

안녕하세요 독자 여러분. fio 박지호입니다. 잘 지내시죠?

첫 쇼를 성황리에 마쳤습니다. 모두 여러분 덕택입니다. 웃으며 즐겨주셔서 어찌나 다행인지 모릅니다. 다 끝났으니 하는 말이지만 사람을 웃긴다는 건 참 어려운 일인 것 같습니다. 세상에 ‘노잼이야’ 만큼 상처가 되는 말이 또 있을까요.

오늘은 후일담으로 이런저런 이야기를 나눠볼까 합니다. ‘우리는 어떤 문제의식으로, 왜 이런 쇼를 꾸미게 됐는지.’ ‘이 쇼가 의미하는 바는 무엇인지.’ ‘준비하면서 어떤 난항이 있었는지, 또 즐거운 발견이 있었는지.’ ‘마침내 어떤 결론을 마주하게 되었는지.’ 등이요.

저는 이런 이야기들이 정말로 가치있고, 함께 나누면 좋은 이야기라고 생각합니다. 적어도 저에게는 오늘 할 말이 ‘진짜’ 본론입니다.

2 웹 전시가 만만하다는 말은 무슨 뜻인가?

이번 주제 문장은 “웹 전시는 어쩔 이리도 만만한가.”였습니다. 그런데 과연 이게 만만하다는 건 과연 무슨 말일까요?

‘만만하다’는 말에는 ‘함부로 대한다’는 뜻이 포함됩니다. 미술관에서 작품을 ‘함부로 대하는’ 사람은 거의 없습니다. 실물 전시에서 작품은 관객보다 서열이 높습니다. 우리는 작품의 털끝조차 건들지 못하는걸요.

반면 웹 전시는 어떻습니까. 웹 전시를 볼 때 우리의 마음은 실물 전시를 볼 때와 비교해 무척이나 가볍습니다. ‘와 신기하다’ 감탄사를 연발하며 이리저리 만지고 눌러보고 드래그해보고 뒤적거리다가 금세 흥미가 식어 나가버립니다. 또 웹은 너무 ‘안전하지’ 않습니까. 코드만 있다면 원칙적으로 언제든 똑같은 전시를 재생산할 수 있으니까요. 항상 그 자리에서, 그 모습 그대로, 언제나 우리를 반기며 게다가 언제 어디서든 쉽게 접근할 수 있는 존재. 참 고마운 존재인데, 유감스럽게도 우리 인간은 그런 존재를 등한시하는 경향이 있습니다.

그치만 전시를 준비하는 창작자의 마음은 둘이 크게 다르지 않을 겁니다. 전시장에 놓인다고 해서 작품을 더 잘 만들고, 웹에 놓인다고 해서 작품을 대충 만드는 창작자는 많지 않을 것이란 이야기죠. 그렇다면 그에 상응하는 존중의 양도 같아야 마땅하겠지요. 이것이 바로 저희의 문제의식이었습니다. “웹 전시는 어쩔 이리도 만만한가. (으이구 정말 이 녀석아 속상하게 말야 어디서 그런 대접이나 받고.)”

³ 웹 전시는 왜 만만한가?

그렇다면 왜 웹 전시는 만만할까요? 우리는 우리 나름대로 여섯 개 키워드로 생각을 정리해봤습니다.

1) 취약성

실물 작품은 토마토 수프 뒤집어 쓰고 도난당하고 찢길 위험을 무릅쓰고 우리 앞에 얼굴을 내민다. 자기 목숨을 걸고 자신을 전시하는 것이다. 얼마나 용감하고 숭고한가. 그에 비해 웹은.. 너무 안락하다. 코드만 있다면 원칙적으로 언제든 똑같은 전시를 재생산할 수 있다. [이게 얼마나 논쟁적인 이야기인지 압니다.] 또 지금이 아니어도 언제든 방문할 수 있으니까 집중해서 정보를 캐려고 하지 않는다. 아쉬울 게 없는 상황이다.

2) 공간성

웹은 현실 세계보다 미약한 공간인지 정보로 인해 원하는 목표, 목적지로 이동하는 경로를 찾아가는 데 한계가 있습니다. 빈약한 공간 인지 정보만을 가지고 가상현실을 이동하게 되면 사용자는 환경 전체 구조를 이해하지 못하게 되며, 자신의 위치를 분간하지 못할 수 있습니다. 공간을 지각하기도 어려운데, 그러니까 당장 내가 정신을 차리기도 힘든데 존중이고 나발이고 그게 다 무슨 소용이냐는 말이지요.

3) 의례성

전시를 일종의 의례로 보는 시각이 존재합니다.

사실 18 세기 말부터 20 세기 중반까지 미술관은 궁전이나 신전을 의도적으로 모방하도록 설계되었다. (29)

미학자들은 경계성을 일상생활로부터 물러난 상태, 즉 일상생활의 일들이 중지된 시공간으로의 이동으로 인식함으로써 경계성의 조건들을 철학적으로 표현했다.(44)

-미술관이라는 환상

의례는 전이 공간을 필요로 하죠. 사람들은 전이 공간을 통과하며 일상인 모드에서 벗어나 의례에 돌입할 마음의 준비를 갖추니다. 미술관은 전이 공간이 분명 존재합니다. 입구부터 티켓팅하는 순간까지 특별한 공간을 통과하며 우리는 의례를 치를 준비를 마칩니다. 하지만 웹 전시는 그런 게 없습니다. 너무 직설적이죠.

4) 은폐성

롤랑 바르트는 에로스와 포르노그래피를 비교하며 ‘은밀히’ 가려져야 아름답다는 식으로 말한 적 있다. 전시장은 은밀하다. 일부러 가벽을 세워 시선을 제한하고 동선을 통해 놀라움을 설계한다. 하지만 웹 전시는.. 웹 답게도 너무나도 노골적이다. 끝없는 지평선

의 망망대해.

베일에, 덮개에 싸여 있을 때, 은신처에 숨어 있을 때 대상은 아름답다. [...] 아름다운 존재란 근본적으로 은폐된 존재다. 따라서 벤야민은 예술 비평에 대해서도 은폐의 해석학을 요구한다. "예술 비평은 덮개를 들어 올리는 일을 하는 것이 아니다. 오히려 덮개를 가장 정확하게 덮개로 인식함으로써 미를 처음으로 진정하게 직관하는 데로 나아가야 한다. [...] 진정한 예술작품은 결코 폭로될 수 없는 비밀로 나타날 때를 제외하고는 결코 파악된 적이 없다. 궁극적으로 반드시 덮개로 덮여 있어야 하는 대상을 표시하는 말은 비밀이라는 말밖에 없다." (47-48)
- 아름다움의 구원, 한병철

5) 웹 다움

한편, ‘웹 다움’을 향한 집착도 웹 전시가 만만해 보이는 데 한몫하는 것 같습니다. ‘언제나 접속 가능한.’ ‘사용자가 적극적으로 개입하는.’ 되게 좋은 말 같지만 달리 말하면 ‘누구나 와서 껌판 쳐도 된다’는 말이기도 합니다. 웹은 실물이 가진 아우라를 상속받을 수 없는 약점을 ‘웹만 할 수 있는 일’로 보충하려 하는 듯한데, 이것이 오히려 패착일지도 모르죠.

온라인에 최적화된 디지털 작품이 아닌 이상 온라인 전시는 오프라인을 능가할 수 없습니다. [...] 온라인 전시도 현장을 완벽하게 재현할 수 없다고 생각합니다. 만약 콘텐츠가 웹사이트에 실린다면 웹 기술의 고유한 특성을 접목하는 게 중요하겠죠.
- “민구홍 매뉴팩처링과 함께하는 자주 하는 질문”, 네이버 디자인 블로그, 민구홍

실물 전시와 웹 전시는 다른 행동 어법을 사용합니다. 직접 몸으로 걸어 다니는 행위에 비해 스크롤이나 터치가 주는 감동은 약한 듯합니다. 아직 전시기획자가/관람객이 디지털 세계의 행동 어법(스크롤, 드래그 등)에 익숙지 않아서 충분히 완성도 있는 결과물을 만들/관람할 준비가 되지 않았기 때문일 수도 있겠죠.

참고 자료

김선희, 디지털 가상화의 매끄러움이 지니는 탈-현실화에 대한 철학적 분석
Rebecca Uchill, Original und Reproduktion: Alexander Dorner and the (Re)production of Art Experience
윤탤훈, 우리는 디지털 양의 꿈을 꾸는가?: 팬데믹과 디지털 리터러시 그리고 웹 전시
최지현, 신유물론은 진정 유물론적인가?
부산현대미술관, 《지속 가능한 미술관_미술과 환경》 전시 도록(Exhibition Catalogue)
김현주, 가상현실에서의 공간인지: 가상공간에서 효율적인 길 찾기

그러니까 웹 전시는 다양한 이유로 이토록 만만한데, 문제는 ‘그래서 뭐 어찌라는 말이나’ 겠지요. 그러게요. ‘웹 전시가 어쩔 이리도 만만한지’ 걱정하고 대안을 탐색... 했더라면 참 바람직하겠지만, 미안하게도 우리는 웹 전시를 놀릴 마음에 들떠있었습니다. 이 녀석 어떻게 골려주지. 무척 재미있겠는 걸.. 하고요.

우리는 앞서 언급한 여섯 개 키워드를 참고해서 각자 어떻게 웹 전시를 놀릴지 궁리해왔습니다. 그리고 우리가 최종적으로 택한 아이디어는 ‘웹 전시에 실물 전시의 취약성 입히기’였습니다. 작품이 언제 도난당할지 모르는 불안한 실물 전시의 특성을 웹 전시에 그대로 이식해보자는 기획이었습니다.

지호는 “유비쿼터스 의례 공간 만들기” 아이템을 제안했습니다. 가상 공간이 본질적으로 의례성을 성취하기 어려운 환경이라면, 공간을 확장해 관람자의 방이라는 물리적 공간을 활용해보자는 아이디어였습니다. 전시장에 입장하면 문 닫아라, 불 꺼라, 물 떠와라, 베개를 들고 요가 자세를 해라... 등등 비일상적인 일을 [어떤 수를 쓰든] 시켜보는 아이디어인데요. 웹이 현실 공간에 개입하여 일상 공간을 비일상 공간으로 전환해보는 기획이었습니다만 깔끔하게 버렸습니다.

희연의 기획들은 깊으면서도 기발합니다. 그는 취약성과 관련해 ‘기억의 한계치’를 영리하게 활용하는 전시 기획을 제안했습니다. 통상 단기기억은 5-7개 정도 개체를 기억할 수 있다고 하는데요. 웹 전시장에 입장하면 딱 5개의 아이템만 메인 화면에 노출되고, 추가로 하나를 더 보려고 스크롤 하면 가장 먼저 봤던 아이템이 (영영) 사라지는 전시를 기획했습니다.

또 그는 실존 전시가 수장고/전시실로 이분화되어있는 점에서 착안해 웹 전시도 아카이빙/디스플레이로 전시 환경을 나누어보려고 제안했습니다. 수장고와 전시실의 특성을 웹 전시의 아카이빙/디스플레이 공간에 비유적으로 대입해보자는 기획이었습니다. 가령, 전시 공간이 작품 보호를 위해 지켜야 하는 “온/습도, 조명의 정도 등에 대한 모니터링을 하여 적정한 전시환경을 최대한 유지하고, 주변에 유해 기체 등의 차단 등 환경적 위험 요소를 최소화한다.” 따위의 강령을 어떻게 웹으로 구현할지 고민해보는 등이요.

한편 그는 ‘상향식 구조의 전시 에디팅’ 기획도 제안했습니다. “오프라인의 전시를 본 사람들이 자신만의 관점으로 전시를 재구조화하여 웹에 구현하는, 관람객에 의해 에디팅된 하의상달식 구조를 구현해보자는 아이디어였습니다.

수빈은 공간성이나 의례성 등 키워드들을 어떻게 구현하면 좋을지 구체적인 제안을 들고 왔습니다.

그는 특정 장소에 위치해 있어야만 웹에 접속할 수 있게 하는 아이디어나(공간성), 작품이 날마다 조금씩 바뀌고 소멸하는 아이디어(은폐성), 전시장에 입장하면 404 에러 코드가 뜨지만 사실 클릭하면 창이 깨지고 웹사이트에 접속 가능하게 하는 아이디어(취약성) 등 채택되지는 않았지만 흥미로운 아이디어를 다수 제시했습니다.

물론 채택된 아이디어도 많았습니다. 그중 상당수가 전시에 직접 적용됐는데요. 작품을 도난하는 것도 모자라 뽀뽀하게 도난 메시지를 남기는 아이디어는 수빈이 제안했습니다. 여러분이 한 대 쥐어박고 싶었을 <홈페이지 입장 줄 뚫기 게임>도 수빈과 희연이 함께 낸 아이디어입니다. 이 게임은 관람자가 전시장에 곧바로 입장할 수 없도록 하는, 일종의 전이 공간 역할을 합니다.

5 맺음말

1) 그래서 취약성을 덧붙이면 전시가 덜 만만 해지나?

저는 우리가 그 가설을 입증하기 위해 진지하게 노력하지는 않았던 것도 이유라고 봤어요. 애초에 가설을 입증하는 게 우리 목표가 아니었으니까요.

저는 대신 이런 질문이 계속 머리를 맴돌더라구요. 왜 우리는 웹 전시의 문제를 해결하기 위해 ‘실물 전시의 특성’을 입히고자 했는가. 이 구도는 사대주의와 닮아있지 않은가. 웹 전시의 문제는 웹 전시의 고유한 특성, 맥락을 살핌으로써 해결해야지, 왜 실물 전시를 따라야 할 ‘전형’ 혹은 ‘정답’으로 간주한 채 실물 전시를 따라가려는 쪽으로 문제를 해결하려 했는가.

저는 이 문제가 비단 웹 전시에만 해당하는 것이 아니라, 거의 모든 [미술 바깥의] 전시가 겪고 있는 문제라고 생각해요. 디자인, 음악, 무용 등을 다루는 전시가 그 고유한 전시 방법을 고안하기보다는 미술 전시의 문법을 비판 없이 차용하는 경우가 적지 않다고 생각해요. 이 문제는 제가 개인적으로 꼭 풀고 싶은 문제이기도 합니다.

2) 웹 전시는 정말 취약한 게 맞을까?

이게 아이러니하게도, 전시를 운영해보니 웹만큼 취약한 곳이 또 있을까 싶어요. 유저들이 얼마나 기상천외한지, 생각도 못한 방법으로 시스템을 파괴하니 개발자 입장에서 웹이 얼마나 취약한지 뼈저리게 깨닫게 되었답니다. 물론 이때의 취약성은 미술 전시의 취약성과 완전 다른 종류이지만요. 웹의 취약성은 시스템 차원의 취약성이라면, 실물 전시의 취약성은 물리적인 개체의 취약성에

가까운 것 같아요. 대상도, 범주도, 취약성을 유발하는 원인도 다 다른 것이지요.

6 크레딧

희연은 정말 고생 많이 했습니다. 그는 도난 시스템 개발을 총괄했습니다. 쓰레기 같은 GAS(Google App Script)를 짧은 기간 독학하느라 무척 골머리를 앓았습니다. 오픈 전날 밤늦게까지 코드가 먹히지 않아 애를 먹었더랬죠. 구글 시트로 전시장은 만든다는 무모한 계획은 희연이 아니었다면 함부로 시도하지 못했을 것입니다.

수빈도 정말 고생 많이 했습니다. 그는 전시 작품을 생산하고 전시장 내부 구조를 디자인했습니다. 수빈은 (구글 어스로) 전 지구를 누비며 아름다운 풍경을 소개해주었고, 그에 걸맞은 걸출한 제목을 지어주었습니다. 또 자간-행간조차 맘대로 설정할 수 없는 무자비한 구글 시트로도 이토록 아름다운 전시장을 꾸며준 그의 탁월함에 찬사를 보냅니다.

지호는 웹사이트를 제작하고 전시 그래픽 및 티셔츠를 디자인했습니다. 웹사이트는 허접해 보여도 꽤 오랜 기간 버그 픽스를 거친 고난의 산물입니다. 또 지호는 수빈과 희연 뒤에서 그들을 묵묵히 응원하는 응원단장 역할을 했습니다. 포레스트 양이라는 인물, 그리고 전시 《STANDUP!》의 전반적인 설정을 구상했습니다.

급박한 상황에서도 유머를 잃지 않으며 끊임없이 개선점을 찾으려 노력한 우리 모두를 칭찬합니다. 수고 많았습니다.

그리고 도현 씨에게, 우릴 도와주어 정말 감사합니다. 이 은혜 잊지 않겠습니다.

무엇보다, 이 글을 끝까지 읽어주신 여러분께 감사드립니다.

사랑합니다.

