

매체에 관여하는 매개체_최나옥

전시장의 임시 시설

전시 디자인은 공간과 작품을 연결짓는 일로서 ‘매체’에 긴밀히 연결되기 마련이다. 예컨대 가장 단순한 전시 디자인이라고 할 수 있는 ‘좌대’와 ‘액자’는 작품의 매체를 결정짓는 요소로 기능해왔다. —본래 미술이 아닌 것조차— 좌대에 오르면 입체가, 액자에 걸리면 평면이 된다.

그런데 현대미술이 매체를 규정하는 일에서 자유로워진 이래로, 전시 디자인은 제 입지를 상실해가는 것으로 보인다. 작품은 좌대와 액자에서 벗어나 작가가 통제하는 관람환경을 갖게 되고[1], 매체를 비롯한 미술의 내적 논리와 관계없는 ‘인스타그램 친화적’인 공간 디자인이 전시장에 들어서고 있다[2]. 전시 디자인은 더이상 미술 요소를 매개하기보다 동떨어진 역할을 띤다.

‘매체’를 주제로 다루는 <템퍼러리 랜딩>의 전시 디자인을 맡으며 이같은 시대의 변화를 고려하지 않을 수 없었다. 기획자 허수연이 언뜻 때지난 주제를 다시 가져온 것은 일련의 시의적 흐름에 순응하기보다, 다른 방식으로 이를 살피겠다는 의도를 가지고 있었다. 그러니 전시 디자인은 이에 부응해 다른 방식의 공간 설계를 내보여야 했다. 즉, 인스타그램을 경유해 이미지로 소비되는 시각 예술을 재생산하는 방식은 아니어야 했으며, 고정된 환경보다는 많은 것이 모호한 상황을 연출하는 쪽에 가까워야 했다. 이에 따라 —노두용 협력기획자의 말을 빌리자면— ‘임시적으로 전시장에 착륙하는 시설’을 만드는 게 이번 디자인의 컨셉이 되었다.

매체적 유예 공간

당연하게도 디자인의 출발점은 ‘좌대’와 ‘액자’라는 전통적 형식이었다. 말하자면 좌대와 액자의 조합인 박스 형태의 디스플레이 유닛을 만들고자 했다. ‘디스플레이 유닛’은 지난 매체에 대한 참조를 지니는 한편, 각기 다른 매체를 다루는 것을 기준으로 작가들을 섭외한 기획자의 의도를 적극적으로 표현하기 때문이다. 회화와 입체, 사진, 디지털 미디어는 동일한 디스플레이 유닛에 설치되어 각기 다른 방식으로 보여질 수 있다. 나는 전시 디자이너로서 좌대이듯 좌대 아닌, 액자이듯 액자 아닌 디자인을 만들어 미술의 내적 논리에 개입하고, 전시 주제를 직접적으로 드러내는 역할을 해내고자 했다.

그렇기에 작품을 유닛에 그대로 비치하지 않고 와이어에 거는 것은 필수불가결했다. 행잉 방식은 조각이 아래면을 바닥과 부착돼있다는 사실이나, 평면은 벽에 걸려 뒷면을 감춘다는 당연한 매체적 성질로부터 벗어나게 한다. 즉, 개별 작품에는 매체에 관한 기존 통념을 벗어나는 논리를 부여하고, 전시 환경으로서는 무언가 확정되지 않는 상태를 연출하는 효과를 지니는 것이다. 모든 사물의 전제 조건인 ‘중력’을 거부하는 시도는 달리 말해 ‘불안정한 임시 상태’를 묘사하는 방식이다.[3]

지지면을 제거하자 각 매체를 다뤄온 기존의 방식을 변용하기 용이했다. 예컨대 동양화의 특성에 기초하여 평면과 입체를 구분하지 않는 허수연의 작품을 설치할 때, 구태여 ‘특정 방향을 가지고 작품을 건다’는 방식을 고수할 필요가 없었다. 한지로 이뤄진 가벼운 조각(이자 회화)인 그의 작품은 와이어에 걸리는 방향으로 새로운 모습을 취할 수 있었다. 마찬가지로 세 가지 다른 미디어를 디스플레이 유닛에 맞춰 설치한 장진승 작가의 작업은 저만의 새로운 환경을 갖추었다.

행잉 방식으로 작품의 무게가 드러나면서 기이한 감각이 연출되기도 했다. 종이죽에 시멘트 등 각종 재료를 혼합해 ‘무게’를 한 주제로 삼는 허수연 작가의 작업의 재료적 속성을 시각적으로 보여줄 수 있었으며, 예민한 감각을 좇아 칫솔을 사진에 붙이는 등 촉각성을 고려하는 오가영 작가의 작품은 수평 방향으로 넓혀 한층 불안하고 예민한 느낌을 드러냈다. 구조적 불안정성 속에서 기묘한 감각을 연출하는 이시가미 준야가 제작한 3mm 두께의 철제 테이블 처럼^[4], 수직 방향으로 ‘부착된 사실’을 보여줄 때보다 그저 ‘올라가있기만 한’ 모습은 한층 불안정한 느낌을 냈다.

이처럼 좌대와 액자의 성격을 오가는 디스플레이 유닛은, 작품을 새로운 시각 형식으로 보이게 하는 목표를 성취할 수 있었다. 무엇보다 전시 디자인의 목표를 이해하고 작품을 설치하는 데 ‘수평으로 놓아도 괜찮다’거나 ‘방향을 바꾸어도 좋다’고 협조해준 작가들 덕분이었다. 작가 개개인은 매체에 대한 고유한 생각을 가지면서도 ‘기획 전시’에 알맞게 이에 유연한 태도를 견지했다.

작품과의 접합부

작품을 디스플레이 유닛에 비치하는 과정에서는 작가들의 아이디어가 직접적으로 개입되었다. 행잉으로 작품을 설치하기 위해서는 와이어가 작품과 연결되는 접합부가 필요했고, 이는 작품과의 물리적 접촉을 의미했기에 디자인 선에서 오롯이 결정할 수 없었다. 촉박한 일정 속 모든 걸 사전에 계획하면서도, 이 부분만큼은 작가들에게 기댄 바가 적지 않다.

작가들은 저마다의 방식으로 전시 디자인에 대응하여 또다른 효과를 가져왔다. 기획자이자 참여 작가인 허수연은 최대한 열린 태도로 다양한 조인트를 시도하게 했고, 단일 작품만 출품하여 자신에 대한 스포트라이트가 부족할 것을 우려한 장진승 작가는 조인트 부분을 최대한 감추어 최대한 제 작품이 돋보일 수 있는 방법을 고안했다. 그중에서 전시 디자이너로서 특히 흥미로운 건 오가영 작가의 대응이었다.

오가영 작가는 디스플레이 유닛을 참고해 새로운 고리를 직접 제작해 온 것이다. 기존 작품의 조형을 고리형태의 접합부까지 연속시키기 위해서였다. 이를 통해 각 주체를 연결짓고 사라지던 매개체가 더욱 강조된 것은 물론, —공간과 작품의 관계에서 나아가— 전시 디자인과 작품 간의 경계 또한 모호하게 만들었다. 이를 두고 오가영 작가와 이런 대화를 나누기도 했다. 과연 <템퍼러리 랜딩> 전시 디자인을 위해 별도로 작가가 제작한 이 부분은 작품에 가까운지, 기획 전시에 가까운지 하고 말이다. 전시 디자인이 큐레이팅과는 또다른 방식으로 작가의 창작과 관계 맺는 것을 경험할 수 있었다.

이처럼 전시 디자인이 작품과 공간을 매개하는 일이라는 전제에서 출발해, 그러한 매개체로서의 전시 디자인과 작품 간의 접합부를 고안하는 방식은 서로 다른 주체 간의 관계를 적극적으로 생각하게 했다. 미디어에 대한 여러 논의와 더불어 ‘연결부’ 자체를 강조하는 최근 건축에서의 유행이 그러하듯[5, 6], <템퍼러리 랜딩>에서의 전시 디자인은 매개되는 지점을 주목했으며, 이러한 참조는 참여 작가들의 대응을 통해 한층더 풍성해질 수 있었다.

장소와의 관계

기존 교회를 개조한 전시 공간 TINC에 대한 해석도 필요했다. TINC는 공간 자체의 성질이 센 탓에 작품들의 주목도가 떨어져, 기획자와 협력 기획자 모두 전시 공간을 흥미로워하는 동시에 우려를 지울 수 없었다. 실제로 해당 전시장은 대부분 퍼포먼스 작업으로 채워지곤 한다.

그렇지만 공간의 특징을 장애 요소라고 생각하진 않았다. 이를 굳이 화이트 큐브처럼 재단장하는 것은 전시장을 섭외한 기획자의 노고를 거스르는 것이었고, 반대로 공간의 성질을 얼만큼 드러내주는 것이 ‘임시 착륙장’을 구상하는 전시 컨셉과 상응할 수 있겠다 싶었기 때문이다.

우선 통일된 디스플레이 유닛은 다양한 재료로 개성을 뽐어내는 공간에 대응하는 요소가 되어주었다. 예컨대 전통적인 박물관의 ‘좌대’란 매체에 관한 담론에 앞서, 다양한 사물을 동일한 전시품의 위계로 보이게 하는 기능을 담당하고 있었듯이 말이다. 프레임으로 이루어진 디스플레이 유닛은 공간을 구획하는 동시에 연속시켰다. 가벽과 같은 솔리드한 요소를 쓰지 않는 편이 한층 자연스러웠다.

다수의 수직 창문으로 들어오는 자연광도 장애 요소로 꼽혔다. 디스플레이 유닛 네 변에 T5 조명을 설치한 건 이러한 빛을 이겨내는 방법이었다. 자연광보다 강한 빛은 장소의 환경과 어울리면서도 작품의 주목도를 높일 수 있었다. 가령 장진승 작가의 디지털 미디어 작품에게 유난히 외부의 빛은 부정적일 수밖에 없었는데, 세 화면으로 이루어진 작품은 외부의 빛과 디스플레이 유닛의 빛을 다르게 사용하여 ‘각기 다른 정체성을 보여준다’는 의도를 살릴 수 있었다.

디자인적으로는 햇빛이 강한 정오에 T5 조명이 자연광과 맞물려 스테인레스 유닛을 안 보이게함으로써, 마치 작품들이 뚝뚝 떠있는 효과까지 연출하는 효과를 거두기도 했다. 우연이었지만 ‘고정돼있지 않는 매체’를 생각하는 전시에서 이처럼 부유하는 듯한 효과는 잘 어울렸다. 또한 예산상 이유로 스테인레스에 비해 짧은 기성 T5를 양쪽 귀퉁이 모두에 간격을 두자 이 연출을 한층 효과적으로 나타냈다. 자연광이 강할 때면 T5가 조명이 아니라 마치 빛을 발산하는 기둥처럼 보이는 것이다. 전시 디자인으로서 해당 유닛을 제작하면서, 동시에 이를 지운다는 모순적인 방식은 ‘매개체’를 다루는 전략 중 하나다.

전시장의 동선

세 명의 작가가 참여하는 단체 전시로서 동선을 신경쓰지 않을 수 없었다. 작가들의 참여 확정이 전시 막바지까지 진행되며 각자 작품 개수도 달랐던 만큼, 전시 레이아웃을 통해 작가들의 비중을 동일하게 처리할 필요가 있었다. 가령 작품 하나만을 내놓은 장진승 작가는 반드시 가운데에 위치해야 했던 것처럼 말이다. 솔리드한 요소 대신 디스플레이 유닛만으로 디자인을 한 것은 작품으로 공간을 구획한다는 것을 의미했다.

우선 비좁은 문을 지나 마주하는 첫 시퀀스에는 오가영 작가의 작품을 뒤로 보이게 설치했다. 커다란 사진 작업의 뒷면은 단지 나무 합판으로서 작품 정보를 보여주지 않는 한편, 평소 볼 일 없는 사진의 뒷면을 보여주면서 전시의 주제나 작가가 말하지 않던 내용을 선보일 수 있었다. 그리고 도상을 토대로 해 이목을 끄는 허수연 작가의 대형 작업은 입구에서 바로 보이지 않도록 배치했다. 이처럼 전시장에서 관람객이 이곳저곳을 돌아다니게 하는 것이 동선 설계의 관건이었다. 작품들의 자유분방한 방향 만큼이나 전시 공간 또한 명확한 방향을 만들고자 하지 않았다. 과거 교회의 대형 강당을 그대로 쓰는 공간에서 이러한 동선 계획은 필연적이었다.

이는 ‘포토제닉’을 주지하며 단일한 투시도를 그리며 공간을 만드는 오늘날의 유행과 대치되는 방식이기도 하다. 단출한 방식으로 설계된 동선은 사람들을 위해서라기보다 사진 프레임을 우선시하는데, 이는 작품들도 평면적으로만 관람하게 한다. 공간 내 실물을 그저 소품으로만 사용하는 인테리어 유행이 오늘날의 시의적인 주제일 수도 있겠지만, 적어도 기존 통념을 고찰하는 이번 전시의 디자인으로서는 적절하지 않다고 생각했다. 작품 설치부터 배치까지 이러한 생각이 이어졌다.

공간적 선회

이처럼 매체를 돌아보는 <템퍼러리 랜딩>의 전시 디자인은 내게 ‘공간’이라는 매체를 달리 생각해보게 하는 계기이기도 했다. 어느 것이든 이미지로 압축돼 소비되는 오늘날의 시각 문화는 공간에도 매한가지다. 표면적인 감상에 그치지보다 내적 논리를 경유하는 미술 작업을 담당하면서, 공간 설계의 또다른 방식을 탐구할 수 있었다.

통상적으로 공간을 감상하는 일은 현상학적인 차원에 그치기 일쑤다. 일례로 렘 콜하스가 건축가로 본격 데뷔하기 전, 당대 지적인 건축가로 꼽히던 피터 아이젠만에게 ‘공간이 무엇인지’를 질문했으나 ‘의성어로밖에’ 답을 듣지 못했다는 에피소드는 이러한 한계를 극명하게 보여준다.[7] 한때는 이와 같은 감상 방식이 건축의 특수성이라고 생각했으나, 공간이야말로 손쉽게 바뀌고 소비되는 시대에 접어들면서 이를 고민하지 않을 수 없었다. 작품은 이미지를 넘어서 존재해야 했으며, 전시는 현장 경험을 초월하는 공간감을 주어야 했다. 전시 디자인은 현상학적인 공간 경험에 그치지 않고, 작품들의 내적 논리와 상관관계를 만들어야 했다.

<템퍼러리 랜딩>에서 작가, 기획자와 관계를 맺으며 만든 전시 디자인은 이러한 생각을 발전시키는 데 큰 도움이 됐다. 기획 전시에서 작품이 오롯이 담당할 수는 없는 부분을 물리적으로 대체하고, 이를 위해 작품과 물리적인 변형을 거듭하는 방식에서 또다른 큐레토리얼적 실천을 경험할 수 있었다. 공간을 생산, 소비하는 관점에 어느 선회를 꺾하게 한 덕분이다.

언젠가 폴 오닐은 “전시는 예술을 알리는 가장 중요한 매체”라는 인용과 함께, 80년대 이후 단체 기획전이 유행하고, 이 기획에 중요한 역할을 하는 큐레이터의 위상 변화를 설명한 바 있다.[8] 이때 폴 오닐이 사용한 ‘큐레토리얼의 선회’라는 표현처럼, 오늘날 전시와 공간에 대한 담론 변화를 지켜보다보면 전시 디자인을 통한 ‘공간적 선회(Spatial Turn)’의 가능성을 발견한다. 이미지 프레임 한계에 봉착한 공간의 담론, 그리고 지금껏 매체에 관한 고민이 편평해지게 된 미술의 담론이 어떠한 논의로 발전될 수 있는가 하고 말이다.

[1] Edward Strickland, *Minimalism Origins*, Indiana University Press, pp. 259-260, 2000

[2] 실제로 국립현대미술관 등 규모있는 여러 전시 디자인은 ‘샬러드 보울’과 같은 인테리어 디자이너가 담당하고 있다.

[3] 기획과 전시 디자인을 맡은 전시 <긴 지금 The Long Now>에서 ‘표류하는 좌대’를 사용한 바 있다. 최나옥, ‘맥락을 확장하는 전시 디자인’, 월간미술 444호. 2022.01.

[4] Junya Ishigami, *Magic Table*, 2006

[5] 가령 존 더럼 피터스는 미디어를 기능이나 의미가 아니라 존재로서 접근한다. 이때 우리는 전달된 메시지 뿐 아니라 매개체를 살피지 않을 수 없다.

[6] 단연코 인스타그램 시대의 스타 건축가 발레리오 올지아티는 그의 아버지인 건축가 루돌프 올지아티가 ‘주두(capital)’를 디자인했던 것을 계승해 ‘접합부 디테일’을 유행처럼 만들었다.

존 더럼 피터스는 미디어를 기능이나 의미가 아니라 존재로서 접근한다. 이때 우리는 전달된 메시지 뿐 아니라 매개체를 살피지 않을 수 없다.

[7] Bruno Vayssiere, Patrice Noviant, and Jacques Lucan, “Amsterdam-Nord,” *Architecture Mouvement Continuïte* 17, no. 6 (1984), 18-19.

[8] Indicative of a shift in the primary role of curator is the changing perception of the curator as carer to a curator who has a more creative and active part to play within the production of art itself.”

Paul O’Neil, “The Curatorial Turn: From Practice to Discourse”, 2010.