커미션 프로그램이다. 멜버른의 호주국립무빙이미지센터(Australian Centre for the Moving Image, 이하 ACMI)와 공동으로 격년 수상제도를 운영하며 10년 간 50만 달러를 지원한다. 중견 작가가 자신의 실천을 크게 발전하거나 변화할 수 있는 새 작품을 제작할 수 있도록 지원한다. 2012년에 시작되어 안젤리카 메시티(Angelica Mesiti)[도판3], 대니얼 크룩스(Daniel Crooks), 소다 저크(Soda_Jerk) 등 호주 작가들을 지원했으며, 아티스트의 전문적인 실천을 발전시키는 것 외에도 호주 관객을 대상으로 동시대 무빙이미지 실천에 대해 이해와 인식을 키우는 것을 목표로 한다. 재능 있는 중견 예술가들의 작업을 다음 단계로 이끌고, 새로운 관객을 이러한 동시대 미술 형식에 참여시키려는 노력이 함께 이루어진다. IPMIC의 지원은 상금에만 그치지 않고, ACMI가 제공하는 큐레이토리얼, 프로덕션 및 프리젠테이션에 특화된 전문 지식 등 이원적인 지원도 제공한다. 한편 프로젝트는 전시를 염두에 둔 결과물을 내야한다.

이언 포터 무빙이미지 커미션은 '이언 포터 아트 커미션'의 일환으로 작곡과 조각에 이은 세 번째 주요 커미션 프로그램이다. 이 프로젝트의 장점은 작업 기간 또는 채널의 수에 제한을 두지 않는다는 점이다. 개별 아티스트나 공동의 프로젝트도 가능하며, 서로 다른 분야나 다양한 예술 형식이 결합된 프로젝트도 지원이 가능하지만, 주된 결과물은 무빙이미지여야 한다. 지원대상은 시각예술과 공연, 영화의 배경을 가진 아티스트가 포

함된다. 호주 기반 작가의 무빙이미지 작업에 특화된 지원 제도이며, 지원금과 전문적 조언이 함께 제공된다는 점이 특기할 만하다. 또한 오픈콜로 지원서를 받고, 장기적인 호흡으로 작업을 발전할 수 있도록 10년이라는 느슨한 제작 기간을 둔 점 역시 인상적이다. 신진 작가나 특정 경력 이상의 작가로 편중되는 현상을 고려한다면, 어느 정도의 경력을 가진 작가가 특정 규모의 프로젝트를 소화할 수 있도록 충분한 가교 역할을 하는 듯 보인다.

5. 인접예술 영역에서의 제작지원 모델과 협력 구도 (한국)

이상에서 살펴본 제작지원 제도의 주요 특성은 다음과 같다. 무엇보다 1)플랫폼을 함께 제공한다. 2)장기적 전망을 갖고 사립 갤러리 및 타 분야 기관과 유연하게 협력한다. 3)다양한 미디엄으로 작업하는 작가들에게 열려있다. 관객성, 제작 및 유통 시스템, 이론 및 담론의 기반을 함께 다지며, 무빙이미지에 대한 관객층을 개발하고 이해를 넓히는 것 역시 이들의 핵심 의제이다. 소개된 기관 및 제작지원 사업은 폐쇄적이고 일시적인 지원에 머무르기보다 파트너십을 맺고 공동의 네트워크를 활성화하면서 유효하게 작동한다. 영국예술위원회와 채널 4, FLAMIN, 화이트채플 갤러리, 그리고 럭스, BFI 영화제, ICO는 각각 맺은 파트너십을 통해 제작 및 유통 그리고 배급으로 이어지는 네트워크를 공동으로 활성화한다. 각 기관은 프로젝트에 동참하되 각자의 성격과 전문성, 가용 자원에 따라 역할을 분담하며 각자의 채널을 통해 작품을 소개한다. 이를 통해 제작된 작품은 로테르담 국제영화제나 코펜하겐 다큐멘터리영화제(CPH:DOX) 등 다양한 영화제에서 소개되고 있다.

제작과 순환, 플랫폼의 문제는 아티스트 무빙이미지뿐만 아니라 상업 논리를 따르지 않는 다양한 인접예술이 마주한 공동의 문제이자, 미학적, 정치적 역학과도 맞닿아 있는 문제다. 기관과의 제휴나 커미션을 통해 제작되는 영상 작업의 경우 대체로 제작과 유통, 배급이 거의 동시에 이루어질 수밖에 없기 때문에 영화의 배급 모델보다는 소규모 공연 프로덕션의 제작-유통-배급 모델이 더 유의미한 참조점을 제공하기도 한다.

국립현대미술관의 〈다원예술: 아시아 포커스〉는 "아시아 작가의 신작을 제작/공동제작하고, 그 결과를 선보이며, 이를 국제무대로 순환시키기 위한 제작 플랫폼"을 표방하

면서 2017년 막을 열었다. 2017년에 열린 쇼케이스를 통해 김지선, 로이스 응, 파드미니 체투, 로렌스 아부 함단 등 아시아를 중심으로 활동하는 작가들의 작업을 선보였다. 퍼포먼스, 영상, 무용 등 다양한 분야에서 활동하는 작가들의 간학제적 작업이 소개되었다. 공동제작은 서로 다른 커미셔너들이 영화나 방송, 공연 분야의 신작 제작을 지원하고, 제작과 순환에 동참하는 한 방법이다. 극장이나 페스티벌 등은 상업적인 제작 및 유통 논리와는 거리가 먼 작품을 지지하고 또 지원하기 위해 이러한 제휴·협력 네트워크를 활성화한다.[6] 특히 2017년부터는 "경제적, 상업적, 미학적 제약"으로 인해 실현하지 못했던 "비전을 작구상하고 펼칠 수 있는 제작 시스템을 만들기 위해 시작되었다"고 밝히며, 티켓 파워를 발휘하는 작품보다 "아시아 작가들이 성공과 실패를 떠나 새로운 예술적 시도를 할 수 있는 발판을 마련하는 일이 더욱 중요"하다고 강조하고 있다.[7]

국내외의 크고 작은 영화제 역시 자신이 지지하는 영화를 순환하기 위해 유사한 방식으로 제작지원과 배급에 관여하기도 한다. 최근 국내에서도 영화제 서킷에서 회자될 뿐 관객을 충분히 만나지 못하는 영화의 극장 배급을 지원하거나 직접 나서서 배급에 관여하는 경우가 늘고 있다.[8] 영화제가 좋은 작품을 선별하고 동시대를 구성하는 풍경을 펼쳐놓는 데에 머무르지 않고 제작 및 유통 생태 보존을 위해 시스템에 비판적으로 개입하는 것이다.

---

6) 김지선 작가의 〈딥 프레젠트〉는 국립현대미술관, 쿤스텐아트페스티벌, 빈 페스트보헨(Wiener Festwochen), 스프링 공연예술페스티벌(SPRING Performing Arts Festival)이 공동 제작했다. (http://www.mmca.go.kr/pr/cultureDetail.do?edId=201709110001241) (검색일: 2017.11.2.)

7) 2017 국립현대미술관 다원예술: 아시아 포커스 페이스북 참조. (https://www.facebook.com/MMCAPerformingArts/?hc_ref=ARSw8QJ7Nhwos2_oSzd0Dnml7XME6Huvci2_y11n8TvkOk_CWNNZwUjaPJ_LXnceeTw&fref=nf)(검색일: 2017.11.2.)

8) 전주국제영화제는 '전주시네마프로젝트'와 '디지털 삼인삼색' 등의 제작지원 프로젝트를 통해 영화제가 미학적으로나 정치적으로 지지하는 감독들의 신작을 지원해왔으며, 배급사와 함께 혹은 독자적으로 영화제에서 상영하는 아트하우스 영화를 직접 수입·배급하기도 한다. 서울독립영화제는 독립영화 저변 확대를 2008년부터 자체적으로 독립영화 배급마케팅 사업을 진행하고 있다. 또한 공모를 통해 총 3편의 단편 작품을 제작지원하고, 장편 옴니버스 형태로 2018년 극장 개봉까지 지원하는 프로그램으로 설계된 '인디트라이앵글'을 통해 단편영화도 함께 지원한다.

Ⅳ. 예술적 실천의 모델로서의 프로덕션

1. 안나 샌더스 필름즈 (프랑스)

안나 샌더스 필름즈(Anna Sanders Films)는 샤를 드 모(Charles de Meaux), 피에르 위그(Pierre Huyghe), 필립 파레노(Philippe Parreno)가 설립하고 도미니크 곤잘레스-포에스터(Dominique Gonzalez-Foerster)가 이후 합류한 아티스트 중심의 프로덕션으로, 1998년에 프랑스 파리에서 설립되었다. "새로운 풍경이나 풍경 속의 순간을 그려주는 프로젝트를 위한 제작 도구를 제안"하는 안나 샌더스 필름즈는 소속된 작가들의 작업을 제작하거나 리크리트 티라바니트(Rirkrit Tiravanija), 리암 길릭(Liam Gillick), 더글러스 고든(Douglas Gordon), 카르스텐 횔러(Carsten Höller) 등과 공동 작업을 진행했으며, 아핏차퐁 위라세타쿤 같은 작가들의 장편 작품을 제작했다. 안나 샌더스는 관객과 "시간과 임시성에 대한 인식을 공유하기를 꿈꾸며", 이들의 작업은 "사이(in-between), 사이 경제, 사이의 현실, 사이의 꿈, 사이의 픽션, 사이의 영화에 놓여 있다"고 밝힌다.

안나 샌더스 필름즈의 활동에서 두드러지는 점은 교환과 협업을 강조하는 것이다. 영화 산업의 논리에 기대지 않고 자율성을 주장하고 미학적 선택의 자유를 보장하는 경제적 구조를 확보하는 것 역시 이들의 작업에 있어 아주 중요한 부분이다. 이들의 작업이 영화 산업 특유의 경제적 회로의 논리를 벗어나있기는 하지만, 예술 시장의 논리를 완전히 벗어나있지는 않다. 마리안 굿맨 갤러리(Marian Goodman Gallery), 에어 드 파리(Air de Paris), 리슨 갤러리(Lisson Gallery)를 통해 제작비를 마련하며 갤러리 및 미술관 같은 기관에 기대거나 이들과 협업하기를 거부하지 않는다. 스튜디오 시스템과 미학적 접근 방식의 고유성을 주장한다는 점에서 이후 다양한 프로덕션에 영향을 미쳤다.

2. 오귀스트 오츠와 온앤포프로덕션 (벨기에)

오귀스트 오츠(Auguste Orts, 이하 AO)[도판4]는 헤르만 아셀베르그(Herman Asselberghs), 스벤 오귀스티넨(Sven Augustijnen), 마논 드 보어(Manon de Boer), 아눅

드 클레르크(Anouk De Clercq) 등 브뤼셀을 기반으로 활동하는 네 명의 작가가 처음 모여 도모하고 큐레이터, 프로듀서, 비즈니스 디렉터 등이 협력해 공동으로 꾸려나가는 시청각 예술 프로젝트를 프로덕션하고 배급하는 플랫폼이다.

AO는 웹페이지 소개글을 통해 "다양한 장르와 포맷 사이에 있는 시청각 예술 프로젝트를 구상, 시작, 실행하는 데 필요한 경험을 보유"하고 있으며 구성원인 작가들의 작업을 위해 협력할 뿐만 아니라 게스트 프로덕션을 통해 경험과 지식을 공유하고 다른 작가들의 작업을 지원하면서 더 나은 프로덕션 환경을 구성하고 조직하기 위한 공동의 모색에 기여한다. AO의 활동에서 두드러지는 것은 '게스트 프로덕션'이라는 협업 형태와 'On and For Production'을 통한 협력 이니셔티브를 확장하고 모색하는 것이다. AO가 플랑드르 시청각 펀드(Flanders Audiovisual Fund) 같은 재단이나 기관의 커미션 및 지원을 받아 작품을 제작하거나 공동제작에 참여한 작품은 50여 편이 넘는다.

AO가 영화 관련 기관 및 영화제의 제작지원 시스템을 부분적으로 참조하여 조직한 것이 온앤포프로덕션(On & For Production, 이하 On & For)[도판5]이라는 플랫폼이다. 프로듀서의 역할은 우선적으로 작가가 작업과정에서 맞닥뜨리는 제약과 난관에 대한 해결책을 함께 찾고 프로젝트의 창조적인 과정에 동행하는 것이다. 예산을 다루고, 작품 외적인 행정 업무와 펀딩, 홍보를 분담하는 방식으로 조력하거나, 작업에 대해 피드백하고, 방향을 설정하는 데 동참하기도 하면서 아이디어 혹은 프로젝트를 함께 발전해 나가는 것이다.

"제작 및 배급을 위한 플랫폼"을 표방한 것은 확장성을 염두에 둔 것으로 보인다. 네 명의 작가와 함께 하는 구성원으로는 프로듀서 마리 로지(Marie Logie), 비즈니스 디렉터 안느 구센(Anne Goossens), 큐레이터 아나 마누벤(Ana Manuben) 등이 있다. 마리 로지는 플랑드르 아트인스티튜트(Flanders Arts Institute)와 벨기에현대미술관(MuHKA), 아나 마누벤은 루프 페스티벌(LOOP Festival) 등 서로 다른 배경에서 활동했던 경험과 전문성을 가진 이들은 아닉 르로이(Annik Leroy), 요아킴 코스터(Joachim Koester), 도라 가르시아(Dora Garcia) 등의 작가들과 게스트 프로덕션으로 협업했다. 이러한 연대는 각 프로젝트의 현실적 한계를 보완하는 동시에 실천적 지식 공유의 장으로 기능한다.

On & For은 AO가 중심이 되어 기획한 유럽 기반의 프로젝트로, "하면서 배우기(learning in doing)"를 목표로 2014년 4월 파일럿 에디션을 개최했다. 이 프로젝트를 통해 실천적 차원의 지식과 실질적인 도움이 되는 정보들을 공유한다. 영국의 LUX, 스페인 모스톨레스의

CA2M(Centro de Arte dos de Mayo) 등이 협력하거나 동참한다. 2014년 파일럿 에디션 이후 각각 마드리드, 브뤼셀, 런던 등 유럽의 여러 도시에서 다음 에디션을 진행했다. 영화 산업의 제작 모델을 참조하고 적용하기 위해 고안된 작가 및 전문가들을 위한 소규모 세션과 공개 워크숍, 프로듀서 세미나, 심포지엄, 라운드테이블을 진행하고 결과물을 출판하며, 매 에디션마다 다른 기획자가 호스트로 활동한다. BFI 런던영화제의 익스페리멘타(Experimenta) 워크숍 프로그램을 통해 상영이나 토크 자리가 마련되어 아티스트 무빙이미지의 배급 전략과 그 전략이 제작과정에 미치는 영향 등에 대해 논의하기도 했다.[도판6] 이를 통해 다양한 경험을 취합하고, 공유하면서 프로덕션의 문제를 가시화하고, 유럽 내에서 공동의 해결을 모색했다.

3. 쥬빌리 (벨기에)

쥬빌리(Jubilee) 는 주로 시각예술 분야에서 활동하는 아티스트 저스틴 베넷(Justin Bennett), 빈센트 미센(Vincent Meessen), 엘레니 캄마(Eleni Kamma), 캐틀린 베르미어(Katleen Vermeir) & 로니 헤어만스(Ronny Heiremans)와 카트리엔 라이스트(Katrien Reist)로 이루어진 이니셔티브다. 영상 프로덕션에 특화된 안나 샌더스 필름즈나 AO와는 달리 담론적인 결과물로 이어질 수 있는 장기적이고 여러 분야를 아우르는 리서치를 발전시키는 시청각 분야 작가와 실천들을 지원한다. 벨기에 브뤼셀, 겐트, 네덜란드 헤이그에서 활동하는 구성원의 실천에서 시작된 쥬빌리는 에너지를 한데 모으고 공동의 자산과 경제적, 예술적, 사회적 자원을 균등하게 배포하면서 구성원의 역량을 최대한 활용하는 협력 구조로 기능한다. 이들은 실용적 필요에 부응하는 동시에 미시 경제의 잠재력을 탐구하며, 지역뿐만 아니라 국제적 차원에서 다른 개인과 조직 및 구조로 확장할 것을 목표로 한다. 또한, 상호 경제 체제 안에서 축적된 가치를 재배분하고, 예술적인 차원과 경영관리 차원의 양 측면에서 지식 교환을 촉진한다는 오픈 소스 실천의 개념에 기반을 두고 새로운 경제와 예술을 향한 도전적인 변화의 궤도를 연구한다.

쥬빌리는 리서치와 프로덕션에 비중을 두고 작동한다. 핵심 구성원에 대한 개별 아티스틱 리서치 프로젝트 및 게스트 아티스트/큐레이터에 대한 프로덕션 및 관리상의 지원

이 함께 이루어진다. 리서치와 함께 사회적 이슈에 대한 공통 관심사에 따라 과학자, 예술가 및 사회적으로 주목할 만한 인물들로 구성된 능동적이고 초학문적인 네트워크를 형성해 나가는 것 역시 중요한데, 이는 쥬빌리가 협업하는 작가 및 이론가들과 함께 탐구하는 핵심 주제로 이어진다. 쥬빌리는 아티스틱 리서치의 실천과 관련된 지식과 기술을 축적하고, 웹사이트와 개인적 미팅, 출판물 등을 통해 이러한 정보를 제3자에게 제공하는 것 역시 중시한다. 이러한 정보와 지식의 공유는 벨기에 안팎의 협력 기관과의 긴밀한 협력을 통해 조직된 공공 활동 및 프로그램을 통해 이루어진다.

쥬빌리는 AO에 비해 영상 프로덕션에 특화되기보다는 리서치를 기반에 둔 실천에 더 비중을 두며, 사운드 설치, 퍼포먼스, 출판 등 다양한 형식의 프로젝트를 진행한다. AO와 쥬빌리에서 공통적으로 특기할 만한 것은 이들이 표방하고 추구하는 개방성과 확장성이다. AO와 쥬빌리 모두 작가뿐 아니라 코디네이터, 프로듀서, 큐레이터 겸 리서처가 모여 역할을 분담하는 구조로 활동하며, 지식과 정보의 교환을 촉진하고 가치를 재분배하는 데 중점을 둔다. 개인 작가 스튜디오나 콜렉티브 모델과 달리 몇 가지 프로젝트가 동시에 공동으로 진행하는 프로덕션 이니셔티브인 것이다. 이러한 이니셔티브를 통해 각 작가는 콜렉티브로 활동하기보다는 각자의 이름으로 활동을 지속한다. 즉 특정한 작업을 위해 매번 팀을 꾸리기보다 지속성과 방향성을 띠고 움직인다.

4. 팬텀 프로덕션과 스펙터 프로덕션 (프랑스)

올리비에 말뵈프(Olivier Marboeuf)가 운영하는 팬텀 프로덕션(Phantom Productions)과 스펙터 프로덕션(Spectre Productions)은 이원화된 체계를 통해 무빙이미지 제작을 전방위로 지원한다. 그는 파리 근교의 도시 레릴라에 있는 키아스마 예술센터(L'espace Khiasma)의 예술감독이자 큐레이터, 프로듀서로 활동하고 있다.

키아스마가 2012년 처음 고안하고 체계를 갖춰가고 있는 팬텀 프로덕션의 목표는 시각예술 분야에서 생겨난 새로운 영화적 실천에 동참하고, 이를 배급한다는 두 가지 측면에서 접근하는 것이다. 팬텀 프로덕션은 웹사이트를 통해 "전통적인 지원 메커니즘이 종종 동시대 영화 실천의 다양성과 풍부함을 유지하고 또 드러내기에 역부족이라는 점을 인식하고,

공장이나 제조사의 형태로 기능하기로 했다"고 밝히고 있다. 팬텀의 부속 구조인 팬텀 팩토리(La Fabrique Phantom)는 유연한 레지던시 원칙을 기반으로 작가와 프로젝트에 작업공간, 촬영 및 편집을 위한 기자재뿐만 아니라 프로젝트와 동행할 수 있는 팀 등 다양한 예술적, 물질적, 경제적인 수단을 제공한다. 한 영화의 제작과정을 연구와 만남을 위한 살아있는 공간으로 여기기 때문에 각 프로젝트의 특징과 기간을 고려한다. 또한 진행 중인 작품(work in progress)은 키아스마의 월례 공개 프리젠테이션 행사인 '팬텀의 월요일(Les Lundis de Phantom)'을 통해 선보이기도 한다. 팬텀 팩토리는 작품 개발의 일환으로 아트센터 및 박물관과 제휴하고 있다. 또한 팬텀은 상영관과 예술학교 등 다양한 장소에서 주기적인 상영과 연결된 배급 활동을 전개하며, 전시 및 투어 등 필름 큐레이토리얼 프로그램을 병행하고 있다.

한편, 스펙터 프로덕션은 새로운 영화작업 및 시청각 프로젝트를 위한 제작사로 "우리의 영화는 어디에 있는가?(Où sont nos films?)"라는 질문과 함께 아티스트 지원 체계를 통해 작가와 협력하거나 예술과 영화의 교차점에 전념한다. 렌느에 위치한 스펙터는 최근 다큐멘터리, 단편 극영화, 장편 에세이 필름 등 다양한 포맷의 작품을 제작하고 있다. 스펙터 프로덕션은 때로 팬텀 팩토리와 공동으로 작품을 제작하며, 완성된 작품은 팬텀을 통해 배급되어 영화제, 예술학교 등 극장 안팎에서 소개된다. 이를 통해 뚜렷하게 손에 잡히지 않는 프로젝트에 걸맞은 몸을 부여하며, 위치가 규정되지 않는 작품들이 자리를 찾는다. 필리파 세자르(Filipa Cesar), 아나 바즈(Ana Vaz), 에릭 보들레르(Eric Baudelaire)의 제작사 풀레-말라시스(Poulet-Malassis)와 함께 신작 〈지하디라고도 알려진(Also Known as Jihadi)〉을 공동제작하기도 했다.

5. 시티 프로젝트 (영국)

2003년 설립된 시티 프로젝트(City Projects)는 런던에 기반을 둔 비영리 단체이며, 사회적, 정치적 맥락에 비판적으로 반응하는 작가들과 함께 아티스트 무빙이미지 프로젝트를 후원하고 제작하기를 표방한다. '시티 프로젝트'라는 이름이 함의하듯, 공공예술 프로젝트에서 시작된 장편 독립영화 프로젝트에 참여하기도 했다. 최근에 작업을 진행하는 작가들에게 공간을 지원하고, 프로젝트 초기 단계부터 함께 일하며, 기획서를 개발하고, 기금을 마련하

고, 작품을 제작하는 과정에 동행한다. 현재는 작가 루시 파커(Lucy Parker)와 함께 건설업계의 블랙리스트를 들여다보는 〈블랙리스트(Blacklist)〉라는 영화를 제작하고 있다. 시티 프로젝트의 디렉터이자 무빙이미지를 전문으로 다루는 프로듀서 케이트 파커(Kate Parker)는 이전에 마가렛 샐먼(Margaret Salmon)과 히토 슈타이얼(Hito Steyerl), 로잘린드 나샤시비(Rosalind Nashashibi), 마크 루이스(Mark Lewis) 등의 프로젝트에 프로덕션 매니저로 참여한 바 있다. 시티 프로젝트는 영국의 제국전쟁박물관, 치젠헤일 갤러리(Chisenhale Gallery) 등의 여러 기관 및 프로젝트와 함께 일하고 있다. FLAMIN과 협력해 그라체 슈빈트의 〈테넌트(Tenant)〉와 아냐 키르쉬너(Anja Kirschner)와 데이비드 파노스(David Panos)의 〈텅 빈 계획(The Empty Plan)〉을 포함한 세 편의 작품을 제작했으며, 이는 FLAMIN 저먼 어워드의 근간이 되었다. 시티 프로젝트는 앞에서 언급한 팬텀이나 스펙터 프로덕션처럼 기관과 일하면서도 프로젝트별로, 프로젝트 파트너별로 작고 독립적으로 활동하는 것을 목표로 한다.

현재 시티 프로젝트가 제작하는 프로젝트로는 작가이자 비평가인 댄 워드(Dan Ward)의 리서치 프로젝트 'Politics of Production'이 있다. 댄 워드는 이 작업에서 60편의 프로젝트를 상세하게 조사해 통해 영국 아티스트 무빙이미지 제작의 현재를 파악하고, 이러한 조건이 어떻게 해당 분야의 지속가능성과 비판적인 작업 능력에 영향을 미칠 수 있는지 밝히려 한다. 시티 프로젝트는 단순한 아티스트 무빙이미지 제작사에 머무르지 않고, 이러한 프로젝트를 통해 아티스트 무빙이미지의 특수한 제작 조건에 비판적으로 접근하고, 또 작업의 생태에 관해 짚어보며 지속을 도모한다.

V. 나가며

아티스트 무빙이미지로 느슨하게 묶이되 간단히 규정할 수 없는 다양한 형태의 작업이 배양되고, 또 충분히 탐구되기 위해서는 커미션 주체와 제작지원 기관의 장기적인 전망, 유통에 있어서의 실질적 협력, 그리고 프로덕션과 배급에 대한 경험과 자원의 공유가 모두 필요하다. 큐레이토리얼과 비평적 동참 역시 이 과정에 포함된다. 제작 지반이 탄탄하지 못한 상황에서는 협력과 연대를 위해 프로젝트 단위로, 자발적으로 조직되

는 아티스트-런 프로덕션이 구성되고, 제도의 공백을 보완하는 유연한 공유의 네트워크가 형성되는 것이 중요하다. 영상문화의 제작환경, 창작과 비평의 토양은 기관뿐만 아니라 이러한 미시적인 네트워크가 유기적으로 활성화될 때 비로소 마련된다.

도쿠멘타(documenta) 10의 큐레이터였던 카트린 다비드(Catherine David)는 도쿠멘타에서 제시하는 작품들이 "이 시대와 세계를 움직이고 변화시키는 현상에 대한 비평적인 이미지"이며, 도쿠멘타는 "이론과 실제가 교차하는" '플랫폼'으로 기능해야 한다고 말했다. 하지만 그러한 이미지를 생산하는 예술적 실천이 이루어지는 것은 보다 미시적인 단위의 협력과 '플랫폼'[9]을 통해서다. 동시대 한국이라는 시공간에서 요구되는 큐레이토리얼 실천은 아주 개별적인 요청에서 출발하여, 보다 실질적인 협력 모델과 시스템, 인프라를 구성하는 것이어야 할지도 모른다. 외국 사례는 국내의 조건을 점검할 수 있는 참조의 모델이 될 수는 있지만, 구체적인 상황에 그대로 적용할 수 있는 모델은 아니다. 국내에서는 이미 존재하는 자원과 기반에 맞게 방향을 설정할 수 있는 유연한 형태를 새로이 꾸리는 작업이 필요하다.

무빙이미지의 특성상 작업을 선별하고 맥락화하는 큐레이션 이전에 특정한 프로젝트의 구현을 위해 함께 '길을 찾고(navigating)', '동행(accompanying)'하는 역할이 중요하다. 영화의 기획 프로듀서, 공연의 드라마터그, 출판의 편집자가 하는 역할처럼 말이다. 소규모이거나 유동적일지라도 프로덕션과 프로듀서라는 역할 혹은 포지션 역시 좀 더 논의되고 가시화될 필요가 있다.

프로덕션을 강조하는 이유는 더 나은 작품 제작 기반을 조성하기 위해서이자, 나아가 미래에 도래할 비평적 이미지를 위해서이기도 하다. 이미 존재하지만 보이지 않는 지반을 다지고, 아직 선명하지 않은 길을 모색하는 일은 개인의 힘만으로는 가능하지 않다. 제작 환경을 둘러싼 문제가 개선되는 데는 역시 긴 시간이 걸릴 것이다. 그리고 프로덕션이 실제로 작동하게 하는 데에도 여러 조건이 수반되어야만 한다.

9) 벨기에에서 프로덕션을 지원하는 공간으로는 뵈르슈부르그(Beursschouwburg), 에스코빌(Escautville), 메시더(Messidor), 사운드이미지컬처(SoundImageCulture) 등이 있다. 중국의 비타민 크리에이티브 스페이스(Vitamin Creative Space)나 리샨팅 필름펀드(Li Xianting Film Fund) 역시 특수한 정치적 상황 속에서 대안적인 제작지원 모델을 실험해왔다.

하지만 협업 팀이나 프로덕션 이니셔티브를 꾸리기 전에 소규모 무빙이미지 프로덕션의 특수한 조건에 부합하는, 공동이 논의할 수 있는 공간을 조성하고, 제작을 위한 물질적 혹은 비물질적 자원을 공유할 수 있는 방식을 타진하는 것으로 시작해볼 수도 있을 것이다. 어떤 결과물을 실현하고 보여줄 수 있는 탄탄한 플랫폼만큼이나 작업의 동력을 지속할 수 있는 상호협력 모델을 만드는 것이 더 중요하리라 생각한다. 든든한 제도적 기반이나 수집·축적된 경험이 미흡할 때, 이는 On & For가 표방하는 것처럼 '하면서 배우기', 즉 실천을 통해서만 탐색이 가능하다. 연구에서 살펴본 선행 모델처럼 작고 유연한 형태의 시도를 지속하고, 활동을 연결해나가는 것이다. 이를 통해 현재의 제작 기반과 조건을 재배열(re-configurate)하고 다양한 협력과 동참의 방식을 재조직하는 과정 자체가 또 다른 배움과 지식 생산의 과정이 될 수 있을 것이다.

참고문헌

단행본

Balsom, Erika, 'Introduction', *After Uniqueness: A History of Film and Video Art in Circulation,* New York: Columbia University Press, 2017.

Balsom, Erika et al., *Documentary Across Disciplines,* Cambridge, MA: MIT Press, 2016.

De Wachter, Ellen Mara, 'Auguste Orts', *Co-Art: Artists on Creative Collaboration*, London: Phaidon Press, 2017, pp. 150-157.

Dong, Bingfeng, 'Cinema of Exhibition: Film in Chinese Contemporary Art', In: Johnson, Matthew D. and Wagner, Keith B. and Yu, Tianqi and Vulpiani, Luke eds., *China's iGeneration: Cinema and Moving Image Culture for the Twenty-First Century*, New York; London: Bloomsbury Academic, 2014, pp. 73-86.

Jeong, Seung-hoon. *Cinematic Interfaces: Film Theory After New Media*, New York: Routledge, 2013.

Maureen, Ryan, *Producer to Producer: A Step-by-Step Guide to Low-Budget Independent Film Producing*, Los Angeles, CA: Michael Wiese Productions, 2017.

Rea, Peter et al., *Producing and Directing the Short Film and Video*, Oxford: Focal Press, 2017.

논문

김지훈, 「영화적 비디오 설치작품에서 영화와 비디오의 혼종화」, 『현대미술사연구』 제39집, 현대미술사학회, 2016, pp. 7-41.

도록 외 기타

Copeland, Mathieu et al., *In-Between: Anna Sanders Films*, Paris: Les presses du réel, 2004.

Orts, Auguste, *On & For Production (2014 to 2016)*, Brussels: On & For Production, 2016.

Roelstrete, Dieter and Auguste Orts, *Auguste Orts: Correspondence*, Brussels: MuHKA, 2011.

정기간행물

김지훈,「포스트시네마: 영화의 전시, 전시의 영화」,『아트인컬처』, 에이엠아트, 3월호, 2017.

박만우,「확장된 영화, 실험영화와 비디오아트 사이에서」,『무빙이미지 포럼 저널』, 서울국제실험영화페스티벌 웹페이지, 2017.
(http://ex-is.org/journal/praxisparkmanu)(검색일: 2017.11.2.)

Erika Balsom, 'Distribution Dossier', *LUX Writing*, 2013.
(https://lux.org.uk/writing/distribution-dossier-1-distribution)(검색일: 2017.12.24.)

Loup, Geneviève, 'Anna Sanders comme dispositif critique de la position de l'auteur dans l'œuvre de Pierre Huyghe', *Décadrages*, Vol.13, 2008, pp. 17-30.
(http://journals.openedition.org/decadrages/510/)(검색일: 2017.12.5.)

웹사이트

2017 국립현대미술관 다원예술: 아시아 포커스 페이스북
https://www.facebook.com/MMCAPerformingArts/?hc_ref=ARSw8QJ7Nhwos2_oSzd0Dnml7XME6Huvci2_y11n8TvkOk_CWNNZwUjaPJ_LXnceeTw&fref=nf

국립현대미술관 http://www.mmca.go.kr

서울독립영화제 http://www.siff.or.kr

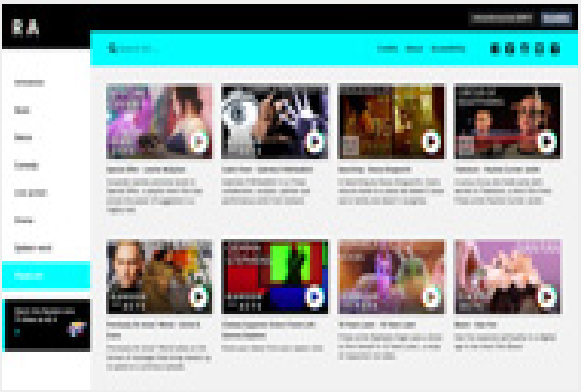
전주국제영화제 http://www.jiff.or.kr/project

Anna Sanders Films http://www.annasandersfilms.com
Auguste Orts http://www.augusteorts.be
British Council http://film.britishcouncil.org
City Projects http://www.cityprojects.org
Film and Video Umbrella http://www.fvu.co.uk
FLAMIN http://flamin.filmlondon.org.uk
HOME Artist Film https://homemcr.org/about/work/film/artist-film
Ian Potter Moving Image Commission
http://www.movingimagecommission.org.au
Independent Cinema Office http//www.independentcinemaoffice.org.uk
Jubilee http://jubilee-art.org
Khiasma http://www.khiasma.net
LUX https://lux.org.uk
On and For Production http://onandforproduction.eu
Spectre Productions http://www.spectre-productions.com
Random Acts http://randomacts.channel4.com/tagged/visual-art

도판



[도판 1] 30년간 FVU가 협력한 전시공간이 표시된 구글맵, FVU 웹사이트



[도판 2] 랜덤 액츠 웹페이지



[도판 3] 안젤리카 메시티, 〈더 콜링〉, 《안젤리카 메시티: 더 콜링》 전시 전경, 호주 국립무빙이미지센터, 2014



[도판 4] 오귀스트 오츠 웹페이지



[도판 5] '온앤포프로덕션' 웹페이지



[도판 6] '온앤포프로덕션' 런던 에디션 워크세션 광경, BFI 사우스뱅크, 2015

Study on small scale moving image production as curatorial practices

Kim Shinjae

Ⅰ. Introduction

Ⅱ. Special conditions of moving image production in visual art
1. Producer and curator, fluid roles
2. Various issues in creating artist moving image works
3. Production strategy of artists' moving image

Ⅲ. Commissions based on institutions and structures of production support
1. LUX and Film and Video Umbrella (UK)
2. Film London Artists' Moving Image Network (UK)
3. Independent Cinema Office and HOME Artist Film(UK)
4. Ian Potter Moving Image Commission (Australia)
5. Production support model and cooperation in adjacent art field (South Korea)

Ⅳ. productions as the model of artistic practice
1. Anna Sanders Films (France)
2. Auguste Orts and On and For Production (Belgium)
3. JUBILEE (Belgium)
4. Phantom Productions and Spectre Productions (France)
5. City Project (UK)

Ⅴ. Conclusion

Bibliography

Plates

Ⅰ. Introduction

In contemporary visual art, the term *moving image*[1] is mixedly used as the extended concept that various disciplines and medium intersect or that many different types of practices combine and cross, rather than certain medium or aesthetic forms. Especially, digital moving image has been applied in many ways by changing various forms of related arts and media interface. Screens in exhibition space occasionally exist as actual subject appearing as *surface* and form or mediate illusional and immersive three-dimensional space. A video installation that positions visual, auditory elements and devices in physical space to create phenomenological spectatorship, documentary film that is both specific documentation and part of performative practice, animating with 3D graphic tools, and video using motion graphics revolve in loose galaxy of *moving image*. On the other side, *artists' moving image* in narrower meaning still possesses

1) Erika Balsom said: "Experimental film, Avant-garde cinema, video art, artists' film and video, artists' cinema, artists' moving image, moving image art, even time-based media—the heterogeneous practices discussed in this book are known by many nonsynonymous names, each of which possesses particular connotations and is attached to specific institutional and historical contexts" and that this terminological quagmire that filmmaker Larry Jordan already noted in 1979 lies beyond the scope of the present domain of study. According to Balsom, 'artists' moving image' was coined by UK artists' film support institution LUX, which strongly pushed its adoption. However, consequential change was made as Walker Art Center in Minneapolis changed the name of 'film and video department' to 'Moving Image' and DINAMO (Distribution Network of Artists' Moving Image Organizations) adopted this term. Balsom said this move beyond medium-specific terminology caused infrastructural transformations in both experimental film and the art world, and 'artists' moving image' is now accepted as an umbrella term that encompasses the entirety of diverse field including 'experimental film.' Erika Balsom, Introduction to After Uniqueness: A History of Film and Video Art in Circulation (New York: Columbia University Press, 2017), 15-17. Despite many terminological difficulty mentioned by Balsom, this research adopts the broad and ambiguous term 'moving image' to encompass contemporary video art works, but along other words for contextual understanding.

uncertain status between visual art and cinema. Since 1990s, technical possibility introduced by video projection device amplified the appropriation of film practice by visual artists. This field existing *in-between* collapsed the aesthetic reference among particular genres, practices, and references from different technological histories. The subject like this was distinguished by the index of reflexive dimension with larger experimental contexts, and such way of approach opens new intellectual space and temporal theory.

This research highlights the potential of moving image like this, bringing focus on practical issues on moving image production in Korea, rather than theoretically defining various aspects to approach moving image or portraying the landscape of current discourses and practices regarding moving image. Although the status of moving image in contemporary visual art changed and more artists are using moving image for investigating contemporary art and the agendas in dimension of discourse and image, the issue of art production in-between has been relatively excluded or overlooked. Creation of moving image requires not only collaboration and contribution of many fields but also special technologies and devices, thus needing larger budget compared to other medium. Nevertheless, like other time-based medium such as performance, sales or acquisition of this type of work is very rare or hardly achieved. Therefore, we also need to understand the production and distribution of artists' moving image in special economic route.[2)]

This research began from practical awareness that the understanding specificity of artists' moving image creation and practice needs more

2) Refer to Erika Balsom's next article series published in LUX. Erika Balsom, "Distribution Dossier," *LUX Writing* (2013), Retrieved on December 24, 2017. https://lux.org.uk/writing/distribution-dossier-1-distribution.

sufficient discussion and supplementation in institutional and practical dimension. The problems related to moving image work's distribution and production environment has been brought up, but moving image *production* as special process has been generalized as overall defects of domestic video art production environment.[3] The problem of production system clearly includes its environment and system and needs to be discussed in multi-layer; and this cannot be improved at once through institutional supplementation. This is not only domestic issue, and many institutional, practical solutions have been attempted in home and abroad to complement institutional defects. This study would closely consult foreign cases of institutional support and artists' practices to improve the *production* of moving image and review what may be applied in domestic conditions. Noting that alternative practice for production and distribution are engaged in the tradition of experimental film or video art, the artists' moving image production itself would be one model of artistic practices.

Ⅱ. Special conditions of moving image production in visual art

Digital moving image's immaterial character and easiness of spread and distribution through copy and reproduction has been various subject of study for contemporary artists. Critical artists adopted the visual language

3) "Although poor video art production environment still would be the problem, by now, it is hard to not deplore our overall video culture environment, where tradition of experimental film or so-called artistic film are absent. We would need a lot more time for domestic artists' desire for escape to film to be realized in works like *Hunger* (2008) by Steven McQueen." Manu Park, "Between Expanded Cinema, Experimental Film, and Video Art," *Moving Image Forum* (2017), Retrieved on November 2, 2017. http://ex-is.org/journal/praxisparkmanu

and general condition, caused by economic logic and distribution route different from commercial production system, as their work methodology. Through this, the unique style due to amateur technique and limited budgets were considered as the 'genre characteristics' of visual-art-based moving image, and practice for overall distribution and politics of cycle itself were studied together. While such trend has been explored in the dimension of critical discourses, relatively there was no active discussion on overcoming the existing production basis, which relies on an artist's personal ability under limited infrastructure and resources.

Production in exhibition is used as the concept that encompasses studio and site production, and overall installation. But the process of *production* for moving image work cannot be separated from distribution. It requires a different approach from other material-based medium in the format of exhibition. Filming, editing, and post-production such as sound mixing and color correction are already completed before the arrival to the physical exhibition space; and in case of video works delivered in immaterial digital file format, material and immaterial resources, including labor put in production, are not usually visualized unless in terms of medium. Compared to the necessary resources, institutional support for supplementation is almost absent or poor. Many young or experienced artists are consumed without a training ground to expand the project scale or to facilitate growth. Considering the direct and indirect influence from general institutional, economic, aesthetic, political limits, could we design another model and structure for healthier sustainability and expandability, deterring a project's wasteful rhythm from institution and particular direction and temporariness from limited budget? This is also closely connected to the validity date of moving image works and issue of distribution afterwards.

Despite the consensus on the need of cooperative initiative in production to serve the unique condition of artists' moving image creation, we are not seeing an appropriate solution. The scale of production[4] in visual art field is even mostly smaller than small-scale theater or film, resultantly relying on individual artist's capability in most cases. The artists crossing the space of exhibition and cinema explore various breakthroughs *in-between.* There have been many individual struggles in terms of project in order to overcome the difficulty in production and find a breakthrough. Limited budget often drives the artists to make feature-length films. Because of the characteristic of digital moving image, which enables re-editing anytime, the edited version may be varied by the way of presentation. Thus one may utilize independent film production system or support system to receive funds and create feature-length films, while also producing another version for installation in gallery. However, not all projects can follow this model, and the issue of relevant copyrights hinders following the model of film production system. The project like this does need production that embraces the work's peculiarity.

1. Producer and curator, fluid roles

As artists based on visual arts expand their boundaries to film festivals

4) Although it differs by works, in fiction films, even short films tend to have large production scale in terms of budget or staffs. In some personal essay films or low-budget independent documentary films, the director films and edits by himself along colleagues as assistants or producers. Especially, due to the characteristics of a documentary, one man plays the all roles of director and producer, often operating in one-man production system. But cinema may easily approach to various support systems by the work phases including education, equipment rental, treatment, post-production, distribution, and community screening tours.

or movie theater or enlarge the scale of their works, the demands for the role of *producer* is rising as well. In recent foreign cases, artists based on visual arts like Omer Fast or Steve McQueen are collaborating with producers with high-budget film production experiences, otherwise, utilizing specialized infrastructure of the film world. In the field of artists' film, specialized producers are involved including producer and curator Jacqui Davies, who produced short and long films of Ben Rives, Phillip Warnell, Apichatpong Weerasethakul, and Mark Wallinger, and Madeleine Molyneaux, who worked with Bill Morrison and Kevin Jerome Everson. While some producers take part in film curating, in opposite, some curators play the role of producer. In some cases, each artist produces each other's work in collaboration instead of making joint works. European creators from UK, France, and Belgium seem to have better understanding in producer or stable production.

Considering that exhibition curator is one profession, required *curator's role* also becomes different every time by situations and conditions, like whether it is a newly commissioned exhibition or archive exhibition, or like the composition of exhibition and individual projects. A curator plays the role of administrator, but mostly collaborator, researcher, and editor, and at times, the role flexibly changes to dramaturge, project manager, and facilitator. Actually the role of producer is mostly included in them. Considering that the process of creation is for practically resolving various constraints in production, a curator naturally joins this process directly and indirectly. Like it is difficult to simply defining the role of curator, it is also not simple to define the role and function of production, producer, and platform. But the curatorial, which shares the artists' creation experience and process and generates practical knowledge with artists, definitely has something in common with the role

of producers.

2. Various issues in creating artist moving image works

Due to the nature of the audience and distribution platforms, artist moving image works are circulated and distributed in such domestic and foreign exhibition spaces as galleries and museums, or festivals. The special conditions of moving image creation is roughly summarized as follows : 1) in many cases, it tends to be small productions compared to larger productions such the Hollywood production system; 2) for exhibitions, the processes of commission, creation, presentation, and distribution is integrated into the structure of the exhibition; 3) arranging necessary resources and infrastructure on a limited budget is mostly the role of the individual artist, curator, and studio; 4) it is difficult to reveal the work beforehand except in specific contexts, such as pitching an idea, fund-raising for phased production support, planning and development workshops, advance screenings, or pre-showcase presentations; 5) video work is not the appropriate nor desirable format for art sales or ownership, as it is not easily collected by individuals or organizations, and it is difficult to quantify and predict its demand for distribution or re-sale value; 6) and especially domestically, there is no funding by galleries or mid-size museums that specialize in moving image commissions or collection, except for certain limited funds from institutions, foundations, biennales, or exhibitions.

In the world of visual art, moving image work is usually created in the exhibition context where funding and presentation work together through commissions. This unique condition is a process that is not separated

and become integrated into the exhibition format, along with the distribution methods of traditional artworks, which results in an exclusive distribution structure that constrains or prevents the possibility of a wide distribution of moving image works. Because of this kind of distribution system, artists and curators have made diverse attempts to overcome the problems of the circulation and distribution of moving image works through their work and practice. Of course, having support and distribution systems does not necessarily lead to excellent work. And, like the visual language of independent films, the relative inadequacies of the production process may influence the peculiar language of artists' film or video works. Nonetheless, how closely attached is the production process to the issue of distribution demands a concrete response in not only practical but also strategic ways in a work's lifecycle. The distribution strategies and plans should be established beforehand in the stage of planning and funding, examining many considerations like whether the work is for theater screening or gallery installation, or which distribution channels and methods are possible. Designing the distribution plan in the production stage before the work is completed, regardless of its viability, is important not only to reserve various distribution possibilities through numerous edited versions and formats, but also to integrate the working process and initiate the cooperative structures afterwards.

Of course, it is difficult to directly apply the film production process of *pre-production, production, and post-production* or the film industry model to the creation of moving image work in the field of visual art. One should also note that the creation process itself is an important part of the work, and that the conditions and environments in which the work is made also influences its visual language. Unlike major studio film

productions, the random events and coincidences that happen in keeping the creative process of moving image works open without too much control may become important elements in and around the works, and in some self-referential works, the process of distribution itself becomes part of the works. In order to advocate for and actualize artist projects that challenge existing customs, a special strategy is needed to maintain such flexibility as well as to resolve the restrictions to be confronted. Therefore, rather than making specific models or processes that are commonly applicable, we should devise a flexible model to react to each project's particular situation and condition, as well as the method to share knowledge and resources.

3. Production strategy of artists' moving image

Not only does artist moving image works critically examines cinematic traditions, but they also analyze the cinematic production and distribution systems and operating methods of the industry. However, since the purpose of and operation methods used in making artist moving image works are different from major film studios, it requires a different production strategy and infrastructure, as well as a different approach in its support system and production methods. This research also focuses on the potential of forming smaller productions to make moving image works in the field of visual art that enables a different approach for each project's, instead of deploying methods that are catered to large scale works or ones that ensure a high production value. Along the references to the cinematic traditions and existing production systems, the research highlights precedents that investigate the conditions of sustaining the

production of moving image works and derive concrete practices — rather than studying existing professional film production systems and the way to draw human resources and expert know-hows. While there are also domestic cases of cooperation and support to overcome the restrictions in production, they are hardly focused on specific issue of *production*.

Accordingly, this research focuses on foreign cases that organized production initiatives in the special conditions of the visual art field. Furthermore, the research refers to commissioning schemes and support systems that are present in the national and public institutions of other countries, which is the background where production-related discussion and practices that originate from and the conditions that form specific demands. Also, the research aims to consult the cases of other adjacent art fields besides visual art, and ultimately explores the ways in which organizations and alternative initiatives may cooperate. The research actively interprets the process of 'production' as part of visual art practice, while exploring and organizing its means in the field of visual art — uncovering the possibility that curatorial work may be implicated in the blind spot that are caused by institutions in the production and distribution of artist moving image works. First, the research examines the diagram and operation methods of specific support systems in artist moving image works, and juxtaposes the artist-centered practices with concrete and practical needs in order to consult in a wide range of perspectives. It reviews cases where artists, producers, and independent curators gathered to plan and put into action a cooperative model, such as how European artists and curators resolve such issues and support each other's work and curatorial projects.

Ⅲ. Commissions based on institutions and structures of production support

Domestically, there are limited opportunities for support that meets the special conditions of artist moving image projects, and it is difficult to fund the production cost with particular commissions. Also, visual artists can hardly gain specialized experience through taking courses or receive help in technical expertise that are related to production. Of course, these are not only hurdles for South Korean artists. Regardless of whether one is in South Korea or abroad, an artist or project in need of a large budget confronts the difficulty of fund-raising and securing resources. This difficulty has been regarded as a hurdle or task for individual project stakeholders to overcome, and not a problem to jointly resolve. When in need of a large production budget or infrastructure, some artists do pursue the support system in other fields, such as producing feature films through major studio production support. However, considering the particular questions and attitudes that artist moving image works have, not every work may be a good fit within the traditional film context. Moreover, this practical difficulty that individual artists have been burdened with is not an issue one individual can overcome. In this context, the country that demonstrates adequate institutional support is the UK, which has a strong tradition of experimental film. The UK is supporting experimental works through public and foundation funds based on existing institutions or organizations.[5)]

5) British Council introduces visual art support organizations like Artangel or Arts Admin for filmmakers who produce experimental films. "Experimental," *British Council*, Retrieved on January 2, 2018.
http://film.britishcouncil.org/resources/shorts-animation-experimental/experimental

1. LUX and the Film and Video Umbrella (UK)

LUX and the FIlm and Video Umbrella are small organizations for distributing and producing moving image works under the support of the Arts Council England. LUX Artists' Moving Image is the non-profit institution in the UK for "supporting and promoting artists' moving image practices" and mainly focuses on collecting, distributing, and promoting moving image works. Besides fulfilling the role of a devoted institution that improves the accessibility of moving image works, it provides VOD services through the online platform LUXplayer, and vitalizes the circulation of moving image works through consistent and close cooperation with other institutions and festivals. The role of LUX is not only limited to archiving and distributing artist moving image works. LUX also explores multiple ways of sharing and enhancing the knowledge and understanding of artist moving image works by initiating online curatorial programs, educational programs, publications, and touring projects, as well as contributing to generating and circulating the discourses on moving images. The main goal of LUX is divided into two components: the circulation and sharing of artist moving image works, and professional development support for artists. In addition to collecting and providing information and sharing know-hows through regular one-on-one sessions to support artists, LUX also provides professional workshops and seminars for artists. In order to research actual problems that moving image artists have experienced since 2012, LUX organized

Although they do not support certain operational parts of moving images, they have commissioned various moving image works and offered supports. The Elephant Trust also directly and indirectly supported many moving image works of visual artists through The Showroom or Gasworks.

workshops, seminars, and lecture series under the title 'Professional Practice.' The program that followed provided professional education in various ways, including 3D animation for artist films, onsite sound recording, scenario development, film projection, high-quality video, production funding, distribution, archiving, working with a producer, critique, and peer reviews.

On the other hand, Film and Video Umbrella (FVU) is a non-profit organization that collaborates with galleries and other partners all over the UK to commission, curate, produce, and present artist moving image works. It has supported more than 200 works, including multi-channel installation, short films, video works, and online projects. It supports the creation and realization of moving image works through commissions, funding, and equipment rentals. The FVU commissions 5 to 6 projects per year on average. The FVU commission is designed to present an artists' creative voice and support the work in both the technical and curatorial aspects — wherein each work applies its own unique process while high-quality production is emphasized. Selecting 2 artists and granting 20,000 pounds at an annual open call, the FVU sponsors Jerwood/FVU Awards for emerging and established artists who experiment with moving images in diverse forms. The submitted works are exhibited in many spaces that collaborate with the FVU. [Figure 1]

2. Film London Artists' Moving Image Network (UK)

As a part of the Film London project which seeks to "support film in London every step of the way," and along with the British Film Commission, London's Screen Archives, and Games London, the Film London Artists' Moving Image Network (FLAMIN) is operated by public

funds from the Arts Council England, BFI, and the city of London. Through the FLAMIN fellowship, the Jerman Award, and FLAMIN production, the FLAMIN supports young artists, established artists, and artists who attempt long-form works in various phases. It raises funds to support production and offers professional training support, while implementing the commissioning scheme that supports a project's development fund and production fund in stages. FLAMIN's objective is to facilitate the artists' professional growth beyond merely support for the creation of new work. It has supported the works of British artists, including Grace Schwindt, Elizabeth Price, Laure Prouvost, Mark Leckey, Beatrice Gibson, and Uriel Orlow where their work was introduced in international exhibitions and screening festivals beyond the UK.

The objective of the FLAMIN production fund is to commission an artist's new single-channel work through production support in order for them to accomplish significant growth in their artistic practice. Therefore, they offer systemic support in stages divided into: 1) treatment writing and development stage to apply for production funds, and 2) pre-production stage to complete overall budget, scheduling, and proposal along with resolving feasibility issues.

Lawrence Abu Hamdan, Oreet Ashery, Adham Faramawy, Melanie Manchot, Charlotte Prodger, and Marianna Simnett were selected as the candidates of the Film London Jarman Award 2017. The selected works were introduced to the audience through exhibitions and television broadcasts, including screening and lecture programs at the Whitechapel Gallery, the Jarman Award Tour, and Random Acts of BBC Channel 4. Advocating for diversity of form, it is remarkable that they selected many artists working in various mediums besides moving images, such as performance, sculpture, digital media, and architectural installation.

3. Independent Cinema Office and HOME Artist Film (UK)

The Independent Cinema Office (ICO) is a national organization for developing and supporting independent film exhibitions in the UK. It aims to introduce various films to a large audience by programming or supplying films for theaters that mainly screen independent films, or by distributing films that are hardly ever screened. One of ICO's important agendas is to develop an audience for world cinema and artist films. While LUX has an emphasis using the online platform to develop relevant discourses and distribute films to support and promote artists' film, the ICO focuses on the cinema context and seek to "bring artists' moving image works back to [the] cinematic context." Keren Cytter, Phil Collins, Apichatpong Weerasethakul, and Yang Fudong have received ICO commissions, and the ICO has curated screening programs with artist moving image works as the focus, working with guest curators like the Otolith Group, Ian White, George Clark, and Sarah Wood.

One noteworthy attempt to support artist moving image works by the ICO is the 'The Artists Cinema' series. With LUX, the ICO commissioned artist films that are of five minutes in length and screened them in theaters alongside other commercial films. 'The Artists Cinema 2016' supported mid-career artists, rather than young artists or experienced artists who were already known in the field of visual art or film, helping them experiment in cinema and broaden the scope of their work. Furthermore, finished works are available online through LUXplayer's VOD service. Apparently, they operate a type of joint commissioning and distribution model.

Furthermore, ICO offers consulting for artists, including feasibility of project, location scouting, marketing, media campaigns, release

strategies, negotiation of rights, certification, technical requirements, promotion, budgets, and touring projects, as well as consulting on program operations for other theaters or festivals that want to screen artists' moving images. Feature-length films by Steve McQueen, Gillian Wearing, Ben Rivers, and Clio Barnard have also been developed by distribution models and know-how like this.

HOME Artist Film was set up as Cornerhouse Artist Film in 2011 for the production, distribution, exhibition, training, and development of artist films. Beginning as Cornerhouse Artist Film and founded by Sarah Perks, HOME Artist Film researches new methods of production, distribution, and exhibition. The program is particularly designed for artist long-form works or feature-length films, and is made to utilize the unique bridges between visual art networks, artists, and independent film exhibitions. Since being founded in 1985, HOME Artist Film project opened the grounds for long-term support, advocating for experimental films and video. Cornerhouse Artist Film jointly commissioned and distributed the works *Self Made* (2010) by Gillian Wearing who won the Turner Prize, and *Swandown* (2012) by Andrew Kötting. Furthermore, they collaborated on a 35mm film work of Roberta Smith and Rosa Barba.

The reason why the UK has many daring artists like Steve McQueen who produced full-length films for screening in theaters is not just because they inherited a rich tradition of cinema and art in the UK, or because of one individual's extraordinary talent. The close cooperation between national organizations, private galleries, and non-profit institutions in each part of the production builds a stable cultural infrastructure, enabling artists to make unconventional attempts and strive for a different scale of activity. In particular, ICO and HOME Artists Film especially support moving image works for theater screening, while

specializing in the development of short films and long-form projects.

4. Ian Potter Moving Image Commission (Australia)

Ian Potter Moving Image Commission (IPMIC) is a long-term commission program for new moving image art by Australian artists. It hosts awards every two years with the Australian Centre for the Moving Image (ACMI) in Melbourne and sponsors 500,000 dollars over the course of 10 years. It supports established artists to create new works in order to advance their practices and promote new developments. Beginning in 2012, the ACMI supported many Australian artists, including Angelica Mesiti [Figure 3], Daniel Crooks, and Soda_Jerk. It also helped to enhance the artists' professional practice, and initiated educational programs that fostered Australian audience's knowledge and understanding of contemporary moving image practice. The ACMI helped lead the work of talented and established artists to the next level, and at the same time, encouraged new audiences to engage in this kind of contemporary art formats. The support of the IPMIC is not only limited to the prize but it also provides bilateral forms of support, including curatorial assistance by the ACMI and expert knowledge assistance for specialized production and presentation. Meanwhile, the projects must create an output designed for exhibition.

IPMIC, a part of the 'Ian Potter Art Commission,' is the third largest commission program after music, writing, and sculpture. The strength of this project is that there is no limit on the work timescale or the number of production channels. It supports individual artists, joint projects, and projects with various mixed forms of art, but the main output is moving

images. The support assists artists with backgrounds in visual art, performance, and film. It is a support system optimized for moving image works made by Australia-based artists, and it offers both funding and expert advice. Remarkably, it accepts applications through an open call, and assists in producing long-term works for periods of up to 10 years to develop. Considering the phenomenon that the support is focused on young artists or artists at certain career level, the IPMIC is a good bridge for artists with a decent career to create projects of a particular scale.

5. Production support models and cooperation with adjacent art fields (South Korea)

The major characteristics for the production support system studied above are as follows: 1) it has a platform, 2) it has the flexibility to collaborate with private galleries and other organizations with a long-term vision, and 3) it is open to artists who work with a diverse range of mediums. It touches upon audience, production and distribution systems, and the basis of theory and discourse — cultivating an audience and helping with the understanding in moving images as its core agenda. Not staying as closed and temporary support systems, the organizations and production support projects introduced above form partnerships and develop joint networks for sustainable operations. The Arts Council England and Channel 4, FLAMIN, Whitechapel Gallery, LUX, BFI London Film Festival, and ICO jointly vitalize the network that leads to the production, circulation, and distribution of moving image works through each of their partnerships. Each organization joins the projects but assigns their roles according to their character, specialty, and available resources, and introduces the works through their respective

channels. Works produced in these systems are presented at a number of film festivals, like the International Film Festival Rotterdam or the CPH:DOX.

The issue of production, circulation, and platform is the common problem faced by not only artist moving image production but also many adjacent art fields that refuse to follow a commercial logic and it is also attached to aesthetic, political dynamics. In the case of video works created through the cooperation or commission by organizations, production, circulation, and distribution are mostly bound together simultaneously. Therefore, production-circulation-distribution models of small performance productions tend to be a more significant reference than the distribution model of cinema.

The exhibition *MMCA Performing Arts: Asia Focus* presented at the National Museum of Modern and Contemporary Art opened in 2017 in pursuit of a "production platform to produce/co-produce new works by Asian artists, and to present the results, and distribute them on the global stage." At the showcase of 2017, works by artists practicing in Asia were presented, including Kim Jisun, Royce Ng, Padmini Chettur, and Lawrence Abu Hamdan. The showcase covered interdisciplinary works by various artists, such as performance, video, and dance. Supporting part of the production and circulation of a moving image work, co-production is one method that different commissioners use to support the creation of new films, broadcasts, and performances. Theaters and festivals activate these cooperation and collaborative networks in order to advocate and support works that function apart from the logic of commercial production and distribution.[6] Especially

6) Kim Jisun's *Deep Present* was co-produced by MMCA, Kunstenfestivaldesarts, Wiener

since 2017, the year-long series stated that it "began to initiate the production system to design and unfold the vision" that was hard to realize due to "economic, commercial, aesthetic restrictions," and that it is "more important to found the foothold for Asian artists to practice new artistic attempts without minding its success" than artworks with ticket power.[7)]

Many film festivals at home and abroad also get involved with production support and distribution in similar ways in order to circulate the films they support. Currently in Korea, there is a growing case of film festival support, or even directly distribute the films that only get seen at film festival circuits and fail to be distributed to a larger audience.[8)] Ultimately, the film festivals are critically intervening in the system in order to secure the sustainable ecosystem of production and distribution, not merely selecting good works and presenting the views that make up the landscape of contemporary art.

Festwochen, and SPRING Performing Arts Festival. Retrieved on November 2, 2017. http://www.mmca.go.kr/pr/cultureDetail.do?edId=201709110001241

7) Refer to *2017 MMCA Performing Arts : Asia Focus* Facebook page. Retrieved on November 2, 2017. https://www.facebook.com/MMCAPerformingArts/?hc_ref=ARSw8QJ7Nhwos2_oSzd0Dnml7XME6Huvci2_y11n8TvkOk_CWNNZwUjaPJ_LXnceeTw&fref=nf

8) Jeonju International Film Festival has been supporting the works of directors the festival aesthetically or politically stand by through production support systems like *Jeonju Cinema Project and Jeonju Digital Project*, and it directly imports and distributes art-house films screened in festivals with other distributors or independently. Seoul Independent Film Festival is expanding the ground of independent films since 2008 by operating its own independent film distribution marketing support. It selects 3 short films through contests and supports through *Indie Triangle*, which is designed to assist them through the release in theater in 2018 in the format of feature-length omnibus.

Ⅳ. Production as a model of artistic practice

1. Anna Sanders Films (France)

Anna Sanders Films is an artist-centered production founded in Paris in 1998, by Charles de Meaux, Pierre Huyghe, Philippe Parreno, and later joined by Dominique Gonzalez-Foerster. “Suggesting production tools for the project that portrays new landscapes or the moments in a landscape,” Anna Sanders Films has produced its own artists’ works, executed joint works with Rirkrit Tiravanija, Liam Gillick, Douglas Gordon, Carsten Höller, and has produced the feature-length films of artists such as Apichatpong Weerasethakul. Anna Sanders “dreams of sharing the awareness of time and temporariness,” saying it is “positioned in-between—in-between economy, in-between dream, in-between fiction, and in-between films.”

What is noteworthy in the activities of Anna Sanders is the emphasis on exchange and collaboration. Advocating autonomy without reliance on the logic of the film industry and working within an economic structure that promises the freedom of aesthetic choices are also important aspects of their collaboration. Although their works operate as apart from the economic circuit of the film industry, they do not completely deviate from the logic of art market. They raise production funds through Marian Goodman Gallery, Air de Paris, and Lisson Gallery, and do not refuse resorting to or cooperating with organizations like galleries and museums. Their approach has influenced many other productions, as advocating for the uniqueness of an aesthetic method and studio system.

2. Auguste Orts and On & For Production (Belgium)

Auguste Orts (AO) [Figure 4] is a platform that produces and distributes audiovisual art projects. It was first founded by four artists based in Brussels: Herman Asselberghs, Sven Augustijnen, Manon de Boer, and Anouk De Clercq, and operates through the collaboration of curators, producers, and business directors.

According to its website, AO has "the experience it takes to conceive, start and execute audiovisual art projects in between genres and formats," and it not only cooperates for its artists' works, but also contributes to the common pursuit for better a production environment, by sharing experience and knowledge and supporting other artists' works through guest production. What is remarkable in AO's activity is the expanding and seeking of cooperative initiatives through *On and For Production* and the form of cooperation they call 'guest production.' AO has produced or co-produced more than 50 works through the commission and support of foundations and organizations like Flanders Audiovisual Fund.

On & For Production (On & For) [Figure 5] is a platform that AO organized by partially referring to the production support system of cinema-related organizations and film festivals. The primary role of a producer is in finding solutions for the restrictions and hurdles that artists encounter during creation and entering the project's creative process. A producer should facilitate in the development of ideas by assisting the artist in budgeting, administrative tasks, funding, PR, or by giving feedback and helping setting the work's direction.

Its claim, "production and distribution platform," seems to consider its expandability. Alongside the four artists, producer Marie Logie, business

director Anne Goossens, and curator Ana Manuben are working together. With different experiences and expertise from various backgrounds, Marie Logie (from Flanders Arts Institute and MuHKA) and Ana Manuben (from LOOP Festival) cooperated on guest productions with artists including Annik Leroy, Joachim Koester, and Dora Garcia. Such solidarity compensates for each project's realistic limitation, and, at the same time, functions as a grounds for sharing practical knowledge.

On & For, the European-based project designed mainly by AO, hosted a pilot edition in April 2014, with the objective of "learning in doing." The project shared practical knowledge and information applicable in real life. LUX of England and Centro de Arte dos de Mayo (CA2M) of Móstoles, Spain cooperated. Since the pilot edition in 2014, it executed subsequent editions in many cities in Europe including Madrid, Brussels, and London. In order to apply the production model of the cinema industry, and while each edition is hosted by different curators, it operates and publishes the results of its small sessions, open workshops, producer seminars, symposiums, and roundtables for artists and experts. At the screening and talk session of the BFI London Film Festival Experimenta Seminar, they held discussions on distribution strategies of artists' moving images and the influence of this strategy on the production process. [Figure 6] Through these activities, they integrated and shared various experiences, visualized production problems, and explored potential solutions for the European system.

3. Jubilee (Belgium)

Jubilee is an initiative formed by artists who mainly work in the visual

art field (Justin Bennett, Vincent Meessen, Eleni Kamma, Katleen Vermeir & Ronny Heiremans, and Katrien Reist). Unlike Anna Sanders Films and AO (who specialize in film production), it supports artists and practices in visual and sound art, developing long-term research covering diverse fields, which may lead to discursive results. Beginning from the practices of its members in Brussels and Ghent in Belgium and the Hague in the Netherlands, Jubilee functions in a cooperative structure that collects energy and equally distributes common property and economic, artistic, social resources, while making the best use of each member's capabilities. While responding to practical needs, they explore the potential of micro-economies and aim to expand not only at the local, but also to different individuals, organizations, and structures in the global context. Furthermore, they explore the challenging transformations in the new economy and art with a basis on the concept of an open source practice that facilitates the exchange of knowledge, from both sides of art and business management.

Jubilee operates with an emphasis on research and production. At the same time, it offers support for the core members' individual artistic research projects as well as the support for production and management of guest artists and curators. Alongside the research, it is also important to build active and transdisciplinary networks composed of scientists, artists, and socially noteworthy figures in order to build common interests in social issues - this leads to the core subject Jubilee explores while cooperating with artists and theorists. Jubilee also values archiving the knowledge and techniques related to artistic research practices and offering the information to others through websites, private meetings, and publications. Sharing of such information and knowledge is executed through joint activities and programs made in close cooperation with

organizations in and out of Belgium.

Jubilee, when compared to AO (which specializes in video production), places more emphasis on research-based practices and supports projects in various forms such as sound installation, performance, and publication. What is commonly noticeable in AO and Jubilee is the openness and expandability they both advocate and seek. Both AO and Jubilee are run by artists, coordinators, producers, curators, and researchers who divide their roles and focus on facilitating the exchange of knowledge, information, and redistributing values. It is a production initiative where more than one project can join at the same time, unlike in individual artist studio or collective models. Through this initiative, each artist continues creating in his/her own name, instead of working in a collective. Otherwise, rather than making a new team for each specific projects, it focuses on its sustainability and its primary goals.

4. Phantom Productions and Spectre Productions (France)

Phantom Productions and Spectre Productions, run by Olivier Marboeuf, supports the creation of moving images through a dual system. Olivier Marboeuf is an art director, curator, and producer of L'espace Khiasma in the city of Les Lilas near Paris.

The objective of Phantom Productions, which L'espace Khiasma founded and has organized since 2012, has two approaches: to participate and distribute in new expanded cinema practice originating in visual art field. Its website says "seeing that traditional support mechanisms are often unable to sustain and reveal the diversity and richness of contemporary film practices, Phantom has decided to

function in the form of a factory or manufacture." Based on flexible residency principles, its affiliated body, Phantom Factory (La Fabrique Phantom), provides artists and projects various artistic, material and economic means such as work spaces, equipment for filming and editing, and a team to help with the project. Recognizing the production process of a film as a living space for research and meeting, each project's characteristics and timescales are accepted. Furthermore, works in progress may be shown at 'Les Lundis de Phantom,' the monthly open presentation event organized by L'espace Khiasma. As a part of its artwork development program, Phantom Factory forms partnerships with art centers and museums. Furthermore, Phantom leads distribution activities linked to regular screenings in various spaces like theaters and art schools, along with film curatorial programs like exhibitions and tours.

Spectre Productions is a production company for new film works and audiovisual projects. It cooperates with artists through an artist support system and focuses on the meeting point of art and film, with the question "Où sont nos films? (Where are our films?)." Located in Rennes, Spectre is currently producing works in various formats like documentary, short film drama, and feature-length essay film. At times it co-produces with Phantom Factory, and the final works are presented in and out of theaters, like at film festivals and art schools, and are distributed through Phantom. The company is a good fit for projects that initially seem vague, and therefore would have trouble finding support elsewhere. It has also co-produced *Also Known as Jihadi* with Poulet-Malassis, a production of Filipa Cesar, Ana Vaz, and Eric Baudelaire.

5. City Projects (UK)

City Projects, founded in 2003, is a non-profit organization based in London, which seeks to support and produce artists' moving image projects that critically engage with issues related to the socio-political context. As the name *City Projects* implies, it engages with feature-length independent film projects that start out as public art projects. It provides space for artists to create, and together with the artists, it co-produces the project from its early phases, develops the plans, and supports the entire creative process along the way. Lately, it produced *Blacklist* with Lucy Parker, which uncovers the blacklists of the construction industry. Kate Parker, director of City Projects and a producer who specializes in moving images, has joined the projects of Margaret Salmon, Hito Steyerl, Rosalind Nashashibi, and Mark Lewis, as the production manager. City Projects is working with many organizations and projects, including the Imperial War Museums and Chisenhale Gallery. It collaborated with FLAMIN to produce 3 works, including *Tenant* by Grace Schwindt and *The Empty Plan* by Anja Kirschner and David Panos, which became the basis of the FLAMIN's Jarman Award. While working with other organizations such as Phantom and Spectre Productions, City Projects also aims to work independently and in small scale productions.

Currently, City Projects is working on *Politics of Production*, the research project by artist and critic Dan Ward. In this project, Dan Ward researched 60 projects in detail in order to understand the present status of British artists' moving image production. He aims to investigate how such conditions may influence the relevant field's sustainability and capability of generating critical work. City Projects goes beyond simple

artists' moving image production by critically approaching the unique production conditions of artists' moving image work, and promotes its sustainability by examining the work's ecology through these kinds of projects.

V. Conclusion

To cultivate and thoroughly investigate various forms of work that are loosely categorized as artists' moving image works, while at the same time it not being defined in such simple terms, requires long-term planning on the part of the commissioner's agency and production support organizations, the practical cooperation in distribution systems, and the sharing of experience and resources in production and distribution. Curatorial and critical participation also belong in this process. Under the circumstances that production models are not very stable, it is important to form voluntary artist-run production systems on a project by project basis for cooperation and solidarity to be established, and to build a flexible network that supplements the blind spots in the system. When small-scale networks like this, not just individual organizations, organically emerge, then the production environment of film culture and the ground for creation and criticism would be initiated.

Catherine David, the curator of Documenta X, said the artworks presented in Documenta are "critical images of today's world and of the phenomena that move and change it," and that Documenta should function as a *platform* for "crossing theoretical ideas with practice."

However, the artistic practice needed to produce such images may be cultivated through small-scale cooperation and established 'platforms.'[9] The curatorial practice required in the time and space of contemporary Korea might begin from very individual demands, building on more practical cooperative models, systems, and infrastructures. Foreign cases may be a reference model to inspect domestic conditions, but they are not models that may be directly applied to specific situations. At home, we need to create a new and flexible model to set directions for existing resources and production basis.

Due to the characteristics of moving image works, prior to the curation and contextualization of the works, the role of *navigating* and *accompanying* the realization of specific projects is significant. It is similar to the role facilitated by a producer in film, a dramaturge of theater, and an editor in publications. Although it might be a small scale or fluid system, the role or position of the production organization and producer also should be discussed and examined in depth.

The reason why production is emphasized is to create a better foundation for artwork creation and for critical images to materialize in the future. Preparing the grounds that are not yet visible and searching for a path that is not yet clear are not easily achieved by a single individual. Improving the problems of the production environment requires time, and many conditions must follow for the actual operation of these productions.

However, in advance to organize a cooperative team or production

9) In Belgium, spaces like Beursschouwburg, Escautville, Messidor, and SoundImageCulture support productions. Vitamin Creative Space or Li Xianting Film Fund of China also have been experimenting alternative production support models in special political situations.

initiative, we may begin by cultivating the space for joint discussion that meets specific conditions of small moving image production projects, and examining the means to share material or immaterial resources for production. It is even more important to create mutual cooperative models to keep generating the momentum for artwork creation, as much as it is important to form a stable platform to actualize and present certain outputs. When there is a lack of stable institutional basis or collected/accumulated experience, it is only possible to explore the issues through *learning by doing*, – as is claimed by On & For, this means practice. It means to persist in small and flexible attempts, and to link these activities in the previous models we have researched in this study. In so doing, the process itself will re-configure the current production system, and will thereby condition and re-construct various forms of cooperation and participation, leading to the process of producing another type of learning outcome and knowledge system.

Bibliography

Book

Balsom, Erika et al. *Documentary Across Disciplines.* Cambridge, MA: MIT Press, 2016.

Balsom, Erika. Introduction to *After Uniqueness: A History of Film and Video Art in Circulation,* New York: Columbia University Press, 2017.

De Wachter, Ellen Mara. "Auguste Orts." In *Co-Art: Artists on Creative Collaboration.* London: Phaidon Press, 2017.

Dong, Bingfeng. "Cinema of Exhibition: Film in Chinese Contemporary Art." In *China's iGeneration: Cinema and Moving Image Culture for the Twenty-First Century,* Edited by Matthew D. Johnson, Keith B. Wagner, Kiki Tianqi Yu, and Luke Vulpiani. New York; London: Bloomsbury Academic, 2014.

Jeong, Seung-hoon. *Cinematic Interfaces: Film Theory After New Media*. New York: Routledge, 2013.

Maureen, Ryan. *Producer to Producer: A Step-by-Step Guide to Low-Budget Independent Film Producing.* Los Angeles, CA: Michael Wiese Productions, 2017.

Rea, Peter et al. *Producing and Directing the Short Film and Video.* Oxford: Focal Press, 2017.

Paper

Kim, Jihoon. "Hybridizations of Film and Video in Cinematic Video Installations." *Journal of History of Modern Art 39* (2016): 7-41.

Catalogue

Copeland, Mathieu et al. *In-Between: Anna Sanders Films.* Paris: Les

presses du réel, 2004.

Orts, Auguste. *On & For Production (2014 to 2016).* Brussels: On & For Production, 2016.

Roelstrete, Dieter and Auguste Orts. *Auguste Orts: Correspondence.* Brussels: MuHKA, 2011.

Periodical

Balsom, Erika. “Distribution Dossier.” *LUX Wrting.* Accessed January 7, 2013.
(https://lux.org.uk/writing/distribution-dossier-1-distribution)

Kim, Jihoon. “Post-Cinema: Exhibition of Cinema, Cinema of Exhibition” *Art In Culture,* March 2017.

Loup, Geneviève. “Anna Sanders comme dispositif critique de la position de l’auteur dans l’œuvre de Pierre Huyghe.” *Décadrages,* Vol. 13 (2008): pp. 17-30.
(http://journals.openedition.org/decadrages/510/)

Park, Manu. “Between Extended Film, Experimental Film, and Video Art.” *Moving Image Forum.* Last modified September 29, 2017.
(http://ex-is.org/journal/praxisparkmanu)

Website

Anna Sanders Films. http://www.annasandersfilms.com

Auguste Orts. http://www.augusteorts.be

British Council. http://film.britishcouncil.org

City Projects. http://www.cityprojects.org

Film and Video Umbrella. http://www.fvu.co.uk

FLAMIN. http://flamin.filmlondon.org.uk

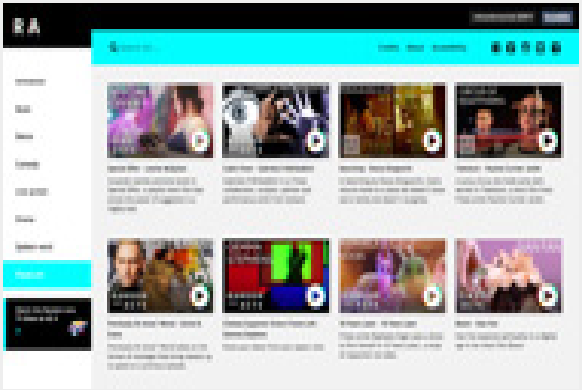
HOME Artist Film. https://homemcr.org/about/work/film/artist-film

Ian Potter Moving Image Commission.

http://www.movingimagecommission.org.au
Independent Cinema Office.
http//www.independentcinemaoffice.org.uk
Jeonju International Film Festival. http://www.jiff.or.kr/project
Jubilee. http://jubilee-art.org
Khiasma. http://www.khiasma.net
LUX. https://lux.org.uk
MMCA Performing Arts Facebook Page.
https://www.facebook.com/MMCAPerformingArts/?hc_ref=ARSw8QJ7N
hwos2_oSzd0Dnml7XME6Huvci2_y11n8TvkOk_CWNNZwUjaPJ_LXncee
Tw&fref=nf
National Museum of Modern and Contemporary Art.
http://www.mmca.go.kr
On and For Production. http://onandforproduction.eu
Random Acts. http://randomacts.channel4.com/tagged/visual-art
Seoul Independent Film Festival. http://www.siff.or.kr
Spectre Productions. http://www.spectre-productions.com



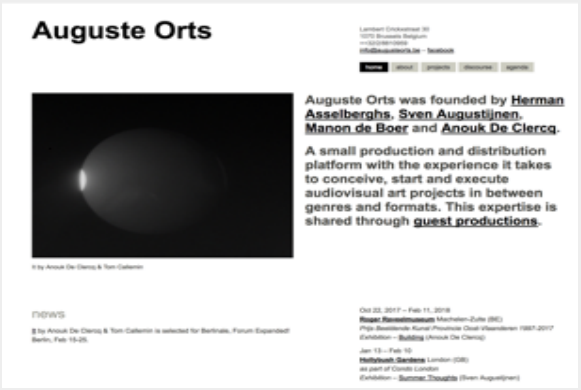
[Fig 1] Google map with pinned venues where FVU has worked for over three decades, FVU website.



[Fig2] Random Acts website.



[Fig 3] Angelica Mesiti, 'The Calling', Angelica Mesiti: The Calling installation view. Australian Centre for th, 2014.
© Australian Centre for the Moving Image



[Fig 4] Auguste Orts website.



[Fig 5] On & for Production website.



[Fig 6] Work session view of the London edition of On & For Production, BFI Southbank, 2015.

돈선필

WF_Report: 사물의 모습을 결정하는 것

WF_Report:
사물의 모습을 결정하는 것

돈선필
DON SUNPIL

Ⅰ. 원더 페스티벌
1. 원더 페스티벌의 시작
2. 순례의 길

Ⅱ. 데코마스의 세계
1. 이미지와 피규어의 홍수
2. 피규어 제작 프로세스
3. 원형-데코마스-피규어의 삼각관계
4. 이미지가 무게를 얻기까지

Ⅲ. 조몬과 피규어
1. 원형사의 일
2. 타케야의 피규어
3. 조몬과 야요이

Ⅳ. 어두운 미래
1. 멸망의 풍경
2. 메카소녀
3. 공상과학의 도시 아키하바라
4. 모에의 루프
5. 인조인간 18호와 디스토피아

Ⅴ. 사물의 모습이 정해지기까지
1. 쓸모없음
2. 사쿠라 불상과 페인팅
3. 시간을 사물화한 모습

Ⅵ. 석양이 지는 미쿠하리멧세
1. 무거운 두 손에는 무엇을 얻었는가?

참고문헌

도판

Ⅰ. 원더 페스티벌

1. 원더 페스티벌의 시작

매년 봄과 겨울, 일본 치바현(千葉県)에 자리한 마쿠하리 멧세(幕張メッセ, Makuhari Messe)[1]는 사람들로 인산인해를 이룬다. 이곳에 모이는 각양각색의 사람들에게는 한 가지 공통된 목적이 있다. 그것은 바로 '피규어(figure, フィギュア)'[2]라 불리는 사물이다.

일본의 대표적인 서브컬처 이벤트 '원더 페스티벌(ワンダーフェスティバル, Wonder Festival, 이하 WF)'은 피규어를 중심으로 진행되는 동인 행사다.[도판1] 1984년 12월, 가이낙스(ガイナックスGAINAX)[3]社의 전신인 제너럴 프로덕츠(GENERAL PRODUCTS)[4]의 제너럴 프로덕츠 오사카 2호점에서 사전 이벤트로 시작된 WF는 30여년의 시간이 흐른 지금도 꾸준하게 명맥을 이어오고 있다. 약 1,900개의 부스와 일일 평균 관객 5만 여명이 방문[5]하는 이 대형 행사는 매해 두 차례, 2월 상순과 7월 하순 경에 단 하루씩만 진행된다. 1년에 이틀 동안 10만 명이 넘는 사람들이 '피규어'라는 단일 장르를 위해 하나의 공간에 모이는 셈이다.

WF가 열리는 일요일 아침. 도쿄 시내에서 출발한 케이요선(京葉線, Keiyō Line) 열차에서 볼 수 있는 사람들의 행색을 통해 같은 목적지를 향해가고 있음을 어렵지 않게 추측할 수 있다. 최신 트렌드와는 조금 거리가 있는 클래식한 복장, 다양한 캐릭터 굿즈와 액세서리로 요란하게 치장된 가방이나 모자, 많은 짐을 수납하면서도 기동성을 잃지 않는 적절한 크기

1) 도쿄 빅 사이트와 함께 일본에서 2번째로 큰 전시장이다. 주로 대형 행사용 컨벤션 센터(Convention center)로 사용되며 명칭인 '메세(messe)'는 독일어로 견본 시장을 의미한다.

2) 피규어는 '피겨(figure)'의 일본식 독음인 '휘규아(フィギュア)'를 다시 (기준에 맞지 않는) 한국어로 표기하면서 생겨난 신조어다. 보통 망가, 영화, 애니메이션 캐릭터들을 합성수지를 이용해서 제작한 축소 모형을 지칭한다. 본문에서는 피규어의 특수한 성격을 반영하는 의미로 '피규어'라 표기한다.

3) 일본의 애니메이션 제작 회사. 대표작으로 〈신세기 에반게리온〉, 〈신비한 바다의 나디아〉, 〈톱을 노려라!〉 등이 있다. 뿐만 아니라 컴퓨터 게임 〈프린세스 메이커〉 시리즈 등으로 성공을 거두기도 했다.

4) 오사카에 개점한 SF와 특수촬영, 애니메이션 관련 상품을 제조, 판매하는 전문점. 1982년부터 1992 년까지 활동하고 DAICON FILM과 함께 애니메이션 제작 회사 가이낙스의 모체가 되었다.

5) WF의 역대 통계. (wf.kaiyodo.net/knowledge/pastlist)(검색일: 2017.12.5.)

의 가방과 캐리어까지. 중간 정차역인 도쿄 디즈니랜드를 목적지로 하는 가족, 연인들과 조금 달라 보인다. 화목한 나들이객과 침침한 분위기의 WF 방문객을 함께 실은 열차는 카이힌마쿠하리역(海浜幕張駅, Kaihimmakuhari Station)을 향해서 천천히 달린다.

2. 순례의 길

종종 우리는 '성지순례(聖地巡禮)'라는 단어로 특정 장소에 방문하는 행위를 설명하곤 한다. 이 특별한 장소는 실제 종교적 의미의 성스러운 곳 일수도, 미디어에 자주 노출되는 유명한 맛집 일수도 있다. 성지를 찾는 사람들은 그 장소를 단순히 스쳐가는 거점이라기보다, 특별한 시간과 사건이 담겨있는 공간이라는 의미를 부여하기도 한다. WF를 찾는 많은 사람들 역시 일종의 순례자와 같은 자세로 이 이벤트를 기다리는 것처럼 보인다. 실제로 WF 당일 마쿠하리 멧세로 향하는 길은 순례자의 행보와 유사한 면이 많다. 메카(Makkah: مكة)를 향해 머나먼 여정을 시작하는 신도들처럼 전국 각지의 WF 방문객들은 마쿠하리 멧세와 가장 근접한 카이힌마쿠하리역으로 향한다. 수집가라는 이름의 민족들이 대이동을 시작한다. 순례의 여정은 카이힌마쿠하리역에서 시작한다 해도 과언은 아니다.

WF를 처음 방문하는 초심자라도 목적지를 못 찾아 길을 헤맬 일은 0%에 가깝다. 카이힌마쿠하리 역에 정차한 열차에서 발을 내딛는 순간부터 수많은 인파들에 의해 만들어지는 '거대한 흐름'은, 같은 신앙을 품고 있는 순례자를 바른 길로 인도한다. 신실한 믿음은 자신에 대한 의심을 버리고, 순수한 마음으로 많은 사람들이 향하는 곳으로 발을 딛는 것부터 시작한다. 자연스레 거대한 흐름에 몸을 맡기다 보면 무사히 행사장 입구까지 당도할 수 있다. 고가(高架)인도를 거닐며 볼 수 있는 탁 트인 하늘, 높다란 마천루 빌딩과 함께 뜬금없이 서 있는 야자나무들이 만드는 풍경은 순례의 시작을 알린다. 그렇게 가벼운 마음으로 산책을 즐기다 보면 어느 새인가 마쿠하리 멧세의 모습과 함께 WF의 마스코트 '원더짱&리셋짱(ワンダちゃん&リセットちゃん)'[6]이 그려진 현수막이 서서히 보이기 시작한다.[도판2]

마쿠하리 멧세에 도착해서 바로 행사를 즐길 수 있다면 아마 '성지순례'가 아니라 '추천 데

6) 공식 캐릭터 일러스트는 미즈타마 케이노조(水玉螢之丞)가 담당했으나, 2014년 여름부터 〈요츠바랑!(よつばと!)〉으로 유명한 만화가 아즈마 키요히코(あずま きよひこ)로 변경되었다.

이트 코스'가 되었을지도 모른다. 행사장 주변에 도착한 순례자들은 필연적으로 입성까지 지루한 기다림의 시간을 보내야 한다. WF는 단 하루만 진행되는 이벤트다. 오전 10시에 시작하여 오후 5시까지 진행되기 때문에 '하루' 행사라기 보다는 '7시간의 전쟁터'로 봐도 무리 없다. 자신이 좋아하는 원형사의 작품을 구매하기 위해, 선호하는 피규어 제작사의 한정품을 사기 위해, 행사장 내 소규모 선착순 이벤트에 참석하기 위해 등등 여러 가지 사연을 품고 있는 수많은 순례자는 행사 오픈 시간에 맞춰서 마쿠하리 멧세에 모여든다. 그 행렬은 마쿠하리 멧세 국제전시장 1-8동을 한 바퀴로 감쌀 정도가 된다[7]. 입장 시간인 오전 10시에 마쿠하리 멧세에 도착하면 평균 40-60분 가량을 야외에서 멍하니 서있어야 한다. 여리고성을 함락하기 위해 모여든 이스라엘 백성들마냥 건물을 둘러싼 순례자들은 하염없이 입장을 기다리며 여름의 무더위와 겨울의 혹한을 견뎌내야 한다.

개장과 동시에 입장하고 싶은 열정적인 순례자들은 새벽 5시 첫차로 카이힌마쿠하리역에 가장 먼저 도착한다. 통칭 '시발조(始発組)'라 불리는 열정적인 순례자들은 새벽의 차디찬 공기를 헤치고 행사 진행 스태프의 감시를 피해 최대한 빠른 걸음으로 행사장까지 도달한다.[8] 일면식도 없는 사람들 사이에 암묵적인 경쟁의 발걸음이 이어진다. 행사장 입구 스태프의 안내를 받아 시발조 대기열이 형성되고 순례자 무리는 마쿠하리 멧세 앞에서 약 4-5시간 동안 해가 뜨기만 기다린다. 어둠이 물러나 태양이 떠오르기만을 기다리며 성지의 문 앞에서 마음 속으로 기도하는 열성의 순례자들의 행보는 더욱 무겁게 보인다.

오전 10시가 되면 영겁의 기다림은 갑작스레 끝난다. 기나긴 행렬은 벚꽃 잎이 팔랑이는 속도로 서서히 움직이기 시작한다. 국제전시장 건물을 한 바퀴 다 돌아갈 때 즘 입구가 보이기 시작하는데, 이때 스태프들의 고함 소리도 저 멀리서 서서히 들려오기 시작한다. WF는 별도의 입장 티켓을 판매하지 않는다. 행사와 참여부스를 소개하는 '카탈로그 책자'[9]가 입장권을 대신한다. 약 1시간동안 수만 명의 사람이 신속하게 입장해야 하기에 효율성을 위해 카탈로그를 '들고 있는 것'을 보고 티케팅 여부를 확인한다. 입성이 가까워지면 약 30여 명

7) 건축 면적: 88,940m2, 전시 면적: 54,000m2

8) WF 주최측은 안전 상의 이유로 달리기를 금지하고 있다. 스태프에게 발각 시 입장을 늦게 하게 되는 패널티가 주어지기도 한다.

9) 카탈로그 요금은 2016년 여름을 기준으로 2,500엔으로 상승했다. 아키하바라의 각종 피규어숍이나 행사장 입구에서 구매할 수 있다.

의 스태프가 통로 양측에 정렬하여 순례자들을 열렬히 맞이한다. 스태프들은 일제히 '카탈로그를 머리 위로 들어달라'고 반복적으로 고함친다. 여러 사람의 음성이 뒤섞여 메아리로 울려 퍼지는 입장 통로는 마치 기도 소리가 퍼지는 예배당 같다. 순례자는 머리 위로 카탈로그를 힘껏 들어 흔들며 입성을 시작한다. 〈반지의 제왕〉 속 오크족과의 전쟁에 출전하는 전사가 되는 듯한 긴장감과 고양감이 샘솟는다. 설렘도 잠시, 입성의 감동에 빠져드는 그 순간 순례자에게 최초의 시련이 닥친다. 바로 '운명의 갈림길'이라 불리는 결정의 순간이다.

Ⅱ. 데코마스의 세계

1. 이미지와 피규어의 홍수

WF는 크게 개인딜러 부스와 기업부스로 나뉜다. 피규어 제작사가 자신들의 신제품을 홍보하기 위해 참가하는 기업부스와는 달리, 개인딜러부스[도판3]에는 다양한 목적의 사람들이 모여 있다. 아마추어부터 유명 프로 원형사, 동인, 모델러, 중고 상인, 참가 자체에 의의를 둔 개인과 무엇을 위해 자리를 지키고 있는지 알 수 없는 사람 등등 각양 각색의 인물이 모여 자신이 직접 창작한 조형물과 그 복제물을 선보이고 판매한다. 개인딜러부스에서 판매하는 복제물들은 DIY나 소규모 복제 업체에 맡겨서 제작되기 때문에 부스마다 실제 복제물의 퀄리티 편차가 크다. 피규어로서 형태를 갖추기 위해 부품 다듬기, 조립, 도색 같은 쉽지 않은 과정을 거쳐야 하는 '미완제품'을 주로 판매한다. 대부분의 구매자들은 그 점을 감안하며 돈을 아낌없이 쓴다.

기업부스[도판4]는 아기자기한 개인딜러부스와는 상반되는 모습을 자랑한다. 각 회사마다 화려한 현수막과 보기 좋은 높이에 화려한 조명으로 치장된 피규어들을 전시하고, 각종 시끌벅적한 이벤트와 활기 넘치는 음악소리, 전시용으로 제작한 대형 조형물과 현란하게 치장한 차량을 준비해 행사 한정판 피규어를 구매하기 위해 분주한 수집가와 기업부스를 배회하는 관객을 완벽하게 소비자로 만든다. 기업부스는 자사의 완성 제품을 프로모션하고 아직 양산 과정에 들어가지 않은 신제품의 이미지나 원형을 공개하기도 한다. 실제 판매하는 품목은 제한적이라 기업부스에서는 구매하기보다 관람에 집중하는 경향이 있다.

보통 WF의 관객은 기업부스와 개인딜러부스 중간에 위치한 통로를 통해 입장하게 된다. 일종의 갈림길인 셈인데, 관객은 입장과 동시에 우선 순위를 정할 수 밖에 없다. 기업부스인가, 개인딜러부스인가. 간단해 보이는 양자택일의 문제는 큰 기회비용을 담보로 한다. 넓디 넓은 행사장의 동선을 고려해 반드시 찾아가야 하는 부스의 최단 루트를 시뮬레이션해야 눈 앞에서 위시리스트(wish list)를 놓칠 확률을 최대한 줄일 수 있다. 어떤 입구로 입장하여 관람을 시작해야 하는가? 단 하루만 진행되는 WF를 성공적으로 관람할 수 있는 운명은 입구에서부터 시작한다.

입장과 휴식 시간, 구매와 관람을 위해 대기하는 행렬에서 소모하는 시간을 제외하면 실제 행사장에서 제대로 된 관람을 할 수 있는 시간은 5시간이 채 안 된다. 전체 1,900여개의 부스를 10초씩만 구경한다고 계산하면 전체 관람에 5시간이 넘게 필요한 셈이다. 현실적으로 WF는 하루 동안 전체를 자세히 구경하기 불가능한 행사다. WF에 방문하는 대다수의 사람은 '구매'하기 위해 모인다. 그만큼 많은 사람이 뿜어내는 에너지는 엔트로피(entropy)를 폭발적으로 상승시킨다. 주어진 피규어의 수량과 관람 시간은 절망적일 정도로 한정적이다. 그렇다면 WF는 구매만을 위한 초대형 오프라인 장터인 셈인가? 만일 행사장에서 판매하는 한정품이나 레진 복제물을 구매하지 않는다는 전제 하에 WF를 돌아본다고 가정하자. 과도한 피규어와 이미지의 홍수가 눈 앞에 펼쳐져 있고 5만여 명의 인파가 분주하게 마쿠하리 멧세를 돌고 있다. 이 광활한 풍경 속에서 우리는 무엇을 보아야 할까?

2. 피규어 제작 프로세스

피규어는 일반적으로 복제물이다. 기업단위의 공장식 제조 공정을 거쳐 PVC(폴리염화비닐, poly vinyl chloride)재질로 양산되기도 하고, 개인이 실리콘 몰드를 이용해 레진(resin) 계열의 합성수지로 복제하기도 한다. 후자와 같은 소규모 레진 복제 피규어를 레진키트(resin-kit) 혹은 개러지키트(garage-kit)[10]라고 부르기도 하는데, WF에 참가하는 개인딜러가 선보이는 피규어는 실리콘 몰드로 복제된 개러지키트 피규어가 대부분이다. PVC피규어

10) 보통 실리콘 몰드를 통해 소량 복제되는 모형품을 말한다. 공장이 아닌 개인이 작은 창고(garage)에서 제작한다는 의미에서 유래했다.

는 기업부스에서 주로 볼 수 있다.

WF를 관람하다 보면 수를 헤아리기 어려운 피규어들과 복제 결과물을 마주하게 된다. 시각을 자극하는 요소가 행사장을 빈틈없이 채우고 있는 중에 한 가지 이목을 끄는 점이 있다. 그것은 원형사의 손으로 제작된 원형과 그것을 양산한 복제물이 독특한 관계를 만들어낸다는 것이다. 일반적으로 원본에서 떨어져 나와 양산, 대량 생산되는 것을 복제물이라 여긴다. 복제는 언제나 원본과 비슷해 보이면서도 많은 정보 값이 누락되어 있다. 원본보다 명료한 사본은 존재하기 힘들다. 여기서 원본과 복제물의 위계가 발생한다. 일종의 신앙처럼, 원본에서 열화(劣化)되거나 원본에 한없이 가까워지기 위한 결과물이 복제물이라는 믿음이 생긴다. 이러한 원본과 사본의 상관관계는 상층와 하층으로 나뉘는 이원 구조로 인식된다. 그런데, 피규어가 하나의 사물로 존재하게 되는 절차와 과정을 파헤쳐 가다 보면 앞서 언급한 뚜렷한 위계구조가 묘하게 뒤틀려 있다는 사실을 알게 된다.

피규어의 탄생 과정을 간단히 살펴보자. 피규어를 대량 생산하기 위해서는 복제를 위한 원형(原形)과 금형(metallic mold, 金型)이 반드시 필요하다. 일반적으로 피규어 제작사는 소속 원형사나 프리랜서 원형사에게 원형 제작 작업을 의뢰한다. 원형사가 제작한 원형 피규어는 제작사, 원작자의 요구 사항과 검토 과정에 따라 수정이나 보완 절차를 거치면서 최종 형태를 갖추게 된다. 확정된 원형을 바탕으로 금형 제작을 위해 피규어를 역설계(Reverse Engineering, 逆設計)하는 과정을 거치게 된다. 역설계는 복제와 도색이 가능한 단위로 피규어의 부품을 분할하여 금형의 기초를 다지는 단계다. 제작 시 재료의 경화(硬化) 수축률(收縮率, percentage of contraction)도 고려해야 하기 때문에 반드시 역설계 과정을 거쳐야만 대량생산이 가능하다. 경우에 따라 원형사에게 설계 과정을 공유하며 전체 피규어의 균형을 새로 맞출 때도 있다. 만약 이런 절차에서 심각한 설계 오류가 발생하거나 품질 관리가 부실할 경우 사신상(邪神像)[11]이 탄생할 확률이 높아진다.[도판5]

대부분 피규어 본사와 원형사의 작업실은 생산 공장과 상당히 먼 거리에 자리하고 있기 때문에 시제품 이미지와 양산품의 결과물이 지나친 차이를 보이는 경우도 심심치 않게 나타난다. 1/8 스케일(20~30cm)의 피규어를 제작하는 데 평균적으로 1억 원 정도의 예산이 드

11) 품질이 현저하게 떨어지는 피규어를 말하는 조어. 끔찍한 조형은 재앙을 불러오는 신 같다는 의미로 사용되곤 한다.

는데, 이 비용 대부분이 금형 제작에 투입된다고 봐도 무방하다. 그만큼 금형 제작에는 높은 비용이 들고 한 번 제작하면 돌이킬 수 없기 때문에 설계 과정에서 신중에 신중을 더한다.

최근 피규어 업계는 선주문 방식(pre-order)으로 소비자의 구매를 유도하고 있다. 해가 갈수록 상승하는 생산단가에 비해 소비층은 더디게 늘거나 오히려 감소하는 추세이기에 무턱대고 피규어를 대량으로 양산했다가는 골치 아픈 합성수지 재고 더미가 될 위험성이 높다. 선주문 시스템은 피규어 제작사가 시제품의 수요를 미리 예측해 생산범위와 수량을 조절하면서 유통 과정의 리스크를 줄이기 위한 대표적인 방편 중 하나다. 평평한 인쇄물과 달리 3차원의 피규어는 제작에 많은 기간이 필요하다. 평균 제작 기간은 12개월 정도이며 조형적 구조나 재료, 도색 방식에 따라 1년 이상의 시간을 요할 때도 있다. 만약 큰 비용과 긴 시간을 투자한 신제품 피규어의 판매량이 부진하다면 제작사는 큰 손해를 보게 된다. 최악의 경우, 도산으로 이어질 수 도 있다. 제작사는 이런 치명적인 손해를 막기 위해 자신들이 선보일 피규어의 이미지를 먼저 공개한다. 전체 조형이 확정된 원형을 실리콘 몰드에 우레탄 수지로 복제한 레진 복제물에 정교하게 도색하여 실제로 판매될 시제품의 '이미지'를 선보인다. 제작사는 이 '이미지'를 양산의 기준점으로 삼거나 QC의 목표로 설정하기도 한다.[12] 수집가들은 이미지를 보며 자신이 소유할 피규어의 모습을 가늠한다. 웹에서 피규어 관련 이미지를 검색했을 때 나오는 제작사의 공식 피규어 이미지는 도색된 레진 피규어 완성품들을 촬영한 것이 대부분이다. '샘플 이미지 제작을 위해 정교하게 만들어진 완성품'을 일본에서는 데코마스(デコマス)라고 부른다. 'Decoration Master'의 일본식 줄임말이다. 샘플 마스터나 페인팅 마스터라고 불리기도 한다.[도판6]

3. 원형-데코마스-피규어의 삼각관계

"실제 상품은 이미지와 다를 수 있습니다." 데코마스 이미지에는 보통 이런 문구가 뒤따른다. 데코마스와 양산되는 PVC피규어는 다르다. 패스트푸드 메뉴 사진과 실제 음식의 차이 같은 정도라고 상상해 볼 수도 있지만, 이것은 잘못된 비유다. 광고 속 이미지의 식재료와 서

12) 피규어 제작사 알터(ALTER) 인터뷰.
(https://akiba-souken.com/article/24254/)(검색일: 2017.12.5.)

빙되는 음식은 같은 재료를 사용한다. 분명 다르게 생겼지만 재료의 근본은 같다. 제조 과정의 정성이 다를 뿐이다. 그런데 데코마스와 PVC피규어는 비슷한 외형을 띠고 있지만 전혀 다른 사물이다. 이미지와 실제가 주는 격차와는 명백히 다른 차원의 '다름'이 데코마스와 PVC피규어의 차이다. 이 둘의 차이를 만드는 것은 제작 방식에서부터 출발한다.

데코마스와 PVC피규어는 태생부터 차이가 생기는 별개의 존재로 이해하는 것이 좋다. 데코마스는 실리콘 몰드를 통해 레진 계열의 우레탄 수지로 복제된 결과물이고, PVC피규어는 단단한 금속으로 이루어진 금형에 PVC수지를 투입해 양산한 결과물이다. 유사한 외형을 갖고 있지만 원형의 열화복제 결과물인 레진키트와 금형에 맞춘 새로운 설계를 바탕으로 제작된 PVC모형은 광물의 분류만큼 다른 물질로 구성되어 있다.

레진 실리콘 복제에 사용되는 우레탄 계열의 합성수지는 상당한 고가의 재료다. 일반적으로 피규어 제작사에서 제품을 10,000개 단위로 생산하게 되는데 우레탄 수지로는 양산 단가를 맞추기 불가능하다. 단가를 낮추고 시장에서 통용되는 피규어 가격 수준으로 조정하기 위해서 PVC계열의 재료를 사용하게 된다. 상대적으로 저렴하고 변형과 활용도도 뛰어나다. 그런데 레진과 PVC는 소재의 물성이 전혀 다르다. 특히 PVC는 경화 단계에서 수축률이 상대적으로 높다. 똑같은 대상을 복제해도 수축현상 때문에 98.5~99%의 결과물을 얻게 된다. 종종 PVC 완성품에서 부품끼리 결합되지 않는 경우가 생기는데, 원형보다 부피가 미묘하게 수축, 변화하면서 발생하는 결과다. 설계 과정에서 이 문제를 감안하여 PVC복제용 금형을 제작할 때는 원형을 기반으로 하되, PVC가 수축되는 정도를 계산해서 금형을 설계한다. 원형의 균형이 흐트러지지 않는 선에서 약 2%내외로 원형보다 부피를 늘려 만든다고 보면 된다.

WF는 2016년부터 〈원더짱 NEXT DOOR 프로젝트(ワンダちゃんNEXT DOORプロジェクト)〉를 선보이고 있다.[도판7] 보통 원더 쇼케이스(ワンダーショウケース, Wonder Showcase)[13] 출신의 프로 원형사와 신진 일러스트레이터의 협업으로 진행된다. '원더짱'이라 불리는 WF의 마스코트 캐릭터를 신예 일러스트레이터가 자유롭게 해석하여 디자인하

13) WF에서 섭외한 신진 원형사 육성과 홍보에 목적을 둔 아티스트 프로듀스 시스템. WF에 방문하면 원더 쇼케이스 부스를 쉽게 발견할 수 있다. 유망한 원형사를 선정하고 개러지키트 복제품을 주최측에서 담당하여 양산, 판매하는 전시 방법을 취하고 있다.

고, 원형사가 이 일러스트를 바탕으로 피규어 원형을 제작하면, 행사를 주최하는 카이요도와 굿스마일 컴퍼니가 협력해 양산형 피규어를 제작하는 프로젝트다. WF의 '피규어, 개러지키트 이벤트'라는 정체성과 이미지를 확립하려는 목적과 더불어 피규어 자체의 매력을 홍보하기 위한 기획전에 가깝다. 놀라운 점은 실제 생산이 일반적인 피규어 제작 기간의 절반인 6개월 안에 마무리된다는 사실이다. 2016년부터 매해 겨울과 여름 두 차례에 걸쳐 새로운 원더짱 일러스트와 피규어를 선보인다. 피규어 업계에서는 경이로울 만큼 빠른 속도로 진행되는 프로젝트로 불리고 있다.[14]

이 프로젝트에서 인상적인 점은 놀라운 진행 속도만이 아니다. PVC 완성품 피규어에 비해 좀 더 높은 가격으로 측정된 '3D 텍스트 버전(3Dテキスト Ver.)'[도판8]이라 불리는 레진 복제 키트도 함께 판매하고 있다는 사실이다.[15] 극소량만 생산되는 '3D 텍스트 버전'은 1980년대풍의 레진키트의 분위기를 연출하기 위해 브라운 계열의 경화색을 띠는 우레탄 수지를 고집하기도 한다.[16] "원형사의 숙련된 기술과 디테일을 온전히 전달하고 싶다"는 주최 측의 기획의도는 이 라인업의 명칭인 '3D 텍스트 버전'에서도 쉽게 알 수 있다. 피규어의 채색 과정을 배제하고 '삼차원' 조형 결과물만을 통해 원형사가 추구한 감각을 전달하는 '언어'의 역할을 기대하기 때문이다. 경우에 따라 상대적으로 고가인 미완성 레진키트가 완성품 피규어보다 더 빠르게 판매되는 경우도 있다.[17]

'3D 텍스트 버전'이라는 라인업과 구매자의 선호도를 미루어 볼 때 PVC피규어와 레진키트를 통해 구현할 수 있는 영역은 분명한 차이가 있다는 사실을 알 수 있다. 레진키트로 제작된 데코마스나 대량으로 양산된 PVC피규어는 둘 다 동일한 캐릭터라는 이미지를 지향하고 있지만 출발점과 방향성에서 차이를 보여준다. 유사해 보이지만 다른 존재다.

그렇다면 '원본과 복제물의 관계'라는 측면에서 볼 때 피규어 제작 과정에서 '원본'은 무엇

14) 카이요도 대표이사 미야와키 슈이치(宮脇修一)인터뷰.
http://hobby.dengeki.com/news/321223/)(검색일: 2017.12.5.)

15) 첫 번째 프로젝트인 〈FILE:01 国道12号Ver〉의 경우 PVC 완성품은 5800엔, 3D 텍스트 버전은 7000엔(100개 한정)에 판매되었다.

16) 3D 텍스트 버전 관련 홍보 포스팅.
(https://ameblo.jp/wonda-nextdoor/entry-12293730512.html)(검색일: 2017.12.5.)

17) 2017년 여름 WF 리포트.
(https://ameblo.jp/wonda-nextdoor/entry-12298069552.html)(검색일: 2017.12.7.)

일까? 피규어를 정의하는 가장 중요한 영역 중 하나는 '복제성'이다. 단 한 개만 존재하는 오리지널 피규어는 멋진 조형물이나 조각 작품에 가깝다. 두 개 이상의 유사한 합성수지 사물이 존재해야 피규어라 부를 수 있다. 복제라는 까다로운 조건을 달성한 결과물이 피규어인 셈이다.

조형과 복제의 시발점이 되는 '원형'은 반드시 존재한다. 원형사는 평면 이미지를 입체화하는 과정에서 많은 선택을 하게 된다. 최초의 형태와 피규어의 모습이 결정되는 것은 원형 제작 단계부터다. 그러나 피규어의 원형을 '원본'이라고 부르기에는 다소 무리가 있다. 도색이나 마감, 대량 생산을 위한 전혀 준비를 거치지 않은 '중간 상태'기 때문이다. 과정의 단계를 피규어의 기준이라고 부르기는 힘들다. 종이가 모여 책이 되지만, 소설가가 집필한 원고를 책이라고 부르기 모호한 것과 마찬가지다.

그렇다면 데코마스는 원본일까? 데코마스는 PVC 양산을 위한 기준점이 된다는 점에서 원본처럼 보인다. 많은 수집가들도 피규어라는 이미지의 기준을 데코마스 사진으로 생각한다. 피규어 제작사에서도 자사의 제품을 소개할 때에는 데코마스의 이미지를 적극적으로 활용한다. 그러나 데코마스는 일종의 '이미지'에 가깝다. 실제로 수집가가 만나게 되는 사물은 PVC 완성품 피규어다. 수집가들도 데코마스에서 열화될 실제품을 상상하며 구매 버튼을 클릭한다. 한 대상을 가늠하는 기준이 되지만 실체가 없다. 완벽한 이미지로만 존재한다. 이를 원본이라 부를 수 있는가? 데코마스는 원형에서 실리콘 몰드를 이용해 열화 복제된 레진키트를 조립, 도색하여 제작한 물건이다. 레진키트는 복제 과정에서 원형의 하위 범주에 들어가는 듯 보인다. 하지만 제작 과정에서 원형의 열화가 아닌, 원형보다 나은, 혹은 원형과는 다른 사물이 된다. 조립과 도색 과정에서 원형과의 상관관계가 깨진다. 레진키트로 제작하는 데코마스는 제작자의 의도에 따라 완전히 다른 피규어가 되기도 한다.

그렇다면 최종 결과물인 PVC피규어를 원본이라 부를 수 있을까? 수집가가 소유하는 실제의 사물은 PVC피규어다. 실체를 갖고 존재하는 피규어로서의 오리지널리티가 부여되는 것처럼 보인다. 피규어의 복잡한 탄생과정의 최종 결과물인 셈이다. 그러나 PVC피규어는 데코마스라는 이미지를 지향하고 있다는 점에서 원본의 고유성을 확보하기 어려워 보인다. 언제나 데코마스 이미지와 PVC피규어는 비교의 대상이 되기 때문이다. 경우에 따라 데코마스 이미지와 실제품의 격차가 클수록 완성도가 떨어지는 물건으로 취급된다. 무엇보다 대량 생산된 동일한 조건의 복제품을 원본이라 부를 수 있을까? 마치 디지털 파일의 원본성을

논하는 과정처럼 무의미해 보이기도 한다. 제작 과정에도 차이가 있다. PVC피규어는 원형과는 다른 비율로 제작한 금형을 통해 생산된다. 금형과 도색에 맞는 역설계 과정에서 원형사의 의도와 멀어지기도 하고 데코마스와 상관없는 새로운 사물이 되기도 한다. PVC피규어는 원형, 데코마스와 외형은 유사해 보이지만 완전히 다른 사물인 셈이다.[도판9]

결과적으로 본다면 데코마스와 PVC피규어는 모두 그 근원처럼 보이는 원형에서 빗나가 있다. 원형 역시 데코마스와 PVC피규어를 자신의 하위 카테고리로 분류하기 불가능하다. 복제되어 새롭게 제작되는 시점에서부터 다를뿐더러 새롭게 '덮어쓰기'가 진행된 파일에 가깝다. 데코마스와 PVC피규어는 차별적인 존재다. 신비롭게도 서로를 연결하는 것처럼 보이는 원형, 데코마스, PVC피규어는 아무런 접점 없이 별개의 행성처럼 부유하고 있다. 캐릭터의 외형이라는 표면의 유사성만 존재할 뿐 전혀 다른 대상으로 서로를 지시하며 주변을 맴돈다.

4. 이미지가 무게를 얻기까지

처음 WF를 방문했을 때 의아한 장면이 있었다. 볼거리와 살거리가 즐비한 WF 행사장에서 기업부스에 진열되어 있는 양산품 피규어의 '사진을 찍기 위해' 하염없이 기다리는 관객이 굉장히 많다는 사실이었다.[도판10] 짧게는 5-10분, 길게는 한 시간 가까이 대기하며 시간을 보내고 자신의 카메라나 핸드폰에 열화된 피규어의 이미지를 담는다. 체력적인 조건을 고려해도 4-5시간 동안만 관람할 수 있는 당일치기 행사에서 피규어의 사진을 찍기 위해 체력과 시간을 낭비하는 행동은 의문점을 자아낸다. 줄서기를 유별나게 사랑하는 일본만의 특수한 문화가 있는 것일까? WF를 찾는 많은 외국인 방문객 역시 피규어를 영접하기 위해 인내심을 갖고 행렬에 합류한다. 개인딜러부스처럼 일반인이 선보이는 자체 제작 피규어는 기업 제품들처럼 쉽사리 보기 힘들다. 그래서 개인딜러부스 앞에 줄을 서서 기다리는 행위는 충분히 이해 가능하다. 하지만, 기업부스의 피규어들은 인터넷의 검색만으로도 손쉽게 이미지와 피규어의 세부 구조를 접할 수 있다. 심지어 행사장에서는 보기 힘든 각도나 세세한 가동 범위 및 부속품을 확인할 수도 있다. 그럼에도 불구하고 WF의 기업부스에 많은 시간을 들여 줄을 서고 기다리는 모습은 쉽게 납득 가지 않았다. 그러나, 피규어의 탄생 과정과 원형, 복제와 대량 생산, 데코마스, PVC피규어, 피규어 이미지들의 상관 관계를 알게 된다면

비합리적으로만 보이던 소모적 줄서기 행위는 자연스러운 모습이 된다. 미스터리한 행렬의 근원은 바로 피규어의 이미지를 만들어내는 '데코마스'에 있었다.

WF는 데코마스를 위한 축제의 장이다. 기업부스에 멋지게 차려진 시제품부터 개인딜러가 채색 완성품 샘플용으로 전시하는 피규어까지 수만 점에 달하는 데코마스가 마쿠하리 멧세를 가득 채우고 있다. 아키하바라에서 종종 볼 수 있는 쇼룸이나 특별 이벤트 행사장이 아닌 이상 일반 관객이 데코마스의 '실물'을 직접 볼 기회는 굉장히 희박하다. 그전까지 데코마스는 이미지에 가깝다. 완벽한 피규어의 모습을 구현해 놓은 도상이다. 그렇기에 WF행사장 안에서 쉽게 볼 수 있는, 부스마다 이어진 기나긴 행렬은 이미지로만 접하던 실체를 감상하기 위한 적극적인 관객의 자세라고 볼 수 있다. 도판으로만 보던 작품을 미술관에서 직접 볼 때의 감동처럼 직접 눈으로 확인하는 것에는 큰 의미가 있어 보인다. 실체가 있는 존재는 언제나 힘을 갖고 있다. 데코마스는 피규어를 생산하기 위한 가장 이상적인 목표라 할 수 있다. 가톨릭교의 성물을 보기 위해 바티칸을 향하는 진정한 순례자의 자세처럼 데코마스를 향한 기다림은 숭고해 보인다. 자신에게 주어진 한정된 시간을, 한 번 지나면 되돌이킬 수 없는 순간을, 데코마스를 보기 위해 주저 없이 헌납하는 모습은 경이롭기도 하다. 흥미롭게도 대부분의 관객은 두 눈으로 데코마스를 감상하는 것에 만족하지 않고 자신이 준비한 디지털 카메라나 스마트폰으로 흔적을 남긴다. 피규어 제작사에서 제공하는 정교한 촬영 기술에 한참 못 미치는 방식으로 더욱 열화된 이미지를 소중하게 간직한다. 데코마스의 향연, 실체로 존재하던 피규어의 무게는 다시 흐릿한 지표(index)로 기억된다.

데코마스를 참배하기 위해 각양각색의 사람들이 모이는 곳이 WF현장이지만 유독 눈에 띄는 무리가 있다. 피규어 구매보다는 사진촬영에 몰두하고 대형 촬영장비를 짊어지고 다니는 '카메코(カメコ, 카메라족)'들이다. 마쿠하리 멧세 공간 자체의 층고는 굉장히 높고 전체 전시장 조명의 조도는 낮은 편이다. 넓고 침침한 실내는 사진촬영에 적합한 공간이 아니다. 때문에 카메코들은 광량 확보를 위해 외장 플래시는 기본이고 소형 텐트같은 반사판까지 카메라에 달고 다닌다. 5만여 명의 인파 속에서 카메코의 존재는 부담스럽다. 특정 피규어를 촬영하기 위해 부스 전체를 가리는 압도적인 부피의 장비를 펼치고 일분 일초가 아쉬운 행사장에서 이미지 담기 위해 장시간 동안 하나의 피규어에 몰두하며 플래시 세례를 쏟아내는 모습을 쉽게 볼 수 있다. 상황에 따라 카메코가 밀집한 부스는 자연스럽게 스쳐 지나가게 될 때가 많다.

재미있는 사실은 이들의 사진이 좀 더 객관적인 지표로 수집가들의 시각을 대신한다는 점이다. 카메코들이 열정을 다해 만들어내는 데코마스의 이미지는 인터넷을 통해 널리 퍼지게 된다. 드넓은 마쿠하리 멧세에서 미처 보지 못하고 놓쳐버린 피규어의 모습을 이들의 노고를 통해 확인할 수 있다. 각자 다른 장비와 자신만의 시각으로, 다양한 촬영 방식을 통해 이미지를 만들어낸다. 수많은 카메코는 개인적 사정으로 WF행사장을 찾지 못하는 순례자의 눈을 대신한다. 인터넷 커뮤니티에는 이들의 사진이 업데이트되기만을 기다리는 사람이 가득하다. 이미지의 퀄리티 자체는 그렇게 중요하지 않다. 광량이 부족하거나 화이트밸런스가 엇나가도 상관없다. 하나의 피규어에 다양한 사진을 비교할 수 있다면 금상첨화다. 피규어 제작사가 제공하는 데코마스의 이미지는 너무나 완벽하다. 그러나 현실은 도상(icon)이 아니다. 모두가 그 사실을 알고 있다. 이들은 현장에서 카메코들이 채집한 이미지와 피규어 제작사의 데코마스 성상화 간의 격차를 면밀하게 비교한다. 자신이 선호하는 캐릭터와 기대했던 신작의 평면 이미지를 재차 확인하며 실망 또는 안도 그리고 기대가 교차한다. 구매를 결심한 몇몇 수집가는 모니터 속 이미지를 눈으로 쓰다듬으면서 가까운 미래에 실제로 마주할 피규어의 무게를 가늠한다.

WF의 피규어라 불리는 이미지의 홍수를 겪고 나면 피규어라는 사물 자체에 대한 게슈탈트 붕괴(Gestaltzerfall)[18] 같은 것을 느낄 수 있다. 개념미술가 조셉 코수스(Joseph Kosuth)의 〈하나 그리고 세 개의 의자(One & Three Chairs)〉(1965)[도판11]는 '의자'라는 사물 혹은 개념을 제시하면서 인식의 복합성을 간결하게 이야기한다. 이 작업을 마주하는 순간 '의자는 몇 개 인가? 그리고 의자란 무엇인가?'를 고민하게 된다. WF는 의자 대신 피규어라는 플라스틱 조형물을 사방에 설치하고 우리의 인식 과정에 대해 아주 어수선하고 혼란스럽게 질문을 던지는 공간이다. 미술관처럼 차분한 분위기를 제공하지 않는다. 수만 개의 사물이 아우성치는 명상의 방이다. WF를 찾은 당신의 눈 앞에 피규어가 놓여있다. 당신이 보고 있는 것은 과연 무엇인가? 시각을 자극하는 축소 모형일수도, 표면의 동일성을 지향하는 캐릭터의 모습일수도, 형형색색으로 도색한 합성수지 덩어리 일수도, 데코마스의 피규어 이미지를 전사해온 3차원의 지표일수도, 점토류에서 정교하게 다듬어진 원형의 결과물일

18) 한 대상을 반복적으로 접하면서 발생하는 익숙함이 생소함으로 변모하는 증상을 말한다. 그러나 정식 학술용어나 이론은 아니며 서브컬처계에서 인기를 얻어 주로 사용되기도 한다.

수도, 통념처럼 이야기하는 감각이 구현화된 결과물일 수도, 금형과 플라스틱 성형의 결정체일 수도, 다양한 정보값을 포함하는 듯 보이지만 아무 의미 없는 텅 빈 기호일수도 있는 것이다.

Ⅲ. 조몬과 피규어

1. 원형사의 일

WF의 주인공은 이 행사를 만들어가는 원형사들이다. WF의 개인딜러부스에서는 다양한 원형사를 만날 수 있다. 많은 피규어 제작 실무를 경험한 프로와 프로를 지향하는 아마추어, 조형 자체를 사랑하는 동인까지 다양한 스펙트럼의 원형사가 모이는 이벤트다. 자신이 조형한 원형에 대한 피드백도 받을 수 있고, 자신의 팬들에게 새로운 피규어를 소개하고 판매로 화답할 수 있는 자리다. 심심치 않게 피규어 제작사의 제의를 받아 PVC 양산품 피규어 제작할 수 도 있는 기회의 장이라고 볼 수 있다.

원형사가 해결할 업무의 종류는 다양하지만 원형사의 궁극적인 일은 '사물의 모습을 결정'하는 것이다. 그렇다면 원형사가 관념을 구체적인 형태로 제시할 때 어떤 과정을 거치게 될까. 원형사에게 무엇을 만들어달라는 의뢰가 들어오는 과정은 굉장히 객관적이고 합리적인 것처럼 보이지만, 사실 굉장히 모호한 지점에서 시작한다. 예를 들어 인기 애니메이션 주인공 캐릭터의 원형 제작을 요청 받았다면 그 캐릭터의 '어떤 부분'을 조형해야 할지 정해야 한다. 이 결정의 단계는 동작과 표정 같은 세부사항이 될 수도 있고, 원작에 충실할 것인지 독립적인 조형성을 추구할 것 인지를 결정하는 기획 과정이 될 수도 있다.

일반적으로 클라이언트가 피규어 제작에 대한 가이드라인을 제시하지만 구체적인 형태와 물리적으로 실현할 해법은 원형사가 제시하고 결정해야 한다. 만일 2차원 이미지가 확정되어 있고 그것을 입체화하는 작업이라고 하더라도 평면에서는 보이지 않거나 존재하지 않는 물리적 구조를 어떤 방식으로 구현할 것인가를 설계하고 고심하는 것이 원형사의 일이다. 원작의 2차원 캐릭터가 현실에서 어떤 부피감으로 구현될 수 있는지를 가늠하고 대량생산의 공정과 절차에 합당한 구조를 찾아내야 한다. 솜씨 좋은 원형사는 제작 공정에서 가

장 효과적이고 합리적인 방안을 상정하고 원형을 설계한다.

관절이 구동되는 가동형 피규어의 경우에는 캐릭터의 외적 디자인과 더불어 가동성과 포즈에 의해 캐릭터의 이미지가 조형될 수 있는 가능성도 염두에 두고 제작에 임해야 한다. 때론 캐릭터의 디자인보다 제스쳐와 포즈가 이미지를 대신하는 경우도 굉장히 많기 때문에 프로포션(proportion)과 가동성으로 시리즈 특성을 강조하는 피규어도 존재한다.[19][도판12] 어깨 장식이 과장된 디자인으로 만들어진 캐릭터의 경우 유연한 팔 관절 부분 포즈를 잡기 어려운데 원형사는 이를 가능하게 만들면서 디자인을 해치지 않는 선의 타협점을 찾는다. 평면에서는 자연스러워 보이는 제스처도 축소 모형에서는 구현이 불가능한 경우가 제법 많기 때문이다. 그렇기 때문에 피규어를 조형하고 원형을 제작하는 일은 캐릭터의 디자인 구조 안에서 물리적으로 구현하기 불가능한 포즈와 구도를 현실로 소환하는 기술이라고 볼 수 있다. 이처럼 원형사의 업무는 주어진 재료와 기술로 입체물을 직조하는 일을 하는 것뿐만 아니라 조형이라는 언어로 추상적인 가능성을 현실화하는 작업에 가깝다.[20]

2. 타케야의 피규어

원형사가 피규어의 모습을 결정하는 과정을 좀 더 세부적으로 살펴보자. 일본의 수많은 원형사 중 대표적인 인물로 타케야 타카유키(竹谷隆之)를 꼽을 수 있다. 타케야 타카유키는 1963년 홋카이도 출신으로 특유의 조형언어와 대상을 해석하는 독특한 방식으로 많은 사랑을 받고 있는 원형사다. 특히 이형의 생명체나 유기적인 메카닉 디자인으로 유명세를 얻었다.[21] 클라이언트인 피규어 제작사의 요건과 제작 조건에 맞춰 원형을 제작하는 원형사의 업무에서 주어진 조건과 환경에 맞추는 것 역시 중요하다. 피규어 탄생의 여정은 원형사가 홀로 진행할 수 없는 일이다. 공동 작업 과정에서 필연적으로 발생하는 여러가지 제한된

19) 대표적으로 〈어메이징 야마구치(アメイジングヤマグチ)〉 시리즈를 들 수 있다. 가동형 피규어 제작으로 유명세를 얻은 원형사 야마구치 카츠히사(山口勝久)가 제작한 마블(Marvel) 캐릭터가 주를 이룬다. 스파이더맨 코믹스에서 표현하는 신체가 뒤틀린 동작을 다관절 피규어를 이용해 가장 근접한 모습으로 재현할 수 있는 것이 이 시리즈의 특징이다.

20) 돈선필, 『피규어 TEXT』, 유어마인드, 2016, pp. 62-65.

21) 타케야 타카유키 공식 홈페이지.
(http://www.takeyatakayuki.com/sphtml/aboutTAKEYA.html)(검색일: 2017.12.8.)

조건 아래 원형을 완성해야 한다. 어떤 면에서는 디자이너의 업무와 매우 유사하다. 보통 피규어 원형사가 제작하는 캐릭터는 원작이 존재하는 2차 생산물이다. 클라이언트의 요청에 맞춰서 원형을 제작하기 때문에 원형사 개개인의 특성이 강하게 반영된다기보다는 원작의 오리지널리티에 부합하는가가 평가의 중요한 잣대가 된다. 클라이언트의 요구사항에 신속하게 대응할 수 있는 원형사가 많은 협업을 하게 된다. 그런데 타케야가 제작하는 피규어의 경우는 이러한 일반적인 상황과는 조금 다르다. 자신을 최대한 숨기거나 뒤로 한 발짝 물러나는 원형사의 역할과는 달리 타케야의 피규어는 원형사 자신이 앞에 드러난다.

원작의 인기의 힘입어 폴리곤픽쳐스(Polygon Pictures)사의 3D애니메이션으로 제작된 〈아인(亜人)〉 [도판13]은 유명 피규어 제작사 굿스마일 컴퍼니(グッドスマイルカンパニー, Good Smile Company)에 의해 피규어로 새롭게 탄생했다. 아인 피규어는 굿스마일 컴퍼니의 다양한 라인업 중에서 기존 피규어에 비해 수준급의 디테일과 치밀한 조형을 목표로 고품질 양산형 피규어를 소개하는 '원더풀 하비 셀렉션(ワンホビセレクション)' 상품으로 생산되었다. 생체 실험을 당하는 주인공의 절규하는 장면을 기초로 삼아 우아한 자태로 연출된 주인공의 분신 IBM의 모습을 미려하게 표현했다. 이 피규어의 원형은 타케야가 담당했는데, 상당한 고가로 측정된 가격 외에도 피규어를 소개하는 방식 역시 특기할 만하다. 피규어 안내 페이지에 'TAKAYUKI TAKEYA Ver.'이라 눈에 띄게 표기한 것을 확인 할 수 있다.[22] 종종 마케팅적 차원에서 제품의 전면에 유명 디자이너의 이름을 걸고 홍보하는 경우가 있는데, 디자이너의 이름 자체가 브랜드가 되는 사례라고 볼 수 있다. 유니클로(UNIQLO)같은 패스트 패션 브랜드에서 스타 디자이너나 인기 있는 디자이너 브랜드와 협업을 통해 고급 라인임을 강조하는 마케팅 전략처럼, 디자이너가 상품의 이미지를 바꾸는 경우를 찾아볼 수 있다. 흔치 않지만 피규어 업계에서도 원형사가 누구인가에 따라 판매량의 변화를 보일 때도 있다. 또한, 원형사의 이름을 브랜드화해서 상품의 이름이 결정되는 경우도 종종 볼 수 있다. 타케야 타카유키는 피규어가 유통되는 과정에서 원형사의 이름을 전면에 내세우는, 네이밍 마케팅을 통해 피규어 라인업이 형성되는 흔치 않은 인물 중 하나임을 앞서 언급한 아인 피규어 사례를 통해 재차 확인할 수 있다.

22) 원더풀 하비 셀렉션 제품 안내 페이지.
(http://www.goodsmile.info/ja/whs)(검색일: 2017.12.10.)

타케야의 조형 언어는 독특하다. 새롭게 생산되는 다양한 피규어 이미지 중에서 타케야가 담당한 원형을 쉽게 구분할 수 있을 만큼 특유의 조형미를 자랑한다. 원형사의 업무 특성상 눈에 띄는 작가주의 스타일은 불리할 수도 있다. 원형사의 업무 중 중요한 점은 여러 상황과 제한적인 조건을 감안해 효율적으로 작업을 진행하는 유연성이기 때문이다. 하지만, 타케야의 특이한 조형어법은 피규어 제작사와 소비자를 모두 설득한 언어가 되어 양산품 피규어로 유통된다. 뿐만 아니라 그가 제작한 개러지키트는 상당히 고가에, 인기리에 거래되는 작품이다. 'TAKEYA'는 사람의 이름을 의미하는 고유 명사에서 어떠한 상태나 사물의 모습을 뜻하는 언어가 되었다.[23] 개인의 미감을 작은 사물로 구현하여 많은 사람이 선호하는, 선호하도록 하는 모습으로 구축한다. 무엇이 타케야의 피규어를 매력적으로 만드는 것일까?

타케야 타카유키는 자신만의 조형언어를 구성하기 위한 주요 레퍼런스로 자연이나 과거의 시간을 주로 끌어온다. 유년 시절 어업으로 생계를 꾸리는 가정에서 성장하며 부모를 도와 다양한 생물을 사냥하고 사체를 직접 목격한 성장 배경은 타케야의 대표작 〈어부의 각도(漁師の角度)〉에서 여실히 나타나고 있음을 알 수 있다.[24] 국적을 모호하게 표현한 배경과 다양한 인종과 생명체가 얽혀 자연에 가깝게 연결된 삶을 살아가는 장면으로 연출된 이 작업은, 타케야의 유년기 체험이 원형사의 서사와 만나 '새롭게 정의한 현대판 SF 원시 부족의 삶'을 구현한다. 타케야 작업에서 두각을 드러내는 유기적 구조 역시 어린 시절 홋카이도에서의 야생의 원시적 경험이 모형 제작 취미생활과 교차하면서 확립된 결과물이라고 판단할 수 있다.

타케야는 이뿐만 아니라 에도시대(江戸時代)의 금속공예품과 목조형 불상에서 균형 잡힌 형태를 빚어가는 언어를 참조한다. 카이요도사가 출시하는 KT프로젝트 시리즈는 주로 일본의 불상이나 지자이오키모노(自在置物)[25]를 '타케야식(タケヤ式)'이라는 설명과 함께 선보이는

23) 카이요도 KT프로젝트.
(http://kt-jizai.com)(검색일: 2017.12.10.)

24) 타케야 인터뷰.
(http://www.takeyatakayuki.com/sphtml/fishermansAngle.html)(검색일: 2017.12.10.)

25) 일본의 금속 공예 의 한 분야로, 철, 구리, 은, 적동 등의 금속판을 소재로 용, 뱀, 새, 왕새우, 새우, 게, 나비 등의 모형을 제작한다. 또한, 모형의 관절 부분을 실제 동물의 구조대로 움직일 수 있게 제작하기 때문에 복잡한 구조를 보여주는 것이 큰 특징이다.
(https://ja.wikipedia.org/wiki/自在置物)(검색일: 2017.12.10.)

데, 과거의 목재와 철재 조형물을 현대의 합성수지로 축소해 가는 과정처럼 보인다.[도판14]

서구적 관점에서 피규어의 역사를 이야기할 때 그 기원은 지.아이.조(G.I.JOE)[26]에서 출발한다. 장난감이나 인형이라는 말 대신 액션 피겨(Action Figure)라는 단어를 사용하기 시작한 계기로, 현재 완구와는 차별되는 피규어 흐름의 선조라고 이야기한다. 그러나 타케야식 지자이오키모노는 피규어의 기원을 좀 더 먼 과거, 에도시대에서 찾는다. 난세가 끝나고 통일된 열도에 평화의 시대가 찾아오자 일거리를 잃은 무기 제작 장인들이 자신의 노하우를 접목하여 금속으로 된 가동형 피규어를 개발한다. 이것이 지자이오키모노의 시작이다. 실제 동물이나 곤충의 관절구조를 그대로 재현하여 움직임을 조작할 수 있다는 특징으로 일반 금속공예조각과는 차별된다. 타케야식 지자이오키모노의 기본은 과거 레퍼런스가 큰 비중을 차지한다. 거기에 타케야 특유의 역동적이고 유기적 조형을 적용해 참고하는 사물의 형상을 미묘하게 변형한다. 전통을 완벽하게 재현하는 것이 아니라 원형에 적절한 재해석을 대입하여 원형사가 추구하는 스타일을 잃지 않는다는 점 또한 매력 포인트가 된다. 피규어 원형사인 타케야가 유구한 역사를 갖고 있는 전통 조각을 제작하여 피규어와 과거 조형물의 연결고리를 이어간다는 인상을 준다. 이 연결고리는 중세 시대에서 더 나아가 고대까지 회귀한다.

2013년 학교건물을 개조한 아트센터인 3331 Arts Chiyoda에서 열린 개인전 〈타케야 타카유키의 일(竹谷隆之の仕事)〉의 간판 작품을 제작할 때는 조몬과 야요이라는 고대의 미감(美感)을 자신의 조형언어의 근간으로 삼은 사례도 찾을 수 있다.[27] 바로 피규어 제작사 1000toys와의 협업으로 진행된 조몬쿠구츠(縄文傀儡)는 타카유키 타케야가 디자인한 오리지널 피규어가 그 예다.[도판15] 일반적으로 2차생산물인 피규어에서 벗어나 원형사의 스타일을 앞세운 오리지널 피규어가 제작, 유통되는 것은 여러모로 특기할 만한 일이다. 약 30cm 정도의 크기에 1000toys가 설계한 유연한 관절로 자유롭게 포즈를 취할 수 있다. LED로 점멸되는 두부는 고급스러운 피규어임을 강조하지만 주목할 점은 이 피규어의 '모습'이다. 전반적으로 주름진, 실뭉치를 엉겨 붙여서 조형한 것 같은 유기적인 형태는 기시감을 느끼게 한다. 피규어의 이름이 암시하듯이 이 독특한 조형언어는 조몬(縄文)시대에서 유

26) 장난감 회사 인 해즈브로(Hasbro)가 생산하는 액션 피규어 시리즈. 1963년 12인치 피규어로 첫 선을 보인 후 1980년대에 들어서면서 3.75인치의 작은 크기로 새롭게 출시되어 세계적인 인기를 얻었다.

27) 타케야의 조형과정 설명 페이지.
(http://www.takeyatakayuki.com/sphtml/zoukeiTc.html)(검색일: 2017.12.12.)

래했다. 원형사가 형상을 만들어가는 과정은 무에서 유를 창조하는 것이 아니라 끝없이 형태의 근원을 모색하는 흐름에 가깝다.

3. 조몬과 야요이

일반적으로 석기시대를 분류하는 기준인 중석기에서 신석기시대에 이르는 시기의 일본 열도를 지칭하여 조몬시대라 부른다. 조몬은 이후의 농경사회인 야요이시대(弥生時代)가 올 때까지 약 10,000년 정도의 시간 동안 현재의 일본 국토를 아우르던 사회였다. 조몬시대 유물은 동시대 다른 지역의 유물과 비교해 볼 때 굉장히 독특한 모습을 보여준다. 예를 들어 신석기시대에 타국가 지역에서 출토되는 토우(土偶)와는 상당히 차별화된, 특이한 외형의 토우가 다량으로 발견되기도 했다. 잠수부 혹은 외계인 같은 귀여운 외형 덕분에 국립박물관의 마스코트처럼 사용되기도 하고 서브컬처 캐릭터 디자인에도 조몬 토우가 자주 차용되어, 디자인 캐릭터로 오해 받을 때도 종종 있다. 이와 함께 출토되는 토기의 모습 역시 독특하다. 일반적으로 발견되는 신석기시대의 빗살무늬 토기와는 달리 조몬 토기는 기괴한 형태를 띠고 있다.[도판16] 조몬 토기 중 일부는 불타는 화분에 가까운 모습을 하고 있으며 '조몬'이라는 명칭의 유래처럼 꼬아놓은 새끼줄의 형태의 텍스처로 표면을 감싸고 있다. 독특한 외형 덕분에 다른 지역의 토기와도 쉽게 구분된다. 2013년 타케야의 개인전 〈타케야 타카유키의 일〉 홍보영상에서 이 전시의 대표작 〈니쿠네카무이(ニクネカムイ)〉[도판17]의 제작 과정을 보여주는데 여기서도 타케야가 조몬 토기를 참조해 조형 작업을 진행하는 것을 확인할 수 있다.[28] 조몬의 언어는 어떤 매력을 지니고 있는 것일까?

조몬 토기와 관련하여 일본의 대표적인 조각가 오카모토 타로(岡本太郎)[29]는 『4차원과의 대화: 조몬토기론((四次元との対話: 縄文土 器論)』[30]을 발표하면서 역사학자라기 보단

28) 니쿠네카무이 제작 영상.
(https://youtu.be/no645RpCPs4)(검색일: 2017.12.12.)

29) 1911년 출생. 일본의 예술가. 프랑스 유학이후 추상 미술 운동과 초현실주의 운동과 교류했다. 제 2 차 세계 대전 후 일본에서 적극적으로 회화와 입체 작품을 제작하는 동시에 문필가로도 활동했다. 대표작으로 1970년 오스카 엑스포에서 선보인 〈태양의 탑(太陽の塔)〉이 있다.

30) 岡本太郎,「四次元との対話: 縄文土器論」,『みづえ』, 1952.

다분히 미술가적 관점에서 '조몬'에 대한 독자적인 견해를 전개한다. 오카모토 타로는 조몬과 야요이라는 두 시대의 비교와 이를 통한 대극주의(對極主義)가 창조의 원동력으로 기여할 것이라 주장한다.[31] 오카모토 타로는 야요이와 조몬을 계급적 관점으로 분류하여 귀족적인 야요이와 원시적인 조몬을 대립시키면서 일본 현대사회가 잃어버린 '조몬적인 것'의 회귀가 앞으로 다가올 미래의 힘이라고 강하게 주장한다. 그에게 조몬이란 일본만의 지리적, 국가주의적 정서가 아니라 인류 전체를 관통하는 원시적인 창조성에 가까워 보인다.[32] 조몬적인 것은 우리가 다시 한 번 되새겨 보아야 할 인류의 근원인 셈이다. 이후 오카모토 타로가 제안하는 원시주의적 감성은 주로 건축계에 많은 영향을 끼치게 된다.

원형사는 균형을 잡는 일을 한다. 굉장히 구체적인 형태를 제작하고 명확하게 이해할 수 있는 입체물을 조형한다. 원재료에 가까운 점토나 아무것도 손대지 않은 데이터는 원형이라 부르지 않는다. 추상성보다는 명료한 언어를 추구한다. 거칠고 투박함이 남아 있는 조형물은 제작이 한창 진행되고 있는 '과정'이다. 원형사의 기술과 판단을 거쳐 섬세하고 정교하게 잘 다듬어진 대상을 원형이나 조형물이라 부르게 된다. 하나의 사물을 꼼꼼하게 다듬고 정돈하는 것은 어떤 면에서 다분히 '일본적'으로 보인다. 과하고도 섬세하게 포장된 오미야게(お土産)[33] 화과자, 건축물의 모든 단면 구조에 맞도록 세분화해 제작한 타일, 자연미보다는 질서와 정돈을 추구하는 정원, 쌀알 만한 플라스틱 조각이 먼지 만큼의 오차도 없이 포개지는 건프라까지, 정교하게 짜맞춘 모습에서 다른 나라에는 찾기 어려운 편집증 같은 것을 느끼게 한다. 이런 치밀한 '일본적' 균형감각이라 불리는 대부분의 결과물은 야요이시대에서 출발한다.[34] 조몬 토기를 통해 알 수 있는 수렵시대의 거칠고 야생적인 감수성은 농경과 계급문화로 변화하는 새로운 사회를 맞이하면서 균형과 조화를 추구하는 아요이의 감수성으로 변모해간다. 가이세키(懷石)[35]의 체계화된 식단과 재료의 시각적 쾌감을 극대화하는 조

31) 조현정, 「일본전통논쟁과 타자, 조몬적인 것」, 『일본비평』, 13호, 2008, p. 102.

32) 조현정, 위의 글, p. 107.

33) 여행지의 특산품이나 기념품을 구매하여 선물하는 일본의 문화.

34) 岡本太郎, 「縄文土器論」, p. 10.

35) 일본 요리의 일종으로, 다도(茶道)에서 모임의 주최자가 손님에게 대접하는 요리였다. 맛과 더불어 화사하게 장식된 구성이 돋보이는 것이 특징이며 다도와 상관없이 '가이세키 요리'라는 음식 종류로 불리기도 한다.

리법은 문명화된 사회의 결실이다. 신선한 재료를 공급하는 사람과 그것을 이용해 멋과 맛의 균형을 찾는 사람, 그리고 아름다운 그릇을 제작하는 사람까지, 각자의 역할이 적절히 분배된 균형 잡힌 체계와 조리 시스템의 과정은 식사라는 본능적인 행동을 다른 층위로 옮겨 가게 만든다.

피규어 제작 공정은 여러 단계로 세분화되어 있다. 합리적인 시스템이 없다면 피규어의 대량 생산은 불가능했을 것이다. 피규어 제작에서 핵심적인 역할을 맡고 있는 원형사는 이런 다단계의 과정에서 가장 합리적인 시작점의 깃발을 꽂는 사람이다. 제작 공정이라는 거대한 시스템은 원형사의 작업을 체계적인 이성으로 제어한다. 견고한 구조 안에서 작업을 전개하는 원형사가 시스템을 자체를 극복하기는 사실상 불가능하다. 잘 만들어진 구조와 틀은 그 안의 사람들을 부품으로 사용하여 작동하는 장치가 된다. 원형사는 피규어의 시작을 알리는 3D프린터가 될지도 모른다.

피규어 제작 과정이 정교해짐에 따라 원형 제작 프로그램도 발달했다.[36] 컴퓨터 데이터로 작업을 진행하면 역설계 과정에서 발생하는 수고를 줄이고, 클라이언트의 요구에 따라 유연하게 수정 보완이 가능하다. 과거에는 거의 불가능에 가까웠던 스케일 조정이 가능해지고, 완벽한 좌우 대칭처럼 사람의 손으로 조형하기 힘든 부분도 미러링(Mirroring)을 통해 작업 시간을 절반으로 줄일 수 있다. 여전히 수작업을 추구하는 원형사들이 많지만 프로그램을 이용한 3D원형 제작이 피규어 업계의 필수 조건이 되어가고 있다. 타케야의 '조몬쿠구츠'의 초기 원형은 수작업으로 제작되었으나 이후 양산을 위해 3D데이터로 변환해 원형을 설계했다.[37][도판18] 이 과정에서 흥미로운 부분이 한 가지 있다. 타케야가 피규어의 두상을 조형하는 과정에서 원형 프로그램 미러 기능을 '실제 거울'을 사용하며 조형물의 대칭을 찾아간다는 점이다. 현실의 미러 원형 프로그램은 무의 영역에서 데이터를 축적하여 하나의 파일을 만드는 도상화에 가깝지만 조몬쿠구츠의 3차원 데이터는 현실의 점토 조각의 흔적으로 탄생한 지표(index)가 된다. 타케야의 피규어에는 이진법 세계의 완전무결함보다 현실의 불안정성을 전제로 탄생한다.

---

36) 대표적으로 Geomagic Freefrom, Zbrush, Rhinoceros, Solidworks, CREO 등이 있다.

37) 조몬쿠구츠 제작 영상.
(https://www.youtube.com/watch?time_continue=2&v=Y4DbmP7Qxwk)(검색일: 2017.12.15.)

2017년 겨울 WF에서는 안노 히데야키(庵野秀明) 감독의 괴수영화 〈신 고지라(シン・ゴジラ)〉 조형물이 특별 부스를 차지하고 있었다. 영화의 마지막 장면에 등장했던 고지라의 기괴한 제5형태는 타케야의 작품이다.[도판19] 애니메이터이자 감독인 마에다 마사히로(前田真宏)가 디자인한 고지라의 이미지를 바탕으로 타케야는 현실에 존재하는 대상을 조형했다. 괴물이나 거대 공룡과 흡사한 이미지의 고지라에서 벗어나 아무런 감정 없는 '재앙' 자체로 사물화해낸 모습은 외경심을 느끼게 만든다. 타케야가 고지라를 빚어가는 과정에서 파괴 장면의 모습은 작은 자연물을 참조하며 시작한다. 타케야는 작업실에서 차양막 용도로 키웠던 고야(ゴーヤ, 여주)의 열매 중 매우 기묘한 형태를 띠는 열매 하나를 발견하고, 이를 레진으로 복제해 보관하고 있었는데, 이것이 무한히 진화하는 고지라라는 생명체의 시발점이 된 셈이다.[38][도판20] 인간의 형태에 가까워지는 신 고지라의 제5형태를 만들기 위해 사용한 합성수지는 가장 인공적인 물질이지만, 모순적으로 가장 자연에 가까운 유기적인 모습으로 사용되고 있다. 타케야가 원형사로서 중요시하는 균형에는 항상 원시적인 불안정함이 포함되어 있다. 〈어부의 각도〉에서 가시화된 조몬적인 감수성은 고지라의 피부를 덮는 불규칙한 문양으로 이어진다. 타케야의 피규어는 야요이의 체계성 아래 조몬의 뿌리를 균형 있게 배합한다. '원형사의 일(仕事)'이라는 빈틈없는 생산 구조와 원형의 변칙적인 흔적이 공존할 수 있게 만든다. 피규어가 대량 생산되는 공산품이라는 대전제 덕분에 원형사는 태생적으로 전위적인 역할을 하기 힘들다. 하지만 수많은 원형사는 시스템의 촘촘한 야요이적 구조 안에서 자신만의 조몬적인 것을 찾아낸다. 무엇이든 할 수 있는 자유로운 상태보다 극도로 제한된 작업 조건 안에서 정교하게 변주함으로써 피규어를 더욱 독특한 사물로 만든다. 그리고 그 언어는 여러 사람과 공유할 수 있는 구체적인 모습을 유지하는 공동의 언어가 된다.

38) 타케야 인터뷰. (https://movie.smt.docomo.ne.jp/article/1041118)(검색일: 2017.12.12.)

Ⅴ. 어두운 미래

1. 멸망의 풍경

1979년에 개봉한 영화의 리메이크 버전으로 제작된 〈매드맥스: 분노의 도로(Mad Max: Fury Road)〉(2015)[도판21]는 상영 당시 성공적인 흥행성적을 거두고 비평적 평가 역시 높이 받은 화제작이다. 디스토피아적 세계의 풍경을 담고 있는 이 시리즈는 1980년대식 '멸망한 미래'에 대한 이미지를 만드는데 큰 영향을 끼친다. 핵전쟁 이후 미래의 모습을 상상하면 매드맥스의 건조한 사막과 돌연변이로 괴기스러운 모습을 한 인물상을 쉽게 연상하게 된다. 멸망한 세계라는 이미지는 언제나 당대의 분위기를 반영하기 마련이다. 매드맥스의 세계관 묘사는 인류가 핵전쟁으로 멸망할지 모른다는 불안감이 고조되던 냉전시대의 흔적이라고 볼 수 있다.

20세기 후반은 흔치 않은 평화의 시기였다. 컴퓨터 오류로 멸망할 것이라는 세기말적 위기감이 잠시나마 있었지만, 새로운 밀레니엄 시대가 찾아오면서 그 불안감은 눈 녹듯이 증발해버렸다. 그리고 자연스레 새로운 디스토피아가 찾아온다. 2000년부터 세계는 모두 약속이나 한 것처럼 '레트로(retro)'[39] 열풍에 빠지게 된다. 단순히 과거의 미감이 다시 유행하는 것이 아니라, 마치 루프(loop)에 빠진 것처럼 원점을 맴돈다. 음악, 패션, 문학, 문화 예술 장르를 가릴 것 없이 새로움 없는 미비한 변주만을 반복하며 제자리를 뱅뱅 돌고 있다. '레트로'라는 시대정신이 만연한 21세기 초반에 디스토피아의 풍경에도 많은 변화가 있었다. 핵탄두로 인해 순식간에 절멸하는 종말이 아닌, 느리고 서서히 퍼지는 반복적 재앙이 대세를 이루었다. 작은 단위로 시작해 감염에 감염을 거치는 재난, 그리고 죽음으로 끝나지 않고 죽은 자가 다시 부활해 움직이는 '좀비(zombie) 디스토피아'는 레트로 유행과 닮아있다. 레트로의 시대에 탄생한 〈매드맥스: 분노의 도로〉는 여전히 사막 같은 멸망의 풍경을 보여준다. 지난 시대의 감수성이 2015년에도 화제를 모으는 현상은 다시 제자리로 돌아오는 부메랑

39) 사이먼 레이놀즈는 『레트로 마니아: 과거에 중독된 대중문화』를 통해 21세기 음악계의 '레트로' 유행에 대해 이야기 하면서 당대를 '재(re-)'시대로 정의한다. 필자는 대중음악을 통해 문화 현상에 만연한 레트로를 분석하고 팝의 종언을 선고한다.

같다. 종결을 모르고 비슷한 궤도를 반복하는 레트로처럼 멸망의 풍경도 루프에 빠진 좀비가 되어버린 셈이다.

2. 메카소녀(メカ少女)

WF는 이미지와 조형 언어에 대한 열정과 에너지가 모이고 활력이 넘치는 신비로운 공간처럼 보인다. 그러나 빛이 있으면 어둠이 있는 법. WF행사장 전반을 가로지르는 그림자가 있다. 그것은 미소녀(びしょうじょ, 美少女)지옥이라 부를 수 있는 모에(萌え)[40] 디스토피아다. WF에서 만나볼 수 있는 피규어, 개러지키트의 약 60% 정도는 미소녀 피규어로 분류되는 여성형 인체 모형들이다. 해부학적 인체 구조에 도상 같은 얼굴이 접목되어 있는 미소녀 캐릭터는 서브컬처계의 독특한 이미지 언어로 해석할 수도 있다. 그러나 초롱초롱한 눈과 카와이(かわいい)로 무장한 캐릭터들은 화려한 모습과는 달리, 매우 어두운 미래를 품고 있는 멸망의 전조처럼 보이기도 한다. 다가올 21세기 중반 디스토피아의 풍경은 핵무기도 좀비도 살인기계도 아닌 미소녀로 뒤덮인 도시가 될지 모른다.

2017년 여름 WF 행사장을 뜨겁게 달군 부스 중 하나는 일본의 대표적인 모형 메이커 업체인 코토부키야(コトブキヤ/Kotobukiya/壽屋)의 부스다.[도판22] 다른 업체와 마찬가지로 다양한 볼거리를 제공하고 있었는데 그 중 가장 화제인 품목은 프레임 암스 걸(FRAME ARMS GIRL, フレームアームズ・ガール), 메가미 디바이스(メガミデバイス MEGAMI DEVICE)등의 메카소녀(メカ少女)시리즈였다. 코토부키야에서 2015년에 처음 선보인 프레임 암즈 걸 시리즈는 현재 이 회사를 대표하는 브랜드로 손꼽힌다.

2017년 9월 26일 도쿄 증권 거래소는 코토부키야 JASDAQ 스탠다드 신규 상장을 승인했다고 발표했다. 코토부키야가 프레임 암즈 걸 시리즈를 출시하여 주식 상장이 가능했다는 의견을 쉽게 찾아볼 수 있다. 그도 그럴 것이 이 시리즈의 출시 전후로 연매출이 약 20억엔 이상 상승했기 때문이다.[41][도판23]

---

40) 본래 '싹트다'라는 의미를 뜻하지만 서브컬처에서 사용하는 방법은 조금 다르다. 캐릭터나 상태를 구체적인 형태와 모습의 범주로 구분하는 방식으로 사용된다. 또한, 명사, 동사, 형용사등으로 사용하는 광범위한 용례를 보이고 있다. 대표적으로 아니메나 망가의 데포르메(déformer) 캐릭터 디자인을 지칭하기도 한다. 주로 도상화된 일본식 미소녀를 모에 캐릭터라 부르는 경향이 있다.

경이로운 매출액 증가만 봐도 이 시리즈의 인기를 실감할 수 있다. 또한 코토부키야 외에도 메카닉과 미소녀를 혼합한 피규어 시리즈를 선보이는 기업부스가 눈에 띄게 늘고 있다. 서브컬처계의 대기업인 반다이(bandai)[42]에서 모형계의 터줏대감 보크스(volks)[43]까지 새롭게 출시되는 상품마다 메카닉과 미소녀가 화려하게 부스를 장식한다.

프레임 암즈 걸은 코토부키야의 자체 메카닉 브랜드 프레임 암즈[44] 시리즈를 모에화한 라인 업이다. 미소녀와 로봇의 병합, 메카닉의 기계적 요소와 모에 캐릭터가 뒤섞인 모습은 기시감을 불러일으킨다. 사실 메카소녀라는 소재 자체는 21세기에 새롭게 등장한 것이 아니다. 〈기동전사 건담(機動戦士ガンダム)〉 같은 로봇 메카 시리즈와 《시끌별 녀석들(うる星やつら)》[45]의 인기로 시작된 모에 문화가 번창하던 1980년대 초반, 별개로 존재하던 두 장르를 병합하는 시도에서 메카소녀가 탄생한다. 시초에 대해 정확하게 기록한 자료는 없지만, 건담 시리즈의 모빌수트(Mobile Suit)를 모티브로 디자인된 미소녀들, 통칭 'MS소녀(MS少女)'가 메카소녀의 시발점으로 이야기되고 있다.[46] 오늘날 프레임 암즈 걸의 폭발적인 인기는 1980년대 서브컬처계의 SF적 향수가 2010년대에 다시 시작되는 듯한 느낌을 받게 한다. 메카소녀 열풍은 WF에서 확인 할 수 있는 21세기의 시대 정신인 레트로의 모습일까? 언뜻 보면 매우 유사해 보이는 이 경향은 과거와는 다른 지점에서 시작한다는 것을 알 수 있다. 2010년대의 메카소녀는 SF세계를 향하는 미래 지향적인 움직임의 징후라기 보다는, 끝을 모르는 소비 지향의 반복적 결과물에 가깝다. 메카소녀 붐(boom)이라는 현상에서 메카닉은 주인공이 아니다. 기계적 외관은 모에라는 이름의 루프를 위한 스킨(skin)이 되어 버린 셈이다.

---

41) 코토부키야 주식상장 뉴스.
(http://gamebiz.jp/?p=191804)(검색일: 2017.12.15.)

42) 반다이 http://www.bandai.co.jp/

43) 보크스 http://www.volks.co.jp/

44) FRAME ARMSフレームアームズ. 코토부키야에서 2009년부터 선보인 오리지널 프라모델 시리즈. 모든 제품이 뼈대(frame)에 외부 장갑을 부착하는 방식이라 다양한 조합으로 자신만의 모형을 제작할 수 있다.

45) 만화가 타카하시 루미코(高橋 留美子)의 첫 번째 장편 만화. 장르는 러브 코미디로 1978-1987년까지 주간『소년 선데이』에 연재했다.

46) MS소녀의 정의.
(https://ja.wikipedia.org/wiki/MS少女)(검색일: 2017.12.10.)

3. 공상과학의 도시 아키하바라

정의하기 모호한 언어인 '오타쿠'의 고향인 일본에서도 오타쿠와 관련된 논의는 여전히 계속 되고 있다. 오타쿠란 개념에 대해 논의될 때 가장 자주 언급되는 방식은 오타킹이라 불리는 오카다 토시오(岡田 斗司夫)[47]식 분류법이다. 오카다 토시오가 말하는 오타쿠의 정의에서 주목해야 할 것은 오타쿠라는 언어가 '어떤 배경'에서 발생하였는가 하는 점이다. 초창기 세대의 오타쿠들은 SF 정보에 해박한 지식인들이었다.[48] 단순히 특정 장르를 선호하고 수집하는 것에서 벗어나 창작가가 숨겨놓은 은유적 장치를 단시간 안에 파악하고 각종 레퍼런스를 자유롭게 활용할 수 있는, 작화의 미묘한 변화로 애니메이션 업계의 시스템을 분석할 수 있는, 20세기 중반에 새롭게 등장하여 시각 정보 이해에 최적화된 인류라고 말한다.[49] 〈초시공요새 마크로스(超時空要塞マクロス)〉로 대표되는 1970-1980년대 생산된 서브컬처 콘텐츠 중 다수에 헤아리기 어려울 정도로 많은 메카닉과 로봇이 등장한다는 사실을 미루어 볼 때 21세기에 대한 막연한 기대감은 기계적 모습으로 구현화되고 있었다는 것을 유추할 수 있다.

SF적 미래에 대한 기대감과 상상력의 경향을 1970-1980년대 일본의 도시인 아키하바라에서 발견할 수 있다. 1969년 여름, 인류는 처음으로 지구 밖 다른 행성에 발을 디뎠다. 다음해인 1970년, 오사카에서 만국박람회가 성황리에 개최 되었다. [도판24] 달 착륙 성공과 오사카 엑스포의 개최로 이어지는 인류의 발전, 과학 기술의 기대감은 미래지향적인 일본 사회 분위기를 더욱 고조하는 원동력이 되었다. 급속도로 성장하는 경제와 함께 도시개발계획도 미래지향의 정서를 한껏 품은 채로 순조롭게 진행되고 있었다. 도쿄의 아키하바라는 21세기를 향한 사회의 분위기를 눈 앞에 전시해놓은 미래의 거리였다.[50] 거리에 즐비한

47) 1958년 오사카 태생. 1985년 애니메이션과 게임 제작 회사인 가이낙스를 설립, 대표이사를 맡으며 〈왕립우주군 ~ 오네아미스의 날개〉, 〈신비한 바다의 나디아〉 등 다수의 명작을 소개하고 1992년 퇴사했다. '오타킹'이라는 이름으로 널리 알려져 있다. 현재 오사카예술대학 객원교수이며, 저서는 『우리들의 세뇌사회』(아사히신문사), 『오타쿠학 입문』(신쵸OH!문고), 『도쿄대 오타쿠학 강좌』(코단샤), 『프론』(겐토샤문고), 『푸치크리』(겐토샤) 외 다수.

48) 오카다 토시오, 『오타쿠』, 현실과 미래, 2000, pp. 34-35.

49) 오카다 토시오, 위의 책, pp. 12-13.

50) 森川嘉一郎, 『OTAKU: persona=space=city』, The Japan Foundation, 2000, pp. 18-21.

전자상가와 최신형 가전 제품이 빼곡하게 진열되어 활기가 넘치는 도시, 곧 도래할 21세기 풍경을 축소해 놓은 듯한 모습, 풍요와 화목 속에서 중산층 가족 단위의 인파가 최신형 가전 제품을 구매하기 위해 산책하는 공상과학의 거리가 바로 아키하바라였다. 거리를 수놓는 신식 전자 제품은 미래의 모습을 형상화한 도상과 같다.[51] 버블이 절정을 이루던 1980년대에 들어서면서 거리의 모습은 조금씩 변화를 맞이한다. 가정용 전자제품을 구매하기 위해 모이던 가족 단위에서 개인용 영상장비와 컴퓨터를 구매하기 위해 모이는 1인 소비층으로 변화하게 된 것이 가장 큰 원인 이었다. 특히 그 당시 오타쿠(おたく)[52]라 불리던 사람들이 TV방영 애니메이션을 녹화하기 위한 최신 영상 장비[53]와 퍼스널 컴퓨터의 부품을 구매하기 위해 전자 상가를 찾기 시작하는 시점이었다. 그렇게 미래지향의 아키바 거리는 특별한 소수를 위한 공간으로 서서히 변하기 시작한 것이다.

오늘날 아키하바라는 오타쿠(オタク)들의 성지(聖地)라는 별칭으로 불린지 오래다. 그리고 1980년대의 공상과학적 도시, 최신 기계 장치가 즐비한 거리의 풍경은 일선에서 물러나 조연의 자리에 머물러 있다. 지금은 모에로 대표할 수 있는 미소녀의 이미지가 이 거리를 가득 메우고 있다. 미래의 상상력은 모에의 성욕으로 가득하다. 어쩌면 성욕만 남아 있을지도 모른다. 빌딩을 감싸는 화려한 광고판에는 형형색색의 미소녀들이 해맑은 성상화의 표정으로 관광객을 맞이한다.

4. 모에의 루프

아키하바라를 감싸고 있는 모에와 미소녀는 세계 어디에서도 유래를 찾기 힘든 독특한 현상이다. 한 대상의 성향이나 성격을 구체적인 상태로 제시하는 모에는 원론적인 차원에서는 큰 문제 없어 보인다. 모에가 디스토피아를 향하는 멸망의 징후는 모에 그 자체보다는 그것

51) 森川嘉一郎, 위의 책, pp. 22-23.

52) 오카다 토시오는 오타쿠를 크게 히라가나 おたく와 카타가나 オタク로 분류한다. 초창기 SF와 애니메이션 매니아와 차별하며, 타의에 의해 발생한 호칭인 오타쿠(おたく)와 자신의 정체성과 취향에 자부심을 느끼며 유행을 따르고 소비 지향의 취미 생활을 향유하는 오타쿠(オタク)로 나뉜다.

53) SL-J9으로 불리는 소니(SONY)의 비디오 데크. 당대의 최신 영상 장비를 가장 먼저 소유했던 것은 오타쿠들이었다.

을 사용하는 방법이 패턴화된 데에 있다. 끝없는 자기복제라는 루프에 빠져 정확한 수를 헤아리기 어려울 만큼 많은 모에 미소녀들이 쏟아진다. 21세기에 더욱 가속된 이 현상은 캐릭터의 성격과 디자인, 팔레트 스왑(Palette Swap)[54]에서 더 나아가 사물의 모습을 미소녀로 치환한다. 생물이나 무생물을 가리지 않고 모에 속으로 집어 삼킨다. 무엇이든 미소녀가 될 수 있고 무엇이든 미소녀로 보인다. 이 현상을 캐릭터 디자인의 경향이나 의인화의 유행 정도로 추측하고 넘어갈 수 있다. 사물이 미소녀의 모습으로 '모에화'하는 것을 일본의 요괴 종류 중 하나인 츠쿠모가미(付喪神)[도판25]와 연결하여 전통성을 부여하려는 경향도 심심치 않게 찾아볼 수 있다. 하지만 이 둘은 사실 매우 다르다. 츠쿠모가미는 인간과 가깝게 지내던 물건이 사람에 가까운 모습으로 변모하면서 탄생하는 요괴로 의인화에 가깝다. 사람을 닮아가려 하지만 완벽한 인간이 되지 못한다. 사람의 생활이나 행동을 따라 하려는 습성이 츠쿠모가미의 특징 중 하나다. 모에는 사물화[55] 현상으로 실제 모에화 되는 대상과 그 결과물 간의 연결고리가 매우 희박하다. 아주 또렷하게 미소녀의 모습을 하고 있지만 비슷해지려는 의지는 희박하다. 모에 미소녀는 원대상의 특징을 부분 색상이나 외관의 작은 형태가 닮아 있다는 사실로 원전을 희미하게 암시한다.

근래 화제를 모으는 게임 〈함대 콜렉션(艦隊これくしょん~艦これ)〉이나 〈소녀전선(少女前線, Girls' frontline)〉에 등장하는 캐릭터는 군함과 총기류에 모에의 필터를 거친 결과물로 많은 유저(user)[56]에게 제공되고 있다.[도판26] 여기서 등장하는 모에 미소녀 캐릭터는 게임 세계 속 서사를 위한 등장인물이라기 보다는 화면을 채우는 디자인 패턴에 더 가깝다. 각 캐릭터에게 부여된 능력치에 따라 전략을 세워 게임을 진행하고 자신이 관리하는 캐릭터를 육성하는 과정은 기존 전략 시뮬레이션 게임들과 궤를 같이 하지만, 부상 시 드러나는 신체 노출 일러스트나 양식화된 모에 속성을 적절히 블렌딩한 캐릭터의 성격은 유저를 위한 주입식 서비스에 가까워진다. 실제 군함과 총기의 특성은 캐릭터를 장식하기 위한 수단이 된다. 군함의 특징과 역사를 외우거나 총기의 구조를 이해하며 장단점을 분석할 필요

54) 보통 비디오게임에서 리소스의 효율성을 위해 그래픽, 특히 색상(palette)만 변경하여 재활용하는 것을 말한다.

55) 돈선필, 앞의 책, pp. 28-29.

56) 시스템에서 벗어나는 이탈 행위가 불가능한, 주어진 조건을 합리적으로 소비를 한다는 측면서 플레이어(player)라기 보다는 유저(user)에 가깝다.

는 없다. 이 군사용 무기들은 얇디 얇은 스킨이 되어 캐릭터를 치장하는 장식품에 불과하다. 살상 무기로 전쟁에 사용된다는 사실도 그렇게 중요하지 않다. 모에를 위한 패스트 패션 소품이라 생각하면 된다. 유저는 캐릭터에게 부여된 능력치와 속성, 가상의 성욕을 위한 눈요기 거리를 즐기는 여유로운 마음이 있다면 행복한 소비자가 될 수 있다.

2015-2016년 WF는 '칸코레 페스티벌'이라 불릴 정도로 많은 군함 미소녀 피규어를 소개했다. 개인딜러부터 피규어 제작사까지 앞 다투어 모에를 양산한다. 피규어 제작 과정의 수고스러움과 제작에 소요되는 시간의 길이를 고려한다면 단발적인 인기나 스쳐가는 유행은 피규어의 모습으로 구현되기 어렵다. 그렇기 때문에 참고하는 대상의 표면만 정교하게 오려내어 만드는 무한 반복이 피규어의 모습으로 나타날 때, 이는 말기(末期)에 가까운 증상이라 볼 수 있다. 해변에 등장하는 돌고래의 떼죽음처럼, WF의 활기 넘치는 현장은 징후에 가깝다. 이보다 10여년 전 미술가 무라카미 다카시(村上隆)는 도쿄 빅사이트에서 개최되었던 2000년 여름 WF에서 〈Second Mission Project Ko²〉를 선보인다.[도판27]

이 작업은 〈초시공요새 마크로스〉 시리즈에 등장하는 VF-1와 유사한 형태로 전투기에서 인체 형상으로 변하는 모습으로 제작된 미소녀 조각상 연작이다. 미래지향의 SF적 세계관에서 이탈하여 모에의 뒤틀린 루프에 빠진 당대를 교묘하게 지적하는 것처럼 보인다. 모에 문화가 패턴화 현상을 보이기 시작한 시기적 적절함과 전시가 진행된 장소성을 고려해볼 때 이 프로젝트 흥미롭다. 그러나 광활한 WF 행사장에 우두커니 서있는 현대미술작품은 피규어를 찾아온 관람객에게 '신기한 볼거리' 에 지나지 않는다. 뾰족한 구성으로 준비한 조형작품은 프로 이미지 소비자의 시선에 머무르지 않는다. 무라카미 다카시가 보여주는 오타쿠 문화와 미술 언어의 교배는 당대 일본 서브컬처신과 조화를 이루지 못하고 각자의 길을 걷는 듯하다. 나카노 브로드웨이(中野ブロードウェイ)[57]에 자리한 무라카미의 갤러리와 카페가 같은 거리에 있는 각종 오타쿠샵과 조화를 이루지 못하는 것을 보면 소수의 노력만으로 모에 디스토피아의 쓰나미를 막기는 턱없이 부족하다는 것을 다시 한 번 상기하게 된다. 이를 증명하듯 2010년대의 후반을 향하는 현재, 메카소녀의 인기는 소실점이 없어 보인다.

57) 일본 도쿄도 나카노 구 나카노에 있는 복합 상업시설이다. 지하 3층, 지상 10층으로 되어있으며, 1960-1970년에는 유명인사들이 거주하던 맨션이었다. 현재는 오타쿠를 주요 고객으로 하는 가게들이 성업 중이며 유명 서브컬처 중고물품 체인점인 만다라케(MANDARAKE)의 본점이 들어서있다.

5. 인조인간 18호와 디스토피아

미야케 교코(三宅響子) 감독의 〈도쿄 아이돌스(Tokyo Idols)〉(2017)는 일본의 아이돌 문화가 성장한 배경, 아이돌과 팬과의 관계, 현재의 경향, 아이돌 문화의 빛과 그림자, 로컬 아이돌의 삶을 다각도로 다룬 다큐멘터리다. '아이돌'이라 이라 불리는 10-20대 여성의 삶과 아이돌 문화라는 특수한 현상이 오늘날 일본사회에서 융성한 계기를 담담한 어조로 풀어간다. 내용을 전개해 가면서 사회학자와, 여성학자가 지적하는 여성관의 문제점 및 일본 사회가 내포하는 기대감소 시대의 어둠을 환기 시킨다. 하지만, 팬들이 원하는 사랑받는 여성상이 되길 원하는 아이돌과 자신이 사랑하는 아이돌을 위해 물질적, 육체적, 정신적인 모든 면을 헌납하는 중년의 남성 사이에 끼어들 수 있는 비평적 언어는 없는 것처럼 보인다.

실제 10-20대 여성을 주축으로 활동하는 아이돌에서 아이돌마스터(THE iDOLM@STER, アイドルマスター), 러브라이브(ラブライブ！ School idol project)와 같은 2D 캐릭터 아이돌까지 아이돌 문화의 범주가 확장되고 다양해지고 있다. 현재 일본 열도에서 아이돌은 소수가 즐기는 공연문화가 아니다. 현대 일본이라는 한 사회의 복합적인 단면을 적나라하게 반영하는 거울인 셈이다. 이 다큐멘터리가 지적하듯 아이돌 문화의 인기와 시장의 확대는 부실한 경제성장, 미래에 대한 불신, 여성의 제한적 사회적 역할이 만들어낸 화려한 무대다. 이런 관점에서 볼 때 피규어 제작사 메가하우스(メガハウス)가 발매한 GALS 시리즈(ギャルズシリーズ)의 드래곤볼 걸스 인조인간 18호 버전 3(ドラゴンボールギャルズ 人造人間１８号 Ver.Ⅲ)은 어두운 미래의 징후처럼 보인다. 징후라기보다는 이미 시작된 현실일지도 모른다.[도판28]

토리야마 아키라(鳥山明)의 원작『드래곤볼』의 캐릭터인 인조인간 18호는 이름 그대로 여성의 신체를 개조해 탄생한 인조인간이다. 주인공 일행을 위기에 몰아세우는 강력한 빌런(Villain)으로 등장한 후에는 조연 캐릭터 크리링과 부부가 된다. 인조인간 18호는『드래곤볼』에 등장하는 캐릭터들 중 인기가 높은 편이다. 인조인간이기 때문인지 표정묘사가 적고 츤데레(ツンデレ)[58] 같은 성격에 시크한 캐릭터 디자인이 독자들의 마음을 사로잡는 요인으

58) '새침하고 퉁명스러운 모습'을 나타내는 일본어 의태어인 츤츤(つんつん)과 '부끄러워하는 것'을 나타내는 의태어 데레데레(でれでれ)의 합성어. 처음에는 퉁명스럽고 새침한 모습을 보이지만, 애정을 갖기 시작하

로 꼽힌다.

『드래곤볼』은 연재가 종료된 지 20여 년이 지났지만 여전히 인기 있는 콘텐츠다. 동서양을 가릴 것 없이 지속적인 사랑을 받고 있는 것은 무국적성의 세계묘사와 매력적인 캐릭터들, 대를 이어 전개되는 긴장감 넘치는 대서사의 힘이라 볼 수 있다. 인기 있는 작품의 캐릭터가 피규어로 제작되는 일은 아주 자연스러운 현상이다. 특히 『드래곤볼』처럼 연재 당시 피규어 생산 기술이 충분치 않아 인기에 비해 관련 피규어 상품이 적었던 작품의 경우, 최근 들어 신제품 피규어를 대량 생산하는 추세다. 인기에 힘입어 꾸준한 판매로 제작사들의 효도상품으로 손꼽힌다.[59][도판29]

이런 시기에 맞춰 등장한 메가하우스의 GALS시리즈는 "소년의 그리운 기억을 되살려주는 캐릭터들을 지금의 기술로 상품화하는 피규어시리즈"[60]라고 설명하고 있다. 그 대상은 유년시절 해당 콘텐츠를 보며 자란 성인이다. 시리즈의 명칭인 갸루(ギャル)와 '소년'을 호명한다는 점에서 남성을 주 대상으로 삼고 있음을 알 수 있다. 문제는 이런 마케팅 문구나 언어 선정보다 피규어의 모습 자체에 있다.

GALS시리즈는 원작 캐릭터의 모습을 그대로 재현해놓기 보다는 재해석한 형태로 출시되었다. 이 재해석의 과정에서 아주 명백한 '오타쿠적 가상 성욕'을 확인할 수 있다. 섹스어필을 강조하기 위해 해부학적인 구조를 초월하는 포즈, 옷감의 재질이나 재단구조와 관계없이 신체에 밀착되는 복장, 캐릭터 디자인과는 전혀 관계없이 2-3배 이상 비대해진 가슴과 엉덩이. 모에마저도 존재하지 않는다. 직접적으로 포르노를 추구하는 피규어로 탄생한 셈이다. 성적 욕망과 판타지는 인류의 역사와 함께한다. 인도 카주라호의 카마수트라 사원에서부터 코미케(コミケ)[61]의 성인용 동인지 부스까지 그 끝을 가늠할 수 없다. 일본 야후 옥션에서도 종종 볼 수 있는 개조 성인 피규어는 캐릭터에 대한 성적 욕망과 대상화를 잘 보여준

면 부끄러워하는 성격을 나타내는 것을 의미한다.

59) 반다이 매출 관련 자료. (http://gamebiz.jp/?p=178084)(검색일: 2017.12.12.)

60) "元少年たちの懐かしい記憶を蘇らせてくれるキャラクター達を、今の技術で商品化をしていくフィギュアシリーズ。"
(http://www.megahouse.co.jp/products/gals_series/1/)(검색일: 2017.12.15.)

61) 코믹마켓(Comic Market, コミックマーケット)을 줄인 말. 일본의 대표적인 동인 이벤트이자, 세계 최대 규모의 코믹스 축제 중 하나. 각 해마다 나츠코미(일본어: 夏コミ), 후유코미(일본어: 冬コミ)로 나누어, 여름과 겨울에 개최한다.

다. 마치 〈토이스토리〉의 악동 '시드'처럼 피규어의 머리 부품을 뽑아 성인용 피규어의 몸에 부착하거나 의복 부분을 제거해 유두나 성기를 노출하는 방식으로 개조하는 사례를 심심치 않게 발견할 수 있다. 피규어로 만드는 일종의 포르노 합성 사진이나 다름 없다. 포토샵 합성과는 달리 수작업으로 그럴싸한 입체 조형물을 만드는 어리석은 수고를 감수하는 모습을 보면 때론 연민이 든다. 이 소모적인 행위는 개인의 행동이라는 차원에서 큰 문제를 제기할 필요는 없어 보인다. 호불호가 존재할지언정, 작은 모형을 통한 개인의 성적 취향을 비난할 수는 없다. 그러나 메가하우스의 GALS시리즈는 다른 층위에서 일어나는 현상이다.

피규어의 탄생은 다수의 사람이 모여서 같은 목적을 바라볼 때 발생하는 공동의 언어다. 대량 생산은 개인의 바람과 욕망으로만 이룰 수 없는 영역이다. 시장의 원리대로 수요가 있다면 공급을 시작한다. 운 좋게 기획단계와 원형 제작을 통과했다 하더라도 공급에 준하는 수요가 없다면 기억에서 사라질 것이다. 피규어의 존재는 많은 사람이 원하는 이미지와 관념이 물화된 결과인 셈이다. 캐릭터에 대한 이해와 입체적 접근이 결여된, 가상의 성욕이라는 얇고 허탈한 층위로 마무리된 GALS시리즈 피규어는 수집가를 조롱하는 것처럼 보이기도 한다. 대상화한 여체로 만든 키메라를 제시하면서 수집가가 순순히 소비자로 반응하길 기대하는 비웃음 같다. 그러나 개인적 견해와는 달리 GALS시리즈는 성공리에 판매되고 있다. 주지하다시피 이 시리즈의 대표작인 인조인간 18호의 경우 무려 3번째 버전의 출시를 앞두고 있다. 동어반복 소비지향의 작은 변주가 이어진다. GALS시리즈는 2017년 12월을 기준으로 12종이 출시되었으며 이후 2018년 5월까지 총 20여종의 제품을 선보일 예정이다.

WF의 여러 피규어와 부스에서 어둠이 서린 장면을 쉽게 발견할 수 있다. 가공된 성적 대상화와 정성을 들인 포르노그래피 같은 조형물의 표면적인 문제에서 더 나아가 행사장 전체에 사회의 그늘이 드리워 있다. 개개인에게 문제의 근원을 묻기에 의미 없어 보일 정도로 광대하다. 단지 이 그늘이 굉장히 화려하고 아름다워 보인다는 점과 그 안에서 행복해 보이는 사람들의 표정은 모순되어 보인다. 성인 피규어 부스에 입장하기 위해 끝없이 늘어서는 행렬[도판30]과 화려하게 치장된 모에들이 원형사가 만든 탁월한 축소 모형, 정교한 플라스틱 제조 기술과 뒤엉켜 마쿠하리 멧세를 활기차게 수놓는다. 오늘도 피규어가 품은 가능성의 미래는 디스토피아를 향해 부지런히 달려가고 있다.

Ⅴ. 사물의 모습이 정해지기까지

1. 쓸모없음

피규어의 가장 매력적인 부분은 '쓸모없음'에 있다. 많은 비용과 섬세한 기술, 여러 사람들의 노고가 반영되는 공산품임에도 불구하고 피규어 자체에 유용한 용도가 없다. 여타 다른 사물들에 비해 도구로서의 기능은 무(無)에 가깝다. 피규어는 수단이 아니라 그 자체로 목적인 것처럼 보인다. 소비하고 감상하는 시점 이후부터 별다른 역할이 없다. 모니터의 화면이나 매장 진열대에서 우리의 생활 영역에 안착한 뒤에는 먼지만 쌓여간다. 굉장히 소비지향적인 사물이다. 작은 크기의 축소 모형이지만 하나, 둘씩 증식해가면서 공간을 차지해가는 모습은 마치 민폐 끼치는 식객 같다. 피규어의 이런 타고난 천성은 우리를 닮아있다. 지구 생태계 관점에서 볼 때 우리는 굉장히 불필요해 보인다. 70억명의 개체가 지구에 존재하지만 생태계에 도움을 주기보다는 민폐만 끼친다. 많은 미디어가 상상하고 표현하는 인류 멸종 후 미래의 모습은 제법 괜찮아 보인다. 사람이 없는 지구는 환경오염과 인재(人災) 없이 평화로운 순환을 이어 갈 것만 같다. 우리는 생태계에 별 도움 안 되는 쓸모없는 존재들이다. '쓸모없음'의 무게는 우리와 우리가 창조하는 사물에 가지런히 담겨있다. '쓸모없음'은 사람과 사람이 취하는 이해할 수 없는 행동을 설명하는 유일하고 이상한 힘을 담고 있다. 쓸모없는 사물의 대표 주자는 바로 예술작품이다. 그림과 조각, 영상과 설치, 각종 행위와 텍스트 그리고 개념까지, 딱히 생존과 관계 없는 결과물이 인류 역사와 공존하고 있다. 사람이 존재하는 곳에 미술이 존재한다. 아무래도 우리는 실용성과 밥벌이만 생각하며 살기에는 삶의 시간이 남아도는 개체가 아닐까 싶다. 우리는 쓸모없는 행동을 하기 위해 굉장히 많은 시간과 노력을 투자한다. 어쩌면 쓸모없는 행동을 하기 위해 살고 있을지도 모른다.

2. 사쿠라 불상과 페인팅

미술 장르 중 하나인 페인팅은 특이한 분야다. 미술이라는 단어를 떠올릴 때 가장 먼저 상상하는 이미지는 그림을 그리는 행위와 결과물 즉, 페인팅이다. 그만큼 친숙하다. 라스코 동굴(Lascaux Caves) 벽화[62]에서 시작해 인류의 시간과 함께한 예술 분야다. 페인팅은 미술

의 개념을 대표하면서도 '페인팅(Painting, 그리고 칠하는 행위)'으로 불리는 특정 영역을 독차지 해온 장르다. 미술 그 자체에 대한 철학적 고민과 작가의 복잡한 사유의 여정을 관객이 적극적으로 함께 모색해야 하는 현대미술과는 달리, 페인팅은 남녀노소 누구나 특별히 미술 교육을 받지 않았더라도 쉽게 감상하고 즐길 수 있다. 마치 음악처럼 작품과 마주하는 순간 '좋다 혹은 나쁘다'는 즉각적인 체험을 하게 만든다. 간단해 보이면서도 심오한 감상의 과정을 아주 짧은 시간 안에 담는다. 어떤 면에서 몸으로 느끼는 체육 같다. 무엇보다 페인팅은 장식적인 측면에서도 높은 선호도를 보인다. 그림으로 자신의 생활공간을 꾸미는 행위는 본능에 가까워 보인다. 대형 아트페어나 크리스티, 소더비 같은 경매 등 마켓에서 가장 많이 거래되는 작품이 페인팅임을 감안할 때[63][도판31] 보편성과 예술작품의 독자성을 함께 성취하고 있는 영역이라고 볼 수 있다.

페인팅은 캔버스 혹은 평면이라 불리는 무한의 공백에 작가라는 인물이 세계를 구축해가는 과정이다. 그 세계는 때론 굉장히 개인적이거나 감상적이기도 하고, 때론 보는 이를 당황하게 할 정도로 냉정하고 모호할 때도 있다. 작가는 제로(zero)에서 시작하는 세계를 구축하기 위해 여러 가지 실험을 시도해본다. 페인팅이라 불리는 이유 중 하나는 이 실험에 사용하는 재료가 캔버스와 물감을 이용한 경우가 다수이기 때문일 것이다. 끝없이 물감과 평면의 관계성을 찾고 재료를 탐미하는 모습은 작가를 페인팅 오타쿠로 만든다. 페인팅의 역사는 평면에 대한 끝없는 탐구에 가깝다.

다른 한편으로 재료를 통해 미감을 연구하는 모습은 '순수예술(fine art)'이라기보다는 '공예(craft)'에 가까워 보인다. 공예가와 공예작품은 시대를 관통하는 기술과 미감을 추구한다. 박물관에 진열되어 있는 아름다운 공예품은 시대와 관계 없이 실용성과 아름다움을 간직하고 있다. 공예품의 유용함과 시각적 아름다움은 우리의 생활과 연동해 삶을 아름답게 한다. 양품(良品)은 그 도구를 쓰는 사람마저 정교한 자세를 갖게 만드는 힘이 있다. 예술의 어원(techne)처럼 아름다움을 창조하는 기술은 현재 공예라는 분야로 정립되어 왔다. 큰 맥락에서 같은 예술 분야에 속하는 공예품과 페인팅은 결정적인 차이가 존재한다. 그것은 작품의

62) 프랑스 남서쪽에 있는 동굴의 벽화로 기원전 15,000년~13,000년 경에 그려진 것으로 추정되는 후기 구석기 시대 그림이다.

63) 각 지역별 거래량을 살펴볼 때 60~80% 정도의 미술품이 페인팅임을 알 수 있다. *TEFAF-Art Market Report,* 2017, p. 47.

고유한 아름다움보다는 실용성의 유무에서 온다. 페인팅이 물성에 대한 심도 있게 고민한 결과물이라고 하더라도 별다른 쓸모가 없다. 실제 우리의 삶과 연동하는 부분을 발견하기 어렵다. 페인팅은 음식이나 차 한잔 담아 내질 못한다. 온습도를 관리하지 못하고 텔레비전처럼 다양한 정보를 제공하지 못한다. 스마트폰처럼 휴대성을 겸비하고 무선 네트워크를 구축할 수도 없다. 페인팅의 넓적한 면적은 때론 부담감을 주기도 하며 제작에 투입된 재료에 비해 지나치게 고가로 거래되는 경향도 있다. 이런 쓸모없는 사물은 왜 멸종하지 않고 끝없이 계속 만들어질까?

굿스마일 컴퍼니에서 제작된 〈키노모토 사쿠라 스타 블래스 유(木之本桜 Stars Bless You, 이하 사쿠라 피규어)〉는 처음 발표되었을 때부터 화제가 된 피규어다.[도판32] 원작 〈카드캡터 사쿠라(カードキャプターさくら)〉[64]의 연재 20주년과 굿스마일 컴퍼니의 창립 15주년에 공개된 이 피규어는 원작 일러스트를 뛰어넘는 3차원 해석과 더불어 전고 약 450mm의 부피감 있는 모습이다. 우주행성과 천체를 축소한듯한 모형과 투명한 재질의 날개 문양으로 치장된 화려한 베이스가 피규어를 받치고 있다. 도장하기 까다로운 금색 계열의 안료를 거침없이 사용했고 금형 제작의 한계를 시험하는듯한 현란한 의상 조형이 보는 이를 사로 잡는다. 사쿠라의 얼굴은 눈의 착각을 불러 일으킬 정도로 자연스럽게 평면 일러스트를 삼차원으로 해석했다. 화려한 만듦새와 압도적인 크기 덕분에 '사쿠라 불상'이라는 별명으로 불리기도 한다. 일반적인 피규어 진열장에 수납되지 않는 크기 때문에 별도로 '모셔야' 하는 귀한 몸이기 때문이다. 하지만 피규어 평균 크기의 2-3배에 달하는 몸집 덕분에 발매 후 약 40%에 가까운 높은 할인율로 판매하면서 덤핑(dumping)[65] 처리하는 것이 아니냐는 기대와 우려를 불러 일으키기도 했다.

일본 피규어 수집가의 평균 주거 면적[66]을 고려해볼 때 사쿠라 피규어는 지나치게 거대한 편이다. 일반 피규어를 10개 정도 수납할 수 있는 공간을 사쿠라 피규어 하나가 차지 한다. 이런 피규어의 2배 정도 되는 포장상자 역시 쉽게 폐기할 수 없다. 피규어를 한두 개만 구매

64) 만화창작집단 클램프의 만화와 이를 원작으로 제작한 동명의 애니메이션 시리즈.

65) 수지타산을 무시하고 싼 가격으로 상품을 파는 일. 판매되지 않는 상품의 재고를 처리하기 위한 염가 판매를 말하기도 한다.

66) 일본 국토교통성(国土交通省)의「주생활기본계획住生活基本計画」에 따르면 1인가구의 경우 일반형 55㎡, 도시거주형 40㎡, 최소거주형 25㎡를 기준으로 하고 있다.

하는 수집가는 없기 때문에 덩치 큰 피규어는 언제나 부담스러운 짐이 된다. 이런 이유들로 대부분 거대한 부피의 피규어는 판매성과가 좋지 못한 편이다. 때문에 원가의 10-50% 수준에 거래되는 경우가 비일비재하다. 한편으로는 거대 스케일의 고품질 피규어를 저렴한 가격에 구매할 수 있기에 수집가의 입장에서는 나쁜 일은 아니다. 거대한 원형이나 데코마스가 공개되면 많은 수집가들은 출시일을 기다리며 설렌다. 그러나 이런 부담스러운 덩치의 피규어는 수지타산이 맞지 않기에 피규어 제작사 입장에서는 큰 이득 없는 재고 상품일 뿐이다.

2016년 여름 WF에서는 사쿠라 피규어를 공개하는 대형부스를 발견할 수 있었다.[도판 33] 사쿠라 데코마스 피규어를 관람하기 위해 모인 사람들은 부스 옆에 설치된 대기선을 따라 줄을 서 있었다. 단 하나의 피규어를 소개하기 위해 대형 공간을 마련하는 것은 이례적이었다. 멀리서 바라보면 루브르에서 〈모나리자〉를 관람하기 위해 모여든 인파처럼 보인다. 자사의 제품을 적극적으로 홍보하는 자리인 WF의 기업부스는 제한된 부스 영역에서 최대한 공간 활용도를 높여 여러 가지 새로운 피규어를 선보여야 한다. 하지만 굿스마일 컴퍼니는 사쿠라 피규어 하나만을 선보이기 위해 홍보와 마케팅 차원에서 정성을 다해 기획했다고 추측할 수 있다. 굿스마일 컴퍼니의 15주년을 기념하는 피규어이니 만큼, 그동안 쌓아온 피규어 제작 노하우와 기술을 총 집합한 상품을 화려하게 공개하는 것 역시 중요한 일이었을 것이다. 그러나, 거대한 부피의 피규어는 높은 수익을 기대하기 어렵다는 피할 수 없는 사실 또한 피규어 제작사로서 분명히 인지하고 있을 것이다. 수익을 추구하는 기업 논리에 벗어나는 덤핑을 예측할 수 있는 상품을 선보인다. 그것도 고가의 금형과 최신 플라스틱 성형 기술을 총동원한다. 쓸모없는 부분에 굉장히 많은 노력과 시간과 자본을 투자한 결과물이 화사하게 미소짓는 '키노모토 사쿠라'의 모습을 하고 있는 셈이다.

사쿠라 피규어 외에도 상품 개발에 최선을 다한 반면 실적이 엉망인 피규어가 제법 많다. 대표적으로 〈타마시 콜렉터즈 S.I.C 히어로 사가(魂コレクターズ S.I.C. HERO SAGA)〉를 들 수 있다. 모형 전문 잡지 『하비재팬(Hobby Japan)』에 디오라마 사진과 소설 형식의 글로 연재된 'S.I.C HERO SAGA'는 일본의 대표적 특촬물 시리즈인 가면라이더(仮面ライダー)[67]의 세계관을 바탕으로 한 평행우주(平行宇宙)세계의 소설을 바탕으로 유명 원형사

67) 만화가 이시노모리 쇼타로(石ノ森章太郎)의 원작. 어둠의 조직에게 납치된 주인공은 신체 개조를 통해

들이 협업하여 피규어와 디오라마를 제작한 프로젝트다. 이 작업을 위해 제작된 디오라마와 피규어의 잡지연재 사진과 가장 유사한 모습으로 양산하여 상품화한 시리즈가 〈타마시 콜렉터즈 S.I.C 히어로 사가〉다.[도판34]

성형이 비교적 어려운 콜드캐스트(Cold cast)로 제작되어 일반 PVC피규어보다 고급스러움을 강조하면서 디오라마의 디테일과 육중함을 잡지연재와 거의 일치하게 제작하였다. 또한 부분부분 점멸되는 LED는 별도의 조립 없이 디오라마를 연결하면 바로 작동하도록 설계되어 있어 제작사가 이 시리즈에 얼마나 정성과 열정을 다했는가를 추측할 수 있다. 그러나 연이은 판매 부진으로 인해 3번째 시리즈까지 발매된 이후 명맥이 끊어진 불운의 피규어다. 현재 일본의 야후 옥션에서 아주 저렴한 가격대에 판매하는 게시글을 자주 볼 수 있는데, 부피와 운송 비용을 때문인지 불티나게 거래되진 않는다. 그만큼 매물이 반복적으로 올라온다. 판매자 입장에서는 거대한 디오라마 짐짝인 셈이다. WF에서는 이외에도 여전히 투자대비 효율이 많이 부족해 보이는 피규어의 데코마스와 원형이 즐비하게 늘어서 있다.

피규어는 축소모형이라는 광범위한 방향 안에서 피규어가 무엇인지를 고민하는 부질없는 탐구과정처럼 보인다. 피규어를 구성하는 합성수지에 대한 끝없는 연구, 손톱보다 작은 파트에 공장 단위의 도색하기 위한 설계, 원형을 분해하여 금형으로 이끌어가는 여정까지 산업현장에서 볼 수 있는 기술의 극치를 시험하는 자리 같다. 피규어는 최신 산업기술의 집약체인 애플(Apple)사의 아이폰(iPhone)처럼, 형태를 구현하고 기술의 아름다움을 시험하는 공예품 같이 보이기도 한다. 그러나 피규어 자체의 '쓸모없음'은 공예품과 피규어를 다른 영역에 존재하게 만든다. 피규어를 존재하게 하는 숭고한 노력과 에너지는 때론 디스토피아의 풍경을 만들기도 하고, 이유를 이해할 수 없을 정도의 지나친 수고스러움이 수익과는 전혀 무관해 보일 때도 많다. 가끔 피규어는 수익사업의 일환이 아닌 수집가들을 위한 봉사활동이나, 담당 기획자가 꿈을 실현하는 자아성찰의 과정처럼 보인다. 이만큼 존재 자체가 의문스러운 사물도 흔치 않다. 그럼에도 불구하고 계속해서 탄생하여 WF와 아키하바라를 가득 채운다. 이미 피규어는 '피규어를 만들기 위해' 피규어를 만들고 있는 것일지도 모른다. 피규어가 수단이 아닌 그 자체를 위한 목적으로 평가받을 때, 이 사물의 존재 자체는 놀라운

초인의 힘을 얻는다. 그 후 악의 조직에 맞서 싸우며 정의를 수호한다는 내용이다. 곤충을 연상하게 하는 수트 디자인과 인간의 정체성을 고민하는 주인공들의 모습이 대표적인 특징이다,

가치를 얻게 된다. 쓸모없음에도 불구하고 재료에 대한 끝없는 연구와 탐미의 성과로 존재하는 사물이 있다. 이것은 피규어와 페인팅이 가진 공통분모이자 이들을 특별하게 만드는 이상한 힘이다.

3. 시간을 사물화한 모습

손익 계산에 빠른 수집가들은 일반적으로 자신이 선호하는 피규어의 세일이나 덤핑을 기다리며 저렴한 가격대가 형성되기를 기다린다. 데코마스 이미지부터 발매까지 긴 시간을 기다리고, 신상품의 인기와 그에 대한 관심이 사그라들 때까지 또다시 기다린다. 수집가의 삶은 기다림을 위해 시간을 쓰는 것 일지도 모른다. 그러나 아직 실체조차 존재하지 않는 데코마스 이미지만 보고 선뜻 지갑을 여는 수집가도 존재한다. 피규어 제작의 리스크를 줄이기 위해 탄생한 선주문 시스템은 어떤 의미에선 피규어를 만들어가는 이름 모를 사람들의 노고에 대한 감사와 화답인 셈이다. 수집가의 호명 덕분에 피규어는 제 몸을 얻고 원형사와 제작자는 용기와 돈을 얻는다. 그리고 이 선순환은 생산자와 소비자 모두를 행복하게 만드는 흐름이 된다. 그러나 때론 이 아름다운 신뢰의 순환이 의도치 않은 배신에 도달하기도 한다. 데코마스와 PVC피규어의 간극을 극복하지 못한 결과물에 분노하는 수집가도 있지만, 그 결과에 도달하는 과정까지도 피규어가 지닌 중요한 특성이다. 피규어는 분명한 형태와 비교할 수 있는 이미지가 존재하기에 결과값이 가장 중요해 보이지만, 피규어가 모습을 갖추기까지의 시간은 이 작은 사물에 더 큰 무게를 실어준다.

만다라케(MANDARAKE)는 1980년 중고만화 서점으로 출발해 현재 서적 및 각종 서브컬처 전반의 중고품을 거래하는 전문 매장이다. 일본의 각 도시에 분점을 두고 있으며 매장 공간을 가득 채우는 중고물품으로 서브컬처 현장을 한 눈에 확인할 수 있다. 자신의 소장품을 판매하기 위해 찾아온 사람들이 스태프의 안내를 받아 순번을 기다리고, 찾기 힘든 서적이나 피규어를 구매하기 위해 모이는 수집가, 이색적인 풍경을 구경하기 위해 모여드는 관광객에 이르기까지 사람들이 발길이 끊이지 않는 공간이다. 다양한 볼거리와 예상치 못한 보물찾기의 즐거움 외에 이곳에서는 조금 신기한 모습을 발견할 수 있다. 매장을 빽빽한 간격으로 가로지르는 유리진열장과 선반에서 상당한 고가(高價)의 물건을 쉽게 찾아볼 수 있다는 점이다.[도판35]

몇 십 만원에서 몇 백만 원까지. 일반 직장인의 한 달 평균 월급을 뛰어넘는 물건을 보면 과연 구매자가 나타날까 싶을 정도다. 무엇보다 높은 가격에도 상품에 대한 안내나 설명은 찾을 수 없다. 가격과 상품의 이름, 사물의 모습이 전부다. 때론 상자에 담겨 있어서 어떤 내용물인지 상상조차 안 된다. 여러 개의 '0'이 붙어 있는 가격표를 보면서 오래 전 발매되어 희귀성이 있다고 추측해보는 게 전부다. 물건을 팔기 위한 매장보다는 박물관처럼 보인다. 상점의 입장에선 거래도 이루어지지 않는 물건을 매장에 쌓아놓아 봤자 운영에 도움이 안되지만, 주인을 찾지 못한 물건들은 만다라케 공간의 많은 부분을 차지하고 있다. 이 의문스러운 풍경에 대한 답은 만다라케의 로고에 명쾌하게 정리되어 있다.[도판36]

"만다라케는 시간을 관장하는 회사입니다(MANDARAKE, RULERS OF TIME, まんだらけは「時」をつかさどる集団です。)."라는 명료한 문장으로 이 회사가 하고자 하는 일의 방향을 설명하고 있다.[68] 만다라케의 주업무는 중고상품을 중개하고 매매하는 것이지만 그 배경에는 수많은 사물들의 시간을 관리하고, 평범한 사물이 작품이 되어가는 시간의 틈새를 운용하는 셈이다. '시간의 관리'라는 명제를 통해 독특한 사물이 우리가 사는 순간과 함께하는 존재임을 알 수 있게 조력하는 역할을 하고 있다. 만다라케 진열장에 우두커니 전시되어 있는 물건들은 탄생하기까지 많은 기억을 담고 있는 지난 시간의 모습들이기도 하다.

우리의 기억은 굉장히 연약하다. 조금의 시간만 흘러도 흐릿해져, 정말 있었던 일인지 사실 여부조차 모호해진다. 스스로 체험한 순간이지만 확신할 수 없다. 매 순간 던지는 말은 성대를 따라 음성이 되는 찰나 산화되어 사라진다. 우리가 낯선 여행지에서의 순간과 시간을 기억하기 위해 구매하는 기념품이나, 카메라로 열심히 담는 사진은 사멸해가는 기억과 시간을 간신히 연장하는 장치 같다. 가벼운 형태로 기억을 연명한다. 피규어가 태생적으로 무거울 수 밖에 없는 것은 오랜 제작 시간 때문이다. 한창 인기 있고 관심 받는 콘텐츠는 재빨리 피규어로 변환되지 못한다. 피규어는 필연적으로 지나버린 시간을 담은 모습이 된다. 즐거웠던 추억 속 장면과 캐릭터가 다시 눈 앞으로 돌아온다. 피규어는 오와콘(オワコン)[69]의 생명을 조금 더 연장해준다. 21세기의 익숙한 풍경처럼 끝나지 않고 돌고 도는 무한궤도의 시

68) "만다라케란 회사".
(http://mandarake.co.jp/company/recruit/)(검색일: 2017.12.12.)

69) 일본 인터넷 은어로 '끝난 콘텐츠(終わったコンテンツ)'를 줄인 말. 연재나 방송이 종료되거나 유행과 인기가 지나면서 새로운 상품이 생산되지 않는 콘텐츠를 말한다.

간을 만들어낸다. 그러나 피규어는 루프의 안락함에 심취하지 못하도록 하는 '무게'가 있다.

비교적 작은 크기의 피규어에는 적당한 무게가 있다. 이 무게는 현실의 시간과 공간에서 실제로 자신의 몸을 갖고 있는 사물에만 존재하는 고유한 힘이다. 페인팅이 홀로 평면 속 다른 세계를 탐구하는 여정이라면, 피규어는 수많은 사람이 모여 다 함께 일궈낸 3차원의 지표로 우리가 살아가는 '실재의 시간(real time)'과 함께한다. 20년전 카드캡터 사쿠라의 오프닝 음악을 들으며 기억의 저편으로 사라져버린 시간은 은근한 무게를 갖춘 사물로 다시 돌아와있다. 조금은 부담스러운 부피로. 그것은 과거의 회귀라기보다는 다른 해상력을 지닌 불필요한 사물이다. 노스탤지어(nostalgia)를 지향하는 듯한 사쿠라 피규어의 모습은 과거에는 존재하지 않았던 지금의 모습으로 미래를 기대하게 한다. 20년 전 혼자만의 추억은 사실 홀로 보낸 시간이 아니었기에 피규어의 모습으로 다시 환기 되고 있다. 피규어가 탄생하기까지 노력한 많은 이들의 노고는 이윤 창출을 위한 전략이라기 보다는 우연에 운이 겹쳐 시간을 사물로 공유하는 기묘한 사건이다. 우리가 합성수지를 다듬어 만들어낸 시간의 모습은 다시 각자의 방과 책상 위에 조용히 자리를 차지하고 앉아있다. 다른 순간과 앞으로 다가올 시간의 모습을 기다리며.

Ⅵ. 석양이 지는 마쿠하리멧세

1. 무거운 두 손에는 무엇을 얻었는가?

WF의 한가로운 산책자가 되겠다는 굳은 결심으로 몇 시간 산보를 즐기다보면 어느 샌가 두 손에는 묵직한 레진 덩어리와 PVC를 감싼 종이상자가 한가득이다. 정신차려보면 한 해 두 해 무거워지는 육신을 더욱 무겁게 하는 쓸모없는 피규어로 가득 차 두 손에는 여유가 없다. 가벼운 산책은 십자가를 짊어진 사형수의 발걸음으로 서서히 변해간다. 5만명의 사람을 헤치고 광활한 마쿠하리 멧세를 빙글빙글 맴돈다. 평균 보행 속도는 점점 떨어지고 요통과 함께 기동력은 바닥을 향한다. 일본에서 가장 맛없는 음식을 판매하는 도시락 부스 주변에서 힘겹게 끼니를 때우는 수집가들의 모습은 난민처럼 처량해 보기도 한다. 여기 모인 사람들은 무엇을 얻었을까? 현실적으로는 잃은 게 더 많다. 건강과 현금 그리고 시간. 그 대가로

교환한 합성수지 덩어리들은 수집가를 다른 시간으로 옮겨줄지 모른다.

WF의 폐장 시간이 다가온다. 무더위가 조금 물러나는 기운이 드는 여름과 해가 짧아 서서히 저물어가는 노을을 바라볼 수 있는 겨울은 익숙한 치바현의 풍경을 새롭게 만든다. 오후 4시경부터는 재입장을 위해 카탈로그를 확인하는 스태프의 모습도 어느샌가 유령처럼 사라져 버린다. 참을성 없는 몇몇 딜러는 행사가 마감되기 전에 하나 둘 미리 부스를 떠난다. 듬성듬성 이가 나간 접시처럼 부스의 빈자리가 보이기 시작 할 때가 되면 양손에 행사장의 전리품을 한 가득 챙긴 수집가와 귀가길 지옥 열차를 피하려는 관람객들도 서둘러 마쿠하리 멧세를 벗어난다. 우편 발송을 위해 마련된 접수처에는 종이상자가 우두커니 쌓여간다. 출구를 향해 걸어나오는 길에 마련되어 있는 원더짱&리세짱 일러스트 앞에서 마지막 기념 촬영을 하는 이들로 어수선하다.[도판37] 그렇게 순례자의 성지순례는 조용하게 막이 내려간다.

몇번의 위기[70]가 있었지만, WF는 해마다 두 차례에 걸쳐 꾸준하게 명맥을 이어오고 있다. 점점 늘어가는 관객과 대규모로 성장해가는 행사장은 마치 시간이 지나면 돌아오는 계절처럼 당연해 보인다. 그러나 5만 여명의 관객이 방문하는 대형 행사로 성장하게 된 배경은 미묘한 기운이 있다. 카이요도 대표 미야와키 슈이치(宮脇修一)의 인터뷰를 통해 알 수 있듯이, 피규어와 개러지키트 자체를 좋아하는 사람들보다 '오타쿠 참배(オタク詣)' 즉, 오타쿠이기 때문에 가봐야 하는 연례행사로 이해하고 방문하는 사람의 비중이 높아지고 있다는 점이다.[71] 일종의 의무감이나 관성(慣性)으로 WF를 찾는 소비에 최적화된 사람들이 늘고 있는 셈이다. 수고와 높은 비용을 동시에 지불해야 하는 개러지키트의 판매가 눈에 띄게 줄고 획일화한 완성품 피규어의 대두가 행사장의 전반을 가로지른다. 모에의 디스토피아에 대한

70) 2008년 여름 에스컬레이터 사고, 2011년 동일본 대지진, 2014년 겨울 폭설 등.

71) "また、ワンフェスという名前は知っているけれど、造形物のイベントということを会場に来て初めて知ったという人たちが増えてきているというのも理由ですね。これは衝撃でした。どうしてこういう現象が起きているのか考えた結果、「ワンフェスも"オタク詣"のひとつになったのではないか？」という結論に至りました。「オタク詣」とは、「行きたくて行く」ではなく、自分の属性がオタクである以上行かなければならないという「オタクの年間行事のひとつ」のように認識された結果、「そもそもワンフェスとは何か」を知らない人たちが会場に来るケースが増えてきたからだと思ったわけです。" 카이요도 대표 미야와키 슈이치(宮脇修一)의 인터뷰 중.
(http://hobby.dengeki.com/news/321223/)(검색일: 2017.12.10.)

비평의 언어는 고사하고, 미소녀의 미소는 아무도 의심하지 않는 자연스러운 일상이 되어있다. 명암이 공존하는 WF는 루프의 사회에서 반복에 반복을 거듭하면서 피규어의 모습을 통해 새로운 돌파구를 고민한다. 대표적으로 2017년 여름에는 WF 역사 상 최초로 외국으로 진출한다는 공식 발표회가 있었다.[72] 2018년 4월에 중국 상하이에서 진행될 WF는 일본의 원형사와 더불어 중국에서 활동하는 원형사와 피규어 제작사를 소개할 예정이라고 한다. 부피의 물성으로 대화할 수 있는 가능성이 아시아의 동쪽에서 싹틀 수 있을까. 외국으로 나오지 않아도 많은 원형사의 흔적을 즐길 수 있는 미래는 도래할 것인가.

여름 WF를 방문하기 위해 도쿄에 머물고 있을 무렵 숙소 근방의 스미다강(隅田川)에서는 불꽃축제가 한창이었다. 광활한 서울의 한강에 비해 좁은 폭의 스미다강에서 발사되는 불꽃은 인근 주택가 하늘에서도 쉽게 볼 수 있는 여름 풍경을 만들어낸다. 마을 주민들은 베란다, 옥상이나 거리에 자리를 깔고 앉아 장관을 감상한다. 주택가의 하늘 위를 수놓은 찬란한 불꽃은 무뚝뚝한 사람도 감동하게 만드는 신묘함이 있다. 마지막 불꽃의 폭발적인 화력 덕분에 순간 낮이 된 듯 밝아지는 골목길과 감탄을 자아내는 주민들의 목소리가 뒤섞여 청춘 드라마나 애니메이션을 보고 있는 착각을 불러 일으킨다. 마지막 불꽃이 사그라들 때 즈음 '아리가또(ありがとう)!!!'를 외치는 한 사람의 목소리는 진정성 마저 느끼게 한다. WF라는 독특한 순간을 꾸준히 준비하는 많은 사람들에게 전하고 싶은 '아리가또'의 감사함은 디스토피아 풍경에서 잠시 사라졌다가, 손 위에 작은 합성수지 사물을 다시 되새기며 건강한 가능성을 떠올려본다. 시작이 있으면 끝이 있다. 그리고 끝나면 새로운 시작이 생긴다. 시계는 돌고 돌아 타임라인의 WF의 D-day를 알려는 봇(bot)의 카운트 다운 숫자가 조금씩 줄어간다. 언제나 비슷해 보이면서 항상 새로운 시작을 알린다.[도판38]

72) WF 〈Pre stage〉. (http://wonfes-china.com/)(검색일: 2017.12.10.)

참고문헌

단행본

돈선필, 『피규어 TEXT』, 유어마인드, 2016.

로잘린드 크라우스, 윤난지 역, 『현대조각의 흐름』, 예경, 1997.

롤랑 바르트, 김주환, 한은경 역, 『기호의 제국』, 산책자, 2008.

릭 바이어, 엘리자베스 세일스, 노시내 역, 『고스트 아미』, 마티, 2016.

마에지마 사토시, 김현아, 주재명 역, 『세카이계란 무엇인가』, 워크라이프, 2016.

사이먼 레이놀즈, 최성민 역, 『레트로 마니아: 과거에 중독된 대중문화』, 작업실유령, 2014.

아즈마 히로키, 이은미 역, 『동물화하는 포스트 모던』, 문학동네, 2007.

오카다 토시오, 김승혁 역, 『오타쿠』, 현실과 미래, 2000.

石ノ森 章太郎, 早瀬 マサト, 『S.I.C. HERO SAGA VOL.1』, ホビージャパン, 2005.

石ノ森 章太郎, 早瀬 マサト, 『S.I.C. HERO SAGA VOL.2』, ホビージャパン, 2007.

石ノ森 章太郎, 早瀬 マサト, 『キカイダーダブルオーホビージャパン』, ホビージャパン, 2002.

岡本太郎, 「四次元との対話: 縄文土器論」, 『みづえ』, 1952.

竹谷隆之, 『「漁師の角度」—竹谷隆之作品集』, ホビージャパン, 2000.

竹谷隆之, 『竹谷隆之精密デザイン画集 造形のためのデザインとアレンジ』, グラフィック, 2014.

竹谷隆之, 『ROIDMUDE』, ホビージャパン, 2016.

大山竜, 『大山竜作品集 & 造形テクニック』, 玄光社, 2016.

水玉 螢之丞, 『水玉螢之丞作品集 ワンフェスのワンダちゃん』, 本の雑誌社, 2016.

Murakami, Takashi, Little Boy: *The Arts Of Japan's Exploding Subculture*, New Haven, CT: Yale University Press, 2005.

연구자료집

조현정,「일본전통논쟁과 타자, 조몬적인 것」,『일본비평』, 13호, 2008.

하부 준코, 강봉원 역,『일본 조몬 고고학』, 한강문화재연구원 학술총서 4, 사회평론아카데미, 2016.

森川嘉一郎,『OTAKU: persona=space=city』, Tokyo: The Japan Foundation, 2000.

잡지 및 정기 간행물

「フィギュア王」, ワールドフォトプレス

「ホビージャパンホビージャパン」, ホビージャパン

영상물

미야케 교코, <도쿄 아이돌스 Tokyo Idols>, Netfilx, 2017.

브라이언 볼크 웨이스, <토이: 우리가 사랑한 장난감들>, Netflix, 2017.

아사카 모리오, <카드캡터 사쿠라 カードキャプターさくら>, NHK, 1998.

안노 히데야키, <신고지라 シン・ゴジラ>, 토호, 2017.

안노 히로야기, <아인 亞人>, 폴리곤픽쳐스, 2016.

이시구로 노보루, <초시공요새 마크로스 超時空要塞マクロス>, 타츠노코 프로덕션, 1982.

조지 밀러, <매드맥스: 분노의 도로 Mad Max: Fury Road>, 워너 브라더스, 2015.

기타

Art Basel and UBS The Art Market 2017, 2017.

TEFAF Art Market Report 2017, 2017.

「ワンダーフェスティバル ガイドブック」, ワンダーフェスティバル, 2016~2017

웹사이트

전격하비 Dengeki Hobby hobby.dengeki.com

1000toys 1000toys.jp

3331 Arts Chiyoda www.3331.jp

Bandai www.bandai.co.jp
dmenu映画製作委員会 movie.smt.docomo.ne.jp
GOOD SMILE COMPANY www.goodsmile.info
Japan Wikipedia ja.wikipedia.org
Kotobukiya www.kotobukiya.co.jp
KT project kt-jizai.com
Mandarake mandarake.co.jp
Megahouse www.megahouse.co.jp
Social Game Info gamebiz.jp
Takeya takayuki www.takeyatakayuki.com
Volks www.volks.co.jp
WF2018 <PreStage> wonfes-china.com
Wonder Festival wf.kaiyodo.net
Youtube www.youtube.com
アキバ総研 akibasouken akiba-souken.com
『ワンダちゃん NEXT DOORプロジェクト』블로그 ameblo.jp/wonda-nextdoor
国土交通省 MLIT www.mlit.go.jp



[도판 1] 원더 페스티벌 입장을 위해 대기중인 관람객 행렬. 2017



[도판 2] WF의 마스코트 원더짱&리세짱 현수막. 2017



[도판 3] 개인딜러 부스 부분 전경. 2016.



[도판 4] 기업부스 부분 전경. 2017.



[도판 5] 대표적인 사신상 '세이벼'.
인터넷 밈(meme)으로도 사용된다.



[도판 6] 데코마스 이미지 예시. 〈시원찮은 그녀를 위한 육성방법〉, 사와무라 스펜서 에리리 1/7, 맥스팩토리. 2017.



[도판 7] 원더짱 NEXT DOOR 프로젝트. 2017.



[도판 8] 4번째 시리즈의 '3D 텍스트 버전'.



[도판 9] WF2017 겨울 광고 일부. 2017.



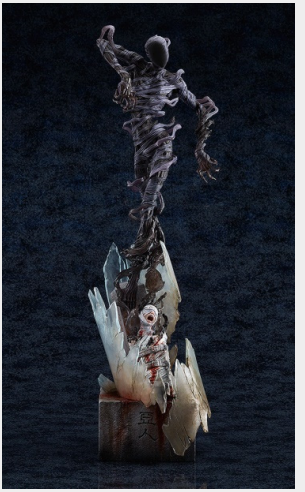
[도판 10] 데코마스 촬영을 위해 대기하고 있는 관객. 2016.



[도판 11] 조셉 코수스(Joseph Kosuth),
〈하나 그리고 세 개의 의자(One & Three Chairs)〉(1965)



[도판 12] 〈어메이징 야마구치〉 시리즈의 스파이더맨 피규어.



[도판 13] 아인(亜人)
TAKAYUKI TAKEYA Ver.



[도판 14] KT프로젝트 타케야식 지자이오키모노 말 버전. 카이요도.



[도판 15] 조몬쿠구츠, 1000toys, 2016.



[도판 16] 조몬시대 토기



[도판 17] 타케야의 니쿠네카무이



[도판 18] 타케야의 조형과정 영상 중 일부 캡처.



[도판 19] WF에서 선보인 신고지라의 제5형태 조형물.



[도판 20] 카키요도에서 발매된 '신 고야'.



[도판 21] 〈매드맥스: 분노의 도로(Mad Max: Fury Road)〉(2015)



[도판 22] 코토부키야 부스 전경. 2017.

回次		第59期	第60期	第61期	第62期	第63期
決算年月		平成24年６月	平成25年６月	平成26年６月	平成27年６月	平成28年６月
売上高	（千円）	5,051,736	5,192,945	6,151,193	6,449,510	8,109,999
経常利益	（千円）	311,029	304,212	491,865	438,068	630,577
当期純利益	（千円）	206,008	160,256	211,083	272,498	398,356
持分法を適用した場合の投資利益	（千円）	―	―	―	―	―
資本金	（千円）	96,000	146,250	150,000	150,000	150,000
発行済株式総数	（株）	732	799,000	799,000	799,000	799,000
純資産額	（千円）	670,061	901,537	1,084,655	1,921,199	1,679,606
総資産額	（千円）	2,678,599	3,207,277	4,396,695	5,275,258	7,371,417
１株当たり純資産額	（円）	915,384.74	1,128.33	1,357.52	551.19	700.71
１株当たり配当額（１株当たり中間配当額）	（円）	40,000（－）	35（－）	45（－）	50（－）	60（－）
１株当たり当期純利益金額	（円）	284,149.89	217.13	264.18	113.68	166.19
潜在株式調整後１株当たり当期純利益金額	（円）	―	―	―	―	―
自己資本比率	（％）	25.0	28.1	24.7	25.0	22.8
自己資本利益率	（％）	36.1	20.4	21.3	22.7	26.5
株価収益率	（倍）	―	―	―	―	―
配当性向	（％）	14.1	16.1	17.0	14.7	12.0
営業活動によるキャッシュ・フロー	（千円）	―	―	―	673,754	862,535
投資活動によるキャッシュ・フロー	（千円）	―	―	―	△1,156,055	△2,684,649
財務活動によるキャッシュ・フロー	（千円）	―	―	―	478,955	1,618,706
現金及び現金同等物の期末残高	（千円）	―	―	―	713,824	494,252
従業員数〔外、平均臨時雇用者数〕	（名）	115〔47〕	119〔63〕	126〔61〕	134〔56〕	141〔56〕

[도판 23] 2012-2016년 코토부키야 매출 분석표.



[도판 24] 오사카 만국박람회. 1970.



[도판 25] 츠쿠모가미.



[도판 26] 〈소녀전선〉. 한국 총기 K2. 2017.



[도판 27] 무라카미 다카시, 〈Second Mission Project Ko^2〉 설치장면, 2000.



[도판 28] 드래곤볼 걸스 인조인간 18호 버전 3 (ドラゴンボールギャルズ 人造人間18号 Ver.Ⅲ).

【IP別売上高(グループ全体)】 (単位:億円)

	2015.3	2016.3		2017.3	
	通期実績	3Q累計実績	通期実績	3Q累計実績	通期見込
機動戦士ガンダム	767	554	786	565	706
ドラゴンボール	194	250	349	396	500
ワンピース	246	173	233	232	295
仮面ライダー	262	138	186	171	224
スーパー戦隊(Power Rangers)	232	147	191	136	222
妖怪ウォッチ	552	303	329	89	108
アンパンマン	81	68	94	80	108
プリキュア	69	44	67	49	78
アイカツ！	117	37	46	35	46
ウルトラマン	38	24	33	33	44

【IP別売上高(国内トイホビー)】 (単位:億円)

	2015.3	2016.3		2017.3	
	通期実績	3Q累計実績	通期実績	3Q累計実績	通期見込
機動戦士ガンダム	229	206	258	204	259
仮面ライダー	206	121	157	157	205
アンパンマン	81	68	94	80	108
ドラゴンボール	58	89	116	74	106
妖怪ウォッチ	552	283	308	78	96
スーパー戦隊	113	54	78	56	88
プリキュア	65	44	66	49	77
ウルトラマン	26	19	27	25	32
アイカツ！	86	21	26	22	27
ヒミツのここたま	-	8	14	19	24

[도판 29] 반다이 IP별 매출 분석표. 2017.



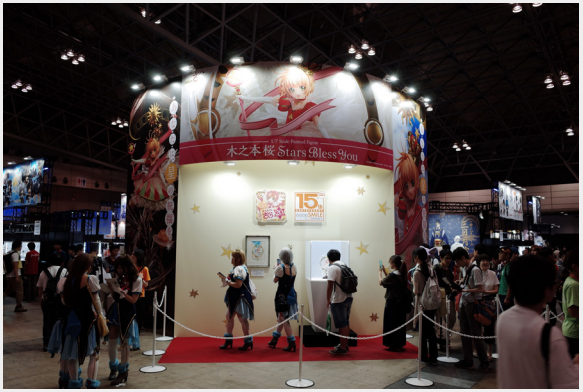
[도판 30] 성인 피규어 제작사 native 입장을 위해 대기중인 사람들.



[도판 31] 각 지역별 예술품 판매 분야 분석그래프, TEFAF-Art Market Report, 2017.



[도판 32] 〈키노모토 사쿠라 스타 블래스 유
(木之本桜 Stars Bless You)〉, 2016.



[도판 33] 〈키노모토 사쿠라 스타 블래스 유〉 특별부스 전경, 2016.



[도판 34] 〈타마시 콜렉터즈 S.I.C 히어로 사가 vol.1〉.



[도판 35] 만다라케의 빈티지 프라모델. 한화로 약 120만원 정도의 가격으로 판매 중이다.

RULERS OF TIME まんだらけは時を司る集団です
MANDARAKE

[도판 36] 만다라케 로고.



[도판 37] 출구를 향하는 길에 볼 수 있는 간판.



[도판 38] 새로운 시작.

WF Report: What Decides the Appearance of Objects

Don Sunpil

Ⅰ. Wonder Festival
1. The Beginning of Wonder Festival
2. The Journey of the Pilgrimage

Ⅱ. The World of DECOMAS
1. The Flood of Images and Plates
2. The Process of Making Plates
3. The Triangular Relationship between the Original Prototype, DECOMAS, and the Figure
4. Until an Image Achieves Significance

Ⅲ. Jomon and Figures
1. The Role of the Figures Sculptor
2. Takeya's Figures
3. Jomon and Yayoi

Ⅳ. Dismal Future
1. The Landscape of Ruins
2. Mecca-girl
3. Akihabara: The City of Science Fiction
4. The Loop of Moe
5. Android no.18 and Dystopia

Ⅴ. Until the Appearance of the Object is Determined
1. Uselessness
2. Sakura Buddha Statue and Painting
3. Reification of Time

Ⅵ. Sunset in Makuhari Messe
1. What Did You Gain in Your Heavy Hands?

Bibliography

Plates

Ⅰ. The Wonder Festival

1. The Beginning of the Wonder Festival

Every spring and winter, Makuhari Messe (幕張メッセ)[1], a city located in the Chiba prefecture (千葉県), Japan, is filled with crowds of people. A wide variety of people gather for one reason: the objects called '*figure*' (フィギュア)[2].

The Wonder Festival (WF, ワンダーフェスティバル) is one of the most exemplary coterie subcultural events in Japan, which is centered around figures. Having thrived for three decades, the WF started out as a preliminary event that was held in December 1984 at the second location of the store General Products [3] in Osaka, which is now Gainax Co. [4](ガイナックス). This is a huge event with 1900 booths, attracting an average of fifty thousand visitors[5] per day. But it is only open for two days a year — one in early February and another in late July. In other

1) Makuhari Messe is the second largest exhibition hall in Japan next to Tokyo Big Site. It is generally used as a convention center for large events. The term 'Messe' means "sample market" in German.

2) The Korean neologism "피규어(Pi-gyu-eo)" comes from the phonetic translation of the word "Hwi-gyu-a" (フィギュア) — the Japanese pronunciation of the English term "figure" — into Korean (which is based on a different system). The term refers to miniature models of characters from mangas, movies, or animes, made out of synthetic resin. In this paper, I use the term "피규어(Pi-gyu-eo)" to describe the specific features of these items.

3) The animation production company in Japan. Their major works include *Neon Genesis Evangelion, Nadia of the Mysterious Seas, Gunbustor: Aim for the Top*. They were also hugely successful for the computer game the *Princess Maker* series.

4) A specialty store in Osaka, which operated between 1982 to 1992. It produced and sold Sci-Fi, special effects, and anime products. Along with Daicon Film, it was the predecessor of the animation production company Gainax.

5) The statistics of WF of all time. wf.kaiyodo.net/knowledge/pastlisxa

words, over hundreds of thousands of people gathered in a place for only two days a year for the singular genre of '*figure*'.

On the Sunday morning of WF, one can easily assume from the appearances of people on the Keiyō subway Line (京葉線) departing from Tokyo that many of the passengers are heading to the same destination. These people are dressed in classic outfits that are different from the latest trends, holding bags or wearing hats that are flamboyantly decorated with various things based on characters or other accessories. Their bags and suitcases are carefully chosen for the proper size in order to store many items but not lose their mobility. They surely look different from the families and couples heading to the Tokyo Disney Land, a stop that is midway through the subway ride to WF. The subway slowly heads towards Kaihimmakuhari (海浜幕張駅) Station, carrying the happy travelers and drab WF visitors.

2. The Journey of the Pilgrimage

We sometimes use the term 'pilgrimage(聖地巡禮)' to describe the act of visiting specific locations. This special place could be a sacred religious site or a famous restaurant that is frequently picked up by the media. Unlike the ordinary places they simply pass by, visitors often expect the 'sacred sites' to be filled with special moments and happenings. Many people who visit WF also seem to look forward to this event with the same attitude as if they are going on a pilgrimage. On the day of WF, the path to Makuhari Messe indeed shares a lot of similarities with the journey of a pilgrimage. Visitors to WF come from all over the country, and head to Kaihimmakuhari station — the closest station to Makuhari Messe. It is reminiscent of people who start the long journey to Mecca

(メッカ). The migration of 'the collectors' en masse thus begins. It is no exaggeration to say that the journey of the pilgrimage starts from Kaihimmakuhari station.

Even if it is your first visit to WF, there is no chance you would get lost. Immediately after getting off the train, you as a pilgrim, would be guided to the right direction by the huge stream of people who share the same religion with you. Sweeping away self-doubt, their sincere faith begins to step off toward the place where many pure minds go. If you let yourself comfortably drift into the huge flow of people, you will safely arrive at the entrance of the event hall. The clear view of the sky from the overpass and the unexpected view of palm trees stand out against the blue sky next to the skyscrapers mark the beginning of the journey of the pilgrimage. While enjoying the walk with a light heart, you will soon find Makuhari Messe and a banner with the mascots of WF 'Wonder-chan and Reset-chan[6)]' printed on it.

If you could enjoy the event immediately after your arrival, Makuhari Messe would have been a recommended route for dating rather than a route of pilgrimage. The pilgrims who arrive at their destination must spend a long time waiting in line until they get inside the hall. WF is an event held for just one day, opening between 10am to 5pm. Thus, it should be considered as a 'seven-hour-battle' rather than a full day event. Numerous pilgrims gather at Makuhari Messe right at opening time for various reasons; to buy works by figure sculptors they are fans of, to get limited edition products from their favorite figure production companies, to participate in the small events that are set on a first come

6) The illustrations of the official character are done by the manga artist Azuma Kiyohiko, who is known for *Yotsuba &!* from the summer of 2014. Mizutama Keinojo was previously in charge of them.

first serve basis, etc. The long line of people suround almost all of the eight international exhibition halls [7]. If the pilgrims arrive to Makuhari Messe by the opening time of 10am, they must stand around in line outside for an average of 40 to 60 minutes. The pilgrims must endure hot and humid weather or freezing temperatures while waiting in line to get inside, much like the people of Israel who gathered to take the fortress of Jericho.

The pilgrims who hope to get in right at opening time are the first to arrive at Kaihimmakuhari station on the first train at 5am. These passionate pilgrims are known to be 'the start group (始発組).' Cutting through the frosty morning air, they avoid the vigilance of the staff at WP and move at the fastest pace towards the event hall. [8] The implicit competition continues between the strangers. Under the directions of the staff at the entrance, the start group forms lines and spends about 4~5 hours in front of Makuhari Messe waiting for the sun to rise. The footsteps of the passionate pilgrims feel even heavier— standing in front of the door of the sacred place, they pray in their minds for the sun to come out and the darkness to fade away.

However, the seemingly endless wait is suddenly over when it turns ten o'clock. The long line starts to slowly move like the fluttering petals of cherry blossoms. Once the pilgrims go around the structure of the international exhibition hall, the entrance starts to appear. From here they can hear the distant sound of the staff yelling. The WF does not sell entrance tickets on the spot. The catalog booklet[9] that introduces the

7) Building area: 88,940m2, exhibition space: 54,000m2

8) The host of WF banned running due to safety reason. Sometimes, visitors are given penalties of later admission, once they are found offending the rule.

9) The admission fee has risen to 2,500 yen since the summer of 2016. The tickets are sold at

events and participating booths substitutes as the entrance ticket. Since tens of thousands of people need to get through the entrance within approximately an hour, the staff checks the pilgrims by the catalogs in their hands for efficiency. As the entry way gets closer, the pilgrims are ardently welcomed by about thirty staff members lining up on both sides of the path way. The staffs repeatedly shout in unison: "Please raise your catalog above your head!" The entry way echoing with numerous people's voices is reminiscent of a chapel filled with the sounds of prayers. The pilgrims enter the shrine, shaking the catalogs vigorously above their heads. The tension and the sense of surge build up in the minds of the pilgrims as if they have become warriors fighting the orcs in the movie *Lord of the Ring*. The fluttering excitement, however, only lasts for a moment. No sooner had the pilgrims enjoyed the excitement of entering the WF than they confront the 'first persecution.'

This is the moment of decision called the 'crossroad of destiny'.

Ⅱ. The World of DECOMAS

1. The Flood of Images and Figures

The WF is roughly divided between independent dealers' booths and corporate dealer booths. The independent dealer booths are run by people for various purposes, which is different from the booths run by figure production companies promoting their new items. The various

the figure shops in Akihabara and at the entrance of the event.

people who gather to exhibit and sell their own creations and copies range from renowned professional figure sculptors, coteries, modelers, secondhand product dealers, and people who are there for the sake of participation. Some people even seem to be there for no purpose at all. The quality of the copies at the independent dealer booths varies a lot since they are either DIY or manufactured by small businesses. They usually sell semi-finished products that require complicated processes of polishing, assembling, and coloring of components in order to become a figure. Many customers are willing to spend money generously regardless of the condition of the products. The corporate booths contrast drastically to the independent dealers' cute booths. At the corporate booths, there are many things that turn the wandering visitors into consumers; the flashy printed banners hung by each company, well-lit figures displayed at the right height, busy collectors buying limited edition figures that are only available at the event, various kinds of uproarious events and vibrant background music, the large sculptures created for the exhibition, and lavishly decorated vehicles, etc. While promoting their featured products, the corporate booths sometimes unveil the images or prototypes of their new products. However, these booths are inclined to be a venue for viewing rather than for purchasing products as they sell a limited number of items.

The visitors of WF normally enter the event hall through a hallway that is located between the corporate booths and independent dealers' booths. In other words, they get to face a kind of a crossroad. The visitors are forced to choose their priorities as soon as they enter the hall between the corporate booths and independent dealers' booths. This seemingly simple decision entails huge risks. Considering the traffic inside the huge event hall, the visitors need to run a simulation in their

minds of the shortest route to the booth they desire to visit. This is mandatory in order to reduce the chance of missing the items on their wish-lists right in front of their eyes. "Which entrance should I start the tour?" The fate of a successful tour at WF, which is only held for a day, already begins at the entrance.

The visitors have less than 5 hours to actually enjoy the event, excluding the waiting time at the entrance, the time spent in lines for viewing and buying items, and break time. Estimating that one visitor spends 10 seconds at each booth, they still need more than 5 hours to see all 1900 booths. Realistically it is impossible to see everything in detail within a day. Most people visit the WF to buy things. Therefore, the energies emitted by the numerable people dramatically raises the entropy. The number of available figures and visiting hours are desperately limited. Then, should we see WF as a mega offline market merely for buying items? Let's assume that we are visiting WF not for the purpose of buying limited edition items or resin copies. The flood of images, the excessive number of figures, and fifty thousand people walking around Makuhari Messe are there before our eyes. What do we see in this massive landscape?

2. The Process of Making Figures

Figures are usually copies or reproductions of an original prototype. They are either mass-produced in PVC (polyvinyl chloride) through the factory manufacturing process by companies or made in synthetic resin through silicon molds fabricated by individuals. The reproduced resin figures of a small production such as the latter are called resin-kit or garage-kit[10]. The figures made by independent dealers participating in

WF are mostly garage-kit figures, reproduced from silicon molds. On the other hand, we can easily find PVC figures at the corporate booths.

At WF, one encounters numerous figures and reproductions. Among the visually jam-packed stimulations in every corner of the event hall, a particular aspect attracted my attention. It is the special relationship between the original that is created by the hands of a figure sculptor and the figure copies. We usually consider mass-produced items as 'copies' that are separated from the original. The replicas always look similar to the original yet lacking a lot of information. It is almost impossible for a replica to be clearer than the original. Therefore, an unavoidable hierarchy emerges between the original and the copy. We have no doubt that replicas are inferior than the original. The strive for replicas to appear more like the original is almost like a religious belief. The relationship between the original and the copy is conceived as a binary structure of the higher class and lower class. However, if we take a closer look at the process of making figures, we learn that they oddly deviate from the obvious hierarchy mentioned above.

Let's take a brief look at the process of creating figures. The original form (原形) and metallic mold (金型) are essential for the mass-production of figures. Generally, figure production companies either have figure sculptors working for them, or they commission freelance figure sculptors to make the original form. The prototype figures produced by the figure sculptors go through the process of reviewing. They are then finalized as needing to be either modified or supplemented according to the request of the manufacturer and the original author (of the character). When the

10) Normally, they refer to copies in small quantity made from silicon molds. The word derives from the fact that the items are produced in 'small garages' by individuals rather than factories.

original form is confirmed, it goes through the process of reverse engineering (逆設計) in order to create the metallic mold. Reverse engineering is the procedure of building the base of the metallic mold where the figure is divided into units for reproduction and coloring. This procedure is mandatory for mass production because we must consider the percentage of contraction while solidifying the material (硬化收縮率) during the process of reproduction. In certain situations, the manufacturing process is shared with the figure sculptor to redesign the balance of the entire figure. If there is a serious error throughout this process, or if the quality is poorly controlled, we have a higher chance to create a false idol (邪神像) [11].

Quite often, the mass-produced products display huge differences from the prototypes because the headquarters of figure production companies and figure sculptors' studios are mostly located at a considerable distance from the production plant. The average budget to produce a 1/8 scale (20-30cm) figure is about one hundred million won, and most of it is spent on creating metallic molds. The design process is prudent as the cost of making metal molds is so high and the process cannot be reversed once they are built.

Recently, figure businesses attract consumers by providing pre-orders. Year by year, the number of consumers hardly follows the increasing production costs — or, worse yet, they even decrease. There is a high chance of creating a troublesome stock of synthetic resin if the company thoughtlessly manufactures figures. The pre-order system is one of the strategies that allow figure production companies to reduce risk in the

11) A neologism that refers to the figures with dramatically lower quality. It means that the hideous appearance of the figure is like a false god that brings catastrophe.

process of distribution by predicting the demand for a prototype and controlling the scope and number of production. Unlike flat prints, three-dimensional figures need a lot of time to produce. The average production period is about twelve months and sometimes longer than a year depending on the formative structure, material and means of coloring. Companies would suffer a great loss if the sales volume of the new figure is not good enough. In the worst case, they may go bankrupt. Therefore, the companies release the images of the new figure in advance, in order to avoid such a fatal loss. Once the form of a prototype is confirmed, they release the images of the prototype that is made with urethane resin from silicon molds. The companies take these images as the basis of mass-production or goal of QC[12] . Collectors assume that their figures will look like these images. The official images of figures that we find through online searches are usually photographs of these colored resin figures. These finished products that are exquisitely crafted for the sake of sample production images are called 'DECOMAS (デコマス)' in Japan. The term is a Japanese abbreviation of 'Decoration Master,' which is also called 'Sample Master' or 'Painting Master.'

3. The Triangular Relationship between the Original Prototype, DECOMAS, and the Figure

Normally, images of DECOMAS are accompanied by the following phrase "the actual product could be different from the image."

12) An interview with the figure production company ALTER
https://akiba-souken.com/article/24254/

DECOMAS is quite different from the mass-produced PVC figures. One would imagine it would be like the difference between pictures on a fast food menu and the actual food, but this is a wrong analogy. The actual food is made with the same ingredients as the food advertised in the images. Even though the appearance is different, they are basically made out of the same material. The only difference is the effort put into the cooking process. However, DECOMAS and PVC figures are entirely different objects despite their similarity in appearance. The difference between the two is clearly distinctive from that of the image and the real figure. The difference between DECOMAS and PVC figures start from the method of manufacturing.

We should understand that DECOMAS and PVC figures are discrete objects distinct from their originals. DECOMAS are made with urethane resin from silicon molds, while PVC figures are mass-produced from putting PVC resin in metallic molds. Although the two have similar appearances, resin-kit is an inferior copy of the original, whereas PVC figures are created from a new design based on the metallic mold. The two consists of materials that are as distinctive as minerals in different categories.

The urethane resin copies made from silicon molds is made with a material that is considerably expensive. Generally, the figure production companies manufacture ten thousand copies each unit, and it is impossible to limit the unit cost using urethane resin. Therefore, the companies adopt PVC as a material in order to lower the cost per unit and maintain a competitive price in the consumer market. PVC is not only cheaper but also easier to transform, which allows for a wider application. However, the physical properties of resin and PVC are entirely different. In particular, PVC has a relatively poor shrinkage during

the hardening stage. Because of the contraction, the result comes out to be 98.5 to 99 percent of the original size of the prototype. Since the reproductions have slightly shrunk or been transformed from the original, sometimes the different components of a product do not combine well. Considering this problem, the producers calculate the contraction rate of PVC when they design and build the metallic molds for copies. They create the mold at around 2 percent larger in size without breaking the balance of the original design.

The WF has been presenting *Wonder-chan Next Door Project (ワンダちゃんNEXT DOORプロジェクト)* since 2016. This project is a collaboration between a professional figure sculptor from the Wonder showcase[13] (ワンダーショウケース) and an emerging illustrator. In this project, the emerging illustrator interprets the mascot character of Wonder-chan into a new design and the figure sculptor creates the prototype based on the illustration. Then, the figure gets mass produced through partnership with the manufacturer Good Smile Company and Kaiyodo, who are the organizers of WF. The project is similar to a special exhibition that aims to establish the identity of WF — the 'figure, garage-kit event', it also promotes the figures themselves. Surprisingly, their lead time is only 6 months, which is half the production period of manufacturing figures in general. The WF have been releasing new Wonder-chan illustrations and figures every winter and summer, two times a year since 2016. It is considered an extremely fast-paced project among other figure production businesses. [14]

13) An artist-producing system which aims to promote emerging figure sculptors commissioned by WF. The visitors can easily find the Wonder Showcase booth in the WF event hall. The WF organizers select promising figure sculptors and undertake of the manufacturing and sales of the garage-kit copies.

The impressive aspect of this project is not only its remarkable production speed. The WF organizers sell resin copy kits named '3D Text Ver. (3Dテキスト Ver.)' that are set to higher prices than PVC products. [15] Produced only in a very small amount, '3D Text Ver.' consistently uses brownish urethane resin in order to create the look of the 80s' resin kit style.[16] In the name of the product line '3D Text Ver.' we can easily read the intention of the WF organizers, which is "to convey the sophisticated skills and details of the sculptors." With these three-dimensional objects, which serve as 'text', and without the coloring processes, the WF organizers expect to fully deliver the feel of the original figure prototype. On certain occasions, the unfinished products of resin kits sell more quickly than the figure products although they are relatively more expensive.[17]

Regarding the 3D Text Ver. line and the preferences of the customers, we can see how PVC figures and resin kits clearly demarcate different domains. The DECOMAS created from the resin kits and the mass-produced PVC figures are both representations of characters, however, their starting points and directions vary from each other. They seem to be similar yet distinctive from one another.

As such, what is considered the 'original' in the process of figure

14) An interview with Miyawaki Shuichi (宮脇修一), the CEO of Kaiyodo
http://hobby.dengeki.com/news/321223/

15) In the case of the first project *FILE:01 Kukdo 12 go Ver (国道12号Ver)*, the price of the PVC finished product was 5800 yen, while the 3D Text Ver. was 7,000 yen. The 3D Text Ver. was produced in a limited edition of 100 copies.

16) A blog post related to the promotion of the 3D Text Ver
https://ameblo.jp/wonda-nextdoor/entry-12293730512.html

17) A report of the WF in summer, 2017
https://ameblo.jp/wonda-nextdoor/entry-12298069552.html

production in the relationship between the original and the copy? One of the most important criteria of defining figures is their reproducibility. A singular original figure prototype is closer to an installation or sculpture. We can call something a figure when there are more than two replicas of the original that are made out of synthetic resin. In other words, an object must go through the particular process of reproduction in order to become a figure.

The prototypes made in the beginning stages of modeling and reproduction certainly exist. Figure sculptors need to make a lot of choices in the process of turning the two-dimensional images into three dimensional objects. They determine the primary forms and appearances of the figures when creating their 'original' forms. However, it is not appropriate to call the original form 'the original' because the original forms are in an 'intermediate' state, which haven't yet gone through the processes of coloring, finishing, and preparation for mass production. It is hard to see an artifact in the intermediate state as standard figures. For example, we cannot say a novelist's manuscript is equal to a book, even though a book consists of sheets of paper.

Then, are DECOMAS the original? The fact that they are reference points for manufacturing PVC figures make them appear like originals. Many collectors consider the photographs of DECOMAS as reference images of the figure. Figure production companies also actively employ the images of DECOMAS in the promotion of their products. However, DECOMAS are rather closer to a kind of 'image.' In reality, collectors receive the finished product of the PVC figure. The collectors click the purchase button, envisioning that the actual products will be deteriorated from the DECOMAS images. They could help us estimate what the object will look like yet without substance. They only exist as perfect

images. Could we call these the originals? DECOMAS are objects made by assembling and coloring a resin-kit that is a deteriorated copy of 'the original form' using silicon molds. The resin-kits seem to belong to the subcategory of the original form during the reproduction procedure. However, they become entirely different objects from the original, through the process of production. Instead of deteriorating from the original, they become advanced forms. The relationship between the original and the copy breaks during the process of assembling and coloring. The DECOMAS produced by resin-kits could turn into an entirely different figure depending on the intention of the creator.

Then, could we call the final product, the PVC figure, the original? The actual objects that get into the collector's hands are PVC figures. Existing in real life and embodying substance, they seem to achieve a likeness to the original as a figure. Indeed, they are the end result of the complicated process of figure production. However, they can hardly achieve the uniqueness of the original since they are aimed at becoming a replica of the image of a DECOMAS. The DECOMAS images and PVC figures are always being compared to each other. The figures are considered to have a lower quality if the gap between the DECOMAS image and the actual products is wide. First of all, could we call the replicas manufactured under similar conditions the original? This conversation seems to be as meaningless as arguing for the originality of a digital file. There are also differences in the process of production. PVC figures are created from metallic molds that are made in different proportions to the original forms.

Sometimes, they depart from the initial idea of the figure sculptor during the process of reverse engineering in which the figures are adjusted for creating metallic molds and coloring. They become entirely

new objects that are separate from DECOMAS on certain occasions. In other words, PVC figures and DECOMAS are similar in appearance, yet they are essentially different objects.

As a result, DECOMAS and PVC figures both differ from the original forms that may be the source of their origins. Therefore, it is difficult to define them as subcategories of the prototype. They are rather closer to computer files that have been renewed in the process of reproduction. DECOMAS and PVC figures are distinct from each other. The prototypes, the DECOMAS figures, and the PVC figures appear to be inter-related, yet surprisingly there's a gap in their points of connection, like drifting planets. They are completely different objects pointing at each other, which only share similarities on the surfaces, i.e. the appearance of the character.

4. Until an Image Achieves Significance

When I first visited the WF, I witnessed an odd scene. It was the huge number of people waiting in line in order to take photographs of the mass-produced figures at the corporate booths in the event hall, which were full of spectacles and goods. Many people captured the images of the *degraded* figures using their cameras or smartphones after waiting in line for 5-10 minutes to as long as nearly an hour. Considering their physical conditions, I was puzzled by why these people were wasting time and energy just to take photographs, especially when they were only given 4-5 hours to spend at a one-day event. Is it specific to Japanese culture that people enjoy waiting in line? No, there were many foreign visitors in WF who also joined the queue with patience to see the figures. It is surely understandable to wait in line for the independent dealers' booths since, unlike the products manufactured by the companies, it is rare to see

self-produced figures from individuals. However, one can easily find images and detailed structures of the figures that are displayed at corporation booths just by searching online. We can even check the angles, ranges of detailed operation and components on the internet that are difficult to see at the event hall. Regarding the reasons above, I was not convinced why people were spending a lot of time in front of the WF corporate booths. However, if we understand the relationships between the original prototype as well as the process of creating the figures, the reproduction and their mass production, the DECOMAS, the PVC figures, and the images of figures, we will be able to admit that 'the time-consuming act of waiting' becomes a reasonable phenomenon. The fundamental reason for the mysterious queue lies in DECOMAS, which creates the image of figures.

The WF is a festival for DECOMAS. The Makuhari Messe is filled with tens of thousands of DECOMAS, ranging from new items wonderfully displayed at the corporate booths to the samples of colored and finished products at the independent dealers' booths. It is an extremely rare opportunity for the general audience to see DECOMAS in real life without visiting the showroom at Akihabrara or the special event halls. Before seeing them in real life, DECOMAS is closer to an (iconic) image that represents the perfect rendering of the figure. Therefore, the long lines in front of the booths at the WF reflect the enthusiastic attitude of the visitors who appreciate the real substances of the items that were previously only available through images. It seems to be important to check out these items with one's own eyes, much like appreciating an artwork in the museum that one has only seen in pictures. Objects with material substance always has tremendous power. DECOMAS is the most idealistic goal for producing figures. The collectors' longing to see DECOMAS is as sacred as that of faithful pilgrims heading to the Vatican to see the catholic halidom. We can only be amazed at the

visitors' devotion to see DECOMAS, sacrificing their limited time – the irretrievable moments that will never come back. Interestingly, most visitors are not satisfied with just appreciating DECOMAS with their own eyes and capturing their images with digital devices. They enshrine the images captured by their own devices, although, they are a lot lower in quality as compared to the highly sophisticated images produced by the figure production companies'. The feast of DECOMAS and the weight of the figures in real life are once again engraved in one's memory as a blurry index.

There is a group of people who stand out among the wide variety of WF visitors who worship figures. They are the Camekos (カメコ) who are carrying large photography equipment, and whose priority is to take photographs rather than to purchase figures. The Makuhari Messe has high ceilings with relatively low lighting. The large and dim indoor space is not suited for photography. Therefore, the Camekos are equipped with cameras mounted with external flashes and reflectors that resemble a small tent for the purpose of having enough light in their photographs. The presence of the Camekos is quite intrusive within a crowd of fifty thousand people. They block the entire booth with their large equipment in order to photograph specific figures. In a situation where every minute count, we can easily see the Camekos spending a significant amount of time on a single figure — triggering flashes in order to capture the (ideal) images of the figure. On many occasions, we naturally skip the booths that are surrounded by the Camekos.

The interesting fact is that Camekos' photographs are considered to be a more objective index that can substitute the viewing for collectors. The images of DECOMAS created by the enthusiasm of the Camekos are widely distributed on the internet. Thanks to the Camekos' hard work, we can check out the figures that we missed in the vast space of the Makuhari Messe. The Camekos created the images from their own perspective using

various means and photographic devices. The numerous Camekos represent the eyes of the pilgrims who couldn't make it to the WF event for personal reasons. There are plenty of people who are part of internet communities waiting for the photographs to be released. The quality of the images themselves are not very important. They do not mind the lack of exposure or the wrong white balance. What they want most is to be able to compare the various images of a figure. The DECOMAS images provided by companies are too perfect. However, the reality is different from an icon and everyone knows that. People compare the images captured by the Camekos on site with the iconographic images of DECOMAS released by the figure production companies closely. Checking out the images of the new item and their beloved characters, the collectors' mind and space resound with disappointment, a sense of relief, and/or anticipation. The collectors who decided to purchase some items grope the images on the monitor with their eyes and estimate the weight of the figure that will soon arrive in their hands.

After experiencing the flood of figure images in the WF, one can experience something like a Gestaltzerfall[18] with regards to the figures. In *One & Three Chairs*, 1965, the Conceptual artist Joseph Kosuth spokes about the complexity of perception through the object and the concept of a *chair*. When we encounter the artwork, we are confronted with the question: "how many chairs are in the work?" And, "what is a *chair*?". Instead of chairs, the disordered and chaotic environment of the WF let us question our processes of recognition in the plastic sculptures, called figures, that were

18) A phenomenon first described by Faust in 1947. It is when a sense of familiarity coming from the repetitive encounter of the same object turns into an unfamiliar feeling. It is not a formal academic term nor a theory, but it has gained popularity in the subcultural world and is often used within it.

installed everywhere. The WF does not provide a quiet atmosphere like a museum. It is a room of contemplation where tens of thousands of objects clamor next to each other. Think of a figure in front of your eyes at the WF. What is the thing in front of you? It could be a miniature model that stimulates your eyes; the similarity of the surface; a chunk of synthetic resin painted in various colors; a three-dimensional index that renders the image of a DECOMAS; the final result of a clay prototype made through a sophisticated treatment; the realization of the senses we commonly speak; fruits made from metallic and plastic molds; an empty signifier that seems to be a vehicle of various information.

Ⅲ. Jomon and Figures

1. The Role of a Figure Sculptor

The leading figures of the WF are figure sculptors who created the event. We can meet various figure sculptors at the independent dealers' booths. The various figure sculptors who gather at the WF range from professionals with a lot of production experience, to amateurs aspiring to become professionals, to coteries who simply love sculptures. The WF is a site where figure sculptors can receive feedback on their original prototypes or introduce and sell new items to their fans. Occasionally, they can also get an offer from the figure production company to manufacture their work into PVC figures.

Among their various duties, the main role of a figure sculptor is to design the appearance of the object. What kind of procedures do figure sculptors go through in order to turn their ideas into a concrete form? The process of

receiving commission may seem objective and rational, yet it actually starts from considerably vague ideas. For example, when figure sculptors are asked to create an original prototype of the main character in a popular animation they must decide *what* to design. The decision-making process range from the details of a character, such as pose or facial expression, to production style, such as whether to be faithful to the original work or to take more liberties to freely interpret the original work.

Guidelines are generally set up by the clients, but the figure sculptors would decide the concrete form of a figure, and the means by which to turn the images into physical forms. Even though their job is to give form to an assigned image, figure sculptors must carefully plan out how to realize the physical structure, which is not depicted in the 2D images nor do they exist in reality. They need to estimate how the two-dimensional characters in the original work could be materialized in real life and figure out the appropriate structure for the process of mass production. A skillful figure sculptor is a person who is able to find the most effective and reasonable means of production, process and design the prototype based on it.

In the case of modeling action figures that have movable joints, along with the exterior design of the character, figure sculptors must also consider the aesthetic possibilities of the character posing as enabled by movable parts. Quite often, characters are defined by their gestures and poses rather than their appearances, so sculptors emphasize the proportion and movability of certain figure series. [19] For example, it is difficult to smoothly pose the arm

19) A typical example is the Amazing Yamaguchi (アメイジングヤマグチ) series. It is mainly consisted of Marvel characters created by the figure sculptor Yamaguchi Kazuhisa (山口勝久) who became famous for producing action figures. Using multi-joint figures, this series is the closest representation of the distorted body actions that are depicted in the comic book Spiderman.

joints of a character with exaggerated shoulder decorations; the figure sculptor's role is to resolve this problem without impairing the original design. In many cases, it is impossible to realize the gesture that looks natural in the two-dimensional picture through a miniature model. Therefore, the skill of sculpting the prototype is to give life to the pose and composition that are physically impossible within the structure of character design. As such, the job of a figure sculptor is not only to produce three dimensional objects out of a set of given materials and skills, but also to actualize the abstract possibilities through the language of plastic art. [20]

2. Takeya's Figures

Let's take a closer look into the process of defining a figure's appearance. Among numerous figure sculptors in Japan, Takeya Takayuki (竹谷隆之) is one of the most outstanding artists. Born in Hokkaido in 1963, Takeya is highly acclaimed for his unique aesthetic and means of character interpretation. He is especially well-known for his dysmorphic creatures and organic-mechanical design.[21] The figure sculptors' role is to create prototypes based on the conditions of production and the requirements of the production companies. The most important aspect is to adjust the design to the given conditions and environment. The journey of giving birth to a figure cannot be solely done by a figure sculptor. The figure sculptors must complete the prototype under various restrictions that are unavoidable in the process of teamwork. Their work is quite similar to that of designers.

20) Don Sunpil, *Figure TEXT*, (Seoul: Your Mind, 2016), 62~65.

21) Official website of Takeya Yakayuki
http://www.takeyatakayuki.com/sphtml/aboutTAKEYA.html

Generally, the characters created by figure sculptors are reproductions of an original artwork. The important measure for the prototype is whether it corresponds to the original character or the figure sculptor's individual style, because the final result needs to meet the demands of the client. Therefore, the figure sculptors who can promptly respond to the requirements of their clients get more commissions. However, Takeya's figures are slightly different from the general situation written above. Takeya reveals himself in his work, unlike the other figure sculptors who hide themselves or who take a step back hiding behind their work.

Thanks to the popularity of the original manga, Ajin was adapted into the 3D animation by Polygon Pictures Co., and the characters were reproduced into figures by the famous figure production company, Good Smile Company (グッドスマイルカンパニー). Figures of *Ajin* was released as part of the Wonderful Hobby Selection (ワンホビセレクション), a product line that introduces mass produced figures with higher qualities. Compared to other lines under the Good Smile Company, the Wonderful Hobby Selection aims at excellent detail and sophisticated aesthetics. Based on a scene where the protagonist screams in his suffering from a medical experiment, the sculptor delicately renders the beauty of IBM, an alter ego of the protagonist. The prototype of the figure was created by Takeya. What is noteworthy about this figure is not only its considerably high price, but also the way it was introduced. On the webpage introducing the figure, we can see the name 'TAKAYUKI TAKEYA Ver.' highlighted.[22] In this case, the designer's name became the brand itself — a similar strategy is used in products that emphasize the famous designer's names for marketing purposes. We can

22) A webpage introducing the products of the Wonderful Hobby Selection http://www.goodsmile.info/ja/whs/

easily see the designers' names changing the perception of the products. For instance, as part of their promotional and marketing strategies, fast fashion brands like Uniqlo collaborate with star designers to emphasize their high-end fashion lines.

We can see the unusual phenomenon of figure sculptors changing the sales of the figure market. Sometimes, the name of the figure sculptor becomes a brand and determines the name of the product as well. As seen in the example of the *Ajin* figure, Takeya Takayuki is one of the rare figure sculptors, whose name is highlighted throughout the process of distribution, and who has his own product line through the marketing strategy that employs naming.

Takeya's aesthetic is very unique. His elegant work demonstrates his personality as a figure sculptor, which we can easily recognize in the images of his newly released figures. Figure artists may be confronted with disadvantages if they have their own distinctive artistic style since their job is to meet the demands of various clients. The most important value expected of a figure artist is flexibility, in other words, the ability to work effectively in various situations and with restrictive conditions. However, Takeya's peculiar aesthetic is appreciated by both figure production companies and customers so that his creative figures are manufactured and distributed. Moreover, his garage-kits are traded at considerably higher prices than other sculptors and is still gaining popularity. In this case, the proper noun *Takeya* which indicates a person's name becomes a term that represents a certain status or an appearance of the object. [23] Takeya embodies his individual aesthetics into small objects, constructing them to be beloved by many people. What makes Takeya's figures so attractive?

23) Kaiyodo KT Project. http://kt-jizai.com/

Takeya Takayuki often employs nature and the past as primary references to construct his unique aesthetic language. Growing up in a family that worked in the fishing industry, Takuya's art practice has been influenced by his childhood experiences of helping his parents hunt various animals and working with dead animals. In his work *Angles of Hunters* (漁師の角度), we can clearly see these influences.[24] Under the pretense of ambiguous nationalities, the work portrays a mixture of diverse peoples and creatures living closely connected to nature. In the work, Takeya's childhood experiences come together with the narrative of a figure sculptor, which materializes into the life of a newly created primitive Sci-Fi tribe. The organic structure, which allows his work to stand out from other figure sculptors, seems to emerge from the intersection of his primitive experiences in Hokkaido and the practice of model-making.

Takeya's work not only refers to the bones and dead bodies of animals, but also the balanced forms of metal crafts and wooden Buddha statues from the Edo period (江戸時代). The KT Project series by Kaiyodo usually releases Japanese Buddha statues, or Jizai Okimono (自在置物),[25] accompanied by the phrase *Takeya Style* (タケヤ式). It is the process of minimizing the wooden and metallic sculptures from the past into the synthetic resin sculptures of today.

When people talk about the history of figures from the Western perspective, the origin of the figure is *G.I.JOE*[26]. It was the first-time action

24) Takeya's interview
http://www.takeyatakayuki.com/sphtml/fishermansAngle.html

25) The sub-genre of Japanese metal craft that uses metal plates, like iron, copper, red copper, and silver, to create models of dragons, snakes, birds, prawns, shrimps, and crabs. The distinct features of these models are their complex structures. Their joints are fabricated to move like the actual body structures of the animals.
https://ja.wikipedia.org/wiki/自在置物

figures were differentiated from toys and the term *action figure* was used instead of a toy or a doll. However, the Takeya Style Jizai Okimono finds the origin of figures in the remote past; the Edo period. When Japan entered the era of peace after a turbulent time period, the weapons craftsmen who lost their jobs applied their skills in developing metallic action figures. This was the start of Jizai Okimono. Compared to the general metallic crafts, Jizai Okimonos have joint structures that enables movements, which are anatomically modeled after actual animals and insects. Such historical references play a large part as the basis of Takeya's Jizai Okimono Style. Takeya adds his distinctive aesthetic — the dynamic and organic style — to subtly transform the original objects. One of the attractive points in his work is that Takeya's work is not merely perfect representations of the traditional objects, but proper reinterpretations that convey the figure sculptor's unique artistic style. It seems that the figure sculptor Takeya is bridging the form of action figures to the sculptures of the past by recreating traditional works with a rich history. These connections not only go back to the medieval era, but they are even connected to the ancient times.

We can see examples of the ancient aesthetic of Jomon and Yayoi in the main work of Takeya's solo exhibition *The Work of Takeya Takayuki* (竹谷隆之の仕事) in 2013 at Arts Chiyoda, which was formerly a school building before being renovated into an art center. In the work, Takeya employs a traditional style to create a sense of balance in his aesthetic language.[27] Jomon Kugutu (縄文傀儡) is a figure designed by Takeya Takayuki and made in

26) The action figure series manufactured by the toy company Hasbro. They were first released as a 12inch figure in 1963, then gained worldwide popularity after being remade to 3.75 inch.

27) Takuya explaining his sculpting process
http://www.takeyatakayuki.com/sphtml/zoukeiTc.html

collaboration with the figure production company 1000toys. Unlike most figures that are reproductions of existing characters, it is noteworthy that a figure sculptor released an original item putting forward his own artistic style. The approximately 30cm figure can pose freely with flexible joint movements that are designed by 1000toys. The flickering LED light on its head emphasizes the figure's high-end quality, however we must focus on the overall *design* of the figure. The organic form with wrinkles all over, which is reminiscent of an entangled yarn, makes us have a slight sense of déjà vu. As implied in the title of the figure, this unique aesthetic is derived from the Jomon (縄文) era. Rather than making something out of nothing, the working process of a figure sculptor is the infinite grasping for the source of forms.

3. Jomon and Yayoi

In regards to the general classification of the Stone Age, the Jomon era refers to the Japanese Islands from the Middle Stone Age to the New Stone Age. Jomon is a society that ruled the Japanese Islands for approximately 10,000 years, before the arrival of the agrarian society of the Yayoi period (弥生時代). Compared to other places in the same era, the relics from the Jomon period have outstandingly unique features. For example, a large number of clay dolls (土偶) in peculiar forms were found, which were distinctive from Neolithic items in other regions. Some of them have somewhat cute appearances resembling divers or aliens. Jomon clay dolls are occasionally misunderstood as newly design characters instead of historical artifacts, appearing as a mascot of a national museum or (quite often) as characters from a subculture. The potteries excavated with the clay dolls also have unique appearances. Unlike the comb-pattern pottery generally found in the Neolithic era, Jomon pottery has eccentric features. Some of the Jomon

pottery resemble a burning flowerpot where their surfaces are covered by the texture of a twisted straw rope as exhibited in the origin of the name *Jomon*. We can easily differentiate Jomon pottery from that of other regions because of their distinctive features. In the promotional video of Takeya's solo exhibition that shows the production process of *Nikunekamui* (ニクネカムイ), the main work of the show, we can see the artist referencing Jomon pottery to create his sculptures. [28] What is the attraction of the Jomon aesthetic?

In his writing *Conversation with the Fourth Dimensional: a Theory of Jomon Potteries* (四次元との対話: 縄文土 器論)[29], Taro Okamoto (岡本太郎)[30], the renowned sculptor in Japan reflected on his own opinions about *Jomon* from the perspective of an artist rather than as an historian. Comparing the two eras of Jomon and Yayoi, Okamoto argued that their opposite ideals (대극주의(對極主義)) contributed to the driving force of creation. [31] Okamoto divided Yayoi and Jomon from the standpoint of class, contrasting the *aristocratic Yayoi* to the *primitive Jomon*. He believed the return to *Jomonesque* — which modern Japanese society has lost — would strengthen the future. According to Okamoto, Jomon is not a nationalistic nor geographic sentiment of Japanese culture, but rather a primitive creativity that penetrates the entire humanity.[32] In other words,

28) Production video of Nikunekamui https://youtu.be/no645RpCPs4

29) 岡本太郎, "四次元との対話: 縄文土器論", みづえ, 1952

30) Okamoto Taro is a Japanese artist born in 1911. While studying in France, Okamoto was engaged with the Abstract Expressionist and Surrealist movements. After World War II, he actively made paintings and sculptures in Japan and worked as a writer at the same time. His major work was the *Tower of the Sun* (太陽の塔) created for the Osaka Expo in 1970.

31) Cho Hyunjung, "About Things Jōmonesque: The Japan Tradition Debate and the Problem of the Other," *Korean Journal of Japanese Studies*, no.13 (2008): 102.

32) Cho Hyunjung, "About Things Jōmonesque: The Japan Tradition Debate and the Problem of the Other," *Korean Journal of Japanese Studies* no.13, (2008): 107.

Jomonesque is the root of humankind, which we all must meditate on. The sentiment of primitivism as proposed by Okamoto had a major influence on the field of architecture thereafter.

A figure sculptor's job is to create balance. They sculpt three dimensional objects in very concrete forms that could be clearly grasped. The prototypes are neither the raw material in a lump of clay nor untouched raw data. They need to be articulated rather than remain in an abstract form. Forms that are still rough and crude are works in progress. We call something a prototype or a sculpture when the form has been carefully treated with delicacy through keen judgement by the hands of a figure sculptor. The elaborate and meticulous workmanship may appear to be in the tradition of *typical Japanese* culture. The delicate and excessive packaging of Japanese Omiyage[33] sweets, the tiles that are subdivided to fit every section of a space, the gardens that pursue beauty in the form of order and alignment rather than natural beauty, intricately assembled GUNPLA (Gundam Plastic Model) without gaps using pieces of plastic that are as small as rice grains — every element is pieced together in an exquisite manner and in harmony with the whole, which gives an impression of paranoia that is hardly seen in other cultures. These meticulous works made from what we can call the *Japanese* sense of balance began in the Yayoi era.[34] Following the advent of agriculture and in a hierarchical society, the rough and primitive aesthetic of Jomon pottery was transformed into Yayoi aesthetics, which pursued balance and harmony. For instance, originated in a civilized society rather than a primitive society, the nicely arranged Kaiseki (懐石)[35] meal is a culinary style

33) In Japanese culture where people buy souvenirs and local products at tourist destinations and give them as presents.

34) Taro Okamoto(岡本太郎), "縄文土器論", 10.

35) A type of Japanese cuisine that is served to guests at tea ceremonies. (茶道) It has a

that emphasizes visual pleasure. From the suppliers of fresh ingredients, to the chefs who find a balance between style and taste, to the craftsmen who create beautiful tableware, each practitioner assumes respective roles in the system. Through this well-balanced system and the carefully controlled cooking procedure, the instinctive act of eating obtains a new level of meaning.

The process of making a figure is divided into multiple stages. Work that involves many people demands a system. It would have been impossible to mass produce figures without a rational system. A figure sculptor, the central person in figure-making, is the one who plants a flag at the most reasonable starting point of the multi-staged process. The works of figure sculptors is controlled by the systematic rationality of the large-scale manufacturing process. Working under the solid structure, it is almost impossible for a figure sculptor to resist the system. People become components in the operation of a machine within the framework of a well-made structure. Perhaps, a figure sculptor might (eventually) be like a 3D printer, which will mark the beginning of the figure production process.

As the figure-making process became more elaborate, there has also been progress in the computer programs that produce prototypes.[36] Using computer data not only reduces the hard work of the reverse engineering process, but also allows for more flexibility to modify by the request of the client. We can adjust the scale of the figures, which was impossible in the past, or create perfect symmetry through the *mirroring* function and reduce the work time in half, which was difficult to achieve in the past by hand. Even though many figure sculptors still manually sculpt the prototypes, the

beautiful presentation and tastes great, and sometimes it is served as 'Kaiseki-ryori' without tea.

36) Some of the main examples are Geomagic Freefrom, Zbrush, Rhinoceros, Solidworks, CREO

application of 3D software is becoming essential to the business. The earlier edition of Takeya's *Jomon Kugutu* was made by hand, but it was later turned into a 3D model for constructing the prototype for mass productio n.[37] There is an interesting point about this procedure. When sculpting the figure's head, Takeya used an *actual mirror* instead of applying the mirroring function in the software to find the symmetry of the object. The mirror in real life. The prototyped model using software application, which creates a file out of nothing by accumulating data, is sort of like an iconography. However, in Takeya's *Jomon Kugutu*, the three-dimensional data becomes an index that is born out of the traces of clay in the real world. Takeya's figures are created based on the instability of the real world rather than the flawless binary system.

In the 2017 winter WF, the sculpture from Anno Hideaki's monster film *Shin Godzilla* (シン・ゴジラ) was displayed at a special booth. Takeya created the fifth iteration of Godzilla, whose grotesque appearance was revealed at the end of the film. Based on the image designed by the animator and director Maeda Masahiro (前田真宏), Takeya sculpted the monster in the real life. I have sincere admiration for how Takeya's Godzilla diverges from the general images of monsters or dinosaurs, which materializes in a deadpan style the sheer idea of *disaster*. In the process of sculpting Godzilla, Takeya took a small natural object as a reference for the god of destruction. Takeya had a balsam apple tree (ゴーヤ) in his studio that was used for shading, and discovered a fruit with an odd shape in the tree. He reproduced it with resin and the small object became the origin of the design for Godzilla that endlessly evolved.[38] The fifth iteration of *Shin Godzilla*, which was closer to

37) Jomon Kugutu production video
https://www.youtube.com/watch?time_continue=2&v=Y4DbmP7Qxwk

the human form was made out of synthetic resin. Ironically, the most artificial substance was the material used for sculpting an organic form that resembled nature. There is always a primitive instability inherent in the balance that Takeya pursues as a figure sculptor. The Jomonesque sensibility that was presented in *Angle of The Fisherman* in the irregular patterns covered Godzilla's skin. Takeya's figures harmoniously combine the root of the Jomon aesthetic with the systematic structure of the Yayoi style. He allowed for a free-flowing process in the making of prototypes within the tight production system, which is his job as a figure sculptor(仕事). Figure sculptors by nature cannot be too experimental because of the prerequisite that figures are manufactured industrial products. However, numerous figure sculptors discover their own Jomonesque styles under the tight systematic structure of the Yayoi aesthetic. Rather than having complete freedom, what makes figures more special is the sophisticated variety of works that have been produced under the extremely limited condition. Therefore, the language of the figure is a common language that maintains a concrete appearance, which could be shared with many people.

Ⅳ. Dismal Future

1. The Landscapes of Ruins

The remake of the original film from 1979*, Mad Max: Fury Road* was a blockbuster film made in 2015 that was both a box office hit and achieved

38) Interview with Takeya https://movie.smt.docomo.ne.jp/article/1041118/

critical acclaim. Depicting scenes of dystopia, the (original) series made a significant influence in creating the image of a *dismal future* in the 1980's. When we imagine the future after a nuclear war, we can easily recognize the dry desert and grotesque mutant human figures in *Mad Max*. The image of the destruction of the world always tends to reflect the atmosphere of the time. The worldview in *Mad Max* reflects the escalating anxieties of the Cold War wherein humankind might self-destruct from nuclear war.

The late 20th century was an unusual time of peace. There was a short-lived mood that the world might end due to computer errors, however it quickly vanished as soon as the new millennium arrived. Then, a new dystopia came naturally. From the 2000s' and on, *retro*[39] fever had swept the entire world as if everybody had anticipated it. It is not a mere fad of the previous style, but the culture hovered around the same time and space as if it were lost in a loop. Every genre in art and culture — from music, to fashion, to literature went around in circles repeating incomplete variations without any innovation.

The imaginings of dystopia also went through many changes in the early 21st century when the *retro* style was the spirit of the times. Rather than the instant collapse of humanity caused by a nuclear warhead, dystopia was portrayed in repetitive disasters that spread slowly over time. These disasters start in small scales and infectiously repeat over and over. In *zombie dystopia* where dead bodies resurrect and death is not the end resembles the trend in retro fad. Even though *Mad Max: Fury Road* was created in the retro era, it portrays the landscape of a ruin that resembles a

39) In discussing the retro trend in music of the 21st Century in his book *Retromania: Pop Culture's Addiction to its Own Past*, Simon Reynolds defines that time period as the "Re" era. Reynolds analyzes the prevailing retro culture through the example of pop music and declares the era as the end of Pop.

desert. The phenomena of a past sensibility gaining attention in 2015 reminds us of a boomerang effect, which is that all things (eventually) comes back to its original place. The landscape of the ruin has become a zombie-like place lost in a loop. It resembles *retro* culture, which repeats a similar trajectory each time without knowing its end.

2. Mecca-Girl (メカ少女)

The WF seems like a mysterious place that is full of energy, vibrancy, and passion for images and visual language. However, whenever there is light there is also shadow. We can see a shadow cutting across the entire WF event hall: the *Moe (萌え)*[40] *dystopia*, which could be described as *pretty-girl hell (びしょうじょ, 美少女)*. About 60% of garage-kits in the WF are in the form of the female body, which are categorized as *pretty-girl figures*. The pretty-girl characters are made up of a girl's face that is attached to an anatomical human body structure, which could be interpreted as the unique visual language of a subculture. However, in contrast to their fancy appearance armed with sparkling eyes and *kawaii* (or, cute かわいい) face, they somehow look like characters from the prelude of a dystopia with a dark future. Perhaps the impending dystopia in the middle of the 21st century might look like an urban city covered with pretty-girls, instead of the site of detonated nuclear bombs, zombies, or murder machines.

One of the most popular booths in the summer 2017 WF was the booth of

40) This Japanese term originally meant *blossoming* but is used differently in the subculture. It is used to categorize characters or their status by specific forms or appearances. There are various usages of the term as a noun, verb, and adjective. They typically refer to déformer character designs in anime or manga. In particular, people tend to call iconographic Japanese pretty girls Moe characters.

Kotobukiya (コトブキヤ/壽屋) — the most renowned model making company in Japan. Like many other company booths, among various attractions they displayed, their biggest hit was the *Mecca Girl* series, namely the *Frame Arms Girl* (フレームアームズ・ガール) and *Megami Device* (メガミデバイス). Released in 2015 for the first time, the *Frame Arms Girl* series became the brand that currently represents Kotobukiya.

Recently, the Tokyo stock market announced that they have approved the IPO (initial public offering) of Kotobukiya JASDAQ standards on September 26th, 2017. We can easily notice from public opinion that the stock exchange listing was made possible through the release of the *Frame Arms Girl* series. No wonder there was more than two thousand million increases in annual sales since the release of the *Frame Arms Girl* series.[41]

We can realize the popularity of the series just by seeing the outstanding sales numbers. There were also notable increases in the number of corporate booths at the WF (other than Kotobukiya) that released figure series of girls' bodies combined with mechanical (structures). These companies decorate their booths with their newly released pretty girl-meets-mechanics items, including Bandai [42] — the subculture conglomerate, and Volks[43] — the oldest member of the model industry.

The *Frame Arms Girl* series is a moe-ized version of Kotobukiya's mechanical brand, the Frame Arms[44] series. The combination of the pretty girl and the robot, and the mixture of mechanical elements with the Moe

41) IPO of Kotobukiya http://gamebiz.jp/?p=191804

42) http://www.bandai.co.jp/

43) http://www.volks.co.jp/

44) FRAME ARMSフレームアームズ. The original Pla model series produced by Kotobukiya since 2009. All of the models are designed to attach an external armor on the frame, which allows the collector to create their unique model in various combinations.

character evoke a sense of uncanniness. Actually, the subject matter of the Mecca-girl existed before the 21st century. In the early 1980s', the prosperity of the robot mecca series with *Gundam (機動戦士ガンダム)* and Moe culture that emerged from the popularity of *The Return of Lum (うる星やつら)*[45] gave birth to Mecca-girl, which was an attempt to merge the two separate genres. Although there are no precise records, the earliest Mecca-girl is known as *MS Girls (MS少女)*, designed after the mobile suit in the *Gundam* series.[46] The exploding popularity of the *Frame Arms Girl* these days seems like a reboot of the Sci-Fi nostalgia from the 1980s' subculture in the 2010s'. Can we consider Mecca-girl fever as the spirit of the 21st century, which is in itself retro? However, we can see this tendency has a different root from the past despite their apparent similarities. The Mecca-girl in the 2010s' is not a symptom of a future-oriented movement towards a Sci-Fi world, but rather a cyclical outcome that is driven by the ceaseless consumer culture. However, the mechanical turn is not central to the phenomenon of the Mecca-girl boom. Their mechanical appearance serves as skin for cyclical creation of Moe.

3. Akihabara: The City of Science Fiction

There are ongoing discussions on the ambiguous term *otaku*, even in its birth place Japan. The most common approach to the concept of *otaku* is the classification by Okada Toshio (岡田 斗司夫)[47] who has been called

45) The first full-length comic book by the cartoonist Takahashi Rumiko (高橋 留美子), whose genre is romantic comedy. It was published serially in the Weekly Shonen Sunday between 1978-1987.

46) MS Girl https://ja.wikipedia.org/wiki/MS少女

47) Born in 1958 in Osaka, Okada Toshio was the co-Founder and former President of the

Ota-king. We need to focus on the background of the term's origin from Okada's definition of *otaku*. The *otakus* of the earlier generation were intellectuals who had a profound knowledge of science fiction. [48] Earlier *otakus* went beyond the appreciation for and the collecting of works of specific genres. They were able to grasp the hidden metaphors in a short period of time and freely make use of the references in the works. They also had the ability to analyze the system of the animation business by looking at subtle changes in drawing styles. Emerged in the middle of 20th century, the *otakus* were considered those who were optimally built for understanding visual information.[49] The fact that the science fiction world view accounted for the majority of subculture content produced between the 1970s'-80s' is exemplified in *The Super Dimension Fortress Macross*. Also, since a countless number of mechanical objects and robots appeared in the content, we can assume that vague hopes for the 21st century were realized in the form of machines.

On the Japanese street of Akihabara, we can see the expectations and imaginations of a Sci-Fi future during the era of the 1970s-80s. Humankind set foot on the moon for the first time in the summer of 1969. The next year, Osaka successfully held the World Expo. Following the success in the moon

---

game and animation production company Gainax, which was established in 1985. Before resigning in 1992, while he was the President, the company released numerous masterpieces, including *Royal Space Force: The Wings of Honnêamise* and *Nadia: The Secret of Blue Water*. He has been widely known as O*taKing* amongst his colleagues and fellow otaku. He is currently a visiting professor at the Osaka University of the Arts. His books include *Our Brainwashing Society (Asahi Shimbun), Otakugaku Nyumon* (Shincho OH! bunko, 19), *The Otaku Encyclopedia (Kodansha), Furon* (Gentosha Comics) *Puchikuri* (Gentosha Comics), and more.

48) Okada Toshio, *Introduction to Otakuology*, trans. Kim Seung-hyeon (Seoul: Present and Future Publishing, 2000), 34-35.

49) Ibid, 12-13.

landing and the Expo in Osaka, expectations for the development of mankind and its technological advances have become fuel for uplifting the future-oriented atmosphere of Japanese society. Hope for the future was also followed by the smooth progress in rapid economic growth and urban development in Japan. Akihabara, Tokyo was the street of the future that exhibited the social atmosphere of anticipation towards the 21st century.[50] Akihabara was a vibrant city filled with electronic market in every corner selling the latest home electronics. It appeared like a miniature landscape of a scene found in the upcoming 21st century, a street from a science fiction novel, where abundant and happy middle-class families stroll around to buy new electronic products. The new electronic products that lined up the streets were reminiscent of an iconic visualization of the future. [51] However, the street has moved through a transition after the peak of the economic bubble in the 1980's. The biggest reason was that the main consumers of electronics have shifted from families who came together to buy home appliances to individuals purchasing personal video equipment or computers. At the time, the so-called *Otaku*[52] began to wander around the electronics market in order to buy components for personal computers or the latest video equipment[53] to record TV animations. That is how the future-oriented Akiba-street slowly turned into the space for these special

50) 森川嘉一郎, *OTAKU: persona=space=city*, The Japan Foundation, 2000,18-21.

51) 森川嘉一郎, *OTAKU: persona=space=city*, The Japan Foundation, 2000, 22-23.

52) According to Okada Toshio, otaku is roughly sorted into the ones written in Hiragana (おたく) and the ones written in Katagana (オタク). Hiragana-otaku (おたく) was named by other people who used the term to discriminate the mania of early Sci-Fi culture and animation. Whereas Katagana-otaku take pride in their identities and taste, while enjoying the consumer-oriented hobby and following the trends.

53) A video deck named SL-J9 by Sony. Otakus was the first to own the latest video equipment of the time.

minorities.

It has been a long time since Akihabara was referred to as *the sacred place(聖地) of Otaku(オタク)*. The city of science fiction from the 1980's, lined with cutting edge equipment, has retired from its main role. Nowadays, the streets are filled with pretty-girl images represented as Moe. The imagining for the future is currently full of sexual desires for Moe. Perhaps, the only thing that remains is sexual desire. Colorful pretty girls with brightly lit faces like iconographs welcome tourists in flashy advertisement panels surrounding the buildings.

4. The Loop of Moe

Moe and the pretty girl fever in Akihabara is a distinctive phenomenon that has had no precedent in any other part of the world. Moe is a term that describes certain characteristics or tendencies suggested in specific conditions of an object, which seems to have no problem in principle. Rather than the idea of Moe itself, its destructive propensity toward dystopia is found within the pattern of how Moe is often utilized. Countless number of pretty Moe girls have been poured into the world and are trapped in the loop of endless self-reproduction. This phenomenon escalated in the 21st century, transforming the personalities, designs, colors (Palette Swap[54]), and even objects (without life) into the appearances of pretty girls. It devours both living and non-living things into Moe. Anything could become a pretty girl and appears to be a pretty girl. Perhaps we can take this phenomenon to be a tendency in character design or trend in personification.

54) A palette swap is a practice generally used in video games in order to improve the efficiency of the resources by shifting and reusing colors.

Some people try to legitimize the act of *Moe-izing* (transforming an object into a pretty girl) by making a connection to Tsuzumogami (付喪神), the traditional monster in Japan. However, the two are very different. Tsuzumogami emerged out of the transformation of objects that are intimate to human beings. This process is closer to personification as the object grows into the appearance of the human. Tsuzumogami aims to imitate human but fails to become one. One of their features is to mimic the behavior or lifestyle of people. Instead, *Moe-izing* is a process of objectification [55], where objects and the corresponding *Moe-ized* results are barely linked to each other. The *Moe-ized* objects clearly have the appearance of pretty girls, yet without any real resemblance to the objects. Pretty Moe girls vaguely suggest the original through their partial resemblance in colors or minor formal features that are on the exterior of the referent.

The characters from recently trending games in the *Kantai Collection* (艦隊これくしょん~艦これ) and *Girl's Frontline* (少女前線) are the result of the Moe filter applied to warships and guns that were offered to many users [56]. These pretty Moe girl characters are closer to design patterns that fill the screen, than to figures that lead narratives in the gaming world. They share similarities with preexisting strategic simulation games, such as the process of users creating their own characters and planning strategies based on the capabilities of each character. However, the way it portrays injuries by exposing the body and the characters blended with the attributes of Moe are characteristic. This has become closer to a kind of compulsive inscription of images of pretty girls. Certain features of actual warships and guns are being

55) Don Sunpil, *Figure TEXT*, (Seoul: Your-Mind, 2016), 28-29.

56) Rather than gamers, they are closer to users who consume rationally within the given conditions without being capable of getting away from the system.

used to decorate the characters. We do not need to understand these features and the history of warships, the structure of guns, or analyze their pros and cons. These military weapons turn into a thin skin that is nothing more than ornaments for the characters. The fact that they are actually used to kill people in wars is no longer important. We can simply consider them as fast-fashion items. Users can be happy consumers as long as they have the breadth of mind to enjoy the capacities and attributes assigned to the characters as eye candy to satisfy their sexual desires in the virtual world.

At the WF between 2015 to 2016, we have seen so many pretty warship girl figures to the point that the WF was called the *Kancolle Festival*. Both independent dealers and production companies competed with each other in producing Moe. Considering the hard work of the figure-making process and the time spend in production, it is difficult to create figures based on trends that don't last for very long. Therefore, when the figures embody an endless loop of surfaces being elaborately cut out from their referents, we could deem that the end (末期) is approaching. The lively site of the WF resembles the sign of the end, like the death of dolphins en masse. Ten years ago, in the summer of 2000, Murakami Takashi exhibited his sculpture the *Second Mission Project Ko²* at the WF, which was held at the Tokyo Big Sight.

The work is a series of pretty-girl sculptures that portray human forms emerging from combat planes. The sculptures have a formal resemblance to (the character) VF-1 from *The Super Dimension Fortress Macros*. Breaking away from the future-oriented world view of science fiction, the work seems to be a tactful comment on a time when we have fallen into the distorted loop of Moe. Murakami's project is worthy of attention in various aspects, such as the site-specificity of the installation, and the timing of when it was shown — wherein the phenomena of *patternization* was

observed in Moe culture. However, the work of contemporary art standing vacantly in the vast event hall is no more than an *idiosyncratic spectacle* for the visitors of WF. The timely organized artwork does not hold the attention of the professional image consumers. Murakami's hybridization of the sculptural (fine art) language and Otaku culture did not seem to correspond to the subculture scene in Japan at the time, and each of them went their separate ways. We are once again reminded that the efforts of the minority cannot stop the tsunami of Moe dystopia, considering the fact that Murakami's gallery and cafe at Nakano Broadway (中野ブロードウェイ)[57] do not get along with the Otaku shops in the same area. Despite the proximity of the two locations, each of them exists in their own time-space. Heading towards the end of 2010s, as if demonstrating the above the popularity of the Mecca Girl these days seems endless.

5. Android no.18 and Dystopia

The documentary *Tokyo Idols* (2017) by Miyake Kyoko (三宅響子) examines the idol culture in Japan from various angles, such as the background of its growth, its current tendency, the relationship between idols and their fans, the pros and cons of idol culture, and the lives of the local idols. In a soft and quiet tone, the documentary shows the lives of *idols* who are women in their teens and twenties, and how the specific phenomena of idol culture came to thrive in today's Japanese society. Throughout the narrative, scholars in

57) A multi-purpose commercial complex located in Nakano, Nakano-ku, Tokyo with three stories below ground and ten above ground. Between the 1960's and 70's, there used to be a mansion where celebrities resided, but nowadays it is filled with businesses whose primary customers are the otaku. The flagship store of Mandarake — the famous franchise for second hand subculture paraphernalia is also in the complex.

women's studies and sociologists point out the problems of the general perception of women, and the dark side of Japanese society in the era of bleak expectations for the future. Considering the middle-aged men who devote physical, financial and mental support to their beloved idols, and the women who strive to become the images desired by her fans, it seems impossible for critical language to break into the space of the idols. Ranging from women who are primarily in their teens or twenties, to 2D characters such as THE iDOLM@STER (アイドルマスター) and Love Live! (ラブライブ！ School idol project), the categories of idol culture have been expanding and diversifying. Nowadays, idol culture in Japan has moved beyond stage performance appreciated by a small group of people. It is a mirror that candidly reflects the complicated conditions of contemporary Japanese society. As pointed out in the documentary, we can see that the splendid stage for the popularity of idol culture and the expansion of the idol market is a result of poor economic growth, disillusionment for the future, and restricted social roles for women. From this standpoint, Dragon Ball Girls Android No.18 ver. 3 (ドラゴンボールギャルズ 人造人間１８号 Ver.Ⅲ) from the GALS series (ギャルズシリーズ) released by the figure production company Megahouse (メガハウス) is a sign of the dark future. Perhaps it is a reality that has already begun.

Android no.18 is a character in *Dragon Ball*, the original work by Toriyama Akira (鳥山明). Just like her name, Android no.18 is a humanoid made through the remodeling of a female body. After appearing as a strong villain that threatened the protagonist's group, she became the wife of the supporting character Krillin. Android no.18 has gained popularity among the characters in *Dragon Ball*. Her tsun-dere(ツンデレ)[58] personality, the deadpan face

58) *It is a compound word of the Japanese mimetic word tsun tsun (つんつん) which means*

(perhaps because she is an android) and chic character design, seem to be her main attraction.

Dragon Ball is still popular even after 20 years since the series had ended. It continues to appeal to people both in the east and the west because the world depicted in the manga has no specific nationality, its charming characters, and the power of the suspenseful grand narrative that has continued over generations. It is very common for the characters in popular manga to be reproduced into figures. Especially with mangas like *Dragon Ball* — due to the lack of production skills and available technologies at the time of its publishing, there is a relatively small number of figure products compared to its popularity. Characters in mangas like *Dragon Ball* are now being mass produced into new figure products. Thanks to the popularity of the original manga, they are steady sellers for the production companies.[59)]

Around this time, Megahouse released the GALS series which was described as "a series of characters that recall the nostalgic memories of boyhood realized through current technology.[60)]" The targeted consumers are adults who grew up with these characters in their childhood. We can see that they are primarily aimed at male consumers by the title of the series GALS(ギャル) and the use of the word *boyhood* in their product description. However, the problem lies in the design of the figures themselves more than their marketing catchphrase or language.

Rather than faithful representations, the GALS series was released as a

coy and gruff, and dere dere (でれでれ) which means being shy. Tsun-dere is a type of personality of someone who is coy and gruff at first, but then becomes shy once one starts to develop affection.

59) Material related to Bandai's sale data http://gamebiz.jp/?p=178084

60) 元少年たちの懐かしい記憶を蘇らせてくれるキャラクター達を、今の技術で商品化をしていくフィギュアシリーズ。" http://www.megahouse.co.jp/products/gals_series/1/

reinterpretation of the original characters. In the process of the reinterpretation, we can clearly observe the *sexual desires for the virtual world of the Otaku style.* For example, the character's pose ignores the anatomical structures to enhance sex appeal, the tight costumes reveal their body shapes regardless of the pattern design or materiality of the fabric, and their breasts and hips are enhanced to twice or three times as large as the original design. In these cases, even Moe does not exist. These figures are created to directly promote pornography. Sexual desire and fantasy are inseparable in the history of humankind. Ranging from the Kama Sutra temple in Khajuraho, India to the adult coterie booths in Comiket (コミケ)[61], sexual desire has no limitation. The modified adult figures that could be easily found in the Japanese Yahoo Auction are great examples that reveal the sexual desires for these kinds of characters and their objectification. We can find many examples of figures that have been remodeled, such as the case of Sid from *Toy Story* where his head was plucked out then re-attached to a sexualized figure's body, or parts of the costumes are removed from the figures to reveal their nipples or genitals. There is a sort of pornographic photomontage made from these figures. Sometimes, one may feel compassion for people who take on silly endeavors to create decent sculptures by hand instead of making composite images through Photoshop. Since people have the right to make their own decisions, we may as well leave their unproductive work as they are. Whether we like it or not, we cannot criticize someone for their sexual desires for small figures. However, the GALS series by Megahouse is a phenomenon that is happening at a completely different level.

61) An abbreviation of Comic Market (コミックマーケット). It is the most classic coterie event in Japan, and the biggest comics festival in the world. It is held two times a year, in the summer at Natsu-comi (夏コミ), and in the winter at Huyu-comi(冬コミ).

Emerged through the gathering of people with a common purpose, the birth of the figure is like the birth of a common language. One's personal hopes and desires cannot lead to mass production, as under the market principle supply is dependent on demand. Even if something by chance passed the initial design and prototyping phase, it will soon be forgotten in an instant, or become surplus stock if there is not enough demand to meet the supply. The figures come at the expense of many people and monetary cost. In other words, the existence of these objects is the result of the materialization of images and ideas desired by many people. Complete with the thin and hollow artifice of virtual desire, the GALS series is almost a mockery of their collectors. They not only lack the understanding of the (original) characters, but they also lack a multi-dimensional approach to character design. It is as if the characters are jeering at the collectors, expecting them to open their wallets to a Chimera that is made up of an objectified female body. However, contrary to my personal opinion, the GALS series is showing successful sales figures. As it is known to many people, the main item in the series — the Android no.18 — will be have its third version released. The small variations of consumer-oriented self-repetition continue. There are twelve editions in the GALS series that has been released by December, 2017, and a total number of twenty editions will be released by May, 2018.

In WF, we can easily find problematic situations from many booths and displayed figures. We can see the entire event hall influenced by a shade of our society - more than the apparent surface problems of sexual objectification and the elaborately manufactured pornographic figures. The problem is vastly spread out, and there seems to be no point in finding its source from particular individuals. However, the figures' splendid and beautiful appearances and the happy looking people inside the space raises

a sense of contradiction. Makuhari Messe is vibrantly crowded with the endless line (of consumers) for adult-only figure booths and gaudily decorated Moe, along with excellent miniature models created by figure sculptors and the elaborate techniques of manufacturing plastics. Today, the future of the figure is again running towards dystopia.

Ⅴ. Until the Appearance of an Object is Determined

1. Uselessness

The biggest attraction of figures must be their 'uselessness'. Figure have no practical use, even though they demand high production costs, sophisticated skills and efforts of numerous people. Compared to other objects, their use value is almost zero. A figure is itself an end goal, rather than a means for other purposes. Once consumed and appreciated, they have no other roles to play. After moving from store display stands or monitor screens to our living spaces, they will end up gathering dust. Figures are extremely consumer-oriented objects. Although they are small models, their quantity gradually increases and they occupy our spaces like troublesome houseguests. These inherent traits of figures resemble us, human beings. Human existence is totally unnecessary to the earth from an ecological point of view. There are over 7 billion people on earth, yet they are only harmful towards the ecosystem. The scenery after human extinction as imagined and portrayed by various media, looks pretty good. Without humans, the planet earth would be free from environmental pollution and man-made disasters (人災) and continue its peaceful cycle. We are a useless existence to our ecosystem. The weight of 'uselessness' is not only

contained in ourselves but also in the objects we create. In this 'uselessness', there is unique and strange power that explains human beings and their incomprehensible behavior. The typical example of these useless objects is artworks. Ranging from paintings, sculptures, videos, installations, various performances, to texts and concepts, human history has coexisted with many products that are unrelated to survival needs. Wherever humans exist, there is art. Perhaps, we have too much free time to only think about practicality and livelihood. We spend considerable time and effort engage in such useless activities. Perhaps, we live for these useless activities.

2. Sakura Buddha Statue and Painting

Amongst various forms of art, painting is a very unique genre. When we think of the term 'art', the first thing that comes to our minds is the act of drawing and its result; painting. That is how much we are familiar with the form. Beginning with the mural in Lascaux Caves[62], painting is a form of art that has travelled through the times of human history. Painting both refers to the specific form of 'painting' and represents notions of art. As opposed to contemporary art that demands the audience to actively engage in the artists' complicated thought process and the philosophical concerns on the definition of art, those who haven't received a formal art education can easily enjoy paintings. Like music, paintings allow for an immediate experience, regardless of whether something is 'good or bad' at the moment of encounter. They appear simple but invoke deep appreciation in an instant

62) 62 A cave painting from post Old Stone Age in south western France, that is estimated to be made in BC 15,000~13,000.

moment. In a way, it is like a corporeal experience. Above all, the decorative aspect of paintings appeals to many people. It seems to be embedded in human nature, to decorate one's living space with paintings. Considering that they are the most traded art form at massive art fairs and markets like Christie's and Sotheby's[63], paintings seem to have achieved both the universality and uniqueness of art.

Painting is a process in which the character 'artist' builds one's world in the infinite vacuum called the canvas or flat surface. The created world is sometimes personal and sentimental, or dispassionate and ambiguous to the extent that it flusters the viewers. Artists execute all kinds of experiments in order to create a world from zero. They are named paintings because these experiments mostly consist of oil paint on the canvas. Endlessly indulging in materials in search of the relationship between the paint and flat surface, artists are turned into painting *otakus*. The history of painting is a boundless exploration of the flat surface. The act of delving into the material that is unusual in everyday life, is indeed an unusual endeavor.

On the other hand, the attitude of exploring aesthetics through material is closer to craft than fine art. Craftsmen pursue techniques and aesthetics that penetrate the era. The beautiful craftworks in the museum retain both practicality and elegance regardless of the time they were made. Linked to our daily lives, the usefulness and visual beauty of craftworks elevate the quality of life. The fine objects (良品) have the power to make people possess a delicate attitude while using them. The techniques of creating beauty have been established in the field of crafts, like in the term 'techne', which is the origin of the word 'art'. Both craftworks and paintings fall under the category

63) We can see that 60~80 percent of art works are paintings from the sales volume in each continent. *TEFAF-Art-Market-Report 2017*. 47.

of art in a broader context, however, they have a crucial difference. The difference comes from the dichotomy of usefulness/uselessness, rather than from their intrinsic beauty. Paintings are the result of in-depth studies in materiality, yet they are useless. We can barely find any links to our everyday lives in paintings. Paintings can neither hold food nor contain a cup of tea. They cannot manage the temperature or humidity nor offer various forms of information, like the television does. They cannot grant access to wireless networks or become portable like cellular phones. The wide and flat surfaces of paintings sometimes give us anxiety and tend to be traded in excessively high prices in relation to the cost of the materials they are produced from. Why then, are these useless objects continuously being created without any sight of extinction?

Kinomoto Sakura Bless You (木之本桜, (below *sakura figure*) by Good Smile Company has gained much attention since it was announced for the first time. The figure was made public to celebrate the twentieth anniversary since publishing the original cartoon *Cardcaptor Sakura* (カードキャプターさくら)[64] and the fifteenth anniversary of the foundation of Good Smile Company. Surpassing the original illustration, it was released in a voluminous form of approximately 450mm, which has gone through great three-dimensional interpretations. The figure base is decorated with scaled down planets, celestial bodies, and wing patterns made from a transparent material. Challenging the limit of the metal mold, the Sakura's delicate costume fascinates viewers' eyes, while the plentiful gold pigment was used despite the difficulty of its treatment. Sakura's face is elaborately translated into the third dimension from a two-dimensional illustration, causing an

64) カードキャプターさくらComic books by cartoon creators' group Clamp and the animation series of same title based on the original series.

optical illusion. This figure is sometimes called 'Sakura Buddha Statue' due to its overwhelming size and glamorous craftsmanship. The precious piece has to be 'enshrined' separately, because its huge size doesn't fit in a normal display case. However, thanks to its size, which is 2-3 times bigger than the average figures, the Sakura figure aroused interest and concern (at the same time) that it might be engaged in clearance sales[65], reaching the highly discounted rate of 40 percent.

Despite the average living space[66] of the figure collectors in Japan, the Sakura figure is excessively gigantic. It occupies a space by itself, where originally ten figures could fit. We can hardly discard its packaging box that is two times bigger than the figure. Since every collector owns more than one or two figures, these huge figures always become a troublesome burden. For that reason, the sales performances of larger figures are not very successful. Many times, they are sold at ninety percent to half of the production cost. On the other hand, this is not necessarily a bad thing from the collector's perspective, as they can purchase large-scale and high-quality figures at a cheap price. Once a large prototype or DECOMAS gets announced, many collectors look forward to its release with fluttering hearts. However, these burdensome figures are unprofitable leftovers for figure production companies.

In the summer of 2016 at the WF, we could see a large booth that showcased the Sakura figure. Next to the booth people stood in line to see the Sakura DECOMAS figure. It was impressive how they provided such a large space solely for introducing a single figure. From a distance, it looked

65) To sell things cheaply, ignoring profitability. A bargain sale to dispose of unsold inventory.

66) According to "Basic Plan for Housing 住生活基本計画" by Ministry of Land, Infrastructure, Transport and Tourism (国土交通省) in Japan, the living spaces of single-person household are general 55㎡, urban living 40㎡, and minimum living 25㎡.

like a crowd who gathered to see the Mona Lisa at the Louvre museum. In the WF, where companies gather to actively promote their products, in order to introduce a wide variety of their new figurine collections within the limited size of the booth, corporate booths must make better use of the spaces. However, the Good Smile Company made a less practical decision to showcase their Sakura figure. We can assume that they had put a lot of effort into this project, in terms of promotion and marketing. It must have also been important for them to, in such a grandiose manner, introduce their 15th anniversary figure which demonstrated and integrated their production know-how and skills. However, the company should have been clearly aware of the fact that it would be difficult to expect higher profits from large figures. Departing from the logic of the corporation to seek profit, they released the product despite its high probability of ending up as a clearance item. They even fully employed expensive metal molds and the latest plastic manufacturing skills. Numerous forms of effort, time and financial investment are put into such a useless thing, resulting in the appearance of smiling a 'Kinomoto Sakura'.

Besides the Sakura figure, there are quite a few other figures that have gone through huge investments in product development yet have resulted in poor (sales) performances. One of such typical examples is *Tamashii Collectors S.I.C HERO SAGA (魂コレクターズ S.I.C. HERO SAGA).* Consisting of diorama photography and a fictional novel, *S.I.C HERO SAGA* was serially published in Hobby Japan (a magazine specializing in figure. The novel is borrows from a parallel universe based on the world of Kamen Rider (仮面ライダー)[67] (a representative film (Tokusatsu) from Japan). The figure and

67) An original work of the cartoonist Shotaro Ishinomori (石ノ森章太郎). The protagonist, who was kidnapped by the triad, gains superpower through body modification. Afterwards, the character fights against evil and defends justice. The insect-like suit designs and the

diorama production project were envisioned through the collaboration of famous figure sculptors. They aimed to reproduce the diorama and figures in the magazine as close as possible to the original, which were then manufactured into the *Tamashii Collectors S.I.C HERO SAGA*.

Created through the cold cast process, which is a relatively more difficult process to mold plastic with, their fine qualities were more emphasized than the typical PVC figures. Also, the makers closely reproduced the details and weight of the original diorama. Through the design of flickering LED lights that operate immediately after the lights are connected to the diorama without further assembling, we can also infer the passion and effort placed into the design of the work by the production company. However, due to the continuous poor sales, it is unfortunate that this figure series was so short-lived, as production was cancelled after the third version was released. Recently, we can easily find these figures registered on Japan Yahoo Auction at low prices. However, they are not traded very often perhaps due to their volume and shipping costs. We can see the same sales items being uploaded over and over again, which should be massive diorama burdens for the sellers. In the WF, we can see many other DECOMAS and prototypes of figures that do not seem profitable as investments.

Within the extensive range of miniature models, figures seem to be a futile procedure of questioning, 'what is the figure itself?' It seems like a site of examination for advanced techniques in the industrial field, such as studies on the synthetic resin (of which the figurines are made), designs in factories for the coloring of parts that are smaller than a finger nail, and the process of dissecting a prototype for creating a metal mold. Figures sometimes appear to be works of craft that result from materializing forms and experimenting

main characters struggling with human identity are the representative features of the work.

with the beauty of techniques, not unlike the iPhone by Apple, which is an integration of the latest technology. However, the 'uselessness' of figures places them in a different category than craft works. The sacred endeavors and energies put in producing figures sometimes result in landscapes of dystopia. In many cases, the incomprehensible and excessive efforts appear to have nothing to do with profits. Instead of being a profitable business, sometimes, making figures seems to be like a volunteer activity for collectors, a process of self-reflection in order to realize the dream of being a producer. There is barely any object whose existence itself is as questionable as a figurine. Nonetheless, figures continue to be produced, and fill up the WF and Akihabara. Perhaps, these figures are created for the sake of themselves. When figures are treated as an end in themselves instead of a means for other purposes, their existences gain an astounding value. There are objects that are achieved by endless exploration and enjoyment in material, regardless of their uselessness. It is the common denominator of figures and paintings, the strange power that makes them special.

3. Reification of Time

Generally, the collectors who are conscious of profits and loss tend to wait for their beloved figures to reach lower prices, to be on a sale or clearance. They should tolerate, wait, and avoid impulsive shopping for a more prudent form of spending. They wait for the release of DECOMAS image and the figure, then wait again until the demand and popularity of the new item abate. Perhaps, the life of a collector is about spending time waiting for something. However, some collectors impulsively open their wallets only after seeing a DECOMAS image, which does not have a real substance in

the world yet. The pre-ordering system for reducing the risk in figurine production, is in a sense close to making a donation for an anonymous individual who engages in the figurine business. It is sort of a showing of gratitude and responding to the efforts of these people. Thanks to the call of collectors, figurines obtain their bodies and figure sculptors and production companies gain courage and money. And this beautiful cycle makes both producers and consumers happy.

However, these forms of circulation that are based on trust, sometimes end in betrayal. Some collectors get angry at the results that fail to overcome the gap between DECOMAS and PVC figure. The process of reaching the end result is a significant part of figure production. The end result appears to be important, because the figure comes in a clear form with images to compare it with. However, the time spent until the figure comes into place, gives more weight to this small object.

Having started as a second-hand comic book store in 1980 and with multiple chain stores in each city of Japan, MANDARAKE is a special shop for books and second-hand items relating to forms of subculture. We can view the subculture scene at a glance through the second-hand items that fill the space. From opening time at noon until its closing, the shop is constantly full of visitors. The visitors consist of people waiting for their turn to sell collections under the guidance of staff, collectors seeking rare books and figures, and tourists who come to see the exotic and dense scene. Other than the various spectacles and unexpected joys of the treasure hunt, we can observe an unusual scene in the shop. Here, standing densely across the entire store we can easily view the expensive(高價) objects on the shelves and in the glass display cases.

Items are priced at a couple of hundred thousand won to millions of won. It makes us wonder if anyone wants to buy a product, whose price surpasses

a month's salary of an average worker. Above all, there is no explanation for the reason of such prices. We only see the price, name and the appearance of the displayed object. Sometimes they are inside the package, which makes us hard to imagine its content. Looking at the number of zeros on the price tag, we can only assume that it must have been released a long time ago and thus achieved historical value as a rare object. Mandarake looks more like a museum than a shop for selling products. Stacks of unsold products don't help run the store, and these objects occupy much space without belonging to anyone. We can find a clear answer to this questionable scene in Mandarake's logo.

"Mandarake is rulers of time." (MANDARAKE, RULERS OF TIME, まんだらけは「時」をつかさどる集団です゜) The above sentence clearly describes the aim and direction of the company. [68] The company's main business is to trade in used products, but their work is largely to manage the 'time' of numerous objects. In other words, Mandarake works with the gap of time, where banal objects turn into artworks. The company plays the role of a facilitator, who allows us to understand how these special objects coexist within moments of our lives through the concept of 'time management'. The objects that stand blankly in the display cases are manifestations of the past, containing numerous memories before the objects came into the world.

Our memories are indeed very vulnerable. Memories fade out after a little time passes. What happened this morning feels like ten years ago when night comes. It becomes vague whether or not something actually happened. We cannot convince ourselves if our own experiences (in our memories) have actually happened in reality. The words that are thrown out of our mouths oxidize and disappear into the air, as soon as they turn into

68) "The company named Mandarake" http://mandarake.co.jp/company/recruit/

(the echo of) voices along our vocal cords. Photographs we eagerly take and souvenirs we collect to remember the moments and time of a tour, are like the life-support system that barely extends our dying memories and time. Our memories subsist on weightless forms. The inherent heaviness of figures is due to their long production time. The content that gains popularity and attention cannot be quickly converted into its figures. Figures are essentially representations of the time that has passed. The scenes and characters from the happy memories come back in front of our eyes. Figures extend the death of Owacon (オワコン)[69] a little longer. It creates time that endlessly revolves around an unlimited orbit, like the familiar landscape of the 21C. However, the figures have 'weights' that keep themselves from indulging in the comfort of the loop.

Even the relatively small-sized figures have considerable weight. This weight is an intrinsic force only existing within objects that have bodies in time and space of reality. If paintings are solely explorations of the two-dimensional world, figurines are three-dimensional indexes achieved by numerous people, sharing in the 'real time' we live in. The time that is lost in memories listening to the opening music of Cardcaptor Sakura, has returned in (the form of) an object with some weight. Of course, it has a bit of mass. It is a needless object with different resolutions, rather than a return of the past. Appearing to aim at nostalgia, the Sakura figure makes us anticipate the future in the present form that never existed in the past. The form of a figure evokes one's memory of twenty years ago, which does not solely belong to oneself. The hard works of many people throughout the production of a figure can be seen as a peculiar event that overlaps

69) A Japanese internet slang, which is a shortened term for "dead content (終わったコンテンツ)". It refers to content that is no longer reproduced into new items, either because their serial publication and broadcast is over, or they are out of trend and popularity.

coincidence and luck, where a certain time is shared in the form of an object, rather than a strategy of profit making. The reflection of time that we made through polishing the synthetic resin, takes a spot in each of our rooms and on our desks waiting for different moments and the approaching future.

Ⅵ. Sunset in Makuhari Messe

1. What Did You Gain in Your Heavy Hands?

Regardless of my firm decision to be a leisurely flaneur at the WF, my hands are (already) full of heavy lumps of resin and boxes containing PVC in no time, after wandering around for a couple of hours. When I finally come back to my senses, there is no room in my both hands because of the useless figures that add weight to my body that is getting heavier each subsequent year. Easy and breezy strolls gradually turn into heavy footsteps of a prisoner on death row, carrying a cross. I circle around and around Makuhari Messe, forging through the crowds of fifty thousand people. My walking pace slows down and my energy hits the ground, exhausted with a backache. The collectors have bare meals at bento booths that sell the most tasteless food in the entirety of Japan - they remind me of bleak refugees. What did these people obtain here? They probably lost more than what they gained. Perhaps, the mass of synthetic resin they achieved in exchange of health, money and time may lead these collectors to another time.

The closing time of the WF is approaching. We can see seasonal changes that make the familiar scenery of Chiba anew; the sweltering heat slightly steps back into the summer and the slowly fading sunset is seen in winter as the days get shorter. Around 4pm, the staff who checks catalogues for

reentry have disappeared like ghosts. Some impatient dealers leave the booths one by one before the event closes. When we start to see empty spots of the booths like chipped dishes, some visitors rush to leave Makuhari Messe, in order to avoid the hell train on the way back home. We can see collectors with their treasure troves in both hands. Empty paper boxes are blankly piled up at the reception desk set up for mail dispatch. The way to the exit is cluttered with people, who are taking last photographs with the illustration of Wonder Chan and Reset Chan. And finally, the pilgrimage comes to its end.

The WF continues to hold events twice each year, despite numbers of crisis[70]. The increasing visitors and expanding scale of the event hall seems natural, like seasons cycling through time. However, in its development into a massive event with fifty thousand visitors, there is an odd vitality in its background. As mentioned in the interview of the president of Kaiyodo Miyawaki Shuichi (宮脇修一), the visitors of the WF are no longer purely fans of figures and garage-kit themselves. The increasing number of visitors consider the WF as 'Otaku worship (オタク詣)', namely a mandatory annual event for Otaku. [71] In other words, there are more and more people who are visiting the site out of seeming self-obligation or from force of habit. We can see the evident decrease in the sales of garage-kits that demand higher costs and more effort, while the standardized finished product figures are

70) An escalator accident in the summer of 2008, 2011 Great East Japan Earthquake, heavy snow in the winter of 2014, etc

71) "また、ワンフェスという名前は知っているけれど、造形物のイベントということを会場に来て初めて知ったという人たちが増えてきているというのも理由ですね。これは衝撃でした。どうしてこういう現象が起きているのか考えた結果、「ワンフェスも"オタク詣"のひとつになったのではないか？」という結論に至りました。「オタク詣」とは、「行きたくて行く」ではなく、自分の属性がオタクである以上行かなければならないという「オタクの年間行事のひとつ」のように認識された結果、「そもそもワンフェスとは何か」を知らない人たちが会場に来るケースが増えてきたからだと思ったわけです。" http://hobby.dengeki.com/news/321223/

rampant across the event hall. Far from making critiques on Moe dystopia, the smile of pretty girls become a natural part of the everyday, without any questions. Repeating again and again inside the society of the loop, the WF with its coexisting light and dark sides seeks a breakthrough in the form of figurines. For example, the WF had an official announcement in the summer of 2017. They said that they would extend their events overseas for the first time in their history.[72] Along with figurine sculptors in Japan, through their event scheduled in Shanghai, on April 2018, the WF plans to introduce its production companies and figurine sculptors in China. Will there be a potential conversation through the materiality of masses, in East Asia? Can we enjoy the works of many figure sculptors without having to travel abroad in the future?

While I was staying in Tokyo to visit the WF in the summer it was the peak of the fireworks festival at Sumida River(隅田川) near my accommodation. Sumida River is narrower than the vast Han River in Seoul, and the fireworks could be easily observed from the neighboring residential areas, creating a unique scenery of summer. The neighbors sat on their porches, rooftops, or on the street to watch this magnificent sight generated by the fireworks. Embroidering the night sky above, the flames had mysterious power that could even move the heart of a blunt person. As if it were daytime, the alleys were instantly lit up by the explosive power of the last flames, then mixed up with the astonished voices of the people. It almost felt like looking at a scene from a teen drama or an animation. Around the time when the last flame faded out, I could feel a sense of sincerity from someone's voice yelling 'Thank you!!! (Arigato,ありがとう)'. My gratitude for the numerous people who have constantly prepared the special moments in the WF, was forgotten for

72) The WF *Pre stage*, http://wonfes-china.com/

a moment while confronting its dystopian potential. However, I am reminded of the positive potentials as I look at the small synthetic resin object in my hand. Everything that has a beginning has an end, and there is a new beginning from an end. The clock turns around and around, and the countdown number of net bots that tells the D-day to the WF drops a little by little. It always looks similar, yet always marks a new beginning.

Bibliography

Book

岡本太郎, "四次元との対話: 縄文土器論", ***みづえ***, 1952.

大山竜, ***大山竜作品集 & 造形テクニック***, 玄光社, 2016

石ノ森 章太郎, 早瀬 マサト, *S.I.C. HERO SAGA VOL.1*, ホビージャパン, 2005.

石ノ森 章太郎, 早瀬 マサト, *S.I.C. HERO SAGA VOL.2*, ホビージャパン, 2007.

石ノ森 章太郎, 早瀬 マサト, ***キカイダーダブルオーホビージャパン***, ホビージャパン, 2002.

水玉 螢之丞, ***水玉螢之丞作品集 ワンフェスのワンダちゃん***, 本の雑誌社, 2016.

竹谷隆之, ***"漁師の角度"— 竹谷隆之作品集***, ホビージャパン, 2000.

竹谷隆之, *ROIDMUDE*, ホビージャパン, 2016

竹谷隆之, ***竹谷隆之精密デザイン画集 造形のためのデザインとアレン***, グラフィック, 2014.

Azuma, Hiroki, *The Animalization of Otaku Culture*. Translated by Lee Eun-mi, Paju: Munhakdongne Publishing, 2007.

Barthes, Roland, *Empire of Signs*. Translated by Kim, Joo-hwan, Han Eun-Kyeong, Seoul: Flaneur Book, 2008.

Beyer, Rick and Sayle, Elizabeth, *The Ghost Army of World War II.* Translated by Noh Shi-nae, Seoul: Mati Books, 2016.

Don, Sunpil, *Figure TEXT*, Your Mind, 2016.

Krauss, Rosalind E., *Passages in Modern Sculpture.* Translated by Yun Nan-jie. Seoul: Yekyong Publishing Co., 1997.

Maejima, Satoshi, *Sekaikei towa nanika? (What is Sekaikei?)*, Translated by Kim Hyunah, Joo Jae-myung, Seoul: Worklife Book, 2016.

Murakami, Takashi, *Little Boy: The Arts Of Japan's Exploding Subculture*. New Haven: Yale Univ Press, 2005.

Okada, Toshio, Otaku. Translated by Kim Seung-hyeon, Seoul: Present

and Future Publishing, 2000.
Reynolds, Simon, *Retromania: Pop Culture's Addiction to Its Own Past*. Translated by Choi Sung-min, Seoul: Workroom Press, 2014.

Journal

Cho, Hyun-jung, "About Things Jōmonesque: The Japan Tradition Debate and the Problem of the Other," *Korean Journal of Japanese Studies* Vol.-No.13 (2008).
Habu, Junko, "Ancient Jomon of Japan." Translated by Kang Bong-won, *Hangang Institute of Cultural Heritage Research Series* 4, Korea Academy Publishing Association (2016).
森川嘉一郎, "OTAKU: persona=space=city," The Japan Foundation (2000).

Periodical

「フィギュア王」, ワールドフォトプレス
「ホビージャパンホビージャパン」, ホビージャパン

Video

Ando, Hiroaki, *Ajin 亞人*, Polygon Pictures, 2016.
Anno, Hideaki, *Shin Godzilla シン・ゴジラ*, Toho, 2017.
Asaka, Morio, *Cardcaptor Sakura カードキャプターさくら*, NHK, 1998.
Ishiguro, Noboru, *Super Dimension Fortress Macross 超時空要塞マクロス*, Tatsunoko Production, 1982.
Miller, George, *Mad Max: Fury Road*, Warner Bros, 2015.
Miyake, Kyoko, *Tokyo Idols*, Netflix, 2017.
Volk-Weis, Brian, *The Toys That Made Us*, Netflix, 2017.

ETC

「Art Basel and UBS The Art Market 2017」
「TEFAF Art Market Report 2017」

「ワンダーフェスティバル ガイドブック」, ワンダーフェスティバル, 2016~2017

Website

1000toys.jp
akiba-souken.com
ameblo.jp/wonda-nextdoor
gamebiz.jp
hobby.dengeki.com
ja.wikipedia.org
kt-jizai.com
mandarake.co.jp
movie.smt.docomo.ne.jp
wf.kaiyodo.net
wonfes-china.com
www.3331.jp
www.bandai.co.jp
www.goodsmile.info
www.kotobukiya.co.jp
www.megahouse.co.jp
www.mlit.go.jp
www.takeyatakayuki.com
www.volks.co.jp
www.youtube.com



[Fig 1] The visitors lined up to enter the Wonder Festival, 2017



[Fig 2] The mascots of WF, Wonder-chan and Reset-chan printed on the banner. 2017



[Fig 3] The view of independent dealer booths. 2016



[Fig 4] The view of corporate dealer booths. 2017



[Fig 5] An example of false idol '*Saber*' which is also widely used as an internet meme.



[Fig 6] an image of DECOMAS, How to Raise a Boring Girlfriend, Eriri Spencer Sawamura 1/7, Max Factory. 2017



[Fig 7] Wonder-chan NEXT DOOR Project. 2017



[Fig 8] *'3D Text Ver.'* of the fourth series of *Wonder-chan NEXT DOOR Project*



[Fig 9] A part of WF 2017 Winter advertisement. 2017



[Fig 10] People waiting in line to take photographs of DECOMAS. 2016



[Fig 11] Joseph Kosuth, One & Three Chairs, 1965



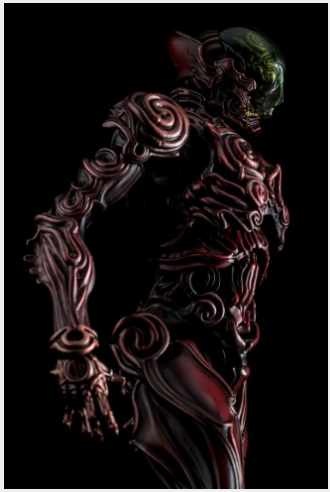
[Fig 12] Spiderman figures from Amazing Yamaguchi series



[Fig 13] Ajin(亜人) TAKAYUKI TAKEYA Ver.



[Fig 14] *KT Project Takeya Style Jizai Okimono Horse ver*, Kaiyodo



[Fig 15] *Jomon Kugutu, 1000toys*, 2016



[Fig 16] Jomon potteries



[Fig 17] Takeya's Nikunekamui



[Fig 8] a video still of Takeya's sculpting process



[Fig 19] *Shin Goya* released by Kaiyodo



[Fig 20] the fifth iteration of the *Shin Godzilla* figure exhibited in WF



[Fig 21] *Mad Max: Fury Road* (2015)



[Fig 22] view of the Kotobukiya booth. 2017

回次		第59期	第60期	第61期	第62期	第63期
決算年月		平成24年６月	平成25年６月	平成26年６月	平成27年６月	平成28年６月
売上高	（千円）	5,051,736	5,192,945	6,151,193	6,449,510	8,109,999
経常利益	（千円）	311,029	304,212	491,865	438,068	630,577
当期純利益	（千円）	206,008	160,256	211,083	272,498	398,356
持分法を適用した場合の投資利益	（千円）	―	―	―	―	―
資本金	（千円）	96,000	146,250	150,000	150,000	150,000
発行済株式総数	（株）	732	799,000	799,000	799,000	799,000
純資産額	（千円）	670,061	901,537	1,084,655	1,321,199	1,679,606
総資産額	（千円）	2,678,599	3,207,277	4,396,835	5,275,258	7,371,417
１株当たり純資産額	（円）	915,384.74	1,128.33	1,357.52	551.19	700.71
１株当たり配当額（１株当たり中間配当額）	（円）	40,000（－）	35（－）	45（－）	50（－）	60（－）
１株当たり当期純利益金額	（円）	284,149.89	217.13	264.18	113.68	166.19
潜在株式調整後１株当たり当期純利益金額	（円）	―	―	―	―	―
自己資本比率	（%）	25.0	28.1	24.7	25.0	22.8
自己資本利益率	（%）	36.1	20.4	21.3	22.7	26.5
株価収益率	（倍）	―	―	―	―	―
配当性向	（%）	14.1	16.1	17.0	14.7	12.0
営業活動によるキャッシュ・フロー	（千円）	―	―	―	673,754	862,535
投資活動によるキャッシュ・フロー	（千円）	―	―	―	△1,156,055	△2,684,649
財務活動によるキャッシュ・フロー	（千円）	―	―	―	478,955	1,618,706
現金及び現金同等物の期末残高	（千円）	―	―	―	713,824	494,252
従業員数〔外、平均臨時雇用者数〕	（名）	115〔47〕	119〔63〕	126〔61〕	134〔56〕	141〔56〕

[Fig 23] Kotobukiya sales analysis table



[Fig 24] Osaka Expo. 1970



[Fig 25] Tsuzumogami



[Fig 26] *Girl's Frontline. Korean Gun* K2. 2017



[Fig 27] Murakami Takashi. *Second Mission Project Ko²*, 2000



[Fig 28] *Dragon Ball Girls* Android no.18 ver.3 (ドラゴンボールギャルズ 人造人間１８号 Ver.Ⅲ)

【IP別売上高(グループ全体)】 (単位:億円)

	2015.3	2016.3		2017.3	
	通期実績	3Q累計実績	通期実績	3Q累計実績	通期見込
機動戦士ガンダム	767	554	786	565	706
ドラゴンボール	194	250	349	396	500
ワンピース	246	173	233	232	295
仮面ライダー	262	138	186	171	224
スーパー戦隊(Power Rangers)	232	147	191	136	222
妖怪ウォッチ	552	303	329	89	108
アンパンマン	81	68	94	80	108
プリキュア	69	44	67	49	78
アイカツ!	117	37	46	35	46
ウルトラマン	38	24	33	33	44

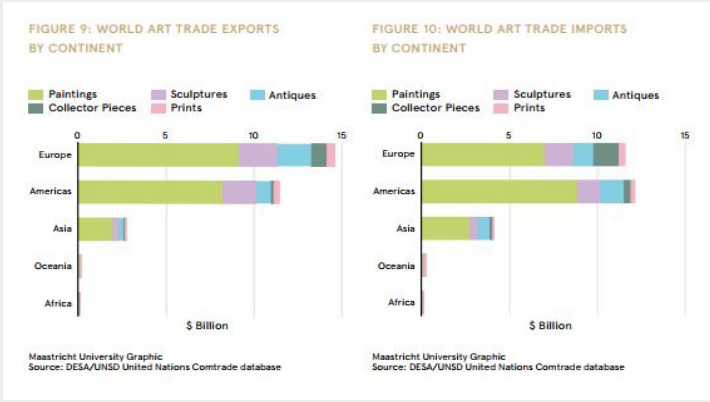
【IP別売上高(国内トイホビー)】 (単位:億円)

	2015.3	2016.3		2017.3	
	通期実績	3Q累計実績	通期実績	3Q累計実績	通期見込
機動戦士ガンダム	229	206	258	204	259
仮面ライダー	206	121	157	157	205
アンパンマン	81	68	94	80	108
ドラゴンボール	58	89	116	74	106
妖怪ウォッチ	552	283	308	78	96
スーパー戦隊	113	54	78	56	88
プリキュア	65	44	66	49	77
ウルトラマン	26	19	27	25	32
アイカツ!	86	21	26	22	27
ヒミツのここたま	-	8	14	19	24

[Fig 29] sales analysis per IP(intellectual property) in Bandai 2017



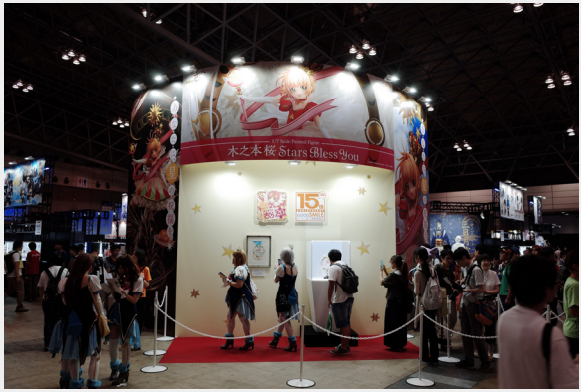
[Fig 30] People waiting in line for Adult figure production company Native



[Fig 31] World art trade import and export per content, 2017



[Fig 32] *Kinomoto Sakura Stars Bless* You
(木之本桜, (below sakura figure)), 2016



[Fig 33] *Kinomoto Sakura Star Bless You* A view of the special booth, 2016



[Fig 34] *Tamashi Collectors S.I.C HERO SAGA vol.1*



[Fig 35] A vintage Pla model in MANDARAKE that is sold at 1,200,000 won (approx. USD1000)

RULERS OF TIME まんだらけは時を司る集団です
MANDARAKE

[Fig 36] Mandarake logo



[Fig 37] A sign on the way to the exit



[Fig 38] The new beginning

박미주

동시대 미술에서 배움의 확장성 연구

동시대 미술에서 배움의 확장성 연구

박미주
Park Mijoo

Ⅰ. 서론
1. 연구의 배경
2. 연구의 범위와 방법

Ⅱ. 아카데미의 이론적 고찰 및 현황
1. 동시대미술에서 아카데미의 의미
2. 외국 아카데미 프로그램 현황
2-1. Real Presence(2001-2010)
2-2. Gasthof 2002
2-3. Mountain School of Arts(MSA, 2005-현재)
3. 국내 아카데미 프로그램 현황
3-1. 2013-2017 예술로 가로지르기
3-2. 썸머스쿨 기고자
3-3. RAT school of ART

Ⅲ. 아카데미 프로젝트 사례 분석
1. 외국 사례
1-1. Real Presence
1-2. Gasthof 2002
1-3. MoMountain School of Arts, MSA^
2. 국내 사례
2-1. 예술로 가로지르기
2-2. 썸머스쿨 기고자
2-3. RAT school of ART
2-4. 국내 아카데미 프로그램의 한계

Ⅳ. 대안 아카데미의 지속성과 그에 대한 고찰

Ⅴ. 동시대미술에서 아카데미의 시사점

부록

참고문헌

Ⅰ. 서론

1. 연구의 배경

동시대미술에서 배움의 장소는 아카데미 안과 밖을 벗어나고 있다. 예술 아카데미는 급변하는 동시대 미술에 어떤 반응을 하고 있는가? 1990년대부터 이미 배움의 장소는 도쿠멘타(documenta, 카셀) 및 비엔날레 등의 대규모 국제전시, 대학교와 연계한 프로젝트 그리고 제도 및 비제도권의 여러 기관들이 배움의 장소가 되고 있다.

교실 안에서의 강의 위주의 교육보다는 실제 삶 속에서 이루어지는 경험을 토대로 한 실천적 배움의 중요성이 커지고 있고 동시대 미술현장 또한 일련의 배움이 일어나는 현상들에 주목하고 있다.

서구의 몇몇 아카데미들은 테크닉을 주로 전수하였던 전통적인 예술아카데미의 공예적-기법적 성격과 바우하우스의 창의성 교육 방식 등의 낡은 예술학교 교육과정을 해체하기 시작하였다. 본 연구에서는 이러한 현상이 본격적으로 논의되기 시작된 때를 1993년 영국 사우스햄턴 대학교에서 '예술가와 아카데미: 오늘날의 순수 예술 교육에 관한 유럽인의 시각(The Artist and the Academy: European Perspectives on Today's Fine Art Education)'이라는 컨퍼런스[1]가 열린 때로 정하였다. 이 컨퍼런스에서 티에리 드 뒤브(Thierry de Duve)는 하랄트 제만(Harald Szeemann)의 전시 <태도가 형식이 될 때(When Attitudes Become Form)>를 참조하여 '태도'라는 어휘가 그 이후 미술계의 큰 영향을 미쳤고, 이는 예술교육 또한 포함하고 있다는 내용의 「형식이 태도가 되었을 때 — 그리고 그 너머(When form has become attitude — and beyond)」[2]라는 에세이를 발표하였다. 이 에세이가 공개된 후 현재까지 미술의 교육의 현장, '그리고 그 너머'에서 어떠한 변화가 있었는지를 살펴보고자 한다.

1) 이 컨퍼런스는 1993년 12월 University of Southampton에서 진행되었으며, 닉 드 빌 (Nick de Ville), 미술사학자 티에리 드 뒤브(Thierry de Duve), 런던 미술대학의 콜린 시나(Colin Cina), 프랑크푸르트 시립미술대학의 카스퍼 쾨니히(Kasper König), 예술가이자 교육자인 이아인 빅스(Iain Biggs)가 발표했다.

2) 티에르 드 뒤브, 서지원 역, 「형식이 태도가 되었을 때—그리고 그 너머(When form has become attitude - and beyond)」, 『1985년 이후의 현대미술이론』, 두산동아, 2010, pp. 23-43.

실질적으로 포스트모더니즘 이후 예술 교육은 어떤 방식으로 지속되어야 하는가? 어느 때보다 빠르게 변하는 동시대 미술에서 국내외에서 진행 중인 교육-배움의 경험은 현장과 어떠한 시차를 가지고 있는가?

본 연구에서는 학위라는 목적이 있는 대학교를 제외한 국내외의 다양한 프로젝트에서 배움이 어떠한 방식으로 발생하였고, 교류의 현장으로서 참가자들이 지속적인 교류와 활동을 할 수 있었는지를 살펴보고 좀 더 발전적인 방향으로 확장될 수 있는지 그 가능성을 살펴본다. 또한 지속성과 기존 아카데미와 상호 협력하며 영향을 줄 수 있는 동시대미술에서의 경험적-실천적 교육을 모색하고자 한다.

2. 연구의 범위와 방법

본 연구는 예술대학 내외에서 진행된 아카데미 프로그램을 연구 대상으로 한다. 여기에서 아카데미는 이릿 로고프(Irit Rogoff)의 에세이에서 언급되었던 '학구적인 기관이기보다는 일련의 배움이 일어나는 순간으로서의 개념(as a moment of learning within the safe space of an academic institution)[3]으로서의 아카데미를 의미한다. 그러므로 학위 수여 여부를 떠나 예술가 혹은 큐레이터들이 배움과 상호 교류의 목적으로 진행되었던 국내외 프로젝트들을 자세히 살펴보고자 한다. 최근 대규모 국제전시에서도 교육을 하나의 문화실천으로 바라보며 '전시기획에 있어서 교육적 전환(Educational turn in curating)[4]이라고 부르고 있다. 교육적 형식의 전시기획은 대상을 예술가 외에 일반 대중에게까지 확장하고 있어 이 연구에서는 제외했다. 이 연구에서 다루는 아카데미는 예술 전문 분야의 학문으로 예술가, 큐레이터, 미술이론가와 비평가를 주로 다루는 아카데미로 제한한다.

다음의 카테고리를 본 연구의 중심이 되는 지점으로 정한다. 첫째, 교류와 토론의 장으로

3) 이릿 로고프는 'Turning'이라는 에세이에서 아카데미를 이같이 정의했다.
Irit Rogoff, 'Turning', *e-flux journal,* Issue #00, November 2008.
(http://www.e-flux.com/journal/00/68470/turning/)(검색일: 2018.2.18.)

4) Paul O'Neill and Mick Wilson eds., 'Introduction', *Curating and the Educational Turn,* London: Open Editions; and Amsterdam: de Appel, 2010, p. 12.
(http://betonsalon.net/PDF/essai.pdf)(검색일: 2018.2.18.)

서 진행되었던 프로젝트들을 보며 과거를 고찰한다. 이 연구에서는 코스 수료나 석사학위를 부여하는 대학원 과정과 학위를 따로 부여하지 않지만 석사학위와 비슷하거나 더 양질의 프로그램을 운영 중인 라익스아카데미, 휘트니 스터디 프로그램 등 주요 기관이 운영하는 1-2년 과정의 레지던스 프로그램은 연구에서 제외하였다. 중점적으로 다루는 사례는 청년 예술가들과 동료 예술대학생들의 모임으로 동등한 교류가 가능하였던 지점을 지닌 프로젝트를 선별하였다. 둘째, 강연이나 연설, 공연 등을 통해 발화자의 말을 일방적으로 수용하는 감상자 혹은 교수-학생의 일반적인 위계 구조보다 탈 위계화된 프로젝트 사례를 통해 공동체의 동등한 일원으로 참여하는 아카데미 프로젝트의 지속가능성과 한계를 살펴본다.

또한 기존의 학교나 교육 제도권의 경계 밖에 존재하지만 상호 협력 가능하거나 그 가능성을 띠고 있는 대안 아카데미 프로젝트를 국내외 사례를 비교하여 살펴봄으로써 국내에 도입할 수 있는 발전 가능한 모델을 연구하고자 한다.

Ⅱ. 아카데미의 이론적 고찰 및 현황

1. 동시대미술에서 아카데미의 의미

국내 미술학교의 가장 큰 특징은 학제와 전공이 매체에 따라 구분되어있다는 것이다. 동양화(한국화), 서양화, 조소 등으로 구분되어 있다가 2000년 후반에는 현대미술전공이나 조형예술전공 등으로 통합되어가고 있는 추세이다. 미국과 유럽의 대부분의 미술대학은 학제와 전공의 구분이 없거나 순수미술을 전공으로 하며, 이러한 순수미술의 커리큘럼은 미술이론을 읽고 작가노트를 작성하는 비평 및 언어능력으로 손재주계발을 대체했고 미술담론을 강조하게 되면서 현재는 연구에 중점을 두고 있다.[5] 또한 다니엘 핑크(Daniel Pink)가 뉴욕 타임즈 기사에서 '미술석사학위(MFA)는 새로운 경영학석사(MBA)'[6]라고 언급하

5) 케이티 시겔, 「평생학습」, 알렉산더 덤베이즈, 수잰 허드슨 편, 서울시립미술관 학예연구부 역, 『라운드테이블: 1989년 이후 동시대 미술 현장을 이야기하다』, 도서출판 예경, 2015, p. 516.

6) Janet Rae-Dupree, 'Let Computers Compute. It's the Age of the Right Brain', *The New York Times*, 2008.4.1.

였듯, MFA와 순수미술 PhD는 미술 시장이나 학교 강의를 위해 미술학위의 전문화를 검증하는 도구로 사용되고 있다. 미술전공의 MFA, PhD 학위는 훌륭한 예술가를 배출하는 것이 목적인지 훌륭한 강사를 배출하는 것인지 목적을 잃고 있다. 하지만 미술학교가 학교 자체로서 예술이 탄생하고 분석되는 주된 환경임은 부정할 수 없다. 미술학교는 이러한 환경에서 어떤 교육을 제공하여야 하는가? 스튜디오 기반 교육 혹은 시각예술을 넘어선 연구 프로그램 등으로 전문성을 인정할 수 있는가? 미술 실기 전문가를 양성해내기 위한 학위가 제도와 행정적인 추진력으로 지속적으로 진행되고, 미술실기 고학력자가 점점 늘어나고 있다.

전 세계 대학들이 기업과 같은 구조 조정에 점점 더 집중하고, 교육 제도의 전문성을 강화하는 움직임 이면에는 스스로-교육, 자기-주도적 교육, 탈위계적 구조를 내세우며 새로운 예술 아카데미의 대안적 움직임이 나타나고 있다. 지난 10년 동안 예술가와 큐레이터들이 시작한 교육프로젝트가 크게 증가했다. 세계적으로 수년간 수많은 셀프-야간 학교, 무료 강의 프로그램, 예술가가 운영하는 미술학교가 생겨났다. 그 이유는 쉽게 단정 지을 수 없지만 종종 학비, 학교에 대한 실망, 교수들의 부적절한 교육방식, 교육의 신자유주의화 확대, 특정 지역에 아카데미가 부족한 현상 등을 예로 들 수 있다.[7] 이러한 이유에서인지 오늘날 많은 예술 대안아카데미는 자율적이고 유연하며, 소규모로 저렴하거나 무료 수업을 제공하고 있다.

이러한 대안아카데미 프로젝트들은 작업을 위한 테크닉, 개념, 이론, 철학 등 미술대학에서 가르치는 것의 경계 혹은 경계 너머에 있는 것을 다양한 형식으로 실험하고 있으며 미술학교의 목적이나 본질에 대한 논의를 이어나가고 있다.

2. 외국 아카데미 프로그램 현황

2-1. Real Presence(2001-2010)

-운영: NKA/ICA (Independent Cultural Association)

(http://www.nytimes.com/2008/04/06/technology/06unbox.html)(검색일: 2018.2.18.)

7) Sam Thorne, 'New Schools', *Frieze*, 2012.9.1.
(https://frieze.com/article/new-schools)(검색일: 2018.2.18.)

-연혁: 2001년부터 2010년까지 10년간 진행
-기획: 베니스비엔날레, 이스탄불비엔날레 협업 프로그램 운영
-프로그램 기간: 평균적으로 8월 중순 2주간 진행
-참여 비용: 무료(2001), 100 유로(2002년부터 유료 운영, 숙박 및 기본 식사와 프로그램 제공)
-프로그램 통계: 10년 동안 37개국의 105개 예술대학에서 1564명의 교수와 학생이 참여

2-2. Gasthof 2002

-주최: 프랑크푸르트 슈테델슐레
-기획: 마니페스타와 카셀 도쿠멘타 연계 프로그램으로 기획
-후원: 마니페스타 재단과 알리안츠 문화재단 후원(70,000유로)
-프로그램 기간: 8일
-참여비용: 100유로 (숙박 및 기본 식사와 프로그램 제공/일부 무료 지원)
-프로그램 통계: 32개국 200명 학생, 41명의 교수진 참여, 아침과 저녁식사에 참여 그룹이 호스트가 되고 매 식사마다 외부 참여자를 포함해 350여명이 참여했으며, 패널 토론회 2회 진행

2-3. Mountain School of Arts

-연혁: 2005년부터 현재
-운영: 피에로 골 리아(Piero Golia)와 에릭 웨슬리(Eric Wesley)
-프로그램 기간: 3개월(2005-2012), 2주(2013-현재)
-참여비용: 무료
-프로그램 통계: 지난 7년간 약 180여명 참여

3. 국내 아카데미 프로그램 현황

3-1. 2013-2017 예술로 가로지르기

-주최: 경기문화재단
-기획: 백기영(2013-2014), 이수영, 김진희(2015), 김진희(2016)
-프로그램 기간: 3-5일
-참여비용: 5만원 (숙박 및 프로그램 제공) / 9만원(2014, 숙식 및 프로그램 제공)
-프로그램 통계:
-2013년: 강사 41명, 참여자 200명
-2014년: 강사 50여 명, 참여자 200명
-2015년: 강사 30여명, 참여자 120명, 섹션워크숍 40명
-2016년: 참여자 150명

3-2. 썸머스쿨 기고자

-기획: 임다운, 이기원
-후원: 서울문화재단
-참여비용: 무료(일부 프로그램의 경우 재료비)
-참여기간: 2017.8.25-9.9.
-프로그램 통계: 매개자 15팀, 참여자 208명

3-3. RAT school of ART

-운영 : 박미주, 디륵 플라이쉬만(Dirk Fleischmann)
-참여비용: 85만원(정기적 무료 강연 포함)
-참여기간: 15주
-프로그램 통계: 총 참여자 21명, 무료 강연 86회
-국제교류 : 독일 프랑크푸르트 슈테델슐레, 캐나다 벤쿠버 센터에이
-외부 프로젝트:

-2016 광주비엔날레 인프라스쿨
-서울시립미술관 서울바벨
-원앤제이플러스원 갤러리 협업

Ⅲ. 아카데미 프로젝트 사례 분석

1. 외국 사례

1-1. 리얼 프레즌스(Real Presence, 2001-2010)

대학교 아카데미에서 벗어난 프로그램의 예로 세르비아 베오그라드에서 진행되었던 프로젝트 '리얼 프레즌스(Real Presence)'를 들 수 있다. 이 프로젝트는 유럽의 예술학교 학생과 청년작가를 대상으로 2001년부터 2010년까지 진행되었던 프로그램이다. 약 10년간 지속된 유고슬라비아 내전이 1999년 종결된 후 새로운 국가 체재에 대한 기대와 함께 전쟁동안 정상적으로 문화교류 활동을 할 수 없었던 새로운 세대 예술가들에게 교류의 장소를 만들어 준 것이다.

'리얼 프레즌스'는 베오그라드 출신의 큐레이터이자 미술사학자인 블리야나 토믹(Biljana Tomic)[8]과 그녀의 딸 도빌리아 데네리(Dobrila Denegri)[9]의 기획으로 진행되었는데 블리야나 토믹은 1960년대부터 베오그라드에서 국제프로그램을 기획하며 당시 아

8) 블리야나 토믹은 큐레이터이자 미술사가로 세르비아 베오그라드를 기반으로 활동하고 있다. BITEF(1968-1973), Student Cultural Centre(1976-1999), Student Cultural Centre Gallery의 디렉터로 활동하였고, 2001년부터는 nKA / ICA - Independent Cultural Association의 디렉터로 활동하고 있다. 그녀는 베니스비엔날레(1986, 1993)와 로카르노 비디오페스티벌(1981－1987)에 기획자로 참여하였으며, 1987년 카셀 도쿠멘타의 비디오텍(Videothek)을 공동 기획하고 다수의 미술관과 갤러리에서 전시를 기획하였다.

9) 도빌리아 데네리는 블리야나 토믹의 딸이자 미술사가, 큐레이터이다. 베오그라드 출신으로 로마와 베오그라드를 기반으로 활동한다. 그녀는 2002년부터 nKA / ICA의 예술감독으로 활동하고 있다. 그녀는 로마 현대미술관(MACRO－Museum of Contemporary Art)에서 큐레이터로 재직하고(2002-2008) 라 사피엔자 대학(La Sapienza University)에서 강의했고(2007-2009), 폴란드 Centre of Contemporary Art Torun의 디렉터를 역임(2010-2015)했다.

방가르드와 플럭서스 예술운동을 이끌던 다양한 작가를 유고슬라비아 시절부터 베오그라드에 소개하였다. 특히 1974년부터 뒤셀도르프 쿤스트아카데미에 재직하던 요제프 보이스(Joseph Beuys)의 수업 등 과 교류프로그램을 진행하여 서유럽의 미술을 바로 베오그라드의 예술대학 학생 및 청년 예술가에게 소개하였다. 1990년대에 유고슬라비아 내전과 유고슬라비아연방 해체로 이러한 교류가 차단되었다가 2001년 '리얼 프레즌스'라는 프로그램으로 재시작한 것이다. '리얼 프레즌스'는 민주주의 체재로 변화한 세르비아에서 젊은 예술가들이 대규모로 교류하는 장을 목표로 했다. 1970-1980년대에 베오그라드에 소개되었던, 유고슬라비아의 과거를 알고 있는 작가와 그들의 학생을 중심으로 프로그램에 초대하기 시작하였다.

2001년 첫 행사의 경우 당시 비엔나미술학교에 재직 중이던 하랄트 제만의 콜렉티브 행동 '리얼 프레즌스 플라토(Real Presence Plateau)'로 시작되었다. 이 행동은 유고슬라비아 연방을 집권하였던 요시프 티토 박물관(Tito Museum)[10] 지붕에 300여명의 참여자가 올라 진정한 현존(real presence)을 확인하는 행동이었다. 이후 2주 동안 프로젝트가 진행될 공간을 방문하고 토론이 이어졌다.

이 프로젝트는 매일 진행되는 프레젠테이션과 퍼포먼스, 콜렉티브 행동, 파티를 통하여 현재 함께 하는 참여자가 서로의 작업과 관심을 알고 이해할 수 있는 일련의 아카데미를 역할을 하고, 미술관과 갤러리, 스튜디오를 사용하여 참여자들이 실험할 수 있는 실험실이자 전시장을 제공하는 것이었다. 2년의 기간 동안 계획된 이 프로젝트의 주된 목적은 유고슬라비아 내전 중 문화가 단절되었던 베오그라드의 예술대학 학생 및 청년작가들이 같은 세대의 동료를 만나 삶과 학문, 예술의 가능성, 실질적 경험, 직접적인 정보를 얻는 기회를 제공하는 것이었다.[11] 이렇게 시작된 첫 프로젝트에는 유럽 17개국에의 28개 예술대학에서 300명의 학생과 교수가 참여하였다.[12]

동유럽과 서유럽간 무비자 입국이 가능해지면서 문화교류가 빈번히 이루어짐에 따라 프로젝트는 2010년 종료되었다. 10년간 진행된 10번의 프로젝트에는 37개국의 105개 예

10) 티토 박물관은 현재 유고슬라비아 박물관(Museum of Yugoslavia)으로 운영 중이다.

11) REAL PRESENCE 웹사이트. (http://www.ica-realpresence.org)(검색일: 2018.2.18.)

12) 참여 국가는 아래와 같다. 알바니아, 오스트리아, 불가리아, 보스니아, 체코, 덴마크. 에스토니아, 독일, 헝가리, 이탈리아, 마케도니아, 루마니아, 슬로베니아, 스웨덴, 유고슬라비아.

술대학에서 1564명의 교수와 학생이 참여하였고 참여자의 이름 모두가 프로젝트 홈페이지에 기재되어 있다.

'리얼 프레즌스'의 경우 내전으로 인한 장기간 문화적 단절 및 고립, 그리고 서유럽으로 쉽게 여행할 수 없었던 구 유고슬라비아 연방국들의 예술대학생들에게 서유럽과의 문화 단절을 빠르게 회복하기 위해 기획된 프로그램이었다. 기획자의 글에서도 프로그램에 정확한 목적을 두고 결과를 도출하기 위한 기획보다는 참여자들이 프로그램을 만들어 나갈 수 있도록 진행하였다고 기록되어 있다.[13)]

이 프로젝트는 강사가 참여자에게 일방적으로 정보를 전달하는 형식의 교육이 아니라 2주 동안 참여자 모두가 배우고 가르치는 임시적인 예술 공동체였다고 볼 수 있다. 프로젝트는 대부분 유럽 대학의 지원을 받아 진행되었지만, 학교라는 제도에 속한 강의실이나 스튜디오가 아닌, 참여자 서로에게서 문화적 격차 및 동시대미술을 이해하고, 실천하는 방법을 토론하는 열린 플랫폼으로서 아카데미 기능을 한 것이다.

1-2. 가스트호프(Gasthof 2002)

프랑크푸르트 슈테델슐레(Städelschule Frankfurt am Main)에서 1주일간 진행되었던 임시 예술호스텔 프로젝트 '가스트호프(Gasthof)'[14)]는 대규모 미술전시인 제11회 도쿠멘타(documenta11)와 유럽순회 비엔날레인 제4회 마니페스타(Manifesta 4)를 연결하는 프로젝트이다. 두 행사를 방문하는 예술대학생과 예술계 인사들이 프랑크푸르트 공항이나 기차역을 중심으로 움직이는 일시적인 지리적 특성을 이용하여 교내 스튜디오를 임시 호스텔로 변화시켜 30개국에서 온 200명의 학생이 일주일간 함께 머물 수 있도록 숙식과 프로그램을 제공하였다. 참여하는 학생들은 워크숍을 진행하며, 1회 이상 프로그램 참여자와 방문자를 위한 식사를 준비했다. '가스트호프' 프로젝트는 거대 미술행사를 방문하는 큐레이터, 참여 작가 등 예술계 인사와 유럽의 예술대학 학생이 만날 수 있는 플랫폼 역할을 하였고, 예술학교를 일시적으로 다른 기능을 하는 공간으로 변환시켰다. 기록에 의하면 이

13) Dobrila Denegri, 'Real Presence - Generation 2001', In: Dirk Fleischmann and Jochen Volz eds., *Gasthof 2002*, Frankfurt am Main: Staatliche Hochschule für Bildende Künste - Städelschule, 2003, p. 46.

14) 독일어 'Gasthof'는 여관을 의미한다.

프로젝트는 해당 회차의 도쿠멘타와 마니페스타의 공식 부대프로그램으로 진행되지는 않았으나 마니페스타 재단으로부터 일정의 후원을 받았다.

'가스트호프'는 세르비아 베오그라드의 Studentski Kulturni Centar, 러시아 모스크바의 Institute For Contemporary Art, 포르투갈 리스본의 Escola de Artes Visuais, Maumaus, 스코틀랜드 에든버러의 Proto Academy, 프랑크푸르트 슈테델슐레와의 협업과, Manifesta 4의 회계담당자였던 마르틴 프리츠(Martin Fritz)와 당시 슈테델슐레 초대교수였던 리크리트 티라바니트(Rirkrit Tiravanija)의 전폭적인 도움으로 성공적리에 진행되었다. 프로그램 일정은 각각의 참여자 그룹이 준비한 식사와 스크리닝, 퍼포먼스, 전시관람, 퍼포먼스, 북런칭, 패널 토론, 파티 등으로 구성되었다. '가스트호프'에서는 참여자 모두가 함께 식사 준비 및 정리와 같은 노동을 경험하면서 호스트와 게스트의 경계나 역할이 전환되었다. 그리고 모든 참여자에게 예술과 상호 교류를 할 수 있는 기회를 제공하였다. 또한 이러한 프로그램이 전통 아카데미 내부에서 일어나면서 전통 예술교육 모델의 전환과 확장이 야기되기도 하였다.[15] '가스트호프'는 학생들이 경험한 수많은 만남 외에도, 용어나 수치로 평가하기가 불가능한 예술과 예술 교육에 대한 다양한 접근 방식에 대한 담론을 형성하였다.[16]

당시 슈테델슐레의 학장이던 다니엘 번바움(Daniel Birnbaum)은 2007년 출판된 서적 『Kunst Lehren - Teaching Art. Städelschule Frankfurt am Main』에서도 '가스트호프' 프로젝트를 교육 제도권에서 시행된 실험적인 시도 중 하나로 언급한다. 또한 그는 아카데미가 미술시장의 통제와 수요 증가에도 불구하고 여전히 실험이 가능한 희귀영역이라고 묘사하였다.[17] 작은 예술대학 건물이 프랑크푸르트를 방문한 예술가들을 위한 숙박시

15) 2002년 7월 27일 가스트호프 프로그램일부로 프랑크푸르트 마인강에 설치된 서커스 텐트에서 진행된 UTOPIA? 패널 토론은 당시 Future Academy를 운영하던 Clementine Deliss의 진행으로 John M. Armleder, Joseph Backstein, Thomas Bayrle, Jürgen Bock, Dobrila Denegri, Charles Esche, Robert Fleck, Dr. Ludger Hünnekens, Ronald Jones, Laurie Makela, Hans Ulrich Obrist, Tobias Rehberger, Rirkrit Tiravanija, Biljana Tomic, Heimo Zobernig 그리고 GASTHOF 참여자들이 토론에 참여하였다.

16) Jürgen Bock, 'Utopian Academy As a Modernist Myth', In: Dirk Fleischmann and Jochen Volz eds., *Gasthof 2002*, Frankfurt am Main: Staatliche Hochschule für Bildende Künste - Städelschule, 2003, p. 38.

17) Heike Belzer and Daniel Birnbaum eds., *Kunst Lehren - Teaching Art. Städelschule*

설이 되어 여러 대학생과 예술계 인사들 사이의 학제간 대화를 가능하게 만들었다. 또한 다양한 국가의 현지 식단을 제공하고 함께 지내면서 국가-도시 간 이해를 높이게 하였으며 후에 여러 유럽에서 소규모의 수료자 네트워크 모임이 이루어 졌다.

결론적으로 '가스트호프'는 일주일 동안 예술대학 캠퍼스를 예술가를 위한 여관으로 변환시켰으며, 350여 명이 함께 먹고, 자고, 파티하며, 토론할 수 있는 사회 기반시설(infrastructure)을 만들어 낸 것이다. 초대하는 자와 초대받는 자의 역할을 바꾸어 그사이 위계와 경계를 흐렸으며, 또한 대규모 국제전시를 함께 보고 토론하며 소화해내는 비평적 플랫폼의 역할을 하기도 하였다.

1-3. 마운틴 스쿨 오브 아트(Mountain School of Arts, MSA^)

2005년 설립된 마운틴 스쿨 오브 아트(Mountain School of Arts, 이하 MSA)는 예술가 피에로 골리아(Piero Golia)와 에릭 웨슬리(Eric Wesley)가 운영하는 캘리포니아에서 가장 오래되고 지속적인 대안 아카데미이다. 설립 이래로 매해 학생 15명에게 책임감 있는 교수진과 독립적인 프로그램을 제공하고 있다. MSA는 로스앤젤레스의 차이나타운 중심부에 주류가 아닌 부류의 문화적 공동체를 만들어 나가고 있다. 운영 초기에는 매해 1월부터 4월 중순까지 3개월씩 수업을 진행하였고, 수업과 미술 분야를 벗어난 전문 강의 또는 스튜디오와 사무실 방문 등을 진행하였다.[18)]

초기에는 캘리포니아미술대학(Cal Arts)과 캘리포니아대학교 로스앤젤레스캠퍼스(UCLA)와 함께 국제적인 네트워크를 가진 석사과정 대안 프로그램을 운영하고자 시작되었다. 따라서 기본적인 행정 구조는 대학 체계를 따르고 있으며, 뉴욕이나 런던 같은 국제미술계의 중심 도시와 큰 차이를 보이는 로스앤젤레스의 미술계를 경험할 수 있게 하고, 기존 학교가 제공하던 학기제 커리큘럼과 다른 비정형 커리큘럼을 제공하고, 북미 대부분 학교에서 요구하는 학점 인정은 제외하며 참여기간 내에 결과물을 내지 않아도 되는 프로그램이다.

Frankfurt am Main, Cologne: Verlag der Buchhandlung Walther König, 2007, p. 50.

18) Fillip editorial, 'Basin Climbing, 'An Interview with Mountain School of Arts: Piero Golia and Eric Wesley', Fillip 6 - Summer, 2007.

2012년 MSA를 운영할 수 있게 해주었던 바가 폐쇄함에 따라 새로운 교육 프로그램 모델을 만들었다. 물리적인 공간 없이 프로그램을 운영하며, 무료 참가방식은 유지하면서, 주중 2-3회 미팅으로 구성되던 3개월 과정은 매일 미팅을 진행하는 2주 과정으로 바뀌었다. 참여자의 대부분은 유럽과 북미 지역에서 40% 정도 참여하며, 로스앤젤레스 기반의 참여자가 50%, 그 외 지역 참여자 10% 정도로 이루어져있다.[19)]

물리적 공간 없이 유목적인 성격을 띠며 진행되므로 2017년 2월 진행되었던 프로그램의 경우 컬렉터이자 프로그램 후원자의 개인 빌라에서 2주간 진행되었다. 프로그램은 다른 주요 미술도시와 큰 온도차를 보이는 로스앤젤레스의 예술계를 들여다보며 여러 세미나와 워크숍을 진행하고, 참여자들이 함께 숙식하며 토론하는 임시 공동체를 형성하는 것으로 이루어진다. 공공기금 없이 운영자의 개인적인 네트워크와 친목으로 운영되고 있며, 지속적으로 참여하는 예술가와 큐레이터들의 교육 공동체를 만들어 나가고 있다.

2. 국내 사례

2-1. 예술로 가로지르기

이 섬머아카데미는 2009년 경기창작센터 설립 당시부터 계획되었던 사업이었지만, 시설 리모델링으로 2013년 시작되었으며 2014년까지 경기창작센터에서 진행되었다가 2015년에는 경기도 양평의 블룸비스타에서, 2016년에는 시흥시 ABC행복학습타운에서 그리고 2017년에는 다시 경기창작센터에서 진행되었다. 2015년 기획자가 백기영에서 이수영과 김진희로 바뀌면서 프로그램 이름으로 섬머아카데미라는 프로젝트명을 사용하지 않고 부제였던 '예술로 가로지르기'를 사용하고 있다.

2013년과 2014년에는 많은 미술대학생의 기대가 있었고 참여자 모집을 시작한 후 2주 내에 200명의 선착순 마감이 완료되었다. 이러한 현상은 젊은 작가들과 예술대학 학생들이 이 같은 프로그램을 필요로 하고 있음을 반증한다.

첫 프로젝트 기획자의 글에는 젊은 작가들을 선발해서 국제적으로 발돋움하도록 지원하는 레지던시 사업에서 매해 여름이면 작가를 지망하는 청년들에게 어떻게 예술가로서 살아

19) 2017년 9월 18일 2017년 프로그램 참여자 Agnieszka Roguski와의 인터뷰 중.

갈 수 있는지 그 가능성을 확인하는 교육프로그램에 대한 필요를 느끼게 되어 시작되었으며, 그동안 대학교육에서 부족했던 것들을 보충할 수 있는 새로운 만남이 이루어지는 교류의 아카데미로서의 기대가 높았다. 이 섬머아카데미에서는 대학에서 전문 교육을 받은 예술가들뿐 아니라, 동시대예술에 관심을 갖고 있는 다양한 분야의 관계자가 모여서 예술창작과 관련된 학제적이고 장르 초월적인 워크숍을 진행하고 참여한 작가들이 국내외에서 활동하면서 얻은 경험을 나누도록 기획되었고, 매일 다섯 개의 섹션으로 나누어 진행된 이 워크숍은 무엇보다 예술가들이 어떻게 예술을 통해 자신이 접하고 있는 사회를 가로지를 것인지에 대한 미학적이고 정치적인 논의가 이루어졌다.[20]

경기문화재단 주최로 이루어진 '예술로 가로지르기'는 2013년부터 2017년까지 약 700명이 참여하였다. 하지만 만남과 교류의 장소의 역할보다는 정보를 전달하는 강의식으로 프로그램이 구성으로 원활한 토론과 교류 보다는 학교 내에서 진행되는 강의 구조를 크게 벗어나지 못한 세션이 대부분이었다. 또한 강연자와 기획자 및 운영자, 참여자 간의 위계와 경계가 명확하였고, 참가자의 연령대로 방을 배정하거나 고등교육에서 진행되는 수련회 현장과 비슷한 형식과 대부도라는 다소 고립된 지역에서 진행했던 것이 취약점으로 생각된다.

하지만 수많은 강사진과 참여자가 먼 거리를 마다않고 찾아와 합숙하였고, 국내 지방기관에서 개최한 대안적 워크숍임에도 불구하고 좋은 프로그램을 편성하였다는 점에서 주목할 만하다. 재단 내에서 진행된 과감한 기획과 효율적 예산집행, 3년이라는 충분한 준비 기간을 두고 만들어진 프로젝트로서 국내 다른 타 기관과 재단에게 참고할 사례를 보여준 것은 확실하다.

2-2. 썸머스쿨 기고자

썸머스쿨 기고자는 임다운과 이기원의 기획으로 독립 예술 공간 이니셔티브 기고자에서 서울문화재단의 후원으로 2017년 8월 25일부터 9월 9일까지 진행되었으며 매개자 15팀이 프로그램을 이끌었고 208명이 참여하였다. 썸머스쿨 기고자 프로젝트는 '스스로 경험/실천하기'를 위한 주제로 각 프로그램을 리드하는 매개자(mediator)는 자신의 입장/의견/

20) 백기영, 「기획의 글」, 『2013 예술로 가로지르기 섬머아카데미 자료집』, 경기문화재단, p. 5.

경험을 공유하고, 참여자(participator)와 주어진 시간 동안 협력, 임시의 공동체를 실천한다. 여기서 공동체는 관계의 형성 자체로 중요성을 갖는, 나와 타인이 서로 연관되는 현상학적 지점을 의미하며, 지식과 정보를 전달하는 위계 중심의 교육 프로그램을 지양하고, 매개자와 참여자가 직접 선택한 시간/공간/경험의 과정을 공동으로 또 스스로 만들어 보고자 하였다.[21)]

프로그램은 16일에 걸쳐 주말과 평일 오후 시간대에 진행되었으며, 크게 '플랫폼', '의식적인 시간의 소요', '취향과 경험'을 주제로 한 15개의 프로그램이 진행되었다. 프로그램은 인스타 라이브 방송을 포함하여 전시 만드는 방법, 첫 개인전 하는 법, 식물 파종 워크숍 등 다양한 내용을 다루었으며 모든 프로그램이 수강신청 1-2일 내에 마감되기도 하였다.

썸머스쿨 기고자는 일반적인 전시와 함께 진행되었던 아티스트토크도, 전시 심포지엄도 아니었다. 그보다는 젊은 창작자들을 주축으로 다양한 주제를 다루는 최근의 크고 작은 행사들과 비슷한 결을 공유하고 있었다. '스쿨'이라는 이름에 걸맞게 15개의 독립된 프로그램이 개설되었고, 각각의 프로그램은 모두 미술에 접근하는 독특하고 새로운 방법을 주제로 삼았다.[22)] 기획 단계부터 일반적인 강의나 워크숍형식이 아닌, 좀 더 개방적이고 열린 형태의 교육프로그램으로 계획하였으며, 소규모로 진행하여 참여자 스스로가 프로그램의 구성원임을 느끼도록 하였다. 또한 프로그램마다 공간 구성을 매개자의 기획에 맞추어 변화시켰다.[23)]

또한 참여한 매개자의 연령대가 대부분 1985-1988년생이었으며[24)], 90APT[25)]의 경우 1992년생으로 기타 제도권이나 대학교육의 프로그램과 비교하여 매개자의 세대교체가 확연히 일어났음을 찾아볼 수 있다. 이러한 현상으로 인하여 참여자와 매개자의 세대 간의 간극을 찾아보기 힘들었으며, 자유로운 분위기가 형성되었고, 정보를 일방적으로 전달하는 방식이 아닌 서로의 생각과 고민들을 공유하는 과정에서 도출되는 배움의 장소로서 아카데

21) 기고자 썸머스쿨 기획자의 글. (http://kigoja.net/register)(검색일: 2018.2.18.)

22) 옥다애, 「만남, 대화, 충돌 속의 배움터, 썸머스쿨 기고자」, 『미술세계』, 10월호, 2017. pp. 144-149.

23) 임다운, 이기원 인터뷰, 「만남, 대화, 충돌 속의 배움터, 썸머스쿨 기고자」, 『미술세계』, 10월호, 2017. pp. 144-149.

24) 기고자 썸머스쿨 매개자의 출생년도는 1972년-1992년에 걸쳐 다양하게 이루어져있다.

25) 90APT(김성재, 핑비드, NNK)는 1990년대생 시각예술 작업자를 소개하는 온라인 플랫폼이다. (http://www.90apt.com/)(검색일: 2018.2.18.)

미의 역할을 하였다. 하지만 서울문화재단의 후원이 지속될지 여부는 2017년 12월 현재 결정되지 않았다.

2-3. RAT school of ART

RAT school of ART(이하 RAT)는 2014년 9월 개업하여 현재까지 박미주와 디륵 플라이쉬만이 운영 중인 시각예술 교육 기반의 플랫폼이다. 이는 2009년 한성대학교와 아트선재센터 한옥, 청주 살롱빗 등 여러 공간에서 진행되었던 Blacksheep Lecture의 연장선상에서 서울을 방문하는 국제작가 및 큐레이터 등을 초대하여 그들의 예술적 실천들과 경험 그리고 통찰을 공유하는 강연프로그램 RAT Talks와 함께 2015년부터 유료 멤버십 커리큘럼을 운영하고 있다. RAT Talks는 다른 제도권에서 진행되는 격식을 차린 강의 형식보다는 강연자와 참여자가 같은 눈높이로 진행이 되어 캐주얼한 분위기에서 질의응답 및 토론이 강연보다 더 길어지는 경우도 있다.

2015년부터 2017년까지 총 21명의 청년작가가 프로그램에 참여하였으며, 아티스트 토크 및 큐레이터의 강연이 86번 진행되었다. RAT 내부 멤버십 프로그램은 매 학기마다 커리큘럼이 조금씩 변하는데, 독서토론세미나, 그룹 크리틱, 1일 초빙 교수, 이론 세미나 등으로 구성되어 있다. 이 프로그램은 자신의 목표와 작업을 스스로 설정할 수 있는 열정을 가진 작가들을 위한 자기주도 학습프로그램이며, 참가멤버들에게 미술담론에 대한 비평적 사고를 고취할 수 있는 프로그램과 환경을 제공하고 있다.[26] 도그마나 몇몇 예술대학에서 진행 중인 아카데미즘 수업 방식이 아닌, 참여자들의 제안으로 유동적인 프로그램을 선보이고 있다. 특히 참여 멤버의 제안으로 이루어지는 1일 초빙 교수 세미나(Oneday Faculty Program)는 참여 멤버들이 직접 기획하고 진행하는 프로그램으로, 책임감을 부여하여 운영자와 참여자의 역할을 바꾸는 시도를 하고 있다.

또한 RAT은 아시아 권역에서 서울이라는 도시를 중심으로 현지 예술계와 국제 예술계를 연결하는 매개의 성격도 띤다. RAT은 2016년 광주비엔날레와의 협업 프로그램으로 '인프라스쿨'을 운영한 플랫폼 중 하나였다. '인프라스쿨' 프로그램은 광주비엔날레를 준비하는 기간 동안 참여 큐레이터와 작가의 아이디어와 실천을 공유하는 플랫폼이다. 또한

26) RAT school of ART 웹사이트. (www.ratschoolofart.com)(검색일: 2018.2.18.)

<2016 광주비엔날레> 전시와 함께 학술적 성과 및 담론의 확장을 이끌어내는 국제적·다국적 교육 네트워크를 지향하고, 다양한 지역의 아카데미를 통해 관련 분야 전공자들이 함께하여 비평적 토론과 실천적 지식을 공유하면서 현대미술 담론 확장에 기여하는 프로젝트[27]로 전남대, 조선대, 동덕여대, 홍익대, 서울대 아시아연구소, 인터아시아비엔날레포럼, 뉴욕 뉴센터, RAT에서 비엔날레 준비 기간부터 종료까지 비정기적으로 진행되었다.[28] 또한 2016년 서울시립미술관에서 개최된 <서울바벨> 전시에 렉처퍼포먼스의 형태로 참여하여, 제도적 맥락을 반영하고 예술가의 형식에 얽매이지 않는 연구방법에 대한 가능성을 실험하기도 하였다.

RAT은 'school'이라는 단어를 사용하고 있지만 일종의 포럼이자 사람이 만나는 장소로서 학교의 성격을 띠고 있다. 사람들이 모이는 장소이자, 어떠한 상황이 이루어지는 장소이다. 또한 RAT 자체가 학교라는 제도를 다시 생각해보는 프로젝트이며 무언가를 같이 경험하는 플랫폼이라고 할 수 있다. 스승이 제자에게 무엇을 전달하기보다, 함께 탐구하고 서로 동등해지는 곳이기도 하다.

2017년 한국예술종합학교 융합예술센터에서 진행되었던 '위치감각' 강연에 따르면, RAT은 교육을 개인화, 개별화하여 참여하는 각자에게 집중하며, 참여자를 학생이라 부르지 않고 멤버라고 부르며, 각 멤버들의 의견에 집중하고자 노력하고 있다. 또한 기존 대학교의 행정부분을 최소화하여 자율성을 유지하고 있으며, 참여 멤버뿐만 아니라 타 대학의 행정 시스템에 실망한 강사진 또한 자기 주도적이고 실험적인 프로그램을 제안하여, 참여자뿐만 아니라 강사진에게도 자율성을 부여하고 있다.[29]

참여자들과의 인터뷰를 통해 유료로 진행되는 프로그램에 참여하게 된 동기를 알아보았는데, 다양한 문화적 인프라와 기존의 대학생활에서 좁게 느껴졌던 커뮤니티의 확장을 기대하고, 다양한 경험을 가진 강연자와 참여자를 만날 수 있다는 점과 작은 규모이지만 진지하고 국내에서 국제적인 경험을 할 수 있다는 점에서 참여했다고 답하였다.[30]

---

27) 2016 광주비엔날레-동덕여자대학교 인프라스쿨 페이스북 공지 참고.
(https://www.facebook.com/2016Dongduk.GWbiennale.Infraschool/)(검색일: 2018.2.18.)
28) 마리아 린드, 「제8기후대(예술은 무엇을 하는가?)」, 『NOON』 6, (재)광주비엔날레, 2016.
(http://www.thenoon.org/noon/?noonsub=2016&noonpid=2527)(검색일: 2018.2.18.)
29) '위치 감각: 서울 2017'의 5회차 강연(2017.5.25.)인 디륵 플라이쉬만의 강연 내용 중.

2-4. 국내 아카데미 프로그램의 한계

중-장기적으로 진행되어야 하는 교육 프로그램들이 국내 공공기금의 단기적 성격과 대안교육, 기금 수혜자 및 참여자가 학사학위를 지니고 있어야 한다는 조건에 의해 국내 프로그램이 크게 확장하지 못하는 실정이다. 경기문화재단의 '예술로 가로지르기' 경우에도 담당자와 재단장의 교체 등으로 첫 기획의도와 다른 방향으로 프로젝트가 진행되고 있다. 기고자에서 진행되었던 '썸머스쿨 기고자'의 경우에도 서울문화재단의 청년예술공간지원사업의 기금 일부로 진행되었고, 2017년 신규 지원사업 중 하나였던 이 지원사업의 지속성과 규모에 따라 썸머스쿨 기고자의 지속성이 결정될 것이다. RAT의 경우 참여자에게 일정의 멤버십 비용을 받고 유료로 진행하고 있다. 하지만 전시공간이 아닌 강연 및 세미나 공간으로서, 재단의 후원이나 공공기금 없이 이러한 에너지가 얼마나 유지될 수 있을지는 의문이다.

Ⅳ. 대안 아카데미의 지속성과 그에 대한 고찰

연구의 사례로 조사된 몇몇 프로젝트 외에도 대부분의 대안 아카데미의 수명은 상당히 짧다. 어떤 사례는 실험적으로 여겨졌고, 대부분 재정적으로 불안정한 형태를 띠고 있다. 이는 예술교육 변화에 핵심적인 역할을 하였던 바우하우스나 블랙마운틴 컬리지에도 해당된다. 외부 요인에 의해 폐쇄되었지만, 실질적으로 폐쇄 전 재정적인 어려움을 겪고 있는 상태였다. 이러한 재정적인 불안정은 현재 일반 대학에서도 나타나고 있다.

하지만 대학이 없어져야 하는 것은 아니다. 많은 작가가 인터뷰에서 "다시 선택할 수 있다면 학교를 가지 않겠다"[31]고 답하고 있지만 전 세계에서 일어나는 대규모 전시인 비엔날레에 참여하는 작가들을 보면 대부분 정규 대학 교육을 받았다. 상당수가 유럽과 북미의 학교에서 석사학위(MFA)를 소지하고 있을 것이다. 아직까지도 대학교는 분명히 예술이 실험

30) 2017년 11월 RAT 유료 멤버십 참여자 인터뷰 중.

31) Steven Henry Madoff, 'Questionnaires', *ART SCHOOL(Propositions for the 21st Century)*, Cambridge, MA: The MIT Press, 2009, pp. 291-328.

되고 탄생되며 분석되는 주 환경임에 틀림없다. 하지만 예술학교의 역사나 발전과정에 대해서는 아직 연구가 많이 이루어지지 않았다. 바우하우스, 블랙마운틴 컬리지, 할리팩스의 노바 스코샤 대학의 사례를 제외하고는 말이다. 예술이라는 학문은 수학이나 물리학 같은 학문과는 달리 반복되는 학습보다는 새로운 개념과 이론이 지속적으로 투입되는 열린 학문이다. 따라서 새로운 질문이 아카데미 내부로 들어와야 하고, 새로운 답을 찾고자 지속적으로 가동하는 실험실과도 같다. 그렇기에 다양한 요구와 새로운 세대의 투입이 필요한 학문이다. 학교 및 사회적 제도 안에서 이러한 요구가 충족되지 못할 때, 이러한 대안아카데미가 자발적으로 생기고 또 사라지게 된다.

대안적 아카데미는 지속가능해야 하는 것일까? 대부분의 프로젝트가 5-10년 사이에 종료를 선언한다. 하지만 이러한 종료가 실패라고 생각하지는 않는다. 프로젝트가 얼마나 진행되었느냐보다 각 프로젝트마다 진행 기간 동안 성취한 것들이 있기 때문이다. 일반적으로 우리는 아카데미의 지속성을 너무나 당연하다고 여기는지도 모른다. 어쩌면 단기적인 형태가 더 중요할 수도 있다. 이러한 의미에서 대안아카데미는 실제 미술학교나 대학에 비하여 대안공간 혹은 아티스트 런 스페이스에 더 가깝다. 이러한 대안아카데미는 예술교육의 형태로 구조나 행정상 쉽게 변화하지 못하는 기존 대학들에 직간접적인 영향을 주고 있다.

대부분의 대안아카데미가 예술가 자신의 스튜디오나 집에서 프로그램을 진행하고 있다. 사실 이러한 모델은 아주 오래된 미술교육의 모델로서 마스터에게 전수받는 방식이며, 예술학교의 초기 모델이기도 하다. 그러나 지금은 기술과 모방을 배우는 것이 아닌, 전시를 만드는 방식이나, 동시대 담론에 대한 이야기를 다룬다. 또한 인터넷과 소셜네트워크의 발전으로 이러한 소규모의 대안아카데미들 사이에 활발한 국제 네트워크가 진행되고 있다. 이러한 소규모 네트워크는 관료적, 행정적 시스템의 까다로운 절차 때문에 기존의 대학들이 쉽게 진행하지 못한 부분이다. 또한 대안 아카데미는 기존 대학보다 빠르게 변화하는 동시대미술의 담론에 민감하게 반응을 하고 있다.

예를 들어 '사회참여예술(Social Engaged Art)'라는 학문이 미술학교로 들어오는 경우만 보아도 쉽게 알 수 있다. 수잔 레이시(Suzanne Lacy)의 영향으로 사회참여예술이라는 과정이 2005년 캘리포니아 예술대학의 MFA과정에 신설된 이후 현재까지 북미와 유럽의 많은 미술학교에 비슷한 이름의 전공과 학위과정이 생겨났다. 하지만 이러한 예술의 실천이나 태도는 마이얼 우켈레스(Mierle Laderman Ukeles)나 요제프 보이스, 그룹 머테리

얼(Group Material) 등 작가들의 작업 및 실천과 함께 1960년대 후반부터 시작되었다. 물론 교수 개인이 수업을 이끌어 나갈 때 이러한 담론을 미술학교 안으로 끌어들인 경우는 많지만, 미술학교 내 전문 학문으로 자리잡는 데 약 30-40년의 기간이 소요된 것이다. 이는 미술학교가 지닌 행정적 절차와 새로운 담론이 자리잡는 과정 및 검증을 거치기 때문일 것이다.

이러한 미술대학의 제한적이고 비유동적인 성격에 비해 자율적인 대안아카데미는 쉽게 예술계의 담론을 소화하거나 내뱉는다. 또한 미술대학과는 달리, 한 장소나 캠퍼스에 뿌리를 두지 않고 유동적인 성격을 띠고 진행되는 대안아카데미 프로젝트들은 여러 미술관과 비엔날레, 전시장에 그들의 프로그램을 연결하려고 노력한다. 또한 소규모로 조직되고 대부분 참여자에게 운영 및 프로그램의 일부 책임감을 부여하는 탈위계적 공동체로 운영되고 있다.

파블로 엘게라(Pablo Helguera)는 2005년부터 비평과 에세이[32] 등을 통해, 전통적인 미술아카데미나 공식적인 예술교육과 뚜렷하게 차별되는 경험을 제공하는 예술가와 여러 집단의 프로젝트를 일컫는 '교차교육학(Transpedagogy)'라는 용어를 제안했다. 전통적으로 예술에 대한 해석이나 작품 활동에 필요한 기술교육에 집중하는 예술교육학과는 반대로, 교차교육학에서는 교육과정 자체가 예술작품의 핵심이며, 이런 예술작품들은 대체로 학술적, 제도적인 틀에서 벗어나 그 작품만의 자율적 환경을 창조[33]하는 것이다. 2009년 뉴욕현대미술관(MoMA)에서 진행되었던 패널 토론[34]에서 엘게라는 이러한 교차교육학적 프로젝트들이 지속될 경우 공동체로 시작되었던 참여자들의 권력 분배가 이루어지게 되고, 특히 프로젝트가 성공할 경우 참여자들의 정치적 행동이 기존 구조를 해체할 가능성이 높다고 언급하였다.[35]

---

32) Pablo Helguera, *The Pablo Helguera Manual of Contemporary Art Style*, Mexico City: Tumbona Ediciones, 2005.

33) 파블로 엘게라, 『사회 참여 예술이란 무엇인가?』 열린책들, 2013, p. 117.
Pablo Helguera, 'Notes Toward a Transpedagogy', In: Ken Ehrlich ed., Art, *Architecture and Pedagogy: Experiments in Learning*, Los Angeles: Viralnet.net, 2010.

34) 2009년 5월 15일 뉴욕 현대미술관에서 개최된 패널 토크 중 엘게라의 토크 'Transpedagogy: Contemporary Art and the Vehicles of Education' 중.

35) 파블로 엘게라, 위의 패널 토크 중.

Ⅴ. 동시대 미술에서 아카데미의 시사점

보리스 그로이스(Boris Groys)가 에세이에서 언급한 것처럼 동시대 미술담론에서 예술교육은 명확한 목표나, 배울 수 있는 특별한 기술도 없으며, 전통의 세습 또한 없다.[36] 예술교육은 인문학, 민족학, 사회학 등으로 점점 사회를 주된 대상으로 확대되어 가고 있다.

국내에도 훌륭한 커리큘럼을 가진 대학교가 존재하고, 학교 외 다양한 기관에서 국제적으로 훌륭한 교육프로그램을 운영하고 있다. 하지만 아직 국내 교육 환경에서는 대부분 스승과 제자의 경계가 뚜렷하고, 제한된 시간으로 인해 토론이 활성화되지 못하며, 정보를 일방적으로 전달하는 방법으로 구성되어있다. 또한 대학의 사정만 보아도 2010년부터 청주대, 한성대, 중앙대 등 여러 대학에서 시행되고 있는 예술계열학과의 구조조정과 통폐합, 그리고 시간강사 개정안 등 다양한 행정적인 이유로 가장 활발하게 창착 활동과 실험을 해야 할 시기의 학생들에게 학교로서 아카데미의 충분한 조건을 제공하지 못하고 있다.

아카데미는 미술학교로 제한을 두지 않아야 하며, 문화적 지식 생산과 실험의 현장으로 때론 비장소적으로 일어나기도 한다. 또한 예술 전문분야에만 한정되지 않고 다양한 분야를 접근을 허용해야 하며, 이상적으로는 스승이 없고 참여자만 존재하는 탈위계적 구조로 협업을 통해 지속적인 변형이 가능한 자유로운 공간 혹은 가상의 공간이 될 수 도 있다.

국내에서는 아직 전문 '예술교육'의 흐름을 전시나 프로젝트 등에서 많이 찾아보기 힘들며, 아직 학계나 비평계도 예술교육과 관련한 선행 연구를 많이 진행하지 않았다. 본 연구는 예술교육학 관점에서의 접근도, 이상적인 학교에 대한 제안서도 아니다. 본 연구를 통해서 대안아카데미의 다양한 실천이 기존 전통 제도권 예술교육과 함께 상호작용하며 잠재력을 가지는 아카데미로서의 기능이 무엇인지를 제시한 것이다. 본 연구를 통해 앞으로 국내에서 이러한 연구가 쟁점화 되기를 희망한다.

36) Boris Groys, 'Education by Infection', *Art School: (Propositions for the 21st century)*, Cambridge, MA: The MIT Press, 2009.

부 록

• 추가 연구를 위한 2000년 이후의 대안 아카데미 목록 (이 목록은 추후에 수정 가능함)

설립 시기	대안 아카데미 프로젝트 명과 기간	도시	설립자 및 운영자
2000	Exploding School (2000-2006)	London, Sonoma, Geneva	
	Sundown Salon (2000-2006)	Los Angeles	
2001	Real Presence (2001-2010)	Belgrade	
	Copenhagen Free University (2001-2007)	Copenhagen	
2002	Gasthof	Frankfurt	
	Cátedra Arte de Conducta (2002-2009)	Havana, Cuba	Tania Bruguera
	Future Academy (2002-2009)		
2003	School of Missing Studies		Bik Van Der Pol
	The School of Panamerican Unrest (2003-2010)		
	The Manoa Free University (2003-2008)	Vienna	
	Machine Project	Los Angeles	Mark Allen
	The Independent School of Art (2004-2006)	San Francisco	Jon Rudin
2005	The Mountain School of Arts	Los Angeles	Piero Golia, Eric Wesley
	The Blackmarket for Useful Knowledge and Non-Knowledge		Hannah Hurtzig
2006	Unitednationplaza (2006-2007)	Berlin	Anton Vidokle

설립 시기	대안 아카데미 프로젝트 명과 기간	도시	설립자 및 운영자
	The Experimental Station	Chicago	
	Sundown Schoolhouse		Fritz Haeg
2007	International Academy of Art	Palestine	Khaled Hourani, Tina Sherwell
	The Public School	Los Angeles	Sean Dockray, Fiona Whitton
	Islington Mill Art Academy	Salford/UK	
	The Winter school Middle East (2007-2008)	Dubai, London, Sharjah, Kuwait	Markus Miessen
	colourschool: Emily Carr Institute (2007-2008)	Vancouver	
2008	The Anhoek School	Brooklyn, Marfa, Boston, San Francisco	Mary Walling Blackburn
	Night School (2008-2009)	New York	Anton Vidokle
	Unitednationplaza (2008)	Mexico City	
	The School of Walls and Spaces / The Royal Danish Academy of the Arts	Copenhagen	Nils Norman
2009	SOMA	Mexico City	Yoshua Okon
	Beta-Local	San Juan, Puerto Rico	
	Centro de Investigaciones Artisticas	Bernos Aires	
	Institute for Spatial Experiments (2009-2014)	Berlin	Olafur Eliasson
	Department 21 / Royal College of Art	London	
	The Free/Slow University of Warsaw	Warsaw	Kuba Szreder
	The Art School in the Art School	Syracuse	Joanna Spitzner

설립 시기	대안 아카데미 프로젝트 명과 기간	도시	설립자 및 운영자
	Parakkek School		
2010	MASS	Alexandria	Wael Shawky
	Asiko Art School	Lagos, Accra, Maputo	Bisi Silva, CCA Lagos
	Night School (2010-2011)	London	Ryan Gander
	The Free University of Liverpool (2010-2013)	Liverpool	
	Trade School		
	The School of Making Thinking	Catskills Mountains	Aaron Finbloom, Abraham Avnisan, Claire Epstein
	Free School Melbourne (2010)	Melbourne	
	Centre for Possible Studies	London	Janna Graham, Sally Tallant
	Pickpocket Almanack		Joseph Del Pesco
2011	Home Workspace Program	Beirut	Christine Tohme, Ashkal Alwan
	The Conceptual Oregon Performance School	Portland	
2012	The Silent University	London 외	Ahmet Ogut
	Rupert	Vilnius	
	Campus in Camps	Bethlem	Alessandro Petti, Sandi Hilal
	School of Global Art	online	Lucky PDF
	Institut des hautes etudes en art plastiques	Paris	
2013	예술로 가로지르기 (2013-2017)	경기도	경기문화재단
	The School of Engaged Art	St.Petersburg	Chto Delat

설립 시기	대안 아카데미 프로젝트 명과 기간	도시	설립자 및 운영자
	Open School East	London	Anna Colin, Laurence Taylor, Sarah McCory, Sam thorne
	School of the Damned	London	
2014	Utopia School	New York	
	The New Centre for Research & Practice	Online	Jason Adams, Mohammad Salemy, Tony Yanick
	RAT school of ART	서울	박미주, Dirk Fleischmann
2015	Brussels Art Institute	Brussels	Jan De Cock
	Institut des hautes etudes en art plastiques	New York	
	The Imaginary School Program	Beirut	

참고문헌

단행본과 도록, 자료집

경기문화재단, 『2013 예술로 가로지르기 섬머아카데미 자료집』.

_____, 『2014 예술로 가로지르기 섬머아카데미 자료집』.

_____, 『2015 예술로 가로지르기 자료집』.

_____, 『2016 예술로 가로지르기 자료집』.

서울시립미술관, 『서울바벨』, 2016.

알렉산더 덤베이즈, 수잰 허드슨 편, 서울시립미술관 학예연구부 역, 『라운드테이블: 1989년 이후 동시대 미술 현장을 이야기하다』, 도서출판 예경, 2015.

윤동희, 『미술대학에서 가르치지 않는 것들』, 북노마드, 2013.

자크 랑시에르, 『무지한 스승』, 궁리출판, 2008.

조야 코커, 사이먼 릉, 서지원 역, 『1985년 이후의 현대미술 이론』, 두산동아, 2010.

팀 그리핀, 서울시립미술관 학예연구부 역, 『라운드테이블:1989년 이후 동시대 미술 현장을 이야기하다』, 도서출판 예경, 2015.

파블로 엘게라, 『사회 참여 예술이란 무엇인가』, 열린책들, 2013.

함양아, 『모두의 학교 <더 빌리지>프로젝트』, 미디어버스, 2017.

Bauer, Ute Meta and Sønke Gau, *Education, Information, Entertainment. New Approaches in Higher Artistic Education*, Vienna: Edition Selene, 2001.

Belzer, Heike and Daniel Birnbaum eds., *Kunst Lehren - Teaching Art. Städelschule Frankfurt am Main*, Cologne: Verlag der Buchhandlung Walther König, 2007.

Bergman, Aeron, Alejandra Salinas and Irena Borić, *Forms of Education: Couldn't Get a Sense of It*, Seattle: Institution for New Connotative Action Press, 2016.

Ehrlich, Ken ed., *Art, Architecture and Pedagogy: Experiments in Learning,* Los Angeles: Viralnet.net, 2010.

Fleischmann, Dirk and Jochen Volz eds., *Gasthof 2002*, Frankfurt am

Main: Staatliche Hochschule für Bildende Künste – Städelschule, 2003.
Hansen, Sidsel and Tom Vandeputte eds., *Politics of Study, London: Open Editions; and Odense: Funen Art Academy*, 2015.
Helguera, Pablo, *The Pablo Helguera Manual of Contemporary Art Style*, Mexico City: Tumbona Ediciones, 2005.
Madoff, Steven Henry ed., *ART SCHOOL(Propositions for the 21st Century)*, Cambridge, MA: The MIT Press, 2009.
Nollert, Angelika and Irit Rogoff eds., *A.C.A.D.E.M.Y*, Frankfurt am Main: Revolver, 2006.
O'Neill, Paul and Mick Wilson eds., 'Introduction', *Curating and the Educational Turn*, London: Open Editions; and Amsterdam: de Appel, 2010.
Thorne, Sam, *School: A Recent History of Independent Art Schools*, Berlin: Sternberg Press, 2017.

논문

정헌이,「대학의 미술 교육: 그 가치와 전망」,『한국미술사교육학회』, 2015.

잡지 및 정기간행물

마리아 린드,「제8기후대(예술은 무엇을 하는가?)」,『NOON』6, (재)광주비엔날레, 2016. (http://www.thenoon.org/noon/?noonsub=2016&noonpid=2527)(검색일: 2018.2.18.)
서희강,「미술대학에서 활동해보니까」,『미술세계』, 3월호, 2017.
옥다애,「만남, 대화, 충돌 속의 배움터, 썸머스쿨 기고자」,『미술세계』, 10월호, 2017.
Fillip editorial, 'Basin Climbing, 'An Interview with Mountain School of Arts: Piero Golia and Eric Wesley', *Fillip* 6 - Summer, 2007.
Helguera, Pablo. 'Transpedagogy: Contemporary Art and the Vehicles of Education', a panel discussion curated by Pablo Helguera and presented at MoMA, 2009.5.15.
(http://www.taniabruguera.com/cms/239-0-On+transpedagogy.htm)(검색일: 2018.2.18.)

Rae-Dupree, Janet, 'Let Computers Compute. It's the Age of the Right Brain', *The New York Times*, 2008.4.1.
(http://www.nytimes.com/2008/04/06/technology/06unbox.html)(검색일: 2018.2.18.)
Rogoff, Irit, 'Turning', *e-flux journal*, Issue #00, November 2008. (http://www.e-flux.com/journal/00/68470/turning/)(검색일: 2018.2.18.)
Thorne, Sam, 'New Schools', *Frieze*, 2012.9.1.
(https://frieze.com/article/new-schools)(검색일: 2018.2.18.)

웹사이트

광주비엔날레 www.the8thclimate.org/en/infra_school/
기고자 www.kigoja.com
동덕여자대학교 인프라스쿨 페이스북 페이지
www.facebook.com/2016Dongduk.GWbiennale.Infraschool
Art & Education www.artandeducation.net
Eflux www.e-flux.com
Frize www.frieze.com
MSA^ www.themountainschoolofarts.org
Pablo Helguera pablohelguera.net
Salzburg Summer Academy www.summeracademy.at
RAT school of ART www.ratschoolofart.com
Real Presence www.ica-realpresence.org

On the Academy of Contemporary Art

Park Mijoo

Ⅰ. Introduction
1. Research Background
2. Range and method of research

Ⅱ. Theoretical considerations and the status of the academy
1. The meaning of the academy in contemporary art
2. Foreign academic programs
2-1. Real Presence (2001-2010)
2-2. Gasthof 2002
2-3. Mountain School of Arts (MSA, 2005 – current)
3. Domestic academic programs
3-1. 2013~2017 Crossing Over with Art
3-2. Summer School KIGOJA
3-3. RAT school of ART

Ⅲ. Case study on academy projects
1.Foreign cases
1-1. Real Presence 2001-2010
1-2. Gasthof 2002
1-3. Mountain School of Arts (MSA^)
2. Domestic cases
2-1. Crossing Over with Art
2-2. Summer School KIGOJA
2-3. RAT school of ART
2-4. Limits of domestic academy programs

Ⅳ. Considerations on Sustainability of Alternative Academies

Ⅴ. Implication of the academy in contemporary art

Appendix

Bibliography

Ⅰ. Introduction

1. Research Background

The place for learning about contemporary art is the academy. How are art academies reacting to the rapidly changing field of contemporary art? Since the 1990s, the place for arts education was already shifting to large international exhibitions like the Venice Biennale or Documenta in Kassel, projects related to universities, and many formal and informal institutions.

Rather than holding classroom lectures as the center of arts education, the importance of practical learning based on experience in real life is growing. The contemporary art field also raises attention to the current state of things where learning takes place.

Some western academies began to dismiss art school's old-fashioned educational model, like the traditional art academy's program of teaching craft/technical skills and the creative educational model led by the Bauhaus. In this study, the time when such phenomenon has been normalized is explored in the conference[1]: *The Artist and the Academy: European Perspectives on Today's Fine Art Education* at the University of Southampton, UK in 1993. In this conference, Thierry de Duve referred to Herald Szeemann's exhibition *When Attitudes Become Form*, and presented the essay "When form has become attitude - and beyond"[2], which stated

1) This conference was held at the University of Southampton in December, 1993, and joined by following speakers: Nick de Ville, art historian Thierry de Duve, Colin Cina of University of Arts London, Kasper Konig of Städelschule Frankfurt, and artist and educator Iain Biggs.

2) Thierry de Duve, "When form has become attitude - and beyond" in *Theory in Contemporary Art since 1985*, eds. Zoya Kocur and Simon Leung/trans. Seo Jin Won(서지원) (Seoul: Doosan Dong-A, 2010), 23-43.

that the word *attitude* has largely influenced the art world thereafter, including arts education. This study takes this conference as the starting point — when the relevant discourse began — in order to study what changes have occurred in the field of arts education and beyond since the essay was published until today.

Practically speaking, after the postmodern movement, how should arts education develop? And, under the rapidly changing field of contemporary art, how does the educational model/learning experience at home differ from abroad in the field of contemporary art?

The research explores how learning takes place in various projects in the world, excluding universities that offer degrees. While examining the potential of the projects' expansion, the research also examines whether the participants could have continuous exchanges and activities in those projects as the basis of exchange. It also attempts to find a sustainable model and develop an experiential and practical method of education in contemporary art that may mutually benefit and influence the existing art academies.

2. Range and method of research

The subject of the research in this study is around academic programs that are held in and out of art schools. The concept of the academy referred to here is understood "as a moment of learning within the safe space of an academic institution"[3] as referenced from Irit Rogoff's essay. Therefore, the research would closely study the programs that were held at home and

3) Irit Rogoff defined academy in those words in her essay 'Turning.' Irit Rogoff, "Turning," *e-flux Journal*, Issue #00, November 2008, Retrieved on February 18, 2018, http://www.e-flux.com/journal/00/68470/turning/.

abroad, which enhanced learning and exchanges among artists and curators, regardless of the qualification of degrees. Currently, major international exhibitions are also recognized as being part of arts education in the realm of cultural practice, calling it the "educational turn in curating."[4] Exhibition curation in the educational format is expanding its audience beyond just artists to include the general public, thus it was excluded in this research. The academies studied in this research are limited to the ones with programs that specialized in specific artistic fields and mainly dealt with artists, curators, art theorists, and critics.

The following categories are at the center of this research. First, the research examined the past through projects that were executed with the intention for exchange and discussion. It excluded graduate schools or art degree granting institutions that provided a complete course of studies or a Master's degree, as well as residency programs of 1 to 2 years by major institutions like the Rijksakademie or the Whitney Independent Study Program, which do not provide artist degrees but offered programs similar to or better than many Master's programs. The cases that are mainly discussed here are projects that enabled the equal exchange amongst a group of young artists and college art students. Second, the research explored the sustainability or limits of academic projects by studying nonhierarchical projects where group members act as equal agents, rather than being in lectures, speeches, performances, or in a conventional hierarchical situation between the professor and the students wherein only one side spoke.

Also, the research investigated potentially expandable models that may be

4) Paul O'Neill and Mick Wilson eds. "Introduction," in *Curating and the Educational Turn* (London/Amsterdam: Open Editions and de appel, 2010), p. 12, Retrieved on February 18, 2018, http://betonsalon.net/PDF/essai.pdf.

introduced to South Korea. By comparing domestic and foreign academic projects that operate far from existing schools or institutions, possibilities for mutual cooperation may be found.

Ⅱ. Theoretical considerations and the status of the academy

1. The meaning of the academy in contemporary art

The main characteristic of domestic art schools is that art departments and art programs are differentiated by medium. Besides oriental painting (traditional Korean painting), western painting, and sculpture, art programs integrated contemporary art or fine art in the late 2000s. Most art schools in the United States or Europe have no difference in departments or programs, and just offer a studio art degree; and, the studio art curriculum replaced the teaching of handicrafts with instructions on art criticism and teaching language skills to read art theory and write artist statements, while emphasizing art discourse, which resulted in its focus on artistic research today.[5] Also, as Daniel Pink has mentioned in The New York Times that "MFA is the new MBA,"[6] MFA and studio art PhD programs become places where the art degree is ordained the credentials for an academic career or given an added value in the art market. The MFA and the PhD programs in

5) Katy Siegel, "Lifelong Learning," in Contemporary *Art: 1989 to the Present*, eds. Alexander Dumbadze and Suzanne Hudson/trans. Seoul Museum of Art Curatorial Bureau (Seoul: Yegyung, 2015), 516.

6) Janet Rae-Dupree, "Let Computers Compute. It's the Age of the Right Brain," *The New York Times*, April 1, 2008, Retrieved on February 18, 2018, http://www.nytimes.com/2008/04/06/technology/06unbox.html.

art are losing their purpose for the cultivation of excellent artists or lecturers. Nevertheless, the art school, as much as school itself, is definitely the main environment where art is still produced and analyzed. In such an environment, what kind of education should an art school provide? Can we identify the merit of a studio-based education or research program beyond the field of visual art? A program that trains professional artists can only progress when it is backed by institutional and administrative support, and there is a growing number of artists who receive post-secondary education in studio art.

While universities around the world have had a growing focus on restructuring their programs that is similar to the corporate restructuring practice, to gain academic, institutional, and professional recognition, alternative movements for the new art academy is rising, which advocates for self-teaching, self-directed learning, and nonhierarchical educational structure. Everyone would agree that educational projects that have been initiated by artists and curators have largely increased in the past 10 years. Over the last several years, many night schools, free lecture programs, and art schools run by artists were formed all around the globe. The reasons may not be self-evident, but they could be due to tuition, personal disillusionment with schools, inappropriate teaching methods employed by faculty members, expanding neoliberal policies on education, and shortage of academies in certain regions.[7] These could be the reasons why many alternative art academies have sprung up today, as they are more autonomous, flexible, smaller in scale, and offer low-cost or free tuition.

Such alternative academic projects have a range of experiments, such as

7) Sam Thorne, "New Schools," *Frieze*, September 1, 2012, Retrieved on February 18, 2018, https://frieze.com/article/new-schools.

creative techniques, concepts, theories, or philosophies that are at the limits or beyond the boundaries of what is being taught in universities, taking the lead on discussions of what should be taught at art schools and what is the purpose and essence of an art school.

2. Foreign academic programs

2-1. Real Presence (2001-2010)

- Organizer: NKA/ICA (Independent Cultural Association)
- Timescale: 10 years from 2001 to 2010
- Project: Collaborated program with the Venice Biennale and the Istanbul Biennale
- Duration of Program: Mostly run for 2 weeks in mid-August
- Cost: Free (2001), 100 euro (starting from 2002, provision of accommodation, food, and program)
- Statistics: For 10 years, 1,564 professors and students from 105 art schools in 37 countries joined.

2-2. Gasthof 2002

- Organizer: Städelschule Frankfurt am Main
- Project: Designed as the connected program between Manifesta and Documenta in Kassel
- Sponsor: the Manifesta Foundation and Allianz Cultural Foundation (70,000 euro)
- Duration of Program: 8 days
- Cost: 100 euro (Provision of accommodation, food, and program / partially run for free)

- Statistics: Joined by 200 students and 41 faculty members from 32 countries

A participating group becomes the host for breakfast and dinner, which was joined by 350 other people, including outside guests.

Two panel discussions.

2-3. Mountain School of Arts

- Timescale: 2005 – current
- Organizer: Piero Golia and Eric Wesley
- Duration of Program: 3 months (2005–2012), 2 weeks (2013 – current).
- Cost: Free
- Statistics: Joined by 180 people over the last 7 years.

3. Domestic academic programs

3-1. 2013-2017 Crossing Over with Art

- Organizer: Gyeonggi Cultural Foundation
- Curator: Paik Gi Young(백기영)(2013-2014), Lee Su Young and Kim Jin Hee(이수영, 김진희)(2015), Kim Jin Hee(김진희)(2016)
- Duration of Program: 3-5 days
- Cost: 50,000 won (Provision of accommodation and program) / 90,000 won (2014, Provision of accommodation, food, and program)
- Statistics:

  2013: 41 lecturers, 200 participants

  2014: 50 lecturers, 200 participants

  2015: 30 lecturers, 120 participants, 40 participants for section workshops

  2016: 150 participants

3-2. Summer School KIGOJA

- Organizer: Lim Da Woon(임다운), Lee Ki Won(이기원)
- Sponsor: Seoul Foundation for Arts and Culture
- Cost: Free (Material cost needed for some programs)
- Duration: August 25, 2017 - September 9, 2017
- Statistics: 15 Mediators (team)/ 208 Participants

3-3. RAT school of ART

- Organizer: Park Mijoo, Dirk Fleischmann
- Cost: 850,000 won (Including regular free lectures)
- Duration: 15 weeks
- Statistics: Total of 21 participants, 86 free lectures
- Foreign Exchange: Städelschule at Frankfurt, Germany and Centre A at Vancouver, Canada
- Outside Projects:
- Infra-School at 2016 Gwangju Biennale
- Seoul Babel at Seoul Museum of Art
- Collaboration with ONE AND J. +1

Ⅲ. Case study on academy projects

1. Foreign cases

1-1. Real Presence 2001-2010

Real Presence at Belgrade, Serbia, is an example of a program outside of

the university. This project ran from 2001 to 2010 for art school students and young artists in Europe. As the 10-year Yugoslavian Civil War ended in 1999, and along with the anticipation of the new state system, the ground for exchange was created for a new generation of artists who did not have the opportunity for normal cultural exchanges during the war.

Real Presence was initiated by Biljana Tomic[8], a curator and art historian from Belgrade, and her daughter Dobrila Denegri.[9] Biljana Tomic started organizing international art programs in Belgrade since the 1960s, introducing many artists who brought the spirit of the Avant Garde and the Fluxus Art Movement to Belgrade during the Yugoslavian era. In particular, from 1974 she operated exchange programs, including classes with Joseph Beuys who taught at the Kunstakademie Düsseldorf, introducing Western European art to art students and young artists in Belgrade. Exchanges like these were blocked due to the Yugoslavian Civil War and the breakup of Yugoslavia in the 90's and restarted by *Real Presence* in 2001. The main purpose of *Real Presence* was to facilitate the large scale exchange of young artists in Serbia, which was permitted due to the regime change into the democratic system. The program mainly invited the artists who were introduced to Belgrade in the 1970s to 1980s, who already knew about

8) Biljana Tomic is a curator and art historian who is based in Belgrade, Serbia. She was the director of BITEF (1968-1973), the Student Cultural Centre (1976-1999), and the Student Cultural Centre Gallery, and now works at nKA / ICA - the Independent Cultural Association since 2001. She has participated in Aperto, Venice Bienniale (1986), La Coesistenza dell'Arte, Venice Bienniale, (1993), the Locarno Video festival (1981 – 1987), and the Videothek of Documenta in Kassel in 1987. She has also curated exhibitions in many museums and galleries.

9) Dobrila Denegri, the daughter of Biljana Tomic, is an art historian and curator. She is from Belgrade and is currently based in Rome and Belgrade. She is the art director of nKA / ICA from 2002. She was the curator of MACRO, the Museum of Contemporary Art in Rome (2002-2008), she has taught at La Sapienza University (2007-2009), and has worked as the director of the Centre of Contemporary Art Torun in Poland (2010-2015).

Yugoslavia's past and their students.

The first event began with the collective action *Real Presence Plateau* by Harald Szeemann from the Academy of Fine Arts in Vienna. The action that took place was 300 participants climbed the roof of the Tito Museum[10] — a museum named after Josip Tito, the leader who was in power in Yugoslavia — thereby verifying the real presence of political power. The artists visited the project space for 2 weeks and continued their discussions.

Through daily presentations, performances, collective actions, and parties, the project operated as a series of academic courses where participants may learn and understand each other's work and be provided with a lab and exhibition space by using the museum, gallery, and studio where participants may experiment. The major goal of this 2-year project was to offer opportunities to the art students and young artists of Belgrade who experienced an absence of cultural exchanges during the Yugoslavian Civil War. The project may allow them to meet with colleagues of the same generation and exchange experience on life, learning, the potential of art, practical skills, and information.[11] The first iteration of the project had 300 students, and professors from 17 European countries and 28 art program s.[12]

The project continued until 2010, and ended when no-visa entry between Eastern and Western Europe was permitted and cultural exchanges were revitalized. The 10 projects, held over 10 years, had 1,564 professors and

10) Tito Museum is open as Museum of Yugoslavia today.

11) Refer to the REAL PRESENCE website, Retrieved on February 18, 2018, http://www.ica-realpresence.org.

12) These are the countries that participated: Albania, Austria, Bulgaria, Bosnia, Czech Republic, Denmark, Estonia, Germany, Holland, Hungary, Italy, Macedonia, Romania, Slovenia, Sweden, Switzerland, and Yugoslavia

students from 105 art programs from 37 countries, and every participant's name was recorded on the project website.

From 2001 to 2010, *Real Presence* was designed for art students in Yugoslavia who could not easily travel to Western Europe during the war in order to quickly revive the isolation and cultural severance of Yugoslavia from Western Europe. The curator's statement also stated that the project was built for participants to create and lead the program on their own, rather than establishing a fixed purpose and deriving the prescribed result from the program.[13)]

In this project, a tentative art community was formed for 2 weeks wherein all participants learned and taught together, rather than having the educational format of a lecturer unilaterally delivering information to participants. The overall project was supported by European universities. However, instead of being in a classroom or a studio that belonged to an academic institution, the program functioned as an open platform where the participants understood the cultural gaps in their understanding of contemporary art, and discussed their different methods of art practice.

1-2. Gasthof 2002

Gasthof[14)] – a temporary art hostel project that ran for a week at the Städelschule Frankfurt am Main – connected Documenta 11, the large scale art exhibition in Kassel, and Manifesta 4, the biennale that toured over Europe. Given the temporary and peculiar geographical regions from which art students and art world figures who are visiting Documenta 11 and

13) Dobrila Denegri, "Real Presence - Generation 2001," in Gasthof 2002, eds. Dirk Fleischmann and Jochen Volz (Frankfurt am Main: Staatliche Hochschule für Bildende Künste - Städelschule, 2003), 46.

14) 'Gasthof' is 'inn' in English.

Manifesta 4 are traveling to at the Frankfurt Airport or train stations, the project transformed the studios at the schools into temporary hostels and provided accommodation, food, and programs for 200 students from 30 countries to live together for 1 week. The participating students operated workshops and prepared meals for program participants and visitors at least once throughout the project. *Gasthof* project was the platform where art world figures such as curators and artists visiting grand-scale art events could meet with the students of European art schools, which temporarily transformed the spatial function of art schools. According to the record, this project was not a part of the official programs of Manifest 4 or Documenta 11, but it was partially funded by the Manifesta Foundation.

Gasthof ended successfully with the collaboration between the Studentski Kulturni Centar (Belgrade, Serbia), the Institute For Contemporary Art (Moscow, Russia), the Escola de Artes Visuais, Maumaus (Lisbon, Portugal), the Proto Academy (Edinburgh, Scotland), and the Städelschule Frankfurt am Main (Germany), along with the support of Martin Fritz who was the treasurer of Manifesta 4 and Rirkrit Tiravanija, a professor of Städelschule at that time. The program schedule was composed of meals prepared by each participating group, screenings, performances, visiting exhibitions, book launches, panel discussions, and partyie. Everyone in *Gasthof* performed different types labor, such as preparing food and cleaning, and the boundary or role between the host and the guest was switched. It provided everyone with an opportunity to enjoy art and have mutual exchanges. As the program had operated in traditional art academies, it generated a transformation and expansion of the traditional arts education model.[15] Besides the many

15) The panel discussion UTOPIAN ACADEMY - led by Clementine Deliss, who was running the Future Academy at the time - participated by John M. Armleder, Joseph Backstein, Thomas Bayrle, Jürgen Bock, Dobrila Denegri, Charles Esche, Robert Fleck, Dr. Ludger

contacts that were made through the program, *Gasthof* formed the discourse on various methods of approach to art making and arts education, which is hardly estimated in a numerical value or technical terms.[16)]

Daniel Birnbaum, who was the dean at Städelschule Frankfurt am Main, mentioned Gasthof, in his publication *Teaching Art: Stadelschule Frankfurt/Main* (2007), as one of the experimental attempts created by institutions that might promote education. He also described this academy as a rare space where experiment was still viable, despite growing regulation and demands of the art market.[17)] The buildings within small art schools became inns for artists visiting Frankfurt, enabling interdisciplinary dialogues between many students and art world figures. They also lived together, provided local food from various countries, bettered understandings between countries and cities, and, later on, established small alumni network groups over Europe.

As a result, *Gasthof* transformed art school campuses into inns for artists for a week and created a social infrastructure where 350 people might eat, sleep, party, and debate together. The endeavor blurred the hierarchy and boundary between those invited by swapping their roles. It also worked as a critical platform where people could appreciate a large scale international exhibition, debate, and digest all together.

Hünnekens, Ronald Jones, Laurie Makela, Hans Ulrich Obrist, Tobias Rehberger, Rirkrit Tiravanija, Biljana Tomic, Heimo Zobernig and Gasthof members.

16) Jürgen Bock, "Utopian Academy As a Modernist Myth," Gasthof 2002, eds. Dirk Fleischmann and Jochen Volz (Frankfurt am Main: Staatliche Hochschule für Bildende Künste - Städelschule, 2003), 38.

17) Heike Belzer and Daniel Birnbaum eds., Kunst Lehren - Teaching Art. Städelschule Frankfurt am Main (Cologne: Verlag der Buchhandlung Walther König, 2007), 50.

1-3. Mountain School of Arts (MSA^)

Organized by Piero Golia and Eric Wesley, the Mountain School of Arts is the longest running alternative art academy that has been continuously running since 2005. Since its opening, it has been providing responsible teachers and an independent program to 15 students every year. The MSA^ has created its very distinctive cultural community at the center of Chinatown in Los Angeles. In its earlier phase, the MSA^ conducted 3-month classes from January to mid-April annually, as well as special lectures on non-art related fields and studio or office visits.[18)]

At the beginning of its foundation, the MSA^ aimed to initiate an alternative of Master's programs with an international network, along with affiliation to educational institutions such as CalArts and UCLA. Therefore, its basic administrative structure follows an university system while providing the practical experience of the Los Angeles art scene, which unlike New York or London, is not the center of the global art world with its own clear distinction. It provides an atypical curriculum that is different from a semester-based curriculum or credit authorization that most North American schools demand, and does not require submitting goal-oriented outputs during the program.

A new educational program was made in 2012 as the bar that housed the MSA^ had closed. Continuing without a physical space and still free of cost, it changed the 3-month program that met 2-3 times a week into a 2-week program that met every day. Forty percent of the participants were from Europe or North America, 50% from Los Angeles, and 10% from other areas.[19)]

---

18) Fillip editorial, "Basin Climbing: An Interview with Mountain School of Arts Piero Golia and Eric Wesley," *Fillip* 6 — Summer 2007.

Since the program was nomadic without a permanent physical space, the program in February 2017 was held at a private villa of a collector and sponsor of the program for 2 weeks. During the program, participants mainly learned about the Los Angeles art scene, which was very different from other major art cities, creating a temporary community that slept, ate, and debated together, and attended a number of seminars and workshops. The program continues to be based on the organizers' personal networks and relationships without public funding. It builds on the learning community of artists and curators who continues to take part in the program.

2. Domestic cases

2-1. Crossing Over with Art

This summer academy had been planned to begin with the opening of the Gyeonggi Creation Center in 2009, but it actually started in 2013 due to the remodeling of its facilities. The academy took place at the Gyeonggi Creation Center until 2014, at Bloomvista (Yangpyeong, Gyeonggi-do) in 2015, at ABC Happy Education Town (ABC행복학습타운) (Siheung) in 2016, and back at the Gyeonggi Creation Center in 2017. As the curator changed from Paik Gi Young(백기영) to Lee Su Young and Kim Jin Hee(이수영, 김진희) in 2015, the program name *Summer Academy* was replaced with *Crossing Over with Art*, which used to be its subtitle.

Highly anticipated by many art school students, the program recruited 200 applicants in 2 weeks in 2013 and 2014. The demand showed that

19) Interview with Agnieszka Roguski, who participated in the program of 2017, September 18, 2017.

young artists and students were in need of a program like this.

According to the curator's statement of the first program, it began with a need for a summer education program in an artist residency, which selected and supported young artists to gain experience on an international level. The program was intended to help young prospective artists to explore their potential as artists. It received high expectations as an academy where new exchanges were to be made and supplemented what college arts education lacked. The summer academy was designed to provide interdisciplinary and genre-crossing workshops on art creation to artists who received expert art education in college and figures in various fields who are interested in contemporary art. The academy was also intended to offer a space to facilitate exchange in the artists' experience at home and abroad. Divided into five sections every day, the workshops led artists in conversations around aesthetics and politics, and how these themes would influence society through art.[20]

Organized by the Gyeonggi Cultural Foundation, *Crossing Over with Art* was joined by 700 people from 2013 to 2017. However, most sessions were in lecture format that delivered information rather than being the ground for meeting and exchange. It did not deviate from school lectures, nor derive smooth engagement in discussion and exchange. The program's other weaknesses were: clear hierarchy between lecturers, curators, organizers, and participants, shared accommodations were grouped by the participants' age, the program's format was similar to a high school retreat, and the somewhat isolated location of Daebudo Island.

20) Paik Gi Young, "Curator's Statement," in *Crossing Over with Art Summer Academy 2013 Source Book,* (Gyeonggi Cultural Foundation), 5.

Yet many faculty members and participants traveled a long way to join the program and stayed together for the duration of the session because it provided an excellent program even though it was an alternative workshop hosted by a local administrative institution. As the program was operated by a foundation with an innovative plan, efficient budgeting, and enough preparation time over the course of 3 years, it did in fact establish a pioneering case for other domestic institutions and foundations.

2-2. Summer School KIGOJA

The Summer School KIGOJA was organized by Lim Da Woon(임다운) and Lee Ki Won(이기원), and operated the independent art space initiative KIGOJA, which are both sponsored by the Soul Foundation for Arts and Culture. Led by 15 mediators (individuals or collaborative teams) and joined by 208 participants, the program ran from August 25 to September 9, 2017. With the theme of *experiencing/practicing by oneself*, the program mediators who led each program shared their positions, opinions, and experiences. The mediators also engaged in collaborative and temporary community-building with participants over the course of the program. In this context, a community means a phenomenological point wherein myself and another person are mutually related, which gains significance in the forming of the relation itself. The program avoids the hierarchical educational program that merely delivered knowledge and information, and intends to collectively and personally create the process of time, space, and experience that both mediators and participants choose to engage with.[21)]

21) Curator's statement of Summer School KIGOJA, Retrieved on February 18, 2018,

Composed of 15 sessions in broad categories: *platform*, *spending conscious time*, and *taste and experience*, the program was held during weekends and weekday afternoons over the course of 16 days. The program offered workshops on various subjects, including using Instagram live, how to present an exhibition, how to organize your first solo exhibition, and plant sowing workshops. Every session was filled up in 1 to 2 days.

The Summer School KIGOJA did not offer the usual artist talks or exhibition symposiums in ordinary exhibitions. Rather, the events that were held resembled the workshops, which dealt with various subject matters with young creators as the focal point. In-line with the word *school* in its name, the 15 independent sessions were open, and each session presented a unique and new method of approaching art.[22] Since in its initial planning phase, not like the usual lecture or workshop, the sessions were planned as liberal and open workshops that maintained small groups, and thus the participants may recognize themselves as members of the program. Also, the program changed the composition of the space for each session in order to fit the mediator's workshop.[23]

Most mediators were born between 1985 to 1988.[24] In particular, 90APT[25] was born in 1992, and demonstrated a clear shift in the energy

---

http://kigoja.net/register.

22) Oak Da Ae, "Summer School KIGOJA : the learning place in meeting, conversation, and clash," *Art World*, October 2017, 144-149.

23) The interview of Lim Da Woon(임다운) and Lee Ki Won(이기원), "Summer School KIGOJA : the learning place in meeting, conversation, and clash," *Art World*, October 2017, 144-149.

24) The birth year of the mediators of KIGOJA's summer school varies from 1972 to 1992.

25) 90APT(Kim Sun Jae, Pingbid, and NNK) is online platform introducing visual artists born in 1990s. Retrieved on February 18, 2018. http://www.90apt.com/.

of the session as a different generation of mediators, especially compared to traditional lecture formats in college educational settings or other educational institutions. Due to this phenomenon, it was hard to find a generational gap between participants and mediators. Also, the participants could participate in a liberal atmosphere, and by not unilaterally delivering information, the program worked as a place where learning occurred in the process of sharing thoughts and difficulties. However, since the program was operated by funding from the Seoul Foundation for Arts and Culture, the foundation had decided to not continue the program.

2-3. RAT school of ART

Led by Park Mijoo and Dirk Fleischmann since September 2014, the RAT school of ART (RAT) is a learning platform operated based on visual arts education. As an extension of the Blacksheep Lecture that took place in many spaces, like Hansung University, Art Sonje Hanok, and Salon Vit (살롱빗) in Cheongju, the program invites international artists and curators visiting Seoul for RAT Talks, a lecture program, to share their artistic practices, experiences, and insights, while offering a paid membership curriculum since 2015. RAT Talks rejects the formal lecture format of other institutions. Instead, the lecturer and participants are treated equally, and in that liberal and casual atmosphere, Q&A sessions and debates often extended longer than the lecture.

From 2015 to 2017, 21 young artists joined the program, and 86 artist talks and curator lectures took place. RAT's membership program changes its curriculum every semester; some examples of its workshops include a debate and seminar on books, group critique, One-day Faculty

Program, and theory seminars. It is a self-led educational program for passionate artists who set their own goals and work by themselves, and engages in the program and its learning environment to inspire their fellow members to have critical thoughts on artistic discourse.[26] Instead of the dogmatic and academic class format of some art schools, it presents a shifting program of workshops managed by the suggestion of its participants. In particular, the One-day Faculty Program, which is organized and operated by the participants, grants its members the responsibility and agency in attempt to switch the role of the organizer and the participant.

Moreover, RAT is a mediator in Asia, connecting the local art world and the international art world with Seoul as center. It was one of the platforms that ran *Infra-School*, a collaborative program that was operated with *2016 Gwangju Biennale*. While preparing for *2016 Gwangju Biennale* as a platform where curators and artists share ideas and practices, *Infra-School* pursued the building of international and multinational educational networks, engaged in critical debates and exchanged practical knowledge of experts from relevant fields through various local academies, and contributed to the expansion of the contemporary art discourse.[27] From the preparation period to the end of the biennale, it operated in an irregular format at the Chonnam National University, Chosun University, Dongduk Women's University, Hongik University, Seoul National University Asia Center, Inter-Asia Biennale

26) Refer to RAT school of ART website. Retrieved on February 18, 2018. http://www.ratschoolofart.com.

27) Refer to the Facebook post of 2016 Gwangju Biennale - Dongduk Women's University Infra-School, Retrieved on February 18, 2018. https://www.facebook.com/2016Dongduk.GWbiennale.Infraschool/.

Forum, New York New Center (뉴욕 뉴센터), and the RAT school of art.[28] The program also joined *Seoul Babel* at the Seoul Museum of Art in 2016 in a lecture performance, reflecting on the institutional context and experimenting with the potential of research methods unbounded to artists' studio practices.

While using the word *school*, RAT is actually a sort of forum operating along a similar format of a school as a place where people meet. It is the place where people gather, and it is where certain situations can occur. Furthermore, it is a project to reconsider RAT itself as a school and a platform to experience something together. Rather than the teacher delivering something to students, it is where the two parties explore together and become equals.

According to the lecture *Current Positions* held at Art Collider at the Korea National University of Arts in 2017, RAT individualizes and personalizes education, concentrates on each individual participant, and focuses on each member's opinion. Also, it minimizes the administrative part of the operation to maintain autonomy, and it is done not only for the participants but also for the faculty members who were disappointed by other school administrative systems. This method suggests the program to be self-initiated and experimental, which results in autonomy for both participants and faculty members.[29]

In interviews with participants on their motives for joining the paid program, some of the reasoning that affected their decisions were: various available cultural resources, anticipation for the expanding artistic

28) Maria Lind, "The Eighth Climate (What does art do?)," NOON, no. 6 (2016), Retrieved on February 18, 2018, http://www.thenoon.org/noon/?noonsub=2016&noonpid=2527.

29) Refer to Dirk Fleischmann's lecture, the 5th session of "Current Positions: Seoul 2017," in May 25, 2017.

community that they were poorly connected to during their college life, meeting with lecturers and participants who have abundant experience in art, and a rigorous international experience at home despite it being a small scale operation.[30]

2-4. Limits of domestic academy programs

In reality, domestic education programs like this, which should be sustained in the medium to long term, cannot extend its operations largely because of the lack of short-term public funding and the condition that alternative education's funding beneficiary and participants should have bachelor's degrees. In the case of *Crossing Over with Art* organized by the Gyeonngi Cultural Foundation, the program developed into a different direction from its original intent as the Manager in charge and the Executive Director were changed. *Summer School KIGOJA* operated at KIGOJA had been operated by funding from the Support Project for Young Artist's Space (청년예술공간지원사업) from the Seoul Foundation of Arts and Culture, and the program's continuance and scale would be decided in the future as one of the new support projects in 2017. RAT charges for membership. But since it only has lectures and seminar spaces, and not an exhibition space, how this energy would persist without an organizational sponsorship or public funding is questionable.

30) The interview was done with a paid up member of RAT in November, 2017.

Ⅳ. Considerations on Sustainability of Alternative Academies

Besides the projects introduced in this research, most alternative academies have a short life span. Some cases are considered to be experimental, and most are financially unstable. These conditions can be also found in the examples of Bauhaus or Black Mountain College, which played key roles in the changes of art education. The aforementioned institutions were closed because of external factors, but in fact were also suffering from financial difficulties beforehand. This financial insecurity also occurs in traditional colleges.

In spite of these challenges, colleges should keep on standing. Although in interviews many artists say they would not go to school if it were possible to make the choice again[31], most artists who take parts in biennales, large global exhibitions, did receive formal education – most will have MFAs from schools in Europe or North America. Colleges are still environments where art is experimented upon, created, and analyzed. And yet there is not enough research on the history or developmental processes of art schools. There are no major studies besides those conducted on Bauhaus, Black Mountain College, and Nova Scotia College of Art and Design. With new concepts and theories continuously introduced the study of art is quite open, unlike the repetitive learning of other professional studies like math and physics. Therefore, new lines of inquiry should keep entering the academy, which should resemble a laboratory that consistently operates in search of new answers. Therefore, it is the study that requires diverse demands and

31) Steven Henry Madoff, "Questionnaires." *ART SCHOOL (Propositions for the 21st Century)* (Cambridge, MA: MIT Press, 2009), 291-328.

inputs from a new generation. When such demands fail to be fulfilled through traditional schools or social institutions, alternative academies like this spontaneously rise and disappear.

Should alternative academies be sustainable? Most projects proclaim to close in 5 to 10 years. Perhaps this end does not mean failure, because there are other establishments created during the life of the projects, regardless of how long they operate. Perhaps we misguided to think that an academy should persist. Perhaps its short-term format is more important? In this context, alternative academes, in comparison to actual art schools or universities, are closer to alternative spaces and artist-run spaces. An alternative academy like this, in the form of an art institution, directly and indirectly influences existing colleges (who cannot easily change due to its structure or administration).

Most alternative academies operate their programs in the artist's own studios or homes. In fact, this is the old art educational model where an apprentice inherits a master's skills, or the early model of art school. However, it deals with the methods of exhibition-making or contemporary discourse, rather than learning technique or mimetic skill. Also, with advancements like the internet and social networks, small alternative academies are forming active international networks. Due to complicated bureaucratic and administrative processes, these small-scale networks do not exist in more traditional colleges. Furthermore, comparatively, alternative academies are more ready to consciously react to contemporary art discourse.

An immediate example is how *Socially Engaged Art* entered art schools. After the Social Practice MFA concentration was founded at the California College of the Arts(CCA) in 2005 and Suzanne Lacy's influence in the art of social engagement, many art schools in North America and

Europe opened similar majors and degrees. In fact, such an artistic practice or attitude already had begun in the late 1960s with the works and practices of artists like Mierle Laderman Ukeles, Joseph Beuys, and Group Material. Of course, many individual teachers have drawn this discourse into their schools for their own classes, but consequently it has taken 30 to 40 years for it to become a specialized area of study in an art school. This is a lengthy process because a new area of study must go through an art school's administrative procedures, processes of settlement, and verification.

Compared to the limitations and inflexible character of art schools, an autonomous alternative academy easily digests and speaks up for an artistic discourse. Unlike art schools, alternative academies are flexible and nomadic, with no fixed location or campus, and attempt to associate their programs with many museums, biennales, and exhibitions. They are organized in small scale and maintain non-hierarchical community that grants responsibility to most participants for program operation.

Since 2005, through his criticism and essays[32], Pablo Helguera suggests the term *transpedagogy*, referring to the projects of creators or many groups that provide experiences that are clearly distinguished from traditional art academies or official artpedagogies. Opposed to art pedagogy that traditionally focuses on art analysis or skill based training for artistic practices, in transpedagogy, the process of education itself becomes the core of artworks, while such artworks mostly deviate from academic or institutional frames and build the artwork's own autonomous environment.[33] In the panel discussion[34] at the Museum of

32) Pablo Helguera, *The Pablo Helguera Manual of Contemporary Art Style* (Mexico City: Tumbona Edicions, 2005).

Modern Art, New York, Pablo Helguera said that when transpedagogy projects like this continue, the authority of participants, who began as one group, is divided. And particularly when the project is successful, there is great possibility that the confusion and participants' political actions might deconstruct the original structure.[35]

Ⅴ. Implication of the academy in contemporary art

Like Boris Groys mentions in his essay, art education in contemporary art discourse does not have definite purpose – one does not learn special skills, or inherit a tradition.[36] Art education expands towards society as its main subject, and delves into the humanities such as ethnology, and sociology.

At home there are colleges with exceptional curricula, and many institutions besides schools provide excellent international educational programs as well. However, in the educational environment at home and abroad, the boundary between teacher and student is clear, discussions can't continue due to limited time, and most formats operate merely to deliver information. Furthermore many colleges, including Cheongju

33) Pablo Helguera, *Education for Socially Engaged Art* (Seoul: The Open Books co., 2013), 117.
Pablo Helguera, "Notes Toward a Transpedagogy," in *Art, Architecture and Pedagogy: Experiments in Learning*, ed. Ken Ehrlich (Los Angeles: Viralnet.net, 2010).

34) Pablo Helguera's talk during a panel discussion titled "Transpedagogy: Contemporary Art and the Vehicles of Education" at the Museum of Modern Art, New York, in May 15, 2009.

35) Pablo Helguera's talk during the panel discussion above.

36) Boris Groys, "Education by infection," *ART SCHOOL (Propositions for the 21st century)*, (Cambridge, MA: MIT Press, 2009)

University, Hansung University, and Choong-Ang University are closing, merging, or restructuring its art programs, and are not capable of providing students decent learning conditions. Institutions are plagued with administrative issues such as the revision of part-time faculty laws, even though this is where students should be most actively creating and experimenting.

Learning institutions should not be limited to art schools, and at times they can even be the site for producing and experimenting with cultural knowledge. It should not be bound to any particular field of art and should allow approaches to diverse fields, and, ideally, it is a liberal, virtual space where continuous transformations occur through collaborations between non-hierarchical structures - just participants and no teachers.

In Korea, it is still difficult to find tendencies in professional *art education* in exhibition-making and art projects. Moreover, studies related to the subject of art education have not yet made it into the academy or discourse. This study is not an approach from the perspective of art education or a proposal for an ideal school. It suggests the function of alternative academies, whose practices might interact with traditional, institutional art pedagogy, deriving potential. I hope studies like this one might one day rise as a major issue in Korea.

Appendix

- List of alternative academies after 2000 for further studies.
  (This list may be edited in the future)

Year of establishment	Alternative Academy Project Name and Timeline	City	Founder or Organizer
2000	Exploding School (2000-2006)	London, Sonoma, Geneva	
	Sundown Salon (2000-2006)	Los Angeles	
2001	Real Presence (2001-2010)	Belgrade	
	Copenhagen Free University (2001-2007)	Copenhagen	
2002	Gasthof	Frankfurt	
	Cátedra Arte de Conducta (2002-2009)	Havana, Cuba	Tania Bruguera
	Future Academy (2002-2009)		
2003	School of Missing Studies		Bik Van Der Pol
	The School of Panamerican Unrest (2003-2010)		
	The Manoa Free University (2003-2008)	Vienna	
	Machine Project	Los Angeles	Mark Allen
	The Independent School of Art (2004-2006)	San Francisco	Jon Rudin
2005	The Mountain School of Arts	Los Angeles	Piero Golia, Eric Wesley
	The Blackmarket for Useful Knowledge and Non-Knowledge		Hannah Hurtzig
2006	Umitednationplaza (2006-2007)	Berlin	Anton Vidokle
	The Experimental Station	Chicago	

Year of establishment	Alternative Academy Project Name and Timeline	City	Founder or Organizer
	Sundown Schoolhouse		Fritz Haeg
2007	International Academy of Art	Palestine	Khaled Hourani, Tina Sherwell
	The Public School	Los Angeles	Sean Dockray, Fiona Whitton
	Islington Mill Art Academy	Salford/UK	
	The Winter school Middle East (2007-2008)	Dubai, London, Sharjah, Kuwait	Markus Miessen
	colourschool: Emily Carr Institute (2007-2008)	Vancouver	
2008	The Anhoek School	Brooklyn, Marfa, Boston, SF	Mary Walling Blackburn
	Night School (2008-2009)	New York	Anton Vidokle
	Unitednationplaza (2008)	Mexico City	
	The School of Walls and Spaces / The Royal Danish Academy of the Arts	Copenhagen	Nils Norman
2009	SOMA	Mexico City	Yoshua Okon
	Beta-Local	San Juan, Puerto Rico	
	Centro de Investigaciones Artisticas	Bernos Aires	
	Institute for Spatial Experiments (2009-2014)	Berlin	Olafur Eliasson
	Department 21 / Royal College of Art	London	
	The Free/Slow University of Warsaw	Warsaw	Kuba Szreder
	The Art School in the Art School	Syracuse	Joanna Spitzner
	Parakkek School		
2010	MASS	Alexandria,	Wael Shawky

Year of establishment	Alternative Academy Project Name and Timeline	City	Founder or Organizer
		Egypt	
	Asiko Art School	Lagos, Accra, Maputo	Bisi Silva, CCA Lagos
	Night School (2010-2011)	London	Ryan Gander
	The Free University of Liverpool (2010-2013)	Liverpool	
	Trade School		
	The School of Making Thinking	Catskills Mountains	Aaron Finbloom, Abraham Avnisan, Claire Epstein
	Free School Melbourne (2010)	Melbourne	
	Centre for Possible Studies	London	Janna Graham, Sally Tallant
	Pickpocket Almanack		Joseph Del Pesco
2011	Home Workspace Program	Beirut	Christine Tohme, Ashkal Alwan
	The Conceptual Oregon Performance School	Portland	
2012	The Silent University	London and more	Ahmet Ogut
	Rupert	Vilnius	
	Campus in Camps	Bethlem	Alessandro Petti, Sandi Hilal
	School of Global Art	online	Lucky PDF
	Institut des hautes etudes en art plastiques	Paris	
2013	Crossing Over with Art (2013-2017)	Gyeonggi-do	Gyeonggi Cultural

Year of establishment	Alternative Academy Project Name and Timeline	City	Founder or Organizer
			Foundation
	The School of Engaged Art	St.Petersburg	Chto Delat
	Open School East	London	Anna Colin, Laurence Taylor, Sarah McCory, Sam thorne
	School of the Damned	London	
2014	Utopia School	New York	
	The New Centre for Research & Practice	Online	Jason Adams, Mohammad Salemy, Tony Yanick
	RAT school of ART	Seoul	Park Mijoo, Dirk Fleischmann
2015	Brussels Art Institute	Brussels	Jan De Cock
	Institut des hautes etudes en art plastiques	New York	
	The Imaginary School Program	Beirut	

Bibliography

Book, catalogue, and source book

Bauer, Ute Meta and Sønk Gau. *Education Information Entertainment.* New Approaches in Higher Artistic Education. Vienna: Edition Seiene, 2001.

Belzer, Heike and Daniel Birnbaum eds. Kunst Lehren - *Teaching Art.* Städelschule Frankfurt am Main. Cologne: Verlag der Buchhandlung Walther König, 2007.

Bergman, Aeron, Alejandra Salinas, and Irena Borić eds. Forms of Education: Couldn't Get a Sense of It. Seattle: Institution for New Connotative Action Press, 2016.

_____, Alejandra Salinas, and Irena Boric. *Forms of Education: Couldn't get a sense of it*. Institution for new connotative action press, 2016.

Dumbadze, Alexander and Suzanne Hudson eds. Contemporary *Art: 1989 to the Present*, translated by Seoul Museum of Art Curatorial Bureau. Seoul: Yegyung, 2015.

Ehrlich, Ken ed. Art, Architecture and Pedagogy: Experiments in Learning. Los Angeles: Viralnet.net, 2010.

Fleischmann, Dirk and Jochen Volz eds. Gasthof 2002. Frankfurt am Main: Staatliche Hochschule für Bildende Künste – Städelschule, 2003.

Gyeonggi Cultural Foundation. *Crossing Over with Art 2015 Source Book.*

_____, *Crossing Over with Art 2016 Source Book.*

_____, *Summer Academy: Crossing Over with Art 2013 Source Book*. (『2013 예술로 가로지르기 섬머아카데미 자료집』)

Gyeonggi Cultural Foundation. *Summer Academy: Crossing Over with Art 2014 Source Book.*

Ham, Yang Ah. *School for All : The Village Project* (모두의 학교 <더 빌리지>프로젝트). 2017.

Hansen, Sidsel and Tom Vandeputte eds. Politics of Study. London/ Odense: Open Editions and Funen Art Academy, 2015.
Helguera, Pablo. *Education for Socially Engaged Art*. Seoul: The Open Books co., 2013.
Helguera, Pablo. *The Pablo Helguera Manual of Contemporary Art Style.* Mexico City: Tumbona Edicions, 2005.
Kocur, Zoya and Simon Leung eds. *Theory in Contemporary Art since 1985.* Translated by Seo Jin Won(서지원). Seoul: Doosan Dong-A, 2010.
Madoff, Steven Henry ed. *ART SCHOOL (Propositions for the 21st Century).* MIT Press, 2009.
Nollert, Angelika and Irit Rogoff eds. A.C.A.D.E.M.Y. Frankfurt am Main: Revolver, 2006.
O'Neill, Paul and Mick Wilson eds. *Curating and the Educational Turn.* London/Amsterdam: Open Editions and de appel, 2010.
Ranciere, Janques. Le Maitre Ignorant. Seoul: Gungri(궁리출판). 2008.
Seoul Museum of Art. Seoul Babel. 2016.
Thorne, Sam. School: A Recent History of Independent Art Schools. Berlin: Sternberg Press, 2017.
Yoon, Donghee(윤동희). What Art Schools Do Not Teach (미술대학에서 가르치지 않는 것들). Seoul: Book Nomad (북노마드), 2013.

Paper

Jung, Hun-Yee. "Art Education in University: How to Teach 'Attitude.'" 2015.

Magazine and periodical

Fillip editorial. "Basin Climbing: An Interview with Mountain School of Arts Piero Golia and Eric Wesley." *Fillip* 6 — Summer 2007.
Helguera, Pablo. "Transpedagogy: Contemporary Art and the Vehicles of Education." A panel discussion curated by Pablo Helguera and presented at the Museum of Modern Art (MoMA), New York, in May 15, 2009. Accessed February 18, 2018.

http://www.taniabruguera.com/cms/239-0-On+transpedagogy.htm

Lind, Maria. “The Eighth Climate (What does art do?).” NOON, no. 6 (2016). Accessed February 18, 2018.
http://www.thenoon.org/noon/?noonsub=2016&noonpid=2527.

Oak, Da Ae(옥다애). “Summer School KIGOJA : the learning place in meeting, conversation, and clash(만남, 대화, 충돌 속의 배움터, 썸머스쿨 기고자).” *MisulSegye*, October 2017.

Rae-Dupree, Janet. “Let Computers Compute. It’s the Age of the Right Brain.” *The New York Times*, April 1, 2008. Accessed February 18, 2018. http://www.nytimes.com/2008/04/06/technology/06unbox.html.

Rogoff,Irit. “Turning,” *e-flux Journal*, Issue #00, November 2008. Accessed February 18, 2018.
http://www.e- flux.com/journal/00/68470/turning/.

Suh, Heegang(서희강). “As Working in Art College(미술대학에서 활동해보니까).” *MisulSegye*, April 2017.

Thorne, Sam. “New Schools.” *Frieze*, September 1, 2012. Accessed February 18, 2018. https://frieze.com/article/new-schools.

Website

Art & Education, http://www.artandeducation.net

Eflux, http://www.e-flux.com

Facebook page of Dongduk Women’s University Infra-School, http://www.facebook.com/2016Dongduk.GWbiennale.Infraschool

Frize, http://www.frieze.com

Gwangju Biennale, http://www.the8thclimate.org/en/infra_school/

KIGOJA, http://www.kigoja.com

MSA^, http://www.themountainschoolofarts.org

Pablo Helguera, http://www.pablohelguera.net

RAT school of ART, http://www.ratschoolofart.com

Real Presence, http://www.ica-realpresence.org

Salzburg Summer Academy, http://www.summeracademy.at

이한범

아티스트 북: 픽션으로의 항해

아티스트 북:
픽션으로의 항해

이한범
Lee Hanbum

Ⅰ. 들어가며

Ⅱ. 연구의 배경과 목적

Ⅲ. 아티스트 북과 픽션
1. 아티스트 북의 개념과 역사
1-1. 아티스트 북의 선구자들
1-2. 책의 물성을 이용하기
1-3. 유통을 통해 장소를 확장하기
1-4. 정치적 구호의 전달자
1-5. 용어와 제도
2. 확장된 영역에서의 책, 포스트-디지털 프린트
3. 울리세스 카리온의 '북웍스'
3-1. 책을 만드는 새로운 예술
3-2. 북웍스 리비지티드
4. 아티스트 텍스트
5. 예술적 실천으로서의 출판
6. 픽션을 조직하기

Ⅳ. 한국의 아티스트북, 1990년대 이후
1. 『변신술』, 김범
2. 장영혜중공업

Ⅴ. 나가며: 남겨진 과제들

참고문헌

도판

Ⅰ. 들어가며

오늘날 미술의 이름으로 펼쳐지는 풍경에서, 시각 예술가들이 글을 쓰고 지면(혹은 화면)과 책을 만드는 일이 어엿하게 한 장면을 그려내고 있다. 이를 역사적인 용어인 '아티스트 북(Artist's Book)'으로 통칭할 수도 있겠지만, 이 용어는 특정 현상을 드러낼 수는 있어도 '텍스트-프린트-북'으로 연쇄되는 매체의 예술적인 효과에 대해서는 아무런 부연도 하지 못한다. 이에 본 연구는 바로 책이라는 매체가 수행할 수 있는 예술적 효과를 집중적으로 다루고자 하며, 이를 동시대에 중요하게 요청되는 '픽션'이라는 관점을 중심으로 읽어볼 것이다.

그렇다면 여기서 말하는 '픽션'은 무엇인가? 오사와 마사치(Osawa Masachi)는 저서 『불가능성의 시대: 현실로의 도피』에서 현대사회에서 발견할 수 있는 '현실로의 도피'라는 독특한 현상을 얘기한다. 그에 따르면 현대인은 현재적인 감각만을 맹렬히 추구하고 소비하며, "폭력적이거나 격렬한 현재"를 통해 자신의 존재를 확인한다. 그러나 강렬한 공시성의 경험들로 삶의 주체를 점철하는 이러한 방식은 일종의 회피 혹은 도피 전략으로, 현재 우리가 당면한 세계의 '에피스테메'를 파악하기 어렵게 만들 뿐이다. 우리에게는 거리(distance)가 필요하다.

이와 대척하는 개념인 '픽션'은 현실의 범주 외부의 무한한 가능의 영역이라고 할 수 있다. 이는 퀑탱 메이야수(Quentin Meillassoux)가 말하는 "법칙에서 벗어나고, 권리상(en droit) 예측 불가능하고 모델화할 수 없는 궤적"이 잠재되어 있는 '바깥의 세계'와도 공명한다. 현실의 범주에서 벗어났을 때, 어떤 법칙도 주어지지 않을 때, 우리는 자유로운 내기에 도박을 걸 수 있게 된다. 어느 역사적 시기이건 픽션은 여러 형태(특히 종교와 예술)로 존재했는데, 그 이유는 현실에서 요청되는 초월론적인(transcendental) 윤리를 실험할 수 있는 장소였기 때문이다. 픽션은 우리가 감각의 동물로 함몰되지 않게 해주는, 혹은 자본이라는 비가시적인 조류에 휩쓸려 조난당하지 않도록 해주는 길잡이다. 때문에 현재가 우리를 강하게 압박하는 만큼 예술은 더욱 견고하게 픽션의 영역에서 실험을 지속해야 한다. 하나의 작품은 무수한 유무형의 조건

의 집합이며 이 조건이 작동함으로써 특정한 픽션의 상태가 창출된다고 볼 때, 우리는 거기에 내재해있는 조건의 배치를 살펴야 하고, 그것이 무엇을 뜻하는지, 어떤 효과를 통해 무엇을 요구하는지를 파악해야 한다.

그렇다면 과연 책이라는 매체는 이와 같은 픽션을 어떻게 변주할까? 혹은 픽션을 위한 매체로 책은 어떠한 필연성을 가지는가? 언뜻, 책과 관련하여 픽션이 만들어지는 방법으로 소설을 떠올릴 수 있겠다. 그러나 소설은 오로지 문자의 조합으로 형성되는 내러티브로만 존재할 뿐이다. 시각 예술로서의 책에 접근하기 위해서는 조금 더 유연한 태도가 필요하다. 울리세스 카리온(Ulises Carrión)은 책을 페이지의 순차, 즉 공간의 연속으로 이해했으며, 텍스트는 이와는 독립적인 것이었다. 그에게 책은 읽기의 대상이 아니라 지각하고 경험하는 시공간이었다. 이러한 맥락에서 우리는 책이라는 개념의 외연을 확장시켜볼 수 있겠다. 즉 책이라는 예술적 매체는 지면(화면)의 순차로 만들어지는 고유한 시공간이며, 그 안에서 사건을 일으키는 일시적인 상태를 만들어 낸다. 어떤 사건이 일어났는가? 내러티브에 대한 언어적인 이해와는 다른 방식으로 발생하는 이 사건은, 우리가 상상할 수 있는 어떠한 체계와도 겹쳐지지 않는다. 다만 모종의 틈을 열어 새로운 움직임을 교통시킬 뿐이다. 특정한 사건을 일으키기 위해 개별적인 작업은 자신의 형식을 어떻게 구축하는가? 자신의 시공간을 어떠한 리듬으로 조율하는가? 바로 이것이 내가 아티스트 북이라는 이름의 바다에서 건져 올리고자 하는 몇몇의 예술적 실천이다.

Ⅱ. 연구의 배경과 목적

본 연구의 목적은 크게 두 가지로 구분된다. 하나는 시각 예술에서의 '책'이라는 것의 의미에 대해서 재고해보는 것이다. 책은 동시대의 사회문화적 차원에서 누구나 손쉽게 만들 수 있는 제작품이 되었고, 매일매일 수도 없이 쏟아져 나온다. 책은 아주 오래 전부터 확산과 보급에 있어서 강점을 지닌 중요한 매체였다. 동시대 시각 예술의 영

역에서 책이라는 것이 중요한 실천 도구로서 자리잡게 된 것은 분명 1960년대 이후 서구의 개념미술가들과 플럭서스 등 다양한 매체의 가능성을 적극적으로 활용하기 시작한 일군의 작가들 덕분이었다. 이러한 움직임의 가장 큰 원동력은 작품과 작품이 전시되는 미술관이 너무나도 신성시되고 그것의 공공적 성격이 극도로 제한받는다는 점 때문이었고, 예술을 위한 대안적 매체로서 책이 주목받게 된다. 그러나 최근 들어 미술의 영역에서 만들어지는 책은 작품 그 자체만큼이나 물신화되고 있다. 여기에는 여러 이유가 있겠지만, 아서 단토(Arthur C. Danto)가 『예술의 종말』에서 말한 것처럼 현대 예술은 이제 담론적인 집합체로서만 존재할 뿐이기에, 책이라는 매체가 수행하는 기록과 보존, 그리고 텍스트를 이용한 의미화의 기능이 착취되고 있다는 점이 큰 영향을 준 것으로 보인다. 이러한 상황의 문제점은 책의 진정한 예술적 효과와는 무관하다는 것인데, 책이 책 그 자체의 예술적 가능성보다는 작품의 복제된 정류장으로만 다루어지기 때문이다. 따라서 책의 예술적 효용과 효과라는 측면에서 무수히 많은 책을 구분하여 생각해 볼 필요가 있다.

시각 예술에서의 책이라는 것의 의미를 재고하기 위해 생각해야 할 다른 지점은 바로 온라인 웹의 페이지라는 새로운 가상의 공간이다. 퍼스널 컴퓨터를 비롯한 휴대전화, 태블릿, 프로젝션 등 무수히 많은 스크린 기반 매체가 등장했고, 이러한 하드웨어적인 발전과 더불어 인터넷이라는 인터페이스는 물리적인 제약을 넘어 무한에 가까운 공간을 가지게 되었다. 바로 위에 언급한 유통, 보급과 확산이라는 측면에서 책보다 훨씬 강점을 지닌 매체가 등장하게 된 것이다. 이에 따라 당연하게도 책의 종말이라는 말이 심심치 않게 들리며, 새로운 가능성으로서의 스크린 디바이스와 인터넷이 각광받는다. 이렇게 변화한 매체적 환경에서 책에 대한 인식은 좀 더 유연해질 필요가 있다. 단지 낱장으로 재단된 종이의 제본 묶음이라는 물성으로 책을 인식하기보다는, '책'이라고 이를 수 있는 것의 기능적인 속성을 공유하는 전반적인 매체의 집합을 아울러야 하는 것이다. 이렇게 생각했을 때, 동시대의 다양한 예술적 매체로서의 책을 새로이 정의할 수 있을 것이다. 즉, 책 그 자체보다는 책의 기능과 효과, 그리고 책을 이용하는 욕망이라는 측면에서 새로운 범주를 그려봐야 한다.

본 연구의 두 번째 목적은 앞선 논의에 따라 예술 실천의 매체로서 책의 성격을 새롭게 규정해 보았을 때, 그렇다면 과연 그것을 중심에 둔 미술사를 쓰는 것이 가능한지 알아보기 위해서이다. 즉 엄연히 존재하지만 그것을 다룰 마땅한 관점이나 논점이 없었기에 담론이나 역사적 서술에서 배제된 책-작품으로 새로운 내러티브를 쓰기 위한 노력이다. 그리고 이 역사는 한국의 1990년대 이후 미술을 향한다. 1990년대 이후의 한국 미술을 간략하게 표현한다면, 무수히 많은 파편적인 미학적 움직임이 분출하고 다양한 태도와 형식이 발현된 시기라고 할 수 있을 것이다. 이 시기 몇몇 작가들이 책을 만들기 시작했고, 단기간에 책은 한국 미술의 풍경에서 흔하게 볼 수 있는 사물이 되었다. 책은 언제나 펼쳐지는 그 순간에만 존재함을 경험하고 확인한다는 점에서 현재적이다. 즉 책은 현재적 시간만을 제공하는데, 그 대신 그것은 새로운 공간을 내어준다. 이렇게 책이 시간성이 소멸되고 현재적 시간만을 남긴 뒤 공간성을 강화시키는 것은 설치와 영상, 퍼포먼스와 같이 동시대미술이라고 부를 수 있는 뚜렷한 성격 중 하나일 것이다.

책이라는 매체가 중심이 되는 역사를 서술하면서 드러내고자 하는 것 다음과 같다. 바로 그 매체와 관련된 욕망과 더불어 그 매체를 통해 발생시키고자 한 예술적 효과에 대해 이해하는 것이고, 이를 통해 한국 동시대미술에서 일어난 포착하기 힘들 정도로 다양한 움직임을 묶어보고자 한다. 아티스트 북을 이미 중요한 예술적 매체로 인식해 온 서구 미술사에는 책의 역사를 서술한 깊이 있는 연구가 다양하지만, 이러한 관점이나 방법론에 대한 접근은 한국에서 전무하다. 이와 같은 역사서술의 전반적인 특징은 주로 그들의 활동과 태도의 문제를 중요하게 다룬다는 것이고, 작품 혹은 전시 위주로 판단되는 미적 가치에는 포섭되지 않는 움직임을 드러낸다. 마찬가지로, 한국 동시대미술을 책이라는 관점을 중심으로 서술했을 때 미처 논의되지 못했던 비평적 지점을, 고유의 미적 가치를 발견해볼 수 있기를 기대한다.

Ⅲ. 아티스트 북과 픽션

1. 아티스트 북의 개념과 역사

아티스트 북은 사실상 책이라는 상위 개념에 종속된다는 점에서 책의 매체론에 영향을 받을 것이며, 이 용어가 포괄하는 범위가 상당히 모호면서도 광범위하다는 점에서 추상적이고 자의적인 개념에 가까울 수도 있다. 그렇기에 본격적인 논의에 앞서 먼저 서구에서 정립되어 보편적으로 통용되는 아티스트 북의 개념과 그 역사에 대해서 살펴보자.

딕 히긴스(Dick Higgins)는 인터미디어(intermedia)라는 용어로 퍼포먼스, 조각, 회화 등 거의 모든 예술적 매체를 아우르는 존재로 책을 규정하기도 했다. 프린티드 매터(Printed Matter)를 중심으로 활동한 예술가 루시 리파드(Lucy Lippard)는 아티스트 북에 대해 이렇게 정의한다. "대량생산, 상대적으로 싼 값, 더 광범위한 대중으로의 접근. 모든 미술. 해설과 서문이 없을 것. 작가든 비평가든 작업의 일부가 아니었던 것은 없을 것."[1] 아티스트 북은 의심의 여지없이 20세기에 발전된 예술의 형식 중 하나다. 아티스트 북은 아방가르드와 실험적이고 독립적인 예술 활동에서는 항상 그 모습을 드러내왔다. 이와 같은 예술 영역은 분명 전후 서구 미술의 작가, 이론가, 실천가, 비평가 등을 통해 발전해 왔다.[2] 모든 다종다양한 관점 중에서도 아티스트 북을 규정짓는 가장 기본적인 생각은, 요한나 드러커(Johanna Drucker)가 말했듯 "이미 존재하는 작품의 재생산이 아니라 예술 작품의 원본으로서 만들어진 것"이다. 즉 아티스트 북은 거의 언제나 형식으로서의 책이 지닌 의미와 구조에 대해서 자각하는 것으로부터 시작한다.[3] 그 자체로 주제적이고 미학적인 논점을 형식적인 것으로 통합시키는 것으로서 말이다. 여기서 말하는 책은 단행본뿐만 아니라 잡지, 인쇄물, 팸플릿, 포스터, 전

1) Gabriele Detterer, Maurizio Nannucci eds., *Artist-Run Space*, Zurich: jrp ringier, 2012, p. 205.

2) Johanna Drucker, *The Century of Artists' Books*, New York: Granary Books, 2004, p. 1.

3) Johanna Drucker, 위의 책, p. 4.

단지 등 광범위한 모든 책의 종류를 아우른다.

베른하르트 첼라(Bernhard Cella), 레오 핀다이젠(Leo Findeisen), 아그네스 블라하(Agnes Blaha)는 ISBN이 없고, 종이로 인쇄되었으며, 최근에 만들어진 국제적인 유통망에서 구할 수 있는 1,800여 권의 출판물을 모아 『NO-ISBN: On Self-Publishing』이라는 책을 펴낸다. 그들이 서문에서 밝히기를, 이렇게 모은 책들은 다섯 가지 정도로 분류해볼 수 있다. 첫째, 개념미술의 유산으로서의 인쇄된 지면, 둘째, 물질적 특성에 매료됨, 셋째, 포스트-디지털 출판, 넷째, 정치적 매체로서의 No-ISBN, 마지막으로 책의 형태 그대로의 생존 등이다.[4] 이 다섯 가지 특성은 그 자체로 예술적 실천으로서의 출판이 지니는 미학적 영역을 드러내 보여준다. 즉 대안적 공간으로서의 책, 고유한 물질적 경험으로서의 책, 동시대적 미디어 환경으로서의 책, 정치적 수행도구로서의 책, 콘텐츠 확산과 유통으로서의 책 등이다.

1-1. 아티스트 북의 선구자들

개념적으로, 담론적으로 또 기술적으로 아티스트 북이 통용된 것은 20세기 후반이지만, 사실상 아티스트 북의 실천은 20세기 초반 아방가르드 운동과 밀접하게 연관된다. 기욤 아폴리네르(Guillaume Apollinaire)와 피에르 알베르-비로(Pierre Albert - Birot)는 큐비즘의 맥락에서 책을 만들기도 했고, 초현실주의자들은 적극적으로 잡지를 출판하고 사진집을 제작했다. 특히 마리네티(Filippo Tommaso Marinetti)의 미래주의 선언을 비롯해 벨리미르 흘레브니코프(Velimir Khlebnikov), 나탈리아 곤차로바(Natalya Goncharova), 프란세스코 데페로(Francesco Depero) 등 이탈리아 미래주의자들은 그들의 작업에 있어서 책을 비중 있게 다루었다. 일리아 다네비치(Ilya Zdanevich)의 『Ledentu as Beacon』(1923)[도판1], 엘 리시츠키(El Lissitzky)와 블라디미르 마야코프시(Vladimir Mayakovsky)의 『For the Voice』(1923)[도판2]와 같은 러시아 아방가르드 작가들 또한 책을 통해 새로운 미학적 감수

4) Bernhard Cella, Leo Findeisen, Agnes Blaha eds, *No-ISBN: On Self-Publishing*, Vienna: Salon für Kunstbuch, 2017, p. 79.

성을 위한 조형의 혁신성을 실험했다. 이 외에도 다다와 초현실주의 작가들은 특히 사진집이나 잡지를 통해 아티스트 북의 진화에 크게 기여했다. 모홀리나지(Laszlo Moholy-Nagy)의 선구적인 책『Painting, Photography, Film』이후 독일의 신사실주의 사진이 책으로 출판되기 시작했으며, 알베르트 렝거-파취(Albert Renger-Patzsch)의『Die Welt ist Schön』은 단지 사진 작품의 모음집이 아니라 수록된 사진의 시퀀스를 중요하게 여긴 대표적인 예이다. 이 시기 역사적 아방가르드는 시각, 언어, 그래픽, 사진의 새로운 기준을 책이라는 결과물에 합성함으로써 책과 예술작품 제작의 관습을 파괴했다.[5)]

1940년대 후반과 1950년대 초반에는 책을 심도 있게 탐구한 작가들이 등장한다. 여기에는 덴마크, 벨기에, 네덜란드의 코브라(CoBra) 그룹, 이시도르 이쥬(Isidore Isou) 등 프랑스의 문자주의자들, 아롤도 드 캄포스(Haroldo de Campos)와 아우구스토 드 캄포스(Augusto de Campos)등 브라질의 구체 시인에 이르기까지 폭넓게 망라한다. 1950년대 후반에는 실험 음악, 퍼포먼스, 그리고 플럭서스 작가들이 이 대열에 합류한다. 그리하여 1960년대 이후 현재 우리가 현대미술사라고 이해하는 문자주의, 플럭서스, 팝아트, 개념미술, 미니멀리즘, 여성예술운동, 포스트모더니즘 등의 사조는 대부분 책을 다루는 활동과 떼어놓을 수 없다. 세스 시겔롭(Seth Siegelaub)은 1968년 그 자체로 일종의 전시라고 할 수 있는『제록스 북(Xerox Book)』을 펴냄으로써 책을 예술적 매체로 자리매김하는 역사의 시작을 알렸다. 이후 그는 로렌스 와이너(Lawrence Weiner), 로버트 배리(Robert Barry), 더글러스 휴블러(Douglas Huebler), 조셉 코수스(Joseph Kosuth), 얀 디베츠(Jan Dibbet) 등과 아티스트 북을 출판했다.

1-2. 책의 물성을 이용하기

마이클 스노우(Michael Snow)의『Cover to Cover』(1975)는 흑백 사진이 수록

5) Johanna Drucker, 앞의 책, p. 178.

된 책이다. 이 책은 마치 필름의 프레임이 이어진 듯 엄격하게 페이지의 시퀀스를 따른다. 스노우의 이 책은 책이라는 매체의 구조를 이용해 이미지를 탐구한 것이다.[도판3] 레몽 크노(Raymond Queneau)의 『Cent mille milliards de poemes』(1961)[도판4]은 시집인데, 모든 페이지에 적힌 글이 한 줄마다 잘려져 있다. 그리하여 모든 문장은 독립적으로 읽히게 되고, 무수히 많은 문장의 조합이 가능한 시집이 된다. 이 외에도 셀 수 없이 다양한 방식으로 책의 형태를 이용하여 이미지와 언어의 가능성을 탐구한 실천이 있었다. 네모반듯한 형태로 책을 이용하기도 하지만 여러 판형의 종이와 제본, 인쇄 기술이 적용된다.

1-3. 유통을 통해 장소를 확장하기

1963년, 에드 루샤(Ed Ruscha)는 『Twentysix Gasoline Stations』라는 작은 책을 만든다. 여기에는 로스앤젤레스와 오클라호마 사이의 주유소 사진 26개가 인쇄되어 있었다. 1965년 《아트포럼》에 실린 인터뷰에서 그는 다음과 같이 말한다. "내가 사용한 사진은 전혀 예술적이지 않다. 내가 생각하기에 사진은 미술만큼이나 죽어 있다. 그것의 장소는 오직 상업적인 세계이며, 기술적이고 정보적인 목적만이 있다." 그의 말에서 알 수 있는 것은 책이라는 매체가 가진 특성이 예술의 맥락에서 어떻게 이용되는가다. 즉 책은 미술관이나 박물관 같은 너무나도 예술적인 영역과 거리를 두며, 오히려 더 가까운 것은 그것이 유통되는 시장이고 상업적인 영역이라는 것이다. 세스 프라이스(Seth Price)는 그의 에세이 『확산』에서 "마치 ~인 척"하는 예술에 대해 얘기한다. 뒤샹의 레디메이드를 역사적 참조점으로 삼으며, 자연스럽게 경계를 넘고 구획을 비틀어 시스템을 교란시키는 실천에 대해서 말이다.[6] 그웬 앨런(Gwen Allen)의 연구서 『Artists' Magazines』을 보면 알 수 있듯이, 1960년대의 개념미술 작가들이 정기간행물을 예술작품을 선보이는 새로운 장소로 여긴 것도 이러한 맥락에서였다.[7] 즉 작품이 유통되는 경로를 (순결한 화이트큐브가 아닌) 감염되어 있고 보다 대중

6) 세스 프라이스, 차승은 역, 『확산』, 미디어버스, 2017.

7) Gwen Allen, *Artists' Magazines: An Alternative Space for Art*, Cambridge, MA: The MIT

적으로 파급되며 유통의 과정에서 쉽게 변이될 수 있는 문화적 형식을 예술적 전략으로 차용하는 것이다. 책이라는 매체는 시각적 조형이나 의미의 콘텐츠를 담을 수 있는 공간이면서도 대량생산할 수 있고 쉽게 유통할 수 있다는 점에서 중요한 예술 실천의 매체로 사용되어 왔다.

1-4. 정치적 구호의 전달자

1960년대와 1970년대의 아티스트 북은 당시의 정치 사회적 액티비즘의 분위기와 크게 관련된다. 저렴하고, 폐기할 수 있는 물성은 예술작품의 비물질화와 과정을 강조하겠다고 선언하는 것이었다. 독립출판은 하나의 대안적 형식이 되었고, 아티스트 북은 실험적인 형식의 맹아였다. 독립출판은 기존 출판사나 상업적 매개자, 혹은 후원을 받아 제작된 것이 아니라 순전히 자기 자신의 의지와 노력으로 생산해낸 것을 말한다. 여기서 독립은 주로 상업적인 이해관계나 상업적 속박으로부터의 독립을 암시하는데, 이 때문에 독립출판은 액티비스트 예술가의 활동과 연관되어 있다. 사회적이고 정치적인 동기로 활동하는 예술가들에게 싼 인쇄물을 제작하여 보다 광범위한 독자들에게 작업을 노출하는 효과적인 수단이기 때문이다. 『Paper Politics: Socially Engaged Printmaking Today』는 스텐실포스터부터 거리 예술에 이르기까지 직접 손으로 제작한 프린트에 관한 전시이자 책이다. 공산품처럼 쉽게 제작되는 이미지가 도처에 존재하는 상황에서 이와 같은 인쇄물은 시대착오적인 것이지만, 바로 이러한 물성이 오늘날의 시각적 환경 속에서 유별나게 감지될 수 있다. 때문에 인쇄물은 여전히 정치적으로, 문화적으로 효력을 지니는 전술을 고안할 수 있다.[8)]

1-5. 용어와 제도

아티스트 북이라는 용어는 1973년 3월 23일부터 4월 20일까지 필라델피아 무어

Press, 2015.

8) Josh MacPhee ed., *Paper Politics: Socially Engaged Printmaking Today*, Oakland: PM Press, 2009.

예술대학교(Moore College of Art & Design)에서 다이안 반더립(Dianne Perry Vanderlip)이 기획한 전시 제목(“Artists Book”)으로 등장한 이후 일반적으로 사용되기 시작했다. 이 전시에는 에드 루샤, 존 케이지, 스티브 라이히, 머스 커닝햄, 데이비드 호크니 등 수많은 작가들의 작업 250여 점이 포함되었다. 이 용어의 철자는 다양했다. 무어예술대학교에서의 전시에서처럼 artist와 s 사이에 있어야 할(artist's) 아포스트로피(apostrophe)가 생략되기도 한다. 국회도서관은 1980년 이를 하나의 용어로 인정했으며, 이듬해 미국연방예술기금은 아티스트 북을 만드는 것에 대한 기금을 처음으로 마련한다. 1970년대에는 아티스트 북을 위한 여러 기관들이 설립되었는데, Visual Studies Workshop, Nexus Press, the New York Center for the Book Arts, Pacific Center for the Book Arts, Printed matter, the Graphic Arts Press in the Woman's Building, The Writers Center 등이 그것이다. 또한 예술대학이나 미술관, 도서관 등에서도 아티스트 북에 관한 장소가 속속 생겨났다. 바야흐로 1970년대는 아티스트 북이 번성한 시기라고 할 수 있을 것이다.[9)]

이상에서 살펴보았듯, 역사적으로든 그 용법으로든 아티스트 북이라는 용어에는 단 하나의 결로 수렴되기 힘든 다양한 실천의 방식이 존재한다. 책이라는 매체가 지닌 물성, 그 안에 담을 수 있는 콘텐츠, 그리고 유통의 방식이 각각 어떤 비율로 강조되어있느냐에 따라 개별적인 작품의 면면이 달라진다. 말하자면 세상에 존재하는 모든 아티스트 북의 수만큼 그 정의가 존재한다고 할 수 있다. 런던의 첼시예술대학교에서 사서로 근무하고 1977년 뉴욕 현대미술관(MoMA, 이하 모마)의 도서관 디렉터로 부임한 클라이브 필폿(Clive Phillpot)은 1982년 《아트포럼》에 기고한 글 ‘Books, Bookworks, Book Objects, Artist’ Book‘에서 다음과 같이 말한다. “미술의 맥락에 놓여있는 것 중 책을 닮은 것이라면 무엇이든 아티스트 북이라고 일컬어지는 혼란스러운 상황이다.”[10)] 나는 이러한 혼란스러운 상황에 대해 비판적이기보다는 오히

9) Johanna Drucker, 앞의 책, p. 13

10) Clive Phillpot, *Booktrek: Selected Essays on Artists' Books(1972-2010)*, Zurich: jrp ringier, 2013, p. 83.

려 긍정적이라고 생각한다. 왜냐하면 그것은 언어가 못다 포착하는 다양한 분화된 실천이 가능하다는 것을 뜻하기 때문이다. 용어상의 문제를 정리하는 것보다 더 생산적인 것은 과연 왜 그러한 책이 그 시간과 장소에서 만들어졌느냐를 따져 묻는 일일 것이다. 왜냐하면 앞서 말한 것처럼 책은 사회적이고 문화적인 차원의 문제에 대응하려는 의지의 산물로서 드러나는 경우가 많았기 때문이다. 아티스트 북은 분명 시대의 요청에 의해 발생하는 사물 중 하나이다.

때문에 아티스트 북 이라는 용어를 구체적인 하나의 대상을 지칭하는 것이라기보다는 '책과 같은' 것을 이용하는 욕망이나 그 경험을 가능하게 하는 미학적인 경험의 방식으로 이해하는 것이 더 필요하다고 여겨진다. 이러한 관점에 있어서 요한나 드러커의 말은 곱씹을 만하다. 그는 그가 접했던 아티스트 북을 정의하려는 대부분의 시도는 너무 막연하거나("예술가에 의해 만들어진 책"), 너무 구체적("책은 한정판이 될 수 없다")인 등 모두 오류가 있었다고 말하면서, 아티스트 북은 모든 가능한 형식과 모든 가능한 책 만들기의 관습과 연관되고, 미술과 문학의 "~주의"와도 연관되며, 쉽게 폐기되든 영구히 아카이브로 남든 상관없이 모든 제작품이 그 가능성을 지니고 있다고 말한다. 아티스트 북을 규정하는 구체적인 기준은 없으나 아티스트 북이 아닌, 혹은 그것이 아티스트 북으로 구별되는 기준은 무수히 많다고 말한다. 즉 아티스트 북은 광범위한 예술적 행위의 층위를 모두 포괄하는 것이다. 아티스트 북은 매우 드문 장르이지만, 한편으로는 이것은 그 매체나 형식을 규정하고 제한하는 경계가 거의 없는 것이기도 하다. 따라서 우리가 아티스트 북을 예술적 실천으로 이해하기 위해서는 '책'이라는 물성의 형상을 지워야 하며, 책을 둘러싼 욕망, 기능, 경험의 전반적인 특이성으로 이목을 집중시켜야 한다.

2. 확장된 영역에서의 책, 포스트-디지털 프린트

먼저 책이라는 것의 동시대적 범주를 짚고 넘어가자. 그리고 우리가 왜 책을 그 물성으로부터 분리하는 것을 반드시 이해해야 할지 생각해보자. 디지털 환경이 세계의 거

의 모든 측면에 틈입해있고, 가상이 실재를 압도하고 있는 시대에서 책이라고 부를 수 있는 것은 과연 무엇인가? 크레이그 모드(Craig Mod)는 다음과 같이 말한다. "우리는 책이 무엇이고, 그것이 어떻게 생산되는지에 대해 완전히 다르게 생각하기 시작해야 한다.[중략] 우리는 책이 그것이 되는 제작의 과정에 대한 전반적인 접근을 재고해야 한다. 제작, 소비, 그리고 그것 사이에서 이루어지는 모든 것을 말이다."[11]

우리는 서점에 가서 단행본을 사고 읽는 대신 전자책을 보고, 신문이 아닌 스마트폰 액정으로 뉴스를 접한다. 자연스럽게 인쇄, 종이의 죽음에 대한 선언이 나온 지는 꽤 오랜 시간이 흘렀다. 우리는 '책적인 것'의 경험을 실제 물리적인 제본된 책을 통해서보다 스크린을 통해서 더 많이 겪고 있다. 분명 책을 논의함에 있어서 이와 같은 디지털 기반의 웹의 공간을 제외한다면, 이는 오래된 미디어에 대한 향수 혹은 페티시로밖에 여겨지지 않을 것이다.

그러나 여기서 중요하게 생각해보아야 할 점이 있다. 앞선 이 말이 책의 장소가 종이에서 스크린으로, 잉크활자에서 디지털 포맷으로 바뀌었다는 의미는 아니다. 혹은 책의 자리가 종이에서 스크린으로 확장되었다는 말도 아니다. 오히려 디지털의 등장은 디지털과 책 모두에게 상호적인 변화작용을 촉진한다. 즉 디지털은 책의 속성을 물려받고, 책은 점점 더 디지털적인 속성을 차용하기 시작한다. 이러한 혼종적인 인쇄의 시대를 알레산드로 루도비코(Alessandro Ludovico)는 "포스트-디지털 프린트"의 시대라고 명명한다. 루도비코는 "아날로그에서 디지털로 가는 일방통행로는 없다. 쌍방향의 이행이 있을 뿐이다"라고 단호하게 말한다.[12] 책과 인쇄물에 대한 정의와 그 범주는 끊임없이 변화할 수밖에 없다. 특히 그 기능에 대해서 이야기할 때는 더더욱 그러하다.

아마존의 최고 경영자 제프 베조스(Jeff Bezos)는 한 잡지와의 인터뷰에서 이렇게 말한 적이 있다. "초창기 웹의 시작과 함께 짧은 형식의 독서가 디지털화되고 있습니

11) Craig Mod, Hugh Mcguire and Brian O'Leary eds., 'Designing Books in the Digital Age', In: *A Futurist's Manifesto. A Collection of Essays from the Bleeding Edge of Publishing*, Boston, MA: O'Reilly Media, 2012, p. 90.

12) 알레산드로 루도비코, 임경용 역, 『포스트 디지털 프린트』, 미디어버스, 2017, p. 199.

다. 하지만 장시간 독서는 그렇지 않죠. 만약 당신이 이것을 하려고 한다면 당신은 여러 측면에서 책만큼 훌륭해야 합니다." 이러한 관점에서, 아마존이 만든 전자책 리더기 킨들은 사실상 "책다움의 아우라를 투사"하기 위해 만들어진 기계 장치에 가깝다.[13] 전자책은 책의 단점이라고 여겨질 수 있는 공간적인 문제를 해결하면서 좀 더 진보된 매체임을 상기시키지만, 실상은 종이책이 가진 인터페이스의 역능을 따라가지 못한다. 그러나 마찬가지로 많은 수의 출판 행위가 블로그와 같은 웹페이지에서의 활동으로 대체되고 있다. 즉 디지털 기반의 웹페이지와 인쇄물은 서로의 인터페이스를 참조하고 흡수하며 혼성적인 존재로 변화해 간다. 루도비코에 따르면, 디지털은 양적인 정보와 콘텐츠, 아날로그는 가용성과 인터페이스를 위한 패러다임이다. 인쇄물을 이야기할 때, 이 매체적 성격의 변화를 얘기하는 것이 중요한 이유는 명백하다. 그것은 콘텐츠의 경험이 매체 그 자체를 통해서 이루어지기 때문이다. 영상과 음악의 예를 생각해보면 비교적 이 의미가 명확하다. 비디오테이프나 DVD 등은 영상을 담는 용기일 뿐인데, 콘텐츠는 궁극적으로 언제나 화면에서만 드러나기 때문이다. 마찬가지로 LP나 CD 또한 단지 매개를 위한 용기일 뿐이며 청음은 스피커 혹은 이어폰을 통해서만 이루어진다. 그러나 인쇄매체는 무언가를 담는 용기이자 보이는 것 자체이다. 때문에 인쇄매체의 변화는 결과적으로 모든 물리적인 습관, 의식 그리고 관련 문화를 포함한 사람들의 경험을 변화시킨다.[14] 때문에 인쇄매체에 접근함에 있어서 중요한 것은 어떻게 기능하느냐에 대한 질문이며, 그 기능에 대한 잠재적 소비자, 새로운 습관과 관습을 수용하는 사회적 맥락이 포함되어야 한다.

3. 울리세스 카리온의 '북웍스'

책에 관한 고유하고 독특한 경험을 강조함으로써, 책이 예술적인 매체로서 어떠한 가능성 혹은 특이성을 지니고 있는지를 사유한 작가로는 대표적으로 울리세스 카리온

13) 알레산드로 루도비코, 위의 책, p. 113.
14) 알레산드로 루도비코, 앞의 책, p. 199.

을 꼽을 수 있다. 그는 1941년 멕시코 산안드레아스 툭스툴라에서 태어나 멕시코국립대학에서 문학과 철학을 공부한 후 파리, 런던 등지에서 학업을 이어나간 후 1972년 네덜란드 암스테르담에 정착한다. 그 해 카리온은 암스테르담 최초의 아티스트 스페이스 '인아웃 센터(In-Out Center)'를 설립하여 퍼포먼스와 비디오아트, 오디오아트, 시각시, 개념미술, 아티스트 북 등 당시 새롭게 등장하기 시작한 예술운동과 개념을 소개했다. 그는 잡지 『이퍼메라(Ephemera)』의 편집자이기도 했으며 특히 1975년부터 1978년까지는 예술가들이 만든 책과 다양한 형식의 문서를 전시하고 판매하는 서점이자 갤러리 '아더 북스 앤 소(Other Books and So)'를 운영하기도 하는데, 이 서점은 1980년 아더 북스 앤 소 아카이브로 바뀐다. 그의 여러 활동과 더불어, 본 연구의 주제와 관련해 눈여겨 볼 수 있는 그의 글은 「책을 만드는 새로운 예술」(1975)과 「북 웍스 리비지티즈」(1979)이다. 책에 관한 울리세스 카리온의 깊은 통찰을 함께 살펴보겠다.

3-1. 책을 만드는 새로운 예술

"책이란 무엇인가
책은 공간들의 순차이다.
이 각각의 공간들은 서로 다른 순간에 인식되므로, 책은 순간의 순차이기도 하다.
책은 단어의 그릇도, 단어의 가방도, 단어의 전달자도 아니다.
쓰여진 언어는 공간으로 확장되는 기호의 순차이다. 이것을 읽는 것은 시간 안에서 발생한다.
책은 시공간의 순차이다."[15]

카리온이 「책을 만드는 새로운 예술」에서 가장 처음부터 강조하는 것은, 책이란 공간의 연속이라는 점이다. 그 안에 적혀 있는 단어의 매개체로서의 책이라는 통상적인 관념과는 확연히 다른 지점이다. 이 맥락에서 카리온은 '저자' 와 '책을 만드는 사람'을

15) 울리세스 카리온, 임경용 외 역, 『책을 만드는 새로운 예술』, 미디어버스, 2017, p. 9.

오래된 예술과 새로운 예술로 구분하고, 전자는 텍스트를 쓰는 사람으로, 후자는 책을 만드는 사람으로 이야기한다. 그리고 그것이 어떤 지점에서 분화되는지를 명확히 구분한다.

> "책은 아마도 우연히 텍스트의 그릇이 되었을 것이다. 텍스트의 구조는 책과 상관이 없다. 여기서 말하는 책은 서점과 도서관에 있는 책들을 말한다.
> 그리고 책은 자율적이고 자기-충족적인 형식으로도 존재할 수 있는데, 형식을 강조하는 텍스트나 그 형식의 유기체적 부분인 텍스트를 포함하면서 말이다. 여기서 책을 만드는 새로운 예술이 시작된다."[16]

여기서 책의 '자율적이고 자기-충족적인 형식'이라는 말은 가장 의미심장해 보인다. 결국 책이 자율성을 획득하는 자기-충족적인 형식이란 공간의 순차가 가져오는 시공간적 감각 경험임을 알 수 있는데, 여기서 텍스트의 문제는 별개로 치부된다. 다만 '형식을 강조하는 텍스트나 책의 유기체적 부분으로서의 텍스트' 정도는 포함할 수 있는데, 이는 텍스트가 책의 시공간적 경험에 긴밀히 연동될 때만 가능하다는 전제 조건을 뜻한다.

> "책을 만드는 것은 언어학적이거나 혹은 다른 어떤 것인 기호들의 평행한 순차를 창조함으로써 이상적인 시공간의 순차를 실현하는 것이다."[17]

특히 책의 공간에 관한 사유에서는 그 공간이 지닌 기능적인 측면에 대한 통찰이 담겨있다.

> "책은 공간에 있는 부피이다.

16) 울리세스 카리온, 위의 책, p. 9.
17) 울리세스 카리온, 앞의 책, p. 11.

그것은 단어의 지금 여기를 통해 발생하는 의사소통의 진정한 토대이다.
공간은 외재적 주체성에 존재한다.
만약 두 개의 주체가 공간 안에서 의사소통 한다면, 공간은 이 의사소통의 기본적인 요소가 된다. 공간은 이 의사소통을 변형시킨다. 공간은 이러한 의사소통에 자신만의 법칙들을 부과한다.
새로운 예술은 책이 외적 현실에 물체로 존재한다는 것을, 지각, 실존, 교환, 소비, 사용 등의 구체적인 조건에 종속되어 있다는 사실을 알고 있다."[18]

여기서 말하는 "외적 현실에 물체로 존재하며 구체적인 조건에 종속되어 있다는 사실"이 중요하게 여겨지는 바는, 앞장에서 루도비코가 언급했듯 "인쇄매체의 변화는 모든 물리적인 습관, 의식 그리고 관련 문화를 포함한 사람들의 경험을 변화시킨다"는 사실과 연관되는데, 즉 책의 경험을 형성하는 조건은 비가시적인 경험의 체계를 직조하고, 그것의 독자 혹은 사용자는 그 체계 안에서 시공간의 경험을 성사시키게 되는 것이다. 이러한 통찰은 단연 전시장에서 미술 작품을 관람하는 것과 깊게 연관된다. 즉 공간적 경험으로서의 책은 단어의 현재적 경험을 조직함으로써 의사소통을 매개하는 기능적인 것으로 전환된다는 것이며, 그러한 기능적 효과를 노리는 것이 '새로운 예술'의 진정한 현전이라 할 수 있는 책의 미학이라고 볼 수 있다. 그렇기에 여기서 상정하는 책의 독자는 텍스트라는 환영을 읽고 이해하는 사람이라기보다는 책을 경험하고 감각하는 주체로 인정된다. 그렇기에 카리온은 책이 지닌 시공간의 순차적 경험과는 전혀 관계가 없는 텍스트의 내러티브인 소설을 오래된 예술의 전형으로 꼽는 것이다. 중요한 차이는 그것이 하나의 방식으로 독해되느냐, 모든 개별적인 외재적 주체에게 다른 독해를 요구하느냐이다. 그리하여 카리온은 새로운 예술로서의 책을 이해하기 위해 '구조'를 강조한다.

"어느 누구 혹은 그 어떤 것도 혼자 존재할 수 없다. 모든 것은 구조의 요소이다.

18) 울리세스 카리온, 앞의 책, p. 15.

모든 구조는 차례로 다른 구조의 요소가 된다.
존재하는 모든 것은 하나의 구조이다.
어떤 것을 이해한다는 것은, 그 부분이 어떤 것의 구조인지, 그리고/혹은 어떤 것을 구성하는 구조의 요소인지를 이해하는 것이다.
책은 다양한 요소들로 구성되어 있는데, 아마 그 중의 하나가 텍스트일 것이다.
텍스트는 책의 부분인데 책에서 가장 필수적이거나 중요한 부분은 아니다.

오래된 예술을 읽기 위해서는 알파벳을 아는 것으로 충분하다.
새로운 예술을 읽기 위해서는 책을 구조로 이해할 필요가 있다. 그 요소들과 그들의 기능을 이해해야 한다.

오래된 예술의 책을 이해하고 즐기기 위해서는 그것을 통독해야 한다.
새로운 예술에서 당신은 책 전체를 읽을 필요가 없다.
당신이 전체 책의 구조를 이해하는 바로 그 순간 읽기를 멈출 수도 있다."[19]

여기서 가장 흥미로운 통찰은, '전체 책의 구조를 이해하는 바로 그 순간 읽기를 멈출 수도 있다'라고 단언한 지점이다. 책을 구조로 이해한다는 점이나, 그 구조를 이해하는 순간 전체적인 미학적 경험의 한 순간으로 올라선다는 점은 책을 '건축적인 것'으로 생각한다고 볼 수 있다. 여기서의 건축은 그것이 어떻게 설계되었고 구축되었는지의 의미라기보다는 그것의 경험적 측면에 대한 사유라고 봐야 한다. 이에 관해서는 정신분산과 몰입이라는 주제를 논하며 건축이라는 예술 형식의 수용 방식을 논하는 벤야민의 말을 참조할 수 있을 것이다.

"건축물의 수용은 두 가지 측면, 즉 사용과 지각, 더 정확히 말하면 촉각과 시각을 통하여 이루어진다. 이러한 수용방식은 우리가 이를테면 관광객들이 어떤 유

19) 울리세스 카리온, 앞의 책, p. 23.

> 명한 건물 앞에서 주의력을 집중하여 그 건물을 수용하는 식으로 상상하면 전혀 파악이 되지 않는다. 왜냐하면 시각적인 면이 갖는 관조에 해당하는 것이 촉각적인 면에는 없기 때문이다. 촉각적인 수용은 주의력의 집중을 통해서라기보다는 습관(Gewohnheit)을 통해서 이루어진다. 건축에서는 심지어 습관이 시각적 수용을 규정하기도 한다. 시각적 수용 역시 긴장된 관찰 속에서가 아니라 오히려 무심코 주목함으로써 이루어진다. 그런데 이처럼 건축물을 통해 형성되는 수용방법은 특정한 상황에서는 규범적 가치를 갖게 되는데, 그 이유는 역사의 전환기에 인간의 지각기관에 부여된 과제는 단순히 시각, 다시 말해 관조를 통해서는 전혀 해결될 수 없기 때문이다. 그러한 과제는 촉각적 수용의 주도하에, 즉 습관을 통해 점차적으로 극복된다."[20]

결국 「책을 만드는 새로운 예술」에서 카리온이 주장하는 것은, '책적인 것'의 기능이라고 할 수 있을 것이다. 그리고 그 기능이란, '시공간의 순차'를 통해 환기되는 감각적 지각의 상태이다. 여기서 우리가 무엇을 감각하고 지각할 수 있을지는 책이 어떻게 구조화되어 있는지에 따라 결정된다. 결국 카리온이 말하는 책의 진정한 예술적 효과는, 공간의 순차를 창조함으로써만 발생되는 새로운 의사소통이라고 볼 수 있다. 그리고 궁극적으로 이것은 매우 평등하고 이상주의적인 지식생산의 모델이다. 그는 이 글을 다음 문장으로 맺는다.

> "새로운 예술은 모든 사람들에게 기호의 시스템과 기호를 이해하고 만들 수 있는 능력을 갖추기를 호소한다."[21]

3-2. 북웍스 리비지티드

카리온이 1979년에 쓴 에세이 「북웍스 리비지티드」는 로체스터에서 열렸던 《비

20) 발터 벤야민, 최성만 역, 「기술복제시대의 예술작품(제3판)」, 『발터 벤야민 선집 2: 기술복제시대의 예술작품/사진의 작은 역사 (외)』, 도서출판 길, 2007, p. 144.

21) 울리세스 카리온, 앞의 책, p. 25.

주얼 스터디즈 워크숍(Visual Studies Workshop)》의 아티스트 북 컨퍼런스에서 처음 발표되었고, 그의 『두 번째 생각들(Second Thoughts)』에 게재되어 있다. 이 글은 앞서 살펴보았던 「책을 만드는 새로운 예술」의 맥락에서, 책의 고유한 예술적 기능이었던 공간의 순차라는 것이 무엇이며 다른 여타의 매체들과 어떻게 구분되는지를 정교하게 분석한 글이다. 1번부터 29번까지의 번호로 이어지는 이 글은, 한편으로는 아티스트 북이라고 통칭되는 불분명한 영역과 예술적 효과를 지닌 책을 명확히 구분하는 데 기여한다. 그리고 카리온은 그것을 '북웍스'라고 명명한다. 달리 말하면, 책이 작품이 될 수 있다면, 그 조건은 무엇인지에 대해 사유한 결과물이라고 할 수 있을 것이다.

카리온은 이 글에서 먼저 '책이 일관된 연속적 페이지'라는 사실에서부터 시작하겠다고 밝힌다. 그에 따르면 "(2)[22]시각적인 측면에서 보자면 책의 페이지는 상호교환 가능하다. 페이지들은 모두 엇비슷하게 보인다. 직사각형 모양의 빈 프레임을 가졌으며 중간에 문단으로 단어들이 정렬되어 있는 구조이다." 이에 비하면 신문의 페이지는 상당히 다른 면모를 보여주는데, "(3)너저분하며 좀 더 움직임이 크고 활기가 있다. 당신은 페이지의 여러 지점에서 읽기를 시작할 수 있다. 모든 칼럼은 서로 다른 사람들이 쓸 수 있다. 텍스트는 다양한 타입으로 인쇄할 수 있으며, 그림이 있을 수도 있고 없을 수도 있다." 여기서 카리온은 책의 페이지가 전 입체파 회화와, 신문의 페이지가 입체파 회화와 같은 방식의 읽기를 요구한다는 흥미로운 견해를 제시한다.

다음으로 카리온은 만약 페이지가 연속된다면 어떠할지 질문한다. 페이지의 순차로 드러나는 것이 책이며(6), 책이 언어적인 것이라고 했을 때 시각적인 것의 페이지 순차는 필름과 비디오임을 이른다(7). 순차적이라는 사실은 곧 이러한 매체가 시간을 요구함을 뜻한다(8). 한편 언어적인 것의 편에는 사전과 음성 언어가 위치할 수 있는데, 이에 상응하는 시각적인 것은 각각 퍼포먼스와 사진이다. 사진은 공간적이고, 퍼포먼스는 "(12)시간과 공간적 조건들 안에서 벌어지는 순차적인 사건이다."

이처럼 이 글의 전반부는 책의 페이지라는 단순한 관찰에서 시작하여 다양한 예술의

22) 괄호 안의 숫자는 해당 내용이 포함된 원문의 번호이다.

형식을 언어적/시각적, 공간적/공간-시간적 기준으로 재배열한다. 달리 말하면 이러한 분석은 책이 기존에 통용되는 예술적 매체의 위상을 획득할 수 있다는 가능성을 시사한다. 그러나 한편으로는 다음과 같이 말한다. “(16) 책이 미학적인 가장이나 함의를 가지지 않았기 때문에, 소통을 위해 이런 방법을 선택하는 것은 충분히 의미가 있다. 이것이 왜 이런 첫 번째 책들이 의도적으로 일반 책처럼 보이도록 했는지에 대한 이유이다. 예술적인 목적에도 불구하고 기본적으로는 책이라는 사실을 강조하기 위해서이다.”

카리온은 자신이 ‘아티스트 북’이라는 용어 대신 ‘북웍스’라는 용어를 선호하는 이유에 대해서 밝히는데, 그것은 “(19)예술가들의 전유로부터 책을 자유롭게 하고 동시에 형식이나 자율적인 작품으로 강조하는 것이다. 같은 이유에서 ”아티스트 북“이라는 용어를 예술가에 의해서 만들어진 모든 책을 일컫는 데 사용한다. 도록이나 자서전까지 포함해서 말이다.” 그리고 북웍스의 중요한 측면 중 하나가 바로 메시지와 시각적 외형의 지각에서 발생하는 “(22)리듬”임을 주장한다. “(24)북웍스는 페이지의 순차적인 일치인 책의 형식이 작품의 고유함인 읽기의 조건을 결정짓는 책이다.” 이를 통해 도출할 수 있는 카리온의 통찰은, 책이라는 것이 만들어낼 수 있는 고유한 경험을 조건화하는 것이 바로 진정한 북웍스의 척도라는 것이다. 우리가 카리온의 사유에서 배울 수 있는 것은 결국 책의 예술적 기능에 관한 질문이라고 할 수 있겠다.

4. 아티스트 텍스트

카리온은 책의 진정한 예술적인 측면은 책이라는 것 자체의 경험이며 그 안에 담긴 텍스트와는 관련이 없다고 역설했다. 그럼에도 불구하고, 역사적으로 수많은 시각 예술가가 글을 썼다. 그것은 일기일 수도 있고, 작업에 대한 에세이일 수도 있으며, 선언문일 수도 있다. 『Social Medium: Artists Writing, 2000-2015』를 보면 알 수 있듯 예술가들이 쓰는 글의 종류는 다양하게 나뉠 수 있다.[23] 그 중에서도 흥미로운 것은

23) 이 책은 크게 다섯 챕터로 나뉘는데, 챕터는 다음과 같다. ‘1. 예술가의 글쓰기에 관한 예술가의 글쓰기,

이 책의 마지막 챕터이기도 한 '예술로서의 글쓰기'이다. 즉 예술적인 작업 그 자체로서의 글쓰기 혹은 텍스트에 관한 것이다. 카리온의 지적처럼, 텍스트는 그 자체로 책으로 환원되지 않는다. 그러나 우리가 앞서 살펴본 포스트-디지털프린트의 관점에서라면, 바로 그러한 유령적인 텍스트가 책의 경험을 역으로 재구성할 수 있다. 말하자면 텍스트가 책의 조건이 될 수 있는 것이다. 앞서 언급한 책의 '예술로서의 글쓰기' 챕터에는 안드레아 프레이저(Andrea Fraser), 버나디트 코포레이션(Bernadette Corporation), 장영혜중공업, 칼리 스푸너(Carly Spooner), 카트린 팔머(Catherine Palmer) 등을 비롯해 총 12편의 글이 발췌, 수록되어 있는데, 흥미로운 것은 이 작가 대부분이 영상이나 퍼포먼스 등 다양한 방식으로 활동을 전개하고 있다는 데 있다. 예를 들어 장영혜중공업의 텍스트는 영상으로, 그것도 웹에서 감상하게끔 설정되어 있다. 텍스트의 유령성은, 카리온이 활동했던 시절과는 달리 보다 다양한 미디어의 사용에 친연성을 지닌 동시대의 환경에서 더욱 분화되고 창발하는 것이다.

보여주기 방식 뿐 아니라, 한편으로 또한 흥미로운 것은 시각 예술가들이 쓰는 소설이다. 정확히 말하면, 이는 내러티브 픽션이라고 할 수 있는데, 전통적으로 내러티브 픽션을 쓰는 이들이 문학 영역에서 활동하는 소설가라는 점을 떠올려보면 시각 예술가가 쓰는 소설이라는 것의 특이점이 어디서 발생하는지 사뭇 궁금해진다. 문학과 시각예술의 관계에 대해서는 연구가 많이 되었지만, 소설 그 자체에 대해서는 논의가 많지 않다. 데이비드 마로토(David Maroto)는 그가 편집을 담당한 책 『Artist Novels』에서 시각 예술의 매체로서의 소설에 대해서 논의하는데, 그에 따르면 이는 상당히 동시대적인 현상이다.

마로토가 밝히기를 최근 10여년 사이에 시각 예술가가 쓴 내러티브 픽션이 급증했는데, 특징적인 것은 그것이 단지 지면 안에 머무르는 것에만 그치지 않는다는 것이다. 그보다는 그들이 쓰는 내러티브는 자기 자신의 전체적인 예술적 실천으로 통합되는 한

2. 자기 자신의 예술에 대한 예술가의 글쓰기, 3. 예술계에 관한 예술가의 글쓰기, 4 세계 자체에 대한 예술가의 글쓰기, 5. 예술로서의 글쓰기'이다. Jennifer Liese ed., *Social Medium: Artists Writing, 2000-2015*, New York: Paper Monument, 2015.

부분으로 존재한다. 설치나 조각, 퍼포먼스, 영상을 비롯해 다양한 매체를 가로지르는 와중에 텍스트로 적힌 내러티브는 다른 예술적 실천을 보완한다. 예를 들어 듀오로 활동하는 골딩+세네비(Goldin+Senneby)의 소설 『Headless』[도판5]는 스턴버그(Sternberg)에서 출판된 책이기도 하다. 그러나 이 소설은 설치, 퍼포먼스, 비디오와 다른 간학제적 작업이 포함된 광범위한 프로젝트의 가장 주된 작업 중 하나다. 골딩과 세네비는 글쓰기 과정을 자신의 프로젝트를 활성화하도록 이용하는데, 매 챕터가 발표될 때마다 그와 관련된 공공 프로그램이 조직된다. 그 행사에서 무엇이 일어났는지가, 다음 챕터에서 허구화되어 쓰이는 식으로 진행된다. 그리고 참여자는 소설의 등장인물이 된다.[24] 내러티브 픽션은 복잡한 내용을 접근 가능한 형식으로 전달할 수 있는 유효한 수단이다. 이러한 관점에서, 시각 예술가가 쓰는 소설은 결국 예술작품과 관객을 매개하는 방법으로 기능할 수 있다. 물론 책이 전시장보다 훨씬 급진적인 유통이 가능하다는 점에 더해서 말이다.

5. 예술적 실천으로서의 출판

이러한 논의를 바탕으로 주장하고 싶은 것 중 하나는, 이제 예술적 실천으로서 책과 관련된 논의를 진행하기 위해서는 단지 '책' 오브제 자체에만 집중해서는 안 된다는 것이다. 그 이유는 앞서 살펴 본 대로 첫째, 책이라고 부를 수 있는 지면, 장소는 온라인과 웹, 그리고 다종다양한 디지털미디어 환경의 영역으로 흡수되었고 책의 성격 또한 계속해서 변하고 있다는 점, 둘째, 카리온의 통찰처럼 진정한 책적인 것은 연속된 페이지에 대한 경험, 즉 책을 통해 가능한 시공간적 경험이라는 점, 셋째, 동시대 시각 예술에서 생산되는 내러티브 픽션이 그러한 것처럼, 책은 전반적인 예술적 프로젝트의 일환으로서 제작되는 경우가 많아졌다는 점 때문이다. 때문에, 이제 중요한 것은 '책'이라는 용어보다는 이와 같은 특징적인 변화의 상태를 아우를 수 있는 '출판(publishing)'으로의 접근이 필요하다.

24) David Maroto, Joanna Zielinska eds., Artist Novels, Berlin: Sternberg Press, 2014, p. 11.

이러한 관점을 잘 드러내 줄 수 있는 책은, 2016년 스턴버그 프레스에서 출판한 『Publishing as Artistic Practice』이다. 이 책이 제목부터 흥미로운 이유는, 책(Book)이 아니라 출판(Publishing)을 예술적 실천의 대상으로 삼았다는 것이다. 그리하여 책이라는 매체를 둘러싼 예술 실천을 살피는 데 있어서 그 물질성으로부터 자유로워질 수 있을 것이며, 책을 둘러싼 행위에 집중할 수 있을 것이다. 또한 '출판'이라는 용어가 포괄하는 전반적인 매체와 제작의 시스템까지 아울러 생각해볼 수 있을 것이다.

이 책이 지니는 핵심적인 문제의식이 바로 이것이다. 여전히 책은 많이 만들어지고 있고 오히려 책을 둘러싼 행위주체는 다양해지고 그 수도 늘어났다. 그러나 지난 20년 동안 예술적 실천으로서의 책에 대한 논의는 급격하게 줄어들었고, 아티스트 북에 대한 고민 또한 새로운 국면을 맞았다. 즉 매체의 문제에서 실천의 문제로, 책에서 출판으로의 이행은 동시대의 예술 실천을 이해하는 중요한 관점이다.[25] 또한 동시대의 예술이 하나의 매체나 영역에 국한되지 않는 것처럼, 전반적인 연관성을 동시에 드러내 줄 수 있는 접근방법이 필요하다. 이러한 측면에서 아주 오래되고 진부한 매체인 책은, 역설적이게도 그러한 광범위한 영역을 가로지르며 아우를 수 있는 문이 된다.

안토니 르페브르(Anthony Lefebvre)는 예술가들이 만든 출판 기관은 대체적으로 전통적인 예술계의 요구를 거부해왔기에, 예술가 출판은 대안적 예술 실천으로서 이해될 수 있다고 주장한다. 특히 여기서 출판이라는 것이 중요한 이유는 의미를 생성하기 위한 중요한 방식이었고, 또한 스튜디오에서 창조적인 작품을 만들어 내는 과정이 아닌 소통과 공유의 과정을 추구했기 때문이다.[26] 1960년대 이후 생겨난 많은 수의 아티스트-런 스페이스가 집중적으로 출판 활동을 지지하고 직접 수행했으며, 나아가 아카이브를 구축했다는 것은 놀라운 일이 아니다(대표적으로는 뉴욕의 아트 메트로폴과 프린티드 매터, 프랭클린 퍼니스, 샌프란시스코의 라마멜/아트콤, 부다페스트의 아트풀, 이탈리아 피렌체의 조나 등을 들 수 있겠다). 출판은 제작과 깊은 관련을 맺는다. 여

25) Annette Gilbert, *Publishing as Artistic Practice*, Berlin: Sternberg Press, 2016, pp. 7-8.
26) Annette Gilbert, 위의 책, pp. 59-61.

기서의 제작은 단순히 책을 만드는 것에 그치지 않는다. 르페브르는 "출판은 공공을 창조하는 일이다"라는 매튜 스태들러(Matthew Stadler)의 말을 인용한다. 이 말은 책을 둘러싼 예술 실천에서 중요한 것은 그것이 매개가 되는 감각적 경험과 소통의 미학이라는 것을 뜻한다.

6. 픽션을 조직하기

이제까지의 논의를 통해 책이 진정으로 수행하는 중요한 미학적 기능은 무엇인지에 대해 생각해볼 수 있을 것이다. 나는 그것을 '픽션을 조직하기 위한 시도'라고 제안한다. 역사적으로 시각 예술가들이 책을 제작하는 데 열중했던 중요한 이유 중 하나가 대안적 실천을 위한 새로운 '공간'을 창출하는 것이었음을 상기해보자. 이 욕망 혹은 의지는 결국 기존 세상에는 존재하지 않았던 무언가를 구현해내기 위한 것이었으며, 그것이 실제적으로 기능하기를 원했던 것이다.

여기에는 대체적으로 세 가지 정도의 픽션의 종류가 있다고 생각된다. 첫째, 책의 특질, 즉 책적인 것의 경험을 통한 감각적 픽션의 생성이다. 카리온의 말처럼, 책의 시공간적인 순차에서 발생하는 리듬이 관객에게 제안하는 지각의 형태로서의 픽션이다. 둘째, 대안적 내러티브 쓰기이다. 소설은 일정한 형식 안에서 자유로운 구성을 통해 그 안에 하나의 세계관을 설정하고 캐릭터를 교통시킬 수 있다. 내러티브가 중요한 이유는 그것이 결국은 구체적인 요소들을 배치함으로써 의미를 발생시키기 때문인데, 그 배치의 자율도가 높기 때문에 상당히 복잡한 문제를 드러내는 데 있어서 효과적으로 쓰일 수 있다. 특히 동시대의 시각 예술에서 쓰이는 소설은 그 '일정한 형식'이라는 것의 제약이 어느 정도는 파괴되고 있는데, 즉 설치나 퍼포먼스, 영상, 그리고 관객이 함께하는 프로그램 등을 통해서 내러티브의 역할은 보다 매개적인 것이 된다. 셋째, 공동체를 조직하는 것이다. 책의 중요한 본성 중 하나는 매개한다는 것이다. 책은 그 자체로 제작자를 매개하기도 하고, 그것과 읽는 독자를 매개하기도 한다. 책이 유통되는 비가시적인 세계는 그 유통의 경로를 따라 하나의 가상의 공동체가 형성된다. 책이 만드는 허구

적인 공동체는, 실제로 거주민들이 모여 생활을 공유하는 공동체가 아니다. 그것은 오히려 일시적이고 개념적인 공동체에 가까우며, 책을 경유하지 않고는 접속 불가능한 공동체다. 그것이 어떤 공동체가 될 것인가는 전적으로 책의 내용과 형식에 따라 달라진다.

서문에서 논의한 것처럼, 현재 우리가 발 딛고 사는 사회는 픽션이 없는 사회다. 이는 '비현실적인' 사실들이 끊임없이 보도되는 현실의 모습과는 다소 모순되는 것처럼 보인다. 그러나 한번 따져보자. 우리는 이제 진정으로 비가시적인 어떤 것을 진지하게 믿을 수 있는가? 신, 외계인, 도깨비불은 현대 문명에서는 구성될 수 없는 허구다. 우리는 우리의 신경을 자극하는 감각적인 경험 이외에는 더 이상 다른 어떠한 저편의 세계를 요구하지 않는다. 그러나 허구는 우리가 사는 세계의 윤리를 가늠해볼 수 있는 지표이다. 허구는 지금 우리에게 강력하게 요청되는 것이고, 책은 그 허구를 조직할 수 있는 중요한 매개체이다.

Ⅳ. 한국의 아티스트북, 1990년대 이후

지금까지 예술적 매체/실천으로서의 책/출판을 논의함에 있어서 주로 서구의 역사적 사례와 논의를 빌었다. 그러나 한편으로는, 출판에 있어서는 그 장소의 문제가 너무나도 중요하다. 앞서 말한 것처럼, 책은 사회적이고 문화적인 차원의 문제에 대응하려는 의지의 산물로서 드러나는 경우가 많으며 아티스트 북 또한 그것이 요청된 맥락이 분명하다. 출판의 의지는 결국 그 시간과 장소에서 결핍된, 혹은 새로이 구성되어야 할 픽션을 향한 것이기 때문에, 담론적인 것일 수 없고 개별적인 특수성에서 논의가 촉구되어야 한다. 그렇다면 한국의 아티스트 북은 어떻게 생각해볼 수 있을까? 과연 그것은 무엇을 요청하고 있으며 무엇을 반영하는 것일까?

1990년대 한국 미술에서 포스트모더니즘 담론이 어떻게 굴절되어 수용되었는지에 대해 추적한 문혜진의 연구서 『90년대 한국 미술과 포스트모더니즘』의 서문에는 다음

과 같은 흥미로운 언급이 나온다. “여기에 소그룹 운동과는 무관하게 개별적으로 자기 세계를 모색한 개인의 부상도 주목할 만하다. 거대 담론이 무너지면서 갈수록 거세진 개별화의 물결은 스스로의 문제의식에 충실했던 작가들이 각자의 세계를 보다 공고히 하는 데 관심을 돌리게 만들었다.”[27] 한국 미술의 역사에서, 집단적이고 담론적인 움직임이 아니라 한 개인이 자기 스스로의 미학적 문제에 천착하여 자신만의 방법론을 세우려고 고군분투하는 움직임이 드러난 시기가 바로 1990년대라고 볼 수 있다. 1990년대 초반의 미술을 논의할 때, 매체라는 용어의 사용이 두드러졌다는 점은 특징적이다. 그러나 소위 신세대 미술로 대표되는 젊은 작가들의 미술이 시대의 미감을 드러낸다고 말하는데 이것은 매체를 ‘어떠한 미감을 자아내는 질료와 양식’정도로 편협하게 이해하는 것이었으며, 미술비평연구회(미비연)으로 대표되는 현실주의는 변모한 시대상황에서 현실체제에 ‘비판적 기능을 수행해야 하는 매체’라는 프레임에 경도되었다. 즉 여기서의 매체는 medium이라기보다는 media에 가까웠다. 그러나 진정 의미 있는 매체 중심의 논의는, 전에 없던 방식으로 한 매체를 사용하기 시작했다거나 그 사용 방법의 문제가 되어야 할 것이다.[28] 즉 특정한 하나의 매체를 예술적 실천의 수단으로 수렴했다는 것은 중요한 시대적 징후를 반영했으며 예술적 욕망을 발현하는 창구였라고 볼 수 있기 때문이다. 이러한 측면에서 ‘책’이라는 것이 진정한 예술적 매체로 등장하는 시기가 바로 1990년대라고 볼 수 있다. 1990년대 이후 한국의 미술에서 빈번히 등장하기 시작했기 때문이 아니라, 그 책을 사용한 방식에 특이점이 발생하기 때문이다. 즉 “각자의 세계를 보다 공고히” 하기 위한 유효한 매체, 대안적 장소와 미학적 표현 경로로서의 책이 등장하기 시작한 것이다.

27) 문혜진, 『90년대 한국 미술과 포스트모더니즘』, 현실문화, 2016, p. 11.

28) 이러한 매체적 관점은 스탠리 카벨의 오토마티즘 개념을 빌어와 매체의 재발명을 주장하는 로절린드 크라우스에 빚진다. 로절린드 크라우스, 김지훈 역, 『북해에서의 항해: 포스트-매체 조건 시대의 미술』, 현실문화A, 2017.

1. 『변신술』, 김범

그 중요한 시작은 김범(Beom Kim)이 1996년 제작한 『변신술』[도판6]이다. 이 책은 도쿄 시세이도갤러리에서의 전시 <Promenade in Asia>를 위해 만든 것으로, 한국어, 일본어, 중국어, 영어로 씌어졌다. 현재 유통되고 있는 것은 사무소(SAMUSO)에서 발행된 세 번째 판본이다.[29] 이 책의 표지는 별다른 디자인이 첨가되어 있지 않고 두꺼운 흰색 모조지로 제작되었으며, 앞면에는 "변신술 The Art of Transforming" 이라는 제목과 작가의 이름이 국영문으로 병기되어 있다. 페이지 하단에는 동물의 하악으로 보이는 뼈의 드로잉이 그려져 있고, 표지 뒷면은 동일하게 중국어와 일본어로 제목과 이름이 쓰여 있다. 뒷면의 드로잉은 사람의 것으로 보이는 발의 뼈이다.

내지는 전체 30장으로 구성되어 있는데 페이지가 적혀 있지 않다. 이 책의 흥미로운 구성은 4개의 언어를 페이지 안에서 교차하는 방식이다. 왼편에서는 국/영문이 교차하며 시작하고, 오른쪽 편에서부터는 중/일문이 시작한다. 교차의 방식 또한 재밌는데, 국문이 나오고 영문이 나온 다음, 다시 국문이 나오는 것이 아니라 영문이 나온 뒤 국문이 나오는 것이다. 말하자면 국-영-영-국-국-영... 과 같은 식이다. 오른편의 중-일문 또한 마찬가지다. 한 페이지의 뒷 페이지에는 아무것도 쓰이지 않고 건너 뛴 다음 다음 페이지로 넘어가는데, 양면 모두 인쇄된 페이지가 발생하는 이유는 왼편에서 국/영문이, 오른편에서 중/일문이 각각 순차적으로 진행되어 오면서 마주치는 부분이 생기기 때문이다. 이러한 페이지는 책의 가운데 부분 총 36페이지 18장에 해당한다. 결국 이 책은 텍스트의 내용이 아니라 언어의 조형이 다르다는 시각적인 구분을 통해서 공간적으로 복잡하게 뒤얽히도록 만들어졌는데, 그 공간성을 강화하는 것은 종이의 재질이다. 보통의 텍스트 책이 펄럭거릴 정도로 얇은 종이로 만들어진 반면, 이 책은 쉽게 구겨지지 않을 정도로 단단하고 두꺼운 종이로 만들어져있다. 제본 또한 이상할 정도로 단단하게 되어 페이지가 잘 넘어가지도 않으며, 과도한 힘을 주어 의도적으로 펼쳐 놓

29) 두 번째 판본은 샌프란시스코의 에바 부에나 아트센터에서의 전시 <Time After Time: Asia and Our Monument>를 위해 발행된 것으로, 2003년 출간되었다.

지 않는 이상 좌우 페이지가 한 평면으로 열리는 경우는 없다. 그리고 무리하게 책을 펼친다면 이 책의 제본은 두 번 다시 돌아올 수 없는 상태로 벌어진다. 이처럼 이 책은 1차적으로 책의 페이지와 그 물성을 재치 있게 이용하여 책에 대한 경험을 생경하게 만들고 있다. 김범은 한 인터뷰에서 이렇게 언급했다. "적합한 방식이나 재료를 사용하는 작업은 때때로 작품이 이미지라기보다는 현실 속에서 하나의 실물이 되게끔 하려는 것과 관련이 있다. 그럿이 얼마나 실재적인 성격을 갖게 되는지는 작품마다 다르겠지만. 이런 이유에서 주로 작업의 내용에 따라 형식이 정해진다."[30]

이 책의 내용은 제목대로 각종 변신술에 대한 지침을 담고 있다. "~이 되는 법"이라는 제목으로 총 8가지의 변신술이 적혀 있는데, 구체적으로는 1. 나무가 되는 법, 2. 문이 되는 법, 3. 풀이 되는 법, 4. 바위가 되는 법, 5. 냇물이 되는 법, 6. 사다리가 되는 법, 7. 표범이 되는 법, 8. 에어콘이 되는 법이다. 그 내용이 어떠한지 '에어콘이 되는 법'을 통해 알아보자.

> "에어컨이 들어갈 자리를 찾는다.
> 마땅한 자리가 없으면 설치된 에어컨을 하나 떼어내어 분해하여 없앤다.
> 에어컨 자리에 자신의 육신을 설치하는 데에 있어서 잊지 말아야 할 것은, 에어컨의 전원선을 콘센트에 꽂고 반대쪽 끝을 몸에 지니고 있어야 하는 것과, 자신이 될 수 있는 것은 결국 고장난 에어컨이라는 것이다.
> 따라서 에어컨이 사용되지 않는 계절 동안은 그 기능하지 않음이 저절로 은폐되는 것이고, 사용자가 에어콘을 사용하기 위해 전원이 연결되어 있는 것을 확인하고 이리저리 작동시키려 노력하는 경우에는 끝내 부동과 침묵으로 일관해야 하는 것이다.
> 사용자가 새 에어콘을 구비해 올 경우 자신이 그 자리에서 제거되어 버려지는 일도 묵묵히 견디어 내야하는 과정이다.
> 물론 머지않은 때에 페기된 상태에서 일어나 본래의 위치로 되돌아 올 수도 있지

30) 김선정 편, 『김범』, 사무소, 2010, p. 180.

만, 가능한 한 여름철의 그런 고충들은 피할 수 있으면 피하는 것도 좋다.
따라서 에어컨이 되기에 좋은 때는 초가을부터 이듬해 늦봄까지이다."

"~이 되는 법"이라는 글쓰기의 관점을 통해, 이 글은 한 사물에 대한 짧은 사색을 보여주는 듯하다. 소설가 정지돈은 『변신술』에 대한 리뷰에서, 이 책의 특징은 "서술이 환상적이라거나 철학적, 또는 신화적으로 전개되는 것이 아니라 실질적으로 전개된다는데 있다"고 말하며 "무가치한 흉내의 탐닉적 정교성에 뿌리를 내린다"[31] 고 평가한다.

김범은 『변신술』 외에도 『눈치』(2009)[도판7]와 『고향』(1998/2005) 같은 책을 쓴다. 김범은 『눈치』가 그 책을 읽는 독자와 책에 등장하는 허구적인 개의 관계에 대해 서술하고 있다고 밝힌다. 그리하여 허구적 존재가 독자의 심리 안에서 실재성을 획득하게 되는 것에 관한 작업이다.[32] 즉 『눈치』는 독자의 상상에 허구를 매개시키기 위한 장치로서 기능한다. 존재하지 않는 것을 존재하게 만드는 심리적 상황을 조직하기 위해 내러티브는 책의 형태로 구현된다. 『고향』은 이러한 관점에서, 실제로는 존재하지 않는 마을에 대한 상세한 설명을 통해 가상의 공간이 실재성을 획득하게 되는 것에 대한 관심을 드러낸다. 김범의 아티스트 북은 이미지와 이미지의 소비와 관련된 작가의 전반적인 작업적 관심사와 깊이 연관된다. 특히 그가 책을 통해 구현한 감각적 경험은 바로 그 책만이 가능한 허구적 상태를 유도한다는 점에서 예술적 문제의식과 공명하는 것과 동시에 책이 하나의 중요한 매체로서 이용된 사례라고 보인다.

2. 장영혜중공업

장영혜중공업(Y0UNG-HAE CHANG HEAVY INDUSTRIES)은 1999년 결성

31) 정지돈, 「당신이 보는 것이 당신이 보는 것이 아니다」, 『경기문화재단 웹진 TalkTalk』, 2016.10.18.(http://talktalk.ggcf.kr/2016/10/18/jd007/)(검색일: 2017.10.15.)
32) 김선정 편, 앞의 책, p. 128.

된 장영혜와 마크 보주(Marc Voge)의 듀오 콜렉티브로, 넷아트의 선구자로 알려져 있다. 이들의 작업은 주로 어도비 플래시로 제작되어 웹에 게시된 일종의 영상이다. 그들이 만들어내는 화면은 매우 단순하다. 모니터에 드러나는 화면에는 드럼베이스의 리듬에 모나코 타입세팅의 문장들이 빠르게 점멸하듯 튀어 오르는데, 그것은 대부분 강한 정치적 발언을 담고 있다. 이 화면은 멈추거나 되돌릴 수 없다. 이들의 작업은 다양한 언어(26개)로 제작되는 것이 특징이다. 그리하여 대부분은 그 내용을 이해할 수 없는 문장들이 눈앞에서 펼쳐지고, 관객이 감각하게 되는 것은 텍스트와 화면, 그리고 사운드가 조합되어 드러나는 리듬이다. 결국 이 리듬이 장영혜중공업의 작업에서 가장 강조되는 것이며, 오히려 텍스트는 부차적인 것처럼 보이기까지 한다. 나는 2017년 초에 아트선재센터에서 진행되었던 그들의 개인전 <세 개의 쉬운 비디오 자습서로 보는 삶>에 대한 리뷰에서, 장영혜중공업의 작업에서 도드라지게 보이는 것은 텍스트의 사용방식임을 밝힌 적이 있다.[33] 이들의 영상은 단어 단위를 드러내는 방식(속도, 크기, 색, 기울기 등)을 변주하며 그것을 드러내면서, 텍스트의 의미론적 차원보다는 텍스트가 영상매체에서 구현되는 것 자체에 대한 감각을 중요하게 표현한다. 특히 이 전시에서는 텍스트를 세 가지 방식으로 선보였데, 하나는 프로젝션 되는 영상으로, 하나는 종이 인쇄물로, 하나는 미술관 외벽에 설치된 대형 배너를 통해서이다. 이렇게 텍스트를 보여주는 방식의 변주를 통해 그 안에 담긴 정치적 메시지를 이해하게 되는 통로는 개개인의 역량으로 그 방점이 옮겨간다. 장영혜중공업은 그들 스스로가 텍스트를 쓰고, 그것을 보이게 만드는 매체적 상태를 만들 뿐만 아니라, 웹이라는 유통 시스템까지 그들의 장소로 규정한다는 점에서 그들이 수행하는 예술적 실천은 출판의 행위와 거의 유사함을 드러낸다. 그리고 그 행위의 지향은 정치적 메시지와 연속된 페이지의 감각을 수용하는 관객이다.

33) 이한범, 「벼룩과 곡예사의 줄타기를 생각하면서: 장영혜중공업과 박보마의 전시, 그리고 전소정의 작업에 대한 단상」, 『오큘로』, 2017.3.(http://www.okulo.kr/2017/03/review-001.html)(검색일: 2017.11.12.)

Ⅴ. 나가며: 남겨진 과제들

본 연구에서는, 예술적 매체로서의 책에서 시작하여 그것의 개념과 역사적 사례를 살펴보고, 이후 동시대적인 관점에서 재평가할 수 있는 방식들을 고안해 보았다. 그리고 책을 둘러싼 예술적 행위가 지향하는 것이 결국은 현대사회에서 결핍된 픽션을 향한 요구라고 판단한다. 따라서 책을 경유한 미학적 실천에 대한 질문은, 과연 그것이 어떤 픽션을 지향하는가에 대한 것으로 나아가야 할 것이다. 그러나 여기서 명심해야 할 것은 책이라는 것의 발생은 지극히 한정된 조건에서만 가능하다는 것이다. 그 조건이란 책을 제작하도록 추동하는 시공간의 제약들일 것이다. 즉 책은 보편적인 담론으로 이해될 수 없으며 개별적인 사례로서 판단되어야 하고, 그것은 사회를 향한 귀납의 도구로 기능한다. 본 연구에서 다룬 한국의 아티스트 북으로서의 사례는 김범과 장영혜중공업이었다. 그들은 그들의 예술적 목적을 성취하기 위해 책이라는 형태를 선택했다. 김범은 책의 물성과 책이 가능한 내러티브의 전달을 통해 허구를 실재화 하는 기능으로서 책을 다루었고, 장영혜중공업은 책적인 경험의 확장된 장소로서의 영상과 웹이라는 환경을 적극적으로 개척한 선구적인 사례다. 미처 다루지는 못했지만 이들 뿐만 아니라 양혜규, 김성환, 이주요 등 1990년대에 활동을 시작한 많은 수의 작가들이 책을 만들었다. 이들 작가들이 만든 책의 특징이라면, 그것이 하나의 작품(artwork)로서 공들여 제작된, 오리지널리티, 즉 원본성을 지닌 대상이라는 것이다.

이에 비해 2000년대 이후의 경향은 더 다변화된다. 영상이나 퍼포먼스 등 전체적인 프로젝트 안에서 기능하는 책들, 이를테면 오민(Min Oh)의 『ABA 1234』[도판8], 임영주(Im Youngzoo)의 『괴석력』[도판9], 김아영(Ayoung Kim)의 『제페트, 공중정원, 고래기름, 쉘』[도판10], 조현아(Hyun A Cho)의 『누군가의 목소리가요, 듣고 싶어집니다』[도판11] 등이 있고, 리슨투더시티와 파트타임스위트처럼 출판사를 등록해 지속적으로 자신들의 출판 활동을 진행하는 경우도 있다. 이들이 2000년대 한국의 주요한 경향 중 하나였던 콜렉티브라는 점은 또한 의미심장하다. 그 외에도 강정석(Jungsuck Kang)의 『Game』과 같은 정기간행물이나 이소요(Soyo Lee)의 『관상

용 선인장 디자인』은 조금 더 미시적인 자신의 관심사를 연구하는 매개체로 기능한다.

즉 2000년대 이후의 간행물은 보편적인 미학적 원리에 대한 탐구라기보다는 훨씬 더 개인적인 영역으로 파편화되는 경향이 짙다. 박보마(Boma Pak)의 작업 또한 출판의 행위와 긴밀히 연동되는데, 그에게 있어서 도달할 수 없는, 간직할 수 없는 상태를 물질화 하고 서사화 하는 것은 매우 중요한 행위이며 그것을 대체하는 대체물로서의 인쇄물/스크린은 중요하다. 2000년대 이후 한국 시각 예술가들의 출판물은 1990년대 작가들의 고민에 대한 유산을 공유하면서도 다른 국면을 보여준다. 허구적인 예술의 힘을 탐구하기보다는 좀 더 실제적인 사실을 배열하고 다루는 것에 가깝다고 할 수 있겠다. 그러나 그것 또한 허구로 작동할 수 있을 것인가? 앞으로 남겨진 과제는 이 질문에 대한 가치판단을 해야 하는 것일 테다.

참고문헌

단행본

김선정 편, 『김범』, 사무소, 2010.

로절린드 크라우스, 김지훈 역, 『북해에서의 항해: 포스트-매체 조건 시대의 미술』, 현실문화A, 2017.

문혜진, 『90년대 한국 미술과 포스트모더니즘』, 현실문화, 2016.

발터 벤야민, 최성만 역, 「기술복제시대의 예술작품(제3판)」, 『발터 벤야민 선집 2: 기술복제시대의 예술작품/사진의 작은 역사 (외)』, 도서출판 길, 2007.

세스 프라이스, 차승은 역, 『확산』, 미디어버스, 2017.

알레산드로 루도비코, 임경용 역, 『포스트 디지털 프린트』, 미디어버스, 2017.

임경용 편, 『책을 만드는 새로운 예술』, 미디어버스, 2017.

Allen, Gwen, *Artists' Magazines: An Alternative Space for Art,* Cambridge, MA: The MIT Press, 2015.

Cella, Bernhard, Leo Findeisen and Agnes Blaha eds, *No-ISBN: On Self-Publishing*, Vienna: Salon für Kunstbuch, 2017.

Detterer, Gabriele and Maurizio Nannucci eds., *Artist-Run Space*, Zurich: jrp ringier, 2012.

Drucker, Johanna, *The Century of Artists' Books*, New York: Granary Books, 2004.

Gilbert, Annette, *Publishing as Artistic Practice*, Berlin: Sternberg Press, 2016.

MacPhee, Josh ed., *Paper Politics: Socially Engaged Printmaking Today*, Oakland: PM Press, 2009.

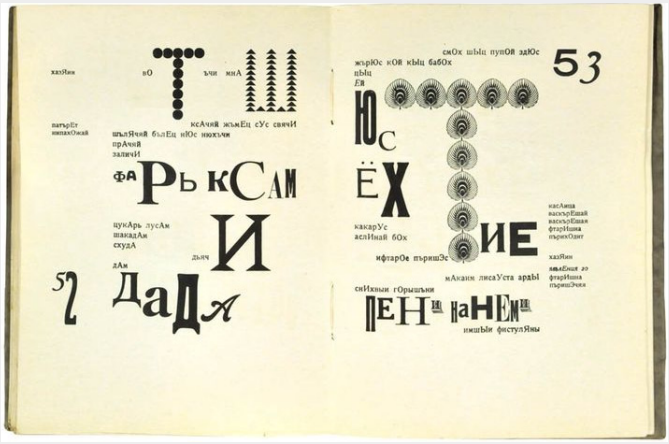
Maroto, David and Joanna Zielinska eds., *Artist Novels*, Berlin: Sternberg Press, 2014.

Mod, Craig, Hugh Mcguire and Brian O'Leary eds., 'Designing Books in the Digital Age', In: *A Futurist's Manifesto. A Collection of Essays from the Bleeding Edge of Publishing*, Boston, MA: O'Reilly Media, 2012.

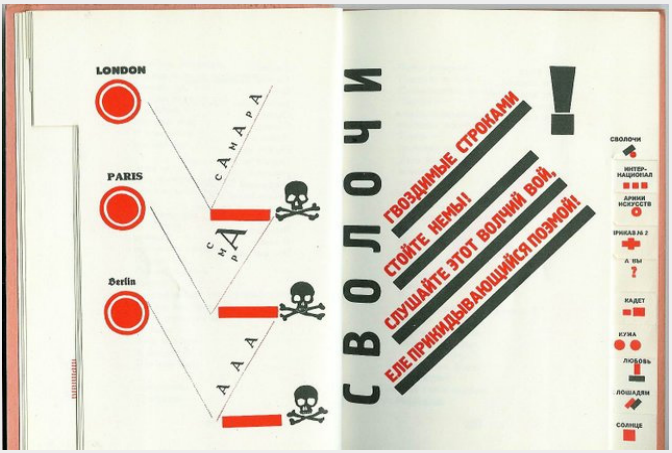
Liese, Jennifer ed., *Social Medium: Artists Writing*, 2000-2015, New York: Paper Monument, 2015.
Phillpot, Clive, *Booktrek: Selected Essays on Artists' books(1972-2010),* Zurich: jrp ringier, 2013.

기사 및 웹사이트

장영혜중공업 웹사이트 http://www.yhchang.com/
정지돈,「당신이 보는 것이 당신이 보는 것이 아니다」,『경기문화재단 웹진 TalkTalk』, 2016.10.18.
(http://talktalk.ggcf.kr/2016/10/18/jd007/)(검색일: 2017.10.15.)
이한범,「벼룩과 곡예사의 줄타기를 생각하면서: 장영혜중공업과 박보마의 전시, 그리고 전소정의 작업에 대한 단상」,『오큘로』, 2017.3.
(http://www.okulo.kr/2017/03/review-001.html)(검색일: 2017.11.12.)



[도판 1] 일리아 다네비치, 『Ledentu as Beacon』, 1923.



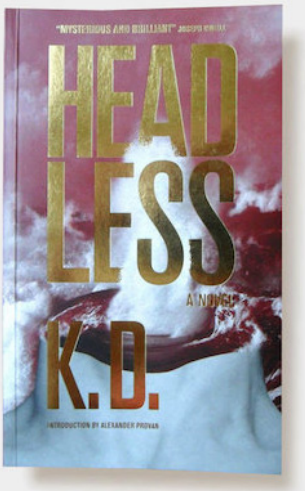
[도판 2] 엘 리시츠키와 블라디미르 마야코프시, 『For the Voice』, 1923.



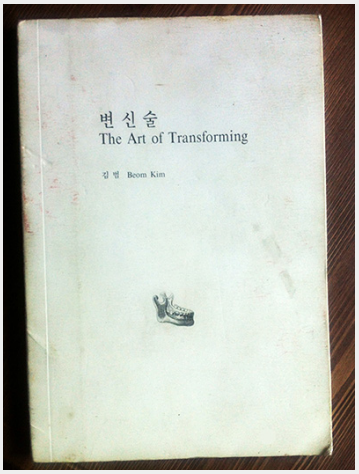
[도판 3] 마이클 스노우, 『Cover to Cover』, 1975.



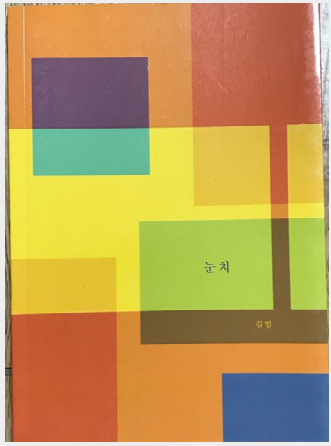
[도판 4] 레몽 크노, 『Cent mille milliards de poemes』, 1961.



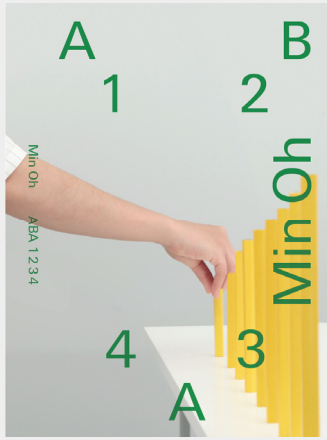
[도판 5] 골딩+세네비의 소설『Headless』, 2009.



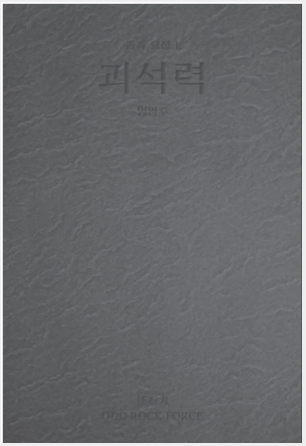
[도판 6] 김범,『변신술』, 1996.



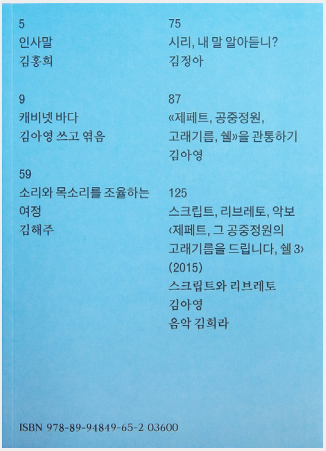
[도판 7] 김범, 『눈치』, 2009.



[도판 8] 오민, 『ABA 1234』, 2016.



[도판 9] 임영주, 『괴석력』, 2016.


5
인사말
김홍희

9
캐비넷 바다
김아영 쓰고 엮음

59
소리와 목소리를 조율하는
여정
김해주

75
시리, 내 말 알아듣니?
김정아

87
«제페트, 공중정원,
고래기름, 쉘»을 관통하기
김아영

125
스크립트, 리브레토, 악보
〈제페트, 그 공중정원의
고래기름을 드립니다, 쉘 3〉
(2015)
스크립트와 리브레토
김아영
음악 김희라
ISBN 978-89-94849-65-2 03600

[도판 10] 김아영, 『제페트, 공중정원, 고래기름, 쉘』, 2015.



[도판 11] 조현아, 『누군가의 목소리가요, 듣고 싶어집니다』, 2016.

Artist's Book: Voyage to Fiction

Lee Hanbum

Ⅰ. Introduction

Ⅱ. Research Background and Purpose

Ⅲ. Artist's Book and Fiction
1. The Concept and History of Artist's Book
1-1. The Pioneers of Artist's Book
1-2. Using the Property Matter of the Book
1-3. Expanding Place through Circulation
1-4. Conveyor of Political Message
1-5. Terminology and System
2. Post-Digital Print: The Book in the Expanded Domain
3. Ulises Carrión's 'Book Works'
3-1. The New Art of Making Books
3-2. Book Works Revisited
4. Artist Text
5. Publication as an artistic gesture
6. Orchestrating Fiction

Ⅳ. Artist's Books in Korea after 1990s
1. The Art of Transforming by Beom Kim
2. YOUNG-HAE CHANG HEAVY INDUSTRIES

Ⅴ. Conclusion: Remaining Questions

Bibliography

Plates

Ⅰ. Introduction

In the landscape of contemporary art today, visual artists are writing and making pages (or surface) and books. Such practice may commonly be called by the historical term 'Artist's Book'; however, while this term may demonstrate a particular phenomenon, it cannot amplify the artistic effect of the medium linked to the 'text-print-book'. Therefore, this research intends to shed light on the artistic effect fulfilled by the book as a medium, and will focus on the perspective of 'fiction' of which the importance is demanded in this contemporary age.

Then, what is 'fiction' here? In his book *Age of Impossibility: Escape to Reality*, Osawa Masachi talks about the unique phenomenon 'escape to reality', which can be discovered in the contemporary society. According to Masachi, the contemporary being fiercely pursues and consumes only through the current senses, and confirms their presence through "violent or fierce present". However, such methods that intersperse the subject of life with intense synchronism is a sort of escape or evasion strategy, and only makes it difficult for us to figure out the 'epistēmē' of the world which we face today. What we need is distance.

An antipodal concept to this is 'fiction', which is a realm of infinite possibility outside of the realm of reality. This resonates with the 'outside world' in which lies dormant what Quentin Meilassoux refers to as the "trajectory that takes off from principle, and is by right unpredictable and incapable of being modeled". When we deviate from the sphere of reality and free from all laws, we can freely gamble on a bet. Regardless of the historical age, fiction has always existed in many forms (especially

religion and art), because it was a site on which transcendental ethics demanded in reality could be experimented. Fiction is a guide that keeps us from sinking into an animal of senses, and from being swept away by the invisible currents of capital and become a castaway. Therefore, as powerfully as reality oppresses us, art must stand firmer to persist its experimentation in the territory of fiction. When we think of a work as a combination of countless conditions, both in form and formless, and that these conditions operate to create a particular state of fiction, we must closely observe the arrangement of conditions that lie immanent within, and apprehend what they signify and require.

Then, how does the medium of the book play variation on such fiction? Or, what necessity is charged in the book as a medium of fiction? At a glance, we may think of the novel as a way through which fiction is made in relation to books. However, novels only exist as a narrative that is formed strictly through a combination of words. A more flexible attitude is needed in order to approach the book in terms of visual art. Ulises Carrión saw the book as an order of pages in the book, or as a continuation of space, and as far as Carrión was concerned, the text was something independent from the book. For Carrión, the book was not a subject of reading but a space-time of perception and experience. In this context, we can expand the extension of the concept of book. In other words, the artistic medium of the book is an intrinsic space-time made of the orders of paper (screen), and creates temporary conditions that generate events within this space-time. What happened? This incident, occurred in a different way from the linguisitic understanding of the narrative, does not overlap with any system within our imagination. It only

opens a type of crack and allows trafficking of new movements. How do individual works construct its own form in order to bring specific events to life? To what rhythm does it tune its space-time? These are the few artistic attempts I would like to focus on in the discussion of the Artist's Book.

Ⅱ. Research Background and Purpose

The purpose of this research is largely divided into two. One is to reconsider the meaning of 'books' in visual art. Now a manufactured product that can easily be made by anyone in the contemporary sociocultural dimension, books are poured out in countless numbers everyday today. Since a long time ago, books were an important medium with major advantages in terms of dissemination and distribution. The book format established itself as an important tool in use in the field of visual art today, thanks to a group of artists who actively engaged with the various possibilities of the medium after 1960s in the West, such as by conceptual and Fluxus artists. The biggest impetus for such movements was the fact that the art gallery in which works are exhibited were held too sacred, thus radically challenging the public qualities of the art space, and the fact that the book form received attention as an alternative medium. Recently, however, books made in the art field are becoming fetishized as much as art work itself. While there may be many reasons for this, a major influencing factor would be, as written in *After the end of Art* by Arthur C. Danto, the fact that the role

of recording, preservation and signification through text fulfilled by the book as a medium is exploited, as contemporary art now exists only as a discursive assembly. A problem with this would be that it's irrelevant to the authentic artistic effect of books, because it deals with books not as an artistic possibility in itself but as a reproduced stopping point of an art work. Therefore, it's necessary to classify and think about countless books in the aspect of the artistic usefulness and effect of books.

Another important point in thinking about the meaning of books in visual art is the new virtual space of the online web page. Screen-based mediums beyond count have appeared including personal computers, cell phones, tablets, projections, and with such hard-ware development, the internet interface surpassed material limitations to occupying space nearing infiniteness. This meant the birth of a medium with much bigger advantages than books in the abovementioned aspect of circulation, dissemination and expansion. Thus the idea of the death of books didn't seem all that strange, and the screen device and internet received the spotlight as a new possibility. There's a necessity for the recognition of books in such transformed medium environment to become more flexible. Rather than recognizing the book as a material binding of sheets of cut paper, the idea of books must embrace the comprehensive assembly of the mediums that share the sustainable attributes of what can be deemed as a 'book'. In that aspect, the book could be newly defined as a diverse contemporary artistic medium. In other words, rather than looking at books as itself, a new category should be drawn in the dimension of the role and effect of books as well as the desires that use books.

The second purpose of this research is to find out if, providing new assumptions on the definition of the attributes of books as a medium of artistic practice as mentioned above, it would be possible to write an art history with such new assumptions placed in the core. In other words, the purpose is to endeavor to write a new narrative with the book-work which, despite its undoubted presence, has been excluded from discourses and historical narratives because there has never really been an appropriate point of view or argument. This history goes to art after 1990s in Korea. To concisely express Korean art after 1990s, it was a period where a countless number of fragmentary movements in aesthetics erupted and various attitudes and forms became manifest. A few artists during this period started making books, and in a short period of time, the book became a commonly seen matter in Korean art scene. The book is contemporary in the sense that it experiences and verifies its existence only at the moment that it is held open. The book provides only current time, which in exchange offers a new space. The fact that element of time becomes extinct and enforces spatiality with only current time remaining in books, is one of clear characteristics of what can be referred to as contemporary art, such as installation, video and performance.

What I intended to demonstrate, by narrating history in which the medium of the book becomes the focus, is as follows: to understand the desires related to the medium as well as the artistic effects attempted to be generated through the book medium, and through it, to bind together the movements of Korean contemporary art which is too diverse to capture. While there is a diversity of in-depth research describing the

history of art in Western art history where the artist's book has already been recognized as an important artistic medium, approaches to such perspectives or methodologies in Korea are virtually nonexistent. The overall characteristics of such historical narrative is that it places importance on the issue of their activities and attitude, and that it demonstrates a movement that is not embraced by the aesthetic values judged in terms of art work or exhibition. Similarly, the anticipation is to discover the hitherto non-discussed critical points or inherent aesthetic values by describing Korean contemporary art through the perspective of the book at its core.

Ⅲ. Artist's Books and Fiction

1. The concept and history of the artist's book

The artist's book is actually affected by the medium theory of books because it's subordinate to the generic concept of books. This terminology might be closer to an abstract and arbitrary concept in the sense that the range which it encompasses is quite ambiguous and vast. Therefore, before delving into the full argument, let's first look at the concept and history of artist's books as established and widely used in the West.

Dick Higgins defined the book as an intermedia, or something which encompasses performance, sculpture, painting and almost all other artistic mediums. Artist Lucy Leopard who mainly worked with printed

matter defined the artist's book as "mass produced, relatively cheap, accessible to a broad public, all art and no commentary or preface or anything that wans't part of the artwork by anyone—artist or critic."[1] The artist's book is undoubtedly one of the art forms to be developed in the 20th century. The artist's book has always shown itself in avant-garde, experimental and independent art activities. Such artistic territory has certainly developed in postwar, through artists, theorists, practitioners and critics in the art world in the West.[2] Of all various kinds of perspectives, the most fundamental thought which defines the artist's book is reflected in Johanna Drucker's statement, that it's "not a re-production of an existing work but an original art work". In other words, the artist's book almost always begins by recognizing the meaning and structure of the book as a form.[3] It in itself formally integrates thematic and aesthetic issue. The book here is not only a book but also encompasses all types of publications such as magazines, printed matter, pamphlets, posters and leaflets.

Bernhard Cella, Leo Findeisen and Agnes Blaha collected over 1,800 publications on paper without ISBN, printed on paper, which could be found on recently created international distribution networks, and published a book titled *NO-ISBN: On Self-Publishing.* As written in the preface, all the collected books can be classified into five categories: paper printed as a legacy of Conceptual Art, fascination with material properties, post-digital publication, lacking ISBN as a political medium,

1) Gabriele Detterer, Maurizio Nannucci eds., *Artist-Run Space*, Zurich: jrp ringier, 2012, p. 205.

2) Johanna Drucker, *The Century of Artists' Books*, New York: Granary Books, 2004, p. 1.

3) Ibid., p. 4.

and lastly, survival as a book format itself.[4] These five characteristics demonstrate the aesthetic territory of publication as an artistic practice. In other words, it describes the book as an alternative space, the book as its own intrinsic material experience, the book as a contemporary media environment, the book as a tool of political action, and the book as a content expansion and distribution.

1-1. The Pioneers of the Artist's Book

While the artist's book came to be in use conceptually, discursively and technically in late 20th century, the practice of artist's book is closely related to the avant garde movement in the early 20th century. Guillaume Apolinaire and Pierre Albert-Birot made a book in the context of Cubism, and surrealists actively published magazines and produced photograph collections. Along with Filippo Tommaso Marinetti's *The Futurist Manifesto*, in particular, the Italian futurists including Velimir Khlebnikov, Natalya Goncharova and Francesco Depero, etc., touched heavily upon books in their work. Works by Russian avant garde artists such as Ilya Zdanevich's *Ledentu as Beacon* (1923) [plate 1] and El Lissitzky and Vladimir Mayakovsky's *For the Voice* (1923) [plate 2] also experimented with formative innovativeness for new aesthetic sensibilities through the book format. Moreover, Dada and surrealist artists largely contributed to the evolution of artist's books especially through photo books and magazines. German neorealist photographs began to be published into books after Laszlo Moholy-Nagy's vanguardist book *Painting,*

4) Bernhard Cella, Leo Findeisen, Agnes Blaha eds, *No-ISBN: On Self-Publishing*, Vienna: Salon für Kunstbuch, 2017, p. 79.

Photography, Film, and Albert Renger-Patzsch's *Die Welt ist Schön* is a major example which valued not only the collection of photographic works but also the sequence of the photographs. The historic avant garde at this period destroyed the conventions in the production of books and art works by synthesizing the new standards of visual arts, language, graphics and photography to the outcome of the book.[5)]

A wide range of artists, from the collective CoBra from Denmark, Belgium and Netherlands, to the French letterists such as Isidore Isou, and Brazillian concrete poets including Augusto de Campos, began to explore the book in-depth from late 1940s to early 1950s, with experimental musicians, performance artists and Fluxus artists joining in late 1950s. Therefore, trends such as lettrism, Fluxus, pop art, conceptual art, minimalism, feminist art, and post modernism, etc., which we presently understand as contemporary art, cannot be, for the most part, separated from activities surrounding the book. In 1968, Seth Siegelaub published *Xerox Book*, which in itself can be regarded as a type of exhibition itself, and set off a new history where the book is established as an artistic medium. Since then, he has published artist's books with Lawrence Weiner, Robert Barry, Douglas Huebler, Joseph Kosuth, and Jan Dibbert, etc.

1-2. Using the property matter of the book

Michael Snow's *Cover to Cover* (1975) is a collection of black and white photographs. This book strictly follows the sequence of the page,

5) Johanna Drucker, *The Century of Artists' Books*, New York: Granary Books, 2004, p. 178

like the sequence of film frames. This book by Snow explores the image by using the structure of the book medium. [plate 3] In Raymond Queneau's *Cent mille milliards de poemes* (1961) (Plate 4), an anthology of poems, the text in all of the pages are cut in every line, making all lines be read independently and allow countless possibilities in the sentence combination. Also, there have been experimentations with the possibility of image and language using the book form in countlessly diverse ways. While they take on the rectangular form of the book, paper in various plates, bookbinding and printing technology are applied

1-3. Expanding Place through Circulation

In 1963, Ed Ruscha made a small book called *Twentysix Gasoline Stations,* which portrayed 26 photographs of gas stations located in between Los Angeles and Oklahoma. In an interview with *Art Forum* in 1965, Ruscha said, "The photographs I have used are not artistic at all. As far as I'm concerned, photographs are as dead as is art. Its place is only commercial world, and its purpose, technical and informational." What is apparent in his statement is that it deals with how the characteristic of the book as a medium is used in the context of art. In other words, while the book keeps its distance from absolute artistic territories such as art galleries and museums, it remains in close proximity to the market and the commercial territory in which it is circulated. In his writing *Dispersion*, Seth Price talks about art which "pretends", referring to Duchamp's ready-mades as a historical reference to discuss the artistic practices which naturally transcend boundaries, distort classifications, and disturb the system.[6] As

exemplified in Gwen Allen's research paper *Artists' Magazines*, it was precisely within this context that Conceptual Artists of 1960s considered periodicals as a new place to show art works.[7] This meant that they appropriated, as an artistic strategy, the cultural form in which the route of art work distribution (as opposed to the pure white cube) is infected, spread publicly, and can be easily modified in the process of distribution. The book as a medium came to be used as an important medium of artistic practice, both as a space that can contain the contents of visual form or meaning, as well as a form that could be mass produced and easily distributed.

1-4. Conveyor of Political Messages

The artist's books in 1960s and 1970s are largely related to the political atmosphere and social activism at the time. Cheap and easily discarded, the material property of the book declared to emphasize the immateriality and process of the art work. Independent publication became an alternative medium, and the artist's book became the bud of an experimental form. Independent publication refers to what is published purely through the writer's own will and efforts rather than being published by existing publisher, commercial mediator, or being sponsored. Here, independent hints at autonomy from commercial interests or commercial restraint; thus independent publishing is related to the activities of activist artists. This is because producing cheap

6) Seth Price, *Dispersion*, Transl. Seung-eun Cha. Mediabus, 2017.

7) Gwen Allen, *Artists' Magazines: An Alternative Space for Art,* Cambridge, MA: The MIT Press, 2015.

printed matter and exposing their work to a wider audience is an effective measure for artists who work with social and political motives. *Paper Politics: Socially Engaged Printmaking Today* is an exhibition and book based on hand-made prints, from stencil posters to street art. Such printed matter might seem anachronistic in this day and age where images are easily produced like industrial products, but this is precisely the property matter that stands out even more and is acknowledge in today's visual environment. Thus, the printed matter can devise a strategy which is still effective politically and culturally.[8)]

1-5. Terminology and System

The term 'artist's book' came into common use after being applied in the exhibition title *Artists Book*, organized by Dianne Perry Vanderlip at the Moore College of Art & Design in Philadelphia, held from March 23rd to April 20th, 1973. This exhibition showed over 250 works by many artists including Ed Ruscha, John Cage, Steve Reich, Merce Cunningham and David Hockney, etc. This terminology had diverse ways of being spelt. The apostrophe between the word 'artist' and letter 's' was often omitted as in the exhibition title. The National Assembly Library acknowledged this as a term in 1980, and in the following year, American Federation of Arts provided the first fund of its kind for artist's books. In 1970s, many organizations were established to promote artist's books, including Visual Studies Workshop, Nexus Press, the New York Center for the Book Arts, Pacific Center for the Book Arts, Printed

8) Josh MacPhee ed., *Paper Politics: Socially Engaged Printmaking Today,* Oakland: PM Press, 2009.

matter, the Graphic Arts Press in the Woman's Building, and The Writers Center, etc. Also, places for artist's books began to emerge in art schools, art museums and libraries. By 1970s, artist's books had reached its thriving period of growth.[9)]

As observed above, the term artist's book has many ways of practice both in terms of history and methodology. Each and every aspect of individual work changes depending on the ratio of emphasis on the property matter of the book medium, the content captured within it, and the means of distribution. In short, there are as many definitions of artist's books as there are actual artist's books in the world. Clive Philpot, the former librarian at Chelsea College of Art & Design, London, and appointed library director at MoMA in 1977, wrote the following in the article "Books, Bookworks, Book Objects, Artist' Book" which he contributed to *Art Forum* in 1982: "The situation is so confusing that anything which lies within artistic context mimics a book, it's hailed as an artist's book."[10)] I find such confusing situation rather positive instead of critical, because this signifies the possibility in the diverse practices which cannot fully be captured through language. What would be more productive than organizing the problem of terminology is to carefully question why such books were produced at that time and place. This is because, as mentioned above, there have been many instances where the book emerged as a fruition of the will to respond to social and cultural problems. The artist's book is definitely one of which are transpired

9) Johanna Drucker, *The Century of Artists' Books*, New York: Granary Books, 2004, p. 13

10) Clive Phillpot, *Booktrek: Selected Essays on Artists' Books (1972-2010),* Zurich: jrp ringier, 2013, p. 83.

through the demands of the age.

Therefore, it seems more imperative to understand the artist's book as a means of aesthetic experience which allows for the desires or experience of using something 'book-like', rather than titling one specific subject. Johanna Drucker's statement is interesting in this regard. Drucker said that most of the attempts to define artist's book have been too vague ("books made by an artist"), or too concrete ("books cannot be a limited edition"), and all had errors. Drucker continued on to say that the artist's book is related to all possible forms and conventions of book-making, as well as to all the "-isms" in art and culture, and that all artist's books are charged with such possibility, whether it's easily discarded or remain eternally in an archive. She says that while there are no specific standards which regulate the artist's book, there are countlessly many standards through which it is classified as an artist's book. In other words, the artist's book encompasses all layers of vast artistic actions. A very rare genre, the artist's book has almost no boundaries that regulate and restrict its medium or form. Therefore, in order to understand the artist's book as an artistic action, one must forget the physical property form of the 'book' and focus on it as a comprehensive uniqueness of desires, functions and experiences sorrounding the book.

2. Post-Digital Print: The Book in the Expanded Domain

It's important to first go over the contemporary domain of books, and to reflect why we must understand the idea of separating the book from

its material properties. What exactly is this object called the book in this day and age where the digital environment has intruded almost all aspects of our life and the virtual dominates the real? According to Craig Mod, "We must begin to think completely differently about what books are and how they are produced. (omit). We must reconsider the overall approach to the process of production through which the book becomes what it is. This includes production and consumption, and everything in between."[11)]

Rather than going to a bookstore and buying and reading a book, we read electronic books and encounter current affairs not through the newspaper but through the smart phone screen. It's been a long time since the natural declaration of the death of print and paper. We experience things that are 'book-like', not through the actual physical binded book, but through the screen. When such digital-based web space is removed in the discussion on books, it would be considered as nothing but nostalgia or fetish for an old medium.

However, there is an important point here to consider. My statement above does not mean that the place of books has shifted from the paper to the screen, and from the ink type to the digital format. Nor does it mean that the space of the book has expanded from the paper to the screen. Rather, the emergence of the digital expedited a mutual interaction variance to both the digital and the book. In other words, the digital took on the attributes of the book, and the book gradually started

11) Craig Mod, Hugh Mcguire and Brian O'Leary eds., 'Designing Books in the Digital Age', In: *A Futurist's Manifesto. A Collection of Essays from the Bleeding Edge of Publishing,* Boston, MA: O'Reilly Media, 2012, p. 90.

to appropriate digital properties. Alessandro Ludovico termed such hybrid age of the print as the era of "post-digital print", stating that "There is no one-way from the analogue to the digital, but only a two-way transition."[12] The definition and range of books and printed matter are inevitably subject to perpetual transformations, especially when it comes to their function.

Jeff Bezos, the founder of Amazon, once said the following in an interview in a magazine: "Short-form reading has been digitized, beginning with the early Web. But long-form reading really hasn't. If you're going to do something like this, you have to be as good as the book in a lot of respects." In this respect, the Amazon electronic book reader Kindle is actually closer to a mechanical device devised to "project a book-like aura".[13] While the electronic book solves the spatial problem and the disadvantageous aspects of the book and reminds us of the fact that it's a more advanced medium, it actually cannot compete with the potency of the p-book interface. However, in the same way, a large number of publication acts are being replaced with web page activities such as blogs. In other words, the digital-based web page and the printed matter are referencing and absorbing each other's interface and becoming something heterogeneous. According to Ludovico, the digital is a paradigm for quantitative information and content, while analogue is a paradigm for fusibility and interface. The reason as to why it's important to talk about the changes in the characteristics of the medium when discussing the printed matter is because the experience

12) Alessandro Ludovico, *Post Digital Print,* Transl. Kyung-young Im, Mediabus, 2017, p. 199.
13) Ibid., p. 113.

of the content takes place through the medium itself. This significance is relatively clear when thinking about the example of video and music. While the video tape or DVD is always just a vessel that contains the video, the content ultimately always shows up only on the screen. In the same way, LP or CD is only an instrument of mediation, and acoustics are only delivered through the speakers or ear phones. However, printed matter is both a vessel that contains something as well as what is visible itself. Therefore, the changes in the printed matter ultimately shift all material conventions, perception, and human experience including related culture.[14] Therefore, what is important in approaching the printed matter is the imperative question as to how it functions, and what must be included is the social context which accommodates the potential consumer of the function as well as the new habits and conventions.

3. Ulises Carrión's 'Bookworks'

Ulises Carrión explored the possibilities that lie dormant in books as an artistic medium by emphasizing the unique experiences inherent in books. Born in San Andrés Tuxtla, Veracruz, Mexico in 1941, Carrión studied literature and philosophy at the National University of Mexico and continued to study in Europe in cities like Paris and London until finally settling down in Amsterdam, Netherlands in 1972. The same year, Carrión established In-Out Center, the very first artist space in Amsterdam, and introduced new art movements and concepts that

14) Ibid., p. 199.

emerged at the time, such as performance, video art, audio art, visual poetry, conceptual art, and artist's book, etc. Carrión was the editor of magazine *Ephemera*, and from 1975 to 1978, he also operated Other Books and So, the bookstore and gallery which exhibited and sold books made by artists and other various forms of documents. On top of Carrión's various activities, his texts *The New Art of Making Book* (1975) and *Bookworks Revisited* (1975) are important texts in relation to the subject of this research. The following sections closely observe Carrión's deep insights in books.

3-1. The New Art of Making Books

> *"WHAT A BOOK IS*
> *A book is a sequence of spaces.*
> *Each of these spaces is perceived at a different moment - a book is also a sequence of moments.*
> *A book is not a case of words, nor a bag of words, nor a bearer of words.*
> *Written language is a sequence of signs expanding within the space; the dreading of which occurs in the time.*
> *A book is a space-time sequence."*[15]

What Carrión emphasizes in the very beginning of *The New Art of Making Books* is the fact that the book is a sequence of spaces. This marks quite a contrast from the conventional idea of the book as a mediator of the words which it contains. In this context, Carrión divides

15) Ulises Carrión, *The New Art of Making Books*, Transl. Kyung-yong Im, Mediabus, 2017, p. 9.

the ‘writer’ and ‘person making the book’ as old art and new art, with the former as the person who writes text and the latter as the one who makes books. And he makes a clear distinction in how they are differentiated:

> *“A book may be the accidental container of a text, the structure of which is irrelevant to the book; these are the books of bookshops and libraries.*
> *A book can also exist as an autonomous and self-sufficient form, including perhaps a text that emphasizes that form, a text that is an organic part of that form: here begins the new art of making books.”*[16]

Here, the idea that the book can exist ‘as an autonomous and self-sufficient form’ seems the most significant. Ultimately, the self-sufficient form through which the book acquires its autonomy is a perceptive space-time experience brought on by the sequence of space. Here, the problem of the text is dismissed separately. This may include as far as ‘text which emphasizes form, or text as an organic part of a book’, and it requires, as a premise, that the text is intimately interlocked with the space-time experience of the book for it to be possible.

> *“To make a book is to actualize its ideal space-time sequence by means of the creation of a parallel sequence of signs, be it linguistic or other.”*[17]

16) Ibid., p. 9.

In particular, Carrión's insights on the functional aspect of space can be seen in his thoughts on the space of the book:

> *"A book is a volume in the space.*
> *It is the true ground of the communication that takes place through words - its here and now.*
> *Space exists outside subjectivity.*
> *If two subjects communicate in the space, then space is an element of this communication.*
> *Space modifies this communication. Space imposes its own laws on this communication.*
> *The new art knows that books exist as objects in an exterior reality, subject to concrete conditions of perception, existence, exchange, consumption, use, etc."*[18]

The statement that they 'exist as objects in an exterior reality, subject to concrete conditions' is considered important here, because it has to do with the fact that "the changes in the print media transform all material conventions and consciousness, and all related cultures including human experiences" as Ludovico previously mentioned. In other words, the condition which constructs the experience of books weaves the system of non-visible experiences, and its reader or user successfully accomplishes their experience of space-time within the system. These insights are deeply related to viewing art works in an exhibition. In other

17) Ibid., p. 11.
18) Ibid., p. 15.

words, the book as a spatial experience is transformed into a function that mediates communication by organizing the present experience of a word, and the aim for such a functional effect is the aesthetic aspect of the book, which is the true presentation of 'new art'. Hence, the reader of the book is assumed to be a subject who experiences and senses the book rather than reads and understands the illusion of text. Therefore, Carrión refers to the novel, a narrative of text that has no relationship with the sequential experiences of space-time of the book, as an old model of art. The important difference is whether it is read in one way or whether it requires different readings from every individual external subject. Thus, Carrión emphasizes 'structure' in order to understand books as a new art:

> *"Nobody or nothing exists in isolation: everything is an element of a structure.*
> *Every structure is in its turn an element of another structure.*
> *Everything that exists is a structure.*
> *To understand something, is to understand the structure of which it is a part and/or the elements forming the structure that that something is.*
> *A book consists of various elements, one of which might be a text.*
> *A text that is part of a book isn't necessarily the most essential or important part of that book.*
> *In order to read the old art, knowing the alphabet is enough. In order to read the new art, one must apprehend the book as a structure, identifying its elements and understanding their function.*

In order to understand and to appreciate a book of the old art, it is necessary to read it thoroughly. In the new art you often do NOT need to read the whole book. The reading may stop at the very moment you have understood the total structure of the book."[19]

The most interesting insight here is the assertion that 'the reading may stop at the very moment you have understood the total structure of the book'. Understanding the book as a structure, or as a whole aesthetic experience the moment it is understood as a structure, can be seen as thinking of books as 'architectural'. The architecture here should be regarded as a reason for its empirical aspect rather than how it was designed and constructed. In this regard, what can be referenced is the idea by Walter Benjamin, who discusses the ways in which the art form of architecture is appropriated through the discussion on the subject of mental dispersion and immersion:

"Architecture [is] appropriated in a twofold manner: by use and by perception, or rather, by touch and sight. Such appropriation cannot be understood in terms of the attentive concentration of a tourist before a famous building. On the tactile side there is no counterpart to contemplation on the optical side. Tactile appropriation is accomplished not so much by attention as by habit. As regards architecture, habit determines to a large extent even optical reception. The latter, too, occurs much less through

19) Ibid., p. 23.

rapt attention than by noticing the object in incidental fashion. This mode of appropriation, developed with reference to architecture, in certain circumstances acquires canonical value. For the tasks which face the human apparatus of perception at the turning points of history cannot be solved by optical means, that is, by contemplation, alone. They are mastered gradually by habit, under the guidance of tactile appropriation."[20]

Ultimately, Carrión's assertion in *The New Art of Making Books* would be the function of what is 'book-like', and this function, a state of sensorial perception evoked through the 'sequence of space-time'. Here, the way in which the book is structured determines what we can sense and perceive.

Finally, the authentic artistic effect of the book as noted by Carrión would be the new communication occurred only by creating the sequence of space, which is a fair and idealistic model of knowledge production. Carrión concludes his writing with the idea that "The new art appeals to the ability every man possesses for understanding and creating signs and systems of signs."[21]

3-2. Bookworks Revisited

Carrión's essay *Bookworks Revisited*, written in 1979, was first presented at the artist's book conference at the Visual Studies

20) Walter Benjamin, "The Work of Art in the Age of Mechanical Reproduction." In *Walter Benjamin Collection 2: The Work of Art in the Age of Mechanical reproduction/A Short History of Photography*, Trans. Choi, Seong-man, Gil Publishing, 2007, p. 144.

21) Ulises Carrión, Ibid., p. 25.

Workshop held in Rochester, NY, and published in his book *Second Thoughts*. In the context of the *New Art of Making Books*, discussed above, this essay exquisitely analyzed the intrinsic artistic function of spatial sequencing in books, and how it is distinguished from other mediums. Numbered from 1 to 29, this essay in a way contributes to clearly compartmentalizing the so-called artist's book, which occupies an uncertain domain and artist effect. And Carrión calls it 'Bookworks'. In other words, if books can become an art work, it would be an outcome of thinking about what its conditions are.

Carrión states that he will begin this essay with the fact that the 'book is a consistent and continous page'. According to Carrión, "(2)[22] In a visual point of view the pages of a book are interchangeable; they all look more or less alike. They all are a rectangle with a blank frame and, in the middle, rows of word arranged in paragraphs." In comparison, the page in newspaper demonstrates quite a different appearance: "(3) When compared to a book page, the newspaper page offers quite a contrast. More movement, more vivacity, even some messiness. You can start reading on different points of the page. Every column can be written by a different individual. Texts can be printed in a variety of types, with or without illustrations." Here, Carrión suggests an interesting opinion that the pages in a book demands reading similar to that of a pre-Cubist painting and the pages in a newspaper to that of a Cubist painting.

Next, Carrión questions how it would be if pages were connected as a whole book. A book is a sequence of pages (6), and if a book is language, the sequence of the visual page becomes film and video (7).

22) The number in parenthesis is the number of the quoted content in the original text.

Sequential means that such medium demands time (8). Meanwhile, dictionary and oral dictionary may be in the realm of the language, while its visual counterpart would be performance and photographs. Photography is spatial, and performance "(12) is a sequence of events taking place in temporal and spatial conditions."

Thus, the first half of this essay begins with a simple observation of the pages of the book, arranging the various forms of art into verbal/visual, spatial/ space-temporal standards. In other words, this analysis demonstrates that the book can acquire the status of the existing artistic medium. However, it also says the following: "(16) Since the book does not have aesthetic impression or implication, choosing such method for communication is meaningful enough. This is why Carrión's earlier books were intentionally made to seem like ordinary books: to emphasize that it's fundamentally a book despite its artistic purposes."

Carrión explains that he prefers the word 'Bookworks' rather than 'artist's books' because it "(19) emancipates the book from the exclusive possession of the artists while emphasizing it as a formal and autonomous work." For this reason, Carrión uses the term "artist's book" to refer to all books made by artists, including catalogues and autobiography. And Carrión emphasizes that one of the most important aspects of *Bookworks* is the "(22) rhythm" that is generated from the perception of the message and the visual appearance. "(24) *Bookworks* is a book in which the form of the book as a sequence of pages determines the conditions of reading, which is the intrinsic characteristic of the work." What can be drawn out from Carrión's insight is that the true criterion of *Bookworks* lies in conditioning the intrinsic experience

that can be created by a book, and Carrión's thoughts question the artistic function of the book.

4. Artist's Text

Carrión stressed that the genuine artistic aspect of the book lies in the experience of the book itself and is irrelevant to the text within it. Despite so, countless visual artists have in history engaged in writing, whether it might be a journal, an essay on their work, or a manifesto. As demonstrated in *Social Medium: Artists Writing, 2000-2015*, the types of texts by artists can be divided into various classification.[23] An interesting classification is 'Writing as Art', the last chapter of the book, which is about writing or text as an artistic practice itself. As pointed out by Carrión, the text itself does not revert into a book in itself. However, in the point of view of the post-digital print as we have observed above, such ghostly text can inversely reconstitute the experience of the book, or in other words, the text becomes the condition for the book. In the chapter 'Writing as Art' in the book, a total of 12 works of writing by Andrea Fraser, Bernadette Corporation, YOUNG-HAE CHANG HEAVY INDUSTRIES, Carly Spooner and Catherine Palmer, etc. have been extracted and included. What's interesting is that most of these artists work in various methods including video and performance. For example, the text by YOUNG-HAE CHANG HEAVY INDUSTRIES is viewed as

23) This book is largely divided into the following 5 chapters: '1. Artist's writing on artist's writing, 2. Artist's writing on their own art. 3. Artist's writing on art world, 4 Artist's writing on the world, and 5. Writing as art. Jennifer Liese ed., *Social Medium: Artists Writing, 2000-2015*, New York: Paper Monument, 2015.

video, on the web even. The ghostliness of the text is even more differentiated and initiated in the contemporary environment which, unlike in the period of Carrión, has affinity with the use of diverse media.

Another interesting method, besides showing the content, is the novel form written by visual artists, or more precisely, what is called the narrative fiction. Considering the fact that those who traditionally write narrative fiction are novelists in the domain of literature, it's quite thought-provoking to think about the significance of novels written by visual artists. While the relationship between literature and visual art has been researched, there are not many debates on novels themselves. According to David Maroto's argument on the novel as a medium of visual art in the book *Artist Novels* which he edited, the debate on novels themselves is quite a contemporary phenomenon.

According to Maroto, there has been a proliferation of narrative fictions written by visual artists in the last 10 or so years. What is distinctive about this is that such narrative fictions have not been confined to mere paper in form. Rather, their narratives exist as a part of their comprehensive artistic practice as a whole. The narrative written through text, among other mediums they use including installation, sculpture, performance and video, complements other artistic actions. For example, the novel *Headless* (plate 5) by the artist duo Goldin+Senneby is a book published by Sternberg. However, this novel is one of the main works of an extensive project which includes installation, performance video and other interdisciplinary work. Goldin+Senneby use the process of writing in order to activate their projects, and every time a new chapter is presented, a relevant public program is organized. What happens in the

program becomes a fiction, written in the next chapter, and the participant becomes a character in the novel.[24] The narrative fiction is an effective means of delivering complex content in accessible form. From this point of view, a novel written by a visual artist can ultimately function as a way of mediating between works of art and audience. Of course this is in addition to the fact that a much more radical distribution of books is possible as opposed to the exhibition space.

5. Publication as an artistic gesture

In proceeding with the discourse on the book as an artistic practice, I strongly argue that we must refrain from focusing only on the object of the 'book' itself for three reasons: one, because the page or the place called the book has infiltrated various kinds of digital media environment such as the online space or the web and the nature of book is thus continuously changing; second because, as illustrated by Carrión's insight, what is authentically book-like is an experience of the series of pages, or the spatial and temporal experience possible through the book, and; third, because as is with the narrative fiction produced in contemporary visual art, there are more instances of the book being produced as a part of a comprehensive artistic project. The reason for this is because the place which can be called a book is absorbed into the domain of online, web, and various digital media environment, and the character of book is also continuously changing. Other reasons include the idea that the real book is the experience of a continuous page, that

24) David Maroto, Joanna Zielinska eds., *Artist Novels*, Berlin: Sternberg Press, 2014, p. 11.

is, the spontaneous experience available through books, and the thought that books are often produced as part of an overall artistic project, as a narrative fiction produced in contemporary visual arts. Therefore, it is now important to access books through the idea of 'publishing', which can integrate the states of such characteristic changes, rather than the terminology of 'book' itself.

An exemplary book of such perspective would be *Publishing as Artistic Practice*, produced by Sternburg Press in 2016. This book is fascinating, even from its title, because it deals not only with the book but with publishing as a subject of artistic practice. Therefore, the examination of the artistic practice surrounding the medium of the book can be free from materiality and focus more on the gestures surrounding the book. It also makes it possible to extend the examination to the overall medium and production system encompassed by the term 'publishing'.

And this is precisely the focal subject of consciousness of this book. Books still continue to be produced in great numbers, and the practicing subjects surrounding the book have diversified and multiplied in number. However, the discussion on the book as an artistic practice has rapidly decreased in the last 20 years, and thoughts on artist's book have also encountered a new pivotal point. In other words, the shift from the problem of the medium to that of practice, and the transition from the book to publication, are important points of view from which to understand artistic practice in the contemporary age.[25] Also, as contemporary art is not confined to one specific medium or area, what is needed is a method of approach which can synchronously demonstrate

25) Annette Gilbert, *Publishing as Artistic Practice*, Berlin: Sternberg Press, 2016, pp. 7-8.

the overall association. In this respect, the book, a very old and obsolete medium, paradoxically becomes a door through which to traverse across and integrate such extensive territories.

Anthony Lefebvre argues that because publishing institutions created by artists have largely rejected the demands of traditional art world, artist publishing can be understood as an alternative art practice. In particular, publishing is important because it's an invaluable way of creating meaning, and also because it pursues the process of communication and sharing as opposed to producing creative works in the studio.[26] It's not surprising that a large number of artist-run spaces found since the 1960s have intensively supported and carried out their own publishing activities and also went on further to build archives. (Exemplary cases of this would be New York's Metropole, Printed Matter, and Franklin Furnace, San Francisco's Lamamel / Artcom, Artpool in Budapest, and Jonah in Florence, Italy)

Publishing is deeply involved with production. Publishing here does not just refer to making books. Lefebvre quotes Matthew Stadler's statement that "publishing is about creating the public". This means that what is important in the art engaged in the book is the sensorial experience and aesthetics of communication that mediates it.

6. Organizing Fiction

This essay so far invited the reader to think about the important aesthetic function authentically fulfilled by the book, and such function is

26) Ibid., pp. 59-61.

proposed as the 'attempt to organize fiction'. Let's recall the fact that one of the important reasons that visual artists produced books in history was to create a new 'space' as an alternative practice. This desire or will was ultimately to embody something that did not exist in the existing world, and for it to function in practice.

I believe that there are generally three kinds of fictions. One is the production of sensorial fiction through the experience of the attributes of the book, or in other words, what is book-like. As suggested by Carrión's statement, it's a fiction in which the rhythm, produced in the order to the space and time of the book, becomes a form of perception proposed to the audience. The second kind of fiction is an alternative narrative writing. Through a free composition within a set form, the novel can stage a world view and set off characters. Narrative is important because it ultimately generates meaning by placing specific elements, which can be effectively used to reveal a fairly complex problem because of its high degree of autonomy. In the novels being written in contemporary visual arts, in particular, the restrictions of the 'certain form' is being destroyed to some extent. In other words, the role of the narrative becomes something more mediating through installation, performance, video, and programs with the audience. The third kind of fiction organizes a community. An important characteristic of the book is that it mediates. In itself, the book mediates the producers, and the reader of the book. In the invisible world where the book circulates, a fictional community following the route of the circulation is formed. The fictional community created by the book is not one where dwellers gather and share a life. Rather, it's closer to a temporary and conceptual

community, and one that is inaccessible unless shared through the book, and as to what community it will be depends entirely on the content and format of the book.

As discussed in the introduction of this essay, the society we live in today is a society without fiction. This seems to be somewhat contradictory to the reality where 'unrealistic' facts are being constantly reported. But let's really argue about this. Can we now seriously believe something that is truly invisible? God, aliens, and goblins are fictions that cannot be constructed in modern civilization. We no longer require any other world beyond the sensory experience that stimulates our senses. However, fiction is an indicator of the ethics of the world we live in. Fiction is something that's now strongly demanded of us, and the book is an important mediator which can organize fiction.

Ⅳ. Artist's Books in Korea: After 1990s

This essay focused mainly on Western historical examples and discussions in discussing books and publications as an artistic medium or practice so far. Meanwhile, the idea of place is crucial in publishing. As mentioned earlier, books often reveal themselves as a product of the willingness to respond to social and cultural issues, and it's also clear that the artist's book is also required of the same. Since the will of publishing is ultimately geared towards the fiction lacking at that time and place, or towards the fiction that should be newly constituted, it cannot be something that is discursive, but should be encouraged to be

discussed in its own distinct particularity. Then how can one think about the artist's books in Korea? What exactly do they demand and what do they reflect?

In the introduction part of *Korean Art and Postmodernism in 1990s*, a research paper by Moon Hye-jin which traces how postmodernism discourse was refracted and accepted in the Korean art scene in 1990s, states the following interesting remark: "What is noteworthy is the emergence of individuals who sought their own world, independently from the small group movements. As the grand discourse collapsed, the intensifying waves of individualization drove artists who were faithful to their own consciousness to turn their attention to solidifying their world even more."[27] It was precisely in the 1990s when individual artists, as opposed to collective or group movements, began to struggle to set up a methodology of one's own by observing their own aesthetic problems for the first time in the history of Korean art. What is characteristic of this period is the more noticeable use of the term 'medium' in discussing art in early 1990s. However, while it is said that the art of the young artists represented by the so-called new-generation art reveals the aesthetics of the age, this only encouraged the narrow-minded understanding of the medium as a mere 'substance and style indicative of a certain aesthetic'. Furthermore, realism as represented as Research Society for Art Criticism became confined as a 'medium to serve a function of criticism' in the changing situations. This meant that 'medium' was closer to 'media' in meaning. But truly meaningful discussion

27) Hye-jin Moon, *Korean Art in 1990s and Post Modernism*, Hyunsilmunhwa, 2016, p. 11.

centering on media should have begun to use one medium in a way that has never existed, or become a problem of the way in which it is used[28]. In other words, the fact that a particular medium converged as an artistic practice can be regarded as reflecting important signs of the time, or as a window through which to manifest artistic desires. In this sense, the period when 'books' appeared as a genuine artistic medium can be seen as being the 1990s. This is not because it began to appear frequently in Korean art since the 1990s, but because peculiarities in the ways the book is used began to appear. In other words, books began to appear as a route of alternative place and aesthetic expression, and as an effective medium to "make each world more solid."

1. *The Art of Transforming* by Beom Kim

This significant start is marked by Beom Kim's *The Art of Transforming*, written in 1996. (Plate 6). This book was written in Korean, Japanese, Chinese and English for the exhibition *Promenade in Asia* at the Shiseido Gallery in Tokyo. The version currently in circulation is the 3rd edition published by SAMUSO.[29] The cover of this book is made of a thick white paper cover without any special

28) This interest on the medium is indebted to Rosalind Krauss and her argument on the reinvention of the medium based on Stanley Cavell's concept of Cinematic Automatism. Rosalind Krauss, *A Voyage on the North Sea: Art in the Age of the Post-Modern Condition*, Transl. Ji-hoon Kim, Hyunsilmunhwa A, 2017.

29) The second edition was published in 2003 for *Time After Time: Asia and Our Monument*, held at Yerba Buena Center for the Arts in San Francisco, US.

design, and on the front is the title "The Art of Transforming" and the name of the artist written in Korean and English. At the bottom of the page is a drawing of what looks like the lower jaw bone of an animal, and the back cover has the title of the book and the name of the writer written in Chinese and Japanese. The drawing on the back is the bone of what appears to be a human foot.

This book consists of a total of 30 sheets, but the pages are not written. An interesting composition of this book is the way in which four languages cross over within the page. Korean and English text cross over on the left, and Chinese and Japanese text cross over on the right. The way in which the texts intersect is also fascinating: English follows Korean, then rather than Korean appearing again, English text appears, followed by Korean. In other words, the pattern is Korean-English-English-Korean-Korean-English, and so forth. The same is true for the Chinese-Japanese text on the right. There is nothing on the back page, and the book skips to the next page. The reason why both pages are printed is because as English /Korean text on the left and the Chinese/Japanese text on the right read down in order, there are parts where the texts encounter each other. Such pages make up the 18 pages in the middle part of a total of 36 pages in the book. In the end, this book is spatially complex and intertwined not through the content of the text but through the visual aspect in the different formativeness of language. And what enforces such sense of space is the materiality of the paper. While plain text books are made of thin flickering paper, this book is made of hard, thick paper that is not easily folded. The binding of the book is also unusually so hard that the pages do not fall over easily,

and the left and right pages do not stay open in one place unless deliberately unfolded with excessive force. And if the book is forcibly unfolded, the binding of this book is widened to an irretrievable extent. As such, this book primarily uses the pages of the book and its physical properties to create a strange experience of the book. Kim said the following in an interview: "Working with appropriate methods and materials is sometimes associated with making the work a reality in reality rather than an image. How real its character will become will depend on the work. For this reason, the format is usually determined by the content of the work."[30)]

The contents of this book contain instructions for various transformations as per the title. There are a total of 8 transformations written under the title “how to be”, specifically: 1. How to become a tree, 2. How to become a door, 3. How to become grass 4. How to become a rock, 5. How to become a stream, 6. How to become a ladder, 7. How to become a leopard, and 8. How to become an air conditioner. The following section describes the content of the book through the subject “How to become an air conditioner”:

> *“Find a place to fit an air conditioner.*
> *If there is no suitable place, take off an installed air conditioner, take it apart and get rid of it.*
> *One thing to keep in mind when setting up your body in the place for an air conditioner is that you have to plug the power cord of the air conditioner into the wall outlet and have the other end in*

30) Sun-jeong Kim. *Beom Kim*, Samuso, 2010, p. 180.

your body, and the fact that the only thing your body can be is a broken air conditioner.

Therefore, its inability to function is concealed during the season when the air conditioner is not used, and in case if they user tries to operate the air conditioner, makes sure to see if it's plugged in, and tries to operate it, they should keep their consistency in immobility and silence,

It is a process of silently enduring the fact that when a user comes with a new air conditioner, he or she is removed from the place and thrown away.

Of course, it is possible to return to its original position soon after being discarded, but it's a good idea to avoid such grievances in summer as much as possible.

Therefore, the best period to become an air conditioner would be from early fall to late spring the year after."

In looking at how this writing describes "how to be" something, it seems to demonstrate short thoughts on objects. In a review about *The Art of Transforming*, the novelist Jong Jib-don said that the uniqueness of this book lies "in that the narrative does not unfold in a fantastical, philosophical or mythical manner, but in a practical manner", and that it "takes root on the self-indulging refinement of futile mimicry."[31)]

In addition to *The Art of Transforming*, Beom Kim has also written books like *Nun Chi* (2009) (Plate 7), and *Hometown* (1998/2005). Beom Kim states that *Nun Chi* talks about the relationship between the reader

31) Jidon Jeong, "What you see is not what you see", Gyeonggi Cultural Foundation webzine *Talk Talk*, 2016.10.18. (http://talktalk.ggcf.kr/2016/10/18/jd007/) (Retrieved on 2017.10.15.)

of the book and the fictional dog which appears in the book. Therefore, this book is about the fictitious being acquiring actuality within the psychology of the reader.[32] In other words, *Nun Chi* functions as a mechanism which mediates fiction in the imagination of the reader. The narrative is implemented in the form of a book in order to organize a psychological situation where the nonexistent is made to exist. In this perspective, *Hometown* is interested in how the imaginative space comes to acquire actuality through the detailed description about a town which does not exist. Beom Kim's artist's book is closely related to the artist's overall work concerns related to consumption of images and images. In particular, in the sense that Kim induces a fictional state only possible through that book, the sensory experience Kim embodies through the book resonates with the artistic consciousness and presents a case in which the book is used as an important medium.

2. YOUNG-HAE CHANG HEAVY INDUSTRIES

Y0UNG-HAE CHANG HEAVY INDUSTRIES is a duo collective founded by Young-hae Chang and Marc Voge in 1999. Pioneers of net art, their works are mainly produced through Flash, and are a type of web-based video, and take on a very simple screen form on the monitor, with words in Monaco-type fonts that flash quickly to the drum-bass rhythm. Most of the text contains very political remarks, and the screen cannot be paused or reversed. Their work is made into 26 different languages; therefore, most of the sentences which cannot be understood unfold in

32) Sun-jeong Kim, Ibid., p. 128

front of the viewer, and what is perceived by the viewer is a sense of rhythm combining text, screen and sound. This rhythm is the point of emphasis in the works by HAE-YOUNG CHANG HEAVY INDUSTRIES, while the text actually seems to be subsidiary. In a review of their solo exhibition *Life with Three Easy Video Tutorials*, which took place at the Artsonje Center in early 2017, I mentioned that what is apparent in their work is the way in which text is used.[33] Their video works play variations on the way (speed, scale, color and font) the text is shown, through which they value not so much the semantic dimension of the text but on the sense of the text itself becoming materialized in the video medium itself. Particularly in this exhibition, the text was presented in three ways, one in projected video, one in printed media, and one through a large banner installed on the outer wall of the art gallery. Through this variation of the way the text is shown, the pathway to understanding the political message in it is shifted to the capacity of the individual. YOUNG-HAE CHANG HEAVY INDUSTRIES reveals that the artistic practices they perform are almost similar to those of publishing, not only in that they wrote the text and create the state of the medium which renders the text visible, but also define the distribution system of the web as their place of work. And the aim for such action is the audience who appropriates the political message and the sense of a series of pages.

33) Hanbum Lee, "Thoughts on the rope-walking between fleas and acrobats: Thoughts on the exhibition by YOUNG-HAE CHANG HEAVY INDUSTRIES and Boma Park, and works by Sojung Jun", Okulo, 2017.3. (http://www.okulo.kr/2017/03/review-001.html) (Retrieved on 2017.11.12.)

Ⅴ. Conclusion: Remaining Problems

This research examined the conceptual and historical case studies of the book as an artistic medium, and then devised ways to re-evaluate it from a contemporary perspective. This study deemed that the directivity of the artistic actions surrounding the book is ultimately a demand for fiction, which is lacking in contemporary society. Thus, the question of aesthetic practice through a book must ask what fiction it is directed at. However, it should be kept in mind that the occurrence of a book is only possible under very limited conditions, which are the constraints of time and space to drive the production of the book. In other words, books cannot be understood as universal discourses; rather, they should be judged as individual cases, and function as tools of induction to the society. Works by Beom Kim and YOUNG-HAE CHANG HEAVY INDUSTRIES were highlighted in this essay as examples of Korean artist's books. They chose the book form to achieve their artistic purpose, and while Beom Kim dealt with the book for its function of realizing fiction through the materiality of the book and the transmission of the narrative possible through the book, YOUNG-HAE CHANG HEAVY INDUSTRIES is a pioneering example of actively developing the video and web environment as an extended place of book-like experience. Although not mentioned in this essay, many artists who began their artistic careers in 1990s including Yang Hae-gyu, Kim Seong-hwan and Lee Joo-yo, etc., made artist's books. The characteristic of the books created by such artists would be their originality as an artwork.

The tendency after 2000s becomes more diversified in comparison. There are books that function within an overall project such as video or performance, such as Min Oh's *ABA 1234* (Plate 8), Im Youngzoo's *Odd Rock Force* (Plate 9), Ayoung Kim's *Zepheth, Whale Oil, Hanging Gardens, Shell* (Plate 10), and Hyun A Cho's *I would like to hear someone's voice* (Plate 11). There are also instances of artists registering as publishers and carrying out their own publishing activities such as that of Listen to the City and Part-time Suite. It's also noteworthy that they were a collective, which was one of the major trends in the Korean art scene in the 2000s. In addition, periodicals like Jungsuck Kang's *Game* and Soyo Lee's *Ornamental Cactus Design* function as a medium through which to research one's own microscopic interests.

Publication after the 2000s tends to be much more fragmented into the personal realm than being an exploration of universal aesthetic principles. The work of Boma Pak is also closely linked to the act of publishing. For Park, materializing and narrating an unattainable and indelible status is a very important gesture, and printed matter/screen as a substitute is important. The publications of Korean visual artists since the 2000s share a legacy of the anxieties of the writers in the 1990s, but also demonstrate different aspects. Rather than exploring the power of fictional art, it's closer to arranging and dealing with more realistic facts. But can it also operate as a fiction? The value of this question has been left for us to figure out.

Bibliography

Books

Allen, Gwen, *Artists' Magazines: An Alternative Space for Art*, Cambridge, MA: The MIT Press, 2015.

Benjamin, Walter, "The Work of Art in the Age of Mechanical Reproduction." In *Walter Benjamin Collection 2: The Work of Art in the Age of Mechanical reproduction/A Short History of Photography*, Trans. Choi, Seong-man, Gil Publishing, 2007.

Carrión, Ulises. *The New Art of Making Books*, Transl. Im, Kyung-yong, Mediabus, 2017.

Cella, Bernhard, Findeisen, Leo and Blaha, Agnes eds, *No-ISBN: On Self-Publishing*, Vienna: Salon für Kunstbuch, 2017.

Detterer, Gabriele and Nannucci, Maurizio eds., *Artist-Run Space*, Zurich: jrp ringier, 2012.

Drucker, Johanna, *The Century of Artists' Books*, New York: Granary Books, 2004.

Gilbert, Annette, *Publishing as Artistic Practice,* Berlin: Sternberg Press, 2016.

Kim, Sun-jeong. *Beom Kim*, Samuso, 2010.

Krauss, Rosalind, *A Voyage on the North Sea: Art in the Age of the Post-Modern Condition*, Transl. Kim, Ji-hoon, Hyunsilmunhwa A, 2017.

Liese, Jennifer ed., *Social Medium: Artists Writing*, 2000-2015, New York: Paper Monument, 2015.

Ludovico, Alessandro, *Post Digital Print*, Transl. Im, Kyung-yong, Mediabus, 2017.

MacPhee, Josh ed., *Paper Politics: Socially Engaged Printmaking Today*, Oakland: PM Press, 2009.

Maroto, David and Zielinska, Joanna eds., *Artist Novels*, Berlin: Sternberg Press, 2014.

Mod, Craig, Mcguire, Hugh and O'Leary, Brian eds., 'Designing Books in the Digital Age', In: *A Futurist's Manifesto. A Collection of Essays from the Bleeding Edge of Publishing*, Boston, MA: O'Reilly Media, 2012.

Moon, Hye-jin, *Korean Art in 1990s and Post Modernism*, Hyunsilmunhwa, 2016.

Phillpot, Clive, *Booktrek: Selected Essays on Artists' books (1972-2010)*, Zurich: jrp ringier, 2013.

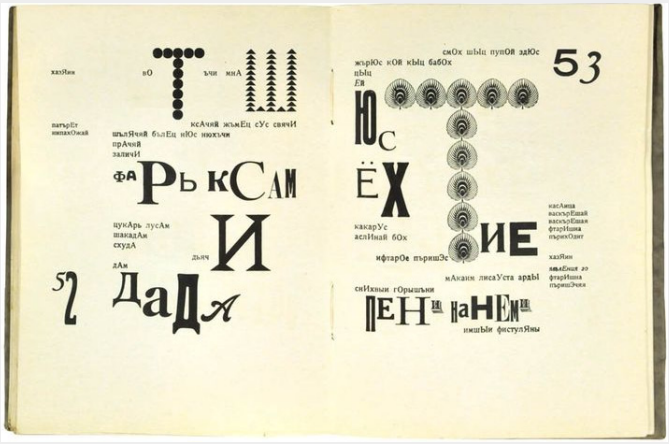
Price, Seth, *Dispersion*, Transl. Cha, Seung-eun. Mediabus, 2017.

Articles and websites

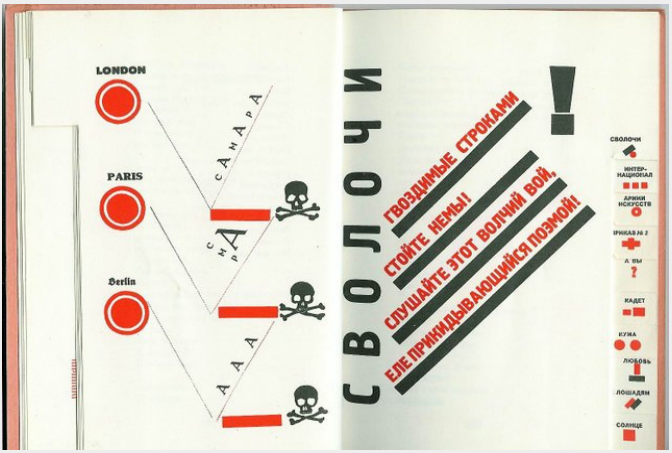
Jeong, Jidon, "What you see is not what you see", Gyeonggi Cultural Foundation webzine *Talk Talk,* 2016.10.18.
(http://talktalk.ggcf.kr/2016/10/18/jd007/)

Lee, Hanbum, "Thoughts on the rope-walking between fleas and acrobats: Thoughts on the exhibition by YOUNG-HAE CHANG HEAVY INDUSTRIES and Boma Park, and works by Sojung Jun", *Okulo*, 2017.3.
(http://www.okulo.kr/2017/03/review-001.html)

YOUNG-HAE CHANG HEAVY INDUSTRIES: http://www.yhchang.com/



[Fig 1] Ilya Zdanevich, *Ledentu as Beacon*, 1923.



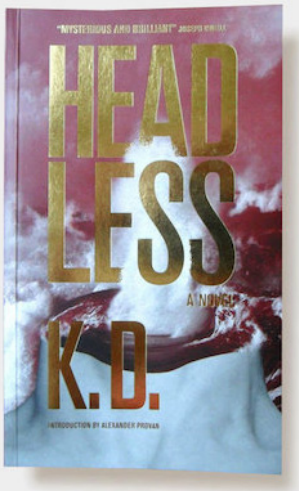
[Fig 2] Vladimir Mayakovsky, El Lissitzky, *For the Voice*, 1923.



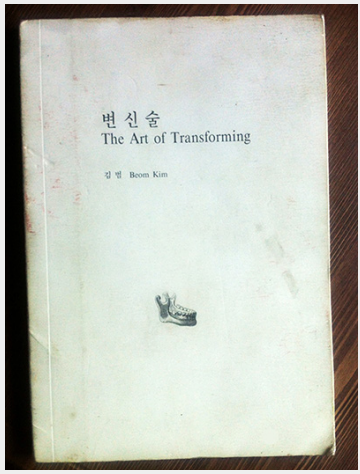
[Fig 3] Michael Snow, *Cover to Cover*, 1975.



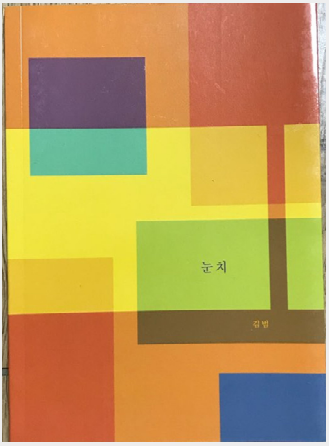
[Fig 4] Raymond Queneau, *Cent mille milliards de poemes*, 1961.



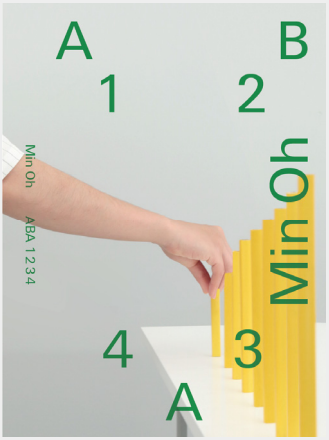
[Fig 5] Goldin+Senneby, *Headless*, 2009.



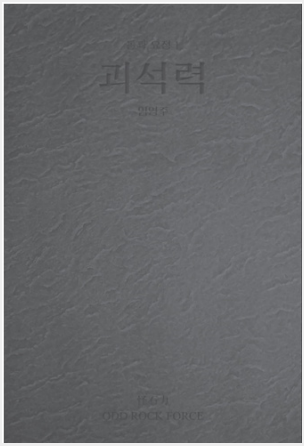
[Fig 6] Beom Kim, *The Art of Transforming*, 1996.



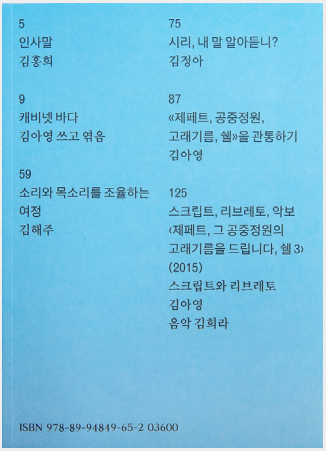
[Fig 7] Beom Kim, *Nun Chi*, 2009.



[Fig 8] Min Oh, *ABA* 1234, 2016.



[Fig 9] Im Youngzoo, *Odd Rock Force*, 2016.


5
인사말
김홍희

9
캐비넷 바다
김아영 쓰고 엮음

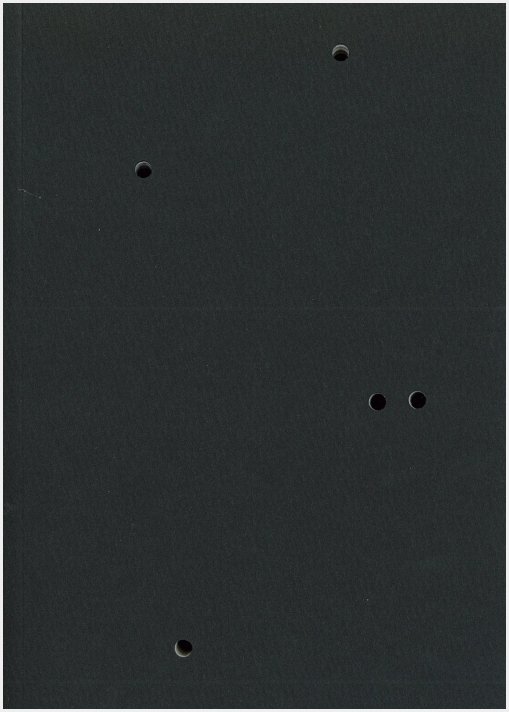
59
소리와 목소리를 조율하는
여정
김해주

75
시리, 내 말 알아듣니?
김정아

87
«제페트, 공중정원,
고래기름, 쉘»을 관통하기
김아영

125
스크립트, 리브레토, 악보
〈제페트, 그 공중정원의
고래기름을 드립니다, 쉘 3〉
(2015)
스크립트와 리브레토
김아영
음악 김희라
ISBN 978-89-94849-65-2 03600

[Fig 10] Ayoung Kim, Zepheth, *Whale Oil, Hanging Gardens, Shell*, 2015.



[Fig 11] Hyun A Cho, *I would like to hear someone's voice*, 2016.

전영주

도시 공간 재생 담론을 위한 리서치 :
국내 · 외 문화 공간 및 전시 프로젝트 사례를 중심으로

도시 공간 재생 담론을 위한 리서치 : 국내 · 외 문화 공간 및 전시 프로젝트 사례를 중심으로

전영주
Jeon young-joo

Ⅰ. 서론
1. 연구의 동기 및 목적
2. 연구의 내용 및 방법

Ⅱ. 본론
1. 도시 맥락에서의 장소와 공간 담론과 용어 탐색
1-1. 마르크 오제의 장소와 비장소
1-2. 에드워드 렐프의 장소와 장소 상실
1-3. 장소성
1-4. 공간을 구성하는 요소
1-5. 앙리 르페브르의 공간
1-6. 이-푸 투안의 공간과 장소
2. 공공미술 전개 양상
2-1. 수잔 레이시의 공공미술 발전 단계
2-2. 권미원의 공공미술 전개 발전 단계
3. 공공미술 프로젝트와 공간에 대한 새로운 담론, 장소 실제 사례 연구
3-1. 독일 뮌스터 조각 프로젝트
3-2. 중국 상하이 프로젝트
3-3. 일본 요코하마와 도쿄
3-3-1. 요코하마의 아카렌카 창고, 코가네초 바자
3-3-2. 도쿄 아트 치요다 3331
3-4. 대만 타이베이
3-5. 한국 제주비엔날레
4. 새로운 장르 공공미술에 대한 환기

Ⅲ. 결론
1. 연구 요약
2. 연구 성과
3. 제언

참고문헌

도판

Ⅰ. 서론

1. 연구의 동기 및 목적

최근 도시 분석과 관련하여 지역의 문화, 산업, 둘러싼 환경, 역사 등을 개별로 연구하기보다는 연계를 통한 새로운 공간 만들기에 열을 올리고 있다. 그 중 산업시설 공간이었던 곳이나, 역사적 가치가 있는 곳 등이 문화예술 공간으로 새롭게 전용되는 사례들을 만날 수 있다. 단순 보존을 넘어 장소성의 가치를 만들고, 더 나아가 전체적인 도시 미관을 살리는 효과를 이끌어 내고자 다양한 도시를 주제로 한 아트 프로젝트들이 진행 중이다. 도시 재생 및 복원의 관점과 그 담론들을 담은 미술 프로젝트 들, 그런 이야기들이 펼쳐지고 있는 도시 공간 및 장소성 등에 관한 리서치와 연구를 진행하였다.

본 보고서의 목적은 도시의 공간, 장소 담론을 둘러싼 문화예술 프로젝트 사례들과 공간을 전반적으로 살펴보고, 위 연구가 가지는 의미에 대해 살펴보았다.

오늘날 도시적 맥락에서 일어나는 공공미술과 관련된 미술 프로젝트의 상황들, 장소속에서 그 목표들이 무엇인지에 대해 다뤄보고자 한다.

이번 리서치의 시작 지점은 전영백의 『코끼리의 방: 현대미술 거장들의 공간』[1]의 다음 구절이다.

> "주체의 적극적 지각활동을 강조하는 '기억이론'에 의거 생각할 수 있는 것이 문화 체험이다. 장소의 이동과 그 공간의 기억은 주체의 문화적 체험에 물리적 조건으로 작용한다. 거리상 멀리 떨어져 있는 장소와 장소 사이의 연계를 통해 문화적 조우가 일어나는데, 주체는 여행에서 이를 느낀다. 서로 다른 문화의 체험을 통해 주체는 일종의 '문화 번역'의 과정을 수행한다. 여행 중의 주체에게 공간 기억은 문화적 특성으로 각인된다. 이 문화 번역은 엄밀히 말해, 문화 접촉의 '원본' 기억이 회상 기억으로 전이되는 과정으로 볼 수 있다. 오늘날 현대미술은 문화적 만남과 차이를 주로 다룬다."[2]

1) 전영백, 『코끼리의 방: 현대미술 거장들의 공간』, 두성북스, 2016.

"대규모로 제작되고 공간과의 관계가 중요해진 현대미술에서 도시는 중요한 키워드이다. 포스트모던 미학의 '체험 중심주의'에서 보더라도 도시는 인간이 체험할 수 있는 가장 큰 범위의 공간이다. 그래서 세계의 도시들은 랜드마크를 만드는 데 심혈을 기울인다. 도시의 특성과 역사를 함축하는 대표 건축물이 없는 도시는 없다. 여행자의 입장에서 생각해보면, 역사적 건축물은 지나간 과거의 삶을 '지금, 여기' 있는 우리로 하여금 체험하게 해준다. 마찬가지로 현재의 건축물은 오늘날의 도시를 대변한다.

미술 작업 또한 도시 공간과 연결되어 있다. 도시는 건축과 미술이 만나 협업을 이루는 궁극적 '장소(Locus)'다. 여행 주체[3]가 실행하는 '관계적 수행'이야 말로 작가의 주체성과 지역이 갖는 장소 특정성이 한쪽으로 치우치지 않고 균형을 잡게 하는 주요 구조라 할 수 있다."

여행객이 여행지에서 주로 방문하거나 찾는 곳은 유적지, 건축물 혹은 기념물이다. 이렇게 마주하게 된 장소와 공간들이 도시의 온전한 정체성을 규정하는 대표성을 함축하고 있을까? 결국 여행객의 시선으로 재편되고 해석된 도시의 이미지와 경험은 실제 거주하고 있는 거주자의 경험 사이의 간극이 생긴다. 이렇게 바라보는 시선을 보완하고 재인식할 필요가 있지 않을까하는 의문을 시작으로 본 연구를 시작하게 되었다.

현재 도시공간과 장소에서 진행되고 있는 문화현상과 이론 등을 살펴보고, 현대미술 프로젝트 및 공공미술 전시의 사례들을 통해 특징을 비교 분석하고 관련성을 파악해보는 연구를 하고자 한다.

---

2) 전영백, 위의 책, p. 272.

3) "여기서 '여행 주체'는 '여행 작가(artist-traveller)'이다. 노마드와 다르다. 노마드는 이동성에 초점이 있지만, 여행 주체는 이동성을 포함하여 장소와 밀착된 관계를 갖는다. 정박지(집)와 여행지 사이의 물리적 관계, 즉 '거리'를 항상 인식하기 때문에 개념상의 장소가 이미 관계적이다. 이때 장소간의 관계성은 주체의 입장이 장소에 투사, 연계하여 이들이 피상적으로 결합하고 축적되는 것을 뜻하는 것이 아니다. 이는 주체를 기준으로 볼 때, 장소 사이의 변증법적 관계를 의미한다.
즉, 장소(정박지正)와 장소(여행지反)가 내용적으로 관계를 맺어 새로운 장소성(合)을 이루는 것이다.
이러한 구조는 여행 주체로 하여금 장소와 체험적으로 관여하면서 동시에 적정한 거리를 둘 수 있게 한다. 이런 점은 여행 주체의 장소 기반 작업이 작가 중심의 모더니스트 주체로 귀환되지 않게 해주는 중요한 요인이다." 전영백, 「여행하는 작가 주체와 '장소성': 경계넘기 작업의 한국작가들을 위한 이론적 모색」, 『미술사학연구회』, 41호, 2013, p. 180.

2. 연구의 내용 및 방법

본 연구는 미술의 역사와 공공미술의 변화양상을 미술사적으로 확인하고 관련 미술 프로젝트 및 공간들을 조사하고 분석하고자 한다. 본론의 첫 번째 장에서는 도시 맥락에서 이야기되고 있는 장소와 공간에 대한 용어를 탐색하고 관련 이론을 살펴보겠다. 두 번째 장에서는 수잔 레이시와 권미원이 정리한 공공미술 전개 특징에 대해 살펴보겠다. 이어 세 번째 장에서는 연구자가 실제 방문한 국내외 공공미술 프로젝트와 장소에 대한 구체적 사례를 분석하고 앞에서 살펴본 공공미술 개념과의 관계성에 대해 연구해보겠다. 네 번째 장에서는 특히 의미 있는 수잔 레이시의 '새로운 장르 공공미술' 개념을 통해 공공미술의 현상과 개념을 비교·분석하고 제언할 것이다.

오늘날 폭발적으로 늘어나고 있는 비엔날레 급 미술 전시 및 프로젝트들이 문화산업으로 각광받고 있다. 본 연구에서 살펴볼 공공미술 프로젝트를 통한 도시발전계획은 도시 정책에서 빼놓을 수 없는 요소이다. 세계 여러 도시에서 문화예술을 통한 지역재생 사례가 보고되고, 이런 경향에 발맞추어 한국의 많은 도시도 문화도시를 표방한지 오래다. 도시의 전시공간과 장소성에 관한 단순 지적 호기심으로 시작된 사전 연구는 본격적으로 프로젝트를 실제 관람하고 이를 바탕으로 한 후속 연구로 이루어졌다. 공공미술의 형태로 나타나고 있는 비교적 굵직한 미술프로젝트들을 주로 조사하며 관련 이론과 담론에 대해 연구해보았다.

비록 미약한 연구이지만, 도시재생을 담당하고 있는 큰 화두로서 공공미술의 미술사를 정리하고 다양한 미술프로젝트에 관한 현상을 점검함으로써 앞으로의 진행성을 환기해볼 수 있는 작은 계기가 되기를 바란다.

Ⅱ. 본론

도시는 문화를 생산하고 미디어, 음악, 예술, 관광, 여가, 출판과 관련된 창조 산업을 내재하고 있을 뿐 만 아니라 예술적, 문화적 유산을 가지고 있다.[4] 우리가 살고 있는 도시 공간

4) 이종임, 『젠트리피케이션과 문화 운동』, 커뮤니케이북스(주), 2017, p. 2.

에서 벌어지고 있는 다양한 담론과 도시 공간이 갖는 사회문화적 함의와 그를 바탕으로 진행되고 있는 미술 관련 프로젝트의 양상은 지역 주민과 예술가가 활발하게 참여하고 있다는 점을 주목해야 한다. 또한 유기적이고 연속적인 네트워크 속에서 살아가는 현대사회에서 주변 환경과의 조화와 연계성을 고려하고 이분법적 사고에서 벗어나 도시 전체의 흐름까지도 파악해야 한다.

우선 첫 번째 파트에서는 이번 리서치에서 살펴본 사례들을 살펴보도록 한다. 그리고 두 번째 파트에서는 도시공간을 규정하는 새로운 개념들 속에서 공공미술 프로젝트의 변천과정을 살펴보고 담론과 의미를 정리해보았다. 그리고 앞서 논의한 문화예술을 도시재생에 적극적으로 활용한 사례의 명암에 대해서도 살펴보고자 한다.

1. 도시 맥락에서의 장소와 공간 담론과 용어 탐색

도시에서 공적 공간에 개입하여 펼쳐지는 공공예술 프로젝트는 어떤 역할 수행을 기대하는 걸까? 개입적 공공미술은 소통을 강조하는 방식으로 사회에 개입하기도 하지만 장소특정성에 중점을 두고 사회 및 도시 환경을 비평하기도 한다. 장소-특정성을 강조하며 도시 속의 실제 장소에 개입한다는 것은 작품이 위치한 장소의 사회적 맥락을 반영하는 것을 의미한다. 이는 도시의 건축적 환경에 조화롭게 융합하여 미적인 외형을 창출하는 것이 아니라 장소에 관한 비평적 의미를 환기시키고 도시의 공공적 담론에 관여하는 것이다.[5] 그렇다면 앞으로 공공미술 및 장소특정적 미술 등에서 자주 언급되는 장소와 공간에 관한 용어들에 대한 정의 및 개념을 알아보도록 하자.

윤난지는 "공간은 매체다"로 정의하며, 장소특정적 미술에서 관객은 고정된 작품을 만나 관조하는 것에 머무르지 않고 능동적인 관람태도가 필요해졌고, 작가는 관객과 어떤 위치에서 만나게 될지 미리 염두에 두어 작업해야 한다는 점에서 공간은 매체가 되었으며. 매체가 된 공간은 예술적 개입에 의해 언제나 새로운 '예술공간'으로 탄생한다.

또, 그녀는 "공간은 말이다"라고 정의했는데, 공간은 '발설된 말'과 같아 항상 관습 및 관행에 의한 용어로 변형되며, 현재의 행위로 정초되고 사용되는 맥락들에 의해 수정된다고

5) 이윤영, 「현대미술가들의 개입적 공공미술의 양상」, 이화여자대학교 대학원 석사학위논문, 2010.

했다. 1970년대 개념적 현장 조각이 낙하, 분리, 굴리기, 접기, 자르기 따위의 물리적 단위로서 탈장소성을 드러냈던 반면, 이제는 협상, 협동, 리서치, 조직, 인터뷰 등이 작품의 공간을 만들어 낸다는 것이다.[6]

1-1. 마르크 오제의 장소와 비장소

마르크 오제(Marc Augé) 에 따르면 전통적으로 장소(place)는 일관된 정체성, 관계성, 역사성을 보조하며 사회구성원들에게 안정감을 주었지만 비장소(non-place)는 정체성, 관계성, 역사성의 부재 등의 특징을 지니는 공항, 쇼핑몰, 영화관의 장소들을 '인간적인 장소'가 될 수 없는 공간으로 규정하였다. 이 공간을 이용하는 사람들은 추상적이고 비매개적인 거래 과정에서 무언의 제스처만으로 커뮤니케이션 과정을 수행한다고 했다.[7][표1]

[표 1] 마르크 오제의 장소와 비장소

장소(place)	· 일관된 정체성, 관계성, 역사성을 보조
비장소(non-place)	· 일관된 정체성, 관계성, 역사성을 상실 · 무언의 제스처만으로 커뮤니케이션 과정 수행 가능 예) 공항, 쇼핑몰, 영화관 등

오제의 개념은 현재 공간을 중심으로 벌어지는 다양한 사회 현상과 갈등을 이해하는 데도 중요한 개념의 틀을 제시한다. 장소/비장소 구분을 모호하고 유동적인 특징이 있다. 즉 정의상 비장소인 공간이라 할지라도 공간 내의 행위자들이 그 공간과 어떤 관계를 맺는가에 따라 장소로 변할 수도 있다는 것이다.[8]

6) 윤난지, 「사이트의 계보학-비장소(non-site)에서 특정 장소(specific site)로」, 『아트인컬처』, 5월호, 2003.

7) 정헌목, 「전통적인 장소의 변화와 '비장소(non-place)의 등장」, 『비교문화연구』, 제19집 1호, 서울대학교 비교문화연구소, 2013, p. 117.

8) 이상길, 「비판적 공간문화 연구를 위한 사유의 연장통」, 『교수신문』, 2017.10.26. (http://www.kyosu.net/news/articleView.html?idxno=34270)(검색일: 2017.12.1.)

1-2. 에드워드 렐프의 장소와 장소상실

에드워드 렐프(Edward Relph)는 이미 1973년 '장소'에 주목했고, 『장소와 장소상실』에 대해 다음과 같이 말한다. 장소는 우리가 일상적으로 경험하는 생활 세계이자 인간 실존의 근본적인 토대이다. 인간답다는 것은 의미있는 장소로 가득한 세상에서 산다는 것이며, 인간답다는 말은 곧 자신의 장소를 가지고 있으며 그 장소를 잘 알고 있다는 뜻이다. 장소와 장소경험의 변화가 지닌 본질적 특성을 제대로 파악해야 의미 있는 장소를 경험하고 창조하고 유지하는 방법을 찾아낼 수 있다고 말한다.[9)]

장소 개념, 장소의 정체성과 관련된 진정성 문제, 건축을 중심으로 한 경관 연구, 장소의 이미지, 미디어, 발달된 교통수단, 대중문화의 소비나 관광 등을 오늘날에도 논쟁이 되는 주제이며, 특히 포스트모던 경관론에서 더욱 그 중요성이 커지고 있는 주제이다.

1-3. 장소성

공적공간에서 장소는 시간과 공간의 유기적 요소로 볼 수 있다. 도시가 갖는 지역적 특수성, 역사적 상황이 장소 정체성을 만드는 주요 환경 요인으로 작용한다. 공적공간은 공간 그 자체로 존재하는 것이 아니라 거주하고 활동하는 인간 행위를 통한 장소성을 가지기 때문에 설치의 개념은 이러한 환경의 변화로 인한 작품과 전시 공간의 구성간의 관계를 보여주는 예라고 할 수 있다. 장소의 정체성을 근거에 둔 오브제는 도시 공간과 잘 어울리도록 배치해야 하는데 이 과정에서 작품들은 인간의 체험적 속성과 공간의 총합으로 더욱 강화된다.[10)]

1-4. 공간을 구성하는 요소

건축가 유현준은 우리의 공간을 구성하는 요소로 보이드(void), 심벌(symbol), 액티비티(Activity)라는 세 종류의 정보를 들었다. 보이드는 물리적인 양으로 측정 가능한, 실제 비어 있는 공간의 볼륨으로, 시대와 문화를 떠나 객관적인 정보이다. 심벌 정보는 간판, 조각품, 그림 같은 상징적인 정보이다. 개인에 따라 정보 해석의 차이가 있다. 마지막으로 액티

9) 에드워드 렐프, 김덕현, 김현주, 심승희 역, 『장소와 장소상실』, 논형, 2005.
10) 장선희, 「현대 전시의 후기 구조주의적 특성연구」, 홍익대학교대학원 석사학위논문, 2001, p. 25.

비티 정보는 사람들의 행동에 의한 정보이다. 그 공간에서 일어나는 행위가 무엇인지가 공간에 영향을 미친다는 것이다.[11]

또한 유현준은 일상에서 많은 이벤트는 심리적으로 기억할 것이 많다는 것을 의미하고, 많은 기억들은 같은 시간을 더 길게, 길게 느낀 시간은 공간은 더 크게 느껴진다고 한다. 기억할 사건이 많기 위해 많은 감정을 느끼게 해주어야 하는데, 우리는 사건들을 느낌으로 감정으로 저장하기 때문이다. 이벤트가 많이 일어나는 거리에 사람들이 많이 모이고 성공적인 거리가 되는 이유가 여기에 있다고 주장한다.[12]

1-5. 앙리 르페브르의 공간

지금까지 공간에 대한 용어의 개념을 어느 정도 탐색해보았다. 이제 도시 공간에서 생산의 개념을 언급하고 있는 도시 사회학자 앙리 르페브르(Henri Lefebvre)의 주장을 살펴보겠다. 그가 언급하는 '공간의 생산' 개념에 의하면 도시를 구성하는 공간의 세 요소로 '공간적 실천', '공간의 재현', '재현의 공간'이라는 공간 개념을 제시하고 있다.[13]

한 사회 내의 공간적 실천이란 지각된 공간을 뜻하는 것으로 사람들이 일상적인 반복된 활동을 통해 공간을 물리적으로 생산하고 지배하고 전유하는 작용을 가리킨다. 개인의 일상적인 활동과 이러한 활동을 연결하는 사회적 관계망들을 뜻한다. 반면, 공간의 재현이란 인지된 공간을 의미하는데, 다양한 종류의 이론적 담론에 따라 규정되는 공간을 뜻한다. 데카르트와 같은 철학자들이 이론화한 기하학적이고 도시계획자들이 설계하는 공간이며, 그에 따라 실제의 공간을 구획 짓고 배열하는 기술 관료들의 공간이기도 하다. 마지막으로 재현의 공간이란 이미지와 상징을 통해 체험된 공간이다. 나만이 알고 있는 비밀 장소라든가 조상의 넋이 살아 있는 선산, 독립선언의 기억이 아로새겨진 성소, 젊음의 거리 등이 재현공간의 예이다.[14]

---

11) 유현준, 『도시는 무엇으로 사는가?』, 을유문화사, 2017, p. 291.

12) 유현준, 위의 책, p. 291.

13) 앙리 르페브르, 양영란 역, 『공간의 생산』, 에코리브르, 2011, p. 87.

14) 진태원, 「명저 새로 읽기」-앙리 르페브르 〈공간의 생산〉」, 『경향신문』, 2012.1.6. (http://news.khan.co.kr/kh_news/khan_art_view.html?artid=201201061949525&code=900308)(검색일: 2017.11.30.)

위의 개념 구별을 통해 르페브르가 말하고자 했던 것은 공간이 가지고 있는 중층성, 복합성, 권력을 내포한 장소이며 행위자에 따라 이 장소는 다르게 해석, 사용된다.

르페브르는 도시 공간에서 공공미술은 '개념적 공간'과 '서술적 공간'의 두 종류의 공간이 충돌한다고 하였다. 개념적 공간에서의 미술은 일반 대중과 관람객은 가치 결정에 참여할 수 있는 권리가 없기 때문에 단순히 미술품 설치공간이 확장되는 정도로 그친다. 반면 서술적 공간은 도시 거주자들이 빈번히 접촉하는 가변적이고, 비공식적 공간이다. 이곳은 체험과 교류의 장이되고, 공공영역의 이슈들에 대해 자유롭게 의견을 제한하는 것이 가능하다. 그래서 공공미술에서 이 두 종류의 공간은 상호 보완적 공간이 되는 것이다. 그렇기에 공간은 현상이 아니라 사회적 생산물이고 자연적인 동시에 사회적이며, 실천적인 동시에 상징적인 것이다.[15)]

1-6. 이-푸 투안의 공간과 장소

이-푸 투안(Yi-Fu Tuan)은『공간과 장소』에서 다음과 같이 정의한다. 인간의 육체는 공간감과 장소감을 형성하는 토대로 공간은 움직임, 개방, 자유, 위험이라 일컫는다. 이에 비해 장소는 정지, 개인들이 부여하는 가치의 안식처, 안전과 애정을 느끼는 고요한 중심이라고 한다. 즉, 투안은 공간은 인간의 체험에 의해 친밀한 장소로 변환되며, 장소감은 이질적이고 낯선 공간에서 구체적 장소로 전환되고 친밀한 장소로 다가올 때 체험하는 감정으로 본다.[16)]

"공간은 움직이며, 개방이며, 자유이며, 위협이다. 장소는 정지이며, 개인들이 부여하는 가치들의 안식처이며, 안전과 애정을 느낄 수 있는 고요한 중심이다. 인간은 직접적으로, 그리고 간접적으로 다양한 경험을 하며, 이러한 경험을 통하여 미지의 공간은 친밀한 장소로 바뀌다. 즉 낯설은 추상적 공간은 의미로 가득 찬 구체적 장소가 된다. 그리고 어떤 지역이 친밀한 장소로서 우리에게 다가올 때 우리는 비로소 그 지역에 대한 느낌(또는 의식), 즉 장소감을 가지게 된다"고 투안은 말하고 있다.[17)] 공간에 대한 구체성으로 장소가 등장하고

15) 앙리 르페브르, 앞의 책, pp. 23-38.
16) 이-푸 투안, 구동회, 심승희 역,『공간과 장소』, 도서출판 대윤, 2011.
17) 이-푸 투안, 위의 책, pp. 7-8.

있다는 것이다.

2. 공공미술의 전개 양상

여기에서는 공공미술의 개념을 이해하기 위해 공공미술의 이해 연구, 공공미술 속에서 갖는 장소성과 확장되는 장소성의 출현에 관한 미술사적 흐름으로 분류한 연구, 새로운 장소성을 내포한 공공미술 전시사례를 살펴보고자 한다.

공공미술(Public Art)이란 말 그대로 "미술"과 "공공적인 가치"와의 만남이다. 공공미술이라고 할 때의 미술은 근대적인 미술 개념인 사적 미술(Private Art)의 경계를 넘어선 것을 가리킨다. 공공미술이란 공공적 성격, 즉 공공성(公共性)을 띤 미술을 가리킨다. 그러나 미술도 그렇지만 공공성을 어떻게 규정하는가에 따라 공공미술의 의미는 달라지기 마련이다. 때문에 개념의 정리는 쉽지 않다. 공공미술이란 미술과 공공성이 만남으로 이루어지는 다양한 경험과 창조적 가능성을 가리키는 열린 개념으로 사용하는 것이 바람직할 것이다.[18]

2-1. 수잔 레이시의 공공미술 발전 단계

미국의 대표적인 공공미술가이자 이론가인 수잔 레이시(Suzanne Lacy)는 미국의 공공미술에 대해 '공공장소에서의 미술(Art in Public Place)'과 '공공적 관심을 가진 미술(Art in the Public Interest)'이라는 두 가지 공공미술의 역사가 존재한다고 주장하고 있다.[19]

레이시는 처음 1967년 미국 국립예술진흥기금(NEA)의 '공공장소에서의 미술 프로그램'과 '미술을 위한 퍼센트 프로그램'의 진행부터 공식적인 공공미술의 역사가 시작된 것으로 보고 있다. 그 당시 목표는 미술관 밖에서 작품을 볼 수 있는 접근의 기회를 제공하려는 것이었다. 그 때부터 도시의 옥외공간이 갤러리나 미술관에서나 만날 수 있었던 고급미술을 위한 새로운 잠재적 전시공간으로 간주되기 시작하였다. 공공미술은 미술관에서의 사적인 관람 경험을 미술관 밖으로 이동시키는 역할을 했다.

1970년대 이후 자율적인 조각은 공공의 공간에 대한 변화된 생각에 더 이상 맞지 않게

18) 최범 편, 김경욱, 양현미, 이영범, 전용석 공저, 『공공미술이 도시를 바꾼다.』, 문화체육관광부, 2006, p. 22.
19) 수잔 레이시 편, 이영욱, 김인규 역, 『새로운 장르 공공미술: 지형그리기』, 문화과학사, 2010.

되어 "주어진 장소에 적합한 미술"을 요구하게 되었다. 좌대 위 기념비적 설치물을 만드는 작업을 넘어서서 대지작업, 환경미술, 인공조명과 같은 비전통적인 매체를 포함하여 장소 속으로 미술을 통합시키는 장소특정적 미술을 요구하게 되었다. 장소특정적 작업을 하는 작가들은 장소로부터 새로운 경험을 끄집어내어서 작품 안에 편입시키고자 했다. 장소가 공공미술의 핵심 요소가 되면서 미술작업은 그 장소와 관련된 기억을 담을 수 있도록 변형되었다.

1980년대 이후에는 공공미술이 공중의 의견과 대립되는 경우가 빈번히 발생함에 따라 미국 국립예술진흥기금은 미술가의 계획을 사전에 제출하도록 요청하고 해당 공동체의 적극적인 반응을 이끌 수 있는 교육적인 프로그램을 포함하도록 요구하게 되었다.[20] 이후, '공공미술'[21]이라는 용어로 지칭해 왔던 공공장소에 놓인 설치 작품 및 조각작품들과 구별하기 위해 이것을 '새로운 장르 공공미술'이라고 부르게 되었다. 이렇듯 새로운 장르 공공미술은 사회적 맥락의 장소 특정성을 내세우며 등장하였다.

'장소 특정적 미술'은 원래 전위적이며 사회의식과 정치성을 특징으로 하는 미술이 공공성의 실천과정에서 제도비판성을 상실하고 오히려 지배 문화에 동화되고 포섭되었다는 비판에서 시작된다. 따라서 새롭게 내세우게 된 '장소'는 좀 더 공공적 영역의 '사회적 장소'에 초점을 맞춰 "장소는 훨씬 광범위한 문화 및 사회적 담론의 장을 가로질러 전개되고, 지도라기보다는 상호 텍스트적으로 구성되면서 거리 모퉁이처럼 실제적인 장소가 될 수동 있고, 혹은 이론적 개념처럼 가상의 장소가 될 수도 있다."

공공미술 개념의 변화와 제도적 변화를 요약한 다음 표[표2]를 보며 정리하겠다.

---

20) 수잔 레이시 편, 위의 책, pp. 23-24.

21) '대중을 위한 미술'을 의미하는 공공미술이라는 용어는 1967년 존 윌렛(John Willett)이 그의 저서 『도시 속의 미술(Art in a City)』에서 처음 사용한 것으로 알려져 있다. 대중에게 공개된 장소에 설치 및 전시되는 작품을 지칭하는 것으로 지정된 장소의 설치미술이나 장소 자체를 위한 디자인까지 포함한 개념이다. 또 우리가 흔히 공공미술이라고 말하는 퍼블릭 아트의 개념은 1980년대 미국으로부터 들어온 것이다. 이처럼 공공미술의 역사적 발전 과정과 새로운 정착 과정은 이전 시대 공공미술이 가지고 있던 개념과 한계를 뛰어넘어 공공미술의 새로운 기능과 역할들을 개척해나가는 과정이라고 할 수 있다. 미술작품이 설치된 건물의 미적 가치 제고를 뛰어 넘어 공공장소의 활성화, 공간과 도시 재생, 지역 공동체 활성화, 경제적 효과 등 그 기능과 역할이 확장되고 있다.

[표 2] 공공미술 개념의 변화와 제도적 변화[22]

구 분	특 징
건축 속의 미술 Art in Architecture	- 정부의 미술작품을 통한 건물의 미적 가치 제고 - 1951년, 프랑스 1%법 - 1963년 미국 연방정부 공공시설청 건축 속의 미술 프로그램 - 작품경향 : 순수미술 및 조형물 위주
공공장소속의 미술 Art in Pubic Place	- 공원 및 광장 등의 지역 공공공간 활성화 - 1967년 미국 국립예술진흥기금(NEA) '공공장소속의 미술 프로그램', 자치단체의 '미술을 위한 퍼센트법' - 순수미술 위주였다가 공공미술의 독특한 정체성이 형성됨. - 초기 스튜디오 작품을 크기만 키워 공공장소에 설치하는 플럽아트(Plop Art)라는 비난을 받음 - 점차 공공장소의 컨텍스트에 적합한 미술로 변화하며, 공공미술은 미술과 삶의 결합을 지향하는 미술로서 미술관이나 갤러리에서 전시되는 미술과 차별화 됨
도시계획속의 미술 Art in Urban Design	- 공공미술을 통한 도시 공간의 인간화와 네트워크화 - 도시디자인팀에 미술가의 참여가 제도화됨,도시계획의 일환으로 공공미술 종합계획수립(Public Art Master Plan), 기금제(Pooling System) 도입 - 미술품 이외에 미술가가 디자인한 가로시설물, 공원, 문화시설, 문화프로그램 등으로 공공미술 영역이 확장됨
새로운 장르의 공공미술 New Genre Public Art	- 수잔 레이시는 "전통적 또는 비전통적 매체를 사용하여 보다 광범위하고 다양한 관객과 함께 그들의 삶과 직접 관련된 이슈들에 관해 의견을 나누고 상호작용하는 시각예술"로 정의 - 미술과 대중 사이의 커뮤니케이션 확대와 시민문화공동체 형성 - 1970년대 미국 주민벽화운동과 1980년 시카고 공공미술프로그램에서 시작 - 장소특정적 미술에 시민의 대한 반감 (예: 리처드 세라의 〈기울어진 호〉 철거)

22) 서영옥, 「동시대 공공미술의 공공성에 관한 연구: 사회참여형 공공미술을 중심으로」, 계명대학교 대학원 박사학위 논문, 2012, p. 70.

구분	특징
	- 주민참여가 필수적임 - '결과'보다 '과정'중시 - 소외지역에 대한 관심 - 시민에 대한 문화 교육 실시 - 비디오제작, 영화상영, 퍼포먼스, 미술공방운영, 미술체험프로그램, 대화, 공연, 대담, 시장운영 등으로 장르와 매체 확장 현상 - 상호 대화적 소통 중시

루시 리파드(Lucy Lippard)는 공공미술이라고 불리게 된 현존 장르들에 대한 잠정적인 목록을 다음과 같이 9가지로 분류하였다. 리파드는 그의 글에서 경직된 범주를 의도한 것이 아니며, 많은 것들이 서로 겹침을 밝혔다.

1. 관례적인 실내 전시를 위해 준비된 작업들.
2. 전통적인 바깥의 공공미술.
3. 장소-특정적인 옥외의 미술작업들.
4. 공동체의 역사에 관련하여 몇 가지 기능을 가지는 영구적인 실내 공공 설치들.
5. 삶의 장소들과 그 장소의 역사 내지 문제점들 혹은 좀 더 규모가 큰 정체성 내지 문제점, 혹은 좀 더 규모가 큰 정체성 내지 경험의 공동체에 주목하는 전통적 미술 공간 밖의 퍼포먼스들과 제의들.
6. 환경적 각성이나 개선 혹은 재생을 위해 기능하는 미술.
7. 공개적으로 지역이나 국가의 논점들에 대해 논평하는 직접적이며 교훈적인 정치미술.
8. 이동 가능한 퍼블릭 억세스 라디오, 텔레비전, 혹은 오디오 비디오테이프들, 우편엽서, 만화, 안내전단, 편람, 미술가의 책들, 그리고 포스터들과 같은 인쇄매체.
9. 현재의 쟁점을 두드러지게 하거나 연계하기 위해 마을들을 순회하거나, 두루 퍼뜨리거나, 나라 전체에 일제히 출현하는 행동들 그리고 연속 행동들.[23]

23) 루시 리파드, 「둘러보기: 우리가 있는 곳, 우리가 있을 수 있는 곳」, 수잔 레이시 편, 앞의 책, pp. 169-172.

2-2. 권미원의 공공미술 발전 단계

권미원은 공공미술의 발전 단계들을 세 가지로 정의한다.[24] 첫 번째 '공공장소 속의 미술(Art in Public Space)'의 정의이다. 이 개념은 공공공간 내에 세워진 모더니즘·추상 조각들 또는 미술관과 갤러리 안에 원본을 확대한 복제물을 말한다. 이는 1960년대 중반부터 1970년대 중반까지 생겨난 공공공간에서의 전시 형태로, 공공 야외공간은 미술관의 확장된 전시공간으로 기능했다.

두 번째 '공공공간으로서의 예술(Art as Public Space)'은 건축가, 조경전문가, 도시관리자 등의 도시계획자와 예술가가 협력해서 건축과 풍경의 조화를 추구한다.[25]

세 번째 '공공의 이익을 위한 미술(Art in the Public Interest)'[26]은 주위 환경이 아닌 사회문제에 초점을 둔 것으로, 정치적으로 올바른 태도를 중시하며, 주로 소외된 집단에 초점을 두고 지역에 기반을 둔 예술 프로그램을 지칭한다. 즉, 오브제나 행위를 통해 '공적인 관심을 증진시키는 미술'(enhancement of public interest)로 통합할 수 있을 것이다.[27]

환경적 조성의 공공미술은 사회 변화와 함께 새로운 도시공간과 외관을 만들어 갔다. 사회 변화의 빠른 속도 속에서 생긴 도시 공동체의 문제, 소외 지역, 구성원 간의 갈등 등 다양한 문제는 기존 도시 환경 조성의 공공미술이 아닌, 미술가가 실제 장소에 개입되어 발생하는 접점에서 관객 참여를 통해 보이는 새로운 장르 공공미술이 시작된 동기가 된 것이다.

위의 두 이론가의 공공장소 전개 방향에 대해 상호보완적으로 이해한다면 현재의 공공미술 프로젝트 및 전시에 대해 이해하기 한 결 수월할 것이다.

---

24) 권미원, 김인규 외 역, 『장소 특정적 미술(One Place After Another)』, 현실문화, 2013.
(원서: Miwon Kwon, *One Place After Another: Site-specific Art and Locational Identity*, Cambridge, MA: MIT Press, 2002.)

25) 권미원, 위의 책, p. 96.

26) 권미원, 앞의 책, pp. 170-171.
비평가 알린 레이븐(Arlene Raven)이 편집한 저서 *Art in the Public Interest*에서 이름을 붙였고, 새로운 장르 공공미술이라는 표제 아래 수잔 레이시가 이론화 하였다.

27) 장민한, 「일반 공중 없는 공공미술의 두 흐름」,『현대미술학 논문집』, 제 18권 1호, 현대미술학회, 2014, p. 181.

3. 공공미술 프로젝트와 공간에 대한 새로운 담론, 장소 실제 사례 연구

이제부터는 각 도시를 중심으로 진행되고 있는 전시 및 공공미술 프로젝트의 사례들을 조사하겠다. 앞에서 언급한 도시 맥락에서 살펴본 공간 및 장소성에 관한 이론들을 참고하여 살펴보고, 공공미술의 특징들을 비교·분석하여 앞으로의 방향을 중심으로 정리하고자 한다. 도시 전체는 거대한 전시장에 비유될 수 있는데, 이들 프로젝트는 도시의 환경, 역사, 문화 전체가 작품과 긴밀한 연결 관계를 맺고 있었다.

3-1. 독일 뮌스터 조각 프로젝트

독일 뮌스터에서 열리는 '뮌스터 조각 프로젝트(Skulptur Projeckte Münster)'는 1977년 처음 시작되어 10년에 한 번씩 개최된다. 도시의 정체성을 제고하고 뮌스터 시민이 공공미술에 대해 느꼈던 거부감을 줄이기 위해 시작된 프로젝트다.

미술가이자 베스트팔렌 시립미술관 큐레이터였던 클라우스 부스만(Klaus Bussmann)[28]의 제안으로 시작된 뮌스터 조각 프로젝트는 예술을 통해 도시의 지형도를 바꾼 성공적인 사례로 평가받고 있다. 이 행사는 단순히 작가의 '완성품'을 보여주는 것이 아닌 예술과 공공장소, 도시환경의 관계를 사회적 역사적 정치적 미학적 도시공학적 관점에서 탐구하고 질문하고 작품으로 실현시키는 프로젝트 성격을 갖고 있다.[29] 초대된 작가들은 도시의 역사성, 장소성, 지형에 대한 선행 연구를 해야 하고, 장소가 정해지면 그곳에 맞는 작업을 구상하고 디자인한 후 모델이나 스케치를 통해 최종 계획안을 제출하는 긴 과정을 거치게 된다. 이 과정을 통해 제안된 작품들은 실제로 설치되거나 수정, 여러 이유로 설치되지 못하는 경우들도 있게 된다.

전 세계 작가들을 초청해서 10년에 한 번씩 도시 전체를 미술전시장화를 만들고, 1회부터 올해로 5회째로 맞는 전시 모두 카스퍼 쾨니히(Kasper König)[30]가 기획하였다. '장소

28) 클라우스 부스만은 이후 베스트팔렌 시립미술관(현 LWL미술관) 관장(1985-2004)을 지냈다.

29) 이은화, 『그랜드아트투어』, 아트북스, 2017, p. 202.

30) 카스퍼 쾨니히(1943년생)는 런던과 뉴욕에서 공부하였으며, 1970년대 북미지역에서 활동했다. 1985년 뒤셀도르프 미술아카데미에 신설된 '미술과 공공' 전공 교수가 되었으며, 2000년부터 쾰른 루드비히 미술관 관장을 역임하고 있다. 뮌스터 조각 프로젝트에 1977년 1회부터 2017년 5회까지 모두 참여한 기

특정성'과 '지역 특성 강조'를 위한 작품 제작을 위해 이 프로젝트가 무엇보다 집중하는 것 중 하나는 '장소'이다. 단순 작품 설치를 위한 공간이 아니라 장소와 미술이 어떻게 위치하고, 그 공간이 생산하는 담론이 지역민들과 어떻게 소통해야하는 민감한 부분을 고려하기 때문이다.

1977년 당시 현대미술에서 작품 전시란 대부분이 전시실 내, 혹은 야외 조각의 경우라고 하더라도 외부 공간의 한 부분에 전시되는 개념이었다. 그러나 처음부터 뮌스터 조각 프로젝트의 성격은 '공공장소 속의 미술'이었으며 그 의도는 시민들에게 공공미술을 통해 현대미술을 친숙하게 하도록 하기 위해서였다. 큐레이터는 전시실을 벗어나 일상생활에서 쉽게 접할 수 있는 공공공간으로 시선을 돌렸다. 이렇게 도시공간으로 이동한 공공미술이라는 점에서 뮌스터 조각 프로젝트가 다른 현대미술전시와 구별된다. 관람객은 걷거나 자전거를 이용해 지도를 들고 전시장인 도시 전역을 둘러보며 다닌다. 전시 작품을 찾으며, 소도시의 일상적인 모습을 자연스럽게 체험하며 작품을 찾는 특별한 경험을 하도록 만드는 것이다. 뮌스터 조각 프로젝트는 공간의 경계를 허물어 사적 공간까지 차지하거나 관련된 의미를 돌이켜 보게 한다. 올해는 '몸을 벗어나, 시간을 벗어나, 장소를 벗어나(Out of Body, Out of Time, Out of Place)'를 주제로 펼쳐지는 세계 최고의 공공미술 축제로 19개국 작가 35팀이 참여했다.

공간과 관련된 흥미로웠던 작품은 그레고르 슈나이더(Gregor Schneider)(1969~)[31]의 설시작업 <N. Schmidt, Pferdegasse 19, 48143 Münster, Deutschland>로, 엘베엘(LWL)미술관[도판1] 4층에 구현되었는데, 한 사람씩 작품 관람이 가능하여, 대기시간만 한 시간을 훌쩍 넘었다.[도판2,3]

4층까지 계단을 이용해 올라간 곳에 문을 열면 방이 나오고, 또 거실, 화장실 등 다시 같은 공간으로 반복된다. 낯선 공간에 침입한 것 같은 기분과 누군가에게 감시당하고 있는 듯한 두려운 느낌을 동시에 받는 작품이었다. 공적 공간과 사적 공간에 대한 존재에 대한 생각

획자이다. 처음 1회 시작부터 2회까지 클라우스 부스만과 함께 두 큐레이터가 기획하였다.

31) 그의 작업을 감상하려면 예술작품화된 공간으로 들어가 그 공간을 경험해야한다. 집의 변형을 통해 반복하며 교차하는 내적인 그리고 외적인 삶의 모습들을 새겨놓았다. 모든 생활공간은 단지 공간 자체로만 존재하지 않는다. 우리 생활공간은 공간속의 공간이고, 각각의 공간은 자체의 논리, 자체의 존재 그리고 자체의 시간이 함께한다.

을 할 수 있다.

지난 프로젝트에서 관람객과 시민의 호응을 받은 작품은 도시에 영구 설치되어 그대로 남게 된다. 1회 때 설치된 올덴버그의 <거대한 풀볼>(1977), 2회에서 선보인 토마스 쉬테의 출품작 <체리기둥>(1987), 대성당을 마주보고 있는 다니엘 뷔렝의 <네 개의 관문>[32][도판4]은 그 대표적인 예이다. 작품이 도시와 뮌스터 시민들의 일상이 긴밀히 얽혀있는 만큼 성급하게 프로젝트를 진행하며 무분별하게 작품을 남기지 않는다.[도판5] 이를 뮌스터 조각 프로젝트가 10년에 한 번씩 열리는 이유라고 해도 무방할 것이다.

뮌스터 조각 프로젝트에 초대받은 작가들은 개막 18개월 전부터 작품 제작에 앞서 뮌스터에 체류하면서 워크숍, 미팅, 그리고 학습과 연구를 하게 된다. 전시될 공간의 지리적, 환경적 여건, 그리고 사회성과 역사성을 충분히 고민하며, 이미 구상되거나 제작된 작품을 세울 공간을 찾는 것이 아니라, '현장에 맞춘(in site)' 구상을 시작하고 작업하게 된다.[33] 이 과정을 통해 "장소 특정적 미술은 사회, 정치적 주제와 이슈, 시간과 사람들이 서로 참여하고 어우러지는 '현장성'을 회복한다."[34] 장소에 대한 관심은 삶터에 고유한 화제나 문제를 만들거나 대안을 제시하기도 한다.

뮌스터 조각 프로젝트는 큐레이터 팀, 예술가들, 지역주민, 담당 행정공무원이 긴 시간 동안 토론과 합의의 과정을 통해 준비하는 프로젝트로 공공미술을 기획하고 설치하는 장소적 특성과 공간의 역사성, 받아들이는 대중을 충분히 고려해야 한다는 점을 보여주었다.

예술작품이 삶의 공간에 녹아들어 예술이 된 공공미술의 도시는 그렇게 만들어진 것이다. 현대 추상조각에 대한 뮌스터 시민의 반발에서 시작되어 공공공간과 예술의 공공성 문제를 놓고 40년간 끈기 있게 시민들을 설득한 뮌스터 조각 프로젝트에 대해 다시 한 번 우리의 프로젝트들과 비교해 볼 필요가 있다. 과거 전통의 조각은 좌대 위의 조각상이 재현하는 상징적 의미를 좌대 아래의 물리적 장소에 부여하는 방식으로 장소를 확인했다면, 점차 좌대가 사라지고, 장소에 직접 참여하는 방식으로의 변화의 진행을 담은 역사성, 장소성을

32) 다니엘 뷔렝은 미술관이나 갤러리 같은 장소를 제도비판의 대상으로 채택하여 장소를 물리적인 것이 아니라 개념적, 제도적, 사회 정치적인 것으로 해석했다.

33) 남덕현, 「집으로 돌아온 탕아-독일 뮌스터의 공공미술 프로젝트와 문화기획」, 『유럽사회문화』, 제1집, 유럽사회문화연구소, 2008, p. 16.

34) 박삼철, 『왜 공공미술인가』, 학고재. 2006, p. 142.

뮌스터의 예술프로젝트를 통해 고스란히 느낄 수 있었다.

3-2. 중국 상하이 프로젝트

앞에서 언급한 것처럼, 전통적 공공미술이 공공의 개념을 장소와 관련시켜 작품을 제작하고 소통하는 소극적인 상태에 머물렀다면 최근의 공공미술은 장소를 물리적 장소 이상으로 정치적, 사회적, 문화의 공간으로 여긴다. 따라서 작품 자체가 공간에 침입하거나 지역주민과 관람객의 참여를 통해 맺는 관계와 과정까지도 작품의 의미로 생성한다. 이는 작업이 전시되는 물리적 장소만을 뜻했던 공간이라는 개념을 일반 대중의 일상 및 관심사까지도 아우르는 것으로 확장되었음을 의미한다.

위의 특징을 가장 잘 보여준 중국 상하이 히말라야 미술관의 상하이 프로젝트 'Envision 2116'[35]을 사례로 들어보겠다. 상하이 프로젝트 'Envision 2116'은 비엔날레 급의 시각미술 축제 모델을 구상하며 생겨난 프로젝트로 이용우(상하이 히말라야 미술관 관장)와 한스 울리히 오브리스트(Hans Ulrich Obrist), 런던 서펜타인갤러리 디렉터) 큐레이터가 기획했다. 2016년 1차 프로젝트를 시작하여 2017년 2차 프로젝트를 볼 수 있었다.

상하이의 문화, 예술, 과학, 기술 콘텐츠를 연구 및 리서치하고 다양한 전문가, 대중과 교감하는 기회를 마련하는 데 초점을 두고, 다양한 의제를 모으고 이를 토론, 전시, 퍼포먼스 등으로 꾸준히 보여준다. 2016년도의 콘텐츠를 기반으로 2017년도에 2차 프로젝트를 진행한 것인데, 제목 'Envision 2116'처럼 앞으로 100년간 연쇄적으로 진행하면서 내용을 쌓고 진화하는 것을 목표로 한다. 인문예술이 융복합된 축제 같은 프로젝트라고 할 수 있다.

개막식에서 두 기획자는 "규모와 작가 중심의 기존 비엔날레가 명확한 한계에 접어든 현 시점에서 대중과 전문가의 취향, 생각, 역량들 을 함께 녹여낼 새 틀이 절실했고, 그런 고민이 이번 프로젝트의 출발점이 되었다"고 언급했다.[36] 이러한 의도가 잘 녹아있는 프로젝트를 단적으로 보여주는 것이 히말라야 센터 앞에 설치된 소우 후지모토(Sou Fujimoto)의 '정글짐' 모양 파빌리온이다.[도판6] 미술관 앞의 파빌리온은 장소성이 외부로 확장되어,

35) 상하이 프로젝트 웹사이트 참고, (www.shanghai-project.org)(검색일: 2017.12.23.)

36) 노형석, 「상하이의 자신감 "비엔날레는 안중에 없다"」, 『한겨레』, 2016.9.7. (http://www.hani.co.kr/arti/culture/music/760337.html)(검색일: 2017.12.23.)

일반 관람객의 접근성을 높이고 컨퍼런스와 행사 등의 지역주민과 관람객과의 대화를 유도하는 플랫폼 역할을 하고 있다. 전시장 입구에는 360도 좌석 공간이 설치되어 모든 방향으로의 공간 접근이 가능하다. 1960년대 후반부터 갤러리나 미술관에서 전시된 기존의 장소성은 외부의 환경으로 확장되고, 공간 활용을 통해 표현하는 대규모 설치미술이 등장한 것이다.

이 파빌리온은 네모난 격자형 구조들이 연속된 얼개로 만들어진, 21m 높이의 임시구조물이다. 기존 건물의 폐쇄공간 개념이 아닌, 사방이 트여있는 구조이다. 사람들의 교류와 예술 활동이 활발히 일어날 수 있도록 설치되었는데, 내부에는 다양한 전시가 개최되고 카페 같은 휴식공간도 있으며, 저녁에는 공연과 더불어 영상 공연도 열린다. 또한 지속적으로 컨퍼런스와 라운드테이블이 열린다. 2016년 1회 때 설치된 구조물 관람을 시작으로 접근성이 매우 좋은, 대화를 유도하는 플랫폼 역할을 톡톡히 하는 것이다.

히말라야 미술관의 전시장 또한 여느 전시장과의 차별성을 띤다.[도판7] 전시장 중심에 공개 포럼을 구성하여 16미터 높이의 아트리움을 갤러리, 아카이브실, 카페 및 워크숍으로 활용할 수 있도록 해 두었다. 관람객들은 360도의 좌석 공간을 통해 모든 방향의 이벤트에 참여할 수 있게 되고, 아카이브 룸에서 전시와 관련된 연구 서적들과 작품별로 설명되어 있는 유인물을 취사선택해서 가져갈 수 있도록 해 두었다.[37][도판8] 작품과 관람자 간의 영향을 주고받는 작품이 다수 분포되어 있었다.

전시 콘텐츠를 진화하고 다양한 계층 및 직업군들과의 소통을 지속하는 것이 상하이 프로젝트의 가장 큰 특징이라고 할 수 있다. 소통이란 여러 관점 사이에서 다양한 담론을 생성하고, 이를 추적하는 과정이자 흔적이다. 그 과정에는 갈등과 의견 충돌이 생기기 마련이지만, 그 자체가 소통의 계기가 되는 것이다.

도시공간을 예술의 장소로 전환하고 다시 사회적 담론의 장소로 연결시켜 사적 영역과 공적 영역 사이에서 긴장감을 만들어내는 공공미술은 개인의 자유, 공공의 가치, 민주주의가 교차하는 장소에서 예술을 매개로 도시와 사회의 비평을 가능하게 한다.

37) COLLECTIVE 스튜디오가 전시장 공간을 설치했다. (http://www.collective-studio.co)(검색일: 2017.12.1.)

3-3. 일본 요코하마와 도쿄

3-3-1. 요코하마의 아카렌카 창고, 코 가네초 바자

일본 요코하마 시의 '미나토 미라이 21(Minato Mirai 21)'[38]사업을 통해 요코하마는 예술가를 지원하고 '문화 창조를 통한 지역 활성화'를 주요 키워드로 도시의 오래된 건물을 활용해 개성 있는 공간으로 탈바꿈했다. 이 사업에는 'Bank Art1929'와 <요코하마 트리엔날레>라는 문화·예술 단체의 역할이 컸는데, 이들은 공간 및 건축 재생을 통한 장소성, 지역성, 역사성, 시간성 등을 회복했다. 건축물이 갖는 장소성과 과거의 기억을 남길 수 있도록 함으로써 활용되는 범위를 설정하므로 관계를 성립할 수 있다.[39]

요코하마는 창조도시 전략을 통해 옛 건물을 훼손하지 않고 보존하면서도 활용도를 높이기 위한 방법으로 문화예술을 접목시켰다. 그리하여 역사성과 도시성을 살려 창조도시로의 변화를 유도했다. 도시 활성화를 위해 시작된 창조도시 전략은 문화와 예술을 통해 예술가들이 창의성을 발휘할 수 있는 환경을 조성하고 시민이 함께 참여하고 공유하는 그 지역의 거점 공간으로 활용되고 있다.[40]

올해 6회째를 맞이한 <요코하마트리엔날레 2017>은 이러한 요코하마의 특징을 잘 살려 진행하고 있는 국제현대미술전으로 문화예술도시로의 도시공간을 보여준다. 전시가 개최되는 전시관 중 하나인 아카렌카 창고[41][도판9]는 과거 개항지의 창고 모습을 간직하며, 리노베이션 했다. 건물 장소는 원래의 모습을 보존한 채로 복합문화 예술공간으로 활용되고 있다. 한편, 전시공간 및 상점, 공연장 등 예전 모습의 바닥, 계단 등이 유리구조물 등으로 보호된 채 어우러져 사용되고 있다.[도판10]

요코하마 트리엔날레가 열리는 기간 동안 '코가네초 바자 2017'(koganecho bazaar,

38) '21세기 미래의 항구 도시'라는 뜻의 이 사업은 100곳의 지역 자원을 문화관광지로 개발하는 작업부터 시작하여 도시의 조선소부지와 항만 등을 상업 및 문화지역으로 개발하여 일자리를 창출하고 시민들의 삶의 질을 높여나가기 시작했다. 이를 발판으로 요코하마 시는 창조도시 계획을 추진하기 시작했다. '창조도시 요코하마'라는 목표 아래 문화도시로의 성장을 꾀했다. 도시의 역사적인 건물을 활용하여 도시의 재생과 활성화에 힘썼다.

39) 서현정, 「요코하마의 창조도시 전략에 있어서의 역사적 건축물의 재생디자인 방법에 관한 연구」, 건국대학교 건축전문대학원 석사학위 논문, 2012, p. 70.

40) 박지혜, 「문화 예술 공간 활성화를 위한 방안연구」, 경기대학교 대학원 석사학위논문, 2014, p. 24.

41) 아카렌카 창고 웹사이트 https://www.yokohama-akarenga.jp/kr

고가네 마을의 장터) 행사도 함께 열린다. 일본 요코하마 코가네초는 2005년까지만 해도 야쿠자와 매춘의 거리였던 지역을 예술공간으로 탈바꿈한 곳이다. 한때 250개의 성매매 점포들을 개조해 예술가를 위한 레지던스와 전시공간으로 활용하고, 인근 고가도로 아래 예술가를 위한 스튜디오도 마련했다. 2008년부터 미술전시회 <코가네초 바자>가 매년 열리는데, 현재 요코하마트리엔날레와 연계해 행사 규모가 더욱 커졌다. 많은 학생과 예술가가 장터 프로젝트 등을 통해 지역 비즈니스와 연계하며, 사회 통합을 끌어낼 수 있는 다양한 행사와 기획을 선보인다. 지역주민, 대학생, 예술가의 참여를 특징으로 하며, 미술 행사를 통해 담론을 생산하고 지역에 활기를 불어 넣는 역할을 톡톡히 하고 있다.[42] 트리엔날레와 연계되어 행사 규모가 더욱 커진 '코가네쵸 바자'는 올해로 10회를 맞이했다. 'Double Façade - 다른 사람과 만나기 위한 여러 방법'을 테마로 약 3개월간 작품을 전시했다.

3-3-2. 도쿄 아트 치요다 3331

또 하나의 사례는 창작공간 '아트 치요다 3331'[도판11-1, 11-2]이다. 학교 건물 재생을 통해 예술가 창작공간으로 변모해 다양한 행사, 미술교육 및 전시 등 예술과 관련된 기업의 협업이 이루어지는 공간이기도 하다. 디자이너 창작물이 상품화되어 굿즈로 판매되고, 젊은 디자이너의 소규모 장터 전시와 커뮤니티 전시가 활발하게 이뤄지고 있었다. 건물 공간 내부 곳곳에서 학교의 모습을 발견할 수 있고, 기존의 보존과 리모델링이 적절하게 장소와 어우러져 있었다. 정기적인 지역 주민과의 모임과 작가들과의 참여를 통한 교류의 장이 적극적으로 진행되고 있는 곳이기도 하다.[도판11-3]

3-4. 대만 타이베이

대만의 타이베이에는 지역주민과 예술가들의 주거지가 함께 공존하며 만든 예술촌인 '트레저힐 국제예술촌'(寶藏巖國際藝術村, Treasure Hill Artist Village(THAV))[43]이 있

42) 코가네초 바자 웹사이트 http://www.koganecho.net

43) 대만을 식민지배하던 일본은 트레저힐 근처에 군사시설을 설치하였다. 이후 식민지배에서 벗어난 후에도, 군사시설들은 방치된 채로 머물러 있었는데, 폐허 같았던 이곳에 퇴역군인들이 무허가 주택을 세우기 시작했다. 1960-1970년 대만의 급속한 공업화를 통해 타이베이로 많은 인구가 유입되며 집을 구하지 못한 사람들도 무허가 주택에 자리 잡기 시작하며 일종의 판자촌이 형성되었다.

다. 타이베이시가 퇴역 군인들의 무허가 판자촌이었던 언덕 위 마을 트레저힐의 보존가치를 인정하며 낮은 임대료로 예술공간을 운영하며 젊은 작가들을 유치하였고, 현재 기존의 건물들이 잘 보존되어 레지던시와 예술가 상호교환 프로그램을 주로 운영하고 있다. 그리하여 문화의 접근성을 높이고 예술가들을 육성하며, 동시에 장소가 가진 지역의 정체성은 보전하고 있다는 데 의의가 있다. 원주민을 배려해 달라는 안내문과 함께 벽화작업과 예술작품 등이 예술촌 곳곳에 자리 잡고 있다.[도판12-1, 12-2, 12-3]

유휴공간을 문화시설로 재생한 대표적인 곳을 두 곳의 예로 다음의 예가 더 있다. 일본인이 운영했던 양조공장을 정부가 매입하여 문화공간으로 재탄생한 '화산 1914(華山1914文化創意產業園區)'[44][도판13]와 일본의 담배공장이었던 곳을 타이베이가 매입하여 송산문화창작지구(松山文創園區)[45][도판14]로 조성한 것이 그 예이다. 일본 식민지를 겪은 대

타이베이 시는 보존가치를 인정하고 기존 개발 계획을 철회하였다. 대신 판자촌을 '트레저힐 국제예술촌'으로 탈바꿈시켰고, 낮은 임대료를 받고 젊은 예술가들에게 공간을 내어주었다. 뿐만 아니라 계속 머무르기를 희망하는 기존 거주자도 본인의 거주지를 보장받을 수 있게 되었다. 이렇게 탄생한 '트레저힐 국제예술촌'에는 역사를 함께한 주민들과 젊은 예술가들이 공존하고 있다.
트레저힐 국제예술촌 웹사이트 http://www.artistvillage.org

44) 1914년 일본인 'Abe Sanan'과 'Fujimoto Tetsuji'가 양조장을 설립하였고 1929년 정부에서 공장을 매입하여 타이베이 양조 공장으로 명칭을 변경하였으며, 1945년 대만 전매청에서 독점 운영하다가 1987년 공장을 이전했다. 1992년 대만 입법원에서 새로운 공간을 조성하기를 결정하고 1997년 예술가들이 모여 '화산 문화 지구 진흥 협회'를 설립했다. 1998년 '대만 문화환경 개혁협회'로 확장되어 이듬해 운영을 위탁받게 되었고, 2007년 'Taiwan Cultural-Creative Development Co.Ltd'에서 위탁운영을 시작하여 'Huashan1914 Creative Park'로 명칭을 변경하였다.
화산 1914는 100년 넘는 역사를 간직하여 일본기업이 설립한 양조장이었던 곳이 대만 정부의 양조 공장을 거쳐 문화공간으로 거듭났다. 국가 소유 부지에 민간 위탁 방식으로 운영되며 지역 예술가들에게 장소를 제공함으로써 다양한 문화창작활동을 지원하고 있다. 작가들에게 대관 및 독립영화관을 이용한 영화 제작 등이 활발하게 이루어지고 있다.
화산1914 웹사이트 http://www.huashan1914.com

45) 일본의 전쟁자본 확보방안을 위해 담배공장을 설립하였고, 1998년 대만이 WTO에 가입하며 국영기업의 민영화를 추진하였다. 이후 담배 생산이 중단되고 공장이 이전하면서 발생한 유휴공간을 타이베이시에서 매입하여 문화창작지구로 조성했다. 송산문화창작지구는 타이베이의 크리에이티브 허브로 자리매김하고 있으며, 현재도 4가지 핵심 전략(Creative Lab, Creative Co-Op, Creative School, Creative Showcase)을 세우고 끊임없이 창조성과 타이베이의 문화 발전을 위해 힘쓰고 있다. 이곳은 다양한 문화행사 지원 및 운영·전시·세미나·강의·촬영·패션쇼 등을 위한 다목적 공간 대여가 주를 이루고 있으며 문화재 보존 및 관리 업무도 병행한다. 이러한 활동들을 통해 대중의 문화 접근성을 높이고 동시에 창조성의 육성을 꾀하고 있다. 시민을 위한 문화공간이 조성되어 사랑받고 있으며 바로크 정원, 연못 등을 통해 생태가 유지되고 있다. 송산문화창작지구 웹사이트 http://www.songshanculturalpark.org

만은 일본 기업이 설립한 양조장과 일본의 전쟁자본 확보를 위해 설립한 담배공장이란 역사를 간직한 채, 많은 사람이 이용하는 문화예술공간으로 이용하고 있다. 곳곳에서 과거 시설을 유추할 수 있는 흔적들을 쉽게 찾아볼 수 있는데 이를 통해 이곳만이 가지는 역사성을 고스란히 느낄 수 있다. 빈 공간을 재구성하여 예술적 창작의 공간으로 탈바꿈했다.

한편 '사사남촌(四四南村)[46]'은 과거 군용지로 쓰이던 곳으로 낡고 허름하지만 소박한 생활모습을 볼 수 있는 주택일부를 보존하고 공간 내부는 그들의 삶을 전시함과 동시에 카페 등의 부대시설로 활용하고 있다 또한, 주말에는 플리마켓 등의 행사를 통해 지역민과 소통하고, 관광객들에게는 즐길거리와 볼거리를 선사하는 공간이 되었다. 초고층 현대적 건물인 타이베이 101빌딩과 대조를 이루고 있다.

위의 타이베이 문화 간 사례들은 도시에서 이야기되는 다양한 키워드들을 갖고 있다. 트레저힐 국제예술촌은 커뮤니티 예술 개발과 문화자산 보존전략이 복합적으로 적용됨과 동시에 시민들의 자발적 운영을 통해 자리매김한 장소라는 데 의의가 있으며, 사사남촌은 도시공간 유산화 전략으로 문화자산을 도시재생도구로 이용하여, 과거 향수를 불러일으키거나 역사적 장면을 그대로 보존하고 있는 것이다.

화산1914와 송산문화창원지구는 과거의 흔적을 간직한 역사성을 볼 수 있는 공간의 재생을 통한 장소 활성화 전략이라고 볼 수 있다. 이들 사례에서 중요한 것은 예술가, 지역주민들이 주체가 되어 적극적으로 개입하거나 참여를 통한 긍정적인 결과로 이어졌다는 점이다.

타이베이의 공간을 리서치하던 중 도시 경험과 관련된 프로젝트에 직접 참여해 볼 수 있었다. 리미니 프로토콜(Rimini Protokoll)은 시민이 도시에서 퍼포머가 되어 특정 장소를 느껴보는 작업을 여러 도시에서 진행하는데, 방문 당시 타이베이 아트 페스티벌(Taipei Arts Festival)의 일환으로 공원(Lian-cheng Park)에서 진행되었다.[도판15-1, 15-2, 15-3, 15-4] 장소와 시간만을 고지하여 모인 불특정 다수의 사람들과 개별 오디오를 착용한 채, 도시 공간의 곳곳을 걸어 다니며 지시하는 행동을 함께하는 퍼포먼스였다. 도시 관련 퍼포먼스라는 점이 흥미로웠고, 일시적인 공동체, 몰랐던 도시 장소에 대한 경험과 체험, 공

46) 중국의 국공내전에서 패한 국민당정부군이 대만으로 이동하면서 타이베이에 주둔한 군용지임. 군인들 막사, 차량공장, 창고부지 등으로 구성되었다가 1981년 현대화 부도심 계획에 의거하여 타이베이시와 민간이 공동투자하여 개발되었음. 대륙에서 건너온 군인들의 생활상을 보조하고자 하는 움직임에 따라 군부대 이전 용지는 타이베이시에 양도되었다.

간에 대한 인식, 공동체 감각, 도시를 색다르게 보는 법 등에 관한 생각들을 해보는 기회를 제공했다.

3-5. 한국 제주비엔날레

2017년 9월 첫 회를 맞는 <제주비엔날레>가 개최되었다. 제주에서 열리는 첫 비엔날레로, 주제는 '투어리즘'이었다. 관광으로 발생한 경제흐름과 달라진 문화와 지역의 생활 모습을 다각도로 조망한 전시였다. 제주도립미술관, 제주현대미술관과 알뜨르 비행장을 비롯한 제주 도심의 다양한 곳에서 작품을 만날 수 있었다.

미술계 전문가들이 여러 문제점을 지적하는 비엔날레이긴 했지만, 연구자는 긍정적인 의미에 주목하고 싶었다. 제주도라는 지역의 역사성과 장소성을 환기하고 비엔날레 급의 전시를 통해 미술에 대한 관심을 환기시켰다고 본다. 또, 전시공간 중 한 곳인 '예술공간 이아'는 예전 제주대학교 병원을 리모델링한 공간이었다. 위치적 접근성이 좋고, 좋은 공간을 갖고 있었다. 지역 주민들과의 협력과 관계를 통한 의미 있는 미술프로젝트와 담론들을 지속적으로 생산한다면 활발한 교류의 장소가 될 것 같다. '제주'라는 공간이 갖고 있는 장소에 대한 담론 또한 다음 전시의 훌륭한 전시 재료가 될 수 있을 것 같다.

<제주비엔날레>에 대한 엇갈린 여러 의견들이 나온 것 또한 논쟁의 장이 되어 다양한 담론을 양산하여 진화할 수 있는 긍정적인 방향으로 판단된다. 이런 논의와 협의의 과정과 제안을 토대로 도시공간 내에서의 의미 있는 담론을 담은 공공미술 비엔날레로의 2년 후가 기대된다.

4. 새로운 장르 공공미술에 대한 환기

이영욱은「새로운 장르 공공미술과 그 비판」에서 새로운 장르 공공미술의 장소 개념을 "인간 주체적인 경험을 통해 매개된 외적 세계인 삶의 장소를 회복하는 일과 관련이 있다. 따라서 진보적이면서 대항적인 문화적 실천의 과제는 잃어버린 삶의 장소감을 회복하고 소생시키는 것으로 구상된다"고 하며, "면대면의 교류가 있는 지방, 비도시적인 사회양식을 '회복'하는 것을 선호하는 것은 물론, 장소감의 회복을 시도하는 차이의 생산은 그 자체 이

미 자본주의가 자신의 지속적인 확정을 위해 필요로 하는 행동이고, 장소의 탈영토화가 문제인 것은 사실이지만 이것을 외면하는 것으로는 문제가 해결되지 않는다"고 했다. 따라서 "공간의 추상성 증대와 새로운 장르 공공미술의 관심사인 공간의 특수성 생산, 지역의 특정성, 그리고 문화적 진정성 사이의 관계를 대립적으로가 아니라 변증법적으로 이해하는 것이 필요하다"고 했다.[47]

새로운 장르 공공미술도 상업 미술계의 비판을 여러 차례 받았는데, 새로운 공공미술도 당면했던 것이 기업적 도시에 의한 예술의 도구화였다. 개별 주민 집단의 정체성 형성과 분리를 목표로 하는 새로운 장르 공공미술 작가들의 작업 방향은 결국 차별을 가져오고, 진정성을 내세워 특정 장소에 대한 적극적 광고로만 이용될 뿐이라는 비난이 있었다. 그리고 이러한 광고는 사회의 격리 절차를 더욱 가속화시킬 뿐이며, 더 나아가 비평가들은 작가들이 한 도시 구역을 위해 고유한 정체성을 발전시킨 이후에 오히려 그 도시 구역 주민들이 도시 지구 상류화 과정을 통해 추방될 수 있는 위험이 발생할 수 있다는 점을 지적했다.[48]

이러한 원인의 결과로 나타나는 것들이 '젠트리피케이션 현상'[49]이라고 할 수 있다. 문화생산자(예술가)들을 통해 생산된 도시 지역이 소위 '핫 플레이스'가 되고, 입소문과 SNS등의 영향으로 사람들이 몰리고, 보증금과 월세가 천정부지로 치솟으며 처음 들어와서 문화적, 상업적 분위기를 만들어 냈던 임차인들은 다른 곳으로 쫓겨나게 된다는 것이다.[50] 도시 주민들의 생활 향상을 목적에 두고 진행되었던 공공미술 프로젝트 때문에 해당 지역의 젠트리피케이션 현상으로 지역 주민들을 몰아내거나, 지역 주민들 간의 갈등으로까지 번지는

47) 이영욱, 「새로운 장르 공공미술과 그 비판」, 『한국미학회지』, 61권, 2010, pp. 130-131.

48) 권미원, 앞의 책.

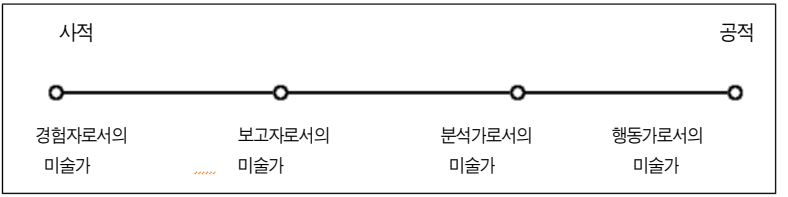
49) 젠트리피케이션이란 용어는 독일 태생의 영국 도시사회학자 루스 글래스(Ruth Glass)가 1964년에 처음 사용했다. 글래스는 도심의 노후 지역이 재개발되면서 토지 가격과 주택 가격이 급격히 상승한 후 원래 거주하던 하층 계급의 저소득 거주자가 쫓겨나는 대신 중류 계급으로 대체되는 과정을 이 개념으로 설명했다. 어원적으로 젠트리피케이션은 'gentry+fy'로 이루어진 'gentrify'라는 동사의 명사형이다. 젠트리가 접두사로 쓰인 까닭은 근대 자본주의 초기의 인클로저 운동에 따라 영국 지주들이 대량의 양모 생산과 대규모 농장 경영을 위해 자영 농민을 울타리 바깥으로 몰아낸 것과 흡사한 과정을 밟기 때문이다.
정윤수, 「가짜 도시에서 두리번거리며」, 『걷고싶은도시』, 83 여름호, 도시연대, 2015, p. 13.

50) 이재현, 「[이재현의 유행어 사전] 젠트리피케이션」, 『한국일보』, 2016.1.19.
(http://www.hankookilbo.com/v/526eeddf01034de68ba2c8987516b43f)(검색일: 2017.12.23.)

것으로 볼 수 있다. 젠트리피케이션의 가장 중요한 문제의식은 도시공간 변화가 철저하게 '소유자' 중심의 일방통행으로 이뤄지고 기존 공간 이용자를 배제하고 내쫓는 것으로 마무리 되는 데에 있다. 불평등한 방식으로 진행되는 도시공간 변화가 사회구성원의 평화롭고 평등한 공존을 어렵게 만드는 것이 문제라고 지적하고 있다. 좀 더 살기 좋은 곳으로 도시공간을 바꾸는 것은 꾸준한 노력과 관심이 필요한 것이다.[51] 또한, 도시재생 담론에서 미술가, 예술가(문화생산자)를 단순히 수행자로 치부하면서, 그들 주체성을 무시한 채 예술을 도시 발전 정책의 수단 및 도구화하는 경향을 지양해야 한다.

바로 스튜어트 캐머런(Stuart Cameron)과 존 코아피(Jon Coaffee)[52]는 공공정책이 젠트리피케이션의 주요한 동력이 된다는 것을 우려하였다. 공공정책의 노골적 개입을 통해 예술의 공적 소비가 이루어진다는 것이다.

[표 3] 미술가의 역할이 위치하는 지점[53]



51) 신현방, 「세상에 '좋은 젠트리피케이션'은 없다」, 『프레시안』, 2017.12.23. (http://www.pressian.com/news/article.html?no=180427&utm_source=naver&utm_medium=search)(검색일: 2017.12.23.)

52) 이들은 젠트리피케이션과 예술을 다루는 기존의 이해방식은 두 단계로 나타난다고 말한다. 첫째는 개인 예술가를 낡은 노동 계급주거지역의 젠트리피케이션 과정 초기의 중요한 행위자로 간주(예술가의 창조), 둘째 자본이 문화적 자산을 상품화 하면서, 예술가들이 쫓겨나고 자본이 그 자리를 채운다는 것이다.(예술의 사적소비 및 상업화) 세 번째 단계를 추가하였는데 이것은 공공정책이 젠트리피케이션의 주요한 동력이 된다는 것이다. (공공정책의 노골적 개입이 중심이 되어, 예술이 공적 소비가 이루어진다.) 젠트리피케이션은 도시 풍경의 획일화와 계급간의 공간 분리의 결과를 초래한다고 했다.
Stuart Cameron and Jon Coaffee, 'Art, Gentrification and Regeneration From Artist as Pioneer to Public Arts', European Journal of Housing Policy, Vol.5, Issue 1, 2005, pp. 39-58.

53) 수잔 레이시 편, 앞의 책, p. 245.

수잔 레이시에 따르면, 미술가의 역할 또한 [표3]과 같은 변화의 과정을 겪었다. 문화 세계화 현상 속에서 미술가들이 도시에서 도시로 이동함에 따라 국가 간의 교환보다 도시와 도시 간의 연결이 중요해짐에 따라 미술가의 개념 또한 변하고 있다.

새로운 유형의 공공미술은 과거 공공미술이 지닌 물질성이 가져오는 한계(공공장소에 설치되는 유형의 작업에 연결된 기업의 후원 또는 정부의 지원으로 관료주의에 종속)를 벗어나기 위한 비물질적인 '참여'에 몰두했지만 그것 역시 권력에 의해 빠르게 포섭되었다는 것이다.

Ⅲ. 결론

1. 연구 요약

현재 우리는 도시의 공공장소에 설치되어 있는 공공조각부터 지역 공동체의 주민들의 참여로 이루어지는 공공미술 프로젝트까지 다양한 공공미술을 만날 수 있다. 이러한 미술이 위치한 도시들은 단순히 물리적 장소만이 아니라 예술 표현의 자유는 물론, 정치적 민주주의, 공공의 가치, 경제적인 자유가 맞물리고 교차하는 중요한 장소가 되었다. 도시에 개입하는 다양한 전시와 공공미술 프로젝트들은 도시와 사회를 미학적으로 사유와 비평하며 공공 영역과 사적 영역 사이의 긴장감을 조성하고 있다.

이번 연구를 통해 장소와 공간에 관련된 용어를 정리하고 관련 이론가들의 사례들을 알아보았다. 또한, 대표적인 공공미술 관련 미술가인 수잔 레이시와 권미원의 글을 통해 공공미술의 전개 양상에 대해 연구했다. 공공미술의 개념 변화는 설치 장소를 중심으로 건축 속의 미술, 공공장소 속의 미술, 도시 계획 속의 미술과 지역사회에 기반을 둔 공공미술 또는 공공의 이해에 관심을 갖는 미술 등으로 불리는 새로운 장르의 공공미술로의 이행이 이루어졌다. 이는 "공공적인 것" 에 대한 새로운 개념 정립으로 이해할 수 있는데, "작가 작업을 위한 물리적인 장소만을 포함했던 공적영역에서 일반대중의 삶과 그들의 관심사를 논의하는 장으로의 확장되어 인식"되었음을 뜻했다. 즉 작가 중심의 순수미술 및 단순 조형물 위주의 작품에서 서로 상호작용을 하고 관계를 맺고 과정이 중요시되는 비물질적인 작품으로의 변

화가 일어남을 알 수 있었다.

또한 공공미술 프로젝트들 중 공간에 대한 담론들을 중심으로 실제 사례들을 살펴보았다. 뮌스터라는 도시성을 잘 살려 성공적인 프로젝트로 꼽히는 뮌스터 프로젝트와 중국의 '상하이 프로젝트', 일본 요코하마와 도쿄의 재생공간 및 전시공간 사례와 대만 타이베이에서의 실제 전시 프로젝트 사례를 살펴보고 그 특징과 의미들에 대해 살펴보았다. 2017년 처음 열린 <제주비엔날레>에 대해서도 장소와 공간에 대한 연구와 고민을 제안하며 성공적인 공공미술 프로젝트로의 방향성을 제시해보았다.

도시공간은 물질적 생산과 소비의 공간만이 아니라 문화를 통해 치유와 나눔의 공간으로 탈바꿈하고 있다. 예술적 창조성이 도시의 발전과 성장을 이끌고 단순한 돈으로 환산 불가능한 삶의 가치를 만들어 내고 있다.[54] 이러한 거리와 장소가 모여 매력적인 도시를 이루고, 이곳의 공공미술을 통한 다양한 볼거리와 체험이 가능할 것이다.

공공미술은 '공공공간을 만들어내는 경우'와 '공간을 위해 공공미술이 진행되는 경우'로 구분할 수 있다. 공공미술의 긍정적인 측면으로 도시환경 개선, 공간의 문화적 영역이 생성되는 것을 꼽을 수 있다. 그러나 부정적인 측면으로 공공미술 작품이 주변 환경과 조화를 이루기 힘들 수 있다는 점과 공공미술 프로젝트를 통한 도시재생이라는 구호 아래, 소비 문화적 축제 혹은 이벤트로 전락할 수 있다는 점 역시 고려해야 한다.

2. 연구 성과

1) 공공미술에서 바라본 확장된 장소성을 통해 현대미술에서 등장한 장소 특정적 맥락의 흐름과 공공미술의 시발점인 대지미술의 설치방식을 통해 기존 시스템에 맞선 대안점으로 출발한 장소성을 파악할 수 있었다.

장소 특수성을 띄는 작품을 해석할 때, 작품이 놓인 공간과 배치에 많은 영향을 받게 된다. 공간의 크기, 구성하는 재료, 과거 맥락의 활용, 역사적, 정치적으로 중요한 사건에서 작품이 수행했던 역할에 따라 다양하게 해석되기 때문이다. 공적 공간과 사적 공간의 차원을 탐색하는 작가들은 누가 어떤 장소에서의 활동을 통제하는 권력을 쥐고 있는지, 누가 사적,

54) 수잔 레이시 편, 앞의 책, 2010.

공적 공간에서의 행동 규범을 결정하는지에 대한 고민을 하게 된다.

2) 확장되고 있는 장소성이 현대미술에서 갖는 역할과 방향성을 논의할 가치가 있음을 알게 되었다. 동시에 장소성이 지니는 의미는 개인, 시대, 역사, 지역에 따라서 해석이 달라질 수 있다. 개인의 사유적 공간, 경험, 학습, 체험에 의해 드러난 장소성도 마찬가지로 시대, 역사, 지역을 담고 있다. 삶의 방식과 과정이 다르지만 같은 시대, 같은 공간에 살고 있다는 점에서 개인의 사유적 공간 또한 공공의 장소성을 내포한다고 본다.

3) 도시재생에서 공공미술 프로젝트를 통한 시각적인 성과와 빠른 성과에만 급급하는 상황에 대한 현 시점에서의 비판과 자기반성이 필요하다. 선한 의지를 가지고 진행한 정책으로 빚어진 다양한 도시 관련 공공미술 프로젝트들을 통해 도시환경을 개선하고 장소성과 역사성을 회복하는 한편, 일반 대중과의 상생 속에 진행되는 방향이 가장 좋은 그림일 것이다. 그 장소와 공간만이 품고 있는 역사성, 장소성, 의미와 시간이 있다. 이러한 특징과 요소를 잘 보존하고 개발하여, 관람객의 참여로 완성되는 공공미술이 실천의 영역에서 던져주는 화두는 분명하다.

또한, 공공미술 프로젝트에 참여하는 모든 주체(예술작가, 미술가, 건축가, 디자이너, 큐레이터, 행정관료(정부), 자원봉사자, 관객, 지역주민)가 참여하는 프로그램을 적극적으로 개하고 끊임없는 대화와 토론 문화를 정착하는 것이 가장 먼저 수반되어야 할 것이다. 공공미술은 사람과 사람을 잇는 튼튼한 다리 역할을 해야 할뿐더러, 수요자를 위한 미술이 되어야 할 것이다.

공공미술이 사회적 역할을 할 수 있도록 지속적으로 각 공간이 지니는 정체성을 연구하고 탐구하며, 보존해야 할 것이다. 디지털 기술의 발전을 통해 공간의 개념은 점점 더 확장되고 있다. 이와 연관되어 연구자 본인의 관심 주제를 좀 더 살려 공간의 확장에 따른 현상과 담론, 공공미술의 실제 작품 사례 등에 대한 연구를 계속 진행할 계획이다.

3. 제언

도시성을 주제로 다루며 진행하고 있는 다양한 전시 및 미술 프로젝트가 많다. 각 장소는 그 고유의 속도를 지닌다. 도시의 성격과 다른 제도 속의 환경 안에서 그 도시와 장소에 맞는 각각의 미술 프로젝트가 진행되어야 하는 것이 명확해졌다. 도시담론을 둘러싼 도시재

생 중 공공미술을 도구화하는 프로젝트는 지양되어야 할 것이다. 미술 프로젝트 진행에 있어 행정관료들의 행정 편의주의로 일어날 수 있는 문제를 주의하고, 예술가들을 배재하고 진행하는 프로젝트를 개선해야 하며, 향유하는 관람객 및 대중들의 비판적인 관람 의식 또한 수반되어야 한다.

참고문헌

단행본

권미원, 김인규 외 역, 『장소 특정적 미술(One Place After Another)』, 현실문화, 2013.

박삼철, 『왜 공공미술인가』, 학고재, 2006.

수잔 레이시, 이영욱, 김인규 역, 『새로운 장르 공공미술: 지형그리기(Mapping the Terrain: New Genre Public Art)』, 문화과학사, 2010.

앙리 르페브르, 양영란 역, 『공간의 생산』, 에코리브르, 2011.

에드워드 렐프, 김덕현, 김현주, 심승희 역, 『장소와 장소상실』, 논형, 2005.

유현준, 『도시는 무엇으로 사는가?』, 을유문화사, 2017.

이은화, 『그랜드아트투어』, 아트북스, 2017.

이종임, 『젠트리피케이션과 문화 운동』, 커뮤니케이북스(주), 2017.

이-푸 투안, 구동회, 심승희 역, 『공간과 장소』, 도서출판 대윤, 2011.

전영백, 『코끼리의 방: 현대미술 거장들의 공간』, 두성북스, 2016.

정윤수, 「가짜 도시에서 두리번거리며」, 『걷고싶은도시』, 83 여름호, 도시연대, 2015.

최범 편, 김경욱, 양현미, 이영범, 전용석 공저, 『공공미술이 도시를 바꾼다.』 문화체육관광부, 2006.

논문

남덕현, 「집으로 돌아온 탕아-독일 뮌스터의 공공미술 프로젝트와 문화기획」, 『유럽사회문화』, 제1집, 유럽사회문화연구소, 2008.

박지혜, 「문화 예술 공간 활성화를 위한 방안연구」, 경기대학교 대학원 석사학위논문, 2014.

서영옥, 「동시대 공공미술의 공공성에 관한 연구: 사회참여형 공공미술을 중심으로」, 계명대학교 대학원 박사학위 논문, 2012.

서현정, 「요코하마의 창조도시 전략에 있어서의 역사적 건축물의 재생디자인 방법에 관한 연구」, 건국대학교 건축전문대학원 석사학위 논문, 2012.

윤난지, 「사이트의 계보학-비장소(non-site)에서 특정 장소(specific site)로」, 『아트인

컬처』, 5월호, 2003.
이영욱,「새로운 장르 공공미술과 그 비판」,『한국미학회지』, 61권, 2010.
이윤영,「현대미술가들의 개입적 공공미술의 양상」, 이화여자대학교 대학원 석사학위 논문 , 2010.
장민한,「일반 공중 없는 공공미술의 두 흐름」,『현대미술학 논문집』, 제 18권 1호, 현대미술학회, 2014.
전영백,「여행하는 작가 주체와 '장소성': 경계넘기 작업의 한국작가들을 위한 이론적 모색」,『미술사학연구회』, 41호, 2013.
정헌목,「전통적인 장소의 변화와 '비장소(non-place)의 등장」,『비교문화연구』, 제19집 1호, 서울대학교 비교문화연구소, 2013.
Cameron, Stuart and Jon Coaffee, 'Art, Gentrification and Regeneration From Artist as Pioneer to Public Arts', *European Journal of Housing Policy*, Vol.5, Issue 1, 2005, pp. 39-58.

기사

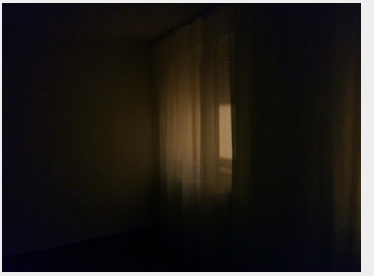
노형석,「상하이의 자신감 "비엔날레는 안중에 없다"」,『한겨레』, 2016.9.7. (http://www.hani.co.kr/arti/culture/music/760337.html)(검색일: 2017.12.23.)
신현방,「세상에 '좋은 젠트리피케이션'은 없다」,『프레시안』, 2017.12.23. (http://www.pressian.com/news/article.html?no=180427&utm_source=naver&utm_medium=search)(검색일: 2017.12.23.)
이상길,「비판적 공간문화 연구를 위한 사유의 연장통」,『교수신문』, 2017.10.26 (http://www.kyosu.net/news/articleView.html?idxno=34270)(검색일: 2017.12.1.)
이재현,「[이재현의 유행어 사전] 젠트리피케이션」,『한국일보』, 2016.1.19. (http://www.hankookilbo.com/v/526eeddf01034de68ba2c8987516b43f)(검색일: 2017.12.23.)
진태원,「명저 새로 읽기」-앙리 르페브르 <공간의 생산>」,『경향신문』, 2012.1.6. (http://news.khan.co.kr/kh_news/khan_art_view.html?artid=201201061949525&code=900308)(검색일: 2017.11.30.)

도판



[도판 1] 뮌스터 엘베엘(LWL)미술관 외관. ⓒ 전영주

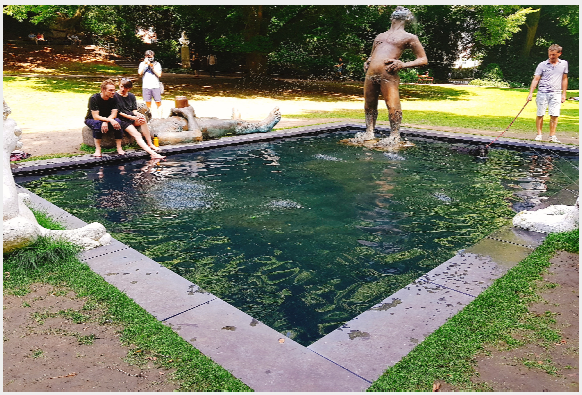




[도판 2], [도판3] 뮌스터 조각프로젝트 17에 출품된 그레고르 슈나이더(Gregor Schneider)의 설치작품 〈N. Schmidt, Pferdegasse 19, 48143 Münster, Deutschland〉(2017) 전경 일부. ⓒ 전영주



[도판 4] 1987년 뮌스터 프로젝트에 출품된 다니엘 뷔렝의 〈네 개의 통로(4 Gateways)〉, 1987. ⓒ 전영주



[도판 5] 뮌스터 조각프로젝트 17에 출품되어 공원에 설치된 니콜 아이젠만(Nicole Eisenman)의 〈분수를 위한 스케치(Sketch for a Fountain)〉 일부, 2017. ⓒ 전영주



[도판 6] 히말라야미술관 앞에 설치된 소우 후지모토(Sou Fujimoto)의 〈Envision Pavilion〉. ⓒ 전영주



[도판 7] 히말라야미술관 전시장 입구의 작품 설치 모습. ⓒ 전영주



[도판 8] 히말라야미술관의 전시 아카이브 자료 공간. ⓒ 전영주



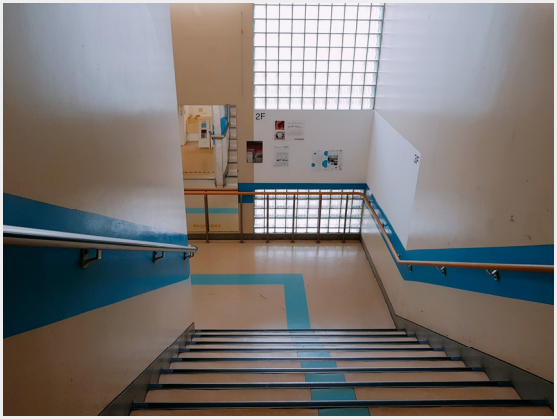
[도판 9] 요코하마 아카렌카 창고. ⓒ 전영주



[도판 10] 요코하마 아카렌카 창고 내부 바닥의 일부 모습. ⓒ 전영주



[도판 11-1] 도쿄의 창작공간 '아트 치요다 3331' 외관. ⓒ 전영주



[도판 11-2] 도쿄의 창작공간 '아트 치요다 3331' 내부. ⓒ 전영주



[도판 11-3] '아트 치요다 3331'에서 디자이너들의 티셔츠를 전시하고 판매하는 행사 전경. ⓒ 전영주







[도판 12-1, 12-2, 12-3] 타이베이의 트레저힐 국제예술촌. ⓒ 전영주



[도판 13] 타이베이의 화산1914 문창원구(Huashan1914 Creative Park). ⓒ 전영주



[도판 14] 타이베이의 송산문창원구(Songshan Culture and Creative Park). ⓒ 전영주



[도판 15-1] Taipeifestival.org 홈페이지.



[도판 15-2, 15-3, 15-4] Rimini Protokoll의 작업 〈Remote Taipei〉. ⓒ전영주

Public Art surrounding Discourses on Spaces and Places of Urban Regeneration

– Focusing on cases of public art exhibition projects and places –

Jeon Young–joo

Ⅰ. Introduction
1. Motive and purpose of the research
2. The content and methodology of research

Ⅱ. Research Body
1. Exploration of terminology and discourse of space and place in the urban context
1-1. Marc Augé: Place and Non-place
1-2. Edward Relph: Place and Placelessness
1-3. Placeness
1-4. Elements of space
1-5. Space of Henri Lefebvre
1-6. The Space and Place of Yi-Fu Tuan
2. Phases of development in public art
2-1. Development phases in public art by Suzanne Lacy
2-2. Stages of development in Kwon Miwon's public art
3. New discourses on the public art projects and space, and case studies
3-1. Skulptur Projekte Münster, Germany
3-2. Shanghai Project, China
3-3. Case Studies: Yokohama and Tokyo, Japan
3-3-1. Red Brick Warehouse and Koganecho Bazaar, Yokohama
3-3-2. Art Chiyoda 3331, Tokyo
3-4. Taipei, Taiwan
3-5. Jeju Biennale, Korea
4. Proposing a new genre of public art

Ⅲ. Conclusion
1. Research summary
2. Research outcome
3. Suggestions

Bibliography

Plates

Ⅰ. Introduction

1. Motive and purpose of the research

Recently, there has been a keen interest in creating new spaces by connecting the local culture, industry, surrounding environment and history in terms of urban analysis, rather than researching such aspects individually. Among such studies, there are cases where former industrial facilities or places with historical value are newly converted into cultural arts spaces. Art projects on various cities are underway not only to preserve but to create the value of placeness, and further on to effectively bring out the aesthetic aspects of the city as a whole. This research delves into art projects that focus on discourses of urban regeneration and restoration, and into the city space and placeness where such discourses are taking place.

The purpose of this essay lies in the comprehensive examination of cases and places of cultural art projects pertaining to the discourses of the space and place of the city, and the significance of such research. Furthermore, this research attempts to explore the purpose of art projects related to public art taking place in the urban context today, in their situation and place. The starting point of this research stems from a passage from the book *Elephant in the Room: Space of Contemporary Art Masters*[1] by Young-Paik Chunk:

"A cultural experience is to think in accordance to the 'memory theory'

1) Young-Paik Chun. *Elephant in the Room: Space of Contemporary Art Masters.* Doosung Books, 2016

which emphasizes the active perceptual activity of the subject. The movement in place and the memory of the space function as the physical conditions of the cultural experience of the subject. Cultural encounter takes place by connecting physically separated places, which is what we feel when travelling. The subject performs the process of 'cultural translation' through the different cultural experiences. The memory of space leaves its imprint in the traveler as a cultural characteristic. Strictly speaking, this cultural translation can be regarded as a process through which the 'original' memory upon cultural contact spreads as a recalled memory. Contemporary art today mainly deals with the cultural contact and difference.[2]"

Chun goes on to say that:

> *"The city is an important keyword in contemporary art today where art works tend to be produced in mega scales and value relationship with space. Even in 'experience-oriented' postmodern aesthetics, the city is the largest range of space for human experience. Therefore, cities around the world strive to create their own landmarks. There are no cities that are devoid of key architectural structures that summarize the characteristics and history of the city. In the stance of the traveler, historical architectures allow us 'right here and now' to experience life in the past.*
>
> *In the same way, today's architecture represents the cities today. Art works are also related to the city space. The city is the ultimate 'Locus' where architecture and art converge. The*

2) Ibid., p. 272.

'relational performance' of the traveler[3] is the main structure that allows a balance between the artist's identity and the site-specificity of the region without leaning to either side."

Travelers usually visit historical sites, architectural landmarks or monuments in their places of travel. Do places and spaces, encountered in such ways, imply key characteristics that regulate the entire identity of the city? Ultimately, a gap widens between the image and the experience of the city that is recomposed and interpreted through the perspective of the traveler and the experience of the person who actually resides in that city. This research stemmed from the pressing need to examine the necessity in complementing and re-recognizing such ways of seeing.

The research delves into the cultural phenomena and theories taking place in the city spaces and places today, and attempts to offer a comparative analysis and connection between the characteristics by looking at case studies of contemporary art projects and public art exhibitions.

---

3) Here, the 'traveling subject' is the 'artist-traveler'. Different from the idea of a nomad which focuses on migration, the 'traveler-subject' has a close affinity not only with migration but also with place. The conceptual notion of place is already relational, because the 'distance', or the physical relationship between home (point of anchorage) and point of arrival is always in mind. Here, the relationship between places does not mean that the position of the subject is projected and connected to the place and becomes integrated and accumulated on the surface. Seen from the standards of the subject, this signifies the dialectical relationship between places.
In other words, it means that a place (point of anchorage) and place (of travel) form a relationship in terms of content and create a new placeness. Such structure allows the 'traveler-subject' to maintain an appropriate distance from place while empirically partaking in it. This is an important factor which keeps the place-based work of the traveler-subject from being reduced to an artist-centered modernist subject.
Young-Paik Chun. "The Travelling Artist-Traveler and 'Placeness': Theoretical Explorations for Korean Artists Working with Border Crossing", *Art History Research Association*, Vol 41., 2013. p. 180.

2. The content and methodology of research

This research attempts to make art historical observations on the development of public art, and to investigate and analyze relevant art projects and spaces. The first chapter of this essay observes the terminologies and theories related to the discourse of space and place in the context of the city, and the second chapter investigates the characteristics of development in public art as summarized by Suzanne Lacy and Kwon Miwon. The third chapter makes analysis on the concrete case studies of public art projects I visited in Korea and abroad, and researches the relationship between such projects and the concepts of public art as mentioned above. Lastly, the fourth chapter presents the significance of Suzanne Lacy's 'new genre of public art', and propose comparative analysis and suggestions made through public art phenomena and underlying concepts.

The recent explosion of biennale-scale art exhibitions and projects today are seen as cultural industries. The city development plan through public art projects as seen in this research is an important element that cannot be eliminated from policies. Cases of community regeneration through culture and art in many cities around the world have been reported and many Korean cities have also long since strove to become cultural cities. My simple intellectual curiosity about the exhibition space and placeness of the city encouraged my preliminary research, then led me to visit the actual projects and carry on with post research. The research mainly explored comparatively substantial public art projects, and explored related theories and discourses.

Hopefully this essay contributes to organizing the history of public art as a major subject leading urban regeneration, and offers an opportunity through

which to look at the progressive possibilities in the future by closely inspecting the phenomenon of various on-going art projects today.

Ⅱ. Research Body

The city produces culture. Not only does it contain creative industries such as media, music, art, tourism, leisure and publishing, the city also has rich artistic and cultural assets.[4] We must focus on the fact that the conditions of art related projects conducted on the basis of the various discourses taking place in the spaces of the city in which we live, and the sociocultural undertone of the urban space, are taking place within the active collaboration and participation between the local residents and artists. Living in the organic and continuous network in this contemporary age, not only should one consider the harmony and connectivity with the surrounding environment, but also break away from dichotomous way of thinking and look at the trends of the city as a whole.

The first part of the essay presents case studies observed in the research. The second part organizes the discourses and meanings through the transition process of public art, within the new concepts that regulate the urban space, and also attempts to look at the intensity through which cultural art is actively applied to urban regeneration.

4) Lee, Jong-im. *Gentrification and Cultural Movement*. Communication Books, 2017.

1. Exploration of terminology and discourse of space and place in the urban context

What roles do public art projects that intervene in the public space of the city expect to fulfill? Interventionist public art intervenes in the society by emphasizing communication, but also criticizes the society and city environment by focusing on site-specificity. Intervening in an actual place within the city while emphasizing site-specificity means to reflect the social context of the place in which the work is placed. This isn't about harmonizing with the architectural environment of the city and generating an aesthetic appearance; it's about arousing critical meaning about a place and becoming involved in the public discourse of the city.[5] Then let's look at the definitions and concepts of the terminologies related to space and place which are often mentioned in public art and site-specific art.

Nanji Yoon defines "space as medium" and necessitated an active attitude in the audience in reading site-specific art rather than contemplating it as a fixed work. Yoon continued to say that space becomes a medium in the sense that the artist must have a pre-meditated idea in where the work would meet the audience while working. Space as a medium always resurrects as a new 'art space' through artistic intervention.

Yoon also says that "space is words". She explained that space is like 'disclosed words' and thus transform into terminology through conventions and custom, and that it's considered a present action, and corrected though the contexts in use. This means that while conceptual sculptures demonstrated an aspect of non-place as a physical unit such as falling,

5) Lee, Yoon-young. "Aspects of Interventionist Public Art by Contemporary Artists", Master's thesis, Ehwa Women's University, Seoul, 2010.

dividing, rolling, folding and cutting, elements like negotiation, collaboration, research, organization and interview create the space of the work.[6)]

1-1. Marc Augé: Place and Non-place

According to Marc Augé, while a place has historically contributed to its consistent identity, connection and historicity, and provide a sense of stability to the members of the society, non-place is a temporary space to go-through for the conveniences that lack identity, connection and historicity. He said that, in the abstract and non-mediating transaction process, those who use this space carry out communication process through silent gestures.[7)]

[Table 1] Marc Augé's Place and Non-place

Place	· Contribute to consistent identity, connection and historicity
Non-place	· Loss of consistent identity, connection and historicity · Communication process possible merely through silent gestures Ex: airports, malls, movie theaters, etc.

Augé's idea provides an important conceptual framework in understanding the various social phenomena and conflicts surrounding space today. There is an element of ambiguity and fluidity in the distinction between place and non-place. In other words, even if it's a non-place by

6) Yoon, Nan-ji. "The Genealogy of Site: From Non-Site to Specific Site", Art in Culture, May issue, Seoul, 2003.

7) Jeong, Heon-mok. A Review of Studies on 'Non-place' of Marc Augé', *Cross-Cultural Studies*, Vol. 19, Issue 1, Seoul National University Institute of Cross-Cultural Studies, 2013. p.117.

definition, it could become a place depending on what relationships are formed between the space and the individuals in the space.[8)]

1-2. Edward Relph: Place and Placelessness

Edward Relph had already focused on the idea of 'place' in 1973, and in his book *Place and Placelessness*, asserted that place is a world which we experience in daily life, as well as the fundamental foundation for human existence. Being humane means to live in a world filled with meaningful places, and that one has their own place and knows it well. Relph explains that we can experience and create meaningful places and find ways to keep them meaningful only if we properly grasp the essential characteristics of changes in place and experience of place.[9)]

Various discourses and disputes are taking place on subjects such as the concept of place, the issue of authenticity related to the identity of place, landscape research centering on architecture, the image of place, media, developed means of transportation, and consumption and tourism of popular culture. And these subjects are becoming even more important in the postmodern landscape.

1-3. Placeness

In public place, the place can be regarded as the organic element of time and space. The local distinctiveness and historical situation of a city operate as important environmental factors in place identity. Because the public

8) Lee Sang-gil. "Toolbox for Thought on the Critical Research on Space and Culture." Kyoshu Shinmun, October 26th, 2017. (http://www.kyosu.net/news/articleView.html?idxno=34270) (Retrieved on: December 1st, 2017)

9) Relph, Edward. *Place and Placelessness*. Transl. Kim, Deokhyun et al., Nonhyung, 2005.

space does not exist as space itself but is imbued with placeness through the human activities of dwelling and living, the concept of installation can be regarded as an example which demonstrates the relationship between the work and exhibition space as a result of such environment changes. Objets that are based on the grounds of the identity of a place must be positioned in a way that complements the city space, and through this process, works become strengthened as an integration of human experiential attributes and space.[10)]

1-4. Elements of space

The architect Yoo Hyun-joon listed three types of information including void, symbol and activity as the factors that constitute our space. Void is the volume of an empty space which can be gauged in material quantity, which transcends the issue of time and culture to contain objective information. Symbols, such as signboards, sculpture and painting, contain symbolic information. There is difference in the interpretation of information according to the individual. Lastly, activity is information based on human behavior, meaning that activities that take place in the space has an effect on it.[11)]

Yoon goes on further to say that many events that take place in everyday life signify the fact that there is a lot to remember psychologically, and that more the memory the longer the time feels, and longer the time, the bigger the space feels. Many emotions must be felt because there are many events to remember, and this is because we remember events through feelings and emotions. He asserts that people gather on streets where many events take

10) Jang, Sun-hee. "A Study on the Post Structuralist Characteristics of Contemporary Exhibition." Master's thesis, Hongik University, 2001, p.25

11) Yoo, Hyun-joon. *Observations on Urbanism*. Eulyoo Publishing, 2017. p. 291.

place, and this is why it becomes a popular and profitable street.[12)]

1-5. Henri Lefebvre's Space

The previous pages delved into the conceptual exploration of terminology centering on space. This section focuses on the assertion made by Henri Lefebvre, a sociologist of the city, who suggested the concept of generation in urban space. According to his concept of "production of space", Lefebvre proposes the concept of space through the spatial triad that constitutes the city: "Spatial Practices", "Representations of Space", and "Spaces of Representation".[13)]

The spatial practice within a society signifies perceived space, and indicates the action in how people materially produces, dominates and monopolizes space through repeated everyday activities. It points at the social network which connects such activities with the quotidian activities of the individual. On the other hand, representation of space signifies perceived space, which signifies space regulated by various types of theoretical discourses. It's geometric as theorized by philosophers such as Descartes, a space designed by urban planners, as well as the space of the technocrats in which actual space is zoned and arranged. Lastly, space of representation is a space that is experienced through image and symbols. Examples of such spaces of representation would be an individual's secret place, a family gravesite where the spirit of the ancestors live on, a sanctuary charged with memories of the declaration of Independence, and street of youths.[14)]

---

12) Ibid., p. 291.

13) Lefebvre, Henri. *The Production of Space*. Transl. Yang, Yeongran, Ecolivres, 2011, p. 87.

14) Jin Tae-won, "Re-reading Masterpiece: Henri Lefebvre's The Production of Space." The Kyunghyang Shinmun, January 6th, 2012. (http://news.khan.co.kr/kh_news/khan_art_view.html?artid=201201061949525&code

What Lefebvre wished to express through the conceptual differentiation above is a place which connotes layers, complexity and authority, which is interpreted and appropriated differently according to the person engaged with the space.

Lefebvre said that in public art in the city space, two spaces of 'conceptual space' and 'narrative space' clash into each other. Art in conceptual space is fixed to the mere expansion of the space in which the art work is installed, because it monopolizes the value of concept of urban planning and because the general public and audience has no right to contribute to deciding values. On the other hand, the narrative space is a variable and unofficial space which the city residents frequently access. This space becomes a site of experience and exchange, making it possible to freely suggest opinions on issues of public realm. In public art, these two kinds of space complement each other. Therefore, space is not a phenomenon but a social product, as well as being natural while being social, practical and symbolic.[15)]

1-6. The Space and Place of Yi-Fu Tuan

In his book *Space and Place*, Yi-Fu Tuan made the definition and observation that the human body is the foundation which forms a sense of space and place, and that while space is referred to the idea of movement, openness, freedom and danger, place 'stays put' in a pause, and is a quiet center charged with safety, affection and values of the individual. In other words, Tuan sees that space transforms into an intimate place through human experience, and regards place as an emotion one experiences when

=900308) (Retrieved on: 2017.11.30.)

15) Lefebvre, Henri. *The Production of Space*. Transl. Yang, Yeongran, Ecolivres, 2011, pp. 23-38.

different and unfamiliar space converts into a concrete place and becomes an intimate place.[16]

Tuan argued that “space is movement, openness, freedom and threat. Place is a pause, and is a quiet center charged with safety and affection and values of the individual. Humans encounter various experiences both directly and indirectly, and the unknown space becomes an intimate place through such experiences. In other words, unfamiliar abstract space becomes a concrete place filled with meaning. And when an area appears an intimate place, we come to have feelings (or consciousness) about that area, or in other words, with placeness.”[17] He stresses that place emerges with concreteness of space.

2. Phases of development in public art

In order to understand the concept of public art, this essay presents research to facilitate the understanding of public art, research on the placeness in public art and the trends in art history related to the emergence of placeness, and examples of public art exhibitions conveying new placeness.

Public Art literally brings together the words “art” and “public value”. Art as in public art connotes stepping beyond the boundaries of the modern art concept of ‘private art’. Public art means art with public personality, or with a sense of publicness. However, as it is with art, the meaning of public art is bound to change depending on how publicness is defined. Therefore, there

16) Tuan, Yi-Fu. *Space and Place*. Transl. Koo, Donghee and Shim, Seunghee, Daeyun Publishing, 2011.

17) Tuan, Yi-Fu. *Space and Place*. Transl. Koo, Donghee and Shim, Seunghee, Daeyun Publishing, 2011. pp. 7-8.

are challenges in organizing this concept. It would be correct to use the term public art as an open concept which indicates the diverse experiences and creative possibilities in the encounter of art with publicness.[18)]

2-1. Development phases in public art by Suzanne Lacy

A prominent American public artist and theoretician Suzanne Lacy claims that there are two separate histories to public art in the US: 'Art in Public Place' and 'Art in the Public Interest'.[19)]

She sees that the official history of public art began with the implementation of National Endowment for the Arts' 'art program in public place' and 'percent program for art' in the US in 1967. The objective at the time was to provide the opportunity for people to access art outside of the gallery walls. Since then, outdoor spaces in the city began to be regarded as potential exhibition space for high quality art works which until then could only be seen in galleries and art museums. Public art fulfilled the role of moving the private viewing experience in a gallery or museum to space outside.

Independent works of sculpture no longer fit the transformed way of thinking on public art after 1970s, and "art appropriate for the space" began to be required. Art went beyond the monumental works for pedestals, to becoming site-specific works that integrate art into space, including non-traditional medium such as land art, environmental art, and artificial light. Artists making site-specific works strove to bring out a new experience from space and integrate it into the work. As space became the main

18) Kim, Kyoung-wook et al. *Public Art Changes the City*. Edited by Choi, Beom. Seoul: Ministry of Culture, Sports and Tourism, 2006., p. 22.

19) Lacy, Suzanne *Mapping the Terrain: New Genre Public Art*. Translated by Lee, Youngwook and Kim, Inkyu, Moonhwagwahak, 2010.

element of public art, art work transformed to capture memories related to the space that contains it.

After 1980s, public art often conflicted with public opinion. Therefore, NEA demanded artists to submit their proposal before the work and required them to include an educational program that can bring out an engaging response from the applicable community.[20] Afterwards, this became known as 'new genre public art' in order to distinguish it from the traditional 'public art'[21] which referred to installation works and sculptures placed in public spaces. As such, the new genre of public art emerged, declaring site-specificity in social context.

'Site-specific art' began with the criticism that art, which is originally progressive and has traits of social consciousness and political aspects, had lost the institutional criticism in the process of acquiring publicness and that it was starting to adapt to the dominant culture. Therefore, the new 'space' focuses a bit more on the 'social place' within the public sphere, making it possible for place to "unfold across a much more expansive site of cultural and social discourse. Composed intertextually rather than as a map, it could be an actual place like a street corner, or an imaginary place like a theoretical concept."

---

20) Lacy, Suzanne *Mapping the Terrain: New Genre Public Art*. Translated by Lee, Youngwook and Kim, Inkyu, Moonhwagwahak, 2010. pp.23-24.

21) The term 'public art', meaning 'art for the public', is known to be first used in 1967 in John Willett's book Art in a City. A title referring to works installed and exhibited in public places, it's a concept which includes installation art in designated places to the design of the place itself. The widely familiar concept of public art came from the United States in the 1980s. Such process of historical development of public art and the process of newly establishing itself can be deemed as a process through which the idea of public art transcended the concept of art of previous generations, to pioneering its new roles and functions. Beyond enhancing the aesthetic value of buildings where art works are installed, the functions and roles of public art are expanding, from activating public spaces, to generating spaces and cities, invigorating local communities and boosting the economic effect.

The following table (figure 2) organizes and summarizes the phases of development and institutional transitions in public art concept

[Table 2] Conceptual and Institutional Changes in public art[22)]

Classification	Characteristics
Art in Architecture	- Aesthetic value of architecture enhanced through government art works - The rule of 1% in France in 1951 - Art program in the US federal government public facilities department building in 1963 - Work style: fine art and sculptural
Art in Public Place	- Revitalization of public spaces in the local community such as parks and squares - NEA's 'Art programs in public spaces' in 1967, and local communities' 'Percent for art' - Unique identity of public art formed from what was mainly fine-art in style - Criticized as 'Plop art', which were just enlarged versions of early studio works installed in public spaces - Gradually transformed into art appropriate for the context of public place. As art oriented towards integrating art and life, public art is differentiated from art exhibited in art galleries and museums.
Art in Urban Design	- Humanization and networking of city spaces through public art - Participation of artists is institutionalized in urban design team, and as a part of urban planning, Public Art Master Plan and Pooling System are introduced - The territory of public art is expanded beyond art works, with the introduction of street facilities, parks, cultural facilities and cultural programs designed by artists

22) Suh, Young-ok. "Study on the Publicness of Contemporary Public Art: Centering on Social Participa tory Public Art", PhD diss., Keimyung University, Daegu, 2012. p. 70.

Classification	Characteristics
New Genre Public Art	- Lacy defined New Genre Public Art as "visual art through which exchanges and interactions take place regarding issues directly related to the lives of the various and expansive audience, rather questioning traditional or non-traditional medium' - Expansion of communication between art and public and formation of civic culture community - Sprouted out of residents' mural movement in the US in the 70s and Chicago public art program in the 80s - Resident's antagonism towards site-specific art (example: removal of Richard Serra's Tilted Arc) - Resident participation is essential - "Process' is valued more than 'Outcome' - Interest in marginalized areas - Cultural classes for local residents are implemented - Genres and mediums expanded through video production, film screening, performance, running art studios, hands-on art programs, conversations, performing arts, talks and operating markets, etc. - Importance placed on mutual dialogic communication

Lucy Lippard divided the tentative list of present genres termed public art into 9 categories. Lippard expressed that she does not intend for the categories to be inflexible, and that many of them overlap.

1. Works prepared for customary indoor exhibitions
2. Traditional outdoor public art
3. Site-specific outdoor art works
4. Permanent indoor public structure with several functions related to the history of the community
5. Performances and proposals beyond the traditional art space which

focuses on sites of daily life, the history or issues of such place, or identity and issues of a larger scale, or even identity and community by experience

6. Art which functions to stimulate, develop or regenerate the environment

7. Direct and didactic political art that comments openly on controversial points of regions or the state

8. Mobile public-access radio, television or audio video tapes, stamp postcards, comics, information brochures, handbooks, artist's books and printed media like posters

9. Actions and continuous gestures of accentuating current issues, circulating and spreading throughout towns, and appearing altogether in the entire country.[23]

2-2. Stages of development in Kwon Miwon's public art

Kwon defines the development stages of public art into three concepts.[24] The first definition is the idea of 'Art in Public Space'. This concept refers to reproductions that expand the original works of modernism or abstract sculptures erected in public space and original works in art galleries and museums. It's a form of exhibition in public space which emerged from mid-1960s to mid-1970s, and the public outdoor space functioned as expanded exhibition space of the art museum.

The second definition, 'Art as Public Space', pursues harmony between architecture and landscape through the collaboration between urban planners and artists such as architects, landscape artists and city officials.[25]

23) Lucy Lippard, "Looking Around: where we are, where we could be," Suzanne Lacy (ed), Ibid, pp. 121-124 summary reference

24) Miwon Kwon, *One Place After Another: Site-specific Art and Locational Identity*, Cambridge, MA: MIT Press, 2002.)

25) Kwon, Mi-won. *One Place After Another.* Transl. Kim, Inkyu et al., Hyunsilbook, 2013. p.

The third category is 'Art in the Public Interest'[26], which focuses not on the surrounding environment but on social problems. It values honest political attitude, focuses on mainly marginalized communities, and designate art programs based on communities. In other words, it could be unified as 'enhancement of public interest' through objects or action.[27]

Public art as environmental construction created new city spaces and exterior along with social changes. The problems of the community in the cities, the marginalized areas, and the conflict between members of the community created in the fast pace of social changes, became the driving impetus for a new genre of public art in which the public participation takes place in the actual site of the artist's intervention rather than public art in existing city environment.

It's easier to understand the current public art projects and exhibitions through the complementary understanding of the ways in which the ideas of public place unfold in between the two abovementioned theoreticians.

3. New discourses on the public art projects and space, and case studies

This chapter observes examples of exhibitions and public art projects based on different cities. It attempts to observe the theories related to space and placeness in the city context as mentioned above, through the

96.

26) Ibid. pp. 170-171. It was termed in the book *Art in the Public Interest*, edited by the critic Arlene Raven, and theoretically contextualized by Suzanne Lacy under the term 'new genre of public art'.

27) Jang, Min-han. 'On Two Types of Public Arts Without General Public - For Settling the Disputes of Public Arts Today', *Collection of Dissertations in Contemporary Art*, Vol. 18, Issue.1, Society of Contemporary Art Science, 2014. p. 181.

examples of exhibitions and public art projects taking place in each city. The entire city can be compared to a macro exhibition space; thus, everything about the city including its environment, history and culture form an intimate relationship and connection to the art work.

3-1. Skulptur Projekte Münster, Germany

Skulptur Projekte Münster is held in the city of Münster, Germany, once every 10 years since its launch in 1977. It was a project began in order to enhance the identity of the city and to lessen the sense of discomfort the residents of Münster felt with public art.

Begun through the proposal by Klaus Bussamann[28], an artist and curator at Westfalen Museum of Art, Skulptur Projekte Münster is reviewed as a successful case of having transformed the topographical map of the city through art. This project goes beyond just the simple presentation of the artists' 'finished works', to exploring, questioning and making manifest in visual form the relationship between art and public place and the urban environment through a social, historical, political, aesthetic and unban engineering perspective.[29] The invited artists must proceed with preliminary research on the historicity, placeness and topography of the city. Once their place is determined, they go through a long process of conceptualizing on a work that is specific to the place, designing it into a model or sketch, and submitting their final proposal. The suggested works through this process are successful in finally being installed, while some are revised or even dismissed for various reasons.

28) Klaus Bussamann was the director of Westfalen Museum of Art (current LWL Museum for Art and Culture, from 1995-2004.

29) Lee, Eun-hwa. *Grand Art Tour.* Art Books, 2017. p.202

This project, which invites artists from all over the world once every 10 years to transform the entire city into an art museum, was organized by Kasper König (1943)[30] from the very first project in 1977 to its fifth project held in 2017. 'Place' is one of the most important elements of focus of the Skulptur Projekte Münster in creating works for 'site-specificity' and 'emphasis on local characteristics'. This is because it's not about a mere space in which to install a work of art, but because it must carefully consider the sensitive discourse which deals with how place and art are situated and how the discourses produced in the space are communicated with the local people.

In the contemporary art scene at the time in 1977, art exhibition was usually held indoors, and even in the case of outdoor sculpture, it would be located in a removed location outdoors. However, the nature of Skulptur Projekte Münster was 'art in public space' from its onset, charged with the intention to familiarize the public with contemporary art through public art. On the other hand, the goal of the project prioritized that it becomes an exhibition through which the citizens of the city become familiar with contemporary art through public art. The curator left the exhibition space and turned to public spaces where people access in their everyday life. And the biggest grounds for the difference between Skulptur Projekte Münster and other contemporary art exhibitions lies on the transition in public art to use spaces in the city. The audience roams around the city which has

30) Kasper König (b.1943~) studied in London and New York and worked in the North American art field in 1970s. He became a professor of "Art and Public", founded in the Dusseldorf Art Academy in 1985 and since 2000, he has been the director of Museum Ludwig in Cologne, Germany. König participated as the organizer of Skulptur Projekte Münster in all 5 of its projects up until 2017. König and Klaus Bussmann on the 1st and 2nd Skulptur Projekte Münster.

transformed into one large exhibition venue, walking or riding their bikes with a map in their hands. Looking around for the works, this exhibition allows the special experience of everyday life in a small city. Skulptur Projekte Münster collapses the boundary between spaces, occupying private spaces or reflecting on related meanings. Under the theme *Out of Body, Out of Time, Out of Place*, the largest public art festival in the world presented works by 35 artists and artist teams from 19 different countries.

An interesting work related to space was the installation work *N. Schmidt, Pferdegasse 19, 48143 Münster, Deutschland* by Gregor Schneider (1969 ~)[31], which was presented on the 4th floor at LWL art museum. The work could be viewed by one person at a time, and the waiting time alone was over an hour. (Plates 2,3)

The stairs lead to the 4th floor, where another room waits behind the door, then the living room, then a bathroom, and the spaces repeat again. The work arouses a simultaneous sense of having invaded an unfamiliar space and a sense of fear as if being surveyed by others. This work yields speculations on the existence on public space and private space.

Projects from the past which received great response from audiences and citizens of the city were permanently installed in their sites. Key examples include works such as Claes Oldenburg's *Giant Pool Balls* from the 1st project, and works from the 2nd project including Thomas Schütte's *Cherry Pillar* and Daniel Buren's *4 Gateways*[32] which faces a cathedral (plate 4).

31) In order to experience his work, the visitor must enter the space that has become an art work, and experience the space itself. It offers an impression of the interior and exterior life which repeatedly intersect each other in the transformed house. All space in our life do not just merely exist as space itself. Our living space is space within space, and each space has its own logic, presence and time.

32) Daniel Buren chose places like art museums and galleries as a subject of institutional criticism, and interpreted place not as something physical but as being conceptual,

Projects are not hastily conducted and works are not thoughtlessly left, because the works are deeply entwined with the everyday life of the people of Münster. (Plate 5) This can also explain the reason why Skulptur Projekte Münster is held only once every 10 years.

The artists invited to Skulptur Projekte Münster start residing in the city 18 months prior to actually going into the production of their work, attending workshops and meetings, and studying and conducting research. Taking enough time to think deeply about the geographical and environmental conditions of the space in which to exhibit their work, as well as the historicity and social context, the participating artists are not looking for a space to install a work that they have already conceptualized or produced; rather, they start to conceptualize and work 'in site'[33]. Through this process, "site-specific art restores the sense of 'present-ness' in which social and political subjects and issues, time and people participate and become integrative.[34] The interest on place creates issues intrinsic to life base and propose alternatives.

As a project that comes to fruition through a long period of discussions and compromising among the curators, artists, local people and administrators in charge, Skulptur Projekte Münster demonstrated the fact that there must be sufficient consideration for the place-specificity and historicity of the space where public art is being organized and installed, and for the public as the audience of the project.

This is the making of the city of public art, where art works infuse into the

institutional and social-political.

33) Nam, Duk-hyu. "The Prodigal Son: The Münster Public Art Project and Culture Planning", *European Society and Culture*, Vol.1, European Society and Culture Research Center, Seoul, 2008. p.16

34) Park, Sam-cheol. *Why Public Art?*. Hakgojae, 2006, p.142

space of everyday life and become art. There is a need to compare our projects today, with the Skulptur Projekte Münster which began as a public resistance against contemporary abstract sculpture, and persistently facilitated its residents in understanding the issues of public space and the publicness of art for the last 40 years. Traditional sculpture in the past confirmed place by endowing the symbolic meaning of the sculpture on the pedestal to the physical place under the pedestal. Through Skulptur Projekte Münster, the pedestal is replaced by art works in the city, capturing the historicity and placeness of the city by directly partaking in its place.

3-2. Shanghai Project, China

As mentioned before, traditional public art maintained a passive state where art works were produced and communicated as a result of connecting the concept of public with place, while recent public art considers place as a space beyond the physical to political, social, and cultural. Thus, the work itself intervenes in the space, and meaning is given to the very process through which the work forms its relationship with the local community and the audience. This signifies that the concept of space, which previously signified the physical place where the work manifested itself, expanded to span over the daily life and interest of the general public.

'Shanghai Project Envision 2116'[35], held at the Himalaya Museum of Art in Shanghai, China, is a case which best demonstrates such point. A project which began while realizing a biennale-class model of visual art festival, Shanghai Project 'Envision 2116' was organized by Lee Yongwoo, the executive director of Shanghai Himalayas Museum, and Hans Ollish Obstrit

35) Refer to the Shanghai project website: www.shanghai-project.org (Retrieved on: December 23rd, 2017)

(director of Serpentine Gallery, London). The first project was held in 2016, and its second session, held in 2017.

The project focuses on researching the culture, art, science and technical contents of Shanghai and providing the opportunity for the various professionals and the public to share in the discourse. With this purpose, the project considers and conglomerates various subjects and steadily delves into them through debates, exhibitions and performances, etc. The project in 2017 was conducted based on the contents of the project in 2016, and the project's goal lies in the successive accumulation of contents and its development for the next 100 years as the title 'Envision 2116' demonstrates. It's a festival-like project of interdisciplinary fields in art and humanities, converged.

At the opening of the festival, the two organizers commented that "this project recognizes that at this present moment, when existing biennales center on scale and artist have clearly reached the limits, there is a dire need for a new framework to integrate the public with the trends, thoughts and capabilities of art professionals. Such concerns became the starting point for this project."[36] Installed in front of the Himalaya Museum is Sou Fujimoto's jungle gym-shaped pavilion is a frank demonstration of the intention of the project. (Plate 6) The existing sense of placeness, exhibited in galleries and art museums since late 1960s, expanded with external environment, and gave birth to large-scale installation works expressed through the use of space. Accessibility of the general public to the art museum is expanded with the external extension of the placeness of the pavilion in front of the museum. It functions as a platform for conferences and events, etc.,

36) Noh, Hyung-seok. "Shanghai's Confidence: Who cares about Biennales?" Hankyoreh, September 7th, 2016. (http://www.hani.co.kr/arti/culture/music/760337.html) (Retrieved on: Dec 23, 2017)

invoking the conversation between local residents and the audience. A 360-degree seating is available, raising the access to the space from all directions. The existing placeness of exhibitions in galleries and art museums since 1960s expanded to the exterior environment, and large-scale installation art works expressing the use of space emerged.

The 21m-high temporary structure of the pavilion is made of a framework of rectangular grids. As opposed to the existing concept of the closed space in buildings, it's a structure that's open in all directions. Installed to invite active exchanges and artistic activities between people, the inside space holds various exhibitions and a cafe which provides a space for rest, and performances and screenings are held in the evenings. In addition, conferences and round table discussions take place consistently. Installed in the first year of the project in 2016, the work is highly accessible and thus functions well as a platform which encourages conversations.

The exhibition space at Himalaya Museum demonstrates a distinct difference from other exhibition venues. (Plate 7) A public forum is composed in the center of the space, and the 16-meter-high atrium functions as a gallery, archive, cafe and space for workshops. The audience can partake in the events from all directions through the 360-degree seating space, and the archive contains research books related to the exhibition and work descriptions which can be taken by the audience.[37] (Plate 8) Many works that allow mutual exchanges of influence between the works and the audience are scattered throughout the space.

The most remarkable feature of this project is the development of the exhibition content and the sustainability in communication between people of different social classes and occupation clusters. Communication is about

37) COLLECTIVE studio installed the exhibition space: http://www.collective-studio.com

producing various discourses between people with diverse perspectives, as well as being about the process and traces of pursuing such discourses. Although opinions clash and conflict in the process, such clashes themselves become an opportunity for communication.

An urban space is converted into a place for art, then connected to a place for social discourse, creating tension between the private and public spheres. An intersecting place of individual freedom, public value, and democracy, such public art makes the criticism of the city and society possible through the mediation of art.

3-3. Case Studies: Yokohama and Tokyo, Japan

3-3-1. Red Brick Warehouse and Koganecho Bazaar, Yokohama

Through Yokohama's Minato Mirai 21 project[38], the city of Yokohama has supported artists and transformed an old building in the city into a unique space through the key word 'community reinvigoration through cultural creation'. The cultural/art collective Bank Art1929 and the Yokohama Triennale played an important central role in this project, who restored the placeness, locality, historicity and temporality through the reinvigoration of space and architecture. The sense of placeness of architecture can establish relationship by setting up the ways in which it is used by allowing the memories and experiences of the past to remain.[39]

38) This project, which means "the port city of the future of the 21st century," began as a project to develop 100 local resources into cultural tourist sights. It began with the goal to develop the city's shipyard sites and ports into commercial and cultural areas, in order to produce jobs and enhance the quality of life of the residents. With this in mind, Yokohama City began to promote creative city planning. Yokohama aimed to grow into a cultural city, under the slogan 'Creative City Yokohama'. Using the historical buildings of the city, the project has been striving to revitalize and invigorate the city.

39) Suh, Hyung-jeong, "Study on the Regenerative Design Methodology for Historical

Yokohama's creative city strategy left the old building undamaged and combined it with culture and art as a means to preserve the building and increase its usability, and invigorated historicity and urbanity and encourage the city's transformation into a creative city. The creative city strategy which implemented the vitalization of the city transformed the space into a pivotal place which staged an environment where artists can activate their creativity through culture and art and participate and share it with the residents.[40]

In its 6th season this year, Yokohama Triennale 2017 is an international contemporary art exhibition which brings to light such characteristics of Yokohama, and shows the city space as a cultural art city. The Akarenka Warehouse[41], (Plate 9), one of the pavilions of the exhibition, maintains the appearance of the former storage in use at the opening port era, while also being processed through architectural reclamation. The former appearance of the place of the building has been preserved, while being used as a composite culture and art space. Meanwhile, the exhibition space, gift shop, and theater, etc. are integrated into the original architectural features of the spaces such as the floor and stairs, protected with glass structure. (Plate 10)

Koganecho Bazaar 2017 was held during the same period as *Yokohama Triennale*. The project transformed Koganecho, Yokohama, a red-light district for Japanese yakuzas until as late as 2005, into a space of art. At one point, 250 sex trade shops were converted into residency and exhibition spaces for artists, and more studios for artists were set up underneath the nearby overpass. The art exhibition *Koganecho Bazaar*, held annually since 2008, is now held in conjunction with *Yokohama Biennale* and has

Architecture in the Yokohama Creative City Strategy", Master's thesis, 2012, p.70

40) Park, Ji-hye, "Plan Research for Revitalization of Culture Art Space", Master's thesis, 2014, p.

41) Akarenka Warehouse website: https://www.yokohama-akarenga.jp/kr/

expanded in scale. Many young students and artists have connected with local businesses through bazaar projects, etc. The project is promising of various events and programs that can lead to social integration. The distinct feature of the project lies in the participation of local residents, university students and artists, and the fact that it serves its role of reinvigorating the community by raising discourses generated through art events[42]. *Koganecho Bazaar*, which has become bigger in scale in connection with the Triennale, celebrated its 10th anniversary this year, and exhibited works under the theme 'Double Façade: Various ways to meet others' for about 3 months.

3-3-2. Art Chiyoda 3331, Tokyo

Another case study is the art space of 'Art Chiyoda 3331'. (Plates 11-1, 11-2). A school building regenerated and transformed into a creative art studio for artists holds various collaborations such as exhibition education programs and exhibitions with art-related companies. It's a creative art studio which has transformed and regenerated a school building, where diverse events, art education programs, exhibitions, and collaborations with art-related companies take place. Creative works by designers are merchandised and sold as goods, and small-scale market place exhibition and community exhibitions by young designers take place actively. The school could be seen throughout the interior space of the building, and preservation and renovation from the formed just the right balance with the place. It's a site of very involved exchanges between the local residents and the artists through their regular participation. (Plates 11-3().

42) Koganecho Bazaar website: http://www.koganecho.net

3-4. Taipei, Taiwan

Treasure Hill Artist Village (THAV)[43] in Taipei is an international artist village established by the local residents of Taipei and artists who reside there. Once a non-licensed shanty town for retired soldiers, the city of Taipei recognized its preservation value, and attracted young artists to the art spaces with low rent. With well-preserved buildings, the village mainly organizes residency program and artist exchange programs. The significance of this site lies in opening the accessibility to culture and fostering artists while preserving the local identity of the place. Along with an information board asking the visitors to respect those who reside there, various murals and art works are scattered throughout the village. (Plates 12-1, 12-2, 12-3)

Two other main examples of cultural places created through the regeneration of unused spaces are Huashan 1914[44] (Plate 13), a distillery

43) http://www.artistvillage.org
The Japanese set up a military facility near the Treasure Hill during its colonial rule over Taiwan. Even after the liberation of Taiwan, the military facilities remained neglected, and retired soldiers began to erect unauthorized houses in the ruined site. Many people who moved to Taipei during the rapid industrialization of Taiwan in 1960-70s, and those who couldn't find housing began to make their home in the unauthorized structures in the shanty town. A shanty town was formed.
The City of Taipei recognized the preservation value of the shanty town, and dismissed the plans to develop the area. Instead, the city transformed the Treasure Hill Shanty Town into Treasure Hill Artist Village, and rented out the space to young artists at a low rental price. Moreover, the existing residents of the area who wished to remain there were secured of their own place. Residents and young artists, who have shared history together, coexist in the Treasure Hill Artist Village.

44) In 1914, Two Japanese, Abe Sanan and Fujimoto Tetsuji, established a distillery in 1914. The government purchased the distillery in 1929 and changed the title to Taipei Distillery. It was operated exclusively under the Taiwan Monopoly Bureau in 1945, and the distillery moved in 1967. In 1992, the Taiwanese parliament decided to construct a new space, and artists came together in 1997 to establish the 'Huashan Cultural District Association'. In 1998, it was expanded into 'Taiwan Cultural Environment Reform Association' and was

once operated by the Japanese which the Taiwanese government purchased and turned into a cultural space, and the Songshan Cultural District[45] (Plate 14) which used to be a Japanese tobacco factory before it was purchased by the city of Taipei. Although Taiwan was once a colony of Japan, Taiwan kept the history of the tobacco factory established by the Japanese as a means of securing war capital, and uses it as a cultural art space for many people. The traces of the facilities in the past easily found throughout the space delivers the unique historicity of the place. The reconstitution of empty space transformed it into a space of artistic creativity.

Meanwhile, the former land for military use, 'Sasanamchon[46]' preserves

---

commissioned to operate the following year. In 2007, it was commissioned to be operated by 'Taiwan Cultural-Creative Development Co. Ltd' and changed its name to 'Huashan1914 Creative Park'.
With over 100 years of history, the former distillery established by the Japanese and then transferred to a distillery plant operated by the Taiwanese government, transformed into a cultural space. Entrusted to the private sector on state-owned site, Huashan promotes diverse creative and cultural practices by providing spaces to local artists. The space is being used dynamically, being rented out to artists and the independent theater being used by filmmakers for film production. Huashan 1915 website: http://www.huashan1914.com

45) In 1998, Taiwan joined the WTO to promote the privatization of state-owned enterprises. Since then, the production of tobacco discontinued, and when the factory moved, the city of Taipei bought the idle space to create a cultural creative district. Songsan Cultural District has established itself as the creative hub of Taipei, and even now, it's still constantly striving to promote creativity and cultural development in Taipei under its 4 core strategies (Creative Lab, Creative Co-Op, Creative School, and Creative Showcase). This is a site which supports diverse cultural events and rents a multi-purpose space for operation, exhibitions, seminars, lectures, photo and video shoots, and fashion shows, etc. The district also carries out duties in preservation and management of cultural assets. Through such activities, the district strives to increase the public access to culture and also fostering creativity. A celebrated cultural space for the residents, the district also supports natural ecology in the site, with a baroque-style garden and a pond.
Songsan Cultural District website: http://www.songshanculturalpark.org

46) A military base stationed in Taipei when the Kuomintang government army, defeated in Chinese Civil War moved to Taiwan. Consisting of military barracks, automobile factory, and

parts of the houses which demonstrate old, shabby but humble lifestyle. The interior space displays their life while also supporting facilities like a cafe, etc. Communication with local residents is promoted through weekend events like flea markets and has become a place which presents the public with things to see and do. Sasanamchon creates a stark contrast with contemporary skyscraper Taipei 101.

The examples of cultural spaces in Taipei mentioned above are charged with various key words that are often in the discourses of the city. Treasure Hill Artist village is significant in that it applies both strategies of community art development and cultural asset preservation, while being a space autonomously operated by the residents. Meanwhile, Sasanamchon uses cultural asset as a tool of urban regeneration through the 'heritization' of city space, arousing nostalgia of the past or preserving the historical scene.

Huashan 1914 and Songshan Culture and Creative Park demonstrate the place vitalization strategy through the regeneration of space, where the historicity preserving the traces of the past can be seen. What's important in these examples is that the artists and local residents became the subject who actively took part and led to positive outcomes through participation.

I was able to participate directly in a project related to city experience, during the space research of Taipei. Rimini Protokoll conducts, in various cities around the world, the project in which an ordinary citizen becomes a performer in the city and really perceives a particular place. During my visit, the project took place in Lian-cheng Park in line with Taipei Arts Festival.

warehouse sites, it was developed in 1981 under subcenter modernization plan with joint investment by the City of Taipei and the private sector. The former site of the military base was transferred to the City of Taipei, in accordance to the movement to support the lives of the soldiers who came from mainland China.

(Plates 15-1, 1502, 15-3, 15-4) It was a performance in which a large number of unspecific people, gathered with the notice of time and place to meet only, were each given audio to wear, and asked to walk throughout the spaces in the city and perform what is instructed of them. It was fascinating in that it was a city-related performance, and shed light on various issues and ideas such as a temporary community, experience of unknown places in the city, perception of space, perception of the collective, and ways of viewing the city differently.

3-5. Jeju Biennale, Korea

Jeju Biennale was held for the first time in September 2017. It was the first biennale to be held in Jeju, and the subject of the project was ‘tourism’. The exhibition shed light on how the cultural and daily life of the local communities changed with tourism and its effect on the economy. The biennale presented art works in various places in Jeju, including Jeju Museum of Art, Jeju Museum of Contemporary Art, and Alddreu Airfield.

Although the biennale had various problems of criticism by arts professionals, this study focuses on positive significance of the biennale. This study believes that the biennale evoked the historicity and placeness of Jejudo and aroused public interest in art through biennale-scale exhibitions. Moreover, Art space IAa, one of the venues of the exhibition, was a space created by remodeling the former Jeju University hospital. It's a good space with great accessibility in terms of space. It has the potential to be a site of dynamic exchanges if it continues to produce meaningful art projects and discourse through the collaboration and networking with the local residents. The discourse on the sense of place in the space of ‘Jeju’ also has the potential to become an excellent exhibition material for exhibitions to come

in the future.

The arousal of divergent opinions on Jeju Biennale also functions as a site of argument and judged to be a positive direction for the mass production and evolution of various discourses. There is a great anticipation for how this biennale will present itself in 2 years, as a public art biennale that holds meaningful discourses based on the process and proposal of such debate and collaboration processes in the city spaces.

4. Proposing a new genre of public art

In his book *New Genre of Public Art and Its Criticism*, Lee Young-wook stated that the concept of place in the new genre of public art "has to do with restoring a place of life, which is a mediated external world, through human autonomous experiences. Therefore, the task of the progressive and counteractive cultural actions restores and revive the forgotten placeness of life." Lee went on to say that "It's favorable to 'restore' the non-urbanized social mode, or the rural mode where there is face-to-face exchange. The generation of difference which attempts at the restoration of placeness in itself is a necessary action of capitalism to expand itself. It's true that de-territorializing place is an issue but the problem cannot be solved just by turning away from it." Therefore, Lee concluded that "it's important to understand the increased abstractness of space and the relationship among the interests of the new genre of public art — generation of the specificity of space, particularity of region — in a dialectical rather than conflictual manner.[47)]

While the new genre of public art received multiple series of criticism from

47) Lee Young-wook. "The New Genre Public Art and Its Criticism." Korea Aesthetics Journal, Vol. 61, 2010.

the commercial art world, new public art also confronted the problem of instrumentalization of art by the city as an enterprise. The critique was that the work direction of new genre public art which aimed at forming and separating the identity of individual communities eventually brought about discrimination, and that it's used as an aggressive advertisement for specific places by claiming authenticity. Such advertisement only accelerates the isolation process in the society. Moreover, the critique pointed out that, in artists developing an authentic identity for an area in the city by artists, there lies the risk of upscaling the area and driving out the residents of that area.[48)]

What results from such causes is the phenomenon of 'gentrification'.[49)] The urban area generated through producers of culture (artists) becomes so-called 'hot place' and start to become popular and frequented with visitors through the effect of SNS. Housing key money and rent skyrocket and the tenants who actually created the cultural and commercial ambience of the area are driven out elsewhere.[50)] Public art projects, carried out with the goal to improve the life of urban residents, become the cause of

48) Kwon, Mi-won. One Place After Another, Translated by Kim, In-kyu et al. Hyunsilmunhwa, Seoul, 2013.

49) The term gentrification was first used in 1974 by the German-born British urban sociologist Ruth Glass. Gentrification was used to explain how the redevelopment of deteriorated parts of the city brought about rapid increase in land price and real estate value in the area, driving out the low-income residents of the area to be replaced by middle class newcomers. The etymology of gentrification comes from combining 'gentry' and 'fy', and is a noun form of the verb 'to gentrify'. The prefix 'gentry' is used because the process of gentrification is similar to how the British landowners drove out self-sustained peasants for bulk wool production and large farm operations during the enclosure movement in the early stages of capitalism.
Jeong, Yoon-soo. "Looking around in a Fake City." In *City for Strolls,* Summer 1983, Dosiyeondae, 2015.

50) Lee Jae-hyun. "Lee Jae-hyun's Dictionary of Buzz Words: Gentrification." The Hankuk Ilbo, January 19th, 2016.
http://www.hankookilbo.com/v/526eeddf01034de68ba2c8987516b43f

gentrification which actually drives out the local residents, and even lead to conflicts among the local residents. The most important issue of gentrification lies in that the changes in the city space takes place unilaterally strictly for the 'proprietor', and that it ends up excluding and driving out the existing users of the space. It points out that the changes in urban space progressed in an unequal way makes it difficult for a peaceful and equal "coexistence of social members. and that it takes constant and steady efforts and interest to transform a city space into a better place to live.[51] Furthermore, what must be avoided in urban regeneration discourses is the tendency to regard artists and culturists merely as the implementers and disregarding their identity, and instrumentalizing art as a measure for the urban development policy.

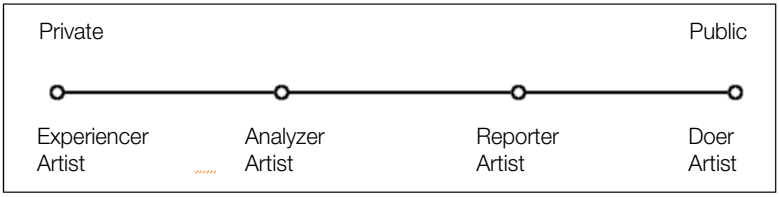
Stuart Cameron & Jon Coaffee Art[52] concerned the idea that public policy is an important motive behind gentrification. This means that the public consumption of art takes place through the explicit intervention of public policy.

---

51) Shin, Hyung-bang. "There is never a 'good gentrification'." Associate Professor, London School of Economics and Political Science (2017.12.23.) http://www.pressian.com/news/article.html?no=180427&utm_source=naver&utm_medium=search

52) Stuart Cameron & Jon Coaffee Art explained that the existing way of understanding gentrification and art takes place in two steps. First step is that individual artists are regarded as an important doer in the early process of gentrification in old labor-class residential area (the creation of the artist), and the second step is that as capital begins to commodify cultural assets, artists are driven out and replaced by capital (personal consumption and commercialization of art). Cameron & Coaffee Art added the third step, which is that public policy becomes a major impetus for gentrification. (Blatant intervention of public policy takes over the center, and public consumption of art begins.) They asserted that gentrification results in uniformity of urban landscape and spatial separation between classes.
Stuart Cameron & Jon Coaffee Art, *Gentrification and Regeneration from Artist as Pioneer to Public Arts*, European Journal of Housing Policy, Vol.5, No.1, p.39-58, 2005

[Table 3] The roles of the artist[53)]



According to Suzanne Lacy, the role of the artist also went through the same process of change as illustrated in Figure 3. The concept of the artist is also changing in this era of the globalization of culture, where the migration of artists from one city to another is putting more importance on the connection between the cities rather than exchanges of countries.

While the new form of public art strove to overcome the material limitations of previous form of public art (subordination to bureaucracy through large company or government funding for the type of works installed in public places) by delving into the non-material element of 'participation', this also became rapidly incorporated into the power system.

Ⅲ. Conclusion

1. Research Summary

Today, various kinds of public art are available, from public sculptures installed in public places, to public art projects conducted with local

53) Lacy, Suzanne *Mapping the Terrain: New Genre Public Art.* Transl. Lee, Youngwook and Kim, Inkyu, Moonhwagwahak, 2010. p. 245

communities. The cities in which such art projects are located have become an important place, not only as a physical place, but as a site of free artistic expression and intersection of political democracy, the value of public, and economic freedom. Various exhibitions and public art projects intervening in the city have created a tension between the public and private spheres, through aesthetic criticism about the city and society.

This study examined the terminology related to place and space and researched examples of related theorists. It also examined texts by public artists Suzanne Lacy and Kwon Mi-won and researched development of public art. The concept change of public art reached the new genre of public art which engages with the public interest, in the form of art in architecture, art in public place, art in urban planning and public art based on the local community. This can be understood as a new conceptualization of "the public", which means that it "expanded from the public sphere which only included the physical place for the artist's work, to the site of discussing the lives of the general public and their interests." In other words, public art transformed, from a simply artist-centered work of fine art, to non-material work in which the mutual interaction, networking and process are valued.

In addition, the study investigated actual cases based on the discourse of space among public art projects. The study investigated the features and significance of such cases, including Skulptur Projekte Münster, a successful project which revives the urban identity of the city of Münster, as well as the 'Shanghai Project' in China, examples of regenerated spaces and exhibition spaces in Yokohama and Tokyo in Japan, and actual exhibition project examples in Taipei, Taiwan. The study also proposed research and ideas on space and place for Jeju Biennale, which was held for the first time in 2017, and proposed directivities for a successful public art project.

The urban space is being transformed into a space of healing and sharing

through culture, not just the space of material production and consumption. Artistic creativity is leading the development and growth of the city and creating priceless values of life.[54] A charming city is built through such streets and places, allowing various attractions and experiences through public art in such cities.

Public art can be divided into 'art creating public space' and 'public art being created for space'. The positive aspect of public art would be the improvement in urban environment and the generation of a cultural domain of space. However, the negative aspects of public art should also be noted, being that public works of art may be difficult to harmonize with the surrounding environment, and the risk that it could degenerate into a consumption cultural festival or event under the slogan of urban regeneration through public art project.

2. Research Outcome

1) This research examined the trends in site-specific context in contemporary art through the expanded placeness in public art. The interpretation of a site-specific work is largely affected by the space and arrangement in which the work is situated, because it's read in diverse ways according to the size of the space, the composition of materials, the application of past context, and the role of the work played in various important historical and political events. Artists who explore the dimensions of public space and private space are inevitably concerned about who holds the power to control activities in a certain place and who decides the rules of

54) Lacy, Suzanne *Mapping the Terrain: New Genre Public Art.* Transl. Lee, Youngwook and Kim, Inkyu, Moonhwagwahak, 2010.

conduct in private and public space.

2) Through the research, it became evident that it is worth discussing the role and direction of placeness in contemporary art. At the same time, the meaning of placeness can differ in interpretation depending on the individual, period, history, and region. The place, which is revealed by private space, experience and learning of the individual, likewise captures the period, history and region. The personal space of the individual also implies the public placeness in the sense that, people live in the same period and time even though the way and process of life may be different.

3) Criticism and self-reflection are needed at this present point of view where people are busy with just the outcome of public art project, one that's often only visual and quick.

The best outcome for the diverse urban public art projects shaped through good will and genuine policy would be to improve the urban environment and restore placeness and historicity while coexisting with the ordinary public. There is history, placeness and meaning inherent in a specific place and space. There is a clear sense of mission in preserving and developing such characteristics and elements, and completing them in form of public art with audience participation.

In addition, what must be held in priority would be to actively create programs in which all parties (artists, architects, designers, curators, (government) administrative officers, volunteers, audience and local residents) participating in the public art project to be involved in, and to establish a culture of discussions and sharing. Public art should not only serve as a strong bridge between an individual and another, but must also be art for the consumer.

It is necessary to study, explore, and preserve the identity of each space continuously so that public art can play a social role. The concept of space is

expanding with the development of digital technology. With this in mind, I plan to delve deeper into my research interests and continue on the study into the phenomena and discourses in the expansion of space, and case studies of actual public art projects and works.

3. Suggestions

There are many exhibitions and art projects in progress which explore the subject of urbanism. Each place has its own speed. It's clear that, in the different systems and environment of the cities, each art project should be carried out to reflect its own city and place. Among urban regeneration projects surrounding the urban discourse, projects instrumentalizing public art should be discouraged. In the course of the art project, it is necessary to pay attention to the problems that can arise from the administrative opportunism of administrative officers and improve projects that alienate the artists, and finally must take into consideration the critical reading and attitude from the public audience of the project.

Bibliography

Books

Chun, Young-Paik, *Elephant in the Room: Space for Contemporary Art Masters*. Dooseong Books, 2016.

Jeong, Yoon-soo. "Looking around in a Fake City." In *City for Strolls*. Summer '83, Dosiyeondae, 2015.

Kim, Kyoung-wook et al. *Public Art Changes the City.* Edited by Choi, Beom. Seoul: Ministry of Culture, Sports and Tourism, 2006.

Kwon, Mi-won. *One Place After Another*. Transl. Kim, Inkyu et al., Hyunsilbook, 2013.

Lacy, Suzanne *Mapping the Terrain: New Genre Public Art.* Transl. Lee, Youngwook and Kim, Inkyu, Moonhwagwahak, 2010.

Lee, Eun-hwa. *Grand Art Tour.* Art Books, 2017.

Lee, Jong-im. *Gentrification and Cultural Movement.* Communication Books, 2017.

Lefebvre, Henri. *The Production of Space*. Transl. Yang, Yeongran, Ecolivres, 2011.

Park, Sam-cheol. *Why Public Art?.* Hakgojae, 2006.

Relph, Edward. *Place and Placelessness.* Transl. Kim, Deokhyun et al., Nonhyung, 2005.

Tuan, Yi-Fu. *Space and Place*. Transl. Koo, Donghee and Shim, Seunghee, Daeyun Publishing, 2011.

Yoo, Hyun-joon. *Observations on Urbanism*. Eulyoo Publishing, 2017.

Papers

Cameron, Stuart and Jon Coaffee. "Art, Gentrification and Regeneration from Artist as Pioneer to Public Arts", *European Journal of Housing Policy*,

Vol.5, Issue 1, 2005, pp. 39-58.

Jang, Min-han. 'On Two Types of Public Arts Without General Public – For Settling the Disputes of Public Arts Today', *Collection of Dissertations in Contemporary Art*, Vol.18, Issue.1, Society of Contemporary Art Science, 2014.

Chun, Young-Paik. 'Meaning of Place to The Artist-Traveler: Theoretical Backdrop for The Works of Border-Crossing Korean Artists in Global Context', The Korean Society of Art History, Vol.41, 2013.

Jeong, Heon-mok. "A Review of Studies on 'Non-place' of Marc Augé', *Cross-Cultural Studies*, Vol.19, Issue 1, Seoul National University Institute of Cross-Cultural Studies, 2013.

Lee, Yoon-young. "Aspects of Interventionist Public Art by Contemporary Artists", Master's thesis, Ehwa Women's University, Seoul, 2010.

Lee, Young-wook. 'New Genre Public Art and its Critique', *Korea Aesthetics Journal*, Vol.61, 2010.

Nam, Duk-hyu. "The Prodigal Son: The Münster Public Art Project and Culture Planning", *European Society and Culture*, Vol.1, European Society and Culture Research Center, Seoul, 2008.

Park, Ji-hye. "Program Research for the Vitalization of Cultural Art Space", Master's thesis, Gyeonggi University, Suwon, 2014.

Suh, Hyun-jung. "Research on Historical Architecture Regenerative Design Methodology for Yokohama Creative City Strategy", Master's thesis, School of Architecture, Konkuk University, Seoul, 2012.

Suh, Young-ok. "Study on the Publicness of Contemporary Public Art: Centering on Social Participatory Public Art", PhD diss., Keimyung University, Daegu, 2012.

Yoon, Nan-ji. "The Genealogy of Site: From Non-Site to Specific Site", *Art in Culture*, May issue, Seoul, 2003.

Articles

Jin Tae-won, “Re-reading Masterpiece: Henri Lefebvre's The Production of Space.” *The Kyunghyang Shinmun*, January 6th, 2012. (http://news.khan.co.kr/kh_news/khan_art_view.html?artid=201201061949525&code=900308) (Retrieved on: 2017.11.30.)

Lee Sang-gil. “Toolbox for Thought on the Critical Research on Space and Culture.” *Kyoshu Shinmun*, October 26th, 2017. (http://www.kyosu.net/news/articleView.html?idxno=34270) (Retrieved on: December 1st, 2017)

Lee Jae-hyun. “Lee Jae-hyun's Dictionary of Buzz Words: Gentrification.” *The Hankuk Ilbo*, January 19th, 2016. (http://www.hankookilbo.com/v/526eeddf01034de68ba2c8987516b43f) (Retrieved on: 2017.12.23.)

Noh, Hyung-seok. “Shanghai's Confidence: Who cares about Biennales?” *Hankyoreh*, September 7th, 2016. (http://www.hani.co.kr/arti/culture/music/760337.html) (Retrieved on: Dec 23, 2017)

Shin, Hyung-bang. “There is never a ‘good gentrification’.” *Pressian,* December 23rd, 2017. (http://www.pressian.com/news/article.html?no=180427&utm_source=naver&utm_medium=search) (Retrieved on: December 23rd, 2017)



[Fig 1] Exterior facade of LWL-Museum, Münster © Jeon Young-joo





[Fig 2, 3] Partial installation view of Gregor Schneider's installation work *N. Schmidt, Pferdegasse 19, 48143 Münster, Deutschland* (2017), shown in Skulptur Projekte Münster 2017 © Jeon Young-joo



[Fig 4] Daniel Buren's *4 Gateways* (1987), exhibited at Skulptur Projekte Münster 1987 © Jeon Young-joo

[Fig 5] Partial view of Nicole Eisenman's *Sketch for a Fountain* (2017), one of 17 works selected at Skulptur Projekte Münster 2017 and installed in a park © Jeon Young-joo



[Fig 6] Sou Fijimoto's *Envision Pavilion* installed in front of Himalaya Museum of Art © Jeon Young-joo



[Fig 7] Work installation view at the entrance of Himalaya Museum of Art © Jeon Young-joo



[Fig 8] Archive space of the exhibition at Himalaya Museum of Art © Jeon Young-joo



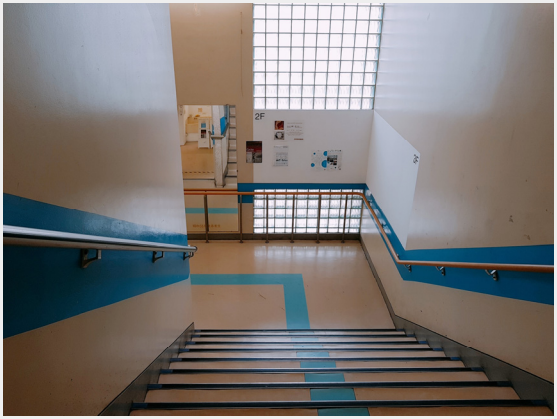
[Fig 9] Yokohama Red Brick Warehouse © Jeon Young-joo



[Fig 10] Partial floor view of Yokohama Red Brick Warehouse ⓒ Jeon Young-joo



[Fig 11-1] Exterior view, creative space 'Art Chiyoda 3331', Tokyo ⓒ Jeon Young-joo



[Fig 11-2] Interior view, creative space 'Art Chiyoda 3331', Tokyo ⓒ Jeon Young-joo



[Fig 11-3] Exhibiting and selling T-shirts by designers at Art Chiyoda 3331 ⓒ Jeon Young-joo







[Fig 12-1, 12-2, 12-3] Treasure Hill Artist Village, Taipei ⓒ Jeon Young-joo



[Fig 13] Huashan1914 Creative Park, Taipei ⓒ Jeon Young-joo



[Fig 14] Songshan Culture and Creative Park, Taipei ⓒ Jeon Young-joo



[Fig 15-1] Taipeifestival.org website



[Fig 15-2, 15-3, 15-4] *Remote Taipei* by rotokoll © Jeon Young-joo

정시우

폴리곤 플래시 : OBT를 위한 리서치

폴리곤 플래시 : OBT를 위한 리서치

정시우
Jeong Siwoo

Ⅰ. 들어가며

Ⅱ. 연구의 배경

Ⅲ. 비물질 이미지데이터

1. 폴리곤 쇼크와 징후들

2. 현실적 가상

3. 서브컬처의 현실화 방식

Ⅳ. <폴리곤 플래시: OBT>

1. 선셋밸리 프로젝트

2. 레벨 디자이너로서의 큐레이터

3. 오픈베타테스트

Ⅴ. 나가며

참고문헌

Ⅰ. 들어가며

1980년 이후 출생한 세대는 통신 기술의 발전과 콘텐츠 소비형 매체를 통해 방대한 네트워크에서 정보를 실시간으로 흡수하기 시작했다. 이러한 환경에서 동시대 20, 30대 작가는 개인의 내밀한 체험과 작가의 신화를 강조하던 기존의 방식에서 벗어나 공공영역인 웹을 참조하는 작업 경향을 보인다. 웹에서 참조된 이미지는 데이터 영역에 존재하는데, 이미지 데이터는 환경에 반응해 물성을 획득하게 된다. 본 연구에서는 데이터가 전시장이라는 실재적 신체에 맞추어 변환하고 출력하는 과정에 주목한다.

일반적으로 이미지데이터는 스펙터클의 재현과 체험적 방식을 통해 현실에 소환된다. 디즈니(The Walt Disney Company)나 유니버설 스튜디오(Universal Studio) 같은 콘텐츠 제작자가 운영하는 테마파크에 현실화된 이미지는 제한된 시공간의 한계를 가진다. 그러나 스마트폰이 등장한 이후 현대인의 삶은 현실적 가상(Real Virtuality)에 가까워졌다. 우리는 가상의 생명체인 포켓몬을 포획하기 위해 현실을 참고해 제작된 지도를 펼치고, 그 위에 현재의 위치 정보를 동기화한다. 실재하는 나와 지형을 본뜬 지도, 그리고 데이터 영역에 서식하는 포켓몬이 손안의 작은 화면을 통해 포개지며 현실과 상호 연동한다. 그렇다면 전시 환경에 현실을 참조해 만든 대상화된 세계, 가상현실이 아닌 양쪽에 동등한 지위를 부여하는 현실적 가상을 구현할 수 있을까?

오브제와 공간을 중심에 둔 미술관의 기능은 최근 변화하고 있다. 평면, 입체와 같은 전통적인 매체를 넘어 공간설치, 사진, 영상, 퍼포먼스 그리고 웹 환경으로 매체가 확장되었고, 스마트폰의 보급에 힘입어 사용자 경험의 측면에서도 변화를 요구받고 있다. 2014년을 기점으로 관찰되기 시작한 작가 주도 전시공간의 경우 스마트폰과 실시간으로 연동된 소셜미디어와 위치기반서비스를 통해 일반적인 전시공간의 입지 조건과 다른 지역에 자리잡고 운영할 수 있었다. 이들은 미술관이나 화랑이 밀집한 지역을 벗어나 공업지역이나 주택가의 작업실을 개조해 전시공간으로 활용함으로써 화이트큐브로 대표되는 제도권 미술관과는 다른 풍경을 만들어 냈다. 미술관의 권위를 비켜선 공간을 일시적으로 점유하는 시도는 꾸준히 있었지만, 최근의 경향은 이러한 행위에 뒤따르는 제도 비판이나 도시재생의 정치성을 강조하지 않는다. 이들은 기존 제도의 대안을 자처하지 않으며, 제도화를 과도하게 경계하지 않는다. 이러한 태도는 개인이 웹을 경유해 시간과 공간을 연결하고 통과하는 탈

중심의 사용자 경험에서 비롯된다.

창작 환경의 변화와 동시에 기획자의 역할도 콘텐츠에 한정되지 않고, 인접 분야를 미술의 영역으로 단순 수렴하는 것을 넘어 작업의 조건과 전시의 구조를 만드는 역할로 확장된다. 본 연구에서는 이미지데이터를 활용해 형식 실험이 가능한 웹 애플리케이션(이하 앱)을 제작하고, 작업의 조건으로 설정한다. 작가는 앱에 들어갈 디지털 이미지를 작업의 재료로 제공하고, 앱은 그것을 조합해 이미지데이터를 생성한다. 이렇게 생성된 이미지는 컨버터와의 긴밀한 협력을 통해 평면, 입체, 가구, 공간설치 등 전시장이라는 신체에 맞는 형태로 변환된다. 아울러 전시는 작가와 애플리케이션 그리고 컨버터를 구조에 놓고, 이를 통해 생성된 이미지데이터를 전시환경에 어떤 형태로 가지고 올 수 있을지 실험하는 일종의 OBT(Open Beta Test)로 진행된다.

OBT를 통해 캔버스의 빈 화면과 씨름하거나 돌을 쪼는 등 개인의 영역에서 이미지데이터를 현실에 구축하고자 하는 시도가 앱을 매개로 데이터 차원에서 수렴된다. 작가의 역할은 소스 데이터를 제공하고, 앱을 매개로 생성된 이미지를 적합한 방식으로 제작하는 일종의 편집자로 위치를 이동한다. 그와 동시에 기획자의 역할도 전시의 구조, 나아가 동시대 작업환경을 구축하는 것으로 재정의된다. 본 연구를 통해 디지털 환경의 비물질 이미지데이터가 전시환경에 맞는 신체로 변환되는 과정을 살펴보고, 이를 전시로 구현함으로써 동시대 시각예술 방법론에 대해 고찰해 보고자 한다.

Ⅱ. 연구의 배경

1990년대 중반 대한민국은 비정상적인 속도로 한강의 기적을 이뤄낸 대가로 대형 참사와 국가 부도라는 초유의 사태를 떠안았다. 기나긴 불황의 입구인 1998년 출범한 새 정부는 IT산업을 국가 중심 산업으로 선포하고, 경쟁력 확대를 위해 초고속 인터넷환경을 단기간에 구축한다. 이로써 음성, 텍스트 기반의 전화회선 시대를 뒤로하고 전 세계가 높은 대역폭으로 연결되는 시각이미지에 기반을 둔 시대가 열린 것이다. 국가의 주도로 마련된 웹이라는 시공간에서 실시간으로 정보를 흡수하기 시작한 동시대 20, 30대 작가들의 작업은 독특한 특성을 보인다. 개인의 내밀한 체험과 작가의 신화적 영역을 강조하던 방식에서 벗

어나 웹이라는 공공영역에서 참조된 이미지를 데이터 차원에서 조합하고 완성한다. 그러나 이미지데이터는 전시장이라는 실재 환경에 반응해 물성을 획득하고 우상적 신체를 지니게 된다. 본 연구는 이러한 새로운 경향의 작업과 전시환경의 관계에 관한 질문에서 출발한다.

스마트폰의 등장 이후 우리는 육안으로는 그 구성단위를 파악할 수 없는 매끄럽고 납작한 화면을 통해 새로운 풍경을 유사 경험하고 있다. 이 손바닥만한 기기를 활용하면 단순히 화면을 출력하는 것 외에도 위치정보, 기울어짐, 높낮이를 계산해 혼합현실, 혹은 현실적 가상을 구현할 수 있다. 현실을 참조해 대상화하는 가상현실과 구분된, 전시공간에 현실과 가상이 동등한 위치를 점하는 환경을 구현할 수 있을까? 데이터 영역에 존재하는 작업은 전시공간이라는 실재적 한계 안에서 변환과 출력의 과정을 거친다. 공간을 작업의 조건으로 효과적으로 활용할 수도 있지만, 공간과 타협한 어중간한 결과물이 나오기도 한다. 이미지데이터는 공간과 물성에서 자유롭기 때문에 오브제, 공간이 아닌 현실과의 간극이 극도로 얇아진 화면 너머의 세계를 염두에 둘 필요가 있다. 대중이 웹을 통해 이미지데이터를 소비하고, 실재보다 유사 경험의 비중이 높아지는 상황에서 여전히 하드웨어로 존재하는 미술관은 시각예술의 확장된 형식을 담기에 적합하지 않다.

시각예술매체는 평면과 입체 같은 전통적 범주를 넘어 장소특정의 설치작업, 사진과 영상, 퍼포먼스 그리고 웹으로 점차 비물질화 되고 있다. 2014년을 기점으로 등장한 작가 주도 전시공간은 소셜미디어를 적극적으로 활용하고 있으며, 지속하기보다는 상황에 따라 가변적으로 발생하고, 사라지는 것을 특징으로 한다. 그렇기 때문에 공간에 크게 구애받지 않으며, 개별 프로젝트나 공간의 정체성에 의미를 부여하기보다는 느슨한 연결에 좀 더 집중한다. 이러한 특성은 앞서 언급했듯이 탈 중심의 사용자 경험에서 비롯되었다. 웹은 모바일로 전환되었고, 가변적으로 접속하던 환경에서 언제나 연결 상태를 유지하게 되었다. 사용자는 원하는 정보에 손쉽게 연결되고 불필요한 정보, 혹은 관계 역시도 어렵지 않게 해제할 수 있다. 또한, 거시적 관점이나 서사 속에서 백과사전식으로 전체를 파악하지 않고, 정보의 파편이나 이미지의 단면을 취한다는 점에서 기존의 태도와 차이를 보인다. 창작 환경과 태도의 변화에 따라 기획자의 역할은 어떻게 확장될 수 있을까?

Ⅲ. 비물질 이미지데이터

1. 폴리곤 쇼크와 징후들

폴리곤은 3D 환경을 구축하기 위한 최소 단위이다. 이는 애니메이션 포켓몬스터(이하 포켓몬)에 등장한 캐릭터의 이름이기도 한데, 1997년 일본에서 포켓몬 제38화 <전뇌 전사 폴리곤>을 시청하던 700여 명의 어린이가 동시다발적으로 광과민성 발작[1]을 일으키는 사건이 발생한다. 이 사건은 닌텐도 쇼크 혹은 폴리곤 쇼크 등으로 불리는데, 2차원으로 구현된 애니메이션세계에 3차원으로 구현된 캐릭터가 등장하고, 그것을 주인공들이 포획하는 과정에서 가상의 대상인 포켓몬이 텔레비전을 매개로 현실에 개입한 상징적 사건이다. 브라운관 너머 일정한 거리를 유지하던 대상화된 세계와 현실이 동기화해 양쪽이 동등한 지위를 부여받게 된 것이다.

한편, 2009년 일본 전역에서 소형 디바이스에 장착된 두 개의 액정을 조심스럽게 쓰다듬는 남성들이 자주 등장한다. 이들은 작은 화면 속에서 사용자를 바라보며 포즈를 취하거나 미소 짓는 등 감정을 표현하는 3D 그래픽 여성 캐릭터와 대화를 시도한다. 얼굴의 절반을 차지하는 큰 눈의 미소녀와 실시간으로 대화를 시도하고 심지어 그들이 터치에 반응한다는 것은 대단히 충격적인 경험일 것이다. 흔히 '미연시'라고 줄여 부르는 미소녀 연애 시뮬레이션 게임[2] <러브 플러스>는 이후 일본을 넘어 전 세계에서 큰 성공을 거둔다. 미연시는 일부에겐 미지의 영역인 연애를 가상으로 체험하는 컬트적 게임 장르이다. 일반적으로 1994년 발매된 <도키메키 메모리얼>을 이 같은 장르의 시초로 보고 있으며 시뮬레이션으로 분류되지만, 만화적 세계관을 기반으로 하기에 그래픽 노블의 일종으로 볼 수 있다. 내용

1) 광과민성 발작(光過敏性發作)은 오랜 시간 불규칙적으로 깜박거리는 광과에 자극받아 생기는 간질 발작이다. 위키백과, "광과민성 발작".
(https://ko.wikipedia.org/wiki/%EA%B4%91%EA%B3%BC%EB%AF%BC%EC%84%B1_%EB%B0%9C%EC%9E%91)(검색일: 2017.12.28)

2) 나무위키, "미소녀 연애 시뮬레이션 게임".
(https://namu.wiki/w/%EB%AF%B8%EC%86%8C%EB%85%80%20%EC%97%B0%EC%95%A0%20%EC%8B%9C%EB%AE%AC%EB%A0%88%EC%9D%B4%EC%85%98%20%EA%B2%8C%EC%9E%84)(검색일: 2017.12.28.)

은 주로 가상 인물과의 연애를 위해 세분된 능력을 향상해 친밀도를 높이는 것을 목적으로 한다. 연애를 하기 위해 요구되는 항목이 비교적 세밀하게 나뉘어 있어 가상의 공간에서 현실적 노력을 기울이는 것이 흥미롭다. <러브 플러스>는 이러한 전통적 미연시 게임의 가상현실에 터치라는 증강현실을 접목해 실재하지 않는 그녀들을 현실로 소환해 낸다. 게임과 현실을 구분하는 촉각적 경험을 제공하며, 완벽하지는 않지만 현실적 감각을 불러일으켰고, 심지어 사용자들이 디바이스의 액정을 매개로 캐릭터와 키스를 시도하는 웃지 못할 풍경을 연출했다.[3] 게임 캐릭터와 사랑에 빠진다는 우스갯소리는 터치 디바이스의 개입으로 현실이 되었다.

<러브라이브!>는 2010년부터 《전격 G's 매거진》과 음반사 란티스, 애니메이션 제작사 선라이즈가 합동으로 진행 중인 가상 아이돌 육성 프로젝트이다. 이 프로젝트를 진행하는 3사는 각자 전문 영역에서 잡지의 지면을 활용해 캐릭터 설정과 배경을 공유하고, 음반을 발매하고, 가상 아이돌이 무대에서 춤추고 노래하는 장면을 애니메이션으로 제작해 유통한다. 또한, 활동에 대한 피드백을 잡지의 설문을 통해 수렴하고, 활동의 지표로 삼아 다음 프로젝트에 반영하는 등 실제로 프로젝트의 방향에 팬덤이 영향을 미친다. 이러한 방식은 일본의 아이돌 그룹 AKB48의 총선거 시스템을 참조한 것인데, 단순히 응원하고 지켜보는 일방적인 관계를 벗어나 능동적으로 자신이 응원하는 대상의 팀 내 위상을 변화시킬 수 있다.

가상의 아이돌은 그 생김새뿐만 아니라 성격적 특성도 일종의 몽타주 방식으로 조합된다. 캐릭터를 이루는 기본적인 바탕은 같지만, 각각의 이미지 조합에 따라 전혀 다른 캐릭터로 인식하게 된다. 캐릭터마다 이미지 컬러가 설정되어 있으며 머리카락 색과 모양, 머리 장식, 눈의 형태와 색, 피부색과 키, 의상 등 세분된 이미지 조합에 성격적 특성을 결합해 완성된다. 이렇게 생성된 캐릭터들은 서사 구조 없이 배경설정 그 자체나 겉으로 드러나는 평면적이고 단편적 이미지로 호출되고 세밀하게 설정된 각각의 매력 요소를 어필하게 된다. 이렇게 단순하게 묘사된 캐릭터를 세부 요소를 통해 구분 짓는 특성은 중세 기독교 이콘의 도

3) 윤재식, 「55만명의 첫 키스는 '액정필름 맛'…"내 포켓 속 여자친구가 돌아왔다"」, 『머니투데이』, 2014.3.28.
(http://news.mt.co.kr/mtview.php?no=2014032613537559882&outlink=1&ref=https%3A%2F%2Fsearch.naver.com)(검색일: 2017.12.28.)

상에 대입할 수 있는데 이콘은 신성을 담는 수단으로 도상을 사용하였기에 텅 빈 그릇, 혹은 신성을 향하는 통로로 기능한다. 반면, 가상 아이돌은 세계관에 빈틈을 만들고 그것에 사용자 본인을 대입해 가상의 세계관과 현실 세계가 동기화하는 것에 더 비중을 둔다. <러브라이브!>는 세계관의 동기화를 위해 몰입에 방해되는 불필요한 남성의 등장조차 통제한다. 또한, 가상 아이돌은 실재하지 않는 대상이기에 현실의 아이돌이 일으킬 수 있는 스캔들이나 돌발 행동과 같은 통제 불가능한 상황을 만들지 않는다. 이러한 장치를 통해 현실의 대상과 달리 불완전한 소통의 가능성은 사전에 차단되고, 능동적 투표 행위를 통한 개인의 일방적 취향이 충실히 반영된 이미지의 단면으로서 소비하게 된다.

2. 현실적 가상

현실적 가상은 가상세계를 대상화하던 시대를 지나 현실과 가상 양쪽을 동기화해 동등한 지위를 부여하는 태도이다. 기술발전은 세상을 인식하는 방식에도 변화를 가져왔다. 마우스와 키보드의 시대를 지나 터치스크린과 위치기반서비스를 통해 정보에 즉각적으로 반응하고, 실제적 감각을 대입할 수 있게 되었다. 변화된 사용자 경험으로 인해 현실감각이 둔화하거나 가상의 자원을 현실과 동기화하는 경향이 나타난다. 현실적 가상, 혼합현실에서는 원하는 위치, 원하는 방향의 세상을 경험하고 현실 세계에서는 불가능한 다양한 상호작용이 가능하다. 시간의 흐름을 거슬러 과거와 미래가 현재와 공존하거나 타임라인을 뒤섞어 한 장의 평면에 재현하고 현실의 시공간과 상호참조할 수 있는 환경을 구축할 수 있다. 이러한 태도를 시각예술에서 보여주는 방식은 인터넷이미지를 재조합해 평면 이미지로 재구성하거나 이미지데이터를 오브제로 변환해 공간에 늘어놓는 등 가상의 것을 현실적 형식으로 포섭하는 것이다. 그러나 가상과 현실이 동등하게 인식되고 서로 참조해 영향을 주는 상황에서도 시각예술은 여전히 실재하는 공간과 물질에 머물러 있다. 화이트큐브는 현실감각이 탈색된 '어떤' 공간임에도 질감과 물성이 드러나는 곳이기에 너무도 현실적이다.

무게나 실재하는 질감을 가지지 않는 비물질 이미지데이터는 특정 좌표에 저장된다. 이 좌표는 HDD나 USB 같은 물리적 저장공간일 수도 있지만, 최근에는 클라우드 서버의 데이터베이스에 기록된다. 좌표는 문자나 숫자의 조합으로 이루어져 있는데 업로드된 데이터는 공개된 접근 경로가 사라져도 접속 링크의 좌표가 있으면 언제든지 접속할 수 있다. 데이

터는 포켓몬의 폴리곤처럼 웹과 연동된 데이터 공간의 이곳과 저곳의 좌표로 이동하며 본체를 숨기거나 복사와 붙여넣기를 통해 다수의 본체를 구현할 수 있다. 웹을 유영하는 이미지 데이터는 가까스로 추적에 성공하더라도 원본의 개념이 없으며, 복제된 다수의 본체 모두가 원본으로 분류된다. 시각예술에 있어 원본성은 작품에 가치를 부여하는 중요한 성질이지만, 동시대 방법론에서는 아우라 없는 텅 빈 상태로 호출된다.

3. 서브컬처의 현실화 방식

비물질 이미지데이터가 현실에 소환되는 방식을 망가, 아니메, 비디오게임을 필두로 한 일본의 캐릭터산업을 통해 확인할 수 있다. 오타쿠의 성지로 불리는 아키하바라에는 서브컬처의 파생물인 피규어나 잡다한 굿즈를 판매하는 다양한 규모의 상점이 있는데 그중에서도 일본 전역에서 성업하고 있는 만다라케는 서브컬처의 주요 거점이라고 할 수 있다. 만다라케는 10년은 더 된 듯한 오래된 중고 피규어를 유리 장식장에 진열하고 높은 가격에 판매하는데 이러한 풍경은 마치 유럽의 골동품 가게를 연상시킨다. 애니메이션이나 만화, 비디오게임에 등장하는 캐릭터는 데이터로 존재하는 대상이다. 피규어는 데이터화 되어있는 세계관을 에폭시, 폴리우레탄 등으로 빚어 손으로 만질 수 있는 형태로 소환하는 행위이기에 다소 우상 숭배적이다. 엄밀히 말해서 피규어는 땅 위에 존재[4]하지 않았던 데이터를 현실에 불러낸 것이니 우상은 아니지만, 이것은 높은 진열장 위에 모뉴먼트로 존재하고, 놀라운 묘사력은애정의 대상을 넘어 숭배의 대상이 되기도 한다. 완성된 피규어는 대량 복제를 위한 캐스팅을 거치며 외형의 벡터 데이터가 복제되고 선주문 시스템을 거쳐 전 세계로 팔려나간다. 캐스팅이라는 대량 생산의 방식을 따라 합성 비닐수지로 제작된 피규어가 세월이

4) "너는 위로 하늘에 있는 것이든, 아래로 땅 위에 있는 것이든, 땅 아래로 물속에 있는 것이든 그 모습을 본뜬 어떤 신상도 만들어서는 안 된다." 주교회의성서위원회, 『성경』, 한국천주교중앙협의회, 2005, 오경, 탈출기 20:4.
"You shall not carve idols for yourselves in the shape of anything in the sky above or on the earth below or in the waters beneath the earth;" The Pentateuch, *New American Bible,* Exodus 20:4.
(http://maria.catholic.or.kr/bible/read/bible_read.asp?menu=bible&m=1&n=102&p=20#none)(검색일: 2018.2.6.)

흘러 일종의 성스러운 대상이 되는 지점이 흥미롭다.

이미지데이터가 물성을 획득해 만들어진 피규어를 다시 데이터영역에서 포획할 수 있을까? 피규어를 3D 데이터로 포획하기 위해서는 후면 카메라와 위치, 기울임 감지 센서가 내장된 스마트폰, 그리고 123D Catch 앱이 필요하다. 123D Catch는 오토데스크(Autodesk)[5]에서 출시한 사물을 3D 데이터로 포획하는 애플리케이션이다. 이름에서 알 수 있듯 포획하고, 계획하고, 공유하는 3단계를 거치면 웹에서 3D 이미지를 이리저리 돌려보며 여러 사람이 함께 즐길 수 있다. 집안의 작은 오브제에서부터 반려동물, 단잠에 빠진 가족 등 주변에 존재하는 모든 것들이 포획의 대상이 되지만 종종 여행지에서 마주한 유적이나 오래된 성당의 조각상 같은 쉽게 접하기 힘든 대상이 앱을 통해 공유되기도 한다. 앱을 통해 공유된 3D 데이터를 감상하는 것은 게임에서 캐릭터에 적용된 스킨이나 장비를 확인하며 좌우로 돌려보는 경험과 흡사하다. 그것이 두오모의 성모자상이거나 아스텍 사원일지라도 선반에 진열된 피규어처럼 이리저리 돌려보며 감상할 수 있다.

123D Catch 애플리케이션의 이미지 구현 방식을 살펴보면 사용자가 촬영한 24장의 평면 이미지를 스마트폰에 내장된 센서가 동기화해 대상의 외곽선을 따라 와이어프레임을 생성한다. 이렇게 생성된 와이어프레임에 비트맵이미지를 덧씌워 3D 이미지로 구현하는데 포획 과정에서 촬영 당시의 음영 상태가 고스란히 이미지에 반영되는 것이 흥미롭다. 광원이 일정한 형태로 고착된 이미지는 마치 프라모델을 채색하는 방식과 같이 꺾인 면에 진한 음영을 그려 넣거나, 격렬한 전투의 상처나 부식의 흔적을 표면에 재현한 것처럼 보인다. 3D 게임에서 뼈대를 이루는 와이어프레임을 제외하고, 스킨이라 불리는 이미지데이터를 단독으로 불러내면 바르톨로메오[6] 성인의 벗겨진 가죽과 같은 기괴한 이미지 한 장이 출력되는데 123D Catch도 이러한 방식으로 합성된 한 장의 이미지로 표면을 구현한다. 최종적으로 123D Catch로 포획된 현실의 대상은 외곽선을 따라 생성된 불완전한 조형과 이

5) 오토데스크는 2차원, 3차원 산업 디자인 소프트웨어를 개발하는 미국의 기업이다. AutoCAD, 3Ds Max 등 업계 표준 소프트웨어군을 보유하고 있다.

6) 바르톨로메오는 예수 그리스도가 임명한 열두 제자 가운데 한 사람이다. 아르메니아에 도달해 그 곳에서 선교 활동을 하다가 체포되 산 채로 전신의 살가죽이 벗겨지고, 나중에는 십자가에 못 박혀 머리가 베어지는 등 갖은 혹형을 당했다. 상징물은 칼과 벗겨진 살가죽. 위키백과, "바르톨로메오". (https://ko.wikipedia.org/wiki/%EB%B0%94%EB%A5%B4%ED%86%A8%EB%A1%9C%EB%A9%94%EC%98%A4)(검색일: 2017.12.28.)

미지 포획 환경의 음영이 고착된, 열화(劣化)된 미완성의 이미지로 공유된다.

이제 현실의 피규어를 3D 데이터로 포획해보자. 우선 포획할 대상을 높이가 있는 상자나 의자에 올려놓고 123D Catch 앱을 실행시킨다. 이어서 우측 상단의 이미지 추가 버튼을 누르고 포획할 대상의 상단에서 6회, 측면에서 18회씩 주위를 돌면서 촬영을 진행한다. 위치 센서에 기반을 둔 가이드를 따라 피규어를 촬영하고, 지루한 업로딩과 렌더링 단계를 견디면 피규어를 3D 데이터로 포획하게 된다. 포획된 이미지를 손가락으로 이리저리 돌려보고 확대해서 고착된 표면의 질감을 감상하고 있으면 레티나 디스플레이를 통해 납작한 창너머, 피규어의 표면이 느껴지는 듯하다. 앞에서 살펴보았듯 포획된 이미지는 한 장의 합성된 평면인데 이를 뒤집어 안쪽에서 감상하는 것이 흥미롭다. 양말을 뒤집어 놓은 듯 각 잡힌 외곽을 유지하며 간단한 손동작만으로 외피와 내피가 전이된 광경은 독특한 미감을 준다.

일본에서는 콘텐츠 제작사인 디즈니나 유니버설스튜디오의 테마파크와 애니메이션 제작사인 지브리가 운영하는 지브리미술관 등이 운영되고 있다. 애니메이션이나 만화캐릭터는 화면 속에 존재하는 비물질 이미지이다. 이 이미지데이터는 일반적으로 인형이나 가방, 머그잔과 같은 다양한 물품에 기표로 붙어 유통이 용이한 신체를 획득한다. 디즈니가 운영하는 테마파크인 디즈니 씨(Disney Sea)에서는 베네치아, 오스트리아, 보스턴, 아마존과 같이 현실에 존재하는 공간을 엮어 하나의 커다란 풍경으로 직조한다. 이렇게 현실을 참조해 하나의 덩어리로 구현된 풍경을 마주하는 경험은 매우 기이한데 이 공간을 관통하는 것은 실재적 신체를 획득한 비물질 이미지이다. 현실을 압축 재현한 공간에 물성을 획득한 이미지데이터가 곳곳에 놓이고, 관람객은 플레이어로서 공간을 누비며 실시간으로 포개진다. 이미지데이터는 재현된 스펙터클을 체험하는 방식으로 현실과 동기화된다. 지금도 오다이바의 실물 크기 기동전사 건담 유니콘[7], 은하철도 999의 SL은하호[8], 에반게리온 열차[9]

7) 이동준, 「日 오다이바 '건담'…도쿄 올림픽 위해 출동」, 『세계일보』, 2017.9.25. (http://www.segye.com/newsView/20170925001136)(검색일: 2017.12.28.)

8) 서규호, 「〈은하철도 999〉 마니아를 위한 기차」, 『오마이뉴스』, 2016.8.22. (http://www.ohmynews.com/NWS_Web/View/at_pg.aspx?CNTN_CD=A0002237234)(검색일: 2017.12.28.)

9) 서규호, 「나는 분명 열차를 탔는데, 여긴 어디?」, 『오마이뉴스』, 2016.7.4. (http://www.ohmynews.com/NWS_Web/View/at_pg.aspx?CNTN_CD=A0002223363)(검색일: 2017.12.28.)

등 현실 공간과 비물질 이미지콘텐츠를 동기화하여 현실로 만드는 방식은 좀 더 일상에 가깝게 확장되고 있다.

서브컬처를 체험의 대상으로 설정한 일본과 달리 유럽의 경우 성지순례를 통해 현실과 신성이 동기화한다. 특히 성인의 이름을 모방하는 기독교적 전통이 강한 남부 유럽의 경우 성지인 바티칸을 방문하는 것 외에도 본인 이름의 근원이 되는 성인의 묘를 방문하는 것을 또 하나의 과제로 삼기도 한다. 오래된 마을의 작은 성당 지하에 잠들어 있는 성인과 이름을 매개로 현재의 시공간에 동기화하는 것이다. 유럽의 유서 깊은 성전에 보존되어 있는 성유물은 성인이 실제 사용했던 물건이나 기적의 유일한 증거이자 원본이기에 기도에 사용되는 성물과 달리 복제 불가능한 것이다. 성인의 무릎뼈와 같은 유해나 청빈한 생활을 증명하는 옷가지 등 신심을 고취할 수 있는 다양한 성유물을 보존하는 성전을 찾아다니고, 성경이나 외경의 서사, 혹은 자신의 이름을 매개로 현실과 신성을 동기화한다. 이러한 행위는 마치 테마파크에서 비물질 이미지데이터와 시공간을 동기화하는 것과 흡사한 감각이다. 하지만 일본의 사례와 구분되는 지점은 유럽의 성지순례는 복제 불가능한 원본과 수직으로 동기화된다는 것이다.

Ⅳ. 폴리곤 플래시: OBT

1. 선셋밸리 프로젝트

동시대 이미지 소비의 양상을 들여다보자. 오늘날의 이미지는 타임라인 속에 등장하고 사라지기를 반복할 뿐 그 신체를 고착할 작은 표면조차 얻지 못한다. 이미지가 물성을 갖지 못하고 생산과 소비가 가속되는 상황에서 생산자로서 작가는 어떠한 태도를 보여야 하며 전통적 방법론을 해체하고 재조합해 이미지를 마주하는 유효한 방식을 제시할 수 있을까? 질문의 답을 찾기 위해 동시대 이미지의 서사 대신 생산자의 작업 태도와 방법론에 주목하고자 한다. 인터넷 시대의 이미지는 생산과 소비가 동시에 이루어지며 그 생명이 짧다. 이러한 특징은 현실에서 마주하는 풍경과 닮아있다. 단단하게 자리한 풍경을 거대한 장비들이 손쉽게 파헤치고 그와 동시에 철골을 심고, 콘크리트를 부어 몇 개의 층으로 겹겹이 새로운 풍

경을 지어낸다. 원형을 알 수 없는 자본이라는 무형의 논리 앞에 풍경도 그렇게 등장하고 사라지기를 반복한다. 이미지를 소비하는 양상은 빠르게 변해가지만, 이미지를 생산하는 작가는 여전히 내밀한 신화의 영역에 발신자로 남아 개인의 시간성을 구축한다. 단편적인 이미지를 소비하는 현대의 시간성 안에서 전통적 작업방식에서 벗어나 이미지의 생산과 소비 속도의 격차를 줄일 방법은 없을까? 이러한 질문에 대한 답으로 작가 개인의 작업 공정을 프로그램에 일임하는 협업구조를 상상해 보았다.

동시대의 이미지는 온전한 원형이 없으며 의미를 내포하지 않는다. 이러한 이미지의 특성을 작업의 방법론으로 가지고 온다. 원본 없이 디지털 표면에 그려진 형상들은 데이터베이스로 저장되고, 저장된 데이터를 호출해 화면을 구성한다. 화면이 구축되는 과정은 건물을 짓는 것 같은 규칙과 리듬, 알고리즘이 존재한다. 지면을 파고, 철골을 심고, 콘크리트를 붓고, 층층이 쌓아 올리고, 색을 입히고 장식하는 과정은 표면을 고르고, 선으로 영역을 나누고, 면을 채우고, 면을 겹겹이 쌓아 올리고, 표면 질감과 세부를 그리는 평면 이미지 생산의 규칙과 같다. 이미지데이터는 다양한 크기, 형식으로 유연하게 변주되어 전시라는 시공간에 잠시 안착하고, 곧 사라진다. 형상들은 서사의 가능성을 남기지만 개별 단위는 풍경 이상의 의미를 가지지 않는다.

선셋밸리(Sunset Valley) 애플리케이션은 이러한 평면의 규칙을 적용해 데이터를 불러내고 화면을 출력하는데, 이를 작업에 적용하면 작가의 역할은 데이터베이스로 쓰일 이미지를 생산하고, 알고리즘을 통해 구현된 이미지 일부를 선택하고 출력하는 정도 한정된다. 한정된 역할을 수행하는 작가의 위치는 동시대 이미지가 그러하듯 신화적 영역에서 공공 영역으로 이동한다. 선셋밸리는 디지털 드로잉을 데이터 단위로 분류하고, 단위를 해체, 재조합해 화면을 구축한다. 데이터는 물성으로 고착되지 않기에 원형은 있지만, 원본은 없고, 평면을 구축하는 과정에서 해체하고 조합하여 하나의 단위로 다시 호출된다. 본 프로젝트의 제목인 선셋밸리는 온라인 라이프 시뮬레이션 게임 심즈(Sims)에 등장하는 가상의 마을에서 가지고 왔는데, 이 마을은 게임 콘텐츠가 업데이트될 때마다 새로운 설정과 형태로 사용자에게 제공된다. 이는 일종의 인스턴스 변수인데, 선셋밸리 앱을 통해 이미지데이터의 다양한 변수가 현실화되는 형식을 실험한다.

애플리케이션을 통해 오늘날 이미지 생산자로서 작가의 위치와 작품의 원본성이 여전히 유효한지 질문하고자 한다. 온전히 작가의 의도대로 화면을 구성하는 방식에서 벗어난 이

미지 생산 방법을 모색하여 익히 알려진 이미지 생산의 방법론을 해체, 재조합한다. 이 프로젝트가 물질성을 잃는 대신 속도를 얻고 자동 생성되는 이미지를 통해 이미지 생산자로서 작가의 위치와 전통적 이미지 생산 방식을 벗어난 회화적 방법론을 제시하고, 이미지의 비물질성에 대한 탐구로 이어지기를 기대한다.

2. 레벨 디자이너로서의 큐레이터

레벨 디자인은 플레이어가 게임에 몰입하고, 기획의도에 맞는 게임 경험을 제공하기 위해 난이도를 조정하고 맵을 꾸미는 전문 게임개발기획 분야다. 레벨(Level)은 초창기 RPG(Role-Playing Game)에서 던전의 깊이를 게임 난이도와 테마로 구분했던 것에서 유래한 것으로 레벨 디자이너의 주요 업무는 플레이어의 행동이나 콘텐츠 경험의 경로를 설정하는 것이다.[10] 레벨 디자인은 게임에서 플레이 가능한 영역인 레벨, 공간을 재창조하는 것이기에 제작에 관계된 폭넓은 분야를 아우르는 게임 디자인, 건축 그리고 심미적 능력이 요구된다.

토텐(Christopher W. Totten)은 「생존본능을 통한 더 좋은 레벨 디자이닝(Designing Better Levels Through Human Survival Instincts)」[11]에서 "건축가에게 집이 삶을 위한 기계라면, 게임 레벨은 삶, 죽음, 그리고 그 사이의 모든 것을 탐험함으로써 얻을 수 있는 긴장감을 위한 기계여야만 한다."고 서술했다. 레벨 디자이너는 가상의 환경에서 플레이어의 분신인 아바타가 극적인 긴장 상태에 놓이고, 이것을 극복하고 생존을 이어가는 과정에서 즐거움을 느낄 수 있는 장치를 설계한다. 아바타는 게임이라는 가상 환경에서 플레이어의 재현물로서 본인이 원하는 외모를 설정하거나, 특정한 호칭을 지정하고 서사를 진행하는 선택권을 주는 등 플레이어와 아바타 사이의 유대를 강화하기도 한다. 이렇게 생성된

10) 나무위키, "레벨 디자인".
(https://namu.wiki/w/%EB%A0%88%EB%B2%A8%20%EB%94%94%EC%9E%90%EC%9D%B8)(검색일: 2018.1.6.)

11) Christopher W. Totten, 'Designing Better Levels Through Human Survival Instincts', *Gamasutra*, June 21, 2011.
(https://www.gamasutra.com/view/feature/6411/designing_better_levels_through_.php)
(검색일:2017.12.28.)

아바타의 능력을 다양한 장치를 통해 보완하고, 위험을 극복하는 사용자 경험을 설계하는 것이 레벨 디자인이다.

레벨 디자인을 사용자 경험으로 한정했을 때 동시대 전시 환경은 어떤 사용자 경험을 고려해야 할까? 전시를 이루는 가장 큰 요소는 작품이다. 최근 영상, 사운드, 퍼포먼스, 그리고 웹 등 매체 확장에 따라 공간 구획이나 조명을 활용한 연출을 작업 일부분으로 적극적으로 활용하는 추세이다. 그러나 여전히 작품을 최적의 방식으로 보여주기 위한 보조적 목적을 가지고 있다. 전시도 게임의 서사에 대응하는 요소가 있을까? 전시는 서사보다는 각 작업이 관통하는 맥락과 연구의 결과에 더 집중하기 때문에 극적 긴장감보다는 미학적, 인문학적 담론에 더 무게를 두고, 글쓰기를 통해 이를 상징적으로 드러낸다. 작가도 작업에서 상징과 은유를 통한 시각화에 주력하기에 서사 구조를 적극적으로 도입한 작품을 제외하면 대부분 단편적인 이미지의 파편을 통해 서사를 상상하게 하는 방식을 따른다. 결국, 전시는 시각 이미지와 그 배경을 이루는 사건 혹은 담론 사이의 모든 것을 탐험함으로써 시각적 긴장감을 불러일으키는 장치가 되어야 한다.

<폴리곤 플래시: OBT>는 1997년 일본에서 발생한 닌텐도 쇼크, 혹은 폴리곤 쇼크로 불리는 사건을 그 시작점으로 한다. 폴리곤은 다각형이라는 사전적 정의 외에 3D 컴퓨터 그래픽의 단위를 이루는 가장 작은 조각을 의미한다. 또한, 폴리곤은 포켓몬스터의 캐릭터로, 네트워크에 서식하는 특이한 종인데 주인공 일행은 이 포켓몬을 포획하기 위해 네트워크에 잠입하고, 추격 과정에서 붉은색과 푸른색이 빠르게 점멸하는 폭발 효과가 일본 전역에 브라운관을 통해 방영되었다. 문제는 그동안 일반적으로 사용되던 빠르게 점멸하는 애니메이션 효과가 포켓몬의 주 시청 연령인 아동에게 광과민성 발작을 일으킬 수 있다는 것이었다. 결국, 포켓몬을 시청하던 700여 명의 아동이 발작을 일으켰고, 이후 포켓몬을 포함한 광범위한 영상매체에서 이러한 효과를 제한하는 등 현실에 강한 영향을 미쳤다. 폴리곤 플래시는 가상공간이 브라운관을 통해 현실에 보낸 일종의 신호이자 현실에 개입한 상징적 사건이다. 더 이상 현실과 가상은 화면을 경계로 온전히 분리되지 않고, 상호 참조하고 동기화해 영향을 주고받는다. 브라운관 너머 일정한 거리를 유지하던 대상화된 세계와 현실이 동기화해 양쪽이 동등한 지위를 부여받은 것이다.

<폴리곤 플래시: OBT>는 동시대 이미지의 생산과 유통의 궤적을 관찰하고, 매개체인 애플리케이션을 제작해 전통적인 작업 방식으로 수렴되지 않고 동시대적 감각을 대입하는

방법론에 관한 전시이다. 이미지 생산 도구인 선셋밸리는 전시의 중심에 놓이고, 이를 매개로 생산된 비물질 이미지는 전시환경에 반응해 물성을 획득하고 실재 공간에 맞는 신체로 구현된다. 기획자는 레벨 디자이너로서 실재 환경과 비물질 이미지데이터가 앱을 경유해 동기화되는 구조를 전시로 드러내고 물성과 원본 없는 시각 이미지와 현실 사이를 탐험하는 시각적 긴장을 불러낸다. 현실에서 가상으로, 가상에서 현실로 각자의 방향에서 반대로 흐르는 사이의 어느 지점을 본 전시의 좌표로 설정한다.

3. 오픈베타테스트

게임업체는 일반적으로 비디오게임을 정식으로 소개하기에 앞서 내부적으로 진행하는 CBT(Close Beta Test)와 한정된 사용자를 대상으로 진행하는 OBT(Open Beta Test)를 거쳐 최종적으로 발매(Launch)한다. <폴리곤 플래시: OBT>는 동시대 이미지 생산과 소비의 구조를 게임산업의 방식을 전유하는 3단계 기획의 OBT에 해당한다. 본 전시는 선셋밸리 애플리케이션을 매개해 비물질 이미지데이터를 전시장이라는 신체에 맞춰 변환하는 것, 그리고 그 과정에 관한 전시이다. 앱의 사용자인 작가는 이미지데이터를 프로그램에 제공하고, 앱은 이를 조합해 평면 이미지데이터를 II생성한다. 생성된 이미지는 컨버터와 작가의 긴밀한 협력과 워크숍을 통해 평면, 입체, 가구, 공간 등 현실에 구현된 전시환경에 맞는 신체로 변환된다.

선셋밸리는 동시대 이미지 생산 방식을 상상하며 시작했다. 애플리케이션은 이미지 생산자를 대상으로 하는 이미지 시뮬레이터인데 <폴리곤 플래시: OBT>에서는 하나의 조건이자 매개체가 된다. 전시의 목적은 동시대의 이미지 생산과 소비 양상을 앱을 통해 드러내고, 한정된 사용자에게 앱을 제공해 매체를 특정하지 않은 사용 예시를 확보하는 것이다. 사용자이자 테스터인 작가는 앱을 활용해 이미지데이터를 생성하고, 전시환경에 맞는 신체로 변환한다. 동시대 이미지의 단편적이고 파편화된, 물질성을 담보하지 않은 성질을 기존 전시환경에 실제로 구현함으로써 가상과 현실이 교차하는 지점을 만들고, 이후 최종 발매를 준비한다. 선셋밸리는 동시대 이미지 환경을 전유하는 생산 도구이자 매개인데 한정된 사용자를 대상으로 하는 OBT 이후 최종 발매를 통해 일종의 이미지 플랫폼이 될 수 있을지 살펴보고자 한다.

Ⅴ. 나가며

한국은 1990년대 후반을 기점으로 국가가 통신 인프라 활성화를 주도함으로써 전화회선에 기반한 음성 및 텍스트 시대를 지나 높은 대역폭으로 웹에 연결되는 시각 이미지의 시대를 맞이했다. 웹을 통한 가상의 시공간은 사용자가 원하는 방식으로 타임라인을 구축하거나 설정할 수 있고, 이후 스마트폰이 등장하며 모바일 환경은 더 나아가 과거와 미래가 공존하거나 현실과 가상의 시공간이 상호 참조할 수 있게 되었다. 이러한 환경에서 성장한 20, 30대 작가들은 작업의 원본성과 아우라를 강조하기보다 공공영역인 웹에서 참조된 이미지를 조합하고 재배치하는 편집자로 자신의 역할을 한정한다. 또한, 세계관 전체를 백과사전식으로 이해하기보다 서사나 이미지를 단편적으로 소비하는 성향을 보인다. 이러한 성향은 Ⅰ장과 Ⅱ장에서도 밝혔듯 개인이 웹을 경유해 시간과 공간을 연결하고 통과하는 탈중심의 사용자 경험에서 비롯되었다.

웹의 시공간과 그곳에서 파생되는 이미지데이터는 태생적으로 물질성을 가지지 않는 만화, 애니메이션, 비디오게임과 같은 서브컬처와 연결된다. 이미지데이터의 기표는 피규어나 굿즈 같이 유통하기 쉬운 신체에 덧입혀지고, 가상 아이돌의 텅 빈 세계관은 사용자의 취향을 투사해 채워지고 현실과 동기화된다. 원본 없는 이미지데이터는 일반적으로 스펙터클의 재현과 체험적 방식을 통해 일시적으로 현실에 구현되는데 최근에는 좀 더 일상에 가까운 방식으로 확장되고 있다. 동시대 이미지 생산과 소비의 경향을 드러내기 위해 이미지 생산 도구이자 매개체인 선셋밸리 애플리케이션을 제작하고, 이를 한정된 사용자에게 공개해 OBT를 진행한다. 사용자인 작가는 앱을 활용해 이미지데이터를 자동 생성하고, 데이터를 전시장이라는 실재적 신체에 맞는 형식으로 변환하는 과정을 거친다. <폴리곤 플래시: OBT>는 실재 환경과 비물질 이미지데이터가 앱을 거쳐 동기화되는 구조를 드러내고 물성과 원본 없는 시각 이미지와 현실 사이를 탐험하는 시각적 긴장을 불러내고자 한다.

이미지를 유사 경험하는 등 동시대 창작 환경이 변화함에 따라 기획자의 역할도 작업의 조건과 전시의 구조를 만드는 방식으로 확장된다. 가상의 시공간이 브라운관을 매개로 일본 전역에 송출되었던 폴리곤 플래시와 같이 선셋밸리 애플리케이션을 매개로 전시환경의 변화 가능성에 대한 신호를 송출하고자 한다. 본 전시가 결국 비물질 이미지가 실재적 환경과 완전히 분리되고 대상화된 무엇이 아니라, 현실과 끊임없이 상호 참조하는 이미 당도한 현실화된 가상임을 고찰하는 기회가 되기를 기대한다.

참고문헌

기사

서규호,「<은하철도 999> 마니아를 위한 기차」,『오마이뉴스』, 2016.8.22.
(http://www.ohmynews.com/NWS_Web/View/at_pg.aspx?CNTN_CD=A0002237234)(검색일: 2017.12.28.)

_____,「나는 분명 열차를 탔는데, 여긴 어디?」,『오마이뉴스』, 2016.7.4.
(http://www.ohmynews.com/NWS_Web/View/at_pg.aspx?CNTN_CD=A0002223363)(검색일: 2017.12.28.)

윤재식,「55만명의 첫 키스는 '액정필름 맛'…"내 포켓 속 여자친구가 돌아왔다"」,
『머니투데이』, 2014.3.28.
(http://news.mt.co.kr/mtview.php?no=2014032613537559882&outlink=1&ref=https%3A%2F%2Fsearch.naver.com)(검색일: 2017.12.28.)

이동준,「日 오다이바 '건담'…도쿄 올림픽 위해 출동」,『세계일보』, 2017.9.25.
(http://www.segye.com/newsView/20170925001136)(검색일: 2017.12.28.)

Totten, Christopher W., 'Designing Better Levels Through Human Survival Instincts', Gamasutra, June 21, 2011.
(https://www.gamasutra.com/view/feature/6411/designing_better_levels_through_.php)(검색일:2017.12.28.)

웹사이트

나무위키 namu.wiki

위키백과 ko.wikipedia.org

Goodness 성경 http://maria.catholic.or.kr/bible

Research for Polygon Flash : OBT (Open Beta Test)

Jeong Siwoo

Ⅰ. Introduction

Ⅱ. Research Background

Ⅲ. Immaterial Image Data

1. Polygon Shock and its indicators

2. Real virtuality

3. Realization method of subcultures

Ⅳ. Polygon Flash: OBT

1. Sunset Valley Project

2. Curator as a level designer

3. Open Beta Test

Ⅴ. Conclusion

Bibliography

Ⅰ. Introduction

The generations born after 1980 began to absorb information in real-time from the vast reaches of the internet thanks to the advancements in telecommunication technology and multimedia production. Having grown up in such an environment, contemporary artists in their 20s and 30s tend to deviate from the traditional practice that emphasizes the artist's innate experience and mythology. Instead, these young artists work by making references to the public domain of the world wide web. While such images referred from the internet originally exist as data, such image data gains materiality when they respond to the material environment they are placed in. This study focuses on how data can be transformed and manifested when placed in the material, tangible context of the "exhibition space."

In general, image data is summoned into reality through the representation of spectacle or experiential methods. The images manifested in theme parks operated by content creators like the Walt Disney Company or Universal Studio are restricted to the spacetime of the material domain. However, the advent of smartphones drew humanity one step closer to real virtuality. In a game called Pokémon Go, players can navigate through a virtual world by synchronizing their current location data with a real GPS-supported map to catch the virtual creatures. On the screen of the little handheld device, the material and immaterial (as in non-material) converge and interface with each other, as the real player uses a real map to interact with virtual creatures that exist as data. Such possibility demonstrated by Pokémon Go then raises the question as to whether it would be possible to create a real virtuality that bestows the same level of status to both the virtual and real worlds,

instead of simply simulating an objectified virtuality based on the exhibition space.

While the function of art galleries traditionally focused on the exhibited objets d'arts and the exhibition space, there has recently been changes in this field. Exhibitions have begun to incorporate multimedia to include installations, photography, video, performance, and even web environments, in addition to and beyond the traditional flat or sculptural mediums. The prevalence of smartphones has also driven change in terms of the user experience. In the artist-led exhibition spaces that began to appear in 2014, the use of smartphones, real-time social media, and location-based services have enabled the use of non-traditional exhibition spaces and areas. Deviating from neighborhoods saturated with art museums and galleries, these new exhibitions spaces were created from modified studios in industrial or residential areas. Such exhibition venues often provide a very different experience from the representative "white cube" exhibition space of institutional art museums. Although there have been consistent efforts to establish temporary exhibition spaces that shed the ostensible prestige of conventional art museums, recent trends don't necessarily emphasize the critique on established systems or the politics of urban recycling that often accompany such deviant behavior. In fact, these new exhibition spaces neither claim to be an alternative to the existing institutions nor become excessively wary of institutionalization. Such attitude derives from the decentralized user experience that individuals can have online, freely traversing through the spacetimes of the virtual domain.

With such changes in the environment for creative activities, the role of the curator has also expanded. Instead of focusing only on the contents or simply interpreting related topics into artistic contexts, curators now

shape the conditions of work and build the structure of the exhibition. This study developed a web application ("app") which can generate image data that can test their forms when manifested into material objects. This project used the app as part of the creative process, which goes as follows: the artist provides digital image as raw ingredient to be processed by the app. The app then combines the provided images to generate image data. Next, the artist coordinates closely with the convertor, who takes the images from the app and converts them into material manifestations that can reside on the flat surfaces, three-dimensional surfaces, furniture, and installations of the exhibition space. The exhibition then takes place as a sort of an OBT (Open Beta Test) that experiments with the possible configurations that can be derived from the image data converted by the converter, generated by the app, and provided by the artist.

In this OBT, the artist's efforts to accumulate "image data" in reality, i.e. painting an empty canvas or chipping away at marble, are translated into digital image data through the app. The artist not only provides the source data but also acts as an editor who processes the app-generated image data for the final production. Meanwhile, the curator's role is also redefined, as the curator is called to establish the exhibition's structure and furthermore, the structure of the contemporary work environment. As this study examines the process in which immaterial image data is converted into configurations appropriate for exhibition spaces and exhibited in such manifestations, it contemplates on the implications this process has on the methodology for contemporary visual art.

Ⅱ. Research Background

In the mid-1990s, South Korea had to pay the price for its abnormally rapid economic growth dubbed “the Miracle of Han River” with an unprecedented, disastrous financial crisis. Inheriting the beginning of a long recession in 1998, the incoming Kim Dae-jung Administration declared that the state will focus on nurturing the IT industry and swiftly installed high-speed internet fiber optic cables across the country. The newly-available high-bandwidth internet connection put an end to the days of voice and text communications based on phone lines, unleashing a new era of visual images provided from across the globe. Having consumed mass amounts of information in real-time from this new virtual domain called the “web” made available thanks to the initiative of the state, contemporary artists in their 20s and 30s began to display unique characteristics in their work. These works deviated from the traditional methods that emphasize the individual’s intimate experiences and the mysterious status of the artist. Instead, they started to refer to images from the public web to combine and complete the images in data form. However, when image data responded to the material environment of the exhibition space, they acquired materiality and idol-like bodies. This study begins by exploring the relationship between such new types of work and exhibition environments.

Smartphones offer its users a quasi-experience of new sceneries simulated on flat, smooth surfaces with individual pixels too small to be distinguished by the naked eye. These pocket-sized devices are capable of not only displaying life-like images on the screen, but also calculating the device’s location, angle, and height to simulate augmented reality or real virtuality. This thus raises the question if it would be possible to

realize an exhibition environment that accommodates an equal standing for both reality and virtuality, set apart from the objectified virtual reality that merely refers to reality. Work that exists as data has to be transformed and printed in order to be presented in the exhibition space of the material realm. While the exhibition space itself could be effectively used as an element of the creative process, this sometimes results in an awkward compromise of the exhibition space. Since image data is free from the restrictions of physical space and properties, the possibility of a world wherein the gap between reality and virtuality has become infinitesimal should be considered. In a world where the public grows increasingly accustomed to consuming image data online to gain a quasi-experience of the tangible, an art museum that merely provides the physical venue is insufficient for hosting the new extended form of visual art.

The mediums in visual art are becoming increasingly intangible, growing beyond the traditional range of flat canvases and sculptures. Such media includes space-specific installations, photography, video, performance, and web contents. The artist-led exhibition spaces that began in 2014 made active use of social media. They are more volatile, appearing and disappearing depending on the situation, rather than persisting like conventional galleries. As such, these artist-led spaces are not restricted by the confines of the physical space, focusing more on the loose connections between projects rather than giving meaning to individual projects or the identity of the exhibition space itself. Such features derive from the aforementioned decentralized user experience. As the web environment became mobile, the connection to the online virtuality has now become more ubiquitous. Users can easily find the information they need, and just as easily remove information or even

relationships they do not need. Also, the latest tendencies differ in attitude from previous eras in that users do not assess the whole from a macroscopic or narrative perspective, but instead consume only fragmentary information or images. Such changes in the creative environment and attitudes raise the question on how the curator's role can be expanded.

Ⅲ. Immaterial Image Data

1. Polygon shock and its indications

A "polygon" is the basic building block in computer-generated 3D graphics. It also happens to be the name of a character that appears in the Pokémon anime, featured in episode 38, "Electric Soldier Polygon." When that episode aired in Japan in 1997, around 700 children viewing the episode simultaneously experienced photosensitive epileptic seizure s.[1] Referred to as the "Nintendo Shock" or "Polygon Shock," this incident represents how virtuality can affect reality, as the attempt to capture a 3D-rendered character in a 2D anime world ended up intervening in reality via the television sets as the medium. When the objectified virtuality inside the TV screen became synchronized with the reality that previously kept its distance, both dimensions were conferred

1) Photosensitive epilepsy (PSE) is a form of epilepsy in which seizures are triggered by extended exposure to irregular patterns of flashing light. Wikipedia, "Photosensitive Epilepsy"
(https://ko.wikipedia.org/wiki/%EA%B4%91%EA%B3%BC%EB%AF%BC%EC%84%B1_%EB%B0%9C%EC%9E%91) (Retrieved on December 28th, 2017)

with the equal standing.

Meanwhile, in 2009, a number of men across Japan were found gently caressing the LCD screens of handheld gaming devices. Some men even tried to converse with the 3D-rendered female characters in the screens, who smile or pose to express their "emotions." Such attempts to converse with anime characters and seeing them react to the user's touch must certainly be a shocking experience for some. *Love Plus*, a "dating simulation game"[2] (also known as "dating sim") has become a huge hit across the entire world, not just Japan. Dating sims have gathered a cult following as a video game genre as it allows users to virtually experience romantic relationships, which for some are not as readily available in real life. Released in 1994, *Tokimeko Memorial* is often considered the first game in the dating sim genre. Although it technically falls under the "simulation" genre, it can also be considered a type of graphic novel (referred to as "visual novel" in Japanese gaming jargon) due to its manga-like setting. The main objective of the game is to enhance various dating-related attributes of the player character to grow closer to the various female characters. The dating-related skills are relatively specific, which interestingly encourages players to exert realistic efforts to improve relationships in a virtual setting. *Love Plus* has added an interactive element through touchscreens to summon the immaterial female characters even closer to reality. By providing tactile experience, the lack of which is a major differentiating factor between reality and video games, *Love Plus* simulated a "realistic," albeit imperfect, sensation

2) NamuWiki, "Dating Simulation Game" (https://namu.wiki/w/%EB%AF%B8%EC%86%8C%EB%85%80%20%EC%97%B0%EC%95%A0%20%EC%8B%9C%EB%AE%AC%EB%A0%88%EC%9D%B4%EC%85%98%20%EA%B2%8C%EC%9E%84) (Retrieved on December 28th, 2017)

in the users' gaming experience. It has been reported that some users even attempted to kiss the game characters on the devices' LCD screens.[3] The joke that fervent gamers can fall in love with game characters became a literal reality through the introduction of the touchscreen feature.

Love Live! is a virtual "idol" (pop star) project co-developed by *Dengeki G's Magazine*, music label Lantis, and animation studio Sunrise, since 2010. The three companies have used their respective outlets to promote the characters developed by the project, with *Dengeki G's Magazine* sharing the character settings and background on its pages, Lantis releasing the soundtracks, and Sunrise producing and distributing animated scenes of the virtual idols dancing and singing on stage. The project also collects fan feedback via the magazine surveys and reflect the survey results in the next round of the project. In effect, this allows the fandom to exert actual influence over the direction of the project. While this format was inspired by the electoral system for the Japanese idol girl group AKB48, *Love Live!* allows the viewers to go beyond being passive observers and actively influence the status of their favorite characters within the team.

These virtual idols are created from a combination of template features, in terms of both appearance and personality. While all the characters share the same base template, the combination of varying images make them perceivable as different characters. Each character has her own associated color as well as unique hair style, ornaments, eye features,

3) Yoon, Jae-sik, "First kiss tasted like LCD screens for 550,000 users, with the return of the 'pocket girlfriend'", *Money Today*, March 28th, 2014. (http://news.mt.co.kr/mtview.php?no=2014032613537559882&outlink=1&ref=https%3A%2F%2Fsearch.naver.com) (Retrieved on December 28th, 2017)

skin color, height, costumes, and a mix of personality traits that make her "unique" and distinguishable from others. These characters are presented as flat and fragmentary images that appeal to the fans on an as-is basis with only their ostensible characteristics and backgrounds, without any structured narrative. Such presentation of simple images distinguished by specific elements can be compared to the iconology of medieval Christianity. Since icons were used as vessels to hold the sacred, their function is to serve as empty vessels or the pathway toward the sacred. In contrast, the virtual idols create a gap in the world view, focusing more on substituting the gap with the user to synchronize the world views (*Weltanschauung*) of virtuality and reality. In order to ensure such synchronization of world views, *Love Live!* even restricts the appearance of male characters that may interfere with the male viewers' immersion. In addition, since the virtual idols do not physically exist, they do not cause uncontrollable situations like scandals and wanton behavior that real-life celebrities are susceptible to. Such mechanisms help prevent the possibility of incomplete communication beforehand, allowing the users to consume the idols' fragmentary images that faithfully reflect the fans' personal tastes accounted for through active voting.

2. Real virtuality

Real virtuality is an attitude that bestows the same standing on both reality and virtuality, past the era of objectifying the virtual world. Technological development has changed the way people perceive the world. Beyond the era of keyboard and mouse, users now respond more immediately to information through touch screens and location-based

services in lieu of tangible sensations. The changed user experience may desensitize users to real sensations and tend to synchronize virtual resources with reality. In real virtuality or mixed reality, it is possible to experience the world in the desired location and direction and engage in interactions that would be impossible in the real world. In real virtuality, time could flow backwards, and the past could coexist with the present and the future. The timeline could even be shuffled to display everything on a single plane and establish a virtuality that cross references real spacetime. Real virtuality can be demonstrated in visual art by providing materiality to virtual components, such as recomposing images from the internet into flat images or converting image data into objets d'arts to be displayed in physical space. However, even when virtuality and reality are perceived as cross-referencing equals that mutually affect each other, the artwork itself still inhabits a material space. While the white cube does function as the "certain" space bleached of the sense of reality, it is still a place that is all too real as it is designed to bring attention to texture and materiality of the artworks displayed.

Immaterial image data is stored as coordinate values, since it does not have any weight or material texture. While these coordinates may reside in physical storage spaces such as hard drives or thumb drives, nowadays they can be saved in the cloud server database. Comprised of numbers and letters, these coordinates can be used to access uploaded data any time even if the disclosed access route is lost. Like Polygon from Pokémon, data can move throughout the network, hide itself, or even duplicate itself. There is no such thing as an "original" copy of image data on the web, even if the sequence of data transfers can be tracked, since all copies are also considered originals. While originality is an important element in visual art as it bestows value to the

work, originality is summoned as an empty shell without aura in the contemporary methodology.

3. Realization method of subcultures

The way that immaterial image data is summoned into reality can be seen through Japan's character merchandising industry that leverages intellectual property from manga, anime, and video games. Known as the mecca of *otaku*, Akihabara is home to various stores that sell plastic figures and merchandises. Among them, Mandarake can be said to be the foothold of subcultures. The store exhibits second-hand figures that appear at least a dozen years old in glass cases with a hefty price tag, which is reminiscent of antique stores in Europe. The characters from anime, comic books, and video games exist as immaterial data. Producing figures is rather like idolatry since it involves crafting tangible representations of these data-beings from foam. Technically speaking, these figures are not idols since they did not exist in this world[4] before being summoned into reality. Nonetheless, they do exist as prized monuments in tall display cabinets to be adored or even worshipped. Once designed, the image data for the plastic figures are turned into a mold for mass production. The mold duplicates the inputted vector data to replicate myriads of plastic figures that undergo order processing systems and sold across world. It is interesting how the plastic figures

4) "You shall not carve idols for yourselves in the shape of anything in the sky above or on the earth below or in the waters beneath the earth;" The Pentateuch, *New American Bible*, Exodus 20:4.
(http://maria.catholic.or.kr/bible/read/bible_read.asp?menu=bible&m=1&n=102&p=20#none)
(Retrieved on February 6th, 2018)

mass produced from molds can also become the subject of veneration with the passage of time.

This begs the question then if these plastic figures can be recaptured as image data, bringing the material back into the realm of data. In order to capture plastic figures' 3D data, all that is required are a smartphone with a camera, location sensor, gyroscopic sensor, and the 123D Catch app. 123D Catch is an app by Autodesk[5] that captures the 3D data of an object. As the name implies, the app can be enjoyed by many people as they "catch," plan, and share 3D images online. Anything from small household objects to pets or sleeping family members can be captured and shared, although sometimes rarer targets like heritage ruins or sculptures of old cathedrals are shared on the app as well. Viewing the 3D data shared through the app is akin to enjoying the skin or equipment acquired in games. Whether it's the Madonna from a Renaissance cathedral or an Aztec temple, the captured images can be rotated around and viewed like a plastic figure in a display case.

The 123D Catch application generates its images based on 24 photos taken by the user and by synchronizing them to create wire frames along the subject's outlines. Bitmap images are applied over this wire frame to create a 3D image. It is interesting how the shadows captured in the original photo are carried over to the 3D image. Shaded with a fixed light source, the 3D image seems as if bold shadows were painted in the manner of plastic models, or even a decoration of fierce battle wounds or corrosion on the surface. In 3D games, loading what's called the skin image data without the wire frame prints an eerie image reminiscent of

5) Autodesk is an American software company that develops programs for 2D and 3D industrial design. Its products including AutoCAD and 3Ds Max have become the industry's standard design software.

Saint Bartholomew's flayed skin.[6] 123D Catch uses a similar method to combine many images that simulate a surface together. The final product generated by 123D Catch is shared as an incomplete, deteriorated image with unstable contours formed along the outline and shading fixed to that of the capturing environment.

Capturing 3D data for a figure using 123D Catch would go as follows. First, the subject is placed on a tall box or a chair. Pressing the add image button on the upper right corner of the 123D Catch app will set the app ready to take pictures. Six shots are taken from above the subject, and 18 shots are taken from all around the subject. The shots are taken according to the guidelines based on the positioning sensor. After a series of boring uploads and rendering, the plastic figure is captured as 3D data. The captured image can be rotated or zoomed in to enjoy the eerie texture of fixed shading, while providing the sensation of watching the figure beyond a flat retina display. As aforementioned, the captured image is really a single, flat composite image, but flipping it inside out is very interesting. Like a sock flipped inside out, the image maintains its rigid exterior while a few simple swipes will flip its inner and outer skins to create a unique aesthetic.

In Japan, there are theme parks run by contents creators like Disney and Universal Studios, as well as an art museum operated by the animation studio Ghibli. Animation and cartoon characters are immaterial images that exist in the screen. Such image data normally gains corporeality when they are printed on various distributable merchandises,

6) Bartholomew was one of the Twelve Apostles of Jesus. While serving as a missionary in Armenia, he was arrested and skinned alive. Ultimately, he was nailed to the cross and beheaded. His attributes are a knife and his flayed skin. Wikipedia, "Bartholomew". (Retrieved on December 28th, 2017)

such as dolls, bags, and mugs. At Disney Sea, a theme park operated by Disney, real locales like Venice, Austria, Boston, and the Amazon are weaved together into a single large scenery. Encountering this single aggregate image of references from reality is a truly uncanny experience. What penetrates such space is an immaterial image with a material body. In a space that recreates a concentrated form of reality, there are image data with newfound materiality placed across the venue. The audience roams the space as players interlocked in real time. Image data is synchronized with reality when experienced as a represented spectacle. Increasing number of examples of synchronizing real space with immaterial image contents can be found nowadays, including the life-size model of Gundam Unicorn[7] in Odaiba, the SL Galaxy train of Galaxy Express 999[8], and the Evangelion train.[9]

Whereas subcultures are the subject through which to experience the immaterial in Japan, pilgrimages synchronize the real and the sacred in Europe. In southern Europe where Christian traditions remain so strong that people often name themselves after saints, visiting graves of their namesake saints is one of the pilgrimage tasks for pious believers, along with the visit to the Vatican. The names of saints lying in labyrinths under small cathedrals of old villages are used to synchronize the saint with the current spacetime. Since the relics kept in historic sanctuaries in Europe are allegedly original items that the saints actually used or the only

7) Lee, Dong Jun, "Gundam scrambles from Odaiba, Japan for the Tokyo Olympics", *Segye Ilbo*, September 25th, 2017.

8) Seo, Kyu-ho, "The train for Galaxy Express 999 enthusiasts", *Oh My News*, August 22nd, 2016.(http://www.ohmynews.com/NWS_Web/View/at_pg.aspx?CNTN_CD=A0002237234)

9) Seo, Kyu-ho, "I thought I got on a train, where am I?", *Oh My News*, July 4th, 2016. (http://www.ohmynews.com/NWS_Web/View/at_pg.aspx?CNTN_CD=A0002223363)

evidence of miracles, they are non-duplicable unlike the holy gifts used for prayers. Pilgrims synchronize reality with the sacred by visiting temples that hold relics like the saint's knee cap or clothing that prove the holy impoverished lifestyle of the saint. They also synchronize reality with the sacred by reading the Bible or the narrative of the apocrypha, or by naming themselves after the saints. Such behavior feels similar to the way theme parks synchronize immaterial image data and the material spacetime. However, the case of European pilgrimage is different from Japan's example as the former is perpendicularly synchronized with non-duplicable originals.

Ⅳ. Polygon Flash: OBT

1. Sunset Valley Project

This study examines the pattern of image consumption in the contemporary era. Today's images merely appear and reappear in timelines without securing even a small surface through which to materialize. As the production and consumption of image continues to accelerate without the image having a chance to materialize, this study seeks to explore the attitude the artist should convey as the producer of images, and how the artist can disassemble and reassemble traditional methodologies to present a valid method with regard to images. In order to find the solution to this question, this study focuses on the attitude and methodology of the creator rather than the narrative of the contemporary image. Images of the internet era have short life cycles as

they are consumed the moment they are produced. Such characteristics are similar to the landscapes found in the real world. Robust natural landscapes are instantly dug up by giant machinery as steel bars are planted and concrete is poured to create layers of buildings, creating a new urban landscape. Such landscapes repeatedly appear and disappear in the name of capitalism, an intangible theory whose original form is unknown. While the patterns of image consumption evolve rapidly, the artist creating the images remains as a sender in their intimate mythic domain, establishing their own temporality. This study therefore explores a way to deviate from the traditional working method in order to bridge the gap between the fast consumption and lagging production of images in a contemporary world wherein fragmentary images are consumed with every passing minute. One solution this study suggests to this dilemma entails a collaborative structure in which the artist delegates their production process to software.

Contemporary images lack complete originals and innate meaning. The methodology developed in this study leverages such characteristics of contemporary images. Drawn on the digital surface without an original form, the images are saved as data, which are then loaded to comprise the scene on display. Such scenes are assembled in accordance with rules, rhythm, and algorithms, much like the way buildings are built; a foundation is set, a framework is built, concrete is poured layer by layer, walls are painted, and final touches are made. Such image data is manifested in varying sizes and forms to temporarily inhabit the exhibition space before they disappear again. Such manifestations leave room for the possibility of narrative, but the individual components do not bear any more meaning than as simple landscape.

The Sunset Valley app uses such rules of layered construction to load

data and print the completed imagery. When this process is applied to the creative process, the role of the artist becomes limited to creating the image to be used as the database, selecting the images generated by the algorithm, and printing the images. With the limitation placed on the artist's role, the status of the artist is moved from an enigmatic domain to a public domain. Sunset Valley categorizes digital drawings into data units, then disassembles and reassembles the units to create the scene. Since data is immaterial (non-material), it can exist as an original form but there is no such thing as "the original" copy. As the app puts together the planes, it repeatedly dissembles and reassembles the data as a new unit. The name of this project was borrowed from the fictional village appearing in the online life simulation game *Sims*. With every update, the village is presented with a different background and format, behaving like an instance variable. Much like its namesake, the Sunset Valley app experiments with the many ways the variables of image data are materialized.

The app is intended to question whether the status of the artist and the significance of the original are still valid today. Instead of allowing the artist to create the image as the artist intended, this method seeks to disassemble and reassemble known methodologies of image creation. This project presents a new pictorial methodology wherein the artist sacrifices materiality for speed to produce automatically generated images, challenging the artist's role as the image creator and their traditional methods of image creation. This project is thereby intended to encourage further studies on the immateriality of images.

2. Curator as a level designer

Level design is a field in game development in which the level designer adjusts the difficulty and populates the level map in order to ensure an immersive gaming experience for the players, while ensuring that the contents of the level is aligned with the overall game design intent. The term "level" was coined in the early role-playing games (RPG) to refer to the various stages of the dungeon that varied by difficulty and theme. The key responsibility of a level designer is to establish routes that encourage certain player behavior and expose the players to the intended game experience.[10] As level design entails the re-creation of the game's playable levels, i.e. space, it requires a wide range of skills including game design, architecture, and aesthetic capabilities.

In his article "Designing Better Levels Through Human Survival Instincts"[11] Christopher W. Totten claimed that "If to architects the house was the machine for living, the game level should be the machine for living, dying, and creating tension by exploiting everything in between." The level designer designs mechanisms that place the player's avatar in dramatically tense moments, which when overcome provides enjoyment for the player. The "avatar" refers to the game character representing the player in the virtual environment of the game. Many games allow the players to customize their avatars' appearance, give them specific titles, and make choices throughout the narrative to strengthen the bond

10) Namu Wiki, "Level Design". (Retrieved on January 6th ,2018)

11) Christopher W. Totten, 'Designing Better Levels Through Human Survival Instincts', *Gamasutra*, June 21st, 2011.
(https://www.gamasutra.com/view/feature/6411/designing_better_levels_through_.php)
(Retrieved on December 28th, 2017)

between the player and the avatar. Level design supplements the avatar's abilities through various mechanisms, offering the players opportunities to overcome risks as part of the user experience.

Assuming that level design is limited to user experience, this study inquired what kind of user experience the contemporary exhibition environments should consider. The biggest element in an exhibition is the artwork. Recently there has been a trend to actively utilize increasingly available multimedia elements such as video, sound, performance, and the web as well as space allocation and lighting as part of the artwork. However, these devices ultimately only serve an auxiliary purpose of presenting the art work in the optimal way. This study also examined if there are elements of exhibitions that correspond with the narrative in games. Since exhibitions focus more on the context of the work and the results of the research, they place more weight on the aesthetic and humanistic discourse than the dramatic tension, and such emphasis is unveiled symbolically through writing. The artist also focuses on visualization through symbols and metaphors. As such, aside from the works that deliberately introduce narrative structure, most artworks induce the viewers to imagine the narrative based on fragmentary images. Ultimately, exhibitions must serve as a mechanism that instigates visual tension by exploring everything between the visual images, their backgrounds, and relevant discourses.

Polygon Flash: OBT begins with the incident that occurred in Japan in 1997 known as the Nintendo Shock or Polygon Shock. Aside from its geometric definition, a "polygon" also means the smallest unit of 3D computer graphics. Polygon is also the name of a Pokémon character that resides in the cyberspace network in the story. When the characters enter the network in order to capture this creature, a rapid flash of red

and blue lights from an explosion during the ensuing battle was aired throughout Japan. The problem was that the rapidly blinking effect caused photosensitive epileptic seizures in 700 children who watched the scene. The incident had lasting ramifications including the banning of similar flashing visual effects from visual media including the Pokémon series itself. This "Polygon Flash" was a symbolic incident in which a signal sent from the virtual domain intervened in reality via television sets. The incident demonstrated how virtuality and reality were no longer completely demarcated by the TV screen, as they cross-reference and synchronize to affect each other. The distant and objectified virtuality beyond the TV screen had synchronized with reality, bestowing the same status to both domains.

As an exhibition, *Polygon Flash: OBT* examines the trajectory of the production and distribution of contemporary image by developing an application to act as the medium of a contemporary methodology that deviates from and substitutes traditional creative methods. Sunset Valley is an image production tool that is placed at the heart of the exhibition. The immaterial image produced through this medium responds to the exhibition space to gain materiality, manifesting into a body appropriate for the material space. As the level designer, the curator reveals through the exhibition the structure in which the material environment and the immaterial image data are synchronized through the app. In turn, such synchronization summons a visual tension that explores the gap between material reality and immaterial visual images that lack an "original." This exhibition lies in the midpoint between the flow from reality to virtuality and vice versa.

3. Open Beta Test

Before commercially launching a game, game companies typically conduct CBT (Close Beta Test) within the company, followed by an OBT (Open Beta Test) conducted with a select group of users. *Polygon Flash: OBT* appropriates this video game development process in its structure for producing and consuming contemporary images. This exhibition uses and showcases the Sunset Valley app, which serves as the medium to convert immaterial image data into formats compatible with the material exhibition space. As the user of the app, the artist feeds the program with image data, which is in turn combined to generate a flat image. The convertor and the artist cooperate closely via workshops to transform the image generated by the app into material formats that suit the exhibition environment in reality including surfaces, curvatures, furniture and space.

Sunset Valley began as an imagination of a method for contemporary image production. The app is an image simulator that caters to image producers and serves as a condition and a medium in *Polygon Flash: OBT.* The purpose of the exhibition is to use the Sunset Valley app to reveal the patterns of image production and consumption in the contemporary era, and to provide the app to a limited number of users to secure examples of usage without specifying the subjects. As the user and tester, the artist utilizes the app to generate image data and transforms the data into material formats that suit the exhibition space. Rendering the immaterial and fragmented properties of contemporary images into material forms that can be exhibited in reality creates an intersection between virtuality and reality. In turn, such process serves as

a test in preparation for a future launch of Sunset Valley as a production tool and medium for the contemporary image environment. This “OBT” will help validate whether this app can be launched publicly in the aftermath of the exhibition and perhaps even serve as an image platform.

Ⅴ. Conclusion

Fortunately, due to the state-led efforts to vitalize the telecommunications infrastructure in the late 1990s, South Korea entered the era of visual imagery facilitated by high-bandwidth internet connection, leaving behind the era of voice and text provided by phone lines. The virtual domain in the web space allows users to establish and customize their own timeline. The appearance of smartphones allowed for ubiquitous virtual anachronism and cross-referencing of reality and virtuality. Having grown up in such environment, some artists in their 20s and 30s have come to limit their own roles to editors responsible only for combining and reassigning the images referred from the public internet, rather than emphasizing the originality or aura of their artwork. In addition, young contemporary artists tend to consume narratives and images in a fragmented manner, rather than taking on an encyclopedic world view. As discussed in Chapters I and II, such tendencies arise from the decentralized user experience with the internet, which allows individuals to connect with and traverse through time and space.

The spacetime of the web environment and the resulting image data have connections to innately immaterial subcultures like comic books, animation, and video games. The symbols of such immaterial images are

applied on easily distributable material objects like plastic figures and merchandises, while the virtual idols with vacant world view are filled with the projections of the user's preferences to become synchronized with reality. Lacking the very concept of an "original," image data generally appears temporarily in reality through the representation of spectacle and experiential methods, which have recently become increasingly close to daily life. In order to reveal the trend in the production and consumption of contemporary image data, an app called Sunset Valley was developed as the medium. This app was also made available to select users to conduct the OBT. As the user, the artist utilized the app to automatically generate image data, which was then converted to manifest in the material exhibition space. *Polygon Flash: OBT* seeks to unveil the structure in which the app synchronizes immaterial image data with material reality, thereby summoning visual tension that explores the gap between material reality and immaterial visual images that lack "originals."

As the contemporary creative environment changes to include the quasi-experience of images, the role of the curator is also expanding to entail the establishment of the work's condition and the exhibition structure. As the Polygon Flash incident allowed for the virtual domain to be transmitted across Japan via television sets, the Sunset Valley application is intended to transmit the signal for the potential of the exhibition environment to change. This exhibition is expected to provide the opportunity to examine how immaterial images can be an already-manifested virtuality that endlessly cross references with reality, rather than something that is objectified and completely segregated from material environment.

The contemporary creative environment1-204-1 continues to transform, even allowing for quasi-experience of images. Amidst such changes, the role of the curator has been expanded to include the shaping of the

conditions for the creative work and establishing the structure for the exhibition. Like the Polygon Flash incident in which the virtuality affected reality via television broadcasts throughout Japan, the Sunset Valley application is used to transmit a signal on the potential for change in the exhibition environment. This exhibition is expected to provide an opportunity to consider how immaterial image has already become a real virtuality that endlessly cross references with reality, instead of merely remaining an objectified domain completely separate from material reality.

Bibliography

Articles

Lee, Dong Jun, “Gundam scrambles from Odaiba, Japan for the Tokyo Olympics”, *Segye Ilbo*, September 25th, 2017.
(http://www.segye.com/newsView/20170925001136)

Seo, Kyu-ho, “I thought I got on a train, where am I?”, *Oh My News*, July 4th, 2016.
(http://www.ohmynews.com/NWS_Web/View/at_pg.aspx?CNTN_CD=A0002223363)

Seo, Kyu-ho, “The train for Galaxy Express 999 enthusiasts”, *Oh My News*, August 22nd, 2016.
(http://www.ohmynews.com/NWS_Web/View/at_pg.aspx?CNTN_CD=A0002237234)

Totten, Christopher W., ‘Designing Better Levels Through Human Survival Instincts’, *Gamasutra*, June 21st, 2011.
(https://www.gamasutra.com/view/feature/6411/designing_better_levels_through_.php)

Yoon, Jae-sik, “First kiss tasted like LCD screens for 550,000 users, with the return of the pocket girlfriend”, *Money Today*, March 28th, 2014.
(http://news.mt.co.kr/mtview.php?no=2014032613537559882&outlink=1&ref=https%3A%2F%2Fsearch.naver.com)

Websites

www.ko.wikipedia.org
www.maria.catholic.or.kr/bible/
www.namu.wiki.com

한국예술창작아카데미 시각예술 분야 결과자료집

한국문화예술위원회 Arts Council Korea

위원장 최창주
사무처장 양경학
예술확산본부장 황치준

창의예술인력센터 ARKO HRD Center

센터장 이한신

한국예술창작아카데미팀

창작자 과정 김진경, 조은우, 한예솔, 황현, 고예원, 김주미
기획자 과정 문지현, 김근형
무대예술 과정 최형호, 김은옥, 서정민
편집 이경민
영문번역 아트앤라이팅(황귀영), 아트컬처(황선혜)
디자인 및 제작 ㈜프리비

한국문화예술위원회 창의예술인력센터 한국예술창작아카데미
서울시 종로구 대학로 10길 17(동숭동 1-67) 02-760-4668 www.arko.or.kr