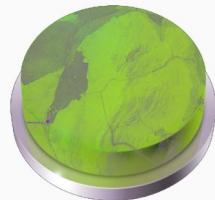


DO NOT PRESS



WK 22 : 절대 절대 절대

Writer	나희연 양수빈
Instagram	
전문	
Year	2022
Created time	@December 14, 2022 6:51 PM
속성	

fio - Forest Yang, 《STANDUP!》



00 들어가기

01 문장 놀리기

02 만만치않음 옮기기

03 되돌아보기

- The End -

00 들어가기

Forest Yang, 《STANDUP!》 은 창작집단 fio¹의 ‘전시’ 관련 문장을 놀리는 제도비평(?) 작업의 일환이다. 제도에 대한 질문으로 시작해 고품격 하이-개그로 끝나는 프로젝트다.

10월, 11월에 걸쳐 실물 전시에 비해 웹 전시는 너무 만만하다는 우리들의 경험과 혹자들의 통념에서 나온 문장을 놀려보는 첫 번째 프로토타입을 제작하게 되었다.

1. 개그맨이 되고 싶은 3명의 디자이너가 고군분투하는 곳. 허구한 날 콩트를 짠다.
(Website) (@fio_press)

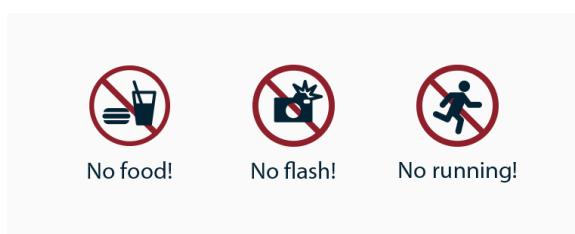
01 문장 놀리기

실물 전시에 비해 웹 전시는 너무 만만하다

실물 전시 : 물리적인 환경에 전시품을 나열하는 오프라인 전시를 통칭한다.

웹 전시 : 웹(web)이라는 가상의 환경에 디지털 매체로 전시품을 나열하는 웹 기반 전시를 통칭한다.

실물 전시는 왜 만만하지 않은가? : 전시회에 입장하는 동시에 우리는 서문보다도 먼저 전시 관람 유의사항을 마주하게 된다. 에티켓 혹은 유의사항이라는 제목으로 나열된 제약들은 관람자의 행위가 가질 책임의 무게를 강조한다. 하지만 동시에 앞으로 보게 될 전시가 얼마나 취약한지를 방증한다.



경희대학교 혜정박물관 관람시 유의사항

Do not touch _ 전시품의 훼손 가능성을 방증한다. 진열장 유리에 지문조차 허락되지 않는다.

No food _ 마찬가지로 물리적 손상 가능성을 방증한다. 음식물을 흘려 전시품에 영구적 손상을 가할 가능성을 조기에 방지하고자 반려음식물의 동반출입을 금한다.

No running 관람행위의 동작과 속도는 꽤 일정하고 제한적이다. 즉, 질서가 존재한다.

No flash 카메라의 플래시는 작품을 훼손할 수 있다. 또한, 일정하지 않은 조도는 다른 관람자의 시각적인 감상을 방해한다.

Silence 엄숙해야 한다. 전시회 내에서 다른 관람자의 존재가 전이되는 것을 꺼린다. 전시회는 전시품과 관람자1 간의 몰입이 엄숙하고 조용하게 보장받아야 하는 공간이다.

목숨을 걸고 수장고 밖으로 나온 전시품들을 보호하고자, 큐레이터와 담당자는 다음과 같이 온실을 설계한다.

전시환경 : 전시공간의 온.습도, 조명의 정도등에 대한 모니터링을 하여 적정한 전시환경을 최대한 유지하고, 주변에 유해 기체등의 차단등 **환경적 위험요소**를 최소화한다.

전시관련 용품: 전시케이스나 기록물을 끼워넣는 마운트, 액자 또는 다른 전시관련 용품들은 화학작용을 일으키지 않고 품질이 높은 물질을 사용해야한다. 산성보드지, 확증되지 않은 목재, 합성고무접착제, 마분지, 염기성폴리비닐, 끈끈이 테잎등은 **기록물에 전이되어 화학적 훼손을 일으킬수 있다.**

원본전시의 제한과 복제본의 전시 : 원본의 장기간 전시는 잉크 휘발, 재질 건조화등 치명적 훼손뿐아니라 도난등에 대한 대책이 필요하며, 원본보호를 위해 전시기간을 3개월 이내로 제한. 장기적으로 전시를 위해서는 시각적으로 원본과 유사한 복제본을 제작하여 전시하는 대안이 필요하다.

전시와 보안 : 전시공간에서의 **도난 및 의도적인 손상** 등으로부터 보호하고 외양을 미적으로 향상시키기 위해 전시기록물은 매트 또는 액자, 족자등으로 처리되어야 한다. 전시 지역은 보안 감시대나 카메라를 이용해 **모니터링 되어야 한다.**

출처: [국가기록원, 기록물의 전시와 보존고려사항](#)

훼손 및 도난 가능성(취약성)과 전시품과 관람자1의 몰입을 보장받고/보장해주기 위해 형성되는 눈치(관계성)는 전시관람 행위를 엄숙한 의례로, 전시회를 만만치 않은 공간으로 만든다.

이외에 아래와 같은 속성도 지닌다.

공간성 | 전시는 공간을 차지하며, 일반적으로 특정 장소에서만 관람이 가능하다. 

전이공간 | 전시관이라는 의례공간에 입장하기 위해서 방문객들은 외출을 해서 전시관을 찾아 이동하고, 건물에 들어가 대기열에서 입장 순서를 기다리는 등 전이공간을 거쳐야만 전시의 본론과 마주할 수 있다. 

은폐성 | 마지막으로 전시는 관객과 작품 사이 거리를 은근히 떨어트리고 감춰 은폐성을 지닌다. 



그렇다면, 웹 전시는 왜 더 만만한가? : 웹 전시의 상대적 만만함은 두 가지 특징에서 비롯된다.

1) 존립하지 못하고 실물 전시에 종속되어 있는 현주소

대부분의 웹 전시는 실물 전시의 아카이브 일환으로 존재한다. 여느 대학의 졸업전시만 하더라도 실물 전시를 마무리한 후 비로소 작품 사진과 내용을 업로드하는 정도로 온라인 전시를 시작한다. 과격한 표현이지만, 온라인 수장고를 만드는 격과 같은 이 종속관계는 웹 전시의 독립을 미루고 있다.

2) 감춰진 취약성

웹 전시도 물론 취약하다. 실물 전시보다 취약할지도 모른다. url에 한 글자만 추가되어도 다른 장소로 소환될 수 있고, 클릭 한 번으로 영원히 증발될 수도 있다. 우리는 암묵적으로 이 사실을 모른 체하는 것 같다. 하지만 실물 전시가 가지는 물리적인 취약성이 부재한다는 사실은 변함이 없다. 서버를 닫지 않는 이상 시간이 지남에 따라 풍화된다거나, 누가 뛰어다니다가 전시품을 밀어 떨어뜨릴 위험은 없으니까 말이다.

02 만만치않음 옮기기



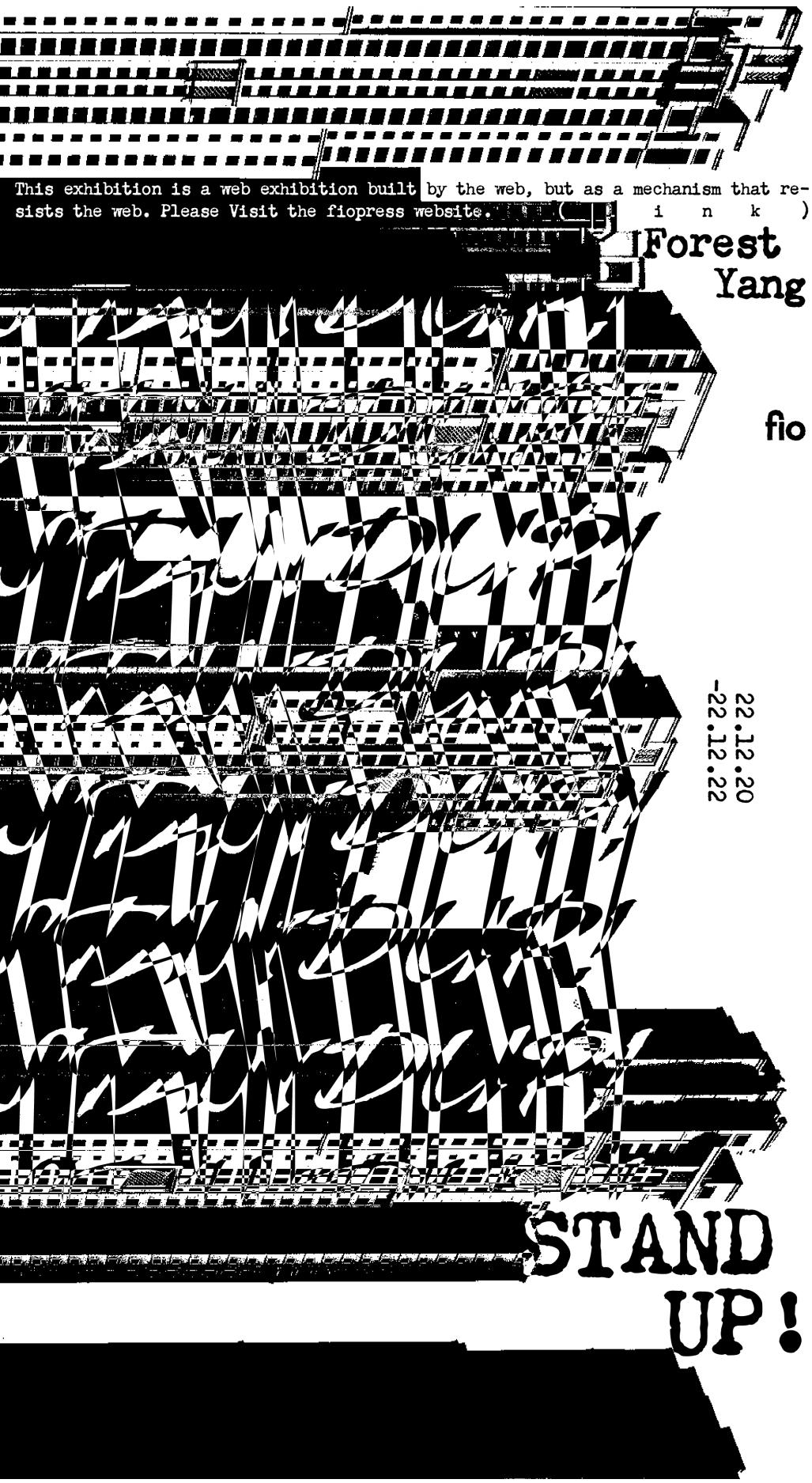
만만하지 않은 실물 전시의 속성을 만만한 웹에 입혔을 때 과연 웹은 만만하지 않아질 것인가?

우리는 위와 같은 만만치 않은 라임의 질문을 만들었다. 그리고 취약성과 관계성을 웹 전시에 옮기는 시도를 감행했다. 우선 실물 전시가 엄숙한 의례 공간이 되게끔하는 공간적/시각적 포맷을 연출하고, 그 다음으로 관람자에 의해 도난 및 훼손이 가능한 vulnerable 웹 전시와 범죄 시퀀스를 구현하는 것!

Step 1. 실물 전시의 엄숙함을 이끌어내는 공간적/시각적 포맷 연출하기

- 먼저, 가상의 작가와 가상의 작업을 상정한 가상의 웹 개인전을 기획했다.

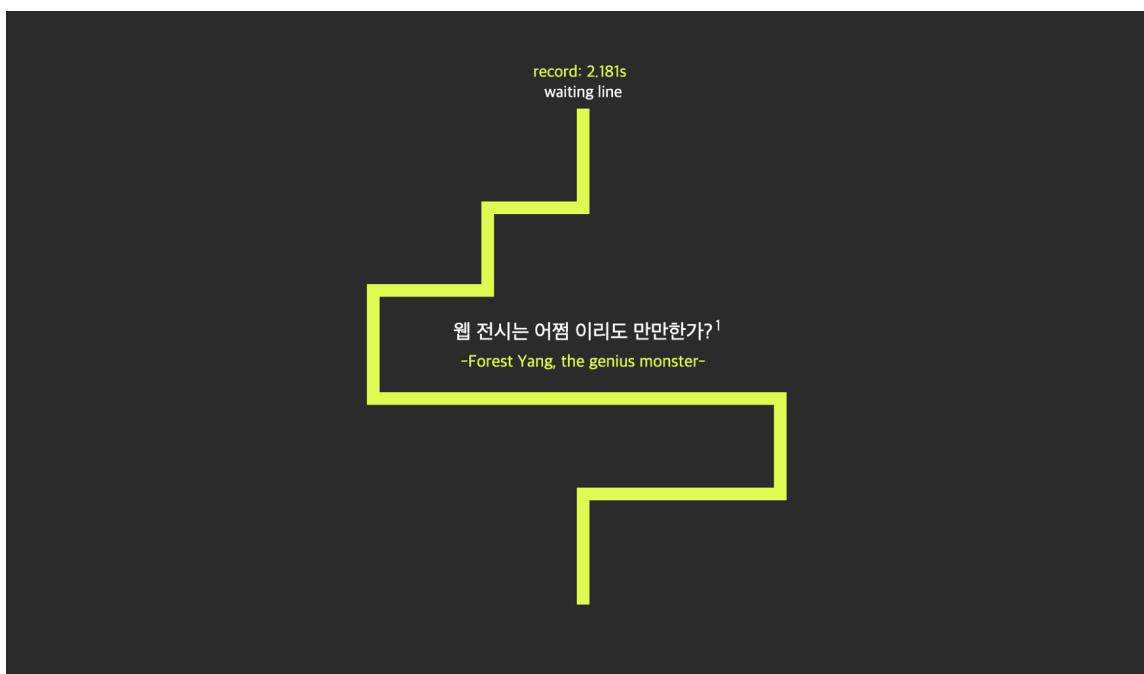
▼ 멋진 포스터



《STANDUP!》은 Forest Yang²⁾의 디지털 젠트리피케이션 (Digital Gentrification) 시리즈 최신작이다. 작가는 디지털 미디어-가상 세계로 전이된 지구를 유영하며 탈인간화된 조건에서의 시각 성과 조작된 시점이 내포하는 폭력성을 다루며, 이차원 픽셀을 선택적으로 ‘일으켜 세워’, 혹은 ‘뜯어내’ 삼차원 실체를 상상적으로 구성하는 ‘지도 보기’ 경험을 통해 디지털 매체를 관람하는 시점의 정치성을 이야기한다.

- 《STANDUP!》 展 서문 中

2. 관람자는 입장을 위해 전이공간에서 특정한 ‘기다림’의 행동을 수행한다.



이게 뭔지는 다음주에 공개되면 직접 경험해보시길...

3. 100점 이상의 구글맵 캡처 이미, 아니 작품들을 구글 스프레드시, 아니 전시장에 배치한다. 작품의 원본은 수장고에서 디지털 형태로 보존한다.
4. 관람자는 입장과 동시에 방명록을 작성하고, 관람 시 유의사항을 정독한다.

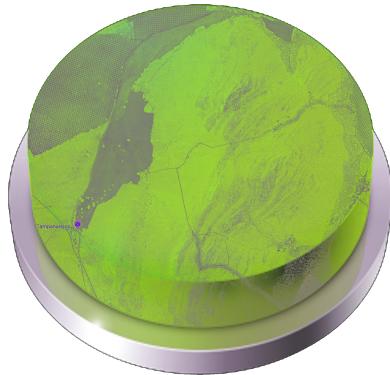
**작품에 손을 절대 절대 대지 마시고
절대 절대 절대로 그 무엇도 훔치려 하지 마세요.
이상한 물건³⁾이 보여도 절대 클릭하지 마세요.**

5. 난해한 전시 서문을 읽고 자유롭게 작품을 관람한다.

2. 절대 양수빈이라서 Forest Yang이 아니다.

Step 2. Vulnerable 웹 전시에서 일어날 범죄 시퀀스 구현하기

1. 작품 한 점이 바닥에 떨어져 있는 것을 발견한다.
2. 작품이 걸려져 있던 자리에 있는 이상한 버튼³⁾을 클릭하고 작품을 훔칠 방법을 터득한다.



3. 원하는 작품을 훔치고 본인의 이메일로 작품을 수령한다.
4. 범죄 메시지를 남기고 전시장을 빠져나간다.

이 시퀀스가 쌓이면서 전시는 훼손되고, 범죄 메시지들만이 가득한 횡한 공간으로 변모한다.

3. 세계를 멸망시키는 버튼처럼 보이지만, 그저 이 전시를 파멸로 이끌 수 있는 버튼이다. 버튼을 클릭하면 작품을 훔칠 수 있는 방법을 알려주는 메시지가 등장한다.

03 되돌아보기

엄숙함은 옮겨졌나?

엄숙함은 옮겨지지 않았다. 유쾌한 취약성이 생성됐다.



만만하지 않게끔하는 속성을 웹 전시에 재현하는 데에 성공했다 하더라도, 웹 전시 자체의 ‘취약성’이 현실 전시의 ‘취약성’을 이기고 우리의 노력은 결국 만만해 보이도록 연출하는 데에 보탬이 된 거 아닐까? 우리가 만들어낸 웹 전시의 취약성이 현실 전시의 취약성을 이겼다면, 이유는 무엇일까?



감춰진 취약성을 드러내는 행위가 가져온 건 엄숙한 종류의 만만찮음이 아니라, 웹 전시에서 구현할 수 있는 취약성의 끝을 보겠다...! 이런 느낌.



취약한 전시를 만들었는데 실물 전시의 취약함이 가져오는 무게감과 엄숙함이 옮겨지지 못한 이유는? 애초에 엄숙함을 옮길 의도가 없었다는 것이...



엄숙함을 이끌어내는 속성만 분리해서 끌어오면 어느 정도 엄숙함이 올 법도 한데... 안 옮겨진 점도 재밌군



범죄시퀀스를 제외하고 정말 엄숙한 속성만을 가져왔다면, 재미 없어서 아무도 안 들어갈 거라는 것 또한...



ㅋㅋㅋㅋㅋㅠ



뭐가 전달되길 바라는가?



웹 전시에서 손쉽게 이룩할 수 있는 취약성을 오히려 강조함으로써 웹을 독립시켰다고 할 수 있는가? ‘전시’로서의 존립까지는 아니더라도, 적어도 안전함이 보장되는 ‘수장고’의 위치에서는 벗어났다고 말할 수 있는가?



사실 현실 전시에서 필요한 '수장고'의 기능을 웹 전시에 반영하려 한 시도 자체는
다분히 현실 전시에 종속된 의도..이긴 하나



취약성을 강조하는 건 웹 전시를 독립시키기보단 현실 전시와 더욱 상호 밀접하게 연결지어 생각하도록 유도하기가 더 쉬운 것 같다... 이번 작업의 의의는 '웹 전시도 취약하다'라는 사실을 들춰내서 상기시키고 제안하는 데에 있는 듯. 취약성을 위한 취약성을 연출했달까



취약성을 드러냄으로써 진정 웹 전시를 독립시키고자 한다면, 간접적으로 '웹의 취약함'을 느낄 수 있도록 하는 아주 은근한 정도의 장치를 시도해야 한다는 생각이 듭니다



그러네. 결국 수장고를 따로 생성함으로써 전시장을 수장고의 역할에서 해방시켰군. 취약성을 위한 취약성 연출에 동의합니다



'만만하지 않은 실물 전시의 속성을 만만한 웹에 입혔을 때 과연 웹은 만만하지 않아질 것인가?'라는 스테이트먼트 문장은 우리 프로젝트 결과물을 나타내는 최적의 문장이 맞나? 결과물에 맞게 수정해보아도 좋겠다.



'웹 전시는 어쩜 이리도 만만한가'



웹 전시의 만만함을 잘 구슬려보기...



애초에 실물/웹 두 전시를 ‘만만하다’고 평가할 수 있는 기준을 다르게 상정했다
(?) 그래서 전자의 만만찮음을 옮겼을 때 후자에서 만만찮음으로 발현되지 않은
것 아닐까?

실물 전시의 만만찮음은

- A. ‘물리적 전시환경 자체의 취약성’이 만들어내는 만만함을
- B. 규약, 관리, 포맷 등의 장치로 규제함으로써 만만찮게 만들었기에 나온 것.

웹 전시의 만만찮음은

- A. 디지털이라는 가장 취약한 시공간의 문제에서 비롯되지만 우리가 눈감고 있음
- 웹 전시의 만만함은
- B. 종속관계에서 을의 역할을 자처하고 있기에 나온 것.



기준을 다르게 상정했다는 거 동의.. 근데 여태 깜빡하고 있다가 이제 다시 알아
버린 것 같아서 반성....,. ‘실물 전시는 만만하지 않게 느껴지지만, 사실은 만만하
다.’ 그리고 그 숨겨진 만만한 지점에 우리가 주목해 속성을 뽑아냈던 거고, 반면
웹 전시는 ‘웹 전시는 만만하게 느껴지는데, 실물 전시를 닮으면 안 만만해지려
나?’에서 작업이 시작했던 것인지라



익숙함에 속아 소중함을 잊지 말자... 웹 전시... 얘도 예민한 아이다. 무시하지 마
라... 로 가고싶진 않았는데 가게 되는군ㅋㅋㅋㅋ



ㅎㅎㅋㅋ 이렇게 우리끼리 애프터토크를 하는 것도 꽤 좋은 활동인 것 같어



우리는 우리의 작업이 스마트폰과 SNS 플랫폼에 의해 재매개될 여지를 남겨두
었다. 재매개되길 기대하기도 한다. 이런 태도는... 문제적일까?



전시가 스마트폰과 각종 모바일 플랫폼에 의해 재매개되고 때론 주객이 전도되는 문화가 현대에 생겨나긴 했지만, 현실적이고 실리적인 관점에서 생각해보면 재매개될수록 전시는 더욱 알려지고 퍼진다. 일반적으로 공공을 대상으로 열리는 게 전시인만큼 사회의 미디어를 잘 활용하는 것도 제 역할 혹은 능력 아닐까..?



좀비 포멀리즘의 문제점은 별 고민 없이 스마트폰으로 재매개되며 수용하는 좀비-인간과 이로 인해 무한히 생성되는 좀비-오브제들의 순환이야. 우리의 재매개는 궁극적으로 더 넓은 네트워크와 더 확장되는 애프터토크이기 때문에... 논의의 확장성 면에서 유의미한 결정이라고 생각해!



쩝 우어어



맞아요 유의미한 결정! 그치만 제가 이미지 소재를 결정하는 데 있어서 가장 주요 했던 건 ‘이거 이미지가 멋지니 사람들의 소장욕구를 자극하겠군’ 이었기에.. 반성적으로 생각하게 되어요



아 맞네...ㄷㄷㄷㄷ 사실 우리도 모르게 좀비 포멀리즘 활용중이었던 것...



전 사실 좀비를 노렸어요



쩝 우어어... 어..?



탕





- *The End* -

