

시각예술에 있어 공간을 다루는 법

이 영 철
전시기획자/ 계원조형예술대 교수

새로운 장소화, 그것이 결국 무장소에 연관된다고 할지라도, 그것을 나타내는 공간들은 어떤 것이 있는가? 오늘날 미술 작업에는 많은 공간들이 공존하며 그에 관한 많은 술어들이 존재한다. 영역의 특성에 따라 새롭게 제기되고 있는 공간들은 Urban Space, Architectural Space, Cyber Space, Hyperspace, Screen-based Space, Musical Space of Sound 들이고 개념적 특성에 따라서는 Dislocating Space, Generic Space, Machine-Experienced Space, The Third Space, Intermediary Space, Immediate Space, Deinstrumentalizing Space, Topological Interstitial Space 등을 생각해 볼 수 있다. 설치공간(installative space)과 문맥공간(contextual space)이 80년대 중반 이후 90년대 까지 하나의 큰 흐름을 형성해 왔다. 그러나 그것들은 이제 또다른 공간 개념들에 의해 보충되고 덧씌어 진다. 1997년 10회 카셀 도큐멘타는 알도 반 아이크와 렘 쿨하스 같은 건축가들의 작품을 포함하여 현행 시각 예술 속으로 도시 공간 개념을 끌고 들어 왔다. 도시 공간과 건축 공간을 탐색하는 전시는, 또한 <공간-불>전(97년 광주비엔날레) <움직이는 도시>전(97년 부터 비엔날레를 시작으로 여러 도시를 순회) <건축에 대하여>전 (98년 미델버그)<무제한 2>전(99년 드 아펠)로 이어졌다. 건축적 연구 혹은 공간의 해체가 공간에 대한 관심 이동에서 결정적 역할을 할 수 있는가? 이론적 요소들이 공간에 대한 현재의 경형과 의미를 어떻게 구조화하는가? 라는 물음들이 제기된다. 암스테르담에서 발간되는 현대 시각 문화와 예술철학 저널인 [Lier & Boog]의 편집자들(Annette Balkema, Henk Slager)은 1999년 <부드러운 공간>전을 기획하면서 그런 물음들에 대한 연구를 심화시켰다. (특집 'Territorial Investigation') 시각 예술에 있어 공간 문제에 접근하는 최근의 다양한 관점들을 펼쳐준다. 필자가 암스테르담에서 보았던 <부드러운 공간>전은 시각예술의 성분들의 '강도'를 시험하는 새로운 개념의 전시인데, 동질적 속성의 미니멀리즘을 멀리하고 비정형적 작업이 많이 다뤄졌다. 가장 간단히 설명하자면, 설치 미술이나 공간 연출에는 두개의 전략이 있을 것이다. 어떤 것을 공간에 덧붙이며 해결해가는 방식이 있고 다른 하나는 공간으로부터 요소들을 제거하는 방식이다. 전자는 늘 해왔던 오랜 전통적 방식이며, 후자의 작업 방식은 공간적 오브제들을 분산, 해체하고 주변 환경이나 건축 공간으로부터 감추어진 의미를 드러낸다. 여의도 공장 IMA에서 볼 수 없는 것의 장소화를 강렬하게 지각화시킨 윤동구의 총체 설치전, 선재미술관에서 주재환의 문화기호학적 비물질적 전도 행위 등은 대표적인 사례로 간주할 수 있다. (도판5, 도판6) 현장 설치 작업들은 매우 기능적인 변이 공간들, 운동과 순환의 공간들을 취급하며, 그것의 상황주의적 성격은 배경으로 존재하는 문맥(context)에 균열을 가한다. 설치 작업이 문맥(작업의 배경이 되는 모든 것)을 반영하는 것이 아니라 거꾸로 문맥을 가로질러(문맥이 중요하지 않다는 말이 아니다) 상황을 창출해내는 것이다. 새로운 공간 개념의 실험에 있어 괄목할 만한 실험과 이론적 적용을 시도하는 최근의 건축 사례를 포함해 근자에 시각 예술에서 공간을 다루는 방식을 정리해 보자.

모든 공간은 매우 중요하게도 절=속이다: 전시되는 작품에 있어서나 그것들이 보여지는 전시 공간에 있어서나 공간에 대한 사고는 내부로부터의 분절(절=속, 마디, 관절 articulation)을 실험하는 것이다. 관절을 없는 한 어떤 부분도 작동이 될 수 없다. 필요한 것은 가장 강렬한 기쁨을 주는 지점이나 주름(fold)을 찾는 일이다. 해체주의 건축가 피터 아이젠만(Peter Eisenman)이 강조한 접을 곳을 알라!(Know to fold!)는 말을 새겨볼 필요가 있을 것이다. 다음은 [현대기호학과 건축의 대화](김병윤, 진경돈 편)에서 몬나이 데루유키가 정리하고 있는 공간 분절의 내용이다.

A. 기능, 의미에 의한 분절: [지붕, 기둥, 벽, 문, 창, 창호지, 마루, 토방.] [거실, 식당, 화장실, 욕목

탕, 침실.] [개인, 집단, 세대, 일상, 비밀상, 성과 속.]

B. 형태, 공간에 의한 분절: [수평, 수직, 사각, 육각, 원..] [색채, 질감, 소재, 스케일.] [낮다, 높다] [대칭, 비대칭] [도상, 형상]

C. 지각적 이미지에 의한 분절: [빛,어두움] [바람] [실루엣, 조망(vista), 전경(scene)] [따뜻하다, 차갑다] [건조하다,습하다] [친근하다, 낯설다]

D. 위상학적 배열에 의한 분절: [장소,경계] [단순, 복잡] [균질,이질] [개발, 폐쇄] [원거리,이웃하기] [집중적, 분산적] [표면, 속] [위, 아래] [안, 밖] [중심, 주변] [반전, 전위, 상호관입, 투과, 융합, 전송.] [자연, 도시, 문화.] E. 기술적인 요소에 의한 분절: [공간 시스템, 구조 시스템, 설비시스템, 정보시스템] [자유, 순응..] [골조 부분, 주호(infill) 부분]

이러한 공간 분절에 관한 이론은 건축가 뿐 아니라 미술가, 큐레이터, 디자이너, 누구에게든 새로운 공간 개념의 실험을 위해 매우 중요하다. 공간의 경제적 활용과 생태적 자연성을 높이기 위한 불필요한 인위적 칸막이의 배제는 오늘날 침실, 안방, 화장실, 옷장을 경한 돼지우리 식 주거 디자인을 고려하게 만들고, 현대식 전시가 실내가 나뉘어진 미술관 공간을 벗어나 창고 같은 오픈 스페이스, 탈유클리틱 공간 체형을 선호하게 만들기도 한다. 그러나 관습적 공간 사용 방식을 넘어서는 새로운 공간 분절은 가능한 한, 탈구조적인 시적 감응을 유발할 수 있어야 하고, 단지 요소들 간의 네트워크적 구성이 아니라 공동체적 삶의 미래지향적 가치를 고려하는 정도로 발전해야 한다.

미래가 아닌 다른 곳

[...중략...] 본인은 장소와 연관하여 너무 많은 것을 다루었다. 무대 처럼 여겨지는 장소에 무언가를 얹어놓는 것으로서의 미술이 아니라 미술 행위성(art performativity)의 개입으로 인해 비로소 시작되는 장소의 개념, 그것의 출현 문제에서 시작하여 지금 여기의 상황까지 마치 생각의 외비우스 띠를 따라 순식간에 멈춰야 할 지점에 당도했다. 그 과정에서 계속 우리를 쫓아온 것이 있다. 그것은 서두에서도 잠깐 언급한 '볼 수 없는 것' 이다. 미술은 궁극적으로 볼 수 없는 것으로 난 길이다. 볼 수 없는 것은 어느 정도 말할 수 없는 것이기도 하다. 뇌는 필요한 것만을 보도록 눈에게 명령함에 따라 하인리히 뵘플린(Heinrich Woefflin)의 말 처럼 대체로 아는 것(입력된 것) 만큼 보인다. 그로 인해 장소에 대한 생각이 보는 것, 보이는 것에만 관여할 때 미술은 바깥으로 난 문을 닫는다. 좀더 명확히 말해 우리 내부 안에서 다른 곳을 제거하는 일이 되고 만다. 1992년 5월 리오데자이네로에서 개최된 생태 회의(펠릭스 가타리가 개회 발언을 한 후 사망)에서 페르바르(Peter Pal Perbart)는 볼 수 없는 것의 4가지 종류를 열거한다. 그것은 내재적이라서 볼 수 없는 것(원시 문명이나 미개 문명에서 나타나는 주술적 힘), 초월적이라서 볼 수 없는 것(일신교나 야만적인 전제 체제의 비밀), 주관적이라서 볼 수 없는 것(흔, 심리, 사적인 환상), 영상 도구들이 만들어내는 볼 수 없는 것(전적인 가시성의 체계. 영상의 끝없는 과잉, 사이버 공간= 개념적인 비장소의 장소)이다. (펠릭스 가타리 [3가지 생태학]의 부록, 동문선) 그리고 이것들 각각은 그 시대의 정치, 사회적 형태들과 결합하여 가시성이라는 조망 체제(Scopic Regime)를 구축한다. 오늘날 우리의 삶의 가장 어려운 문제는 보는 것에 있는 것이 아니라 사실은 볼 수 없는 것을 더 이상 갖기 어려워졌다는 사실에 있다. 이 마지막 단계의 정치, 사회 체제에서는 볼 수 없는 것이 거의 사라져 버리고 있다. 따라서 위에서 언급한 4가지 볼 수 없는 것에 집착하는 퇴행적 도착들이 다양한 방식으로 파생한다. 이는 모더니즘의 소진 이후 미술 현상에서 특히 그 증후를 아주 분명히 보여주었다. (또한 주2)에서 보여준 시간 개념의 변화를 다시 참고할 것) 그러나 볼 수 없는 것은 내재적이지도 초월적이지도 주관적이지도 않다. 그것은 오늘날 강렬한 피막층으로 영상과 관계하지만 영상에서 생겨난 것은 아니다. 언어와 관계하지만 언어에서 생겨나지도 않는다. 페르바르는 그것을 태고 이래 모든 살아 있는 것, 죽는 것을 그 머리에서 지켜온 죽음 그 자체, 죽음이라는 사건 이라고 설명한다. 과거에 죽었던, 미래의 일이건 죽음이라는 사건은 모든 각자가 제 스스로의 '탄생지' 를 만들어 나가기 위한 출발점으로서, 천상에 있는 것도 지상에 있는 것도 아니고 모든 것들 '사이' 에, 단지 가운데에, 배려 속에, 이것임(temporalization)의 시간 속에, 시간을 벗어난 광대한 공간, 그리고 극미세한 공간 속에 있다. 그것은 어디에나 속해 있으므로 무-장소

(non-place)이다. 그것은 광대 무변한 우주의 심리적 복제가 아니며 언어적 무의식적 초월적 구조도 아니다. 또한 이데올로기적, 상상적, 재현적 상부 구조도 아니다. 오히려 그것은 모든 것의 생명과 우주를 형성하는 거대한 틈이다. 엄밀히 말해 현실의 틈이며, 도시polis의 차원을 이루고 스피노자적 의미에서 욕망에 기초한 자연에 속한다. 그것은 누구의 전유물도 아니며 프로그램화할 수 없으며 단지 탐사할 수 있을 뿐이다. 볼 수 없는 것을 자신의 삶에서 현재 시점으로 가져오는 것, 그리고 그것이 속한 다른 공간을 보는 것(눈이 아니라 뇌로 본다)이 정작 문제인 것 같다. 이미 펠릭스 가타리는 우리의 세계가 안고 있는 산적한 문제들(인간은 기본적으로 잘못 진화되어 왔다)에 접근하기 위한 세가지 생태학(정신, 환경, 사회체socius)의 제안했고, [카오스모시스(Chaosmosis)]라는 최후 저술에서 생태 철학적 미학-윤리학의 새로운 패러다임을 피력했다. 같은 논지에서 페르바르는 볼 수 없는 것의 지각화, 그것의 정치화를 <정치><예술><임상의학>의 영역에서 실행할 것을 강조한다. 그는 정치-예술-임상의학을 통일적으로 파악하는 새로운 정신의 렌즈를 요구한다. 그 렌즈는 유토피아를 바꾼다. 스위스 작가 토마스 허쉬혼(Thomas Hirschhorn)은 유토피아에 대해서 불가능한 임무를 넘어서는 것(beyond mission impossible)이라 정의하면서 유토피아는 그것을 시도하고 실천하려 할 때, 그리고 잠재적 실패를 극복하고 재난의 두려움에 직면하여 도망치지 않는 용기를 가질 때에만 의미가 있다고 발언한다.([야누스] 14/03) 이는 유토피아가 무장소라고 해서 결코 구체적인 삶의 현실을 벗어나는 것이 아니라 오히려 그 반대이다. (유토피아는 토마스 모어가 1515년 벨기에 앤트워프에 머물면서 구상했던 단어로 그리스어 토포스(topos; 장소)라는 명사와 최고를 뜻하는 접두사 eu와 부정을 나타내는 ou라는 두 접두사가 합성된 이중적 의미를 지닌다. 좋은 장소, 행복의 장소를 뜻하는 동시에, 존재하지 않는 곳, 어디에도 없는 곳(nowhere land)이다. 지리학적으로는 존재하지 않는 장소이다.) 사람들은 유토피아 이야기에 있어서 이 다른 곳을 섬이나 혼란에 빠뜨릴 모든 접촉이 두절된 광대한 처녀지, 사막, 대양, 상상의 무릉도원 같은 것으로 여겼고, 역사주의적 유토피아는 허쉬혼이 베니스 비엔날레 전시의 일부를 위한 포스터에서 UTOPIA=ONE WORLD, ONE WAR, ONE ARMY, ONE DRESS 라는 문구로 표현했듯이 전체주의의 명령을 가르키는 말이었다. 그것은 조지 오웰의 [1984년]과 스탈린주의를 패러디한 [동물농장]이 뒤섞인 헉슬리의 [멋진 신세계]를 떠올린다. 인간의 유토피아 공동체들은 모두 실패했다. 지구의 어느 구석도 모두 지도에 표시되고 가장 외진 곳도 인간의 주파수가 지나가며, 제국(Empire) 시대의 사회적 공장은 지구를 벗어나 은하계 마저 잠식할 플랜을 세운다. 일찍이 오스카 와일드는 "유토피아를 포함하지 않는 지도는 주목할 가치가 없다!" 고 경고했다. 벨기에의 미술가 웜 델보에의 지도 그림은 지도 속의 영토들을 사물들의 형태로 바꾸어 숨은 그림 찾기 그림으로 만들었고 국가와 도시의 지명들을 모두 바꿔 버렸다. 우리가 다른 사회를 건설할 수 있고, 다른 도시를 세울 수 있는 이 어디에도 없는 곳은 어디에 있는가? 예술가들은 지도 안에 볼 수 없는 곳으로서의 유토피아를 그려넣는 자들이다. 그 자리는 생각의 실천이나 패턴 속에 있는 예측할 수 없는 일탈의 현실적 잠재성, 다시말해 기술적, 정치 사회적 구조, 온갖 제도적 교육적 이데올로기 장치들에 의해 억압된 일시 착란(delirium)과 열광이 터져나오는 자리이다. (도판 16) 푸코가 '헤테로토피아(heterotopia)'라고 불렀던, 어느 곳도 아닌 장소로서의 Nowhere. 여기서 no는 부정이나 대립이 아니라 선행하는 모델이나 유사물을 가지지 않는 어떤 우연성의 긍정을 통해 다가온다. 장소들의 근원인 대지'(Earth)는 낮은 곳이나 한참 아래에 머무는 것이 아니라 언제나 nowhere에서 도래한다. 따라서 유토피아는 정치적 흥정에서 나오는 것이 아니라 블로흐(Ernst Bloch)가 [희망의 원리]에서 말했듯이 창조의 희망 속에서 스스로를 발견하는 일. 각자 스스로의 탄생지를 만드는 일이다. 유토피아는 미래가 아니라 다른 곳이다. 이 시대를 예시하는 미술가들, 운명의 의사로서의 미술가들은 눈에 보이지 않는 스탈스기 처럼 현재 시제 속의 다른 곳으로 비행해 가는 자들이다. 현재 시제 속의 다른 곳은 과거와 미래가 울려드는 현재, 즉 시방 삼세가 모조리 관통하는 근방으로 이동하는 길(불교), 자신의 탄생지를 새롭게 출발시키는 정오의 지정(니체), 볼 수 없는 것의 정치화(페르바르)의 지정이다. 뒤상은 예술은 (세속의) 시간과 공간이 지배하지 않는 지역들로 향하도록 안내하는 길 이라 했다. 그 길은 뒤돌아 볼 수 없는 길이지만 언제나 극도의 실존적 긴장과 위험을 수반했다. 야만주의, 정신의 내부 파열, 소아적 퇴행, 관념의 폭력성에 빠지지 않기 위해 우리는 그레고리 베이트슨의 조언을 경청할 시간적 여유가 필요할 것이다. 잡초의 생태학이 있는 것 처럼 잘못된 사상의 생태학도 있다.