한국문화예술위원회

2020년
아르코 공공예술 토론회
- 다시, 공공, 예술 -

일시 | 2020년 3월 19일(목) 14시

장소 | 대학로 아르코미술관 세미나실

CONTENTS

발표1 동덕여자대학교 회화과 교수 강수미

발표2 제주도 서귀포시 문화도시센터장 이광준

발표3 유쾌한 대표이사 신윤선

발표4 작가, 동대문옥상낙원 DRP 박찬국

발표5 작가, 무진형제 (*사례발표 자료로 참여)

발표1

공공예술의 범위 :
동시대의 미술의 확장성과 수행성

강수미 동덕여대 회화과 교수

제가 오늘 발표할 내용은 마침 한국문화예술위원회에서 사업 계획으로 발표한 내용들과 공명하는 부분이 좀 있는 것 같습니다. 요컨대 동시대 공공예술이 다뤄야할 내용과 범위에 관해 다각도로 접근해보고자 합니다. 동시대 미술은 확장성과 수행성, 활동 자체에 비중을 둠으로써 유연함을 중시해 왔는데, 그것과 궤를 같이 해서 공공예술도 변화해야 된다는 것이 제 발표의 핵심 주제입니다.

동시대 미술과 공공예술을 앤드(&)로 묶었을 때 아트(art)를 '조형예술'로만 한정할 수는 없습니다. 예술이 다원화 되어 있고 그런 다원화된 관계 속에서 동시대 미술을 이해할 필요가 있는 것이죠. 그렇기 때문에 공공예술도 공공미술의 범위가 아니라, 공공예술로서 다원적이고 종합적인 차원을 고려해야 된다는 것이 핵심입니다. 동시대 미술의 유동성, 다원성, 확장성은 미술이라는 어떤 고정된 범위가 아니라 미결정성 상태를 지향하고 있고, 그렇기 때문에 성격상 모호함과 다중성을 보입니다. 공공예술 또한 그만큼 변화할 필요가 있는 것 같습니다. 그러니까 우리에게는 어느 정도 대중화 된 공공미술에 대한 인식의 범위가 있는데 그것들이 유연하게 확장될 필요가 있고, 공공예술에 대한 다원적 미학이 개발될 필요가 있다는 것입니다.

이 발표를 준비하면서 개념적으로 공공예술에 대해 제 나름의 규정을 해봤습니다. '현재(now and here) 한국 사회와 국제 사회 현실에 대한 동시적이고 정확한 이해를 기반으로 공공(public)의 목적과 가치에 부응하여 나아가 더 좋은 사회적 삶의 모델과 공공의 미학을 제시하는 예술'이 그것입니다.

이때의 '현재'는 지금이라는 의미에서의 현재이기도 하고 사회적 현재이기도 합니다. 그리고 사회적인 현재는 한국 사회뿐만 아니라 국제 사회 전체를 말합니다. 국제 사회 전체를 무대로 봤을 때, 동시적으로 사회를 정확하게 인식하는 것이 공공예술에 굉장히 중요합니다. 예술이기 때문

동시대 미술 & 공공예술

Contemporary Arts & Public Arts

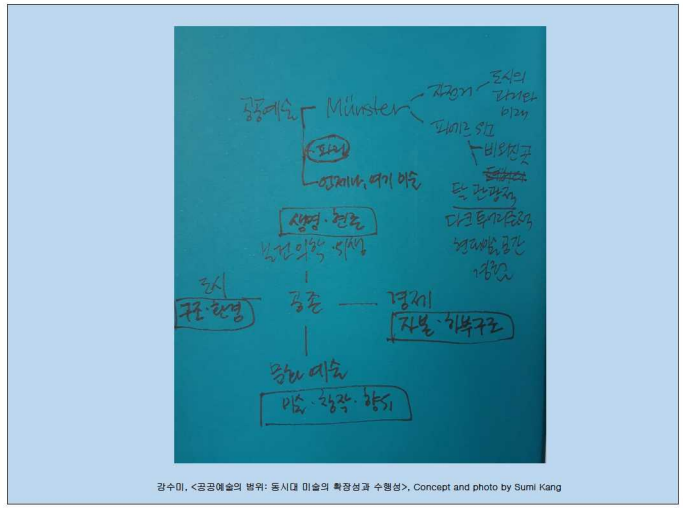
동시대 미술의 변화: 유동성, 다원성, 확장성, 미결정성, 모호성, 다중성

공공예술의 변화 필요성: 인식 범위의 확장, 다원적 미학의 개발

에 상상적이거나 공상적이거나 주관적인 접근이 아니라, 적어도 공공예술이라면 정확한 사회현실에 대한 인식에 기반하여 공공에 기여하는 목적을 세우고 가치를 추구할 필요가 있습니다. 그렇게 해서 최종적으로 더 좋은 사회적 삶을 모델로 제시하는 것, 그리고 공공의 미학을 제시하는 것, 이것을 공공예술이라고 정의하고 싶습니다. 발표를 준비하며 다이어그램을 그려봤는데, 공공예술의 본질적 중심은 결국 '공존(con-existence)'이라는 생각을 하게 됩니다. 이는 여러 측면에서의 공존을 뜻하기 때문에 공존이라는 키워드를 바탕에 두고 다음과 같은 네 개의 축으로 공공예술에 대한 종합적 지도를 그려볼 수 있습니다.

공공예술이란?

'현재(now and here) 한국 사회와 국제 사회 현실에 대한 동시적이고 정확한 이해를 기반으로 '공공(public)'의 목적과 가치에 부응하며 나아가 더 좋은 사회적 삶의 모델과 공공의 미학을 제시하는 예술



강수미, <공공예술의 범위: 동시대 미술의 확장성과 수행성>, Concept and photo by Sumi Kang

생명, 현존

첫 번째는 생명, 현존의 문제입니다. 공공예술에서 중요한 부분은 사회적 현실과 예술이 합해져야 한다는 관점에서 현재를 바라보아야 하는 것입니다. 불행하게도 코로나19의 전 세계 유행(pandemic) 상황이 발생한 현재, 저에게 공공예술의 중요한 키워드로 떠오른 건 '예술이 어떻게 한 사회의 의료, 공중보건, 위생의 문제들과 결부될 수 있을까'였습니다. 생물학적 현존이 위기에 처했을 때 예술의 역할은 무엇입니까? 그에 대한 고민의 지점에서 공공예술의 목적은 단지 어떤 감각 지각적인 모델을 제시하는 것뿐만 아니라 사회 공동체가 맞닥뜨린 이 트라우마적 상황 속에서 예술이 발휘할 심리적 역할을 요구할 수 있습니다. 그리고 나아가 서로 공존하고 환대하는 장을 제공하는 게 공공예술의 역할일 수 있을 것 같습니다.

1. 생명 . 현존

2020년 3월 현재 한국과 국제 사회 현실은 어떠한가?

– 코로나19 – 보건위생 – 생물학적 현존의 위기

공공예술의 미션

– 도시 생태 + 환경 개선 – 예술을 통한 심리적 + 감각 지각적 대처 모델 개발 – 공존과 환대의 장 제공 – 소셜 미디어를 통한 문화 예술 활동 증진

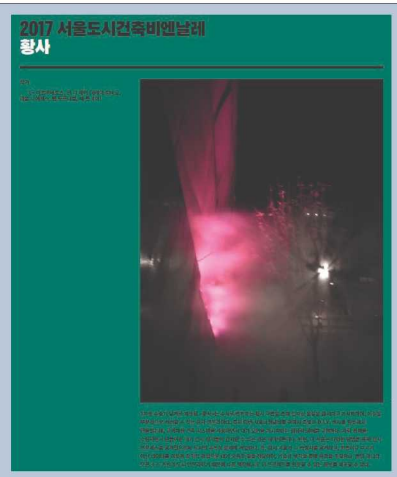


2017 서울 도시건축비엔날레, <황사>, C+ 아르키테토스, 인 디 에어 (네레아 칼비요, 라울 니에베스, 펠 토르나벨, 예 통 차이)
photo by Sumi Kang

관련된 사례를 준비했습니다. 2017년 《서울 도시건축비엔날레》에서 '황사'라는 제목의 작품이 제시됐습니다. 이 당시에는 마스크가 황사와 미세먼지 때문에 필요했던 상황이었습니다. 미세먼지가 생존을 위협하는 상황에서 예술가들은 한국 사회에서 마스크를 착용한 사람들의 모습을 기록하고, 그것을 파빌리온 형태로 만들었습니다. 또 전시 현장에서 황사를 가상적으로 경험하게 하는 작업을 통해 데이터로만 보는 환경오염의 문제를 시각적이고 촉각적으로 제시했습니다. 저는 이런 것을 중요한 공공예술의 사례로 다뤄야 한다고 봅니다.



2017 서울 도시건축비엔날레, <황사>, C+ 아르퀴테토스, 인 디 에어 (네레아 캄비요, 라울 니에베스, 엘 토르나벨, 에 통 차이)
photo by Sumi Kang



http://seoulbiennale.org/ko/exhibitions/thematic-exhibition-nine-commons/%EA%B3%B5%EA%B8%B0/yellow-dust

구조, 환경

도시는 단순한 집합이 아니라 기반시설(Infrastructure)이 집합되어 있는 곳이라는 의미에서 구조이고 환경입니다. 그러면 위기상황, 비상사태가 벌어졌을 때 도시와 공동체를 어떻게 유지할 것인가가 중요한 이슈가 될 것입니다. 그러한 상황에서 가장 먼저 의식하게 되는 건 물리적 현존입니다. 물론 도시는 물리적으로 붕괴하지 않아야 하지만, 도시 공동체의 정신의학적 측면도 굉장히 중요합니다. 그래서 사회적 현존의 위기에 대처하는 예술의 역할, 공공예술의 역할이 중요해지는 것입니다. 3월 11일 이메일을 통해 미술관들이 임시 휴관 소식을 받았습니다. 소식 자체로 심리적으로 위축되는 부분이 있었고, 공공미술관의 역할에 대해 생각하기도 했습니다.

2. 구조 . 환경

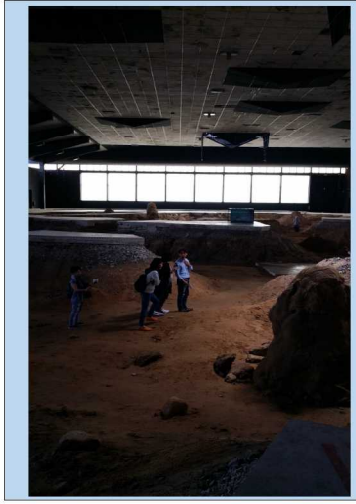
도시와 공동체를 어떻게 유지할 것인가?

– 물리적 – 정신의학적 – 사회적 현존의 위기

공공예술의 미션

– 미술관 등 문화예술 기관의 폐쇄 상황에 대한 대응 매뉴얼

– 공공예술의 개방성, 확장성, 다양성을 높여 공동체의 위기 상황에서 예술의 사회적 기능 발휘

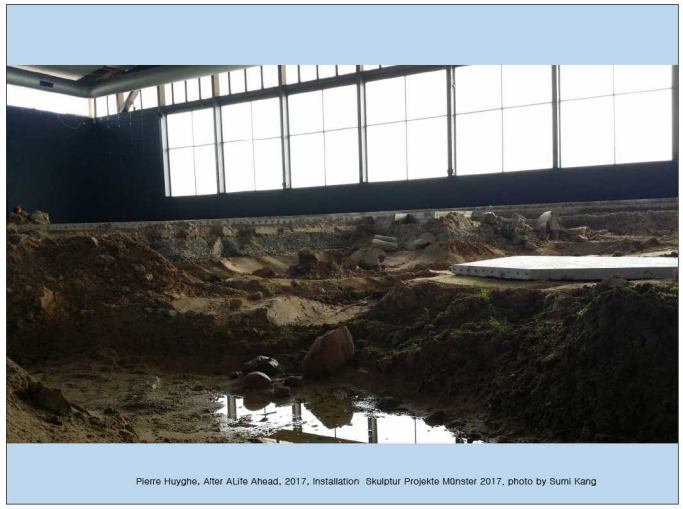


Pierre Huyghe, After ALife Ahead, 2017, Installation Skulptur Projekte Münster 2017, photo by Sumi Kang

"Huyghe's constructed situations are reminiscent of biospheres, where other laws apply than in nature: structural parameters for changes as well as phenomena like swarm behaviour and cluster development are used, but, in the end—as with any other artistic material—these prove to be the final limits of the will to make new possibilities happen … a time based bio-technical system…Biological life, real and symbolic architecture and landscapes, visible and invisible processes, and static and dynamic states were all fused into a precarious symbiosis." – Nico Anklam

모두에게 훈련되지 않은 이러한 셧다운의 상황에서, 공공예술이 이러한 상황에 대한 대응방법을 연구하는 것도 필요하다고 생각합니다. 공공예술은 한국 사회에서도 계속 여러 가지의 진화를 거듭해 왔습니다. 그래서 공공예술이라고 할 때 우리는 더 이상 조형물만 떠올리지 않습니다. 그럼에도 불구하고 미술중심의 사고가 여전합니다. 저는 그 외연을 더 확장하고 다양성을 높여서 보다 적극적인 의미에서 공공예술이 공동체 위기 상황에서 미션을 수행해야 한다고 생각합니다.

관련 사례로 제가 제시하고 싶은 것은 2017년에 《뮌스터 조각 프로젝트》에서 본 피에르 위그(Pierre Huyghe)의 작품입니다. 도심 외곽에 위치한 과거 아이스 링크 장을 작품의 장소로 썼



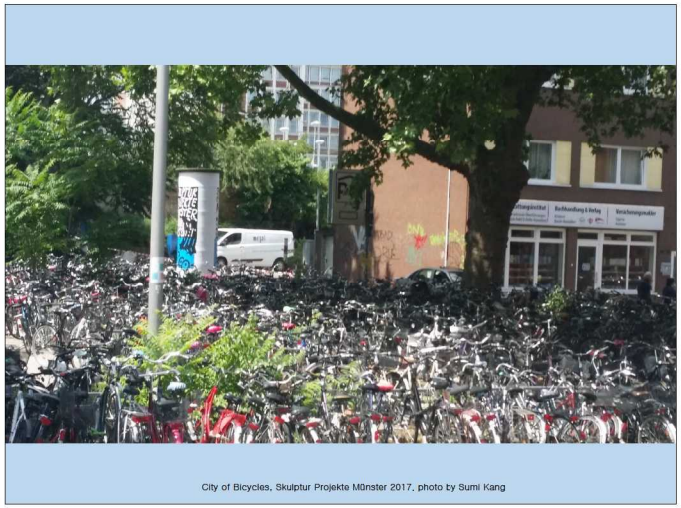
Pierre Huyghe, After ALife Ahead, 2017, Installation Skulptur Projekte Münster 2017, photo by Sumi Kang



Pierre Huyghe, After ALife Ahead, 2017, Installation Skulptur Projekte Münster 2017, photo by Sumi Kang
https://www.skulptur-projekte-archiv.de/en-us/2017/projects/186/



Bus Station, Skulptur Projekte Münster 2017, photo by Sumi Kang


City of Bicycles, Skulptur Projekte Münster 2017, photo by Sumi Kang

는데, 작가는 그 곳에 새로 무엇을 짓는 게 아니라 바닥을 깨고 땅을 파헤쳐서 생태학적으로 원시적인 상태를 만들었습니다. 그리고 일부러 물웅덩이나 바이러스를 배양하는 장치를 설치했습니다. 이는 니코 앤클람(Nico Anklam)의 텍스트에도 나오지만, 예술의 질료 차원을 넘어서 도시가 처한 상황 속에서 이해되는 작품, 이를 통해 어떤 대책들이 불가능한 상태까지 예측하는 식의 작업, 어떻게 바이러스하고 공존할 것인가에 대한 문제까지도 생각하는 예술로 간주될 수 있습니다. 예술의 입장에서 보면 오히려 표현의 한계를 보여주는 것이죠. 저는 시각적인 즐거움이나 아름다움을 떠나 이 작품이 굉장히 좋은 사례라고 생각을 하고, 이러한 의미들을 발견해 나가는 게 공공예술의 미래 과제라는 생각이 듭니다.

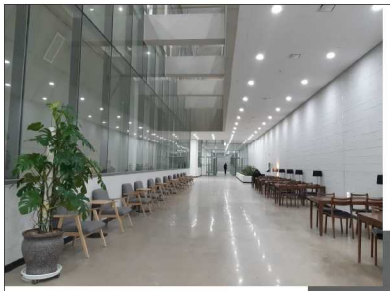
그 다음 사진은 버스정류장의 뮌스터 조각 프로젝트 홍보입니다. 1977년 시작한《뮌스터 조각 프로젝트》는 10년에 한 번씩 열리시만 이 노시의 성체성을 규성할 성노로 중요한 공공예술 프로젝트입니다. 뮌스터에 대해 사람들이 또 많이 얘기하는 것은 자전거입니다. 대학도시, 자전거 도시, 친환경 도시라는 이야기가 반복되죠. 2017년 방문했을 때 저는 조금 다른 식의 생각을 하게 됐습니다. 마치 '자전거의 무덤'처럼 한 곳에 대규모로 자전거가 모여 있는 것을 봤는데, 자전거를 많이 타니 좋다는 건 순진한 판단이라는 생각을 했죠. 도시가 이런 문제에 어떻게 접근해야 하는지에 대해 전혀 다른 현실 감각으로 생각할 때가 됐습니다. 지금 서울시 같은 경우도 버려진 자전거라든가 사람들이 무책임하고 무방비하게 방치한 자전거들이 많습니다. 우리는 기존에 전문가들이 좋다고 평가한 정책들과는 다른 방식의 비판적 접근을 해서 도시 생태를 생각할 때가 되었고, 이를 공공예술이 제시할 수 있으면 좋겠다는 생각을 하게 됐습니다.

그 다음 국립현대미술관 청주관도 사례로 가지고 왔는데, '저 사례들은 공공예술이 아니잖아?'라고 의아해 하실 수 있을 것 같습니다. 제가 계속 강조하고 싶은 건, 공공예술의 확장입니다. 그렇다면 공공 미술기관은 어떤 역할을 해야 되는지, 특히 코로나19와 같이 통제하기 힘든 일들이

벌어지는 사회에서 공공 기관들은 어떻게 해야 되는지에 대한 생각을 해볼 수 있습니다. 국립현대미술관 청주관은 미술품 보존센터입니다. 그런데 그 보존센터에서는 사람들이 소장품을 볼 수 있는 전시형태의 보존방식을 취합니다. 이것도 혁신적이지만 제가 주목했던 것은 시민들에게 개방되어 있는 공간이었습니다. 이 공간은 일반 시민들이 언제나 와서 책을 보고 미술작품을 보는 것이 가능한 공간인데, 공기청정기가 촘촘하게 설치되어 있었고 쾌적해 보였습니다. 말하자면 이렇게 셧다운 되는 일들이 벌어지는 사회에서 공공 미술관이 사회적 방어선, 위험 대피소 역할을 할 수 있을 것입니다. 지금까지 코로나19 질병에 대한 대응은 의료기관이 담당하고 있지만 미술관도 다른 방향에서 참여하고 기여할 수 있다는 인식의 전환이 필요하다고 봅니다.

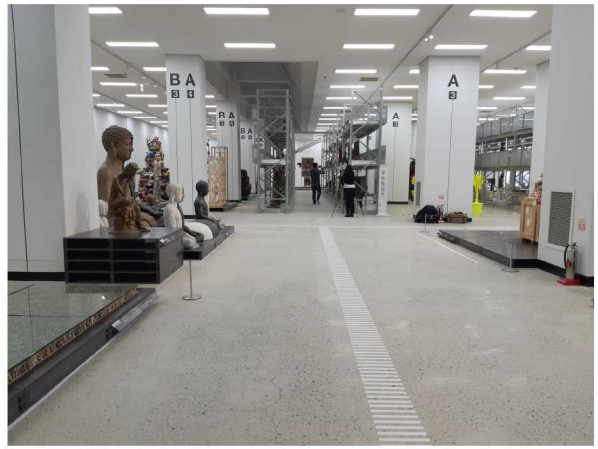


국립현대미술관 청주관, 국립미술품수장보존센터, photo by Sumi Kang





국립현대미술관 청주관, 국립미술품수장보존센터, 공공 공간, photo by Sumi Kang



국립현대미술관 청주관, 국립미술품수장보존센터, 개방형 수장고, photo by Sumi Kang

경제, 하부구조

그 다음 경제, 하부구조의 축입니다. 코로나19의 상황이 지나간다 하더라도 한국 사회뿐 아니라 국제 사회는 경제적 위기에 직면할 것이 자명합니다. 예술은 경제적인 부분과 유격이 있는 것으로 생각할 수 없다고 봅니다, 그렇기 때문에 물질적 삶을 영위하는 것이 경제적 문제라면, 그 경제적 문제와 공공예술의 미션도 결부돼야 합니다. 그래서 예술에서 경제적 생산성을 어떻게 만들어 낼 것인가도 공공예술의 과제인 것이죠. 단순히 아트 마켓, 옥션 하우스 활성화 등을 통한 것뿐만 아니라, 공공예술의 가치와 역량을 키우면 거기서 나오는 선순환 경제 구조가 가능할 것이라고 생각합니다. 그리고 공유 가능성을 예술을 통해 발견해 보는 것도 공공예술일 수 있습니다.

한국문화예술위원회가 새롭게 추진하는 사업 지원유형 중 페스티벌이나 축제가 있는데, 공공예술을 통해 경제적인 측면들을 도모할 수 있는 방법은 지금 우리의 사회적 상상력으로는 대부분 이런 축제를 통하는 것이었습니다, 하지만 저는 그 형식에 매이지 말고 그 페스티벌들이 어때야 하는지에 대해 더 심층적으로 파고들고 다양화하고 모델을 만들어야 된다고 생각합니다. 제가 주목한 최근 사례는 2019년에 영국의 도시 마게이트(Margate)에서 개최한 마게이트 페스티벌입니다. 그런데 이 페스티벌은 사실 특별한 것은 없습니다. 우리가 공동체, 지자체 차원에서 하는 시민참여, 도시재생과 같은 방식에 매우 가깝습니다. 그런데 제가 주목한 이유는 이 페스티벌이 국제 현대미술계에서 제일 유명한 상인 터너상(Turner Prize)과 연결이 되어있기 때문입니다. 2019년 터너상은 연구할 가치가 높은 사례인데, 2019년에는 네 명의 후보 모두 공동 수상을 했습니다. 저는 이런 현대미술의 경쟁상에서도 결국은 공존이 문제가 되는 것이지 경쟁이 문제가 되지 않는 사회가 도래했다고 보았고, 그런 의미에서 작년 모든 후보가 공동 수상하도록 위원회가 결정한 것은 뛰어난 선견지명이며 우리에게 가이드라인을 제시해 준다고 생각합니다. 마게이트 페스티벌은 이 터너상의 행사와 연동하여 자신들의 페스티벌을 홍보했습니다. 그러니까 저는 현대미술에서 가장 하이엔드(high end)한 미술은 공공과 소통하지 않는 게 아니라 공

3. 경제 . 하부구조

물질적 삶을 어떻게 영위할 것인가?

–경제 기반의 급격한 변화 – 경제적 공황 상태 – 자본주의 현존의 위기

공공예술의 미션

– 예술의 경제적 생산성 – 공유 가능성 – 가치 평가와 미학적 판단의 결합

지역사회 페스티벌로서 공공예술

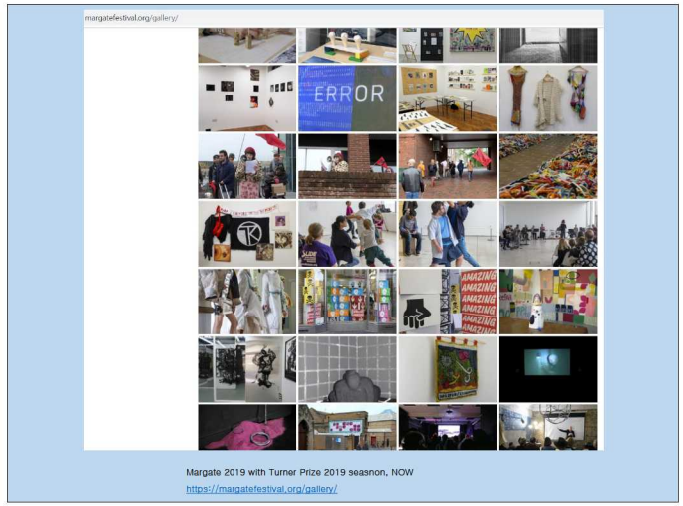
장르 횡단, 집합성, 다원성 - 동시대적 조건의 시각적 양피지

"Margate Festival celebrates the best contemporary culture from Margate's world-class creative community. Art, music, performance, written and spoken word, collective action and visual culture will form a dynamic programme featuring co-commissions in the public realm and over 200 local, national and international artists. The theme NOW brings urgency and relevance – 2019 is our most ambitious year yet." ."

– Dan Chilcott, Jenny Duff and Jo Murray, Margate Festival Delivery Team https://margatefestival.org/about/

공예술의 장과 결부되어 있다는 사고 전환이 필요하다고 봅니다. 그래서 이 토론회를 혹시 미술가들이 많이 보신다면 그런 측면에서 창작의 인식전환도 필요하다고 강조하겠습니다. '내 미술을 잘해서 내가 굉장히 중요한 성과를 얻어야 되겠어' 같은 생각 대신 '어떻게 공공적이 될 것인가, 그게 내 미술의 가치일 수도 있다'는 생각을 하면 어떨까 생각합니다.

지금 이렇게 비대면으로 토론회를 진행하고 있는 것처럼 점점 더 우리는 이런 방식들에 익숙해져야 할 것이고, 그것이 개인의 역량과 연결될 것이라고 생각합니다. 비대면에 익숙한 사람들이 점점 더 자기 역량을 발휘해야 하는 상황이 되는 것입니다. 청중이 없으면 발표하기 힘들다고 하면 점점 더 자기 역량을 발휘하기 어렵지 않겠습니까? 다음 사례의 사진은 다보스 포럼에서 리넷 윌워쓰라는 호주의 예술가가 만든 <충돌들>이라는 작품을 커미티들이 삼성 기어 헤드셋을 쓰고 감상하는 상년입니다. <충돌들>은 예선 영국이 호수에서 실행했던 핵무기 실험에 내한 호주 원주민들의 기억을 토대로 영상화 한 작품입니다, 가상현실로 만든 이 작품을 포럼 위원들이 본 것입니다. 작품은 디지털 필름 하나에 불과할지 모르지만 이것이 세계 경제 포럼과 같은 곳에서 공유되며 활용되는 측면도 공공예술의 미래라는 생각을 하게 됩니다.





문화 예술

마지막 문화예술의 축입니다. 어떻게 보면 공공예술에서 당연히 문화예술의 측면을 생각해야 할 것 같습니다. 문화와 예술에 대한 사회적 기대는 이런 말로 요약될 겁니다. '문화와 예술이 더 좋은 삶을 만들어내는 데 기여하라' '더 좋은'이라는 것은 매우 추상적인 가치이지만 그 '더 좋은'이라는 것의 모델이나 방향을 설정하는 게 사실은 예술의 문제라고 생각합니다. 우리는 제 4차 산업혁명으로 구조 변동이 일어나는 시대에 살고 있고, 우리의 노동은 많은 부분에서 비물질 노동으로 전환됐습니다. 그렇기 때문에 여기에서 중요한 건, 파올로 비르노(Paolo Virno) 같은 사회학자가 말하고 있듯이, 우리의 노동이 이전의 임금노동과 달라졌다는 사실, '내가 얼마나 발표를 잘 하는지, 내가 얼마나 서비스를 잘하는지' 같은 성과주의 노동으로 변화했다는

4. 문화 예술

더 좋은 삶을 어떻게 실현할 것인가?

-제4차 산업혁명 구조 변동 – 비물질 노동 – "virtuosic performer"(Paolo Virno)

공공예술의 미션

-비물질 감정 노동의 부정성 극복 – 미술 창작과 향유의 독자성 확보

언제나여기 미술 Anytime-Anywhere.Arts

2019 「서울은미술관」 대학협력 공공미술 프로젝트

I·SEOUL·U 서울은미술관 서울특별시 동덕여자대학교

2018 < 언제나여기, 미술 Anytime, Anywhere Arts >

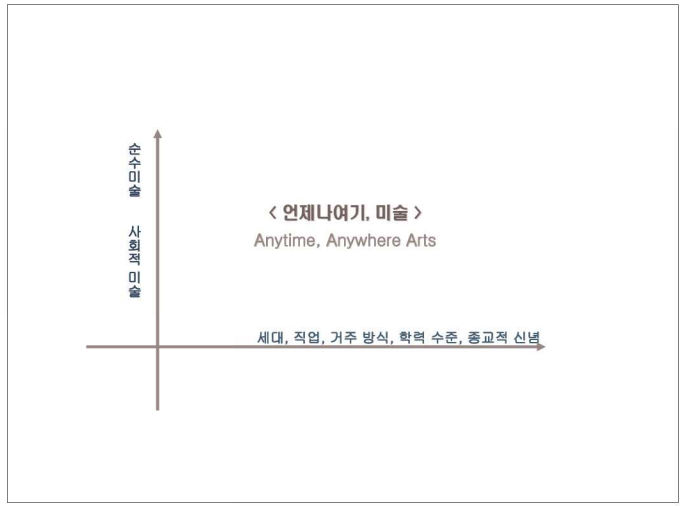
Different Public Arts

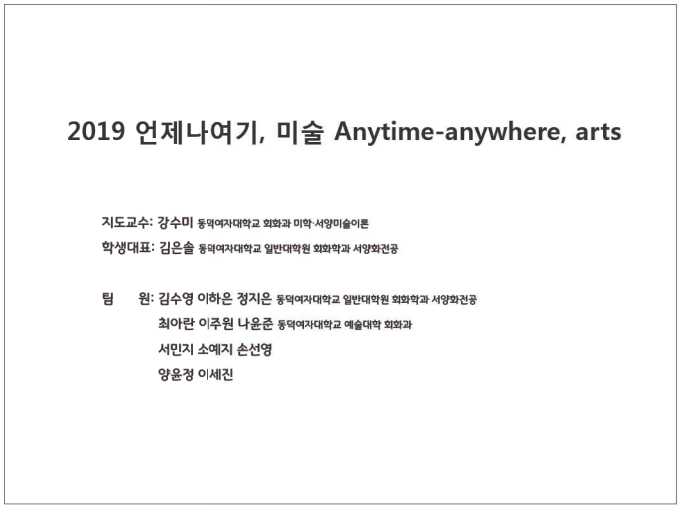
1. 커뮤니티 아트의 휘발성, 산발성, 지역 주민과의 갈등과 같은 부정적 측면의 극복

2. 2000년대 이후 부상한 공동체 미술의 취약성 또한 프로그램의 복합성을 통해 개선

사실을 깨닫는 것입니다. 우리시대 유튜버의 출현이 이런 맥락인 것입니다. 이런 “virtuosic performer”로서, 그러니까 피아니스트가 굉장히 연주를 잘해야 되는 것처럼, 모든 사람이 각자의 자리에서 자기 성과를 ‘거장처럼 잘 수행해야 하는 사회’를 우리는 살고 있습니다. 공공예술에서는 그런 비물질 노동 내지 감정 노동이 내포한 문제적인 지점들을 어떻게 해소할 것인가를 보여주는 모델을 제시할 수 있다고 생각합니다. 그리고 미술 창작과 향유에서 어떤 독자성을 또 확보해야 하는가도 중요합니다.

관련해서 마지막 사례를 말씀드리면, 저는 서울시의 ‘서울은 미술관’ 대학협력 프로젝트를 통해 공공미술 사업을 했습니다. 구체적으로는 저와 동덕여대 회화과 학부 및 대학원 학생들이 함께







2018년 공모, 2019년 공모에 지원해 선정돼서 '언제나 여기, 미술'이라는 주제로 사업을 했습니다. 이런 식의 방향 전환이 참고가 되지 않을까 싶어 사례로 가지고 왔습니다. 2018년, 제가 중시했던 것은 커뮤니티 아트의 일시적으로 휘발되고 사라져 버리는 측면의 극복이었습니다. 그래서 그런 것들과 반대되는 지점에서 구체적인 결과나 성과가 나오는 것들을 해야 되지 않을까 하는 입장으로 새로운 공공미술 작업을 했습니다. 2019년에는 주제를 '부드러운 공공미술(Soft Public Art)'로 상정해 실행했습니다. 이때 '부드러운'의 의미는 작품 형태가 'soft'한 게 아니라, 부드러운 속성으로 사회와 계속 상호 침투하는 공공미술을 하자는 개념으로 학생들에게 제시한 주제입니다. 그러니까 한편으로는 창작을 하는 미래의 예술가들의 창작이 위축당하지 않으면서도 사회적 기여나 활용도가 높은 작업들을 하면 좋겠다는 생각을 했던 것입니다.

이제 마지막 얘기를 하고 싶습니다. 제가 앞서 2017년 《서울 노시건축비엔날레》 사례를 나눴는데 또 하나의 사례가 니콜라우스 허쉬, 건축가 미쉘 뮐러, 현대 미술가 리크리트 티라바니자의 공동작업입니다. 이 작품은 유기태양전지(OPV) 1,250개와 유기발광다이오드(OLED) 403개를 활용한 신기술 조명 작품인데, 조명의 문구는 리크리트 티라바니자가 썼습니다. "우리는 같은 하늘 아래서 꿈꾸는가? Do we dream under the same sky?"라는 질문 형태의 작업입니다. 그런데 코로나19의 상황 속에서 이 작품에 대해 새삼스럽게 다시 생각하게 되었습니다. 곧 나올 저의 신간 책 후기에 이런 이야기를 썼습니다. 지금 코로나19 상황을 겪고 있는 우리는 같은 하늘 아래서 분리정책, 국경폐쇄 이런 것들을 하고 있다. 그런데 한 방송에서 보건의학과 교수는 '우리는 글로벌 사회의 부정적 측면에 직면했는데, 이를 해결하는 방법은 장벽을 쌓는 것이 아니라 오히려 국제 교류" 라는 이야기를 했다는 것이죠. 이 말이 낭만적으로 들릴 수도 있지만 사실 우리는 그런 점에서 어떻게 더 많은 다원성과 확장성을 가지고 사회를 유지시킬 것인가 생각해 볼 필요가 있습니다. 이것이 공공예술의 과제이기도 하고 우리의 과제이기도 하다는 생각을 하게 됩니다.

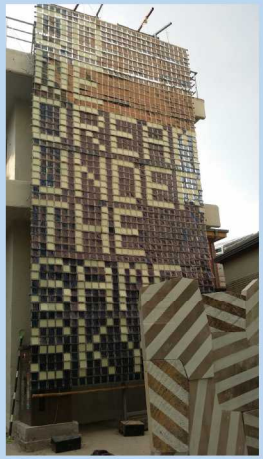


사업의 성과 및 지속 가능성

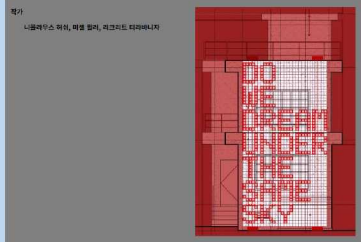
1. 부드러운 공공미술 Soft Public Art는 도시 생활의 구체적 경험 상황에 부응하는 미술을 제시할 것이다.

2. 미술 전공자가 자신의 창작을 대중 및 도시 생활에 직접적으로 매개하는 공공미술을 제안한다.

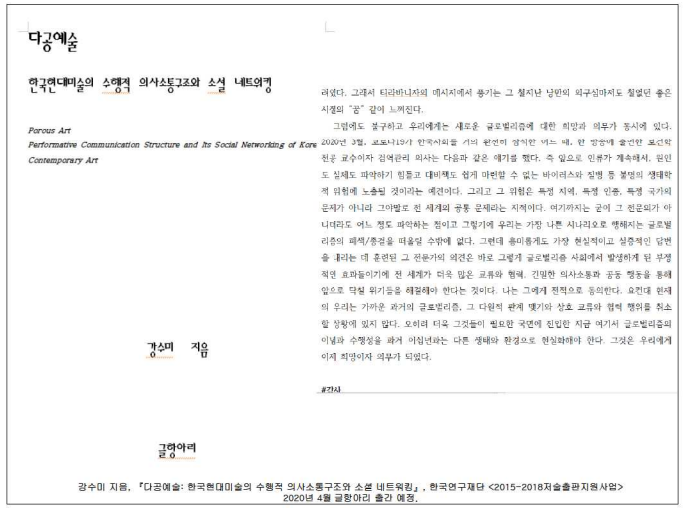
3. 프로젝트를 통해 미술 대학 전공생들은 진로 및 직업 활동, 사회 참여 예술에 대해 공감할 것이다.



2017 서울 도시건축비엔날레, 니콜라우스 허쉬, 미셸 윌러, 리크리트 티라바니자, <우리는 같은 하늘 아래에서 꿈꾸고 있는가>, photo by Sumi Kang



2017 서울 도시건축비엔날레, 니콜라우스 허쉬, 미셸 윌러, 리크리트 티라바니자, <우리는 같은 하늘 아래에서 꿈꾸고 있는가>
http://seoulbiennale.org/ko/exhibitions/thematic-exhibition-nine-commons/fire/do-we-dream-under-the-same-sky



다공예술

한국현대미술의 수행적 의사소통구조와 소셜 네트워킹

Porous Art
Performative Communication Structure and Its Social Networking of Kore
Contemporary Art

강수미 지음

글항아리

려넣다. 그래서 티라바니자의 메시지에서 풍기는 그 철지난 낭만의 외구심마저도 철없던 좋은 시절의 "꿈" 같이 느껴진다.

그럼에도 불구하고 우리에게는 새로운 글로벌리즘에 대한 희망과 의무가 동시에 있다. 2020년 3월, 코로나19가 한국사회를 거의 완전히 멈춰한 이스 때, 한 장관에 출근한 포선학원 교수이자 집역관리 의사는 다음과 같은 얘기를 했다. 즉 앞으로 인류가 계속해서, 원인도 실체도 파악하기 힘들고 대비책도 쉽게 마련할 수 없는 바이러스와 질병 등 불멸의 생태학적 위험에 노출될 것이라는 예견이다. 그리고 그 위험은 특정 지역, 특정 인종, 특정 국가의 문제가 아니라 그야말로 전 세계의 공통 문제라는 지적이다. 여기까지는 굳이 그 전문의가 아니더라도 어느 정도 파악하는 점이고 그렇기에 우리는 가장 나른 시나리오로 행해지는 글로벌리즘의 패적/종결을 떠올릴 수밖에 없다. 그런데 흥미롭게도 가장 현실적이고 설득적인 담변을 내리는 데 훈련된 그 전문가의 의견은 바로 그렇게 글로벌리즘 사회에서 발생하게 된 부정적인 효과들이기에 전 세계가 더욱 많은 교류와 협력, 긴밀한 의사소통과 공동 행동을 통해 앞으로 닥칠 위기들을 해결해야 한다는 것이다. 나는 그에게 전적으로 동의한다. 요컨대 현재의 우리는 가까운 과거의 글로벌리즘, 그 다원적 관계 맺기와 상호 교류와 협력 행위를 취소할 상황에 있지 않다. 오히려 더욱 그것들이 필요한 국면에 진입한 지금 여기서 글로벌리즘의 이념과 수행성을 파거 어심년파는 다른 생태와 환경으로 현실화해야 한다. 그것은 우리에게 이제 희망이자 의무가 되었다.

#강사

강수미 지음, 『다공예술: 한국현대미술의 수행적 의사소통구조와 소셜 네트워킹』, 한국연구재단 <2015-2018저술출판지원사업>
2020년 4월 글항아리 출간 예정.

발표2

아트인시티에서 시민 아이디어 구현 공공미술까지

이광준 서귀포시 문화도시센터장

저는 공공미술의 그동안의 변화 과정에 대해서 한번 되짚어 보면서, 그 속에서 한국문화예술위원회에서 새롭게 추진하는 공공미술 사업에 자양분이 될 수 있는 게 어떤 건지 한번 찾아보는 보려고 합니다.

APAP(2005~)

2005년도 안양공공예술 비엔날레가 처음 시작되는데, 그 배경에는 2004년 '안양천 프로젝트-FLOW'가 있었습니다. 이 프로젝트는 안양천 살리기 네트워크가 주최하고, 안양에 있는 스톤앤워터가 주관해서 추진했었습니다. 당시 안양천은 많이 오염되어 있었고, 시민들은 안양천을 환경적으로 복원하고 생태계를 재생해야 된다는 관심이 많이 있었습니다. 그래서 환경운동가와 예술가들이 힘을 합쳐서 프로젝트를 추진을 했었습니다. 그래서 어떻게 보면 지역 생태운동과 공공예술이 만났던 하나의 중요한 사례였고, 그때 같이 했던 분들이 지금 다양한 예술기관, 그리고 공간에서 활동하고 계십니다.

2004년 프로젝트가 중요한 이유 중의 하나는 2005년 안양공공예술 비엔날레의 하나의 기반이 되는 시작이었고, 그 이후로 안양시에서는 첫 해에 76억 원, 점점 예산이 늘어나 2회 차에 44억 원, 현재는 28.7억 원으로 트리엔날레 형태로 추진이 되고 있습니다. 안양공공예술 비엔날레의 특이성은 지방자치단체에서 정치사회 공동체에 기반한 공공미술 프로젝트의 추진 구조를 만들었다는 점이고, 또 하나는 예술감독 제도를 도입했다는 점 같습니다. 그래서 이영철 감독과 김성원 감독, 박경 감독, 백지숙 감독, 주은지 감독, 그리고 김윤섭 감독, 이렇게 예술감독 제도를 통해서 첫 회 때는 MVRDV 건축가의 작업을 포함을 해서 52점 정도의 작품이 설치가 됐습니다. 3회 때부터 좀 더 기존의 공공조각, 공공조형물, 건축물 형태에서 좀 더 열린 도시라는 콘셉트를 가지고 커뮤니티로 방향 전환을 하게 되었습니다.

APAP(2005~)

목표	미술, 건축, 디자인 등 다양한 예술 분야를 활용하여 안양의 지역적 특성과 도시 환경에 생명력을 불어넣는 **국내 유일의 국제 공공예술행사**
개최	1회(2005), 2회(2007), 3회(2010) 4회(2014), 5회(2017), 6회(2019) *2004년 안양천 프로젝트
추진방식	**예술감독 제도** 이영철, 김성원, 박경, 백지숙, 주은지, 김윤섭
작업방식 작품형태	조각, 설치작업, 건축물 등 영구설치 1회 52점, 2회 36점, 3회 4점(22점 일시) 등 30여개 이상 커뮤니티 프로젝트
재원	안양시 1회 76억, 2회 44억, 3회 41억, 4회 28억, 5회 25억, 6회 28.7억

Art in City(2006-2007)

공공정책에서 아트인시티(Art in City) 사업은 중앙정부 공공미술 정책의 출발점이라고 볼 수 있습니다. 2004년 <창의한국>과 <새예술정책>에서 출발해서, 예술이 사회와 만나고 예술이 공동체와 만날 수 있는 새로운 혁신과 실험을 해보자는 취지에서 2년 동안 사업을 추진을 했었습니다. 그런데 이 사업의 난점이 있었습니다. 약 12억 정도의 사업예산은 복권위원회 재원이었고, 소외지역 생활환경 개선이라는 측면에 제한되서 초점이 맞춰졌었습니다. 그래서 소외지역 주민을 대상으로 하는 프로젝트 성과로 평가되었습니다. 또 다른 특징은 기획사업과 공모사업으로 추진되었습니다. 현재 많은 공공예술 지원사업이나 프로젝트가 기획사업과 자율 제안형 일반공모로 나뉘어서 추진이 되고 있는데, 이 부분도 토론회에서 고민을 해봐야 될 지점이라고 생각합니다.

아트인시티 첫 해에는, 작가 그룹이 제안하는 방식을 취했었습니다. 그런데 평가 과정에서 작가 그룹의 대상지, 장소에 대한 깊이 있는 고민이 부족한 경우도 있었고, 또는 지방자치단체의 협조가 많이 필요한 부분이 있어서 2017년에는 대상지를 공모하고 다음에 작품제안을 심사하는 2단계 방식으로 바뀌게 됩니다. 이 방식은 뒤에서 설명할 도시재생과 연관된 공공미술이나 유휴공간 재생 공공미술에 많이 적용 되는데, 이 부분에 대해서도 새롭게 공공미술의 틀을 고민할 때 깊은 고민이 필요한 것 같습니다. 2006년도 아트인시티에서는 마석초, 대전홈리스센터, 부산 물만골 등 프로젝트를 진행했고 다양한 기획자들이 성장을 했습니다. 2007년에는 인천 우각로 프로젝트부터 충남부여 공용터미널, 전남 담양 5일장, 전북 진안 백운면 프로젝트 등이 추진이 되었고, 향후 다른 프로젝트와 연계하며 성장하게 됩니다.

아트인시티는 현재 고민하는 공공미술의 여러 가지 선행 경험을 했다고 봅니다. 2006년 전에 공공미술에 대한 연구 작업이 있었습니다. 이 연구에서 공공미술의의 성장 단계를 5단계로 나

Art in City(2006-2007)

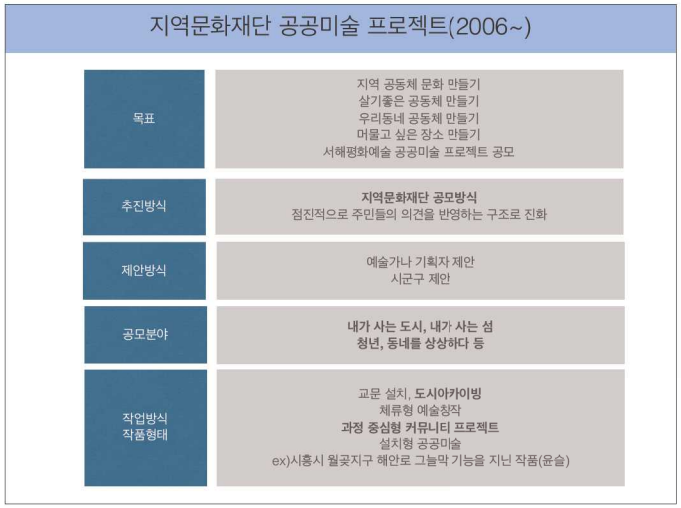
목표	창의한국(2004)과 새예술정책의 예술의 공공성제고 건축물 미술장식 제도에서 공공미술 제도로 전환 **소외지역 생활환경 개선을 위한 공공미술** 주민참여에 기초한 공공미술
추진방식	소외지역 주민을 대상으로 주민생활환경의 공공미술을 통한 혁신 제안 기획사업 / 공모사업
제안방식	2016년 작가그룹 제안 2017년 대상지 공모 심사 + 작품 제안 심사
작업방식 작품형태	벽화, 주거환경 개선, 커뮤니티 프로그램, 리서치 및 아카이빙 2006년 마석초, 대전홈리스센터, 광주중흥3동, 대구성서공단, 부산물만골 등 2007년 인천 우각로, 경기 안양, 경기도 가평, 양평 삼산분교 강원 태백 철암역, 충남부여 공용터미널 전북 진안 백운면소재지, 전남담양 5일장, 제주서귀포 걸매지역 등
재원	복권위원회 재원(소외계층 대상), 복권기금 1,225백만원

공공미술 단계	내용	(구분예시)
1단계	미술가를 위한 공공사업 (Public Works for Artists)	마을미술 프로젝트
2단계	건축속 미술 : 건축물의 미술장식 (Art in Architecture)	
3단계	공공장소 속의 미술 (Art in Public Place)	아트인시티 서울시도시갤러리 안양공공미술비엔날레 마을미술프로젝트 도시공원속 미술
4단계	도시재생을 위한 공공미술 (Art as Urban Revitalization)	아트인시티 서울시도시갤러리 안양공공미술비엔날레
5단계	뉴장르 공공미술 (New Genre Public Art) 미술과 사회, 공공문제와 이슈 미술의 주제를 예술가와 주민이 공동으로 결정	아트인시티 서울시도시갤러리 공공미술 2.0

누게 되는데, 1단계는 뉴딜정책 차원에서 미술가를 위한 공공사업, 2단계는 건축물 미술장식, 3단계는 공공장소 속의 미술, 4단계는 도시재생을 위한 공공미술, 5단계는 뉴장르 공공미술로 구분합니다. 아트인시티는 3단계와 4단계, 5단계 이 모든 것들을 포괄했다고 볼 수 있을 것 같습니다. 아트인시티 다음 정책으로 추진되는 마을미술 프로젝트는 1단계와 3단계가 융합된 형태라고 볼 수 있을 것 같습니다.

지역문화재단 공공미술 프로젝트(2006~)

이런 흐름 안에서 수도권에 위치한 광역문화재단인 인천문화재단, 경기문화재단 등에서 다양한 공공미술 프로젝트가 많이 일어나게 됩니다. 특히 지역에 뿌리를 둔 문화재단은 지역 주민, 지역 커뮤니티에 대한 고민들이 많았습니다. 그래서 '지역 공동체 문화 만들기'라든가 '살기좋은 공동체 만들기', '우리동네 공동체 만들기' 이런 지역의 커뮤니티를 활성화 하는 공공미술의 방향들이 있었습니다. 또 하나의 큰 축은 '머물고 싶은 장소 만들기'라든가 또는 '서해평화예술 공공미술 프로젝트 공모'처럼 장소 만들기라든가 설치형 공공미술에 대한 부분들이 기획사업으로 추진되게 됩니다. 그래서 경기문회재단 같은 경우에는 최근에 2019년도에 시흥시 월곶 지구에 해안로 그늘막 기능을 가진 작품, 그래서 조금 더 기존의 예술가들의 자율 제안 프로젝트보다는 지역, 지방자치단체라든가 자치구와 결합을 하는 프로젝트로 추진이 됐었습니다.



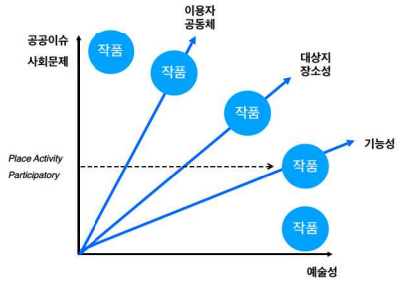
서울시 도시갤러리(2007~)

2007년도부터 서울시에서는 <서울시 도시갤러리 프로젝트>를 통해 도시 디자인과 예술을 결합한 다양한 실험 프로젝트를 시작했습니다. 작가 선정 방식은 일반 경쟁과 지명 경쟁 방식으로 추진이 됐었습니다. 2007년도와 2008년도는 초기 2년 동안 공공미술 성장단계의 3단계에서 5단계까지 다양한 실험들이 있었던 것으로 보입니다. 도시갤러리 안에서 다양한 공원, 교통섬 조형물 설치, 아트벤치, 버스 쉘터, 옥수역, 그리고 인천문화재단의 영향을 받아서 중동초 교문, 불광천 프로젝트, 동네 예술가 등의 프로젝트들이 진행됩니다. 그 다음에 제가 보기에 현재 도심 재생 공공미술의 원천이 되는, 플라잉 시티가 진행한 청계천의 예술과 기술에 대해서 깊이 있게 성찰하는 작업들, 그리고 아카이빙에 기반한 공공미술적 실험들, 이런 부분들이 도시갤러리에서 다양하게 실험이 됐었습니다. 이 부분에 대해서도 더 면밀한 평가가 필요할 것 같습니다. 그런데 2009년이 되며 3단계 '공공장소 속의 미술'이라는 측면에서 도시 공간과 예술과 디자인이 결합을 하는 방향으로 많이 전환하게 됩니다.

제가 보기에는 지역문화재단 공공미술이나 도시갤러리에서 했던 프로젝트들이 구체적으로 어떻게 진행이 됐는지 그 과정에서 좀 어떠한 예술적 성취들이 있는지 한번 좀 깊게 들여다봐야 될 것 같습니다. 그 당시에는 공공미술 프로젝트가 너무 뭉뚱그려져 정책이 추진됐을 때 발생하는 여러 가지 난점들을 고민했습니다. 왜냐하면 정책적인 니즈가 다른 다양한 주체들이 하나의 프로젝트에 모였을 때 문제들이 생긴다는 측면이 있었던 것 같습니다. 그래서 공공적인 이슈라든가 사회적인 문제라든가 지구적 문제라든가 이런 다양한 축에서 공공미술 전개가 있을 것 같고, 예술가의 예술적인 의지라든가 방향이 있을 것 같은데, 지역문화재단이나 지방자치단체에서 그동안 추진할 때는 다양하게 혼재가 되어 있었습니다. 그래서 최근에는 조금 더 공공 장소성, 3단계 같은 경우에는 기능성과 예술성을 결합하는 방향으로 많이 가고 있고, 여전히 지역에서는 주민, 이용자, 공동체와 작품이 어떻게 유지될 수 있는가, 그리고 대상지 장소성과 장소성

서울시 도시갤러리(2007~)

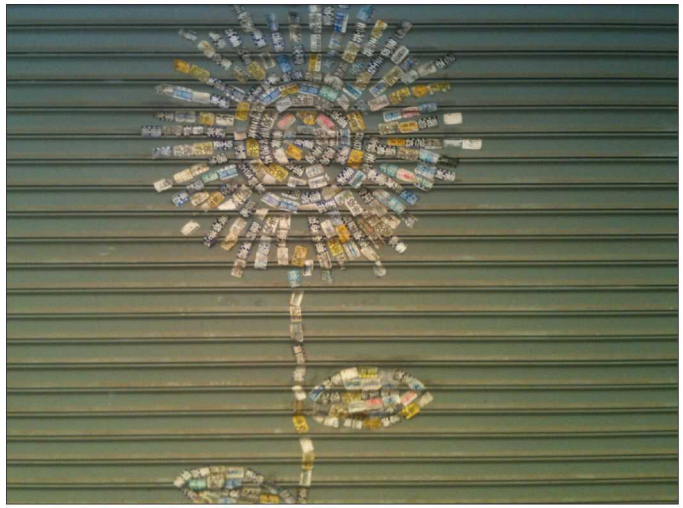
목표	미술을 통한 도시디자인과 장소만들기 도시 디자인과 예술을 결합한 다양한 실험 프로젝트 (예술과 시장, 예술과 공원, 예술과 기술, 예술과 교통시설)
추진방식	일반 경쟁 / 지명 경쟁 방식으로 추진 공공미술위원회 심사
제안방식	대상지 선정은 서울시와 전문가 예술가와 기획자는 작품 제안 아이디어 제안 -> 3배수 -> 최종안 선정
작업방식 작품형태	공원, 교통섬 조형물 및 설치 아트벤치, 버스쉘터, 옥수역 중동초 교문, 불광천, 망원동, 학교, 청계천(예술과 기술) 등 도심 제조 지역 공공미술 프로젝트
재원	서울시 30억, 60억



이 어떻게 결합이 될 수 있는가, 그래서 장소 특정적인 활동부터 커뮤니티 아트까지 다양한 측면들이 있습니다. 이 부분에서 한국문화예술위원회 사업에서 어떻게 축을 나눌지 고민을 해야 될 것 같습니다.

보여드리는 사진은 2008년도에 광주비엔날레에서 장미란 역도 선수를 그린 셔터문 작업입니다. 어떻게 보면 공공미술은 제가 보기에는 전달체계를 준비하는데 많은 에너지가 들어가 있고, 그 과정에서 예술가, 기획자가 가지고 있는 에너지들은 많이 탈각이 되는 것 같습니다. 예산의 문제를 떠나서 그 시대의, 동시대의 삶을 바라보고 동시대의 여러 가지 조건들을 성찰하면서 어떻게 작업을 하는가가 중요한데, 저는 2005년에서 2008년까지가 한국 공공미술의 역사에서 다양한 실험과 논쟁의 시기였다고 봅니다. 2009년 이후로는 조금 안정화 되고 체계화되는 상태로 진행되는 것 같습니다.



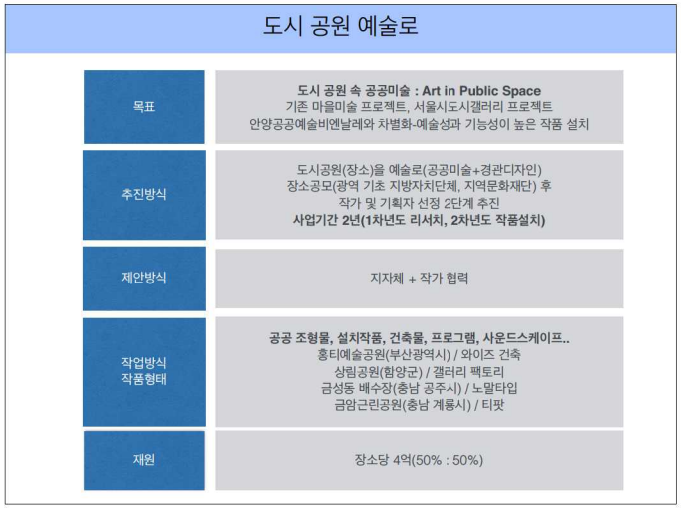






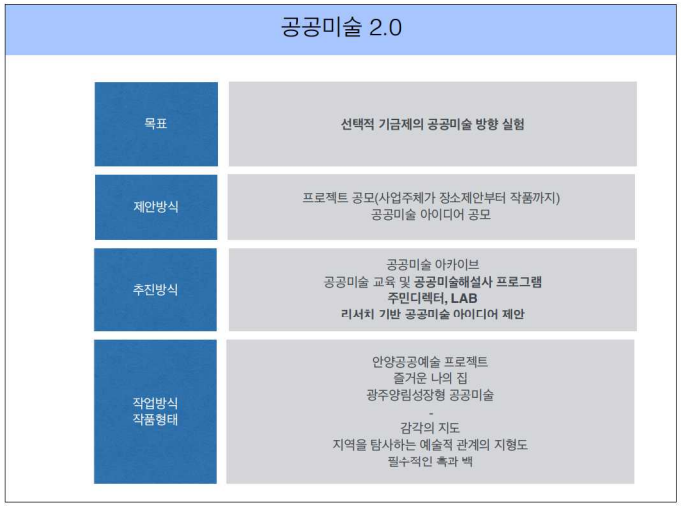
마을미술 프로젝트(2009~)

마을미술 프로젝트는 생활속 미술문화 향유개선과 예술가 창작활동 기회제공이라는 목표로 진행되고 있고, 행복 프로젝트(3년 연속 사업)과 자유제안 공모 사업으로 구성되어 있습니다. 그런데 기존의 아트인시티부터 마을미술 프로젝트까지 지역에서 고민이 되고 있는 유지관리 부분에 대한 고민은 여전히 물음표입니다. 작품 생애가 설정되어 있지 않는 영구 설치물에 관한 많은 논쟁들이 있습니다. 그래서 이 부분도 향후 한국문화예술위원회 사업에서 고민이 필요할 것 같습니다.



도시 공원 예술로

한국문화예술위원회의 2012년도 '도시 공원 예술로'를 살펴보면 이 사업은 기존 마을미술 프로젝트, 도시갤러리 프로젝트, 안양공공예술 비엔날레와 차별화해서 예술위원회에서 예술성과 기능성이 높은 작품을 설치하는 것을 목표로 제시하고 있습니다. 그게 앞서 보여드렸던 화살표 축에서 명확한 방향설정을 하고 있는 것입니다. 이 사업은 도시공원을 대상으로 장소 공모를 하고, 그 다음 작가 및 기획자 선정하는 2단계로 추진이 되었습니다. 특히 사업기간 또는 작업 기간에 대한 고민이 되게 많이 있게 되는데, 저는 선택적 기금을 활용해서 공공예술 프로젝트를 기획할 때 재원안정성이 담보가 되고, 정책목표에 따라 기조가 바뀌는 측면이 좀 더 적다면, 기간의 문제에 대해서도 고민이 필요할 것 같습니다.





	공공미술 1.0	공공미술 2.0
방향	장소 선정 / 작품 선정	장소와 작업 통합 제안 장소없는 공공예술
예술가	공공예산 절대 의존 "예산이 없으면 작업도 없다"	작가의 작업 의도 작가의 의도(intention)는 어떠한 대상, 어떠한 장소성 어떠한 예술적 가치 작품에 대한 공공적 책임
제도	폐허로서 공공미술 지방자치단체의 성과(관광 등) 예술가 창작활동 기회 제공	공공예술 제도 재설계 예술과 사회, 예술과 공공성을 성찰 아무도 상상하지 않았던 방식
예산 (지속성)	1년 단위 예산	2~3년 (일시성, 지속성, 영구성)

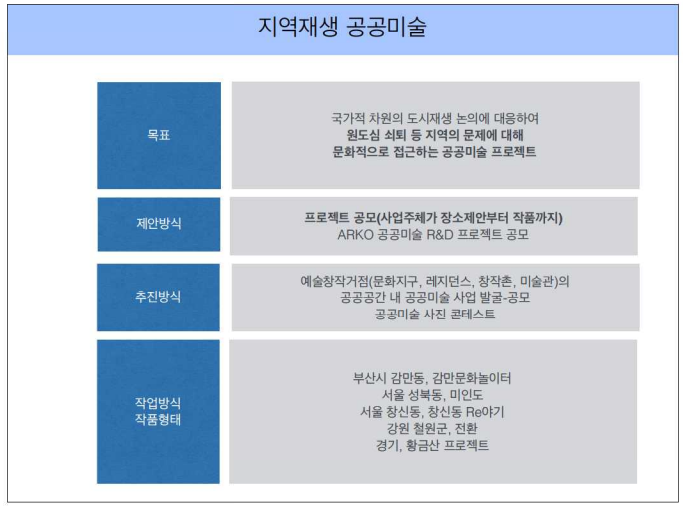
공공미술 2.0

공공미술 2.0 사업은 앞서 아르코에서 잠깐 설명해 주셨습니다. 그 당시에는 선택적 기금제도를 통한 예산이 거의 없었습니다. 기금이 어느 정도 모였을 때 기존과 다른 혁신적인 그리고 성장하는 20대, 30대, 40대 성장하는 예술가와 기획자들이 다양하게 확장할 수 있는 공공미술이 필요하다는 고민이 있었고, 공공미술의 작품뿐만 아니라 그것의 배경이 되는 다양한 시스템에 대한 고민이 있었습니다. 2012년도에 나왔던 공공미술 연례보고서를 얼마 전에 다시 보고 왔었는데, 잘 만들어진 것 같았습니다. 그러한 작업들이 한국문화예술위원회에서 매년 해야 될 중요한 작업 중에 하나가 아닐까 합니다. 이 사업에서는 공공미술 아카이브, 교육, 공공미술 해설사, 주민디렉터, 리서치 기반 공공미술 아이디어 제안이라든가 기존에 하지 않았던 작업들에 대한 실험이 있었고요. '감각의 지도', '지역을 탐사하는 예술적 관계의 지형도', '필수적인 흑과 백'등 공공미술 아이디어 공모를 통한 제안들은 매우 좋았던 것 같습니다. 그리고 이 아이디어를 제안했던 그룹들이 지금 현장에서 많은 활동들을 하고 있고, 이 계기를 통해서 많이 성장을 했던 것 같습니다.

그 당시 '공공미술 1.0과 2.0의 차이는 뭘까' 논의가 있었습니다. 1.0은 대상지 장소, 작품의 범주에 좀 한정돼 있었습니다. 2.0에서는 장소와 작품을 넘어서는 공공미술 작업, 동시대 예술과 공공성이 만나는 많은 지점에서 작업이 추진이 되어야 하고, 그 지점에는 작품 결과물에 대한 설계도를 받는 것이 아니라, 그동안의 작가의 문제의식과 의도에 기반 하여 대상, 장소성, 예술적 가치에 대한 작가의 책임성까지 동반해서 고민을 해야 한다는 문제의식이 있었다고 생각합니다. 그리고 제도적인 측면에서 공공미술은 다양한 기반 시스템을 지방자치단체가 가지고 있는 상태에서 폐허가 되는 경우가 많이 있습니다. 그래서 공공예술 제도의 재설계는 기존의 시스템을 넘어서는 더 새로운 상상력이 필요할 것 같고, 예산에 대해서도 더 혁신적인 구조 틀이 필요할 것 같습니다.

지역재생 공공미술

2014년도의 지역재생 공공미술을 마지막으로 한국문화예술위원회 공공미술 사업들이 종료되었습니다. 원도심 쇠퇴 등 지역 문제에 대해서 문화적으로 접근하는 프로젝트였고, 제 개인적인 느낌으로는 2012년도나 13년도의 고민보다는 좀 더 에너지가 떨어진, 그리고 방향성에서 흔들리는 측면이 있었습니다. 도시 공원 예술로나 지역재생 공공미술은 기존의 니즈들을 실험해보는 측면이 강했었다면, 앞으로 공공미술 2.0을 현재의 축과 연결하여 고민하는 것이 필요할 것 같습니다.



도시-예술

도시에서의 예술은 제가 보기에는 참 어렵습니다. 예술가가 도시의 계획이나 재생의 이니셔티브를 갖고 있지 않은 상태에서 실질적으로 도시의 정책을 결정하는 의사결정자에 잘 코딩되지 않으면 작업을 유지하기 어렵습니다. 그리고 낭만적, 비판적 예술 작업 같은 경우에는 기본적으로는 긴 시간동안 잠재하면서 대중의 지지를 받아서 다시 중심부로 들어오는 전략들이 필요합니다. 그래서 도시와 예술의 관계에 대해서도 플라잉 시티나 게이트 21 같은 현재진행형의 프로젝트들에 대한 많은 리서치, 그러한 프로젝트들이 지속될 수 있게 하는 것, 그래서 정책적 차원이나 관리적 차원에서 도시를 바라보는 것이 아니라 도시를 살아가는 삶의 주체차원에서의 다양한 새로운 관계 방식 등에 대한 부분을 살펴봐야 할 것 같습니다. 그래서 '도시 재생에서 예술이 어떤 역할을 할 수 있을 것인가'에 대해 이제 깊이 있게 고민해야 될 것 같습니다. 어설프게 정책을 설계하게 되면 현재 도시재생 뉴딜로 50조가 풀리면서 예술과 만나는 사업들, 문화부에서도 문화도시 사업이라든가 문화적 도시재생 사업을 하고 있는데 그런 부분과의 차별성이 없을 것 같습니다.



시민아이디어 구현 공공미술

최근 서울시의'서울은 미술관'는 시민 아이디어 구현 공공미술을 했는데, 이것의 특이점은 시민의 삶과 추억이 담긴 아이디어를 예술가가 공공미술로 구현하는 것이었습니다. 먼저 대상지를 장소공모를 통해 3배수 선정, 시민들이 얘기하는 스토리 선정, 작가 선정, 시민-큐레이터-작가 3팀 구성, 전시, 시민선호도투표, 전문가심사를 통해 최종 1점을 선정하는 과정으로 진행되었습니다. 이 과정을 통해 어린이대공원, 옥수역 광장, 중랑 용마폭포공원, 이렇게 3개의 사업이 선정되었습니다. 이는 2007년도, 2008년도 서울 도시갤러리 프로젝트에서 시민 기반 공공미술에 대한 이야기가 있었습니다. 서울은 미술관 사업을 통해서 잘 발전 되서 이 사업의 결과물 중 하나는 용마폭포공원 타원본부인데, 이원복 스토리와 정지현 작가의 노출 콘크리트 설치작품이었습니다. 어떻게 보면 많은 절차들을 거쳐야 하지만 어떤 대상지가 있고, 그리고 그 곳에서 주민과 예술가의 관계 안에서 작업들이 영속할 수 있는 절묘한 지점들을 찾아낸다는 측면에서 프로젝트를 디자인 할 때 고민해 볼 수 있을 것 같습니다.

시민아이디어 구현 공공미술

목표	시민의 삶과 추억이 담긴 아이디어를 예술가가 공공미술 작품으로 구현
추진방식	3배수 대상지 선정(서울어린이대공원,옥수역광장, 중랑 용마폭포공원) -> 시민스토리선정 -> 미술 작가 선정 -> 시민-큐레이터-작가 3팀 구성 -> 전시 -> 시민선호도투표 -> 전문가 심사 최종 1점 선정
제안방식	대상지에 대한 제안은 자치구나 서울시 기관 시민스토리 공모와 미술 작가 공모
작업방식 작품형태	용마폭포공원 타원본부 노출콘크리트 설치작품 (이원복 스토리, 정지현 작가)
예산	-

아무도 상상하지 않았던 공공미술

마지막으로 마무리 하면서 '아무도 상상하지 않았던 공공미술'을 2020년에 저희가 고민을 해봐야 되지 않을까 생각합니다. 주제 차원에서 예술의 확장, 예술의 새로운 영토, 뉴장르 공공미술, 그리고 예술과 사회, 예술과 공동체, 예술과 지속가능성, 그리고 장소재생, 도시재생, 공동체 활력 등 여러 가지 주제군들이 있습니다. 또 사업의 주체와 대상 차원에서 지방자치단체가 대상지 측면에서 공공소유와 관리라는 측면에 연결이 된다면 지방자치단체가 참여해야 하는 필수적인 부분도 있습니다.

아무도 상상하지 않았던 공공미술

목표 주제 기대효과	예술의 확장, 예술의 새로운 영토, 뉴장르… 예술과 사회, 예술과 공공성, 예술과 공동체, 예술과 지속가능성 장소 재생, 도시 재생, 공동체 활력….
주체 대상	기획자와 예술가 중심 예술적 의도를 기준하여 작업 활동 평가
작업 범위	예술적 의도를 기준하여 작업 활동 평가 영구 작품은 혁신적인 시민참여 프로세스 적용 아이디어 제안 / 리서치 기반 제안
작품 생애	일시성, 지속성, 영구성 선택 1년. 2년. 3년. 5년
유지관리 활용	연례보고서 유지관리 시스템 교육, 투어 공공미술 아카이브 통합망

그리고 사업 설계 시, 지역문화재단에서 커뮤니티, 유휴공간, 배제된 장소, 지역 젊은 예술가의 성장 등 하나의 커다란 카테고리 안에서 주도적으로 하는 공공예술 프로젝트, 또는 최근 10년간 성장한 여러 그룹 안에서 어떤 기획그룹이 커먼스라든가 감성체계 등으로 큰 통합체나 계열체를 만들 수 있는 프로젝트를 주도를 한다든가 하는 것을 고려할 수 있을 것 같습니다. 또 그것을 넘어 가장 중요한 것은 예술가가 주도적으로 프로젝트를 만들어 갈 수 있는 그러한 프로세스 디자인이라고 생각합니다. 그래서 주체, 대상, 작업범위, 작품 생애, 그리고 유지관리 활용 등의 측면에서 문화예술위원회에서는 하나의 지역 단위를 넘어 공공예술 재원이 어떻게 아무도 상상하지 않았던 공공미술의 새로운 차원을 만들 수 있을지 고민이 필요할 것 같습니다.

발표3

유휴 공간의 예술적 활용

신윤선 ㈜유쾌한 대표이사

먼저 유쾌한에 대해 설명을 드리면, 유쾌한은 예술기획을 하는 회사이며, 사회적 기업입니다. 예술 활동을 통해 좋은 사회적 영향력을 끼치는 것을 목표로 하고 있고, 그보다 중요한 것은 그런 활동을 통해 기존에는 없었던 형태이지만 기업체로서 잘 운영이 되고 예술계의 창조적인 생태계를 조성하는 것에 이바지하고자 하는 것이 저희의 목적입니다. 그러한 목적을 가지고 있는 가운데 가장 중요하게 생각하고 있는 사업이 '유휴 공간의 예술적 활용'입니다. 물론, 이 간단한 문장만 가지고도 여러 가지 정의와 해석이 필요한 상태이기는 하지만, 오늘은 사례를 중심으로 준비를 해보았고, 옥수 고가 하부에 방치된 광장에서 저희가 진행했던 예술 활동의 사례를 중심으로 말씀을 드리도록 하겠습니다.

만아츠 만액츠(10000 ARTS 10000 ACTS), 국토교통형 예비사회적기업

그에 앞서 유쾌한에서는 공공예술을 어떻게 정의하고 어떠한 활동을 할 것인지에 대해 말씀드리고자 합니다. 첫 번째로 활동은 '서울은 미술관' 프로젝트였습니다. 저희는 성수동 지역에서 '서울은 미술관'을 처음으로 진행하게 되었고, 준비하는 과정에서 '만아츠 만액츠'라는 공공예술 브랜드를 만들게 되었습니다. '만 개의 예술이 만 개의 행동으로 이어진다.' 혹은 '만 개의 예술이 만 개의 행동으로써 발생된다.'라는 뜻인데, 쉽게 말씀드리면 예술작품에 초점을 맞추기 보다는 그로 인해서 창발되는 활동이나 혹은 예술 활동 자체, 예술 활동이 진행되고 있는 시간이나 활동 자체에 중심을 두는 그런 프로젝트라고 말씀드릴 수 있겠습니다.



저희는 사회적 기업의 길을 걷고 있습니다. 이러한 활동에 대한 문화체육관광부의 부처형 사회

적 기업은 없었습니다. 그래서 가장 유사하다고 생각이 되었던 게 국토교통형이었습니다. 그래서 유휴 공간을 새롭게 개발을 하고 그것을 예술 공간으로 만든다는 개념으로 '국토교통형 예비사회적기업'을 2018년에 받게 되었습니다.

사진을 보시면 대부분 예술 작품으로 보이는 것들도 있고, 예술 활동으로 보이는 것들도 있고, 그리고 예술 작품이지만 사실은 작품처럼 어떤 고매한 아우라는 없는 그런 상태의 작품들이 많이 있습니다. 그리고 주로 저희는 지역 주민들과 활발하게 호흡을 맞추는 것을 목표로 하고 있었는데요, 지역 주민들 중에서도 당연히 어린이나 청소년, 이런 유소년 층들의 참여가 많이 이루어졌었던 것을 알 수 있습니다.

예술을 통하여 지역의 문제를 고민하고 해결하기 위한 공공예술

이렇게 출발한 '만아츠 만액츠'는 저희 옥수 고가 활동의 뿌리와 근간을 이루고 있기 때문에 말씀을 드리고 있습니다. 저희가 처음에 시작한 공공예술의 형태가 예술 활동이기 때문에 정의를 헤니기는 괴정이 많이 필요했습니다. 그래서 작품을 실제 설치를 하지만 존치기간을 TPO에 맞춰서 한정적으로 설치를 한다든가 혹은 행위나 과정, 참여 자체만 중요하게 생각하는 그런 작품 활동을 한다든가 혹은 '공공 디자인'이라고 요즘 또 불리기도 하는데요, 공공문제를 동네의 문제를 적극적으로 드러내고 그것을 고민하고 해결하는 과정을 작품으로 예술 활동으로 이끌어내는 활동, 커뮤니티 아트라고도 이전에 정의된 적이 있지만 그런 활동 세 가지를 저희가 만아츠 만액츠에서 정의하는 공공예술이라고 볼 수가 있었습니다.







'도시의 틈'과 '도래할 공간' 이 두 가지 키워드로 저희가 2018년도 내내 사업을 진행을 했었는데요, '도시의 틈'과 '도래할 공간'이라는 제목으로 포럼을 2회에 걸쳐 진행을 했었습니다. 설명을 위해 도시에 틈에 대한 저희 큐레이터의 이야기를 빌겠습니다. "우리는 도시의 다른 공간들, 소위 '틈'이라고 부르는 물리적이면서 의미적으로도 체제 바깥의 공간에 주목하고자 합니다. 우리가 찾은 옥상, 골목, 고가 하부 등은 추상화, 도구화 되지 않은 공간입니다."

저희는 이런 공간들을 찾아서 공공예술 활동을 하는 것을 목적으로 했습니다. 도래할 공간이라고 생각했던 것은 "새롭게 도래할 예술이 심미성을 중심으로 하는 '작품'뿐만 아니라, 이로 인해 파생되는 다양한 활동 그리고 대부분 시간의 흐름 속에서 사라질 수도 있는 '예술 활동'이 이제 앞으로는 예술의 근간을 형성할 것으로 생각한다."라는 것인데요, 이를 골조로 '도래할 공간'이라는 제목으로 포럼을 갖기도 했습니다.

도시 내 고가하부 공간의 시대별 재생 이슈

이러한 기운데 도시 체제 바깥에 있는 버려진 공간들, 그리고 소위 사람들이 일상적으로 활용하지만 잘 주목하지 않았던 공간들 중에서 고가 하부에 대한 연구를 저희가 우연치 않게 하게 되었습니다. 관련된 이슈를 보면 20년 전에는 고가 하부 자체가 어떤 스펙터클을 통해 표현이 되는 건축적인, 환경적인 부분이 있었다면, 뉴욕의 하이라인으로 대표되는 사례는 버려진 공간, 유휴 공간을 바로 용도를 변경하는 방식이었습니다. 그리고 최근에는 고가 하부가 미인도의 사례도 있고 일본이나 유럽의 다양한 사례가 있기는 하지만, 고가 하부에서 많은 사람들이 모여서 예술 활동을 하고 참여를 하는 활동과 같이'공존을 통한 재생' 과 같은 키워드로 바뀌게 됩니다. 그

래서 20년 동안의 고가 하부에 대한 내용을 저희는 철저하게 연구를 해야 된다고 생각을 했고, 그것을 중심으로 서울시내의 고가를 살펴보았습니다. 서울 시내에 고가가 이렇게 많은지 저희도 몰랐습니다. 또 카테고리별로 잘 정리되어 있는 연구집이 있었습니다. 그래서 그 연구집에서 고가 하부에 대한 기본 자료를 얻어서 그 아래에서 할 수 있는 예술 활동에 대해서 고민을 하게 되었습니다.

서울시내 고가 하부 활용 방안 연구

그 활동을 통해 저희가 궁극적으로 하려는 것이 무엇이냐가 굉장히 중요했었는데요, 처음에는 거창한 것들을 많이 나열을 했었습니다. 그러나 가장 핵심적인 것은 고가 하부는 저희가 조사한 바에 따르면 너무 부정적인 인식이 강하다는 것입니다. 이용이 되고 있는 곳이 일부분 있었지만, 이용이 잘 되고 있는 곳조차 고가 하부는 버려진 곳, 어두운 곳, 칙칙한 곳, 사용할 필요가 없는 곳이라고 인식이 되어 있었습니다. 저희는 “그러한 인식을 아주 긍정적인 인식으로 전환시키는 것까지만 한다고 해도 우리 프로젝트는 성공을 한 것이다. 우리는 예술 활동을 통해서 사회에 좋은 영향을 미친 것으로 볼 수 있을 것이다.”리고 생각했고, 이것을 지표로 숫지나 측은 그레프니 다른 분들이 쉽게 접할 수 있는 텍스트로 나타내는 것을 목적으로 고가 하부 사업을 진행했습니다.



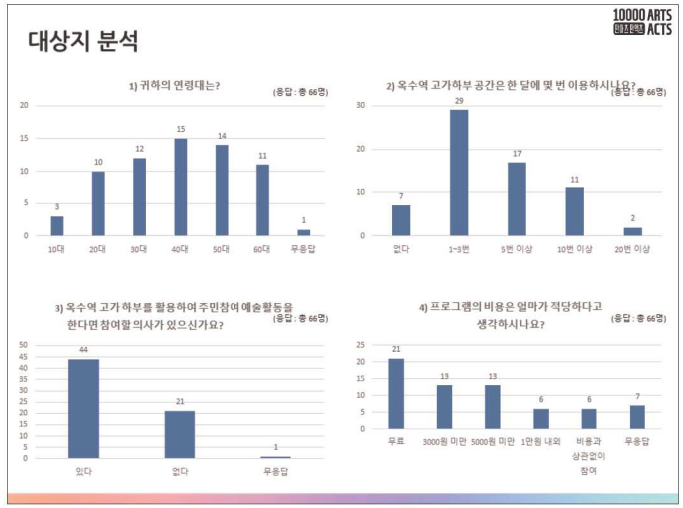
고가 아래 신나는 예술 놀이터(2018년)

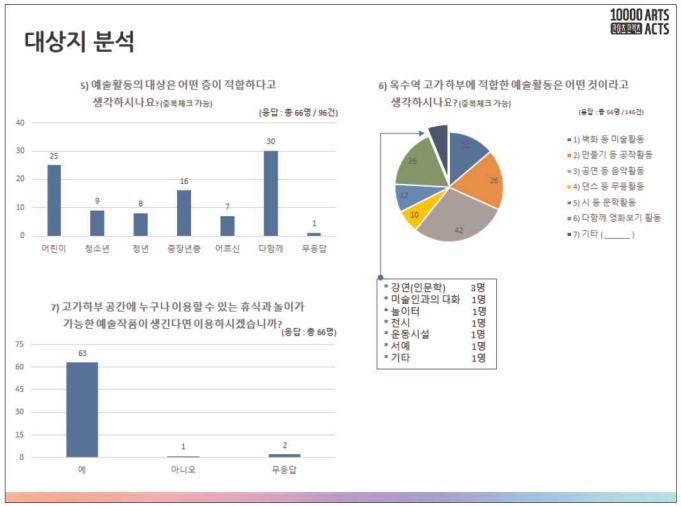
첫 번째 고가 하부 프로젝트로서 2018년 고가 하부 프로젝트에서는 작가, 예술가들과 함께 설치작업을 했고, 또 고가 하부 주변을 무용을 하면서 같이 다녀 보면서 고가 하부에 대한 인식을 다르게 가져보는 시간을 갖기도 했습니다. 주변에 있는 부모님들도 당연히 참여 대상이기는 했으나 실패했고, 어린이가 가장 적극적으로 참여를 했습니다. 아티스트와 함께 예술 활동을 하는 프로젝트를 총 6개월에 걸쳐 진행을 했었습니다.

이 프로젝트를 진행하기에 앞서서 저희가 '어떤 예술 작품을 하면 좋을까?'회의하는 것 자체는 큰 의미가 없다고 생각을 했습니다. 그래서 철저하게 대상지 분석을 해야 한다고 생각을 했는데요, 이 데이터가 업데이트가 안 된 데이터여서 이 데이터 자체는 참고를 안 하셨으면 좋겠고 대상지 분석은 옥수 고가 주변에 있는 주민들을 만나 철저하게 해보았다는 것 정도 알아주셨으면 좋겠습니다.

여기서 중요한 것은 주민들에게 '어떤 활동을 하고 싶니'고 했을 때, 답변이 많지가 않습니다. 왜냐하면 예술 활동에 대한 경험이 없는 상태에서 답변할 수 있는 것은 굉장히 제한적이고, 저희 역시도 선택지를 드릴 때 아주 보편적인 것들, 공연, 버스킹, 드로잉, 시 쓰기 등 이런 식으로 가능한 생활문화권 안에서의 답변을 선택을 하시도록 하였고, 그 외의 기타의견에서 인사이트를 얻으려고 했었습니다. 그리고 그 설문의 핵심은 예술작품은 시민들에게는 관람하는 것, 만지면 안 되는 것, 이용할 수 없는 것 이런 식으로 인식이 될 수도 있는데, '고가 하부 공간에 누구나 이용할 수 있는 휴식과 놀이가 가능한 예술작품이 만약에 있다면 이용하시겠습니까? 고가 하부 아래에 오시겠습니까?'라는 질문이었습니다. 저희의 포인트는 그 부분이었습니다. 앞에서는 고가 하부에 대한 생각을 그냥 wake up 하는 시간이라면, 종국에는 그것에 대한 질문에 대한 답을 얻고 싶었던 것인데요, 66명의 응답자 중에 63명이 그렇다고 대답을 해주셨기 때문에 저희



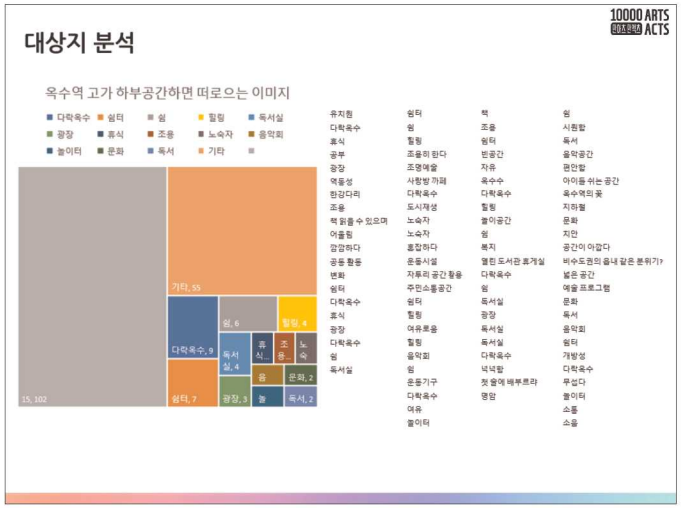


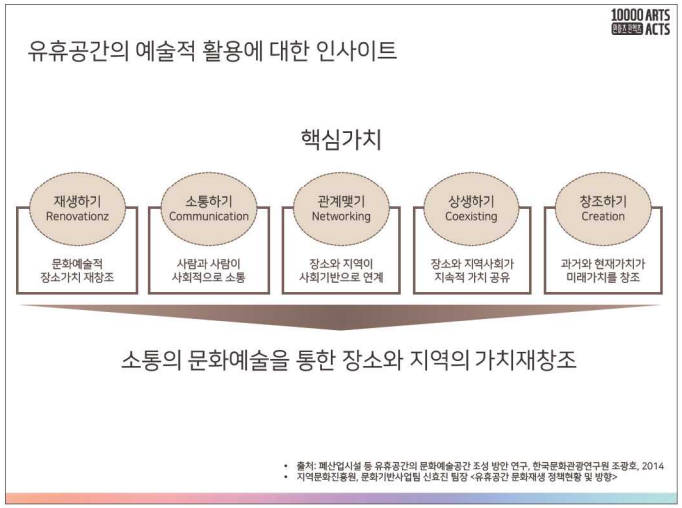


는 이 프로젝트가 향후에도 충분히 여러 가지 비즈니스 모델과 주민들의 니즈에 의해서 성장할 수 있을 것이라는 확신을 갖고 진행을 하게 되었습니다.

유휴공간의 예술적 활용에 대한 인사이트

진행하는 과정에서 저희도 무엇이 중요한지에 대한 키워드를 계속 생각했는데요, 얼마 전에 보니까 2014년 조광호 연구원님의 연구자료가 저희가 했던 이야기를 잘 정리해 놓으신 것 같아









차용하도록 하겠습니다. 재생하기는 도시재생 이슈에서 계속 나오는 이야기인데, 그 재생은 소통을 통해 하고, 소통을 통해 관계를 맺고, 이를 통해 서로 상생하고, 그리고 창조적인 것으로 생태계를 이끌기 등으로 저희의 핵심 가치에 대해 정리해보았습니다. 따라서 '소통의 문화예술을 통한 장소와 지역의 가치재창조'라는 것이 저희의 핵심 모토가 되었습니다.

고가 아래 신나는 예술 놀이터(2019년)

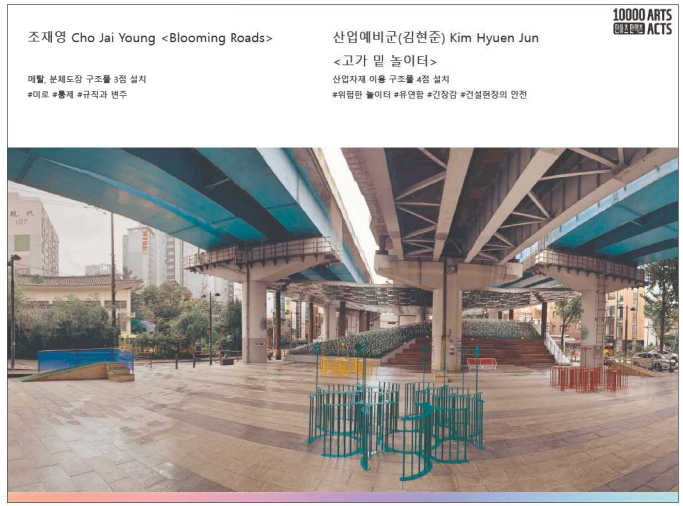
2019년에도 고민을 하다가 같은 제목으로 프로젝트를 진행하였습니다. '플레이풀'이라는 제목이었고, 역시 옥수 주민들을 대상으로 했습니다. 유의미한 소자지표도 있었지만 많은 분들이 참여했다고 볼 수는 없었습니다. 이 사업은 한국문화예술위원회의 '신나는 예술여행'에서 사회적 기업에게 기회를 주는 사업을 통해서 총 1년 동안 예술가의 놀이터가 아이들의 놀이터가 될 것이고, 아이들의 놀이터가 된다면 주민 모두의 놀이터가 될 것이라는 목적 지향점을 가지고 옥수 고가 하부 프로젝트를 다시 진행했습니다.

작품에 대해 이야기 드리자면 2018년과 2019년에 아티스트 작가 선정에 있어서 고민이 많았습니다. 그러던 와중에 연속성을 가지고 가기 위해 같은 작가님들과 시리즈 형식의 작품을 기획해서 설치했습니다. 작품을 단순히 바라보는 것뿐만 아니라 작품을 통해 활동을 이끌어 내거나 실제로 문화 활동처럼 보이지 않는 체육 활동, 다양한 생활문화 활동을 이끌어 내고 그것을 작가님들이 실제 워크숍에서 구현해주는 작업을 진행했습니다. 자료의 홀라후프와 2018년도 볼 작품은 오랫동안 스트리트 아트를 하셨던, 모든 작품을 거의 길거리에서 하셨던 정크하우스 작가님의 작품입니다. 그리고 이 철작업은 주로 조형 작업 위주로 하시지만 소통하는 것을 추구하시

는 엄아롱 작가님의 작품입니다. 보시는 것처럼 이렇게 작품이 설치가 되어 있고 이것을 움직여 배치 해보던 와중에, 매듭짓기를 통해 해먹을 만들고 그늘에서 해먹에 누워서 쉬는 형태의 활동을 주민들과 함께 진행을 했었습니다.

그리고 이때는 1년이라는 긴 시간이었기 때문에 조재영 작가님, 그리고 산업예비군의 김현준 작가님과 함께 '위험한 놀이'라는 것을 주제로 다시 예술 놀이터를 구성을 하게 됩니다. 앞에는 말랑말랑 하고 어떻게 보면 아까 강수미 교수님도 말씀하신 소프트한, 주민들에게 다가가려는 의지가 굉장히 강했다면, 한국에서는 위험 자체가 놀이의 불온전한 요소라고 생각하는 부분이 있는데 이 작품들은 과연 위험한 놀이란 어떤 것인지에 대해 이야기 해보고, 이 자체가 예술 활동에 있어 필요한 기능적 역할을 하기를 원했습니다. 존치기간이 총 석 달이었는데요, 작품은 석 달을 존치하든 3년을 존치하든 내구성이나 완성도가 굉장히 높아야 되는 것이 사실입니다. 그러나 야외 공간에 오래 있다 보면 마모가 되고, 작품이라고 보기에는 어려운 상황이 도래할 것을 예측하고 저희는 존치기간을 짧게 잡았고, 대신 존치기간 동안 많은 예술 활동을 통해 작품과 어우러지는 상황들을 많이 만들었습니다.

그 많은 예술 활동 중에서도 'Who is next?'라는 많은 예술가 분들과 함께 한 작업이 있는데요, 이것은 옥수역 광장 자체를 시민들이 예술 활동을 기획하고 시민들이 직접 예술가가 되어보는 프로그램이었습니다. 많은 시민들이 응모에 응해주시지 않아서 일단 깜짝 놀랐습니다. '아, 이렇게 인기가 없었구나.' 이런 걸 느끼기도 했는데요, 또 반면 응모해주신 분들께서는 정말 예술가와는 약간 거리가 있는 삶을 살고 있음에도 불구하고 굉장히 예술적인 활동들을 적극적으로 해주셔서 그 어떤 프로젝트보다 의미도 있었고 재미도 있었고 주변 주민 분들한테 호응도 많이 얻었던 그런 작업으로 기억됩니다.

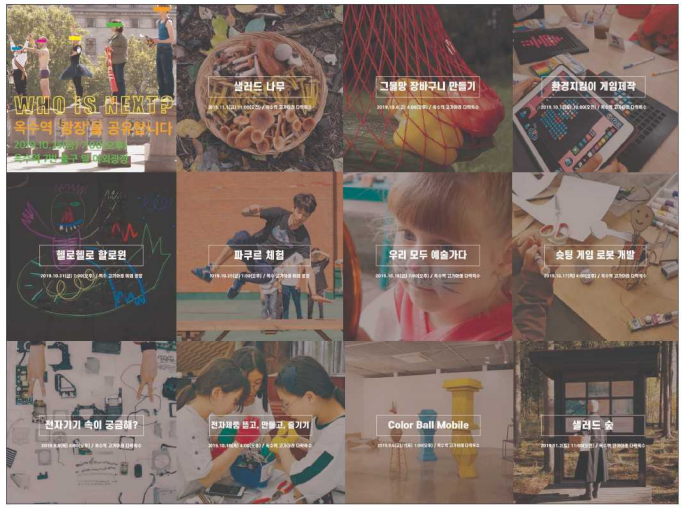




그렇게 다양한 예술 활동을 총 6개월 동안 진행을 했고, 다섯 개의 작품 제작, 50회의 예술 프로그램 진행을 했습니다. 다만 그것이 어느 정도 임팩트를 미쳤느냐에 대한 사회적 측정이 저희에게는 아직도 큰 숙제로 남고 있습니다. 왜냐하면 임팩트는 단순히 '몇 명이 참여했느냐 혹은 몇 명에게 영향을 미쳤느냐'라고 추측할 수 있는 부분이 아니기 때문입니다. 이 프로젝트를 간헐적으로나마 지속하면서 정성적 평가와 정량적 평가를 동시에 살피는 과정이 있기 때문에 앞으로도 고가 하부에 대한 내용을 유의 주시할 예정입니다.

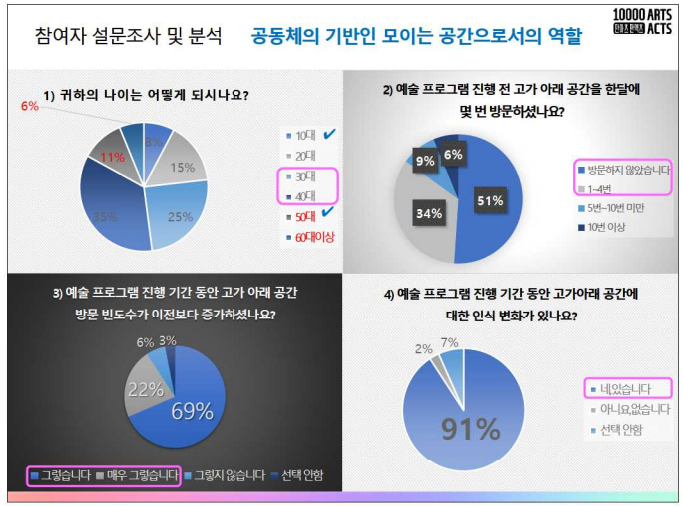
저희가 프로그램을 진행하는 동안에 분석을 하기 위해 설문조사를 했고요, 참여자에는 3, 40대

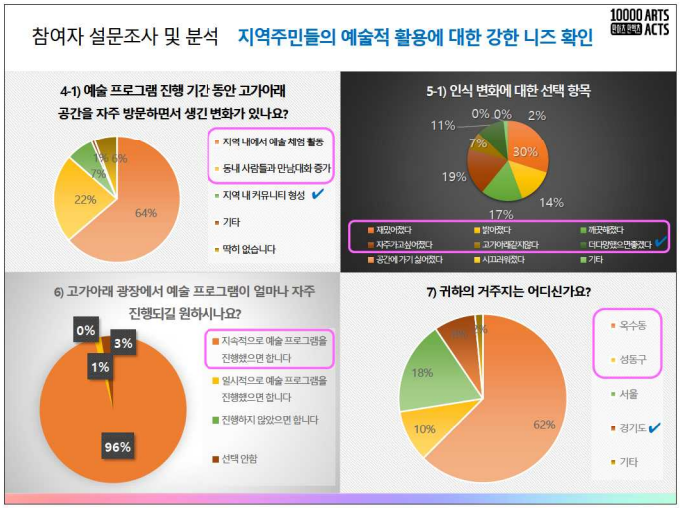






가 많이 참여했지만 10대의 참여도 많았다는 것, 그리고 60대 이상의 참여도 있었다는 것을 발견한 것이 저희에게는 굉장히 의미 있었습니다. 또한 저희가 지역과 소통하고자 하는 의지가 가장 큰 목적이었음에도 불구하고, 이런 프로그램들이 온라인을 통해 소문이 나면서 경기도 지역에서까지 찾아오시는 그런 현상들이 있었기 때문에 강한 니즈를 확인했다고 저희는 생각하고 있습니다.



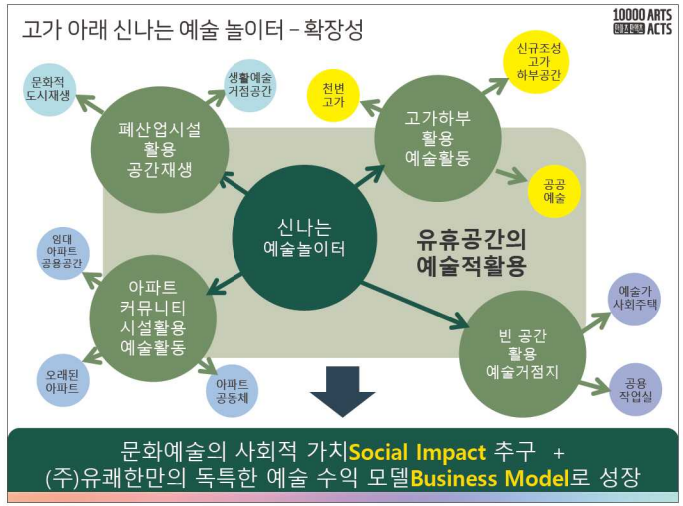




고가 아래 신나는 예술 놀이터 - 확장성

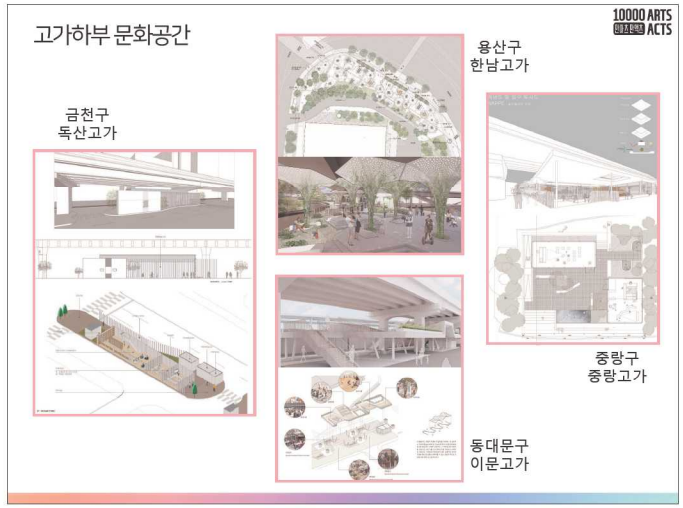
제가 자꾸 고가 하부를 얘기하고 다니니까 '고가 덕후'냐 이런 말씀을 하십니다. 그런데 저는 고가가 굉장히 매력적이라고 생각합니다. 고가 하부에서 일어나는 다양한 예술 활동이 유휴 공간의 예술적 활용에 있어 건축가, 인문학자, 정책가 뿐만 아니라 예술가, 예술기획자들도 메시지를 내고 목소리를 가질 수 있어야 된다고 생각하기 때문에 계속 이런 선언적인 발언을 하는 것입니다. 그래서 현재 저희가 생각하는 일종의 기업에서의 비즈니스 모델이라고 본다면, 고가 하부도 있겠지만 커뮤니티 안에서의 예술 활동, 그리고 빈 공간을 예술 거점지로 재생시키거나 다시 용도를 변환하는 그런 활동 자체 모두를 유휴 공간의 예술적 활용으로 보고 있습니다.

서울시에서 최근 옥수 고가뿐만 아니라, 그 외 나머지 공간도 예술 활동을 할 수 있는 거점지로 만들기 위해서 다양한 지역의 고가 하부 개선사업을 하고 있는 것으로 알고 있습니다. 이런 곳이 만들어지면 훌륭한 하드웨어가 생기는 건데, 여기에 맞는 예술 활동과 소프트웨어에 대한 부분은 저희가 전문가로서 하면 되지 않을까 생각하고 있습니다.



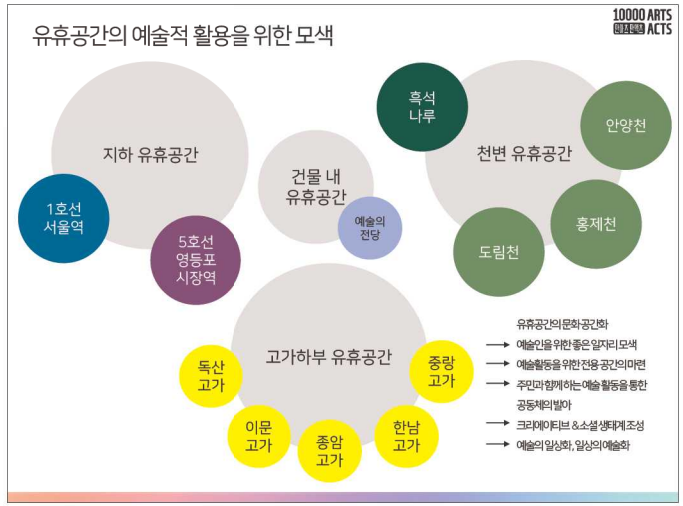
유휴공간의 예술적 활용을 위한 모색

마지막으로 현재 저희가 하고 있는 고가 하부 외에도 유휴 공간에 대한 고민과 기업으로서의 활동을 정리를 해보았습니다. 저희는 이런 활동을 통해 예술인들을 위한 좋은 일자리를 모색하는 것, 그리고 다른 예술가분들 역시도 저희 활동을 통해서 좋은 일자리를 가져야 하겠습니다. 또 예술 활동을 위한 전용공간이 필요하고, 이를 통해 공동체, 커뮤니티가 발아가 되어야 한다고 생각하고, 그것을 창발시킬 수 있는 크리에이티브 생태계가 조성되어야 된다고 생각합니다. 그리

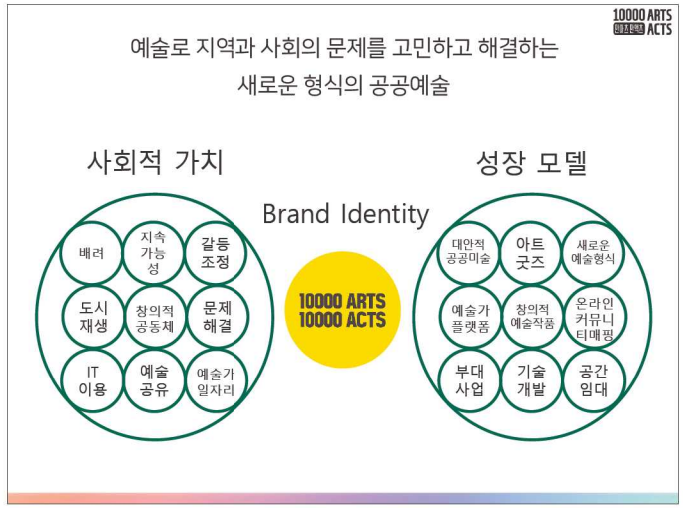


고 궁극적으로는 강수미 교수님도 말씀하셨지만 더 좋은 삶, 그것을 저희는 '예술의 일상화, 그리고 일상의 예술화'라고 생각을 합니다. 이것을 위해 유휴 공간을 예술적으로 활용하는 그런 사업을 계속 진행하고 있습니다.

마지막으로 저희는 이런 예술 활동 자체가 공공예술로 비춰져서 기쁘고 좋습니다. 그렇지만 전에 좋은 일자리의 차원도 말씀을 드렸지만, 이런 활동을 통해 비즈니스 모델을 갖추고 생태계에 공헌할 수 있고 이바지 할 수 있는 그런 선순환 구조, 그 구조를 갖는 것이 저는 어떻게 보면 공공예술의 핵심적인 메시지이고 지향점이라고 생각합니다.







발표4

영토해킹의 조건

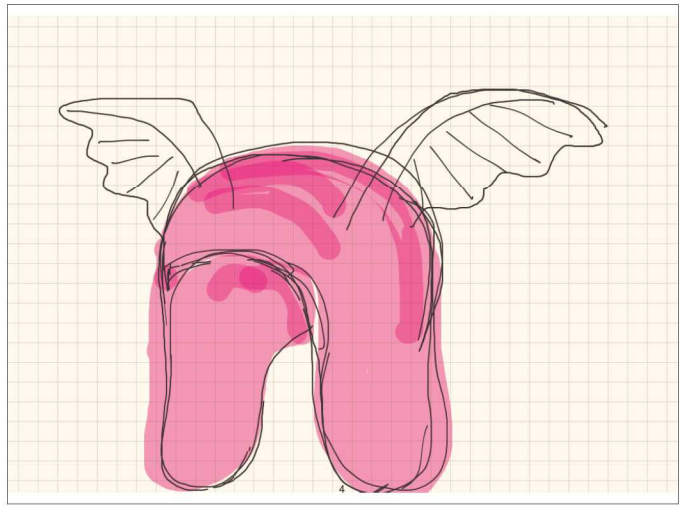
박찬국 작가, 동대문옥상낙원 DRP

저는 여러 사람들과 같이 DRP라는 공간을 올해 7년째 운영하고 있습니다. 동대문에 있는데, 오늘 이야기에 도움이 될 것 같아 EBS에서 만든 관련 영상을 보도록 하겠습니다.

- 영상 시청 -

다른 놀이터의 조건 / 자율

동대문은 굉장히 복잡한 동네이고, 부동산에서 보면 슈퍼 역세권이고 시장 기반입니다. 그러다 보니 가게들이 엄청나게 비쌉니다. 그래서 장사를 하려고 하면 몇 억씩 줘야 들어갈 수 있는 공간인데, 지나가는 사람 행동 하나도 되게 신경을 쓰죠, 장사에 방해될까봐. 그런 공간인데 옥상 같은 곳은 장사와 관계없으니까 효율과 관계없는 공간은 버려지는 거죠. 그런 공간에서 우리가 거기에서 일하시는 분들이나 주로 일상적인 사람들과 어떻게 만나느냐 이런 것이 흥미롭지 않을까 이렇게 생각해 본 것입니다. 그래서 우리가 활동 의지만 가지고도 그렇게 노력하지 않고 잘 놀 수 있지 않을까 생각해 본 겁니다. 그러니까 이것이 지금 한국 사회에서 굉장히 중요한 조건이라고 생각이 됩니다. 왜냐하면 효율이라든가 짜인 조건 내에서 어떻게 하면 성장할 수 있느냐 라는 것을 엄청나게 고민하고 있는 사회이기 때문에 그런 빈틈이라고 하는 것이 굉장히 중요한 가치가 된다고 생각합니다. 그래서 그런 공간을 어떻게 만드느냐가 이슈였습니다. 그리고 일종의 놀이터로서 그 공간의 조건은 저는 자율성의 여부라고 생각했습니다. 그러니까 이런 프로젝트들을 전부 비용을 어디서 받아서 할 수 있는 것이 아니고, 초기에는 청년 허브에서 지원하는 청년 프로젝트로 시작을 했고, 그 것은 공간을 만드는 정도, 같이 청소하고 이렇게 좀 리뉴얼하는 그런 조건 정도의 비용이 들어간 건 외에는 크게 어디서 많이 돈을 받고 움직



인 것은 아니었습니다. 그런 것들이 새로운 일들을 할 수 있었던 요인이 아닌가 생각이 됩니다.

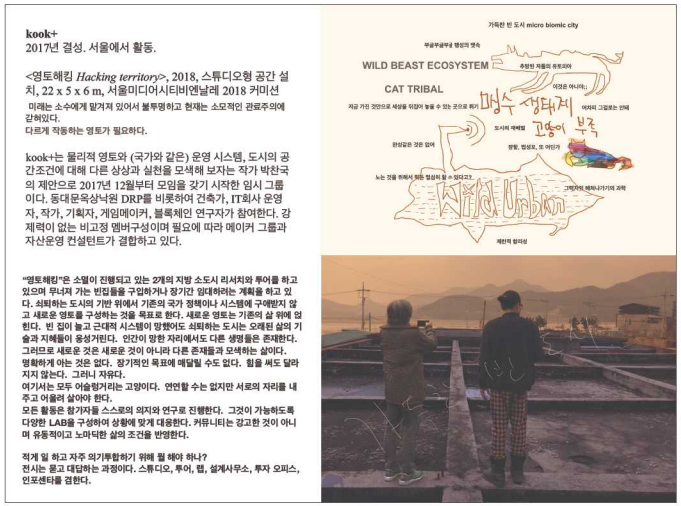
저희는 처음에 옥상에 가서 뭘 할지 잘 몰랐지만, 빈 곳이 재미있었기 때문에 그곳에서 어떻게 놀까 생각을 했습니다, 옥상에 모래를 깔고 옥상이 하나의 클럽이 될 수 있나 이렇게 생각을 해 본 겁니다. 또 옥상에서 노는 것은 밑에서 보는 사람들의 "쟤들 뭐하나?"라는 시선에서, 새들이 날아다니는 것 같은 모습일 것이라고 생각했고, 이런 '새 날개가 있는 모자를 만들어 보자.' 라는 단순한 생각에서 봉제하시는 분들도 만나고, 유통하시는 분도 만나고, 계속 사람들을 만나게 됩니다. 이게 하나의 계기가 돼서 여러 가지 활동들을 했는데, 그게 약 6년이 지났고 지금은 'DRP collective'라고 해서 20명 가까운 사람들이 같이 모여 월세 한 3만 원씩 나눠 내면서 작년부터 계속 활동을 하고 있습니다.



cat.ch 쇠퇴도시의 다른 영토

그리고 활동을 하다가'그런 공간들을 적극적으로 찾아 나가볼까?' 하는 생각을 하게 됐고, 지역에 있는 공간들, 주로 비어 있는 공간들을 만나게 됩니다. 여기는 전라남도 영광에 있는 법성포, 조기가 제일 많이 나는, 조기 생산하는 곳입니다. 이 곳은 비어 있는 조기 냉동 창고인데 60년대 후반에 지었다고 합니다. 지금 비어있는 지는 십 몇 년 됐고, 어떻게 보면 동네 사람들이 곰찍하게 여기는, 사유재산인데 치우지 않고 버려진 상태여서 굉장히 고민이 많이 되는 공간입니다. 그런데 이곳만이 아니라 도시가 전환되면서 엄청나게 많은 빈집이 생기게 됩니다. 그 빈집들은 어마어마하게 지역에 부담이 되는 거죠.







이곳은 전라남도 고흥의 십 몇 년째 비어있는 공간입니다. 이 공간을 아마 경매에서 어떤 친구가 산 것 같습니다. 서울에 해방촌에 사는 친구인데 저희가 계속 만나려고 시도하고 있는데 못 만나고 있습니다. 그런데 이 분이 이 공간을 사고 신경을 안 쓴 거죠. 이 공간이 의미가 있는 게 이 곳은 1918년에 일본 사람이 이 동네 사람들과 함께 처음으로 미역 양식을 한 곳입니다. 그래서 1920년에 만든 지은 건물입니다. 굉장히 활발하게 사용되던 장소가 지금은 비게 된지 오래 됐고, 그 주변이 정말로 아름답고 좋은데 이 곳은 지금 동네 사람들의 쓰레기장처럼 쓰이고 있습니다.

그런데 이런 공간들이 전국 어디에나 많습니다. 정말로 깜짝 놀랄 만큼 재미있고 좋은 공간들이 널려 있다고 하는 것, 그건 우리나라만의 상황은 아니고 세계 어디나 비슷합니다. 유럽 같은 데는 더 많습니다. 최근 시칠리아에서 1유로에 집을 파는 것이 뉴스에 나오지 않았습니까? 그런 일들이 지금 여기 저기 다 같이 벌어지고 있는 상황인 것 같습니다. 그래서 그것을 가지고 '다른 활동이나 시스템이 작동하는 세계를 구축해 볼 수는 없을까.'라고 생각을 해본 것입니다. 지금 기후 얘기를 비롯해서 여러 가지 기계, 포스트 휴먼 얘기도 나오고 굉장히 사회가 복잡하게 전환되고 있는데 그런 것에 좌파 우파를 넘어서 현재 시스템이'제대로 대응하고 있는가'하는 이슈가 있다고 봅니다. 그래서 그런 문제에 대해 예술가들이 좀 더 예민하고 감각적이고 적극적으로 참여해보면 어떨까 생각을 하게 된 것입니다. 기존에 있는 상황에서 우리가 새로운 상황을 만들어가는 게 아니라, 기존에 있는 상황을 어떻게 하면 다른 방식으로 사용해볼까 하는 생각을 하는 겁니다. 그래서 '해킹'이라는 말을 사용하게 된 것입니다. 있는 것에 잘 적응하고 지내는 개와 같은 스타일이 아니라, 고양이처럼 자기 자존감을 지키면서 서로 잘 지낼 수 있는 방식을 어떻게 만들어 낼 것이냐 이렇게 생각을 해 본 것입니다.

어떤 동네를 보면 예를 들어 그 사람들이 먹는 음식, 그래서 계속해서 어떤 지역의 정체성이나 삶의 여러 가지 측면을 만들어왔던 가치들이 여러 가지가 있습니다. 그런 것들이 아직 무수히 존

재합니다. 그러나 그런 것들이 효율이라는 이름으로 계속 사라지거나 거래될 수 있는 방식으로만 존재하다 보니까 지역의 매력 같은 것을 찾아보기가 힘들어지는 것 같습니다. 이런 상황에서 예술가가 아니더라도 외부의 사람들이 조금만 들여다보면 굉장히 흥미로운 것들이 많이 있습니다. 그런 것들에 대해 우리가 어떻게 반응할 것인지도 문제입니다. 지금 오른쪽에 보이는 통은 밀주입니다. 50도 정도 되는 밀주고, 제가 보기에는 100년 이상 내려오는 동네 전통인데 굉장히 싼 값에 살 수 있어요. 그런데 직접 얼굴보고 거래할 수가 없기 때문에 누군가한테 부탁하면 가져다줍니다. 사진은 제가 입금하고 있는 장면입니다. 이술은 굉장히 좋은 술이고 과거에 열곳 이상 양조하는 데가 있었대요. 옛날에 뱃사람들이 화주가 필요했던 모양입니다. 그런데 지금은 이게 훌륭해도 견디기 힘드니까 다 사라지고 어쩔 수 없이 밀주 형태로 한 집만 존재하는 상황입니다. 이런 것들이 지역에 사람들이 좋아할 수 있는 요소가 많이 있지만 사라져 가고 있다는 측면인 겁니다. "사라지는 것을 붙잡자." 이런 얘기는 아니지만, 그런 식으로 나른 가치를 볼 수 있는 활동 같은 것이 새로운 에너지를 만들 수 있다고 봅니다.

토착적인 지혜, 지식을 말하는 메티스(metis)라는 말이 있습니다. 메티스를 그대로 차용하자는 것은 아니라 그 메티스를 우리가 다시 보면 굉장히 흥미로운 놀이일 수도 있고, 그 사람들은 생업이거나 오랜 전통이거나 루틴일 수 있습니다. 그런 것들이 다른 방식으로 사용되거나 어떤 새로운 상상력을 만들어 낼 수도 있다고 보고, 그런 지점에서 새로운 방식으로 공간이나 장소를 활용했으면 좋겠습니다.

영토해킹 방식

새로 만드는 것보다 적정한 장소로 이동해서 새로운 아이디어와 욕구를 얹어보는 것.
그 과정에서 국가와 복잡한 관계를 맺지 않는것

뭐든 일방통행이 일어나지 않는 구조를 살리는 것

매티스와 함께하는 것

"관계"의 관점으로 소유를 보는 것

전위성과 혁신성(동시대의 문제의식과 솔루션)

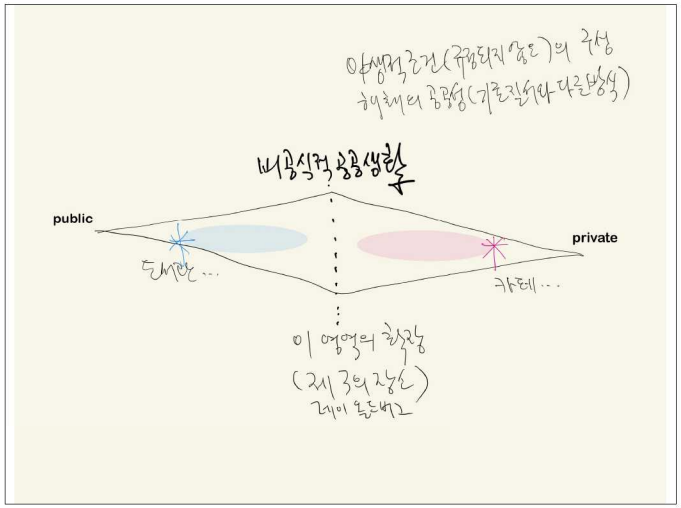
생각(놀이)할 수 있는 도시(삶의 탄력적 환경-메이커와 예술의 관점)

메티스/ 제임스스콧 (국가처럼 보기)
권위주의적 하이 모더니즘은 인간의 창의성을 억압했고, 지역적 다양성을 간과했으며, 무엇보다 현장이나 일상 속에 녹아 있는 전통적?토착적?구체적 지식을 무시했기 때문이다. 그것을 저자는 메티스라고 하는데, 그것은 비슷하지만 똑같지 않은 과업을 오랫동안 수행할 때만 얻어지는 지식이며 (이 책에서 실행지(實行智)라고 번역한) 실천적 혹은 실용적 지식을 의미한다.

인류세, 발전-저발전

인간의 지나친 활동 때문에 생겨난 기후위기 등에 이야기가 많이 나오는데, 이것도 '인류세'에 관한 것으로 이야기될 수 있겠습니다. 인류세는 한 2, 300년 됐죠. 자본주의 발전이론, 성장이라고 하는 것을 발전이라고 계속해서 얘기해왔고 그것들이 여러 가지 문제를 만들어 냈습니다. 그런데 1949년 트루먼 대통령이 취임을 하면서 '저발전'이라는 용어를 씁니다. 그런데 그 용어가 낙인효과를 만들어 냅니다. 저발전이라는 말을 쓸 때 이전에는 식민지의 노동력과 자원을 착취하는 것처럼 생산기지로서 다른 저발전 국가들을 착취하는 측면이었는데, 트루먼은 "저발전 국가들을 우리가 도와서 더 좋은 세계를 만들자."라는 의미로 사용합니다. 그래서 한국도 미국의 원조를 많이 받았습니다. 어떻게 보면 낙인입니다. 그렇지 않아도 다양성이 사라지던 세계였는데 도와줘야 될 나라, 도움을 받아야 되는 나라의 각축이 된 거죠. 그러면서 우리가 저발전 국가가 아니고 발전한 나라임을 인정받는 것이 굉장히 중요한 이슈가 되었고, 한국 같은 경우는 그 문제에 어마어마하게 매달렸습니다. 지금도 우리가 다른 나라에게 인정받는 것이 중요한 이슈인데, 우리가 저발전 국가라고 하는 '개발도상국' 으로 불리는 나라들이 대부분 그런 것이 강하다고 봅니다. 그것 때문에 지구의 다양성이 사라지고 있고, 그것이 인류세와 같은 문제를 만들어 냈다고 봅니다.

그리고 또 하나는 "우리도 발전해야 되는데 너희만 발전하고 지금 기후 얘기를 하면서 우리는 못 한다는 말이냐."와 같은 이슈가 생기는 것입니다. 그러니까 세계의 공정성 문제이고 그런 문제들은 여러 가지 가치를 단순화 합니다. 그래서 굉장히 공격적으로 만들고 디테일을 못 보게 하는 문제들이 많이 생깁니다. 이런 문제를 어떻게 재인식 하느냐가 중요하며, 저는 그것에서 예술이 굉장히 중요하다고 생각합니다.



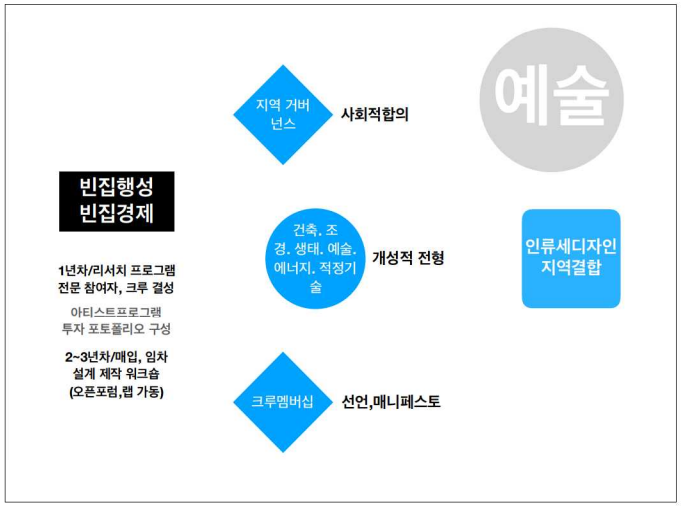
깊게 조절된 충동, 먹기/예술

생명체가 단세포에서 다세포로 진화하며 지구가 다양해졌는데, 생물학자 린 마굴리스는 단세포가 다세포로 진행하는 과정은 서로 먹는 과정이었다고 합니다. 먹었는데 소화가 안 되면 같이 죽는 거고, 먹었는데 소화가 되면 하나만 죽는 거고, 또 서로 먹었는데 같이 살 수 있는 방법이 무엇일까 하며 일종의 합의도 한다는 것입니다. '공진화' 라고 하는 건데, 미토콘드리아의 세포내 공생과 같은 것이죠. 이것은 협력의 결과로 보이지만 엄청난 투쟁의 결과라는 생각이 듭니다. 어쨌든 구조는 멈춰있는 상태가 아니라 끊임없이 움직이는 상태이고, 그런 상황들이 계속해서 재현된다고 봅니다.

그래서 먹기라고 하는 것과 예술 혹은 어떤 아름다움을 비교해 생각한다면, 먹기가 공존하기 위해 질서와 경험을 재조직하고 서로 "무슨 조건을 취해야 되나? 어떤 조건으로 공존해야 되나?" 를 생각하는 것처럼, 아름다움을 추구한다는 것도 마찬가지라는 겁니다. 아름다움이라고 하는 것은 생태적인 존재를 진화시키기 위해 끊임없이 새로운 질서를 찾아내고, 다른 상상을 하고, 다른 조건을 찾아내는 것이라고 생각합니다. 시스템화 된 질서, 잘 정리된, 이성적으로 잘 판단되고 파악된 세계에 대해서 예술은 일종의 날것으로서, 야생으로서 존재할 수 있다고 생각합니다. 새로운 먹기 관계에서 예술은 세포 내 공생의 방식을 만들고 미토콘드리아처럼 새로운 에너지를 만들어낼 수 있지 않을까 생각합니다.

비공식적 공공생활

공공미술을 설명하는 어떤 툴을 제가 재해석해 그려 본 것입니다. 공적인 것과 사적인 것이 있





다고 한다면 지금은 '비공식적 공공생활' 같은 것이 중요한 이슈라는 생각이 듭니다. 예를 들면, 학교는 근대적으로 보자면 '공부를 잘 할 수 있다. 생산인력을 길러낼 수 있다.'와 같은 가치들과 연결이 됩니다. 그런데 이것을 사적인 위치로 이동시켜 지식이 국가, 효율, 타인을 위해 쓰이는 게 아니라 개인의 발전 욕구 같은 것을 위해 사용된다면 학교 공간이나 시스템은 어떻게 변화할 수 있는지에 대한 고민을 해 볼 필요가 있습니다. 요즘 도서관이 카페처럼 되고, 카페가 또 도서관처럼 되지 않습니까. 그런데 이는 농장도 그럴 수 있고, 공장도 그럴 수 있습니다. 지금 코로나 때문에 재택근무를 많이 하고 있지 않습니까. 끊임없이 유동적으로 변하는 상황 속에서 기존의 가치를 전복하고, 이런 방식으로 공간들을 볼 필요가 있다고 생각합니다.

특히 축소되고 있는 지역 내지는 비어가고 있는 도시를 우리가 이전에 상상했던 효율적 시스템의 차원이 아니라 다른 방식으로 활용하려면 어떻게 해야 되나 생각해볼 필요가 있습니다. 예를 들면 회사나 국가가 공식적인 것의 영역에 있다면 가족, 가정은 그 극단에 자리할 것입니다. 각각을 1영역, 2영역이라고 한다면 클럽이라든가 카페라든가 도시의 뒷공간과 같은 곳은 그 사이에서 자유롭게 상상하고 교류하고 관계하는 어떤 장소일 수 있습니다. 또 그러한 감각을 즐길 수 있는 장소이기도 합니다. 그런 곳들을 오히려 공식적이나 그 공식적이라는 것이 지나치게 작동하지 않고 효율이 지나치게 작동하지 않는 곳으로 만들어보는 것, 이게 굉장히 중요한 문제가 아닐까 생각합니다.

빈집행성, 빈집경제, 인류세 디자인

저희가 지금부터 해야 되는 일 중 하나는 기후변화와 같은 문제들을 새로운 방식으로 디자인 하

는 것이고, 이를 인류세 디자인이라고 말하고자 합니다. 삶의 방식 자체를 전혀 다른 방식으로 구조화 해보는 것입니다. 그래서 빈집이라고 하는 것은 단순히 지역을 메꾼다거나 새로운 경제를 만들어낸다거나 하는 방식으로 생각하는 것이 아니라 지구 전체, 기존의 시스템과 맞설 수 있는 아름다움으로 보고 새로운 행성을 구성하는 것이 아닌가 하는 생각이 듭니다. 경제적인 것도 아까 얘기한 것처럼 발전과 저발전 관계로 보는 것이 아니고 새로운 방식으로 포착을 해야 되는 것이 아닐까 합니다. 그것의 뒤에 있는 것은 예술일 수 있고, 예술은 끊임없이 작동하는 하나의 관계가 아닐까 생각해 봤습니다.

부모들이 물러나 있어도 작동하는 놀이터처럼 사람들이 개입하는 것이 아닌 전혀 다른 방식으로 작동하는 관계 같은 것, 같이 먹을 수 있는 것을 만들어본다거나 하는 것이 자체가 작업이 되는 것을 생각해 볼 수 있습니다. 마지막으로 보여드리는 사진은 노론노에서 인상적으로 봤던 상면입니다. 고가 밑의 노숙자의 집입니다. 그런데 자기가 좋아하는 음악과 책 같은 것들을 자기에게 보이게 놓은 것이 아니라 지나가는 사람들이 볼 수 있도록 전시했는데 굉장히 인상적이었습니다. 우리가 삶의 형태나 조건들을 어떻게 다시 보고 재구조화 할 것이냐에 대해 공공예술 사업 속에서 이야기됐으면 좋겠습니다.





발표5

작가의 세계관을 확장시키는 공공미술

무진형제 작가

주제의식을 공유하는 무진형제의 공공미술 프로젝트

무진형제는 2014년 <M의 장>을 시작으로 공공미술 작업을 시작했다. 이후 2~3년 주기로 꾸준히 공공미술 작업을 하고 있다. 공공미술 작업은 영상 작업보다 몇 배는 힘든 것 같다. 사전 조사와 개인 작업 분량도 상당하지만, 그에 더해 많은 사람들을 만나고, 지역의 여러 공공기관을 찾아 협조를 구해야 하며, 관객들 안전까지 책임지는 등 작업실 밖에서 해야 하는 일이 상당하다. 그럼에도 공공미술을 하는 이유는 공동체와 접속해야만 풀리는 '주제의식' 때문이다.

무진형제의 공공미술 작업은 질문을 던지며 시작된다. 작가가 내린 결론을 참여자들에게 제시하는 게 아니라, 무진형제가 품고 있던 의문을 지역 공동체 구성원들과 공유하고, 그로부터 무언가를 함께 만들어 내기 위함이다. <M의 장>과 <태각>, 그리고 <보안에 부치는 포스트-블럭>도 워크숍과 거리 인터뷰 등을 통해 만난 참여자들에게 질문을 던지며 시작했다. 그러한 질문을 토대로 참여자들의 응답과 참여를 이끌어내 무언가를 함께 만드는 과정에서 처음의 질문은 어느새 작업의 주제의식이 되곤 했다. 가령 <보안에 부치는 포스트-블럭>은 동시대인들의 거주에 대한 모호한 이미지가 전시를 관람하는 관객들과 공유하는 과정에서 구체화되었다. 결국 관객들이 박스에 직접 그린 각자의 사적 공간 이미지를 우편으로 공유하는 행위로부터 하나의 흐름이나 형태로 얘기할 수 없는 동시대인들의 다양한 사적 공간의 의미를 드러냈다. 또한 동시대 관객들의 새로운 참여미술 형식을 발견할 수 있었다.

공공미술 작업에서 작가들의 역할은 관객들이 작가가 제기한 질문을 받을 자리, 가령 <M의 장>의 거대한 설치물, <태각>에서 함께 태몽을 그리고 미역국을 먹는 자리를 만드는 역할을 한다. (질문의 자리를 다양한 미술적 방식으로 구성하는 이유는 참여자들이 무진형제와 문제의식을 공유하는 순간 그 실천 또한 비일상적이고 미술적인 방식으로 이뤄져야 하기 때문이다.) 처음엔 단순한 이미지와 질문뿐이던 자리가 참여자들과 무언가를 얘기하고 만들다 보면 다양한 언어와 이미지들로 채워진다. 무진형제는 바로 그 자리에 가득 차 있는 온갖 말과 그림 같은 것들을 토대로 또 다른 작업에 몰두하게 된다. 2년 간 <태각>을 하며 <노인은 사자 꿈을 꾸고 있었다>는 영상을 만든 것처럼 말이다.

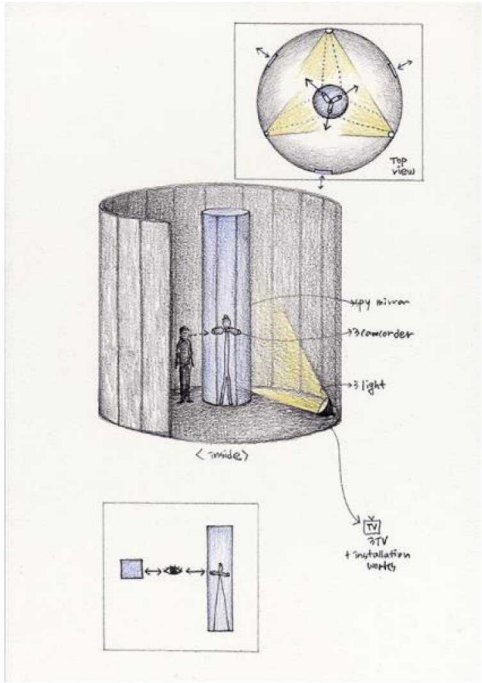
<M의 장> 이후 무진형제의 영상은 대부분 공공미술 작업을 한 과정에서 발생한 의문과 주제의식을 토대로 만들어지곤 한다. 이처럼 무진형제에게 공공미술은 단순히 작업을 제시하거나 작가 개인의 작품을 완성하는데 있지 않다. 오히려 작가가 동시대의 문제를 불특정 다수의 관객들과 함께 공유하고 거기서 작가 또한 어떠한 답을 찾고 새로운 작업을 할 수 있는 단계까지 가야 비로소 완결된다고 할 수 있다. 공공미술 작업을 진행하는 과정에서 참여자들이나 관객들과 함께 만드는 실천이 있다면, 작업이 완결된 후에 생겨난 지식이나 의문 같은 것들은 온전히 작가의 몫이 되며, 이는 작가가 다음 작업을 만듦으로써 실천된다.

이러한 공공미술 작업의 실천을 무진형제는 지금까지 여러 지역에서 불특정 다수와 함께 하고 있다. 하나의 주제나 지역 등에 관해 오랫동안 깊이 있게 다루는 작업을 하지 않는 이유는 무진형제가 궁금해 하는 '공공'이 동시대인의 현재 삶 곳곳에 있다고 믿기 때문이다. 지금 우리가 살고 있는 곳에서 참여자들이 보고 들은 것, 혹 과거라 해도 현재 그들이 무엇을 어떻게 기억하며 그것이 현재 삶에서 어떤 방식으로 발현되는지가 무엇보다 중요하다. 또한 무진형제가 작업 과정에서 참여자들에게 각자의 손으로 그리고 쓰고 만드는 실천을 요구하는 것도 동시대 공동체 구성원들과 함께 지금 이 시대적인 것들을 다양한 방식으로 기록하고 기억하기 위해서다. 무진형제가 공공미술 작업 과정에서 여러 차례의 워크숍과 그 안에서 쓰일 다양한 재료를 고민하는 것도 이 때문이다.

무진형제는 공공미술에서의 공공성을 나른 곳에서 찾기보다 일단 작가가 질문을 던지고 문제의식을 구체화 하는 자리에서부터 시작한다. 공공미술은 아무래도 모든 과정이 작가가 예측하기 어려우면서도 또 그런 과정에서 개인적으로 얻는 게 많기에 항상 어떤 상황에서 어떤 이들로부터 무엇을 공유하게 될지 기대가 크다. 그에 따라 무진형제가 다음에 만들 작업 또한 예상치 못한 것들로 만들어지기 때문이다. 공공미술을 계속해서 할 수밖에 없는 건 바로 이런 이유 때문인 것 같다.

'M의 장', 예술 프로젝트(Art Project 'The Field of M')(2014)

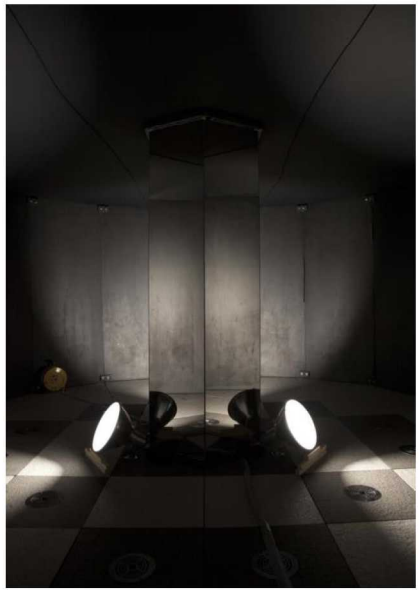
우리의 시각적 행위는 매우 습관적이다. 무언가를 볼 때의 그 과정을 떠올려보자. 습관적으로 주체인 '나'의 눈으로 대상인 '무엇'을 보는 일련의 행위들을 떠올릴 것이다. 무진형제가 제기하고자 하는 문제는 이와 같이 습관적으로 이어지는 감각적 행위에 대해서다. 거대한 구조물과 그밖



'M의 장', 예술 프로젝트_구조물 설치 드로잉

에 다양한 시각적 프레임을 통해 우리의 시각적 행위들을 되짚어 보고, 동시에 반복적인 감각 행위를 멈춘 그 자리에서 각자 무엇을 볼 수 있는지에 대한 사유의 장( )을 펼치고자 한다.

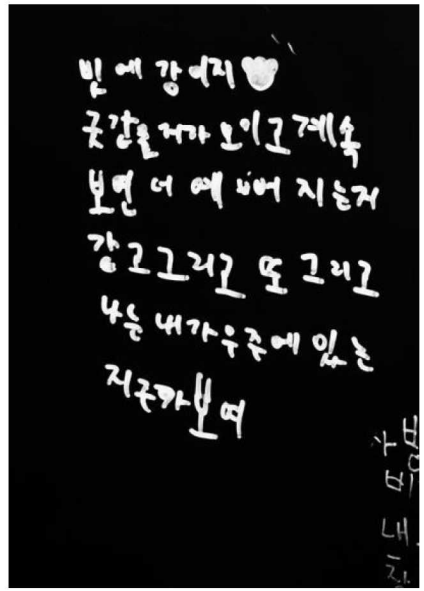
우선 무진형제는 `Field of M' 즉, M의 장( )이라는 공감을 설정했다. 여기서 M은 하나의 단어의 앞자리가 아니다. Media, Middle, Mirror, Memory, Muse, Messia.... 혹은 Me, My, Mujin 등 이니셜 M은 어떠한 단어로도 변신 가능하며, 무수한 단어들의 좌표 구실을 할 뿐이다. 그럼에도 '왜 M이냐'고 묻는다면 'field of m' 중심에 서 있는 거대한 원통형의 구조를 떠올려보라. 바로 '메모리얼'이란 작업 때문인데 이 또한 어디까지나 하나의 입구에 불과하다. 그걸 통해 관



'M의 장', 예술 프로젝트_Installation View



'M의 장', 예술 프로젝트_관객참여장면



'M의 장', 예술 프로젝트_관객참여장면

객들이 무엇을 발견하고 어떠한 명칭을 붙일지에 대해서는 무진형제 또한 예측할 수 없다. 이렇게 생각하자. 23개의 알파벳 중 제비뽑기를 통해 집은 하나의 M과 같은 것. 그러니까 무진형제의 바램이라면 M이란 알파벳이 다양한 낱말과 의미들이 연쇄적으로 일어날 수 있는 도화선이 되길 바란다.

그렇다면 이제 본격적으로 <M의 장>의 중심축인 원통형의 검은 구조물을 살펴보자. 무진형제는 약 100여명 이상의 사람들이 돌아다닐 수 있을 만큼 커다란 천막과 같은 공간을 세웠다. 그 안에서 서커스를 볼 수도 있고, 무명 배우들의 연극을 관람할 수도 있을 것이다. 무진형제는 그 천막 안 중심에 '메모리얼'이라는 이름의 유리 기둥을 세웠다. 처음 구조물 안에 들어선 관객들은 알지 못할 것이다. 유리 기둥을 통해 무엇을 볼 수 있을지. 그 구조물 안에 비치는 것, 그것으로부터 느러난 이미지는 사실 무진형제도 알지 못한다. 관객들과 함께 오직 유리 기둥을 보고 있는 그 순간에만 알 수 있을 것이다.

무진형제가 관객들이 경험한 것을 간접적으로나마 나눌 수 있는 건 오직 유리 기둥 안에 설치된 세 대의 카메라를 통해서다. 세 대의 카메라는 빛을 따라 움직이는 관객들을 실시간으로 촬영하는데, 그 카메라들이 포착한 영상들은 원통형 구조 밖에 설치된 모니터에서 실시간으로 상영된다. 이 모니터의 영상은 무진형제의 손에서 또 다른 작업으로 변화한다. <M의 장>이 펼쳐짐과 동시에 무진형제는 구조물이 세워진 공간으로부터 온갖 재료들을 수집해 여러 개의 인스톨을 만들어낸다. 세 대의 모니터는 이 인스톨들과 함께 배열된다. 이 작업은 철저하게 관객들로부터 받은 이미지와 소통의 결과물들이다. 어떤 곳에서는 관객들의 참여를 통해 완성시켜야만할 때도 있기 때문에 관객들과의 소통이 매우 중요하다. 각 전시지역과 관객들과의 소통에 따라 매번 다르게 구현되기 때문에 관객들과 만나기 전까지는 어떠한 작업이 만들어질지 무진형제조차 알지 못한다.



'M의 장', 예술 프로젝트_Installation View

건강공원, 초등학교 운동장, 철거 직전의 건물, 그리고 역사적 사건이 상품화가 되는 공간. 무진형제가 작업하고 살아가는 파주에서 발견한 곳들은 지도에 표시된 기호들처럼 어느 지역에나 있을 법한 공통된 공간들이다. 무진형제는 이러한 공간들이 막상 방문해 보면 다 다른 곳이라는 얘기를 하려는 게 아니다. 오히려 그 곳에 살고 있는 사람들에 대해 질문을 던지려 한다. 공원에서 운동을 하다가 학교에서 공부를 하다가 <M의 장>에 들어선 사람들은 각자 무엇을 보고 경험할 것인가. 아무것도 없이 주변의 배경마저 모두 차단된 거대 구조물 안에서 오직 빛과 거울 밖에 없는 그곳에서 그들이 마주한 것은 무엇일까. 작가로서 무진형제들은 `무언가를 보아라'고 말하기보다 `무엇을 보았느냐'고 묻는 것에서부터 관객들과의 대화를 시작하고 싶다. 이러한 물음을 가지고 전시기간 내내 무진형제는 관객들이 접하는 다채로운 이미지와 감정의 결들을 포착할 것이다.

태각(胎刻, Carving of Conception Dream)(2017-2018)

| 공공의 장소에서 펼쳐낸 공통의 기억

<태각(胎刻)>은 노인들의 태몽을 묻고 답하며 시작된다. 프로젝트 시작 후 약 100여명에 가까운 노인들을 만났다. 그 만남에는 동일한 패턴이 있다. 먼저 무진형제의 질문. "어르신 혹시 본인 태몽을 기억하세요?" 화들짝 놀라며 되묻는 노인들. "태몽?" 그리고 이어지는 십 중 팔구의 대답. "전쟁 통에 먹고 살기도 바빠 죽겠는데 그런 걸 누가 얘기해. 난 몰라."

우리 시대 노인들에겐 6.25와 그 직후의 가난이, 그로 인해 희미해진 개인의 서사가 있다. 물론



'태각' 프로젝트, 워크숍 전경_무진형제

지난한 삶 속에서도 본인의 태몽을 이야기해준 소수의 노인들은 있었다. 그렇다고 그들이 특별히 좋은 환경에서 살아왔다고 할 수도 없다. 어쩌다 보니 누군가로부터 들은 본인의 태몽을 수십 년간 잊지 않고 있었을 뿐이다. 그리고 무진형제는 어쩌다 운 좋은 날에만 그런 노인들을 만날 수 있었다.

태몽은 참 이상한 '언어-이미지'다. 분명 자기 태몽인데 본인이 꾼 건 아니고, 한번 자신의 것이 되면 평생 본인의 이름처럼 자기 서사의 일부로 각인된다. 그래서일까. 대부분의 노인들은 본인의 태몽이 한때 그의 가족이나 친척을 넘어 온 마을 사람들이 함께 공유한 이야기였다고 회상한다. 누군가 뱃속 아이에 대한 태몽을 꾸면 그것을 몽자가 주변인에게 이야기하고 그 이야기가 또 다른 이들에게 전달되어 결국 태몽의 주인공인 아이에게까지 전달되는 식이다. 태몽이란 결국 타인의 기억과 내화를 통해 만들어진다고 볼 수 있다.

태몽 이야기에는 한 시대의 이미지, 상징, 그리고 공동체의 욕망이 담긴 해석 등이 풍부하게 깃들어 있다. 태몽에 깃든 남아선호사상이라든가 출세 지향적인 해석은 그야말로 각 시대상의 일부 단면만을 보여줄 뿐이다. 프로젝트를 진행하다 보면 가끔 2,3대에 걸쳐 뱀이나 과일 등 동일한 태몽을 꾸고 자손들을 잉태한 노인들을 만날 수 있다. 그들의 이야기를 듣다 보면 태몽 또한 시간에 따라 변화하고 동일한 상징물이라도 시대상에 따라 완전히 다르게 받아들여진다. 가령 길에서 만난 한 노인은 과일 꿈을 꾸고 딸을 낳았는데, 그의 딸 또한 과일 딸을 꾸고 딸을 낳았다고 한다. 모녀가 꾼 과일 꿈은 과연 같은 꿈일까. 노인은 40여년 전에 친정 밭 근처에서 황홀한 빛이 나는 과일을 따서 치마폭에 담는 꿈을 꾸었다. 그리고 또 몇 십 년의 세월이 흐른 뒤 노인의 딸은 마트에서 탐스런 복숭아를 구입하고 어여쁜 딸을 낳았다. 예쁜 포장지에 바코드까지 깔끔하게 붙어 있는 과일이었다.

언뜻 보면 이 꿈은 단순히 과일 꿈을 꾸면 딸을 낳을 확률이 높다는 이야기로 들린다. 하지만 그



'태각' 프로젝트, 태몽 도장 이미지

꿈속의 과일을 주워 담은 공간과 상황 등을 비교해 보면 시대에 따라 태몽의 배경과 상징들이 완전히 달라진다는 걸 알 수 있다. 어린 시절을 농촌에서 보낸 노인과 도시에서 자란 딸은 자신의 성장배경이나 시대상에 따라 같은 과일 꿈도 다르게 꾼 것이다.

한 인간이 태어날 때 부여받는 가장 최초의 서사인 태몽에는 그가 잉태될 당시의 여러 역사적, 사회적, 개인적 조건들이 깃들어 있다. 때문에 시대가 바뀌면 그 조건들도 자연스럽게 바뀌기 마련이다. 물론 아직도 성별과 부귀 등 꿈속에 등장하는 상징물에 대한 풀이는 비슷하다. 가령 위의 꿈처럼 특정 과일이 딸의 탄생을 의미한다는 사실은 거의 변함이 없다. 그럼에도 그 태몽의 코드를 받아들이는 태도에 따라 꿈의 해석은 전혀 다른 양상으로 펼쳐진다. 여자를 천하게 여기던 시대의 과일 꿈은 몽자를 비롯한 많은 이들에게 실망감과 때론 슬픔을 안겨주었다고 한다. 하지만 저출산이 심각한 사회 문제로 대두되는 지금에 와서는 오히려 과일꿈을 꾸고 아이를 얻는 것만으로도 온 가족이 기쁨을 느낄 만큼 사회와 그 구성원의 인식 자체가 달라졌음을 알 수 있다.
때문에 무진형제는 태몽이란 것이 단순히 한 개인의 운명을 결정하고 정체성을 규정하는 이야기가 아니라 다양하게 이미지화 하고 해석될 수 있는 '언어-이미지'로 보고 싶었다. 그리고 이를 어떻게 실현할지 고민한 결과물이 바로 <태각(胎刻)>이다.

물론 태몽 이야기가 우리 현실을 매우 정치하게 표현하거나 깊은 사유를 유도하진 않는다. 그럼에도 삭막한 동네와 공동체의 부재로 단절된 세대 간에 어떤 이야기를 통한 관계 맺기의 시도는 할 수 있지 않을까. 애초에 태몽이 여러 세대와 마을 공동체를 떠돌던 이야기란 점을 감안하면 오늘날에도 그 역할을 어느 정도 해낼 수 있지 않을까 싶다. 그래서 이번 파주에서 진행된 태각 프로젝트에서는 한 가지를 더 실험하게 되었다. 바로 노인들이 기억하고 있는 자식들의 태몽이다.

십 중 팔구의 노인들은 자신의 태몽은 기억하지 못해도 자식들이나 손주들의 태몽은 기가 막히게 잘 기억한다. 물론 자식의 태몽을 말하는 쪽은 대부분 어머니들이며, 그 어머니들은 태몽 이야기 말미에 꼭 다음과 같은 말을 덧붙인다. "다른 건 다 까먹어도 그 꿈만큼은 못 잊어. 아직도 너무 생생해."라고. 처음에는 그러한 노인들의 이야기가 본인의 태몽이 아니라는 이유로 그냥 지나쳤다.

그런데 프로젝트를 진행하면 할수록 노인들이 들려준 자식 태몽이 있어야 비로소 태몽의 시대적인 변화와 해석의 차이 등이 좀 더 분명하게 드러난다. 비교적 젊은 세대의 태몽을 노인의 목소리로 들어야 하는 이유가 바로 여기에 있다. 그들은 적어도 2세대 이상의 태몽을 기억하고 그에 따른 삶의 이야기를 다채롭게 전해줄 수 있기 때문이다.

앞으로의 태각 프로젝트에서는 노인들 본인은 물론 자식과 손주도 기꺼이 기록하려 한다. 무진형제가 노인들이 들려주는 자식들의 태몽을 통해 드러내고 싶은 건 단순히



태각_Installation View



태각_Installation View

태몽의 비교에만 그치지 않는다.

여러 태몽들을 비교하며 동시대인들이 생명과 사물에 대해 어떠한 공통적 편견과 관습의 시선을 가지고 있는지, 그로부터 어떠한 새로운 이야기들을 발전시켜 나갈 수 있을지 다각도로 모색해보려 한다. 이런 과정 속에서 태몽을 관습이나 미신으로 치부할 것이 아니라 이전 세대와는 다른 해석과 이미지로 자신만의 서사를 구축해 보았으면 좋겠다. 물론 이러한 바램은 도서관을 방문하는 젊은 세대들을 위해 공란으로 남겨뒀다.

대부분의 노인들이 몽자로부터 자신의 탄생 설화를 들었던 그 순간만큼은 수십 년이 지나도 잊지 못했다. 몽자가 태몽을 얘기할 때 내뱉은 한숨, 웃음, 그리고 독특한 몸짓까지... 그렇게 그들은 오래 전에 잃은 어머니, 아버지, 할머니와 가까운 친척, 그리고 이웃들까지 기억해냈다.

텍스트에 구술 채록된 노인들의 이야기 속에 유독 '...'와 ' "" ' 같은 기호가 많은 건 바로 그 생동감 있는 기억의 재현 때문이다. 안타깝게도 그 생생한 현장을 다 담아내지 못했다. 노인들이 어렵게 꺼낸 수십 년 전의 기억은 현장에 있던 노인들과 무진형제의 신체로써만 감지되기 때문이다.

체험으로써의 이야기. 노인들의 이야기가 딱 그랬다. 그들을 통해 이야기란 단순히 입에서 입으로 전달되는 것만이 아니라는 걸 배웠다. 그들이 전한 이야기에는 화자와 청자의 신체가 교감, 지역의 기후와 공동체의 특성, 그리고 한 시대의 분위기 등이 고스란히 반영되어 있었다. 때문에 노인들이 태몽 이야기를 주고받았던 공동체는(가족이든 마을이든) 단순한 배경이 아니라, 살을 부대끼고 온갖 감정을 뒤섞어 가며 함께 생활한 사람들의 생생한 '이야기-교감' 현장으로 작용한다.

이제는 그러한 마을 단위의 공동체는 거의 다 사라진 상황에서 대가족과 마을을 경험했던 노인들의 태몽 이야기가 무슨 의미가 있냐며 질문하는 사람들도 있다. 무진형제의 작업은 노인들의 이야기를 통해 과거의 공동체를 복원하거나 혹은 새로운 마을 공동체를 꾀하려는 게 아니다. 오히려 과거 공동체 속에서 공유되던 이야기가 오늘날의 사회 구조 속에서 어떠한 방식으로 구성원들과 함께 공유하고 새로운 이야기를 만들어갈 수 있을지 작업을 통해 이런저런 실험을 벌이고 있다.

이번 작업은 크게 태몽 도장으로 이뤄진 설치물과 도록으로 구성된다. 태몽 도장은 관객들이 노인들이 직접 그린 태몽 이미지가 새겨진 도장을 전시장 한 곳에 마련된 곳에서 직접 찍어볼 수 있다. 함께 전시되는 도록 또한 기존의 전시 결과물을 담기 위한 텍스트가 아니다. 노인들이 들려준 이야기는 영상, 녹취, 구술 등 여러 가지 방식으로 전달될 수 있다. 무진형제는 그러한 이야기 전달방식 중 텍스트에 주목했다. 이번 전시가 도서관에서 진행되는점을 감안해 관람객들이 텍스트로 노인들의 이야기를 읽고 경험할 수 있게 제작했다. 설치된 도장을 직접 손으로 만지고 찍어보는 가운데 텍스트 또한 직접 손으로 넘기며 노인들이 들려준 이야기를 좀 더 촉각적으로 감각하고 느낄 수 있는 시간이 되었으면 한다.

전시가 끝나면 수많은 관람객들의 손때가 묻은 도장들은 다시 노인들에게 전달된다. 파주에서의 태각 프로젝트는 그 전달식을 마쳐야만 끝이 난다. 2017년도에 서울시 성북구 '이야기청'에서 전시되었던 도장은 딱 한 명의 노인에게만 돌아가지 못했다. 도장의 주인이 치매에 걸려 프로젝트에 참가했던 것마저 잊고 도장을 반송시켜버려서다. 다행히 그의 도장은 노인들에게 프로젝트 과정을 설득할 때 매우 유용하게 쓰였다. 그렇게 치매에 걸린 성북구의 노인의 도장은 파주 노인들의 이야기보따리를 푸는데 많은 기여를 하고 있다. 어떻게든 이야기는 고이지 않고 흐르게 마련이다.

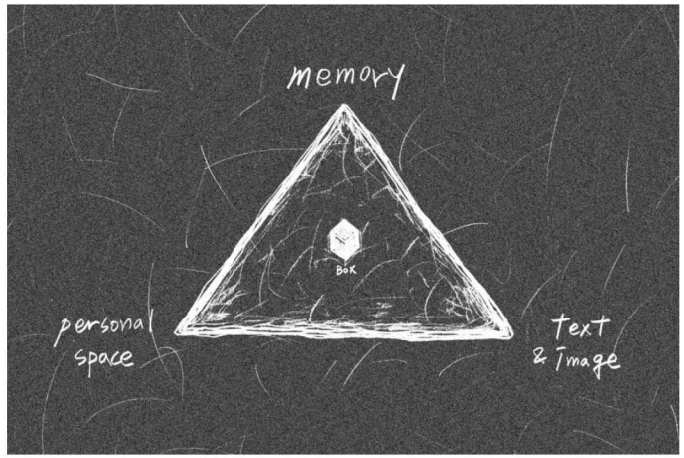
이번에도 노인들에게 전달될 도장은 도서관에서 전시되며 무수한 이용객들, 서로가 서로를 잘 몰라도 어찌되었든 파주라는 마을에서 함께 살고 있는 익명의 시민들의 손을 거쳐 가게 될 것이다. 그렇게 한때는 어느 시골 마을을 떠돌던 한 태아의 이야기가 수십 년을 지나 2018년의 시립도서관이라는 공공의 장소까지 오게 되었다. 어쩌면 도서관을 오가는 사람들은 각자의 사물함과 책상, 일련번호가 붙은 책을 대출하기만 하는 이용객에 지나지 않을 수도 있다. 그럼에도 그들이 한번쯤 무진형제의 작업에 참여해 소소한 일탈이나마 감행해 보면 어떨까. 알고 보면 우리의 마을은 태몽 이야기로 가득 차 있다. 그곳에서 누가 어떤 기억을 가지고 살고 있는지, 그들의 이야기를 통해 자신들은 어떤 이야기를 꺼낼 수 있을지, 이번 전시를 통해 생각해 볼 수 있는 시간이 되었으면 좋겠다.

보안(保安)에 부치는 포스트-블럭(Sending Post-Block to BOAN)(2018) | 공공의 장소에서 펼쳐낸 공통의 기억

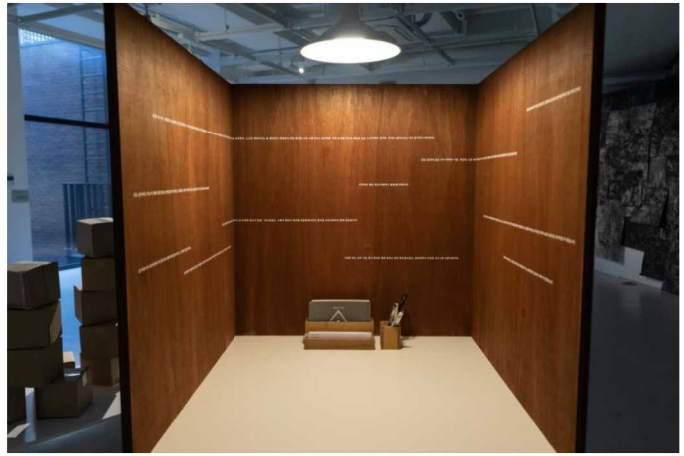
<보안(保安)에 부치는 포스트-블럭>은 2018년 보안여관에서의 전시 '내일 없는 내일'에서 진행했던 공공미술 프로젝트이다. 보안여관은 본래 여관이었던 공간으로 수많은 객들이 편히 자고 머물던 공간이었다. 보안여관 11주년 관련해 전시를 준비하며 오늘날 우리가 머물고 생활하고 일상을 영위하는 사적 공간에 대한 궁금증이 생겼고, 이를 관객들의 참여를 통해 확장시킨 작업이다.

이 프로젝트는 아트스페이스 보안2 공간에서 관객들의 참여를 통해 이뤄졌다. 공간에는 무진형제가 미리 제작한 책상과 좌대를 놓았다. 책상에는 칸막이를 설치해 관객들이 프로젝트에 집중할 수 있게 만들었고, 보안여관에 머문 문인들과 예술인들이 남긴 글귀로 레터링 작업을 했다. 책상 곳곳엔 무진형제가 사전에 제작한 엽서와 상자 전개도, 문구류 등이 구비되어 있었다. 아늑한 분위기의 책상에 앉아 관객은 엽서 뒷면에 무진형제가 미리 적어둔 지시사항을 읽고, 빈 상자 전개도에 각자가 기억하고 있는 사적 공간에 대한 그림을 그리거나 글을 쓰면 된다. 마지막으로 상자를 접고 포장한 뒤 책상 옆 좌대에 블럭을 쌓듯 올려놓는다. 미술관 내에서의 관객 참여는 여기까지다.

전시가 끝난 뒤 무진형제는 이 상자를 참여자들이 미리 남긴 주소로 직접 보냈다. 이 과정에도 규칙이 있는데, 참가자 본인의 것이 아닌 다른 참가자의 것을 보내야 했다. 그렇게 그 프로젝트에 참여했던 참가자들은 각자의 사적인 공간에서 다른 참가자들이 그림과 글로 표현한 타인의 사적인 공간을 감각할 수 있었다. 무진형제 또한 참가자의 일원으로서 상자를 받았는데, 얼굴도 모르는 참여자가 그린 낯선 일상과 거주 풍경으로 말미암아 익숙한 개인 공간에서 낯설고 은밀한 공간을 발견한 것 같았다.



보안에 부치는 포스트-블럭_프로젝트 진행 엽서 이미지


보안에 부치는 포스트-블럭_Installation View

사실 지옥고와 쪽방 같은 동시대 거주의 문제가 두드러질수록 사회 구성원들의 사적 공간에 대한 열망이 갈수록 높아지고 있다. 한편으로는 그 열망이 SNS나 유튜브 등을 통해 지나치게 공개돼 있고, 다른 한편으로는 지나치게 방어하고 차단하는 극단적 유형이 엿보인다. 그런 상황에서 작가로서 개인적인 거주 이야기를 펼쳐도 무언가 티브이 방송이나 다큐멘터리 프로그램에서 이미 공개된 이야기를 반복하는 것 같았다. 그래서 이번 작업을 통해 우리 사회 구성원들이 각자의 거주 문제를 어떻게 고민하고 이미지화 하고 있는지를 조금 다른 방식으로 공유하고 싶었다. 무엇보다 보안여관이라는 공간이 지닌 역사성 속에서 실현하고 싶었고, 불특정 다수가 서로의 사적 공간에 담긴 이미지와 의미, 사연 등을 선물처럼 주고받는 작업을 하고 싶었다.

이 프로젝트에서 각자의 사적 공간에 관한 이미지를 주고받은 이들은 사실 자신이 받은 상자의 주인공이 어떤 사람인지도 잘 모른다. 그럼에도 프로젝트에 참여한 불특정 다수의 일원으로서 다른 사람들이 직접 그린 거주의 이미지를 선물 상자라는 물성을 통해 직접 보고 만지며 촉각적으로 체험할 수 있었다. 그렇게 본인과 타인의 사적 공간을, 그 공간의 의미와 사연을 꼭 인터넷 등에서 사생활을 드러내는 방식을 취하지 않더라도 다른 방식의 교환을 통해 감각해 볼 수 있었다.

참고로 이 프로젝트를 진행한 뒤 무진형제는 1년 후 <노인은 사자 꿈을 꾸고 있었다 II >에서 어느 3대의 거주에 대한 작업을 할 수 있었다. 꼭 개인의 사연을 줄줄이 읊지 않아도 오늘날 한 개인으로서 지금 이곳에 거주하고 있는 의미에 대한 이야기를 할 수 있게 된 것이다.



보안에 부치는 포스트-블럭_Installation View



보안에 부치는 포스트-블럭_Installation View

토론

호경윤 강수미 박찬국 이광준 신윤선

호경윤 발표자 선생님들께 질문을 하나씩 드려보려고 합니다. 먼저 제일 처음 발표해주셨던 강수미 교수님께서는 평론미학이라든지 연구자로서 많은 활동을 해오셨는데, 그런 관점에서 현재 국내외 현황들과 장점들을 말씀해 주셨습니다. 후반부에는 시간제한 때문에 충분히 말씀을 못해 주셨는데, 재직하고 계신 동덕여대에서 하셨던 '서울은 미술관'에 대해 잠깐 소개 해주셨습니다. 사실 저도 '서울은 미술관'의 위원으로 있어서 대학협력 프로젝트라든지 아까 소개해 주셨던 시민 구현 아이디어, 용마폭포 같은 사례도 보았습니다. 그래서 '서울은 미술관' 프로젝트를 조금 더 설명을 해주시면 좋을 것 같고요, 이전에는 연구자로서 연구하는 관점에서 공공예술 프로젝트를 보셨다면, 이제는 '서울은 미술관' 같은 프로젝트를 직접 피부로 맞닿으면서 겪어보셨을 때 또 연구자 때와 다른 점이 있지 않았을까 그런 질문을 드리고 싶습니다.

강수미 두 가지로 얘기할 수 있을 것 같아요. 첫 번째는 '서울은 미술관'의 공공미술 사업들이 현대미술이 진행되고 있는 상황들과 같은 축에서 움직이는, 어떻게 보면 좋은 모델이라고 생각을 합니다. 그러니까 서울시가 공공미술 사업을 하는데 이 정도 범위와 다양성을 확보했다는 건 유의미하다고 봐요. 그리고 지역사회, 시민, 나아가 대학과 접점을 만든 게 제가 했던 대학협력 사업입니다. 학생들과 제가 2018년과 2019년 수행한 각 공공미술 사업의 첫 출발점은 제가 학자나 연구자로서 갖고 있는 공공예술에 대한, 내지는 동시대 현대미술에 대한 결핍이라든가 한계라고 하는 것과 결부가 돼 있어요. 공공미술에 대해 굉장히 많은 실험과 진보가 있었습니다. 그걸 부정할 수는 없어요. 그러니까 단순한 미술 장식품의 기능을 기대하던 공공미술에서 뉴 장르까지, 그리고 장소 속의 공공미술까지 굉장히 많은 진화가 이루어지면서 얻은 게 많죠. 그 한편으로 최근 한국 사회에서 도시 재생 문제라든가 공동체의 재생의 문제가 화두가 되면서 예술이 거기에 굉장히 중요한 역할을 하게 됐다는 말이죠. 그런데 문제는 예술가들이 그런 공동체와 연결되는 공공미술을 시행하면서 어떤 방향으로 많이 진행이 됐냐면, 미술이 가장 비물질적이거나 수행적인 차원들로 전개가 많이 된 거예요. 예를 들면, 지역 주민들과 라디오 캠프를 한다든가 이런 식의 일회적이고 사라지는 미술들이 그렇습니다. 그런데 그게 지역 사회에 보이지 않는 식의 영향을 주지만 또 다른 한편으로는 작가들도 나중에 공허해지고 지역 사회에서도 흔적이 없어지는, 말하자면 미술이 가진 중요한 기능 중의 하나가 어떤 영구적이거나 물질적 구체성이라고 한다면 그게 약화되는 거죠. 그 지점에서 2018년 첫해에 우리 학생들과 '언제나 여기 미술'을 했을 때는 '그런 사라지기만 하지 않으면서도 공동체하고 연결되는 미술을 해보자'였던 것이었습니다. 두 번째 지원을 했을 때 '부드러운 공공미술'을 내걸었던 이유가, 학생들한테 제가 받은 피드백 때문이었습니다. 학생들은 지역 사회를 위해 힘들게(학생들 입장에서는 그런 활동들이 힘들 수 있지 않겠습니까?) 자기의 창작보다는 지역 사회를 위한 예술 활동을 했는데, 그게 자신들의 창작과 연결되는 지점이 너무 희박해진다고 느낀 것이죠. 저는 이것이 우리 학생들만의 문제가 아니라 모든 예술가들이 고민할 수밖에 없는 부분이라고 생각합니다. 공공을 지나치게 강조하다 보면 자신의 창작이 거의 대기 중에 사라져 버리는 식이 되어 버리죠. 그래서 창작의 고유성과 독자성을 확보하면서도 그게 공공에 어떻게 기여할 것인가를 고민하는 것이 제가 보기에 다음 스테이지의 공공예술이 고민해야 되는 부분이라고 봅니다. 오늘 제 발표의 초점은 "창작가들에게는 창작의 자유로움이라든가 상상적 차원들

이 확보되는데, 그게 가벼운 방식이 아니라 좀 더 사회적 책임이나 무거운 의미를 갖고 또 그게 최종적인 어떤 완결성을 갖는 식으로 가는 공공예술을 고민해 봅시다."라는 취지였습니다.

저는 아까 박찬국 선생님이 발표한 내용들에서도 흥미롭게 들은 부분이 있고, 신윤선 대표가 발표한 부분에서도 흥미로운 부분을 발견했습니다. 예술가들이 할 수 있는 어떤 자유로움이라든가 상상적이거나 내지는 탈영토적인 활동들이 예술가들 입장에서는 '자유롭게 시도해본다'인데, 그것을 조금 더 공공 쪽으로 축을 이동시켜서 예술이 어떻게 사회적 책임까지 골고 갈까 고민을 해봤으면 좋겠는 것이죠. 그래서 놀이를 강조하는 대신에 그 놀이들이 이를테면 어떤 무거운 의미를 띠는 식으로 간다든가, 체험 시장에 흡수되지 않는 방식으로, 이를 테면 고가 밑에서의 예술 활동 같은 것, 커뮤니티의 활동 같은 것이 이루어지게 할 것인가 같은 것들이 좀 고민이 됐으면 좋겠다는 겁니다. 학생들과 프로젝트를 했을 때 학생들 입장에서 자기가 미술 전공자로서 어떤 창작의 권리를 확보하고 그것에 대한 소위 가치 존중(appreciation)까지를 받으면서도 그게 예술적으로만이 아니라 사회적으로, 공공적으로 책임을 질 수 있는가, 이러한 문제들이 굉장히 중요한 부분이라는 것을 경험했습니다.

제가 오늘 발표에서 제일 강조하고 싶은 것은, 충분히 들으시는 분들이 인지하셨을 것이라고 생각하시만, 이제까지 어쩌면 미술이 제일 고민하지 않았던 부분인 공중보건과 위생, 환경과 생태 문제를 적극적으로 다루자는 것입니다. 공공미술이 최근 20여 년 간 한국 사회에서 생산적 사례를 제시했는데, 그럼에도 거기서 우리가 누락했거나 간과해온 부분은 건강과 생태, 위생의 문제였다는 말이죠. 그것은 어떻게 보면 분야가 다르거나 책임의 무게가 완전히 예술과 다른 것처럼 인식이 됩니다. 하지만 저는 공공예술이 그 정도의 책임감을 가질 수 있다, 의료체계가 갖는 그 사회적 책임감만큼이나 미술가와 미술계가 그런 생각을 해볼 수 있다고 봅니다.

비근한 예를 들면, 그냥 제가 머릿속에 떠오른 생각이니까 날 것이고 정리 안 된 생각일 수 있지만, 제가 최근에 다른 일 때문에 요양원, 노인전문 요양센터를 가본 적이 있고, 그곳은 서울시가 운영하는 곳이어서 코로나19 선별진료소가 근처에 설치가 돼 있었어요. 그런데 그런 기능을 하는 것은 사회적 기능을 하는 기관들이잖아요. 그런데 우리가 예를 들면 예술가들, 공공예술가들이 그것을 가지고 자신들의 작업 안에서 무엇인가 새로운 디자인과 작동방식으로 창작해보는 것이 가능하다고 봅니다. 요컨대 예술가들이 위생(hygiene)에 대한 것들을 좀 더 연구해서 사회적 기능(function)을 할 수 있는 식의 공공작업으로 갈 수도 있지 않을까 생각하는 것이지요. 그래서 그런 지점에 접근해보는 것도 공공예술의 하나의 갈래가 될 수 있지 않을까 하는 생각을 합니다.

호경윤 네, 답변 감사합니다. 방금 강수미 교수님 답변을 보자면 공공예술을 통해서 예술 혹은 예술가들이 그동안 고려해보지 않았거나 만나지지 않았던 부분이 건강, 위생, 보건 같습니다. 지금 이런 상황은 좀 더 전 인류적인 문제로 예술에서도 받아들여야 할 것 같습니다. 그리고 그에 앞서 말씀해주셨던 '서울은 미술관' 동덕여대

프로젝트 같은 경우에는 공공예술이라는 것을 예술 안에서만 생각을 했다면 그것을 주민이라든가 커뮤니티로서 만나면서 생각하게 되는 부분들이 나왔던 것 같습니다.

박찬국 (질문 전 발표자에 대한 토론 제의) 네, 강교수님 말씀 잘 들었고요. 오해가 될 수 있는 부분이 있는데, 제가 옥상의 활동을 보여 달라고 해서 보여드린 것도 있지만 그게 시간의 문제예요. 저희가 지금 6년, 7년째 있었다고 하는 것을 말씀을 드렸는데 그건 뭐냐면 생활이에요. 그 생활 안에서 저희가 끊임없이 그분들하고 1년하고 말고 이런 게 아니라, 지금도 예를 들면 봉제사 분들이 조금만 연락 안 하면 계속 연락이 와요. 너무 우리하고 노는 게 재미있다는 거죠. 하나도 이익이 되지 않아요, 실용적으로 보자면. 그래서 옥상에 고기 사는 것도 만날 사주고 싶은데 우리가 바쁘다고 안 만나주니까 그럼 돈을 보내는 거예요. 그래서 우리끼리 먹기가 힘드니까 "야, 그러면 열다섯 명 한정으로 신청을 해라." 그러면 만원 씩 내요. 그럼 가성비가 높은 고기를 먹는 그게 굉장히 인기였는데, 한 여섯 번 했던 것 같아요. 제가 말씀드리는 것은 뭐냐면 조건을 구체적으로 바라보는 것입니다. 보건이라든가 위생이라든가 뭐라든가 이런 것은 굉장히 아티스트들에게 흥미로운 주제일 뿐만 아니라 민감한 주제일 거예요. 그런데 우리가 문제나 주제나 사회적인 것을 설정할 때 계속 목표 중심으로 설정하는 게 익숙해 있어요. 그렇게 설정하는 순간 나 휘발돼요. 그래서 원래해야 되는 것이 아니고 엉뚱한 게 나와요. 그래서 그런 시점에서 서는 아티스트라고 하는 것에 대한 관점을 바꿔서 생각을 해봐야 된다고 생각해요. 그것을 그냥 '누구나 아티스트가 된다.' 이런 식이 아니라, 아트가 왜 존재하는가에 대한 근본적인 질문을 던지고 누구라도 아티스트처럼 다른 가치를 계속 생각하면서 그것을 생활 안에서 실천하면서 살 수 있을까 고민하는 지점이에요. 그래서 제가 생각하기에 비어있는 공간 같은 것을 예술위원회가 장기간 빌리는 데 보증을 서준다거나 해서 활동을 하고 앵커가 될 만한 큰 공간에 일정 시간을 아예 들어가서 살 수 있는 조건들을 만든다거나 여러 가지 구체적인 방법이 있을 거라고 봐요. 그런데 그것은 현장에서 사람들이 어떤 관계 안에서 계속 흔들리면서 서로 맞추기도 하고 싸우기도 하고 서로 이렇게 협력하기도 하면서 어떤 조건을 만들어내는 거거든요. 그런데 예술가들이 들어가서 예술이라는 것을 계속 생각하면서 조건에 반응할 수 있느냐 이거죠, 조건에. 그래서 그런 지점에서 너무 목표가 강한 것뿐만 아니라 삶 자체를 재구성 할 수 있는 조건들을 한번 제안을 해보면 어떨까 라는 생각이 듭니다.

강수미 저는 박찬국 선생님이 하시는 그 작업들이 흥미롭지만, 우리 사회에서 최근 몇 년 간 도시, 지역 사회가 미술을 소비했던 나쁜 방식이라고도 생각합니다. 지역 재생을 얘기하면서 갑자기 미술이 동원되는 식이 되는 거예요. 그러니까 을지로가 그랬고 성수동이 그랬고 지금 또 많은 곳들이 그 대기 상태에 있는데, 제가 박찬국 선생님하고 포지셔닝을 달리 한다면, 예술가들은 그것을 자신들의 커뮤니케이션 방식을 가지고 접근하면 돼요. 그런데 그것들이 자꾸 어떤 정책이라든가 소위 전략으로 가면 일회성이나 즐거움의 대상이 되죠. 주민들한테 놀이, 재미 이런 식으로 전달이 되는 거예요. 그러면 예술가들도 궁극적으로는 자신들이 추구하고 있

는 그 가치가 축소되는 열패감을 경험하게 되고, 반대로 그 지역 사회에서는 스쳐지나가는 무엇인가를 보는 것 같은 그런 일이 되는 거죠. 예술가들이 그런 부분들의 한계와 성과를 스스로 규정하기는 어렵지 않습니까? 자평하기도 어렵고. 그런데 그것을 학술적으로 얘기를 하자면 그게 사회적 책임과 연결되는 것이고, 또 단순하게 어떤 놀이나 체험 시장의 도구가 아니라는 평가가 필요하다는 것이죠. 그런 지점에서 작가와 학자, 미술가와 연구자의 포지셔닝이 다르다는 얘기를 하는 것입니다.

박찬국 반박하는 건 아니에요. 그런데 지점이 달라요. 저는 도시에서는 핫한 공간이 되고 젠트리되고 이런 것을 다 예측할 수 있고요, 그리고 놀기 좋고 기존의 방식에 적응하기 쉬워요. 그런 공간이 아니고 버려져 있거나 그러니까 지방 같은 얘기를 자꾸 하는 거예요. 오히려 멀어져 있는데 그것들이 연결되는 방식이 다른 가치나 다른 흥미로움 때문에 연결될 수 있는 공간을 찾아가는 거예요. 그러니까 오히려 서울에서 멀 수도 있고 국가가 필요 없다고 봐요. 국가의 개념도 아니고, 어떤 다른 공간을 굳이 '해킹'이라는 말을 사용하면서 다른 공간을 어떻게 창출할 수 있는가예요. 그래서 놀이처럼 보인다는 게 아니고, 그것의 인식자체의 지평을 굉장히 넓혀야 된다고 봐요. 그래서 무겁게 느낀다 아니다 이런 차원을 넘어서는 문제들이거든요. 훨씬 다르게 생존이라고 하는 것 자체의 근본적으로 다가갈 수 있는 조건. 사기들노 가서 석낭히 놀아서 살고 마음내로 빠시고 이런 게 아니고, 소건 사체를 나르게 구성해보사고 하는 거예요. 그 얘기는 아나 여기서 그 사례만 가시고 얘기한다거나 그것만 가지고 얘기하기는 힘든데 만약에 좀 다른 관점의 얘기할 자리가 있다면 좀 깊이 검토해 볼 수 있지 않나 이렇게 생각이 듭니다.

호경윤 발표 주제에도 나왔던 '영토 해킹'이라는 단어가 상당히 강하게 들리더라고요. 그러면서 오늘따라 지난 15년, 20년간의 이 공공예술 쪽의 그 장면들이 주마간산처럼 떠오르면서 예전에 스쾃 운동도 한창 했었잖아요. 또, 최근에는 예를 들어 경의선 커먼즈 운동이라든지. 결국 박찬국 작가님께서도 이런 장소 혹은 땅 이런 데에 예술이 개입하는 어떤 그러한 상황에 대해서도 말씀을 확장을 해볼 수 있을 것 같습니다. 그래서 결국은 다시 말해 어떤 소유에 있어서 가장 근본적인 것은 땅이라고도 들은 적이 있는 것 같아요. 제가 압축해서 원래 질문을 드리려고 했던 것은, '영토 해킹'에 대해서 좀 보완해주시면 좋을 것 같아요.

박찬국 네, 저는 근본적으로는 기존의 시스템이나 이 조건이 문제를 풀기가 되게 어렵다고 느끼는 사람이에요. 그것을 전제로 말씀을 드리면 너무나 빠르게 조건이 변하고 있고, 상황이 변하고 있는데, "우리가 이번에 코로나 상태에 대해서 엄청 대처를 잘 한다." 그게 최선이잖아요. 그 이상의 생각을 우리가 어떻게 작동시킬 수 있나, 그걸로 끝내야 되는 문제가 아니라 세계 자체를 재구성해야 될 정도의 급박한 상황이라고 생각이 돼요, 여러 가지로. 기후 위기 같은 것이 명확하고 기술의 발전이나 부의 분배 문제나 이런 문제들이 정말 급박한 문제라고 보거든요. 그렇다면 그것을 이야기 하는 방식이 어떤 위로라든가 치유라든가 이런 정도로 얘기로 얘기를 할 수가 없어요. 훨씬 근본적인 얘기고, 그리고 깊이 자기를 투여해서 해야 돼요. 그런데 깊이 투여할 때 즐거움이나 자기가 고양하려고 하는 조건이 없으

면 못해요. 그러면 그런 조건들을 어떻게 구성할 것이냐에 대해서 저는 긴급하게 얘기를 하는 거예요. 그래서 영토 해킹이라든가 하는 것은 기본적으로 이런 거를 무시하는 거예요. "아니다. 아니거든. 그러니까 다시 하자." 이런 거를 어떻게 구성할거냐. 우리가 전체적으로 얘기할 수 없다고 봐요. 그러면 그거는 영토의 어떤 면, 선과 면으로 된 것을 넘어야 된다고 봐요. 그거는 점으로 된 여러 가지 생각이 비슷한 사람들의 조건들을 재구성할 수 있는 네트워크를 다시 하고, 그리고 새로운 방식으로 삶의 방식들을 여러 가지 방식에서 구성하는 것을 어떻게 할 거냐. 그런데 그것을 어떻게 보면 다른 얘기로 하면 우리가 뭘 해야 될지 모른다고 봐요, 지금. 그런데 뭘 해야 될지 모른다는 것을 안다는 게 중요하다고 봐요. 그 '뭘 해야 될지 모른다는 것을 안다는 것'을 어떻게 구성하느냐, 그것이 저는 영토 해킹이라고 생각이 되고요, 그런 얘기를 좀 해봤으면 하는 겁니다.

호경윤 네, 알겠습니다. 그러면서 아까 또 강수미 교수님 말씀과 오버랩이 되면서 저는 개인적으로 드는 생각이 방금 박찬국 작가님께서도 작가로서 훨씬 더 특히나 현장에서 부딪히시면서 훨씬 더 예술이 유연하게 할 수 있는 부분들이 많은데 아까 초반에 얘기 나왔듯이 여러 가지 좀 제한이 되는 것 같아요, 도시개발이라든지 도시재생 같은 데 장식하게 되는 여러 최근의 양상들을 보게 되면서. 그래서 이광준 센터장님께 여쭤보고 싶었던 것은 15년간의 이런 현황들을 보시면서 직접 참여하시기도 하고 관찰하시며 많은 경험들이 있으셨을 텐데, 발표 마지막에 '아무도 상상하지 않았던 공공미술'이라는 카피가 배우 와 닿았습니다. 그게 방금 또 박찬국 작가님께서 말씀하셨던 그런 유연함에 대한 말씀이기도 한 것 같아요. 그런데 초반에 이 공공예술이 위생, 보건, 건강, 생태 이런 어떤 주제적인 측면이나 혹은 주민이나 커뮤니티 같은 실질적인 만남도 있었지만, 사실 이광준 센터장님께서 이 현황의 기점으로 삼으신 2005년 즈음 이 때가 잘 알다시피 참여정부 새예술 정책 관련해서 쏟아져 나왔던 현상이 지금까지 여러 지역재단이라든지, 이런 식으로 더 세분화가 돼가고 있는 것 같습니다. 다시 말해 예술이 또 새롭게 공공예술 때문에 만나게 된 주체가 다시 말해 정책, 혹은 좀 더 자세히 말하자면 정부 혹은 지자체, 이런 부분인 것 같아요. 그래서 예술이 이러한 정책과 제도와 만나는 속에 방금 박찬국 작가님께서 지적하신 부분처럼 좀 더 예술이 옥죄는 부자유스러움 그런 것도 있는 것 같고, 또 여러 가지 적응하는 과도기인 것 같은데요, 이런 점에 대해서는 어떻게 생각하시는지 궁금합니다.

이광준 2005년에서 2010년 정도가 제가 보기에 예술과 공공성, 예술과 도시에 대해 많은 실험이 있었고, 지금 '서울은 미술관'도 마찬가지지만 그때도 대학 연계 프로젝트가 추계예대와 건국대와 있었는데, 그때 많은 부분들이 실험됐다고 생각하고, 저는 그 다음 10년은 좀 정체기였다고 생각합니다. 특히, 예술과 공공성의 관계에서 예술가보다는 지방자치단체라든가 지역문화재단이라든가 추진단이라든가 이런 그룹들이 주도를 했었다는 생각이 들고요, 그러면서 공공적인 필요, 특히 공공행정이라든가 공공에서의 필요인 거죠, 실질적인 주민이라든가 커뮤니티의 필요라기보다는. 그런 차원에서 많은 공공미술 사업들이 기획이 되었다고 생각이 듭니다. 그런 차원에서 많은 작가 분들하고 얘기를 해보면 정체기라는 얘기들을 많이 하세요. 그런 측면에서 변화를 준다면 어떤 방향으로 가야 되는가라는 고민을

했을 때, 시카고 예술대학 메리 제인 제이콥의 "공공예술의 핵심은 예술가의 의도"라는 얘기처럼 예술가의 작업 계획이 아니라 그 예술가가 어떤 문제에 천착, 집착하고 그 문제들을 뚫어가려고 하고, 그런 부분 안에서 자신이 생각하는 어떤 주제나 방향과 이런 부분들의 사회적 책임들을 가지는 것, 그리고 그게 단지 공공예술이 6개월, 1년의 기획이 아니고, 예술가의 삶 전체를 던지는 정도의 10년, 20년, 30년 되는 그런 프로젝트, 그래서 예술가의 태도와 예술가의 어떤 일상적인 작업이 결합되는 정도로서 공공미술, 공공예술을 바라봐야 되지 않을까 그런 얘기를 했었습니다. 수잔 레이시 같은 경우에도 소수자, 특히 노인이라든가 청소년의 문제에 대해서, 또는 여성에 대해서 지금 30년째 관심을 가지고 프로젝트를 하고 있습니다. 이런 형태로 가야 되는데, 그 동안은 정책목표라든가 커다란 사업주제가 있고 거기에 예술가들이, 결과적으로 동원됐다고 하지만 저는 지원 목표에 대해서 참 잘 읽고 잘 적응하는 예술가들이 지금 공공미술의 많은 사업들의 수행자가 된 경우도 많이 있다고 생각을 합니다. 그래서 오늘 논의에서 근본적으로 문화예술위원회에서 하는 프로젝트들은 좀 더 지방자치단체 수준이나 지역문화재단 수준에서 하는 것과 좀 더 다른 차원에서 한번 고민해보자고 제안을 한다면, 지금 앞서 얘기 드린 그런 부분들에 대해서 근본적으로 축을 바꿔야 되지 않을까 생각이 드는 거고요.

두 번째는 저는 물질적인 어떤 구체성이 약해 졌다기보다는 2010년 이후로는 계속 물질성이 높아졌다고 보는 측면이 있어요. 그래서 앞서 공공미술의 3단계, 4단계, 5단계 뉴 장르 공공미술까지 가기보다는, 예를 들어서 목신요 작가와 서울시에서 뉴미디어 아트 해서 프로젝트 설치를 하는 작업의 심사가 신행이 됐을 때, 많은 공공미술 위원들의 반응이 생각납니다. 그래서 실질적으로는 물질성들을 좀 더 도시 안에서 공간을 점유하고 구현하는 측면들에 대해서 더 선호하고 많이 갔다고 하는 생각이 들고요. 보이는 물질성이 아니라 느끼는 물질성이 저는 있다고 생각을 하는데, 그것은 단지 형태의 문제가 아니고 또는 질료의 단단함의 문제가 아니라, 얼마나 예술가의 주제나 지향 속 안에서 반복과 지속이라는 틀 안에서 그런 것들이 만들어지는가가 중요하다고 생각합니다. 그래서 제가 보면 문화예술위원회의 특히 기획공모 같은 경우에 미디어 아트 사업 같은 경우에는 좀 더 뉴 장르 공공미술이라든가 이런 형태로 좀 풀 필요가 있다고 생각을 하고, 물질성이라는 부분들을 어느 정도 설정하고 그런 부분들을 예술 이론 또는 공공예술 이론 안에서 뒷받침해야 되는가도 되게 중요하다는 생각이 듭니다.

마지막으로 얘기 드리면 저는 새로운 공공미술의, 2020년 이후의 공공미술 안에서 고민할 때 지금처럼 체급이 다른 선수들이 너무 다양하게 들어와 있다는 생각이 들어요. 그래서 예를 들어서 20대 30대의 아이디어, 예술과 공공성과 예술과 삶의 관계에 대한 아이디어를 제안하고 그 아이디어를 심화시키는 과정에 대한 것도 필요하고, 또 2013년 사례처럼 우리가 프리다이빙과 딥다이빙으로 나누는데, 좀 더 깊게 예를 들어서 바다 속을 들어가서 보는 것처럼, 리서치라는 것을 통해서 하나의 장소와 하나의 주제에 대해서 들어가 볼 수 있는 그러한 영역들도 독립적으로 돼야만 다양한 청년 예술가라든가 기획자들이 참여를 할 수 있다고 생각합니다. 그래서 좀 더 체급을 분리를 해서 좀 더 정교한 설계가 필요하고, 그 체급에 대한 고려를 할 때 아이디어에 대한 부분도 있지만, 예술가의 의도와 예술가의 태도, 예술가의 어떤 그동안의 궤적 안에서 제안하는 게 중요할 것 같고요.

그리고 특히 지방자치단체나 지역문화재단에서 하는 경우 같은 경우에는, 저는 공공미술 사업에 대한 심사라기보다는 공공미술 전반에 대한 플랜 심사가 돼야 된다고 생각을 합니다. 그래서 지역문화재단이 만약에 주도적으로 제안을 한다면, 인천문화재단은 어떠한 10년 정도의 공공미술 플랜을 가지고 이 예산을 활용하려고 하는가. 그래서 공공미술 플랜의 구성 요소에 대해서 좀 깊이 있는 토론이 있어야 될 것 같습니다.

호경윤 네, 방금 답변 주신 데에서 '체급별'이라는 구분이 어떤 말인지 바로 이해가 될 만큼 명쾌한 답변이었던 것 같습니다. 그러면서 마지막에 지역재단의 플랜이라든가 이러한 좀 보완적인 말씀도 주셨고, 특히 아르코에서 올해 새롭게 할 새로운 공공예술 사업에 대해서도 나아갈 방향들을 제시를 해주셨던 것 같아요. 그러면서 아까 설명을 들었을 때 연구 부분 같은 것들이 많이 강화되는 것 같아서 더욱 더 반가운 것 같습니다.
그런데 그러면서 아마도 이렇게 근미래에 저희가 공공예술 분야에서 나아가야 할 방향들에 대해서 이렇게 생각은 있는데 정말 또 막상 하게 되면 여러 가지 어려운 난제들이 있을 거예요. 그런데 그런 점에서 아마 가장 최근에 옥수 고가가 프로젝트를 하시면서 여러 가지 맞닥뜨렸던 문제들이 아까 예를 들면 리서치 단계라든지 이후의 어떤 관객들의 반응분석 이런 것도 있지만 사실 그 사이에 여러 가지 말할 수 없는 그런 디테일들이 있었을 것 같고요. 예를 들어서, 유쾌한이라는 사업에서 앞으로 나아가실 방향도 말씀을 하셨는데 그런 부분에서 약간 궁금한 점이, 이러한 유휴 공간을 활용하는 공공예술을 하겠다 하고 또 일사리도 늘리고 좋은데, 이런 것들이 결국은 기획자나 예술가 입장에서 어디의 유휴 공간 장소를 찾기보다는 반대로 어디 지자체에서나 국토부에서나 이런 것이 공모가 떴을 때 할 수밖에 없는 또 상황들이 있잖아요. 거기에서 오고 가는 커뮤니케이션이라고 할까요, 간극이라고 할까요. 그런 부분들을 지난 프로젝트든 혹은 지금 또 이미 새로 들어가신 게 있으시다면 가장 어떤 최근의 현장의 말씀으로써 해주시면 좋을 것 같습니다.

신윤선 네, 제가 질문하신 내용에 전체적으로 좋은 답변을 드리기는 좀 어렵겠지만 그래도 몇 가지 말씀 드리자면, 일단 저는 좀 전에 박찬국 선생님 말씀하신 모든 내용에 사실 저는 200프로, 300프로 동의하는 그런 입장입니다. 그리고 저도 역시 30대 내내 항상 생각을 했던 게, '뭔가 하나의 작은 시침핀으로 뭔가를 찔러서는 안 된다. 그 세계를 전복시키기 위해서는 아예 그냥 빵꾸를 내버려야 된다.' 이렇게 생각을 하고 그런 활동들을 지향을 했던 적이 있었죠. 그런데 저에게 가장 좋은 일자리를 제공을 하고 싶고, 제가 재미있게 느끼고, 제가 삶의 의욕과 삶의 의미를 아주 충분하게 느끼면서 무언가를 하려고 했을 때는 그렇게 과감한 어떤 선택과 지속적인 일들, 그러니까 아주 오랫동안 해야 됐던 일들은 저하고 잘 맞지 않았다는 결론을 30대 후반에 갖게 되었습니다. 그래서 지금은 그것보다는 좀 더 유연하고, 좀 더 어떻게 보면 정책 친화적인 그런 일들을 많이 지금 하고 있는 상황입니다.
그랬을 때 옥수 고가 같은 경우는 정책하고 우연히 만나진 부분도 없지 않고요, 그리고 실제로 그 우연성은 아마 해외에서 다양한 사례들이 있었기 때문에 저희도 그렇게 생각을 하고, 정부에서도 그렇게 생각을 한 지점이 있었다고 보는데요. 그렇지만 그럼에도 불구하고 옥수 고가에서의 활동은 100 퍼센트 저희의 의지와

이를 테면 저희가 다 펀딩을 하고 예산을 마련해서 인력을 충원하고 예술가를 섭외하고 지역 주민을 만나고 모든 과정 전부 다 100프로 저희의 의지와 노력에 의해서 이루어졌다고 확신을 할 수 있습니다. 다만 그 과정에서 그냥 단순히 사회적 기업이지만 민간 기업이 혼자 "열심히 할 테니까 이 땅을 주십시오." 혹은 "이 땅을 어떤 방식으로든 예술로써 점거를 하겠습니다." 이런 선언은 할 수가 없습니다. 이를 테면, 여러 협업 주체들이 있어야 되는데요, 땅은 성동구에서 허락을 했었어야 했고요, 그리고 그 옆에 작은 커뮤니티 공간은 성동문화재단에서 운영을 하고 있었기 때문에 그 문화재단하고도 당연히 긴밀하게 이야기를 했었어야 됐고요, 작품을 설치하는 데 있어서의 허락은 서울교통공사에게 허락을 받았어야만 했습니다. 그런데 당연히 기존에 있었던 일이 아니었기 때문에 허락을 받기가 너무 어려웠습니다. 그렇다고 제가 허락을 받기 위해서 무슨 PT를 준비하거나 그런 상황은 아니었기 때문에 그런 과정이 저희한테는 굉장히 큰 난제로 여겨졌었고, 기존에 저희가 플레이어로서 활동을 할 때는 잘 몰랐던 그런 부분을 알게 되었습니다. 그래서 저는 그런 걸 공부하는 과정이라고 생각하고요, 그런 것들이 훨씬 더 유연하게 되고, 그리고 그게 바로 여기 한국문화예술위원회나 그 외의 다른 어떤 중간 조직이 저희 같은 예술가나 기획자들에게 충분한 기회를 제공하고 교육기회를 주고 이런 것들도 좋은 어떤 앞으로의 공공예술 안에서의 작은 활동이 될 것이라고 생각을 하고 있습니다.

마지막으로 아까 강수미 교수님도 말씀하셨고 저도 굉장히 인사이트를 많이 얻은 코로나나 건강에 대한 부분인데요, 그 이슈로 오늘 오전에도 저희는 회의를 했습니다. 예술가가 과연 이런 시대에 있어서 어떤 역할을 해야 되는지, 그렇다면 그 위트는 어느 정도까지 적용을 시켜야 되고, 그것이 새비로 느껴지면 안 될 건지 이런 고민들이 굉장히 많습니다. 그런데 역시 플레이어의 입장에서 그 고민을 오래하면 좋은 결과가 나오겠죠. 그리고 다양한 어떤 스펙트럼 안에서 캠페인을 펼칠 수 있겠죠. 그러나 고민을 오래하면 지금 여기에 걸 맞는 그런 공공예술은 조금 상쇄가 되는 부분이 있어서, 그것보다는 우리가 추구하는 지금 여기에 걸 맞는 그런 형태로 예술 활동이 나와야 된다고 생각합니다. 그런데 그렇게 하기에는 좀 어려움이 있습니다, 물론 열심히 노력을 해야겠지만. 플레이어로서의 선생님들이 말씀하신 좋은 이야기들을 다 받아서 바로 바로 활동에 연결을 시키는 부분에 대한 어려움이 충분히 있으니 이것만 가지고도 앞으로도 공공예술에서 많은 이야기들을 할 수 있을 것이고, 한국문화예술위원회에서도 이런 부분들을 같이 고려를 해주시는 부분이 공모사업 안에서도 충분히 있었으면 좋겠습니다.

호경윤 제가 한 분씩 질문을 드려봤는데요, 혹시 지금 다른 발표자 분께서 토론 내용에 대해서 하시고 싶은 말씀이 또 있으실까요?

강수미 신윤선 대표가 얘기한 부분과 관련해서 약간의 통찰이라도 제공을 했다면 정말 기쁘고요. 사실 오늘 제가 발표한 내용에서 애초 듣기를 기대하는 청중은 미술가/작가입니다. 그렇다고 작가 분들이 이제까지 공공미술을 잘 하지 못했다든가 이런 게 전혀 아니고, 사실은 굉장히 중요한 어떤 동력장치 역할을 함에도 불구하고 끝 부분에서 사회나 정책이나 내지는 뭔가 공학적인 차원으로 흡수되는 부분들이 너무 많다는 거죠. 그러면 예술이 처음 의도했던 것들을 어떻게 끝까지 유지해서 결실을 맺을 것인가, 작가와 작품이 짊어지는 사회적 책임의 무게만큼 예술적으로 존중 받을 수 있을 것인가를 고민합니다. 그런 측면이 공공예술에서 되게 중

요하다고 생각합니다. 저는 이 시점에서는 예술가들이 그 부분까지 상상하고 또 형태화 할 수 있는 능력을 키웠다고 생각을 해요. 제가 이렇게 말하면 좀 이상하게 들릴 수도 있지만, 특정한 개념이나 용어나 논리는 저 같은 사람이 하겠습니다. 그 어떤 용어, 그 말을 설명하는 것은 연구자가, 학자가 한다면 그것을 시도하는 부분들의 방법론이라든가 성과의 형식이나 목적 부분까지, 목표점까지는 작가들이 좀 더 갔으면 좋겠어요. 지금은 '시도'에 좀 많이 방점을 찍어서 끝 부분에서 그것이 어딘가에 잠식되거나 식민화되는 것들이 약간 있거든요, 분명히. 그런 부분들이 저로서는 신윤선 대표가 하고 있는 그런 사회적 기업이 하는 부분에서 좀 아쉬웠던 부분들이고. 사실은 아까 경제 부분에 대한 얘기를 충분히 하지 못했지만 저는 국제 사회가 지금 예술과 문화를 경제화 하고 있는 지점들이 많다는 점, 경제를 중심으로 봤을 때 문화와 예술을 사용하는 데 문제 지점이 많다는 사실에 주목할 필요가 있다고 봅니다. 그게 이미 우리 '문화 콘텐츠 산업'이라는 말 속에도 들어있는 얘기잖습니까. 그런데 사실 그것들을 변경시킬 수 있는 주체들은 또 누구냐면 예술가들이에요. 문화의 행위자들이에요. 그런 지점에서 사실은 경제로 흡수되는 방식의 문화예술 콘텐츠가 아니라, 문화예술이기 때문에 경제적으로 만들어낼 수 있는 것들을 시도할 필요가 있습니다. 그게 아까 재미있는 얘기를 하셨는데, 일자리를 만들어내는 것들 있잖아요. 아트 비즈니스 모델을 사실 지금은 우리나라 같은 경우도 문화체육관광부나 예술경영지원센터가 미술계에서 만들어 놓은 것으로 정책을 만들어요. 그게 아트 페어라든가 이를 테면 유수의 미술 시장들을 가지고 해보자는 방식인데, 반대로 공공예술로서 박찬국 작가나 신윤선 대표가 하고 있는 방식 같은 것들을 경제적 효과로 바라보면 되는 거죠. 경제로 수렴시키라는 뜻이 아니라, 경제 방식으로 식민화시키지 말고 미술 고유의 방식을 살려서 그것이 경제인 것들을 찾아내야 된다는 거죠.

호경윤 네, 좋은 말씀 감사합니다. 관중들이 있었다면 질문이 있었을 텐데요, SNS를 통해 접수된 시청자분들의 질문은 없습니다. 네 특별히 질문은 없었지만 토론 속에서 신윤선 선생님께서 말씀하신 내용은 아르코에 간접적인 제언도 됐던 것 같고요, 시청자분들을 대신하는 말씀이기도 했던 것 같습니다. 이상으로 토론을 종료하겠습니다.