

# 일상에서의 도약을 꿈꾸며

글 · 가츠오 야마와키 미술평론가 / 번역 · 히모노 키무라 문화코디네이터

9월 28일부터 12월 18일까지 개최되는 <요코하마 트리엔날레>는 올해로 2회를 맞이한다. 우여곡절 끝에 디렉터로 선정된 가와마타 다다시는 불과 9개월의 짧은 준비기간에도 불구하고 큐레이터 3명의 보좌에 힘입어 대규모 국제전을 치러 내고 있다. 최근 유행하고 있는 영상 작품도 있지만 이번 트리엔날레의 특징은 오히려 사람과 사람, 사람과 물질과의 접촉에 있다. 정보화 사회 속에서의 미술, 그 예술만의 귀중한 역할을 하고 있다고 할 수 있다.



제2회 요코하마 트리엔날레가 개최 중이다. 우여곡절 끝에 작년 12월 가와마타 다다시가 디렉터로 선정되었다.<sup>1)</sup> 그 때부터 불과 9개월의 준비기간을 지나 트리엔날레가 개최되었다. 큐레이터가 아닌 예술가가 디렉터를 맡은 국제미술전도 별로 예가 없지만 출품작가 86명이라는 대규모 국제전을 이 정도 짧은 기간 내에 구성한 것도 보통 일이 아니었을 것이다. 물론 디렉터의 밑에서 아마노 다로(天野太郎), 세리자와 다카시(芹澤高志), 아마노 신고(山野眞悟) 등 3명의 큐레이터들이 보좌한 결과라 할 수 있다.<sup>2)</sup>

전시장은 아마시타 부두의 바다에 면한 보세창고(외국물품을 장치하기 위한 보세구역)이다. 이 창고는 트리엔날레 개최기간에만 일시적인 전시장으로 대여되고 있다. 미술관과는 대조적인 공간이지만 오히려 그것이 작품의 다양한 에너지를 끌어내고 있다. 트리엔날레의 주제는 '아트 서커스(Art Circus)'이다. 어느 날 갑작스럽게 찾아와 사람들을 매혹시키고, 다시 떠나가는 서커스의 이미지를 국제전과 연결시킨 것이다. 그것은 항구, 보세창고라는 배경과도 잘 어울리는 이미지이기도 하다.

아마시타 공원의 전시장 입구에서 보세창고까지 700여 미터에 걸쳐, 머리 위 전체에 빨간 줄무늬 삼각형 깃발들이 펄럭이며 축제 분위기를 돋우고 있다. 다니엘 뷔랭(Daniel Buren)을 모르는 사람이라면 이것을 흔히 볼 수 있는 장식이라고 생각할 것이다. 뷔랭은 그것을 미술 작품이라기보다는 트리엔날레를 위한 공간설치 작품으로 제작했다. 그의 작품은 흔히 볼 수 있는 공간을 새로운 문맥으로 바꾼다. 이번에도 아마시타 공원이라는 일상 공간을 비밀상적인 축제공간으로 바꾸었는데 그 방법은 보통 이벤트에서 사용되는 수법을 답습하였다. 줄무늬가 약간 그의 존재를 보여주지만 예술가로서의 자기주장은 표면에 드러나지 않도록 감추고 있다. 그는 전면적으로 '아트 서커스'에 동조하여 작품뿐만이 아니라 선도적인 역할에 나섰다.



전시장 근처에 있는 중화거리 공원의 중국식 정자를 호텔로 바꾼 니시노 다쓰로의 작품

왼쪽 페이지  
아마시타 공원의 전시장 입구에서 보세창고까지 700여 미터에 걸쳐, 머리 위 전체에 빨간 줄무늬 삼각형 깃발들이 펄럭이며 축제분위기를 돋우고 있는 다니엘 뷔랭의 설치작업

다. 왜냐하면 그는 <에토칸(ETOKAN)>이라는 아트 서커스단을 이끄는 단장이기도 하기 때문이다. 이 서커스단의 공연은 아쉽게도 볼 수 없었지만 그 분위기는 전시장에 이르는 거리에서 느낄 수 있다.

### 비일상의 해방감, 비밀상의 감동

전시장 입구에는 일본의 작가 이케미즈 게이치(池水慶一)가 제작한 높이 7미터, 폭이 31미터의 다리 '안녕하세요, 요코하마 창고입니다(Konnichiwa This is Yokohama Soko)'가 설치되고 있다. 이 다리는 건축용 비계로 만들어졌는데 관객들은 그 밑을 빠져나갈 수도 있고 올라갈 수도 있다. 네덜란드의 작가 아틀리에 반 리슈트(Atelier Van Lieshout)는 사람의 장(腸) 형태의 오브제=건축물을 바다가 보이는

1) 2001년에 제1회 전시가 개최되었고 작년 제2회가 열릴 예정이었는데 한해가 연기되었다. 게다가 제2회의 디렉터로 건축가 이소자키 아라타가 임명된 것은 2004년 6월이었다. 이소자키는 6개월 동안 준비했는데 시간이 부족해 1년 연기하는 것을 주최자에게 제기했다. 하지만 거부되고 2004년 12월에 사임하였으며 새로 가와마타가 취임했다.  
2) 가와마타는 니스를 비롯해서 세계 각국의 국제전에 출품하여 세계적으로도 높은 평가를 받고 있는 예술가이다. 아마노는 요코하마 미술관의 큐레이터이며 개최지를 대표하는 전문가이다. 세리자와는 16년 전, 동경에 P3라는 알터너티브 스페이스를 창설하여 수많은 선구적인 기획을 실천해왔다. 또 국제전의 디렉터를 맡은 적이 있다. 아마노는 후쿠오카시의 museum city project를 총괄해왔다.



위 · 화려한 색깔의 천으로 만들어진 인형들을 공간 전체에 전시하여 관객을 유도한다.  
아래 · 아미스타 부두의 보세창고를 전시장으로 대여하여 작품의 자유로운 분위기와 에너지를 이끌어 낸다. 호리오 사다히루의 작품

부두에 설치하여 사람들이 들어가서 편히 쉴 수 있도록 바로 운영했다. 또 부두에 놓여진 거대한 컨테이너 안에서는 영국의 작가 리처드 윌슨(Richard Wilson)의 영상물이 상영되고 있다. 중국의 불꽃이 공간을 뛰어 지나가는 영상이다.

또 독일의 작가 볼프강 빈터(Wolfgang

Winter)와 베르설드 홀벨트(Berthould horbelt)는 천정에서 높이 약 6미터 지점에 4개의 그네를 매달았다. 그들은 폴크스바겐의 빨강색, 초록색, 노란색 테일 램프로 만들어지고 있고 관객이 타면 점멸한다. 그리고 일본의 작가 니시노 다쓰로(西野達郎)는 전시장 근처에 있는 중화거리(中華街) 공원의 중국식 정자를 호텔로 바꿨다. 바깥쪽은 방음, 방열의 벽들로 둘러싸여 정자 안에 침대를 놓았는데 그 정자 지붕이 침대 천개가 되도록 맞춰져 있다. 수도와 전기도 설치해서 화장실과 목욕실도 갖추어져 있다. 게다가 이탈리아 가시나의 가구로 꾸며져 쾌적한 호텔이 되고 있다.<sup>3)</sup> 전시기간 동안 모두 예약되고 있다고 한다.

이번 트리엔날레의 콘셉트 중 하나가 '사람과 관계를 맺힌다'라는 것이기 때문에 관객들이 참여하는 작품들이 많이 출품이 되고 있다. 다른 국제전처럼 공격적이거나 개념적인 작품의 의미를 모색하면서 예술과 대치하는 것이 아니라 전체적으로 편한 분위기가 전시장 안을 지배하고 있었다. 예를 들어, 일본의 그룹

KOSUGE 1-16+Atelier Bow One +YOKOCOM은 선수의 키를 사람의 약 1/2 정도로 만든 축구 게임기를 출품했다. 관객들은 온몸을 사용해서 막대기로 선수들을 움직이며 논다. 또 보로프스키 이후, 이제 새롭게 느끼지 않게 됐지만 탁구대에서 관객들을 놀게 만드는 작품(일본의 작가 고우마 출품)이나 타이의 작가 큐레이터 맨(Curator-man)이 제작한 '아트 게임에 이겨 남는 사람은 누구냐'라는 미술계를 비꼬는 관객 참여 스타일의 게임도 출품됐다.

그 반면, '아트+놀이'에 그치지 않고 깊은 주제로 편히 관객을 유도하는 작품들도 있다. 필리핀의 작가 알마 키토(Alma Quinto)의 작품을 들 수 있다. 화려한 색깔의 천으로 만들어진 인형들이 공간 전체에 전시되고 있다. 이 작품은 성적 학대나 폭력을 받은 아이들을 위한 미술 치료의 활동에서 태어났다고 한다. 인형들은 필리핀의 신화나 전설에 나오는 동물, 고대의 성자 모습을 본뜬 것이다.<sup>4)</sup> 근원적인 것들과의 만남을 통해 현대인들이 살아갈 힘을 회복시키는 것과 함께 신화를 현대에 재생시킨다. 또 천이나 지수 등 수공예에 대한 재평가, 아트치료나 공동작업 등, 현대사회 속에서 사라진 것들을 되찾으려고 하는 이 작품은 현대 미술의 미래에 대한 전망을 시사하고 있다. 이외에도 미술을 통한 공동 활동을 사회적으로 전개하는 몇 개의 아시아 그룹들이 소개되고 있다.

'일상에서의 도약(Jumping from the Ordinary)'이 이번 트리엔날레의 부제이다. 비일상의 해방감, 비일상의 감동이라는 의미가 거기에 담겨 있는데 전위예술은 단순히 실험적인 예술을 말하는 것이 아니다. 일상에서 멀어져, 예술을 위한 예술이 되어버린, 예술이라는 제도에 갇혀 사람들에게 감동을 주지 못하게 된 예술을 다시 일상과 연결시키는 것이 전위 미술이다. 원래의 전위미술을 십 년 동안 일관되게 실천해온 사람이 일본의 작가 호리오 사

다하루(堀尾貞治)이다. 종이에 그려진 큰 건전지와 전선에서 실제 전구가 점등되고 있다. 미술의 힘을 믿는 그가 25년 동안 계속 해온 데면 스트레이션이다. 예술은 특별한 것이 아니라 '보통의 일(Usual thing)'일 것이다. 그런 미술에 대한 사고를 생활 속에서 실천하고 있는 것이 그와 현장예술집단 공기이다. 그들은 자동 판매기처럼 100엔을 넣으면 즉흥적으로 그림이 나오는 '100엔 균일 회화'와 전시기간 중에 매일 관객들을 끌어들이고 진행되는 이벤트 등에서 분위기를 돋우고 있다. 필자가 관광하던 날에도 근처에 있는 초등학교들과 함께 전시장인 창고의 큰 모형을 만들어서 그것을 신여처럼 지고 걸어 다니는 이벤트가 있었다.

그 이외에 주목 받고 있는 작품은 나라 요시토모(奈良美智)와 스페이스 디자이너 집단 graf가 제작한 <A to Z>이다. 폐자재를 사용해서 몇 개의 방을 만들었는데 그 방과 나라의 작품이 일체화되고 있다. 관객들은 방에서 방으로 계단을 올라가거나, 테라스에 나가 바다 바람을 맞으면서 그림이나 드로잉, 오브제, 그것들이 함께 어우러진 설치물 등 나라의 여러 작품들을 즐길 수 있다. 나라 월드(Nara World)라고 할 수 있는 작은 미술관이 트리엔날레 전시장 속에 출연한 것이다.

한국에서는 김소라와 김수자가 출품을 했다. 김소라는 음악을 사용한 작품이며 김수자는 비디오 작품이었다. 요즘 그녀가 시도하고 있는 친구들의 초상을 담은 비디오이다. 그 화려한 배색은 고전명화를 상기시킨다. 게다가 그 현대의 초상은 얼굴 표정이 조금씩 변화하며 오랫동안 계속된다.

김수자의 작품처럼 최근 유행하고 있는 영상 작품도 많이 있지만 이번 트리엔날레의 특징은 오히려 사람과 사람, 사람과 물질과의 접촉에 있다. 정보화 사회 속에서의 미술, 그 예술만의 귀중한 역할을 하고 있다고 할 수 있다. 🌈

3) <미술수첩> 2005년 10월호 참조  
4) <요코하마 트리엔날레> 카탈로그 참조