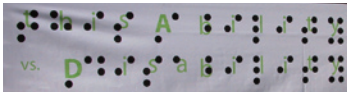


# 눈만으로는 다 볼 수 없는 전시

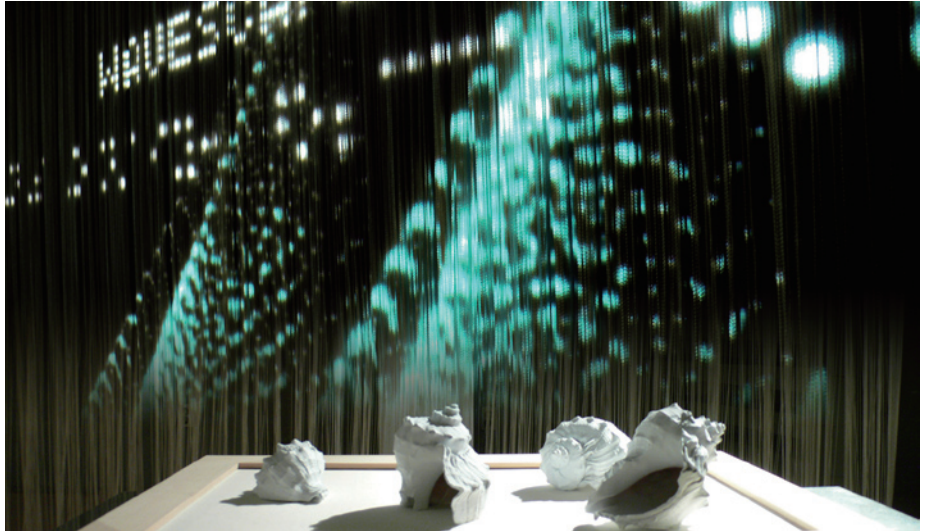
## 〈thisAbility Vs. Disability〉전 리뷰



눈을 감아도, 아니 눈을 감아야 제대로 작품을 감상할 수 있는 전시가 열렸다. 지난 7, 8월 토탈미술관에서 열린

전자예술 국제전 〈thisAbility Vs. Disability〉에서는 작품을 감상하는 문법이 색 다르다. 바람의 감촉을 손가락으로 느끼는 것, 파도 소리를 듣는 것, 심지어 자신의 심장박동 소리를 느끼는 것, 이 모든 것이 작품을 감상하는 하나의 방법이다. 국내외 전자예술가 10개 팀이 내놓은 작품들은 과학기술과 예술이 결합되었다는 점에서 참신하고 흥미진진할 뿐만 아니라, '장애'에 대한 근본적인 문제제기를 한다는 점에서 도발적이다.

글 김희경 큐레이터 | 사진 한국 다원예술 네트워크 제공

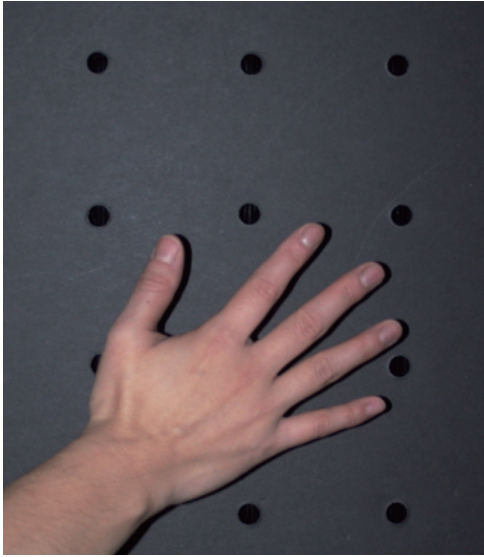


김해민, <점입가경, 점으로 시작된 빛나는 바다>. 소리등을 문지르면, 귀에는 파도소리가 들리고 앞의 영상에는 바닷가의 풍경이 나타난다. 촉각, 청각, 시각이 결합된 작품인 셈이다.

<thisAbility Vs. Disability>전은 시각예술 작품 전시가 아니다. 굳이 이름표를 달자면 ‘오감 예술’ 전시, 혹은 ‘감각예술’ 전시라 부르는 것이 좋겠다. 시각이 없어도 작품을 얼마든지 감상할 수 있다는 것, 즉 예술의 중요성은 ‘시각 너머’에 있다는 것, 예술의 본질은 인간의 상상력을 자극하고 사고의 틀을 확장하는 데 있다는 것, 이 믿음이 전시의 시작이기 때문이다. 이러한 믿음 속에 ‘장애’에 관한 이슈는 슬쩍 끼워져 있다.

### 손이 눈이 되고, 귀가 눈이 된다

전시장에 들어서면 제일 먼저 작은 소리 껍질들을 만난다. 김해민의 <점입가경, 점으로 시작된 빛나는 바다> 작품이다. 어렸을 적 바닷가로 휴가를 다녀올 때마다 집으로 가져온 제법 큰 소리와 같은 것들이었다. 바다가 생각날 때마다 귀에 대면 휘이이- 휘이이- 하고 바다 소리를 내던 소리들. ‘만져봐도 될까?’ 속으로 생각하며 잠시 주춤하다가 도스트 몰래 소리등을 쓰윽 문지른 순간이었다. 내 눈앞에는 푸른 바다의 장관이, 내 귀에는 파도 소리가 천천히 퍼진다. 천장부터 바닥까지 커튼처럼 늘어진 흰색의 실이 스크린을 대체한다. 흰색 실로 만들어진 스크린은 바람과 공기에 따라 살짝 흔들리는데, 이 흔들림 위로 바다 영상이, 파도의 부서짐이 나타난다. 또 다른 소리를 만지면 또 다른 바다 소리가 들린다. 내가 만진 소리에는 시각장애인을 위해 점자가 부착되어 있다. 소리의 촉감을 느끼면서 시각장



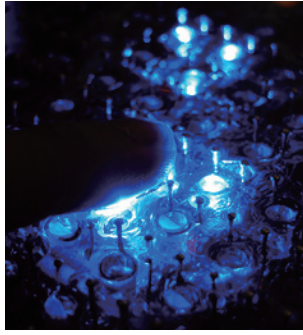
드미트리 스트라코프스키, <경계의 재정립 No.3>. 작은 구멍들에서 바람이 나오는데, 그때그때 바람의 '무늬'가 다르다. 촉각을 통해 도형 모양을 '보게' 되는 것이다.

애인은 바다의 소리를 듣는다. 소리를 만지면서 청각장애인은 바다 풍경을 본다. 그렇게 모두 바다를 본다.

다음에는 바람을 만난다. 벽에는 새끼손톱보다 작은 구멍들이 열을 맞춰 뚫려 있는 작은 상자가 부착되어 있는데, 그 앞에 손을 가져가니 바람이 솔솔 불어온다. 작은 구멍에서 바람이 나온다. 모든 구멍에서 바람이 나오는 것은 아닌 듯했다. 30초쯤 지나자 바람의 방향이 바뀐다. 다른 종류의 바람이 손에 묻어난다. 도슨트의 설명을 듣자니, 상자에서 나오는 바람에 '모양'이 있다고 한다. 간단한 도형과 모양대로 바람이 나오는 것이다. 드미트리 스트라코프스키(Dmitry Strakovsky)의 <경계의 재정립 No.3>은 바람으로 그린 그림을 손으로 보도록 만든 작품이다. 그렇게 손이 눈이 된다.

이번엔 바람이 아니라 물과 빛 그림이다. 이재민의 <물빛>은 표면에 불룩하게 솟아나와 있는 많은 핀들, 960개의 LED로 되어 있는 작품이다. 이 핀과 LED는 손끝으로 만지기만 해도 간질간질 재미있다. 그 옆에는 물을 머금은 스폰지가 놓여 있는데, 스폰지에 손을 문질러서 물기를 문힌 후 핀에 가져가니 내 손가락이 지나가는 곳마다 LED에 빛이 생겨난다. 물기와 손, 그리고 빛이 그림을 그리고 있는데, 손에 문은 물의 양에 따라 밝기가 다르다. 감촉으로 그리는 그림이 빛이 되어 어두운 전시장을 비춘다.

한쪽에서는 종소리가 들린다. 데이비드 A.파커의 <심박편종>은 심장박동을 종소리로



이재민, <물빛>. 손을 물에 적서 불룩한 LED 핀에 갖다대면, 손가락이 지나는 모양대로 빛이 생겨난다. 손의 감촉과 물의 양에 따라 다양한 빛의 그림이 만들어지는 것이다.

만들어내는 작품인데, 한 사람의 심장박동이 아닌, 여러 명의 심장박동을 읽음으로써 서로 다른 리듬의 중소리가 만들어진다. 작품 사방에 5개의 의자가 놓여 있고, 의자 앞에는 센서가 부착된 손잡이가 있다. 그 옆에는 척추 모양으로 만들어진 등신대의 탑에 다섯 개의 유리종이 달려 있다. 의자에 앉아 손잡이를 잡으면 내 심장박동이 측정되고, 이 신호 리듬은 탑 속의 유리 종까지 전해진다. 5명이 의자에 앉으면 각각의 심박수에 따라 서로 다른 박자, 서로 다른 중소리가 하나의 음악을 만들어낸다. 내 심장이 뛰는 속도가 리듬이 되고 소리가 되는 경험도 신기한데, 그것을 넘어 서로 다른 심장들이 만들어내는 소리를 듣고 있자니 이런 생각이 든다. 심장은 누구나 갖고 있다. 장애인, 비장애인 상관없이, 심장은 그저 인간에게 속한 것이다. 살아있는 사람이라면 누구나 심장박동을 갖고 있다.

이외에도 일반인들이 시각, 청각, 촉각을 사용해 점자를 배울 수 있도록 고안된 장치, 얼굴의 움직임에 따라 연주되는 악기 등 오감과 테크놀로지가 사용된 작품들로 전시가 구성되어 있다.

<thisAbility Vs. Disability>전은 장애, 전자예술의 가능성, 미술관 접근성이라는 화두를 우리에게 던진다. 전시 타이틀에는 ‘able’이라는 단어가 두 번 나오는데, 한 번은 가능성(Ability)으로, 그리고 또 한 번은 무능과, 장애(Disability)에 사용되었다. 그러므로 언뜻 이 전시는 가능성과 불가능함, 능력 있음과 무능, 비장애와 장애의 타이틀 매치로 여겨진다.



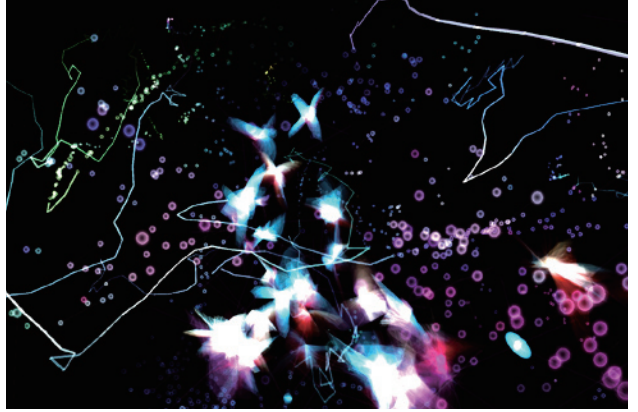
데이비드 A. 파커, <심박편중>. 심장박동이 리듬이 되고, 종소리가 된다. 이 작품은 여러 관객들의 심장박동수를 하나의 멜로디로 전환하여 들려준다. 심장박동은 장애의 유무와 관계없이 모든 인간의 가장 원초적인 생존 조건이라는 점에서, 인간 존재와 관계를 다시금 상기하게 한다.

그러나 좀 더 큰 그림으로 이 전시의 함의를 생각해본다면, 시각 대 오감, 가능한 장애인과 불가능한 예술, 편견과 새로운 시각의 매치라고 보아야 할 것이다. 타이틀만 보자면 장애, 예술, 전시를 바라보는 시각들끼리의 대결을 방불케 하지만, 실상 이 전시는 매우 재미있고 따뜻하며 재치있는 데다, 실험적이고, 미래적이며, 형식과 내용면에서 공을 아주 많이 들인 전시였다.

### 무능(Disability)이라고 여겨지던 것에 가능성(thisAbility)이 있다

어느 날, 어떤 시각장애인이 나에게 이렇게 물었다. “만약에 네 앞에 투명한 병 두 개가 있다고 상상해봐. 한 병에는 소금물이 들어 있고, 다른 한 병에는 설탕물이 들어 있어. 아마 두 병은 똑같이 보일거야. 그런데 만약 네가 작가라면, 사람들에게 투명한 두 병에 관해 작품으로 말해야 한다면, 어떻게 표현할래?”

사실, 미술은 시각(visual)의 문제 그 위에 있다. 굳이 사진기의 발명이나 뒤샹의 샘(변기)을 운운하지 않더라도 예술은 이제 시각 너머에 존재하게 되었다. 개념미술과 설치, 비디오미술과 미디어아트는 촉각과 청각의 미술, 관람자가 작품에 개입하고 작품과 적극적으로 관계맺는 상호소통성의 미술로 나아가게 만들었다. 그러나 작품의 형식이 결과적으로 그렇게 되었을 뿐, 미술은 언제나 다른 감각보다는 시각을 중시하고, 모든 감각 중 시각



지하루, 그레이엄 웨이크필드, <무한게임으로서의 인공생태계>. 터치스크린, 웹 카메라, 마 이크를 이용하여 관객들은 3차원 인공생태계를 만들 수 있다. 다양한 생태계 패턴들은 아 름다움, 창조를 생각하게 하며, 나아가 인공생태계에는 '장애'라 규정지어진 생명체가 애 초에 존재하지 않는다는 점을 시사한다.

을 최상위에 올려놓는 것은 변함이 없는 것처럼 보인다. 그래서 미술에는 '시각예술'이라는 꼬리표가 늘상 붙어다닌다.

90년대를 넘어서면서 작가들은 새로운 표현 매체를 찾아나섰는데, 공학, 과학의 발전 과 작가들의 요구가 맞물리면서 하이테크놀로지를 사용한 미술, 미디어아트, 전자예술 작 품이 많은 전시에 등장하게 되었다. 그때마다 이런 제목이 따라다녔다. '새로운 예술', '과학 과 예술의 만남', '인터랙션', '놀이와 게임'.

이런 제목을 듣고 있다면 작가, 관람자, 비평가 모두 테크놀로지의 미학적 해석이라는 새로움 그 자체에만 눈이 멀어 예술이 그동안 담아왔던 역사, 사회적인 문제가 얼마나 중 요한 것이었는지 보지 못하는 것 같다는 생각이 든다. 매체라는 그릇만 있고 내용 없는 작 품들이 자주 등장했고, 관람자가 전시장에 놓여진 마우스를 몇 번 움직이거나 스크린 앞으 리 몸을 움직여 작품이 변하면 '상호소통적'이라는 수식어가 쉽게 붙었다. 작품을 구현할 만한 기술은 앞서는데, 그 기술을 따라갈 만한 작품의 의미는 부족했던 것 같다. 웬지 기술 과 인간, 로봇과 작품, 과학과 예술의 대결에서 자꾸만 인간이, 작품이, 예술이 지는 것 같 아 씁쓸할 때가 많았던 것이 사실이다.

그런데 이 전시는 무능(Disability)이라고 여겨지던 것에 이러한 가능성(thisAbility)이 있 다고 믿는 기획자와 작가들이 만들어낸 거대한 '가능성 실험'이다. 지금까지의 전자예술,



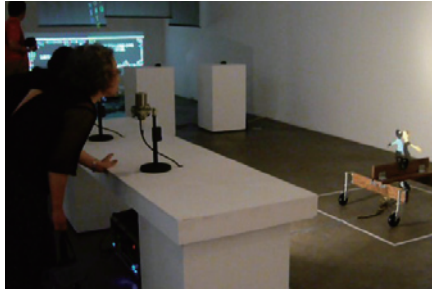
폴린 올리베로스, 리프 밀러, 제빈 폴진, 자네 판 두센의 〈얼굴의 움직임으로 연주하는 악기〉. 우리에게 팔이 없다면 어떻게 악기를 연주할 수 있을까. 얼굴을 움직여 연주하는 디지털 악기가 하나의 대답이 될 것이다. 앞에 놓인 웹 카메라가 얼굴의 움직임을 포착하여 연주로 변환해준다.

즉 내용은 사라진 채 매체의 신기함을 부각시키는 예술, 현란한 공학적 기술이 눈과 귀를 현혹시키는 무능한 예술에서 가능성을 찾은 전시라고 할 수 있겠다. 전자예술에도 시대정신, 담론이나 사회적 이슈를 담을 수 있다는 가능성을 찾은 것이다. 전시의 작품들은 관람객과의 소통을 통해서만 완성되는 인터랙티브 작품들로 구성되어 있었다. 그러나 이 작품들은 상호소통성 또한 넘어선다. ‘왜 상호소통하는가’에 관한 구체적인 내용을 담았다고 할 수 있다. 더 나아가 ‘왜 이러한 방식으로 상호소통하는가’에 대한 방법의 문제가 담긴 작품들로 구성되어 있다.

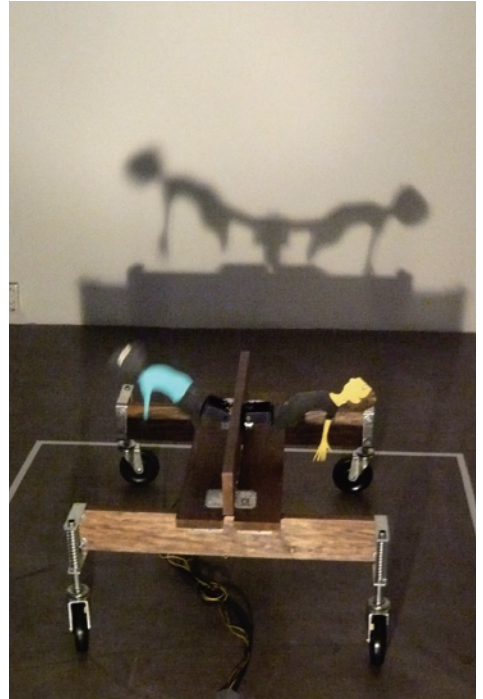
기획자는 이러한 방식으로 소통하는 이유를 ‘장애’에서 찾는다. ‘장애인을 위한 작품’을 제작하다보니, 필연적으로 이러한 기술들이 구현된 것이다. 나아가 시각장애, 청각장애, 지체장애 등 서로 다른 장애의 서로 다른 감각을 충족시키기 위해 이러한 전자예술 작품을 제작한 것이라고 할 수 있다.

### 미술관은 근엄한 공간일 수밖에 없을까

미술관에 부착된 ‘DO NOT TOUCH’는 사람들과 작품 사이에 놓여진, 혹은 사람들과 미술관 사이에 놓인 마음의 벽이라고 할 수 있다. 관람자들은 작품에 가까이 다가갈 수도, ‘감히’ 손댈 수도 없다. 작품 가까이 얼굴을 들이밀거나 손으로 만지는 순간 우리는 안내원



김기철, <Wrap>. 목소리만으로 로봇이 움직일 수 있다. 여러 관객들의 목소리가 모여 하나의 움직임을 만들어내는 것이다.



의 따가운 눈총과 충고에 부딪히게 된다. 실상 작품의 아우라와 상품성에 부딪히는 것이다. 미술관에서 작품을 만질 수 없는 이유는 여러 가지가 있지만 가장 크게는 작품이 지닌 아우라를 존속시키려는 모더니즘적 시각이 지금까지 지속되어온 것이라 할 수 있고, 다른 하나는 작품 보존의 문제를 가장한 작품의 상품화 문제일 수 있겠다. 더러워지거나 손상되어 가치가 떨어질까 염려하는 작가들의 마음이 작품과 관람자 사이에 투명한 벽 하나를 만들어놓았을 것이다.

그런데 이 작품과 관람자 사이의 투명한 벽 때문에 미술관 접근이 어려운 사람들은 다름 아닌 장애인들이다. 미술관에서 장애인을 만난다는 것은 무척 어려운 일이다. 장애인들은 미술관에 오지 않는다. 사실 올 수 없고, 오기가 힘들다. 그래서 미술관에 가본 장애인은 무척 드물고, 대다수 장애인은 작품에 관한 경험 없이 일생을 보낸다.

최근에는 미술관들도 시각장애인, 청각장애인들의 접근성을 위해 전시의 디스플레이, 점자 브로슈어 비치, 장애인을 위한 교육 프로그램 등 여러 부분에서 노력하고 있지만, 사실 가장 중요한 것은 '작품'이다. <thisAbility Vs. Disability>전에 소개된 것 같은, 바람과 음악, 목소리와 리듬, 물과 빛 등의 요소를 사용한 작품들이 미술관에 가득하다면 얼마나 좋을까. 이러한 작품들이 미술관에 놓여 있다면, 요즘 회자되는 뮤지엄 액세스(Museum Access), 즉 장애인의 미술관 접근성은 문제가 되지 않을 것 같다. 단 한 작품이라고 하더라도





박진완, 이재중, <존재의 흔적>. '순간'을 담아내는 일반적인 사진과 달리, 이 사진은 '흔적'을 담아낸다. 카메라 앞에 오래 머무른 피사체일수록, 선명하게 나타나는 것이다. 이 사진에서라면 누구보다도 전신마비 중증장애인이 가장 또렷하게 남을 것이다. 장애와 비장애의 경계를 무너뜨리는 일은, 이처럼 일반적인 기준을 약간 비틀어보는 것에서 시작한다.

도 장애인들이 접근 가능하고 관람 가능한 작품이 있다면 장애인들은 미술관에 올 수 있다. 감상이 가능한 작품이 있다는 것 자체가 장애인들을 설레게 만든다. 이렇게 손으로 만진, 귀로 들은, 온몸으로 경험한 작품은 잊혀지지 않는다. 잊을 수 없다.

한번은 시각장애인과 함께 미술관에 간 적이 있었다. 전시작 중에 커다란 방 전체가 작품인 것이 있었는데, 벽에는 노란 산업용 그리스 기름이 발라져 있고, 넓은 바닥에는 폭신한 바람이 든 노란색 에어 튜브가 놓여 있었다. 그리스 냄새가 가득한 이 방에 신발을 벗고 들어가면 에어 튜브 위에 누울 수도 있고, 앉을 수도 있었다. 내가 튜브에 누워 있는 동안 함께 간 시각장애인은 팔을 벌리고 서서 방안의 냄새와 폭신함, 그리고 방 전체의 분위기를 온몸으로 느끼고 있었다. 손가락 사이로 다른 관람자들이 일으키고 지나가는 바람을 느끼면서, 코로 그리스와 사람 냄새가 섞이는 것을 맡으면서, 머릿속으로 방의 느낌과 비슷한 지난 일들을 생각하면서, 그렇게 (울면서) 40분을 서 있었다.

### 사각거리는 작품, 달콤한 냄새가 나는 전시

미술과 소통, 그리고 미술관 접근 가능성의 중심에 예술이 있다. 예술은 외톨이 소년에게 친구를 만들어주고, 시각장애인들에게 촉각 그림을 선사하며, 청각장애인들에게 평생 보지 못했던 아름다운 풍경을 보여줄 수도 있다. 지체 장애인의 몸을 움직여 창의적 작품을



미카 후쿠모리, <소리점자>. 일반인들이 점자를 쉽게 배울 수 있도록 고안된 작품이다. 열두 개의 홀에 투명 유리블록을 끼워 넣으면, 해당하는 글자의 뜻이 소리로 들리고, 동시에 자음과 모음이 다른 색으로 표현된다. 시각, 청각, 촉각을 모두 자극함으로써, 좀더 쉽게 점자를 알 수 있다.

만들 수도 있다. 이럴 때 예술은 추상적이거나 내용 없는 그릇이 아닌, 하나의 ‘가능성’이 될 것이다. 매체와 담론과 전시 그 자체에 너무 치우쳐 매체는 있으나 내용이 없고, 담론이 있으나 작품이 허술하고, 전시는 있으나 관람객은 없는 요즘 미술, 미술계의 대안은 다른 감각으로 소통 가능한 작품, 접근 가능한 전시 기획에서 찾을 수 있을 것 같다.

이 세상에 존재하는 것들은 그냥 서 있는 것이 아니다. 나뭇잎들은 사계절 내내 사각거리고 물은 언제나 차갑고 엄마의 품은 달콤하며 바람은 항상 냄새가 난다. 이렇게 우리 모두는 존재하고, 우리의 삶이란 이런 것이다. 그러므로 작가들은 사각거리고 차가운 작업을 해야 하고, 기획자는 달콤하고 냄새나는 전시를 기획해야 할 것이다.

글쓴이 김희경 철학, 미술사를 전공했다. 한국시각장애인예술협회 ‘우리들의 눈’ 회원으로, 시각장애인의 미술관 접근성(Museum Access)에 관심을 갖고 있다. 시각장애어린이들과 함께 ‘만지는 삼청동 지도’ 프로젝트, 미술관 투어 프로젝트를 하고 있다.