

BVWV ART

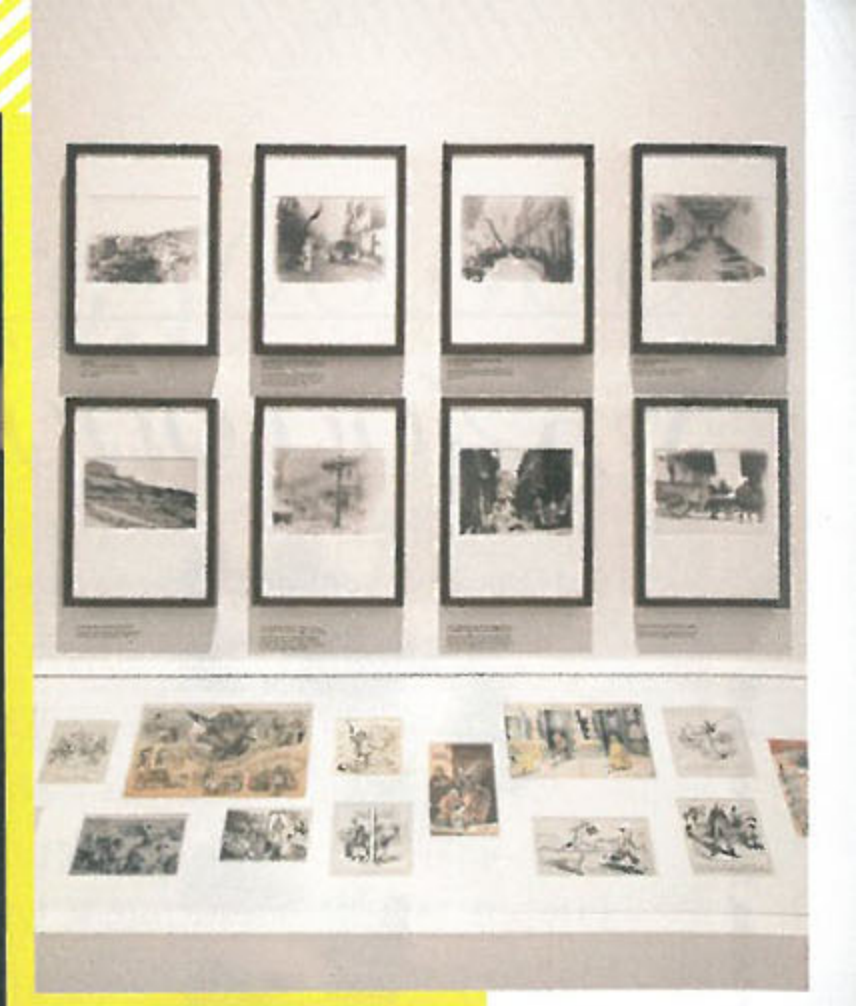
Harper's

ART

OCTOBER 2015



〈애니미즘〉전과 〈역병의 해 일지〉 전시 전경



아카이브 전시, 현재에 되살린 과거의 생명력

1980년대까지 미국 미술을 중심으로 양식사가 종식된 이후, 그리고 관계성 미학으로 대변되는 1990년대의 예술 이후, 2000년대부터 본격적으로 다양한 양태를 보여주기 시작한 소위 '동시대 미술'은 어떤 양식을 하나로 규정하기 어려운 모습을 보인다. 예술 형식을 작품의 스타일로 규정하던 것이 모던아트였다면 이후의 작품들은 탈장르적이고 혼성적인 모습을 기본으로 하고 있어 한 작가에게서도 하나의 양식을 확인하기 어려운 경우가 많다. 대신 지난 20년간 동시대를 바라보는 예술가들의 시각과 사유, 인식을 바탕으로 개념적 혹은 관계적 프로세스, 참여와 정치, 비물질성, 수행적 언어(퍼포머티비티), 연구와 조사 등의 다양한 접근 방법을 통해 등장하고 있는 것이 보다 전위적인 동시대 미술의 영역이라고 할 수 있다. 이러한 다양한 접근 가운데 지난 2~3년 사이 서울의 동시대 미술 현장에 자주 등장하고 일부 필자가 몸담고 있던 미술관에서 주도적으로 선보인 '리서치/아카이브형' 전시에 대해 이야기해보고자 한다.

아카이브형 전시는 말 그대로 기록물과 같은 자료들을 기반으로 만들어지는 전시를 말한다. 사실 유물 및 사진, 문서 등의 기록물을 가지고 만드는 전시는 다양한 종류의 박물관에서 기본적으로 이루어지는 형식이다. 예를 들어 동아일보의 신문박물관은 그야말로 온갖 아카이브로 만들어진 박물관이다. 하지만 사진, 영화, 각종 시각자료 등의 아카이브들이 대거 등장하는 2013년 일민미술관의 〈애니미즘〉전이나 아르코미술관의 〈역병의 해 일지〉전과 신문박물관의 상설 전시 사이에는 매우 다른 태도가 존재한다. 후자가 과거의 대략 이터했다는 입중이나 고찰적 입장에서 유물을 보여주는 철저한 박물관적 태도에 있다면, 전자에 있어 과거의 시각 자료나 사료는 현재를 구성하기 위해 현재 시점에서 재해석되거나 새로운 시각과 입장에서 기술될 수 있는 것들로, 다양한 관점과 해석을 기다리는 과거의 산물이자 동시대 시각문화의 대상이 되는 살아 있는 자료들로 다루어진다.

일례로 〈애니미즘〉전의 초입에 보여주었던 월트디즈니의 애니메이션 한 편을 들어보자. 해골이 춤추는 월트디즈니사의 초창기 이 흑백 애니메이션은 디

큐레이팅의 방식들

날이 갈수록 다양해지는 전시의 형태는 현대미술 자체의 가능성을 가늠하는 실험의 장이자 일종의 사건이다. 현재 미술계에서 진화하고 있는 몇 가지 방식의 전시에 대해, 네 명의 젊은 큐레이터들이 경험에 의거한 귀 기울일 만한 의견을 제시한다.

즈니 박물관이라면 통상 '월드디즈니, '영터리 교양곡: 해골춤, 1929'라고 제작 연도와 제목만을 통해 제시하거나 디즈니가 이 작업을 어떻게 만들게 되었는지의 배경이나 스토리를 제시할 것이다. 물론 〈애니미즘〉전에도 동일한 레이블의 전시가 있었으나, 디즈니사의 애니메이션들로 채워진 디즈니 테마의 전시가 아니라 이성과 감성, 합리와 비합리, 비물질화와 물질주의의 사이, 근대의 경계 만들기의 문제를 애니미즘에 대한 주목을 통해 비판하는 전시였다. 기획자 알젤름 프랑케는 이 전시에서 해골춤의 역할은 애니메이션의 애니미즘적 특성을 압축하는 단적인 작업으로 예시됨과 동시에, "멕시코 축제인 죽은 자의 날을 떠올리게 하는 스펙터클 속에서 죽음에 대한 삶의 승리"를 기리며, "문자 그대로 정지된 그림에 대항한 살아 움직이는 그림의 승리"를 보여주는 것이라고 말하고 있다. 그에게 이 애니메이션 한 편은 전시의 단초를 제시하는 것으로 "두려운 낯섦(Uncanny)의 미학을 환기"시킬 뿐 아니라, 여러 애니미즘을 억압한 근대의 발명품들이 오히려 애니미즘적인 것과 얼마나 가까웠는지를 역설적으로 제시하는 자료인 것이다. 알젤름 프랑케는 애니미즘 전시에서 이러한 과거의 시각 자료를 오늘날 작가들의 작품과 역동적으로 교차시키면서 대상화, 근대성, 징후와 미디어, 자본주의와 판타스마고리아, 영혼설계, 자연/정치, 근대적 가상의 탈식민화 등등의 담론적 구도들을 작동시킨다. 애니미즘과 근대의 관계를 사고하고 반성함으로써 동시대를 사고하고 재구성하는 새로운 지식생산 방식의 시각문화 전시를 완성하고 있는 것이다. 박물관이 과거의 자료로 과거를 기록하는 방식으로 보여준다면, 〈애니미즘〉전과 같은 새로운 리서치 아카이브형 전시들은 자료나 기록물의 제시를 통해 재구성되는 현재적 시점의 시각인 것이다.

이러한 전시의 방법론이 일반화되면서 작가들 또한 리서치를 수행하고 아카이브적 방식으로 작업을 전시하는 경우가 많다. 문제는 정작 아카이브가 무엇이나 철학의 부재가 더 자주 목격된다는 것이다. 관점이 유실된 자료의 무작위적 수집, 통계적 자료 나열식 아카이브들을 보여주는 지루한 수집 행

위나 리서치 행위만을 과시하기 위한 디스플레이는 아카이브형 전시가 자료를 살아 있는 목소리가 되도록 해야 하는 고도의 인문학적 '쓰기' 행위라는 점을 간과한다. 이를 위해서는 시각자료를 시각문화의 일부로 이해하는 동시대적 실행에 담긴 담론의 깊이, 과거의 자료를 둘러싼 역사적 깊이에 대한 이해가 함께 수반되어야 한다. 그것은 단지 자신이 연구하고자 하는 대상의 역사적 위치나 타임라인 속의 변화나 흥망성쇠를 이해하는 것에 그치지 않는다. 축적된 문화인류학적 방식을 파고들어 맥락을 살피고 담론에 대한 비판적 거리를 두기를 통해 역동적으로 역사를 다시 쓸 수 있는 가능성을 열어두는 것을 말한다.

동시대 시각예술 전시를 통해 등장하는 아카이브는 죽은 자료들의 집합소나 무덤이 아니다. 무엇을 현재의 시간 속에 삽입하고 다시 살아 움직이게 할 것인가, 그리고 박제된 수장고와 잠자고 있는 자료의 무덤 속에서 그러한 시간을 제공하는 아카이브를 어떻게 구성해낼 수 있는지는 근본적인 질문들을 구동시킨다. 그런 면에서 아카이브는 지나간 것들을 중립적으로 수집하고 진열하는 유리장이 아니다. 시각예술 내의 아카이브적 리서치 작업들은 많은 텍스트와 시각자료들과의 하이퍼텍스트적 연결을 통해 오늘날의 시간과 공간에서 동시대적으로 만날 수 있는 흥미로운 관점을 제시하거나 그 인식이 제대로 울림을 갖는 공간이 되었을 때 훌륭한 예술적 프로젝트가 될 수 있다.

글/ 김현진(독립 큐레이터)

디자인을 말하는 디자인 전시

일반적으로 여겨지는 전시의 형태가 박물관이나 미술관에 한정하여 역사적 가치를 지닌 유물이나 뛰어난 미술 작품을 선보이는 것을 목적으로 했었다면, 그 공고한 벽은 무너진 지 오래다. 이제는 아무것이나 가져다 놓기만 해도 (그렇게 보이게끔 계산된) 전시가 될 정도의 시대가 되었다. 여기에는 모든 사물은 저마다의 의미를 가지므로, 전시의 대상이 되기에 손색없다는 일종의 합의에 의해 가능했다. 문화인류학적으로 모든 사물이 전시장 앞에서 평등한 세상인 셈이다.

이렇게 많은 사물 중에서 특히 요즘 들어 한국에서 자주 볼 수 있는 전시가 있다. '디자인 전시'가 바로 그것이다. 말 그대로 미술이 아니라 디자인된 사물을 전시하는 것을 '디자인 전시'라고 부르는 모양이다. '디자인 전시'는 무엇이냐'라고 규정할 수는 없겠지만, 이는 아마도 앞으로 값진 인류의 문화유산이 될 법한 사물의 시각적 특성을 정돈해보려는 욕구로 이루어지게 된 것일 테다.

물론 '디자인' 전시는 오래전부터 존재했던 양식이다. 런던의 빅토리아 앨버트 뮤지엄이나 뉴욕의 아트 앤 디자인 뮤지엄처럼 공예와 디자인에 초점을 둔 미술관은 제1세계의 나라마다 하나씩 운영되어왔다. 이는 그들에게 '디자인', 즉, 모더니즘의 산물이 변

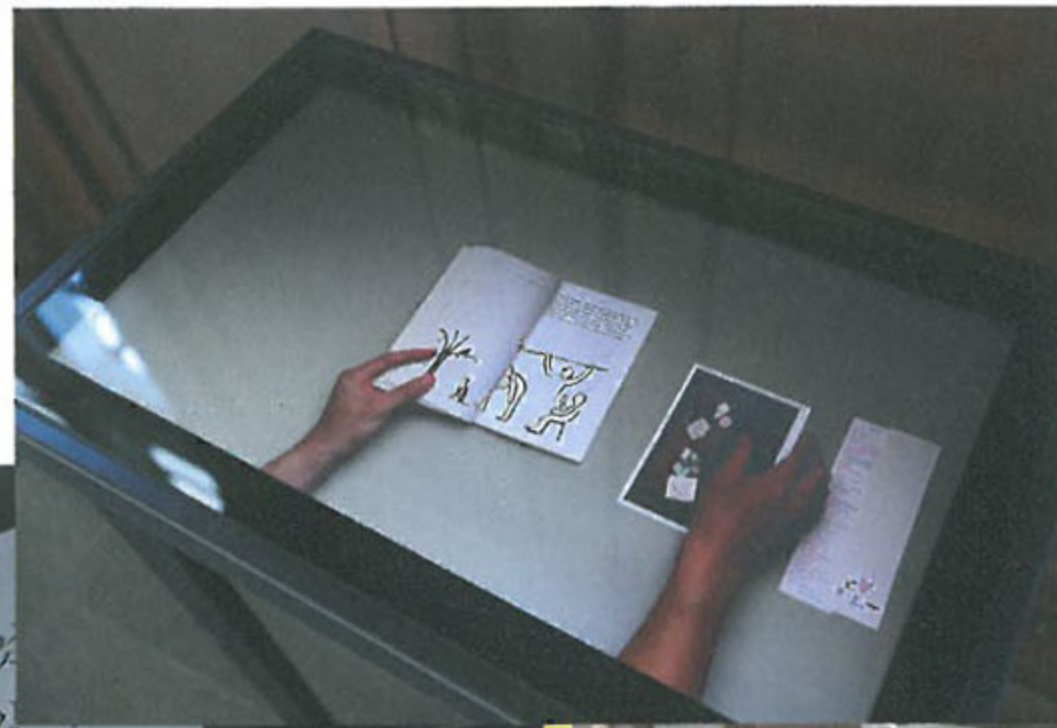
방의 한국 같은 국가보다 훨씬 더 빨리 아카이브의 대상으로 격상되었기 때문이다. 유명한 공예 운동으로 전통적인 디자인 강국이 된 영국이나 20세기 초·중반의 눈부신 산업의 발전을 통해 풍요로움과 희망찬 미래를 디자인 업계의 동력으로 했던 미국처럼 시각체계가 현대화된 국가의 디자인은 이미 일찌감치 그 자체로 전시될 가치를 누리게 되었다.

그러므로 디자인이 이미 전시의 영역에서 다뤄진 지 꽤 오랜 시간이 흐른 20세기의 끝 무렵이 되어서야 정책적으로 디자인의 중요성을 강조하기 시작한 한국이라는 나라에서, 2000년대의 과잉된 디자인 문화를 발판 삼아 '전시'를 여는 상황은 자연스러워 보인다. 동대문디자인플라자나 새빛섬으로 대표되는 오로지 디자인을 위한, 디자인에 의한, 디자인의 공간이 우후죽순처럼 생겨난 요즘, 대립미술관을 필두로 한 꽤 많은 사립 미술관이 '미술'이 아니라 '디자인'을 전시의 주요 타깃으로 설정하면서 벤치마킹의 대상이 되고 있기도 하다. 이렇게 많은 디자인 전시가 다양한 공간에서 각광을 받으며 열리고 있지만 여전히 지루한 면이 있다. 대부분의 디자이너들이 자신의 작품을 어떻게 효율적으로 보여줄 것인가에 몰두하는 경향이 있기 때문이다. 즉, 관객에게 제 작품을 설명하기 위한 프레젠테이션처럼 전시를 생각한다는 것이다. 그러므로 작품은 매우 단순하고 논리적으로 디스플레이되고, 누구나 순서대로 관람하면 작품에 대해 작가가 규정해놓은 정답을 찾게끔 하는 것을 목표로 하고 있다. 최근 본 디자인 전시 대부분이 이러한 실수를 반복했던 것으로 기억한다. 문제를 해결해야 하는 디자이너 특유의 방법론이 전시장을 뒤덮으면, 결국 어떤 주제에 대해 모범적인 정답을 찾아야 하는 닫힌 구조의 전시가 되고 마는 것이다. 이런 전시는 관람객에게 특정한 내용을 전달하는 '뗏'으로서의 디자인을 제시할 뿐, 디자인 자체에 대한 돌발적인 발언의 장은 될 수 없다. 디자인이라는 거대한 덩어리가 인류의 역사에서 과연 무엇을 딛고 성립했던 것인지 파악하거나, 디자인을 하는 행위가 그 자체로서 어떤 의미를 획득할 수 있는지 파악하기 위해서는 정답을 제시하기보다는 정답으로부터 끊임없이 탈주하면서 그리는 시각 논리의 궤적 자체에 주목해야 한다. 정답을 감춰두거나 정답을 일부러 어그러뜨리면서 관객의 논리적 감상과 전시 사이에 여지를 두는 논의의 공간을 창출하는 것이 바로 현대적 전시의 의의라면 더더욱 그렇다.

문화역 서울 284에서 열렸던 <타이포잔치 2013>은 바로 그러한 역동성이 흘러 넘치는 보기 드문 디자인 전시였던 것으로 기억한다. 디자이너들 자신이 당면했던 문제를 해결한 결과를 드러내기보다는, 정답으로 끊임없이 수렴하는 저만의 방법론 자체가 어떠한 시각적 효과를 거두고 있는지 굳이 설명하려

들지 않는 가운데 드러나게 했기 때문이다. 디자인을 말하는 디자인 전시, 디자인을 비로소 전통적 공예의 역할에서 벗어나게끔 해준다.

글/ 함영준(일민미술관 책임 큐레이터, 커먼센터 디렉터)



<타이포잔치 2013> 전시 전경

개인전이라는 시공간에 존재하는 법

2014년 여름, 전시공간 시청각에서는 1985년생 젊은 작가 이수성의 개인전이 열렸다. 몇몇 이들은 전시를 “회고전 같다”고 평했다는데, 그도 그럴 것이 한 달 후 결혼을 앞두었던 이 작가는 전시 제목을 <Bachelor Party(총각파티)>라고 정한 뒤 이제껏 생산한 여러 작업들을 부분적으로 인용하는 신작을 전시장에 배치했다. 이수성의 개인전이 일 년이 지나도 흥미로운 시간 감각을 불러일으키는 건 회고전이 성립될 수 없는' 조건 아래 신작과 이전 작업의 파편을 동시에 적극적으로 불러왔기 때문이었다. 그는 소위 회고전을 하기엔 너무 젊었다. 흥미로운 작품을 여럿 제작했던 건 사실이었지만 작업의 타임라인이 그리 길지 않았으며 개인전에서 신작을 통해 스스로를 설명하거나 전달하는데 목적을 두었던 것도 아니었다. 과거를 돌아보는 동시에 다가올 미래를 예측하는 현재의 시공간을 만들었다고나 할까. '이미 본 작업'이라는 식상한 전제를 새로운 작업들로 파생시키면서 과거의 작업은 새 생명력을 얻기도 했고, 어쩌면 잃어버리기도 했을 것이다. 그렇게 이수성 개인전은 선형적으로 보이지만 앞으로 전진만 하는 것이 불가능해진 오늘날 자신의 과거를 자기 동력화하는 방안을 보여주었다.

그런데 이게 정말 개인전이었을까? 요즘 몇몇 작가들의 개인전을 보고 또 다시 떠올려보면서 더 이상 '개인전'이라는 말은 불필요하다는 생각이 든다. 아니, 겸연쩍다는 말이 정확할 것이다. '개인'이라는 말과 '전시'라는 말도, 이제는 멸종한 싸이월드 방명록과 1촌평처럼 마지막 땅 한 평을 부여잡은 전망대의 위치 같다. 더 이상 독자적이고 필수불가결한 어떤 대상을 지칭하기에는 '개인'의 존재도 희미해졌고 '전시'도 다른 장르와 무자르듯 구별하는 것이 불가능해졌기 때문이기도 하다. 하지만 다시, 모두가 스마트폰을 들고 작고 큰 '콘텐츠' 소비자이자 생산자가 되는 시대에 개인전

모두가 스마트폰을 들고 작고 큰 '콘텐츠' 소비자이자 생산자가 되는 시대에 개인전이라는 이 오래된 제도는 개인이 자신의 구조를 만들어 끝까지 밀어붙여볼 수 있는 거의 유일한 방편으로 남아 있다고 말하고 싶다.

이라는 이 오래된 제도는 개인이 자신의 구조를 만들어 끝까지 밀어붙여볼 수 있는 거의 유일한 방편으로 남아 있다고 말하고 싶다. 기상천외한 요리를 만들어 24시간 가동시키는 자영업 가게를 열어볼 수도 있지만 돈이 되거나 사고 파는 일 이외에, 금전 회수만으로 귀찮아지지 않는 이 이상한 작업들을 자기 식대로 제시할 수 있는 건 어쨌거나 올드 미디어인 개인전이다.

개인전을 올드 미디어라고 말한 건 개인전은 한 명의 작가 작품으로 이뤄진 전시라는 규격이 매우 분명하기 때문이다. 일정 기간 열었다가 문을 닫는 일회적 시간의 경험, 전시공간이든 공간 바깥의 어느 곳이든 무대 앞뒤 면을 점거하는 일시적 공간의 변형 가운데 작업이 불멸의 대상처럼 존재하는 형태를 기본으로 한다. 개인전의 형식은 한 작가의 작업을 보여준다는 전제를 공유하지만 어떤 시공간의 규약을 제시하느냐에 따라 전혀 다른 형식적 물리적 도약이 가능해진다.

지난해 가을 시청각에서 구동희 작가의 개인전 <밤도둑>이 열리는 기간 동안, 나는 작가와 함께 전시를 기획하는 큐레이터로서 전시의 관습에 대해 가장 적극적으로 반문할 수 있었다. 전시 서문에서부터 도록에 실린 전시 전경 이미지에 이르는, 예상 가능한 '패키지' 전시를 거부하는 작가는 전시가 열리는 시간과 기간을 뒤바꾸었고(전시는 저녁 6시부터 밤 12시까지 관람 가능했다) 그 기간 중 무엇인가 진행되는 과정형 전시가 가진 '오픈엔드'의 형태를 제시하고 또 강력하게 단음으로써 매우 구술적이며 또한 사후적으로 돌아볼 것이 많은 전시가 되었다. 전시 기간 중에 작가가 새로운 작업을 가시적으로 완결한 것은 아니었다. 전시장 작은 마당에는 모래가 깔려 있어서 전시장을 찾

는 이들이 밟고 지나며 흔적을 남겼고 작고 큰 무엇인가를 데굴데굴 만들어놓기도 했다. 전시장이 열린 밤 시간을 공유하면서 전시가 끝나는 날이자 작가가 설정한 오프닝 날(2014년 11월 15일)에는 김형재, 홍은주가 디자인한 전시 도록이 출간되었다. 최근 업데이트된 팟캐스트 <말하는 미술>에 초대된 구동희 작가의 대화를 통해서도 구동희 개인전 <밤도둑>은 다시 나름의 타임 테이블과 전시의 운세를 짜나간다. 구동희 작가와 진행자 김진주와의 대화에서처럼, 완성된 작업을 제시하는 것이 아니라 시간



구동희 작가의 <밤도둑> 전시 전경



의 설계였으며 수없이 열리고 닫히는 전시/제도에 대한 피로감을 피로하지 않게 말하는 방식이었다는 점에서 말이다.

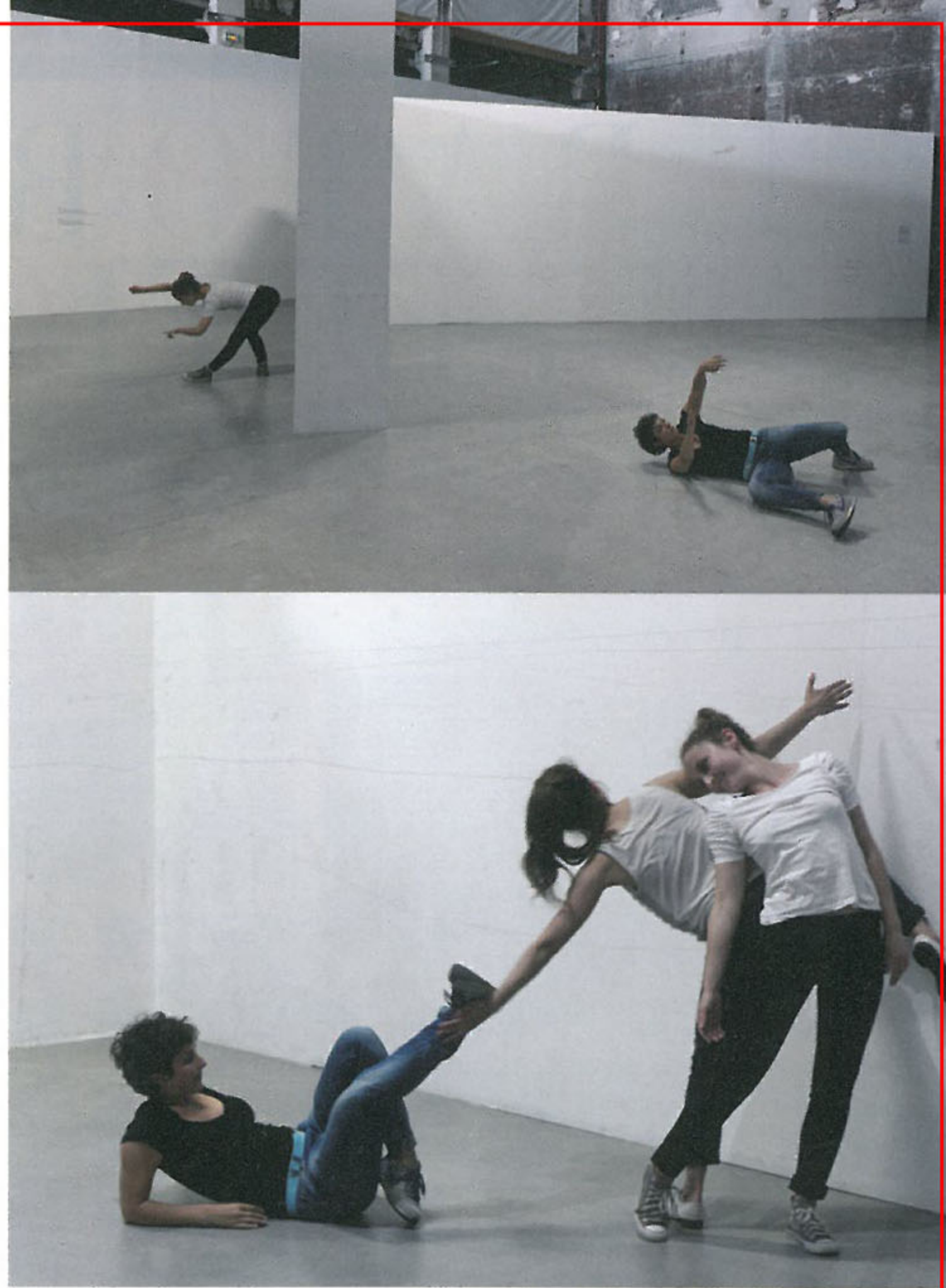
개인전 안에는 생각보다 정말 많은 것이 있다. 대규모 기획전시나 비엔날레, 페스티벌 등에서는 발견하기 힘든, 한 사람이 끝까지 밀어붙이고 책임지는 시공간의 법칙이 존재한다. 당연하겠지만 작품만 있는 게 아니라 이 개인전이 앞으로 어디로 튈지 또 어떤 과거에서 와서 여기에 있는지 수많은 질문을 통과한 선택들이 있다. 개인전에서는 시공간을 설계하는 한 개인의 존재방식과 전시장 안팎을 통과하는 관객이 가져온 시공간이 또 몇 차원으로 겹쳐진다. 완성된 작업을 펼쳐놓는 자리가 아니라 못 보았던 상황을 발생시키는 장치로서의 개인전은 여전히 궁금해질 수밖에 없다. 글/현시원(큐레이터, <시청각> 공동 대표)

퍼포먼스, 산책의 경로에서 실제의 순간까지

퍼포먼스의 주요 재료는 시간이다. 하나의 고정된 결과물이 아니기 때문에 시간을 어떻게 구성하느냐가 퍼포먼스의 기술적 조건이 된다. 개별 작업을 만드는 시간도 중요하지만 전시의 긴 시간에 어떤 방식으로 개입하는가도 고려의 대상이다. 퍼포먼스는 대부분 단발성이라 전시의 오프닝처럼 관객이 많이 모이는 시기나 페스티벌로 묶여서 소개되곤 하지만 최근에는 극장에서 공연했던 작업을 변형하여 전시의 긴 시간 안에 대입하는 시도들도 있다. 프랑스의 안무가 자비에 르 로이는 그의 지난 15년간의 공연을 모아 여러 명의 퍼포머들이 동시다발로 실행하는 <회고전>이라는 제목의 전시를 만들었다. 각기 다른 작업들이 각각의 퍼포머의 몸에 실려 개별적 트랙들로 펼쳐지고, 관객은 이 조각난 경험들을 통해 자비에 르 로이의 작업 전반을 추적해볼 수 있다. 올해 서울에서도 공연을 가졌던 벨기에 로사스의 안무가 안느 테레자 드 케어스마커도 지난 2월부터 약 3개월간 브뤼셀의 아트센터 빌스(Weils)에서 <Work/ Travail/Arbeit/>라는 전시를 가졌다. <Vortex Temporum>이라는 한 시간의 공연 작업을 분해하여 미술관의 운영 시간인 아홉 시간으로 늘렸고, 매 시간 각기 다른 무용수와 연주자들이 번갈아 등장해 전시장 공간 전체를 이동하면서 춤을 추고 악기를 연주한다. 이것은 공연장을 미술관으로 옮긴 것이기도 하지만 공연자들의 일반적인 노동의 장소, 즉 매일의 연습장을 옮겨놓은 것이기도 하다. 이렇게 시간을 재조합하는 방법을 통해 공연은 전시의 공간을 가로지른다.

최근 몇 년간 가장 기억에 남는 퍼포먼스는 실제 눈으로 보지 못했던 한 작업이었다. 김소라 작가의 '한 점을 중심으로 회전하는 원운동'은 2012년 가을 문화역서울 284에서 퍼포먼스를 주제로 열렸던 전시 <플레이타임>의 작업 중 하나였다. 전시장 벽에는 종이가 한 장 붙어 있고, 그 안에는 몇 가지 행동을 지시하는 문장들이 나열되어 있었다. 이 작업은 매일 특정 시간에 한 남자가 전시장의 한 지점에서 출발하여 인근의 거리와 서울역을 순회하며 정해진 동선에서 정해진 행위를 완수하는 퍼포먼스였다. 그의 동작들은 동전을 떨어뜨리거나 신문을 읽거나, 건널목 앞에서 신호를 기다리는 등 지극히 일상적인 행위들이지만, 사실 모두 사전에 정해진 텍스트에 따른 움직임이었다. 픽션의 세계에 속한 한 사람이 매일 실제의 세계에 스크래치를 내고 있는 셈이다. 퍼포머가 움직이는 시간을 기다렸다가 그의 뒤를 따라가볼 수도 있었지만 그러한 사건이 매일 일어나고 있다고 머릿속으로 상상하는 것만으로도 흥미로웠다.

이 작업은 내게 전시도 한정된 물리적 공간에서 벗어날 수 있지 않을까라는 질문을 던졌다. 전시장이 일종의 악보처럼 어딘가 다른 곳에서 연주, 실행될 행위들의 출발점으로 작동할 수 있다면 이것이 전시의 가능성을 확장시켜 줄 수 있겠다는 생각이었다. 그렇게 기획된 전시가 2013년 <메모리얼 파크>였다. 이 작은 전시는 김소라, 남희연, 그리고 고(故) 차학경 작가의 작업으로 구성되었고 약 2백50제곱미터의 공간을 거의 비워둔 채 진행했다. '기념공원'이라는 제목은 사건이나 재해의 현장을 재현하는 대신 빈 공간의 산책으로 그 사건을 생각하게 하는 장소라는 의미에서 가져왔다. 남희연의 '가변크기'는 벽에 부착된 여남은 개의 문장들이 중심이 되었다. 이 문장들은 각기 다양한 지속 시간을 통해 항상 새롭게 접히고 펼쳐지는 행위들을 지시하고 있었다. 정



김소라, 남희연, (故)차학경 작가의 <메모리얼 파크> 전시 전경

해진 시간에 퍼포머들이 등장해 이 문장들 중 일부를 직접 실행하기도 하지만, 퍼포먼스의 장면을 보지 않고 텍스트를 읽는 것만으로도 행위를 연상할 수도 있었다. 김소라의 '이동하는 한 점을 추적하는 또 다른 한 점의 운동'은 미술관 전체를 이동하며 일어나는 특정한 반복 운동이었다. 매일 정해진 시간, 한 두 명의 퍼포머가 미술관의 특정 지점에서 출발하여 한 시간 동안 정해진 궤도를 걷는다. 단순한 걷기이지만 이동하는 가운데 잠깐씩 퍼포머가 즉흥으로 개입하는 순간이 있다. 계단을 내려가다 갑자기 멈추기도 하고, 몸의 방향을 바꿔 사선으로 뛰기도 한다. 관객과 동일한 리듬을 유지하던 한 사람이 순간 퍼포머로 전환되는 찰나의 픽션을 보여준다. 작가 차학경은 1970년대 중반부터 1982년 31세의 나이로 사망하기까지 퍼포먼스, 책, 영상, 설치 등을 사용한 다양하고 개념적인 작업들을 보여주었다. 어린 시절 미국으로 이주한 이민자로서 어떤 공간에도 완벽히 속할 수 없었던 그녀는 자신의 정체성, 상실된 기억, 완벽할 수 없는 모국어에 대한 인식들을 작업의 주제로 다뤘다. 그래서 차학경의 작업을 보고 읽을 때면 그 문장이나 이미지를 넘어서는 사건들, 즉 상실된 것의 원형들이 머릿속에서 발생하는 느낌을 받는다. 수면 위의 부표들처럼 떠다니는 문장들이 관객의 머릿속에서 터지면서 발생하는 사건, 이것들도 나는 퍼포먼스라고 부른다.

퍼포먼스는 전시에 수반되는 이벤트의 성격을 떠나 몸과 시간과 제도를 질문하는 특정한 예술 언어로 실행되고 있다. 퍼포먼스의 휘발성은 반드시 그 시간 그곳에 가서 경험해야 한다는 불편함을 안고 있지만, 무엇이든 기록하고 쌓아놓는 미술의 제도적 관습에 질문을 던지고 다양한 시간의 경험을 전해주는 것도 한다. 또한 같은 것을 반복해도 그 경험이 늘 같지 않기 때문에 예측 불가능하다는 것도 퍼포먼스가 갖는 하나의 특징이다. 그 불안함과 변수 그리고 예고 없이 반짝이는 순간들이 퍼포먼스를 기획하면서 맛보는 고단함이자 즐거움이다. 글/김해주(독립 큐레이터) B 에디터/윤해정