

2021 제15회 한국박물관국제학술대회
The International Conference of
The Korean Museum Association

포스트 코로나시대의 박물관의 미래: 회복과 재구상

The Future of Museums in the Post-COVID Era:
Recover and Reimagine

한국국제미술교육학회

| 일시 | 2021년 5월 23일(일) 10:00 - 12:20

| 형식 | 온라인 학술대회[Webinar]

제 15회 한국박물관국제학술대회

The International Conference of the Korean Museum Association

포스트 코로나시대의 박물관의 미래: 회복과 재구상

The Future of Museums in the Post-COVID Era: Recover and Reimagine

일 시: 2021. 05. 23(일) 10:00-12:20

장 소: 온라인 학술대회[Webinar]

주 최: 한국박물관협회

주 관: 한국국제미술교육학회

| 프로그램 세부 일정 |

주 제 : 포스트 코로나시대의 박물관의 미래: 회복과 재구상

일 시 : 5월 23일(일) 10:00 ~ 12:20

장 소 : 온라인학술대회[Webinar]

시간	내용
10:00-10:10	[사회자] 김효정 이화여자대학교 교육대학원 미술교육전공 조교수 [개회사] 김형숙 한국국제미술교육학회 회장
10:10-10:30	[제1발표] 글로벌 위기 시대의 미술관 교육의 재개념화 김형숙 서울대학교 미술대학 교수
10:30-10:50	[제2발표] 팬데믹 시대, 미술관 전시감상의 새로운 가능성 한주연 삼성문화재단 미래혁신팀장
10:50-11:10	[제3발표] 미술의 임시성과 영속성을 위한 미술관 고은실 홍익대학교 대학원 회화과 초빙교수
11:10-11:30	[제4발표] 뉴노멀 뮤지엄: 온라인 미술관 플랫폼과 관객경험 조주현 일민미술관 학예실장
11:30-12:00	[토론] 정혜연 홍익대학교 미술교육과 교수 서제희 홍익대학교 미술교육과 초빙교수
12:00-12:20	[연구윤리교육] 이재영 한국교원대학교 교수
12:20	[폐회사] 김형숙 한국국제미술교육학회 회장

* 상기일정은 한국국제미술교육학회의 사정에 따라 변경될 수 있습니다.

| 목 차 |

[제1발표] 글로벌 위기 시대의 미술관 교육의 재개념화 김형숙 Ⅵ 서울대학교 미술대학 교수	6
[제2발표] 팬데믹 시대, 미술관 전시감상의 새로운 가능성 한주연 Ⅵ 삼성문화재단 미래혁신팀장	12
[제3발표] 미술의 임시성과 영속성을 위한 미술관 고은실 Ⅵ 홍익대학교 대학원 회화과 초빙교수	17
[제4발표] 뉴노멀 뮤지엄: 온라인 미술관 플랫폼과 관객경험 조주현 Ⅵ 일민미술관 학예실장	21
[토론]	
정혜연 Ⅵ 홍익대학교 미술교육과 교수	27
서제희 Ⅵ 홍익대학교 미술교육과 초빙교수	29

| 제 1 발표 |

김 형 속
(서울대학교 미술대학 교수)

글로벌 위기 시대의 미술관 교육의 재개념화

김형숙 (서울대학교 미술대학 교수)

문화예술현장에서 교육의 가치와 중요성이 강조되는 작금의 상황 속에서 미술관에서 교육의 이슈는 이론적, 실제적 차원에서 많은 논의가 진행되어 왔다. 전통적 미술관 및 박물관에서의 개념은 권위 있고 유명한 예술가들의 작품 및 유물은 수집하고 보관하여 대중들에게 선보이는 수집 및 전시의 기능이 핵심을 이루고 있지만, 보다 민주적인 미술관에서 관람객의 역할을 더욱 커지고 있다. 그것은 관람객들이 미술관의 작품을 향유한 경험을 바탕으로 스스로 자신만의 의미와 이야기를 구성하는 참여의 공간이 된 것이다(Hein, 1998: Falk & Dierking, 2007: Simon, 2010). 미술관으로부터 일방적으로 소장품에 대한 해석이 주어지는 것이 아니라, 미술관의 관람객들은 다양한 참여의 방법을 통해서 미술관의 전시 및 소장품에 대해 개개의 이야기를 구성할 수 있어야 한다. 이러한 맥락에서 관람자의 경험이 구체적으로 참여하게 되는 미술관 교육의 역할이 요구되고 있으며, 이는 지식의 일방적 전달 방식의 학교교육으로부터 미술관에서의 관람자가 지식을 능동적으로 구성하는 교육으로 전환을 의미한다.

이러한 변화의 기초에는 문화정책의 변화뿐만 아니라, 지식에 관한 접근법의 변화로 구성주의 학습이론이 수용되고, 웹2.0 시대에서의 디지털 참여형 플랫폼의 발전이라는 다양한 요인이 있는 것으로 추측된다.

그러나 최근 코로나 19 전염병의 확산으로 관람객이 직접 미술관을 방문하는 것이 어려워지면서 미술관에서도 다양한 변화와 예상치 못한 상황들이 새롭게 생겨나고 있다. 많은 미술관에서 관람객의 현장 참여를 대신할 수 있는 비대면 예술교육이 이루어지면서, 온라인 예술교육에 대한 고민과 연구가 늘어나고 있다. 온라인 교육은 코로나19 확산과 지속으로 인해 갑자기 발생한 교육 형태는 아니다. 이전에도 문화예술 및 교육계에서는 디지털 교과서, 인터넷 강의 등, 온라인 교육이 이루어졌었다. 비대면 환경에 맞는 문화예술교육의 발굴과 시도는 코로나블루로 인한 심적, 육체적으로 지쳐있는 사람들에게 치유와 회복의 힘을 발휘할 수 있다. 디지털 기술과 환경의 뒷받침으로 예술가들은 온라인 협업 예술프로젝트 등 새로운 예술 활동 방식을 찾아 표현하고 소통했다. 공연과 전시, 콘서트가 온라인으로 진행되었고, 그 뒤를 이어 큐레이터의 전시 생중계, 라이브 전시 투어, 교육 프로그램 실시간 스트리밍 등 온라인 소통 방식이 다수 등장했다.

미술관에서 이러한 다양한 시도들은 가상미술관이라 하자. 미술관에서도 비대면 온라인교육의 흐름에 맞추어 교육 프로그램이 등장하고, 소장품을 온라인을 통해 볼 수 있도록 온라인 전시의 형태도 갖추었다. 가상미술관의 교육 환경적 특징은 다양한 계층, 다양한 사회적 요구를 긴밀히 반영하고 수용하여 삶과 학습의 통합을 이룬 학습을 실천할 수 있도록 하고 있다(강인애, 이현민, 김양수, 2015). 온라인이라는 첨단매체기술을 통해 시간과 공간적 제약을 뛰어넘는 것이 가능하며, 이는 다양한 학습자에게 수업을 직접 참여하지 않더라도 능동적으로 수준별 수업을 선택하여 들을 수 있다는 장점을 가지고 있다. 이러한 장점을 가진 온라인 매체는 코로나 바이러스의 장기적 영향에 문을 닫았던 미술관들이 가상의 전시공간을 이용하여 관람객들과 소통할 수 있는 공간으로 이어지게 되었다.

커뮤니티 아트

코로나 시대의 온라인 전시는, 그간 가상공간을 보조적 수단으로 사용하던 미술관이 다시 온라인이라는 매체를 기존의 전시 관람을 대체하는 방식으로까지 나아가는 결과를 가져왔다. 물론 가상 미술관으로 전시를 감상하는 것에 대해 진정한 미적 체험과 감상이 이루어질지에 대한 부정적인 시선은 존재하지만, 미술관에서 온라인 매체는 이제 필수불가분의 관계가 되었다. 다양한 미술관 전시들이 인터넷을 통하여 3D와 VR로 다시 구성되어지고, 온라인으로 전시 설명을 듣고, 미술관에 소장된 다양한 자료를 온라인 자료실을 통해 열람할 수 있게 되었다.

물론 온라인 자료들은 고해상도로 촬영되어 업로드되어있기 때문에 시간과 장소에 관람객들은 구애받지 않고 감상할 수 있다. 이는 다양한 세계를 끊임없이 연결하면서, 상호작용으로 생산된 지식과 지혜를 서로 나누려는 시공간이다. 이러한 미술관에서 제공하는 공간은 미적체험과 감상의 관계를 다시 생각하게 하는 장소이다. 이러한 공간은 “물리적 경계를 넘어 사람과 사람, 그리고 커뮤니티를 연결”해 주며, “참여적 과정에서 발생하는 대화와 교류들은 관계성을 만들어내며 소통의 경계를 확장시킨다”(김시내, 김형숙, 2016 p184). 이에 따라 미술관 관람자는 물리적 공간을 넘어서 가상의 공간에서 커뮤니티를 형성하고 능동적으로 참여하여 예술과 관련된 쟁점과 사회적 쟁점을 나눌 수 있게 되었다. 이러한 가상공간에서의 다각적 접근은 공동체 구성원의 적극적 참여와 소통, 문제의식에서 나아가 해결점을 제시할 수 있으며, 새로운 형태의 커뮤니티 중심 미술교육의 확장을 가져올 수 있다(김시내, 김형숙, 2016). 페이스북, 트위터, 텀블러 등이 관여한 미술관 전시를 통해 여러 지역의 방문자들은 서로 적극적으로 아이디어를 공유할 수 있으며, 이용객들이 능동적으로 교육프로그램에 참여할 수 있도록 하는 플랫폼을 제공함으로써 디지털 민주주의를 실현한다.

예술의 회복, 예술을 통한 회복

한편, 유네스코는 코로나19 상황을 맞아 리질리아트(Resiliart)운동을 제안했다. 'Resilient'와 'Art'의 합성어인 리질리아트는 '예술의 회복, 예술을 통한 회복'이라는 의미를 가지고 있다. 이는 코로나19가 문화 예술계에 미친 피해를 회복하자는 것으로 우리의 황폐화된 삶을 복원하자는 예술의 역할에 대한 자각이자 할 수 있다(한국문화예술교육진흥원, 2020a). 리질리아트 운동은 온라인 토론회와 예술인들이 SNS를 활용하여 직접 참여하는 소셜미디어 이니셔티브로 진행되며, 포스트코로나 시대에 예술 교육이 그 어느 때보다도 더 필요함을 주장하는 것이다. 미술이 가지는 회복탄력성에 대해서는 많은 미술교육학자들이 사례를 들어 주장하였다. 미술은 창의적 문제해결력, 유연성, 풍부함을 개발시켜 의미를 만들어 내는 활동으로 헤이스(Heis, 2014)는 주장하였다. 또한 로웬펠드와 브리탄(Lowenfeld & Brittain, 1975)은 정신과 정서의 건강을 증진시키는데 위한 미술의 역할을 강조하였다. 미술교육자는 미술가가 그의 생애 동안 직면한 장애물을 극복한 점을 강조하는 수업을 함으로써 미술을 통한 회복력에 대한 긍정적인 측면을 가르칠 수 있다(Kim, 2015).

따라서 미술관 교육에서 미술을 통한 회복의 문제는 적용될 수 있으며, 미술관교육이 '코로나 블루' 등 팬데믹 상황에서 치유와 소통의 역할을 하며, 나아가 창의적 가치의 사회적 확산까지 이끌어 낼 수 있다. 이제 미술관에서 기획하는 전시나 교육프로그램은 개인의 삶과 창의적 감각, 즐거움을 넘어서 자연과 생태, 지구환경과 공생하는 관계를 제시해야 하며, 그 일환으로 테크놀로지와 연결된 가상 미술관의 계획을 수립해야 한다. 이러한 맥락에서 미술관 교육은 디지털, 온라인화가 논의되어야 하며, 이는 장르의 분류를 넘어선 창의적 융합 미술관 교육을 제시해야 한다.

특히 코로나 19 이후 미술관 교육에서 개인화(정보에 대한 개인적 접근)와 개인학습은 특이할만한 경향으로 볼 수 있다. 관람객은 미술관에 직접 오지 않고도 전시를 관람할 수 있거나 전시 관련 프로그램이 나타나면서, 관람객은 익숙한 공간에서 편안한 학습과 접근이 가능해졌다. 이는 문화예술에 대한 향유와 그 접근성을 높였다고 볼 수 있다. 그러나 미술관 교육에서도 온라인을 통한 접근은 관람객의 관심과 '디지털 리터러시'의 역량에 따라서 개인적 차이가 발생하기도 한다.

참여, 상호작용, 관계

포스트코로나 이후, 미술관 관람객과 사용자의 예술적 경험이 물리적 경계로 한정되지 않고 인터넷과 네트워크 기술을 통해 새로운 상호작용의 경험을 끊임없이 만들고 있다. 미술관 온라인 플랫폼, 소셜 플랫폼, 스마트폰 애플리케이션, 미술관 홈페이지가 다양하게 활성화되면서 미술관은 기존의 물리적 개념에서 탈피하고 사용자, 관람객들이 능동적으로 참여하는 경험의 확장을 가져왔다. 가상미술관은 앙드레 말로(Andre Malraux)가 말한 '벽 없는 미술관'이 인터넷과 기술의 활용, 그리고 능동적

인 관람객의 참여를 통해 실현되고 있다(이은적, 2020). 디지털 아트 아카이브의 구축은 공감각적 요소들과 참여적 요소, 네트워크에 의한 상호작용적인 요소들이 포함되어, 가상공간의 활용을 통해 관람객이 전시와 관람을 할 수 있고 상호작용하는 공간을 창출하고 있다.

인터넷은 문화적 기술적 노동을 통해 끊임없이 움직인다. 뉴미디어 콘텐츠들은 사람들의 문화적 기술적 노동의 바탕에서 지속적으로 관리되며 업데이트 되고 유지된다고 볼 수 있다. 따라서 이는 감시에 의해 이루어지는 것이 아니라, 자발적 참여에 의해 수행되며, 미술관 관람객이 향유하는 다수의 시각문화 콘텐츠도 이러한 유저의 지속적 창조와 공유, 업데이트에 의해 유지되고 있다(김시내, 김형숙, 2018). 이러한 과정 속에서 미술관 관람객은 ‘참여’를 통해 새로운 창작 콘텐츠를 만들어내고 보급시키는 능동적 개체로 전환되는 것이다. 따라서 미술관 이용객은 뉴미디어시대에 시각문화의 소비자임과 동시에 생산자이며, 스스로 텍스트를 창조하는 주체적인 생산자로서의 역할을 하는 것이다. 미술관 관람객 개개인이 모두 문화생산의 창조적 주체가 되는 것이고, 이러한 새로운 시각문화들은 미술교과의 교육적 소재와 매체로 사용될 수 있다.

이렇게 미술관이 소셜미디어를 전시나 교육프로그램에 활용할 때, 미술관 관람객은 실시간으로 상호작용하며 새로운 관계를 맺음으로 관계성을 확장시킨다. 부리오(Bourriaud)가 관계적 미술을 통해 언급한 ‘상생적 관계’가 되는 현대미술의 장치들은 상호주체성과 상호작용성, 상호호혜성, 그리고 소통의 매개가 되는 소셜미디어의 특징과도 연결되는 것이다.

이 발표는 포스트코로나 시대의 미술관 교육이 어떠한 방향으로 나아가야 할 것인가 하는 고민에서 시작되었으며, 최근에 국내외 연구에서 온라인 플랫폼을 활용한 교육프로그램과 키트 제작 등의 대안들을 찾아볼 수 있었다. 코로나라는 새로운 현황 속에서 일어나고 있는 변화에 주목하고 교육과 전시의 대안을 찾아가는 과정은 의미가 있다고 볼 수 있다. 그러나 사실 디지털 환경에서의 소셜미디어, 온라인 플랫폼의 활용은 팬더믹 이전부터 논의가 되었던 사안으로 이미 ‘포스트-미디어’ 시대에 유의미했다는 점이다. 다중이 생산하는 콘텐츠로 구성되는 포스트-미디어 시대 예술의 형태가 실험되어온지 수십 년이 지나왔고 이러한 사례들이 팬더믹 상황을 맞이한 오늘날 새롭게 해석되어야 할 것이다.

오늘날의 학교 환경은 과거의 상태 그대로인 경우가 많으며, 교과과정도 비대면 수업을 위한 상호작용의 가능성을 반영하지 못하고 있다. 이러한 상황 속에서 위에서 제시한 가상미술관의 참여, 상호작용, 관계, 예술을 통한 회복, 커뮤니티의 확장 등의 특성들은 포스트코로나 시대의 미술관 교육을 통해서 미술교육의 가능성에 대한 인식의 지평을 넓히는 계기가 될 수 있을 것이다. 가상미술관은 미술관 웹사이트라는 기존의 생각을 넘어서서, 물리적 공간에서의 미술관의 영역과 대상을 확장시키고, 미술관의 교육적 역할을 더욱 강화시키는 역할을 하고 있다.

참고문헌

- 강인애, 이현민, 김양수(2015). 온라인 박물관을 활용한 시각문화예술교육의 수업사례: 맥락적 학습과 자기주도적 학습을 중심으로. *조형교육*, 56, 1- 34.
- 김시내, 김형숙(2018). 소셜미디어의 상호작용적 특성에 기반한 미술교육의 활장 가능성 탐색을 위한 실행연구. *미술교육논총*, 32(2), 30-71.
- 이은적(2020). 언택트 환경에서 다시 보는 학교와 미술관 연계교육. *문화예술교육유관학회 온라인 세미나 결과보고서*, 한국문화예술교육진흥원.
- Falk, H. J., & Dierking, D. L., (2007). *박물관 교육의 기본*(노용, 이주연, 류지영, 이선아역). 서울: 미진사. (원저2000출판).
- Hein, George (1998). *Learning in the Museum*. Routledge.
- Heise, D. (2014). Stealing and resilience. *Art Education*, 67(3), 24-30.
- Kim, H. (2015). Community and art: creative education fostering resilience through art. *Asia Pacific Education Review*, 16, 193-201.
- Lowenfeld, V., & Brittain, W. L. (1975). *Creative and mental growth*. New York: Macmillan Publishing Co.
- Simon, Nina(2010). *The participatory museum*. Museum 2.0 Santa Cruz, California.
- Terranova, T. (2000). Free labor: producing culture for the digital economy. *Social Text*, 18(2), 33-58.

| 제 2 발표 |

한 주 연

(삼성문화재단 미래혁신팀장)

팬데믹 시대, 미술관 전시감상의 새로운 가능성

한주연 (삼성문화재단 미래혁신팀장)

작년부터 시작된 전세계적인 팬데믹 상황 속에서 미술관들은 아직도 문을 열지 못하고 있는 곳들이 있고 전시를 알리며 소통하는 미술관의 방식도 완전히 변하고 있다. 전통적으로 전시장에서 작품을 설명하는 일, 특히 도슨트의 활동은 대부분 중단했고 교육 프로그램도 원격 강의나 동영상을 유튜브와 같은 SNS를 활용한다. 현장에서는 앱 어플리케이션이나 오디오클립 등 스마트폰을 활용하는 경우도 점점 늘어나고 있는데 이러한 변화 속에서 우리는 다시 한번 미술관 교육의 기능을 좀 더 광범위한 '해석'의 문제로 볼 필요가 있다. 그리고 그것은 팬데믹이라는 특수한 상황에서 전시 설명, 강의, 연수, 체험활동, 교재 등과 같은 형식의 문제보다는 콘텐츠 전달의 기본을 들여다 볼 필요가 있기 때문이다.

많은 미술관들은 그동안 전시와 연계하여 기획하는 프로그램의 참신한 아이디어와 새로운 디자인에 중요성을 두었다면 이제는 교육을 통하여 양극화되어가는 사회적 격차의 중재와 함께 미술관을 공공성을 더욱 확고하게 하는 '좋은 교육의 실천'이 필요하다. 그리고 그 좋은 교육의 실천에 있어 가장 기본적인 작품과 전시의 해석 도구로서 우리가 주목해서 볼 전시해석의 도구는 바로 작품 옆에 붙여지는 명제표, 즉 레이블(Label)이다. 역사를 돌아본다면 1920년대 보스턴미술관의 벤자민 입스 길먼(Benjamin Yves Gilman)은 '박물관 피로(Museum Fatigue)' 연구로 관람객의 동선과 부적절한 레이블 위치를 지적하여 오늘날 관람객 연구의 시작을 열었다. 하지만 아직도 레이블은 관람객에게 친절하지 않다. 미술품의 경우에는 레이블을 최소화하여 작품 자체의 감상에 몰입하도록 연출하기도 하고, 너무 긴 설명과 어려운 텍스트로 관람객이 읽지 않고 지나치는 경우도 많기에 좋은 레이블을 제작할 수 있는 해석의 정책과 전략이 필요하다.

1. 미술관 해석 정책과 좋은 레이블

해외에서는 이미 박물관 내 해석부서나 해석 정책(Policy of Interpretation)과 실행에 대한 위원회를 두는 경우가 많기에 레이블에 대한 관심이 우리보다 앞서 있다.

* 본고는 본인의 선행연구인 '미술교과 역량 형성을 위한 미술관 교육'(2018)과 '미술교과 역량 형성을 위한 미술관 교육'(2019)의 내용을 부분적 발췌하여 활용하였다.

미국 박물관협회(AAM)에서는 2009년부터 매해 우수 전시 레이블(the Excellence in Exhibition Label Writing Competition)을 선정하고 그 결과를 공유하고 있다. 이 대회는 아무리 기술이 발전하더라도 레이블은 관람객과 소통하는 주요한 도구라고 판단하여 어떤 레이블이 잘 쓰여진 것인지를 평가하여 수상자를 결정하는데 2020년에는 201개의 레이블 중에서 16개를 선정하였다. 참여 박물관들은 과학관, 역사관, 어린이박물관과 미술관 등 다양하며 특히 과학이나 어린이박물관의 레이블은 교육적 이해와 어린이를 위한 디자인을 고려하여 더욱 독특한 디자인과 내용이 많다.

배심원단은 주로 박물관장과 출판편집인 등으로 구성되며 여기에 참여하는 대표적 전문가로 이 대회 창립에 중요한 역할을 한 스와루파 아닐라(Swarupa Anila)가 있다. 아닐라는 거의 20년 가까이 디트로이트미술관의 해석부장으로 재직하다가 관객 개발의 성과가 인정되어 최근 온타리오미술관 부사장이 되었고, 현재 미술관해석협회(the Association of Art Museum Interpretation)의 회장으로 활동하면서 디지털 해석과 전시 영역에도 영향력을 미치고 있다. 그녀는 우수 레이블 심사위원으로 참여하며 다음과 같이 소감을 전했다.

“좋은 레이블은 작성자가 글을 얼마나 잘 쓰는가의 문제 못지않게 관람객의 배움과 경험을 연결하려는 작성자의 마음이 중요합니다. 좋은 레이블은 관람객을 끌어당기는 힘이 있으며, 더 좋은 레이블은 새로운 생각과 궁금증을 유발하죠. 그리고 그보다 더 훌륭한 레이블은 관람객의 신체적인 경험과 이어져 눈을 더 크게 뜨고 작품으로 보거나 숨을 멈추게 하며 피부에 전율을 느낄 수 있도록 합니다. 심장이 빨라지며 이전에는 몰랐던 세상을 느끼게 되는 것이죠.” (2020년 우수 레이블 작성대회 심사소감)

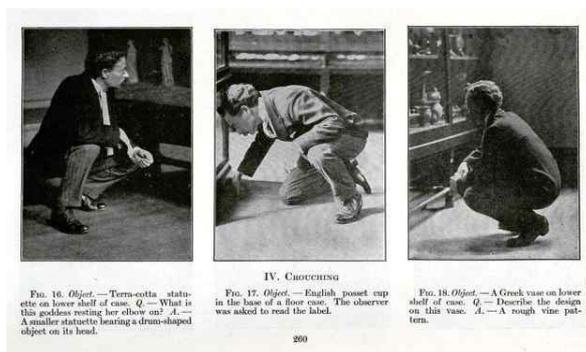


그림 1. 벤자민 입스 길먼의 <박물관 피로> 연구 그림 2. 미국박물관협회의 우수레이블 경연대회 사례

2. 관람객 연구에 기반하는 미술 해석

전시 해석의 매체는 전시장 패널, 동선안내 지도, 타임라인, 다이어그램, 인터랙티브 영상, 도슨트 등 다양하고 박물관 해석 정책에서 중요한 요소는 다양한 관람객에

대한 배려, 문화비교주의, 열린 해석과 접근성을 꼽는다. 이러한 매체 중에서 레이블을 제대로 작성하기 위해서 박물관 학예사가 고려해야 하는 것은 결국 관람객에 대한 이해가 바탕이 되어야 한다. 가령 텍스트의 양은 어느 정도가 적절한가, 어떤 관람객(연령대, 학습수준, 배경 등)을 기준으로 두고 설명해야 하는가, 어떤 톤앤매너를 갖추어야 하는가, 어떤 방법으로 레이블을 디자인하고 배치하는 것이 적절한가 등을 다각도로 고려해야 좋은 레이블을 작성할 수 있는 것이다.

<전시와 레이블 Exhibit Labels: An Interpretive Approach>이란 저서로 널리 알려진 비버리 세렐(Beverly Serrell)은 1996년에 출판했던 이 책을 보완하여 개정판(2015)을 내면서 디지털 시대에 레이블은 더욱 중요하며 관람객은 상호적이고 참여적인 전시를 더 선호하기 때문에 보다 해석적인 접근이 필요하다고 주장한다. 그녀는 존 포크(John Folk)가 구분한 탐험가, 매개자, 경험추구자, 전문/애호가, 여가 충전자의 5가지 관람객 구분처럼 테이트갤러리, 스미소니언, 시카고 필드뮤지엄 등 박물관마다 각자 기관의 특성에 따라 구분한 관람객 분석의 유형을 책에서 자세히 소개하고 있다. 관람객 연구와 분석 없이 관람객과의 소통을 이야기하는 것은 받는 사람이 누구인지도 모르면서 막연한 편지를 쓰는 일과 다를 바가 없기에 관람객 연구에 기반한 해석이 필요한 것이다.

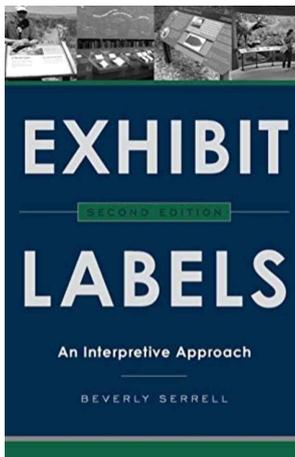


그림 3. 비버리 세렐의 <전시와 레이블>

Different Types of Interpretive Texts

<p>Painting & Sculpture I</p> <p>The works displayed on this floor roughly span the years 1880 to 1940. Within an overall chronological flow, galleries highlight individual stylistic movements, artists, and themes, including Post-Impressionism, Cubism, the work of Henri Matisse, Claude Monet's Water Lilies, and Surrealism, among other subjects. An ongoing program of periodic reinstallations allows the curators to present a wide range of artworks in various configurations, reflecting the view that there are countless ways to explore the history of modern art and the Museum's rich collection. The Painting and Sculpture Galleries on the fourth floor display art made between 1940 and 1980; the Contemporary Galleries, on the second floor, present the most recent works in the collection.</p> <p>Introductory texts (250 words)</p>	<p>CONCEPTUAL ART</p> <p>Readers use a pervasive term in the late 1960s in the United States and Europe, as students demonstrated against the Vietnam War and institutionalized, authoritarian, challenged accepted systems and authorities. In this spirit, many artists began to question traditional methods of art, in some cases rejecting the art object altogether in favor of a radical, dematerialized practice based on ideas and actions. The gallery presents a selection of works from the formative years of what came to be known as Conceptual art in the United States. During this time, which spanned the 1960s through the 1970s, artists such as Robert Rauschenberg, Douglas Huebler, Conceptual Four, and Lawrence Weiner moved away from the art object, experimenting instead with the possibilities of language, time, video, music, and mapping as primary materials. Many of these examples come from the collection of Smith College's Curatorial Center and are on display on the second floor, which is a unique and exciting space for the development of Conceptual art.</p> <p>Gallery Overview or Section texts (200 words)</p>	<p>Public Program</p> <p>Public programs are an important part of the museum's mission. They provide a space for the museum to engage with the community and to offer a variety of educational and cultural opportunities. This section includes information about upcoming events, lectures, and workshops. For more information, please visit our website or contact our education department.</p> <p>Extended Labels (100 words)</p>
--	--	---

그림 4. 미니애폴리스미술관의 해석정책 중 레이블 구분

3. 국내 뮤지엄의 레이블 사례와 디지털 확장성

국내에서도 민속박물관과 어린이박물관 등 관람객에 대한 해석을 중요하게 생각하며 전시레이블을 고민해 온 박물관들이 많다. 특히 작년에는 국립중앙박물관의 <새보물 납시었네> 전시에서 전시레이블에 대한 연구와 노력이 매우 돋보였다. 이 전시는 - 평소 전시장에서 활약하던 해설사는 없었지만 - 작품에 대한 해설뿐 아니라 개별적이고 전체적인 컨셉과 공간별로 필요한 정보들을 관객이 읽고 충분히 이해할 수

있도록 시각적으로 구현하였다. 그리고 이어서 올해 개막한 영국초상화미술관의 소장품전 <시대의 얼굴 - 셰익스피어에서 애드 시런까지>에서는 보다 명료하고 정리된 해석의 레이블들이 적재적소에 제시되었고, 초상화의 특성상 그려진 인물에 대한 설명과 초상화를 그린 작가에 대한 설명이 이원화되어 두 문단으로 제공되었다. 이러한 방식은 미국 메사추세츠의 우스터미술관의 몇 년 전 초상화 전시에 대한 레이블 방식과 유사한 방식의 해석으로 관람객에게 다양한 정보를 전달하고 있다.



그림 5. 미국 우스터미술관 초상화 전시레이블 그림 6. 국립중앙박물관 영국초상화미술관 소장품 전시 레이블

또한 이러한 레이블의 제작은 최근 들어 디지털 기기를 통한 콘텐츠들과 보완관계를 이루는 양상을 보인다. <시대의 얼굴> 전시에서도 애드 시런의 초상화에는 그의 노래의 글귀들이 전달되고 전시장 한가운데 그의 노래를 들을 수 있는 장치를 구현하고 있는 것이다.

결국 레이블의 종류와 제공되는 내용이 얼마나 관람객에게 잘 전달될 수 있느냐의 성공 여부는 학예사들의 작품과 관람객에 대한 연구와 해석의 노력에 달려있다고 하겠다. 다양한 디지털 디바이스가 개발되고 그것이 관람객 개인과 연결되는 요즘에는 아주 차별화된 콘텐츠 아니라면 관객 분석을 통한 지속가능한 해석의 발전이 필요하다. 즉 레이블의 문제는 스마트폰, 유튜브, 애플리케이션, 나아가 도슨트의 활동까지도 모두 연결되는데 결국 오디오가이드 원고나 도슨트 시나리오, 레이블의 텍스트가 모두 같은 해석의 맥락에 있기 때문이다. 따라서 팬데믹의 시대에 우리는 관람객에게 그동안 제공하던 정보의 해석 방식을 돌아보고 보다 적절한 정보와 제공 방법에 대한 해석의 정책과 전략을 만들어 관람객의 감상과 경험을 변화시킬 수 있다.

| 제 3 발표 |

고 은 실

(홍익대학교 대학원 회화과 초빙교수)

미술의 임시성과 영속성을 위한 미술관

고은실 (홍익대학교 대학원 회화과 초빙교수)

“사람들은 내가 집을 만든다면, ‘그것이 미술작품인가요?’라고 물을 것이다...나는 항상 실용주의로 시작한다...나에게 가장 흥미로운 점은 오랫동안 그런 종류의 개방성을 유지할 수 있다는 것이다. 하루 [전시]가 끝나면 개인이 소유하고 있기 때문에 그것은 개인 주택이다”- 파르도(Solway, 2013)

본 발제문에서는 동시대미술관의 특성을 잘 보여주는 호르헤 파르도의 세 작품을 선택하여 작품과 일체화된 미술관 공간으로서 디아미술관에 전시한 <프로젝트(Project)>(2000)의 작업, 로스앤젤레스카운티 미술관의 고대 아메리카 유물관에서 전시한 <라틴 아메리카 미술: 고대부터 현재까지>(2008), 그리고 작가의 집이 미술관으로 건축되어 전시된 <호르헤 파르도: 집>(2012)을 사례로 미술의 임시성과 영속성을 위한 미술관의 특성을 설명하고자 한다.

첫 번째 작품은 디아재단 아트센터 미술관에 전시한 <프로젝트>(2000)로, 그는 갤러리, 서점, 로비 전체를 설치작품화하여 미술관 공간과 예술작업, 일상생활의 공간 사이의 경계를 없앴다. 두 번째 작품은 로스앤젤레스 카운티미술관에 있는 고대 원시 콜럼비아 문화유물과 파르도의 현대적 디자인을 함께 설치한 <라틴아메리카전: 고대부터 현재까지>(2008)로서, 3천 년 전의 고대문화유물과 현대미술설치작품의 혼성 전시를 통하여 새로운 내러티브를 만들고 이를 통해 고대유물에 대한 기존 지식의 문제점, 민족지학적 전시의 변화, 디자인의 비평적 수용과 영향을 통한 미술관과 박물관의 경계를 허무는 전시의 정치학을 보여준다. 세 번째 작품 로스앤젤레스 현대미술관과의 협업으로 만든 작품 <호르헤 파르도: 집>은 침실, 부엌, 정원을 갖춘 집이자 공공장소(전시장)를 건축하여 심미와 기능을 함께 갖춘 미술관을 만들었다. 이 작품은 복합장르로서 오픈하우스의 새로운 의미를 보여준다.

호르헤 파르도는 로스앤젤레스에서 수십 년 동안 거주하며 도시의 시각적 역사의 변화, 주거지 건축물의 보고, 유명한 디자인과 영화 전통을 잘 알고 있었다. 그는 장소와 위치에서의 미술작품의 역할과 건축과 디자인의 경계, 교차점에 대해 연구한다. 이전의 현대미술작가들이 일상적 물건이 예술영역에서 시각문화로서 쉽게 들어옴을 강조하면서 상품화에 대한 비판을 했다면, 파르도는 개인적 사물을 미술로 전환하면서 전시공간 자체에 대한 해체를 택하였다. 파르도의 작품은 자기성찰적 탐구, 위치와 해석학에 대한 개념적 작품이다. 그러나 또한 지속적으로 미술작품의 수용과 미적 즐

거움에 대해 다루면서 자성적으로 모순적이기도 하다. <프로젝트>에서 파르도는 디아 갤러리의 바닥, 서점, 로비를 다시 디자인하였고 각각 떨어지고 분리되어 다면적인 존재로 있던 세 공간을 환한 라임, 레몬, 감귤 계통의 생기 넘치는 반복과 연속되는 색상과 타일(미술작품매체)을 통해 통합시켰다. 들여다보이는 유리벽을 사용한 것도 시각적으로 트여 보여 경계를 피하면서 없애려고 한 은유적인 도구였다. <프로젝트>는 미술, 건축, 디자인의 접점과 경계면에 의문을 제기한다. 그가 일단 디아의 1층 갤러리 바닥과 공간 전체를 작업했기 때문에, 그 후의 모든 작가들의 작업은 필연적으로 그와의 협업이 되었다. 다시 1층 갤러리 전체 공간을 해체하기 전에 열린 길버토 조리오(Gilberto Zorio)와 게르하르트 리히터(Gerhard Richter)의 각각의 전시는 곧 파르도와의 협업이 되었다.

<라틴아메리카유물전>에서 파르도는 그의 건축을 통해 전시를 재구성 혹은 수정한다. 좀더 직접적으로 ‘관계’에 대해 비유하고 상징화한다. 로스앤젤레스카운티 미술관(LACMA) 관장 마이클 고반은 파르도의 설치작품이 현대의 프레임에서 고대문화를 전시하는 필연적인 박물관전시의 허구적 환경과 상황을 보여주며, 그래서 더욱 그 대상에 완전성을 부여해준다고 설명한다. 그러나 뉴욕타임즈 평론가 홀란드 코터(Holland Cotter)는 이 현대전시와 고대유물의 조합을 “나이트클럽 인테리어”처럼 보인다고 평하였다. 곡선의 전시벽, 초록색 패브릭의 커튼주름장식, 엉뚱한 잔잔한 샹들리에들이 관객을 전시공간으로 끌어들이는 수완이 있음에도 비생산적인 이 프레임들을 보느라, “작품 자체를 보기가 어렵기 때문”에 역효과가 난다고 평했다. 특히 작품을 비추는 조명 자체가 작품을 보는 데 장애가 된다는 것은 모순이 아닐 수 없다. 파르도는 그가 역시 작품(디자인)이라고 보는 조명도구로 역사적 물건을 비춤으로써 미술 자체의 정의를 모호하게 한다. 파르도는 예술가의 특권을 가지고 건축가 혹은 디자이너로 기능한다.

이것은 미술과 삶의 경계를 흐리고, 파르도의 거주지 <집> 작품은 이같은 예술성을 잘 보여준다. 바바라 스테이너(Babara Steiner)는 그의 집을 “집도 아니고, 전시도 아니고 조각도 아니다. 대신에 절대적 가치를 갖지 않는 담론적 사물이며, 새로운 반응과 질문의 끝없는 연작을 일으키는 촉매제로서 기능한다”고 말했다. 결국 파르도의 작품에서 미술관은 미적 사물(작품)을 일상의 사용으로부터 격리시키지 못했고, 예술가가 생활을 하도록 하는 도구를 미술프로젝트를 통해 제공하기까지 했다. 물론 주목할 만한 건축적 공간을 만든 것은 놀라운 예술가 파르도의 재능이다. 파르도의 작품들은 상업적 요소들과 함께 한 공간에 어우러진다. 미술과 공간 간의 계슈탈트를 만들어 비어있는 공간도 예술작품의 한 부분이 된다. 그의 예술은 상업과 함께 혼합되어 공간 전체를 하나의 경험으로 뒤덮는다. 인테리어와 구조를 예술작품으로 읽어내어 가득 채운다. 미술은 물질적 경계로 끝나지 않는 새로운 의미로 공간을 구현하고 실내 또는 야외, 공공 또는 사적, 상거래 또는 예술에 관계된 모든 영역에서 적극적으로 변화시키는 역할을 한다.

현대미술전시 공간은 관람자가 느낄 수 있는 생활공간으로서의 대화의 장으로 바뀌

는 것이 마땅하다. 파르도의 인터뷰에 의하면, 도시와 미술계에서 질식할 것 같은 것을 발견한 예술가는, 그곳에서 자신이 도망칠 것이 아니라 자신이 정착한 생활공간(마크파, 유카탄)에서 자신이 할 수 있는 일이 더 많다는 것을, 그곳이 더 많이 일할 수 있는 곳임을 깨달았기에, 관람자들에게도 미술을 통하여 디자인의 장점인 심미(미적 감각)와 기능(유용성) 두 가지 모두를 경험하게 하고 있다고 설명한다. 파르도는 사람들이 회화작품을 벽에 걸어놓고, 교환하기도 하고 재화처럼 유용하게 사용하는 것과 같이 예술은 당연히 기능적이라고 말한다. 그러나 그의 주요 목적은 단지 유용성이 아니라 예술, 삶, 시각예술의 매체, 장르(건축, 문화유물전시, 디자인)의 경계를 와해시키고 모호하게 하는 것이다. 파르도 자신도, 관람자들도 예술이 어디서 시작되고 마치며 무엇으로 구성되는지 정확히 알 수 없지만 파르도의 예술은 항상 실용주의에서 시작하며 사람들의 생각(공간, 미술작품, 예술이라고 믿는 것)을 와해시키고 작업공간(제작과정), 전시공간(장소, 매체, 용어)에서 미술공동체와의 협업을 통해 대화를 시도하고 그것을 주시하여 지켜본다. 건축과 디자인과 삶의 경계를 넘나드는 동시대현대미술은 예술작품이라는 담론적 사물을 매개체로 끊임없는 새로운 반응과 질문을 일으켜 미술작품의 가변성이 곧 관람자들에게 전이되게 한다. 예술가 파르도는 미술작업을 통해 관람자에게 예술가의 눈과 관점을 빌려준다. 파르도의 예술작품이 창조한 것은 '집이 아니다' '바로 이런 종류의 모호함'이다. 호르헤 파르도의 디자인, 건축, 문화유산이 연계된 실용주의 미술작품에서의 모호성은 작품을 통해 예술가의 시선을 배움으로써 감상자와 학생들이 삶과 밀접한 미술의 특성을 통해 삶에서 예술가의 시선으로 볼 수 있는 열린 개방성을 갖게 도와준다.

| 제 4 발표 |

조 주 현
(일민미술관 학예실장)

뉴노멀 뮤지움: 온라인 미술관 플랫폼과 관객경험

일민미술관 《Fortune Telling: 운명상담소》(2021. 4. 16 ~ 7. 11)을 중심으로

조주현 (일민미술관 학예실장)

“환영합니다. 우리는 다종다양한 사람들의 세계를 운명의 눈으로 연구하고, 해석해드리는 ‘Fortune Telling Center’입니다.”¹⁾

1. ‘탐험-소통-성취’의 과정 : 현실을 재구성하는 시뮬레이션 모델로서의 전시

커다란 부적을 연상시키는 노란 현수막에 “운명상담소”라는 글자가 광화문 사거리를 지나는 사람들의 시선을 붙잡는다. 인간은 누구나 자신의 운명에 대해 궁금해 한다. 내 맘대로 일이 풀리지 않고, 누구도 나를 알아주지 않는 답답한 현실을 마주한 사람은 그 상황을 어떻게 벗어날 수 있을까? 누군가 지금 나의 마음을 읽어주고, 위로의 말 한마디를 건넨다면? 다시금 내 앞에 희망의 빛이 비춘다고 느낄 것이다. 한 순간의 눈빛 교환과 정서적 상호 작용이 개인의 운명을 바꾸는 힘으로 작용한다. 코로나19 이후 사람들은 자신의 삶이 이전보다 훨씬 불안정해졌음을 감지한다. 기존의 모든 시스템과 패러다임이 거대한 변화를 예고하며 사회 경제가 급격하게 변하는 기로에 놓여 있다. 변곡점에 선 사회에서 사람들은 변화의 방향을 정확하게 인지하기 어렵다. 무엇을 목표로 나아가야 하는지조차 감을 잡기 어려운 ‘방향 상실’의 상태에서 느끼는 불안감은 불가항력과 같은 미지의 세계인 ‘운명’의 의미를 돌아보게 한다. 일민미술관에서 진행되고 있는 전시 《Fortune Telling: 운명상담소》는 코로나 팬데믹으로 길을 잃은 사람들이 자신의 운명을 고민하고 미래 좌표를 찾아가며 자아를 발견해나가는 연극적 상황을 하나의 ‘시뮬레이션 모델’로 제시하는 새로운 형식 실험이다. 이 전시의 Part 2 <상담소>는 커뮤니케이션 게임 형식을 차용해 오프라인 전시 공간 안에서 관객 스스로 전시의 주인공이 되어 상황을 주체적으로 탐험해나가도록 구성했다. 마치 온라인 게임처럼 전시실에 입장한 관객 개개인이 다른 관객 또는 상담사, 안내원과 대화하며 능동적으로 발화하고 행동해야 비로소 전시가 시작된다. 적극적으로 탐험하지 않는 관객에게 전시는 작동하지 않는 상태로 정지해 있다. 반대로, 관객 스스로 전시의 구성을 선택하고, 작품마다 주어지는 미션을 수행하며 사람들을 만나 소통하면서 새로운 것을 발견해나가는 과정 그 자체가 예술적 성취감을 부여한다.

1) 《Fortune Telling: 운명상담소》와 연동되는 모바일 게임 <Fortune Telling Center>, 앱스토어나 플레이스토어에서 'ilmin Play' 검색 후 어플리케이션 설치 (주역 텍스트: 인문학공동체 길드다)

작년 한 해 대부분의 미술관 전시는 디지털 플랫폼으로 전환되어 온라인 기반의 다양한 예술적 실험과 정보를 생산해냈다. 사회적 거리두기 시행으로 관객 유치가 어려워지자, 주요 미술관에서는 전시 현장을 VR로 제작해 공개하고 큐레이터의 전시해설을 유튜브 채널에 선보였다. 해외의 전위적인 예술 공간들에서는 UX디자인과 스트리밍 서비스를 결합한 온라인 전시가 눈길을 끌기도 했다. 한편, 코로나 상황에서 쏟아진 온라인 전시와 정보에 피로감을 호소하는 사람들도 늘어났다. 이들은 진정한 예술적 경험은 물리적 환경에서 가능하다고 여긴다. 그렇다면, 무차별적으로 쏟아져 나온 온라인 전시 플랫폼들에 대한 비판적 대응으로 포스트 코로나 시대 대면 전시는 어떠한 새로운 예술 양식을 구축해야 할 것인가. 본 발표에서는 코로나 이후 미술관 전시의 새로운 모델로서 본 전시의 <상당소> 공간의 특성을 분석하고, 가상 세계와 현실 세계의 경계가 사라진 메타버스의 기술적 배경이 어떠한 예술적 비평을 가능케 하는지, 그리고 사회적 재난과 위기로 인한 방향상실의 시대 예술이 할 수 있는 역할과 잠재력은 무엇인지 논의하고자 한다.

2. 프레임이 사라진 예술 : 업데이트된 ‘관계적 프로그램’과 실행적 리얼리즘

컴퓨터 사용이 보편화되고 상호작용이 강조된 커뮤니케이션 기술이 급속도로 발전했던 1990년대와 2000년대 초반, 미술계에서는 새로운 예술 양식으로서 ‘관계적’ 접근법이 등장했다. 당시 예술가들은 견잡을 수 없는 네트워크와 흐름 속에서 오히려 현대인들이 잃어버린 내밀한, 사적인 인간관계를 위한 “마이크로-유토피아, 사회적 조직체 안에 열린 틈”²⁾으로서의 공간을 구축하게 되었다. 그리고 이 ‘틈’의 공간은 이들의 새로운 예술적 방법론인 ‘관계적 프로그램’에 따라 작동했다. 이때 관계적 프로그램이란 오늘날 “인간관계를 생산하는 데 알맞은 사회성의 모델들을 구성”³⁾하는 일종의 ‘플랫폼’으로서의 예술 형태를 비유적으로 표현한 것이다. 다시 말해, 관계적 프로그램에 의해 작동된 예술작품이란 하나의 ‘기능적인 모델’로서 사회 경제적 장 안에서 다소 가상적인 개입이 이루어짐에 따라 생산되는 것을 의미한다.

이밖에도, 20세기 후반 인터넷이 대중적으로 보급된 이후 지금까지 온라인 전시 플랫폼과 디지털 환경에서의 예술 실험은 끊임없이 발전되어 왔다. 사실 우리는 코로나 이전에도 메타버스의 세계에 살고 있었다. 그러나 코로나 이후 사람들은 기존에 존재했던 가상 세계 이상의 것을 찾기 시작했다. 가상세계와 물리적 현실 세계의 연결이 더욱 강화되고 메타버스 내의 활동이 현실 세계의 삶의 패턴, 사회 구조, 경제 등에 다양하게 연결되기 시작했다. 각종 지도 서비스와 길찾기, 음식 배달 앱 등은 우리의 일상적 삶을 가상 세계로 확장시키고 통합시켰다. 비대면 상황과 대면 상황의 차이가 없어지며, 현실세계와 메타버스의 경계도 조금씩 허물어졌다. 이제 그것은 우리 삶의 새로운 기준, ‘뉴노멀’로 자리 잡았다.

2) Nicolas Bourriaud, *Relational Aesthetics*, trans. Simon Pleasance & FONZA WOOD, (Dijon: Les Presses du reel, 2002), p. 70.

3) *ibid.*

사회적 거리두기와 비대면 상황이 장기화되면서 일상적 패러다임에 큰 변화를 가져왔지만, 사람들은 여전히 타인과의 접촉과 관계를 꿈꾼다. 내밀한 공간에서 내 이야기에 귀 기울여 줄 대상이 필요하고, 내가 주도적으로 이야기를 이끌어가면서 관계 안에서 성취감을 맛보는 순간을 원한다. 나를 주인공으로 만들어주는 게임은 현실 세계에서 충족되지 않는 감정적 보상이나 불가능의 경험을 가능하게 할뿐 아니라, 사회적 모순과 위기를 스스로 극복하고 변화시켜 나가는 시뮬레이션으로 현실의 경험을 확장시킬 수 있다. 이러한 점에 착안해 포스트 코로나 시대 새로운 예술 양식을 실험한 《Fortune Telling: 운명상담소》는 시뮬레이션 게임이 되었다. 게임의 형태로 구축한 전시 플랫폼들은 우리가 쉽게 인지할 수 없거나 가시화되지 않는 현실에 대한 일종의 관측소이기도 하다.

흥미롭게도, ‘운(Fortune)’을 주제로 하는 이 전시는 우리 사회의 축소판으로 다양한 개체들이 함께 살아가는 모습이 자연스레 연출된다. 전시장의 관객들은 상담가를 만나 자신의 운명에 대한 답을 찾고자 다양한 선택의 기회가 주어지는 여정을 떠난다. 그러나 게임 플랫폼처럼 작동하는 전시는 운명과 미래좌표를 찾아가는 과정의 사람들이 지금 이 시대를 살아가며 마주하게 되는 기회의 불평등, 부의 불평등과 같은 사회 현실을 시뮬레이션하여 경험케 한다. 즉, “제한된 기회”라는 조건이 전시 안에서 주어진다. 사람들은 기회를 얻기 위해 줄을 서고, 자신에게 주어진 운을 상승시키기 위해 협력하고, 자신의 운을 타인과 교환하며 즐기고, 화내고, 당황한 채 다음 단계로 나아간다. 다른 누군가의 운명 드라마가 펼쳐지는 것을 직접 목격할 수도 있다. 사람들의 대화, 움직임, 표정, 제스처에 따라 매 순간 달라지는 이 퍼포먼스와 연극적 상황 속에서 관객은 퍼포머인 동시에 관찰자가 되며 지속적인 역할 교환을 수행하게 된다.

이 전시의 가장 중요한 핵심은 전시 공간이 프레임 안팎으로 구분되어 있지 않다는 점이다. 이는 예술과 비예술의 경계를 모호하게 만들며, 실재와 가상, 현실과 전시장, 관객과 대상을 구분 짓는 일반적인 전시의 메카닉으로부터 완전히 벗어난 것이다. 관객은 자신이 퍼포머가 되고 있다는 사실을 인지하지 못한 채, 타인의 시선의 대상이 된다. 관객 스스로 트루먼쇼의 주인공이라는 것을 깨닫지 못하는 상황은 하나의 시뮬레이션 모델 속에 관객을 몰입시키고 행동을 유발할 수 있는 강력한 조건을 생성한다. 이러한 상황 속에서 관객은 진정한 자신을 대면하는 **의외의 순간**을 경험하게 된다. 프레임이 사라진 예술은 혼란과 뒤얽힘, 자극과 변혁을 촉진한다. 그것은 대면하는 모든 존재들 간의 협상이 이루어지는 외교적 만남의 장소가 되며, 관람자로 하여금 현실 세계에서는 실현되기 어려운 미래를 상상하여 시각화하고 각 변화들 사이의 연관성을 통해 입체적으로 사고할 수 있게 하는 다양성의 판이 될 것이다.

3. 새로운 지구로의 안전한 착륙을 위해

전시는 프레임이 사라진 오프라인 공간을 가상세계로도 옮겼다. 6개의 상담소 작가들의 작품 내용을 모티프로 한 모바일 게임 <Fortune Telling Center>에서 관객은 1인칭 플레이어의 시점으로 실제 미술관과 가상공간 어딘가를 탐색하며 자신의 운명을 점치는 여정을 떠나게 된다. 플레이어가 자신의 고민을 입력하고 가상 전시 관람을 마치게 되면, 운명의 관점에서 제공되는 주역체계를 받아볼 수 있는 모바일 어플리케이션이다. 앱스토어나 플레이스토어에서 ilmin play에서 다운로드 가능하다. 가상의 공간에도 총 6개의 서로 다른 장소 혹은 공간들이 방의 형태로 존재한다. 플레이어는 6개의 방과 6개의 문을 지나며 다양한 사물들을 마주치게 되고, 어떤 방식으로 환경에 접근하는지에 따라 다른 점괘를 얻게 된다. 이 가상 세계 또한 플레이어의 의지와 선택에 따라 어떠한 방향 또는 관점으로든 접근이 가능하며 자신만의 방식으로 탐험을 시작할 수 있다.

『게임인류』의 저자 김상균 교수는 인류의 역사에서 ‘탐험’의 경험이 기술의 발전에 따라 간접 경험으로 대체되었으나, 최근에 와서 ‘게임’ 매체에 상호작용성이 적용되며 비로소 개개인이 주도적으로 상황을 바꿔나가는 직접 경험으로 다시 전환되었음을 다음과 같이 강조한다. “아주 오랜 옛날 탐험은 직접 경험이었다. 사냥을 하고 물고기를 잡으면서 위험에 노출됐고, 사망하는 경우도 많았다. 인류는 본능적으로 안전한 매체를 찾았고, 구전되는 이야기와 그림, 소설을 통해 간접 경험을 늘려갔다. 19세기 말, 마침내 영화가 등장했다. 근대화가 진행되면서 영화적인 기법을 활용한 것은 뜻밖에도 종교였다. 설교로 들려주거나 글로 읽으며 상상했던 것과 달리 지옥을 형상화한 영상은 공포 그 자체였다. 기술이 발달하면서 간접 경험으로 할 수 있는 모험의 범위는 넓어지고 더불어 상상력도 좋아졌지만, 직접 경험처럼 강렬한 기억을 몸에 남기지는 못했다. 완성된 이야기인 책과 영화에는 내가 개입해 바꿀 수 있는 부분이 없기 때문이다. 이러한 영상 매체에 상호 작용성이 적용된 것이 게임이다. 정해진 세계관과 이야기 속에 들어가 주도적으로 상황을 바꿀 수 있게 된 것이다.”⁴⁾

그렇다면, 포스트 코로나 시대 예술은 우리가 속한 사회의 현실이나 가능성을 시뮬레이션하고 허구적 상상의 장을 마련하여 새로운 기준이 된 사회적 관계들 속에 개개인이 자신의 선택의지로 삶의 방향성을 재정립할 수 있는 신호를 보내는 행위가 아닐까. 미술이론가 수잔 레이시는 이렇게 말했다. “각 개인에게 목소리를 주는 것은 공동체를 만들고 사회적으로 응답하는 미술을 만드는 것이다. 상호작용은 표현의 매체가 된다. 즉 다른 사람의 눈을 통해 공감각적으로 보는 하나의 방식이 된다.” 또한 “우리의 가장 심각한 몇 가지 사회문제들에 시급한 치유방법이 없을 때, 우리[예술가]가 유일하게 할 수 있는 것은 우리 주변에 발생하는 생생한 사실들을 증언하고 느끼는 것”이라고 말하며, “이러한 느낌을 가지는 것이 예술가가 세계에 제공할 수 있는 봉사”

4) 김상균, 『게임인류』, (서울: 몽스북, 2021), p.291.

라고 강조한 바 있다.⁵⁾ 궁극적으로, 포스트 코로나 시대 예술은 현재 우리 사회에 내재한 문제들에 대한 느낌을 증언하고 드러내고 그것을 시뮬레이션할 때, 이전의 지구에서 길을 잃고 방향과 목적성을 상실한 인류가 새로운 지구로의 안전한 착륙을 할 수 있는 가장 효과적인 이동 수단이 될 것이다.

5) 수잔 레이시, 『새로운 장르 공공미술 : 지형그리기』, 이영옥, 김민규 역, (서울:문학과학사, 2010)

| 토론 |

정혜연

(홍익대학교 미술교육과 교수)

서제희

(홍익대학교 미술교육과 초빙교수)

‘글로벌 위기 시대의 미술관 교육의 재개념화’에 관한 토론

정혜연 (홍익대학교 미술교육과 교수)

코로나는 그동안 환경이나 인권을 중심으로 고민해왔던 우리 사회의 지속가능성을 다양한 관점에서 절실하게 실감하도록 하였고 이에 대한 다양한 질의와 문제 제기가 이루어졌다. 유네스코를 중심으로 ‘리질리아트(ResliliArt)’ 용어와 개념이 주요한 화두로 제시되었고, 지속 가능한 사회를 위한 사회적 운동 차원에서 예술의 의미와 회복력을 일깨웠다. 그러나 이러한 운동은 반대로 경제의 제작과 유통, 소비가 우선시 되고 예술의 창작, 유통, 소비, 향유는 더욱 쉽게 위축될 수 있음을 보여주는 것이었다. 즉 예술의 인간 사회에 대한 본유의 가치는 인정하면서도 예술의 생존은 더욱 쉽게 위협받을 수 있다는 것이다.

‘글로벌 위기 시대의 미술관 교육의 재개념화’ 발제는 현 상황에서 미술관의 역할에 대해 크게 2가지 관점의 재개념을 말하는 것 같다. 첫째로 예술이 가진 회복력을 실천하는 기관으로 예술에 대한 접근성을 창의 융합, 디지털 리터러시 등의 관점에서 재개념화해야 한다는 것이다. 다시 말해 예술 제작과 소비의 평등성을 사회적 책임기관으로서 어떻게 실천할 것인가에 관한 것이다. 둘째, 본 발제는 미술관의 관람객과 커뮤니티에 대한 재개념화일 것이다. 이는 일차적으로 지역사회라는 물리적 기반을 대상으로 했던 한계를 벗어나 커뮤니티가 소통의 매개 방식의 변화로 인해 관계성을 중심으로 재개념화된다는 것이다.

이러한 미술관의 역할과 소통 방식과 책임에 관해 통감하는 한편 본 토론자는 예술이 갖는 해석의 개인화 혹은 개별화가 지속가능과 소통이라는 것을 중심으로 집단화되는 것은 아닐까하는 우려도 한다. 마치 집단적 면역을 위해 백신에 대한 자율권이 제한되는 것처럼 예술의 창조와 소비도 집단적 공감, 혹은 집단적 치유 회복이라는 공공의 이익으로 대비되는 현상이 일어날 수도 있다는 것이다. 배움의 방식, 생성을 이루어 내는 예술의 의미와 이에 대해 관람자 개인의 의미를 창조하기 위한 교육기관으로서의 미술관에 역할과 예술가들을 지원하고 모두에게 문화 접근성을 보장하는 사회적 책임기관으로서 미술관의 역할의 균형에 대한 발표자의 생각을 묻고 싶다. 부연하자면, 개인의 의미 만들기라는 예술의 본질적 성격과 사회적 회복의 도구로서의 예술에 대한 미술관의 역할을 듣고자 한다.

‘팬데믹 시대, 미술관 전시감상의 새로운 가능성’에 대한 토론

정혜연 (홍익대학교 미술교육과 교수)

길먼(Gilman)이후 많은 과거 관람객조사연구는 박물관/미술관에서 관람객이 작품을 보는 데 할애하는 시간보다 더 많은 시간을 레이블 읽는데 보낸다는 결과를 밝혀왔다. 과거의 레이블은 미술관 관계자나 전문가의 해석을 관람객에게 ‘전달’하는 역할을 해왔다. 레이블이 큐레이터의 해석을 전달하는 것이 아니라 관람객이 작품에서의 시각적 단서를 통해 자신만의 의미를 만들어내는 역할을 해야 한다는 주장이 확산되면서 레이블을 박물관/미술관의 교육담당자가 제작해야 하며 관람객을 참여시켜야 한다는 주장이 생겨났다. 이러한 해석적 레이블은 관람객이 누구인지 유형을 분류하고 다른 대상에 대한 다른 레이블이 필요하다는 이해로 연결되어 레이블에 대한 다양한 시도가 있어왔다. 발제가가 예로 든 <새 보물 납시었네>를 비롯하여 이탈리아 브레라 회화관의 가족 레이블도 좋은 사례일 것이다.

텍스트로 제작된 레이블의 내용과 전달 방식을 고민해온 것에 비해 다양한 기술적 전시물 AR전시, 인터랙티브 동영상, 터치 스크린 등의 활동은 오히려 그 내용을 권위적 해석의 재미있는 전달이 되는 경우도 많은 것 같다. 또한 온라인을 기반으로 하는 활동의 경우, 권위있는 해석을 스트리밍하는 활동이 증가하는 것은 아닐까 한다. 즉 텍스트를 기반으로 하는 레이블이 다양한 해석을 불러일으키는 가능성을 탐색하는 것인 것에 비해 기술적 진보 혹은 언택트를 기반으로 하는 활동에서 소통 방식이 다양한 해석적 가능성으로의 내용을 전달하지 못하는 것인 아닌가 한다. 온라인 활동이 참여자의 도구적 흥미를 유도하는 것이 아닌 다양한 참여자의 해석적 가능성의 의미 있는 탐색이 되도록 하는 방식을 질문하고 싶다.

‘미술의 임시성과 영속성을 위한 미술관’에 관한 토론

서제희 (홍익대학교 미술교육과 초빙교수)

미술관 공간으로서 디아미술관에 전시한 <프로젝트(Project)>(2000)의 작업, 로스앤젤레스 카운티미술관의 고대 아메리카 유물관에서 전시한 <라틴 아메리카 미술: 고대부터 현재까지>(2008), 그리고 작가의 집이 미술관으로 건축되어 전시된 <호르헤 파르도: 집>(2012)을 사례로 미술의 임시성과 영속성을 위한 미술관의 특성을 잘 알 수 있었던 발표입니다. “건축과 디자인과 삶의 경계를 넘나드는 동시대 미술은 예술작품이라는 담론적 사물을 매개체로 끊임없는 새로운 반응과 질문을 일으켜 미술작품의 가변성이 곧 관람자들에게 전이되게 한다.”는 발표자의 견해에 매우 공감합니다. 디자인, 건축, 문화유산이 연계된 실용주의 미술작품에서 작품을 통해 예술가의 시선을 배움으로써 감상자와 학생들이 삶과 밀접한 미술의 특성을 이해하고 예술가의 시선으로 볼 수 있는 개방성을 갖게 도와준다는 점도 미술교육이 나아가야 할 교육적 방향성과 일치한다고 볼 수 있습니다. 디자인, 건축, 문화유산이 연계된 미술이 현재 다문화적, 융합적 사고력을 강조하고 있는 학교 미술과 보다 적극적인 연계성을 갖는 방안이 있다면 어떤 것인지 고견을 듣고 싶습니다.

‘뉴노멀 뮤지엄: 온라인 미술관 플랫폼과 관객경험’에 관한 토론

일민미술관 《Fortune Telling: 운명상담소》(2021. 4. 16 ~ 7. 11)을 중심으로

서제희 (홍익대학교 미술교육과 초빙교수)

코로나19 바이러스의 대유행으로 위험과 변화를 겪고 있었던 작년 한 해, 대면으로 이루어지던 많은 예술의 현장들이 빠르게 온라인 기반으로 전환되었습니다. 물리적 접촉이 사라진 예술의 현장들은 더욱 다양한 소통의 방식을 요구하게 되었습니다. “포스트 코로나 시대 예술은 우리가 속한 사회의 현실이나 가능성을 시뮬레이션하고 허구적 상상의 장을 마련하여 새로운 기준이 된 사회적 관계들 속에 개개인이 자신의 선택의지로 삶의 방향성을 재정립할 수 있는 신호를 보내는 행위가 아닐까”라는 발표자의 견해에 매우 공감합니다. 또한 포스트 코로나 시대 예술은 현재 우리 사회에 내재한 문제들에 대한 느낌을 증언하고 드러내고, 그것을 시뮬레이션하며 목적성을 상실한 인류가 새로운 길을 찾는 수단이 될 수 있다고 하셨습니다. 온라인 기반의 혁신적인 기술들이 현재 다양한 예술의 소통을 돕고 있는데, 코로나19 대유행이 지나고 대면이 가능해진다면 현재의 온라인 기술들이 오프라인 전시를 확장하거나 도울 수 있는 방식은 어떻게 전개될 수 있을지 고견을 듣고 싶습니다.

제15회 한국박물관국제학술대회

발행일 : 2021. 5. 23

발행인 : 김 형 숙

발 행 : 한국국제미술교육학회

Korean Society of Education through Art

문 의 : www.kosea-artedu.or.kr/ kosea2012@naver.com
