

D

# 제5회 서울은미술관 공공미술 컨퍼런스

5th  
Seoul is Museum  
Public Art Conference

U

B

L

공공예술과 대중문화  
Public Art and Popular Culture

변화된 문화지형도와 공공성

I

C

A

R

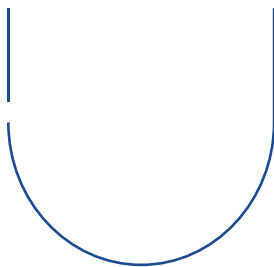
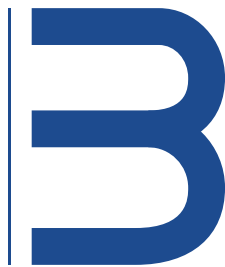
T





# 제5회 서울은미술관 공공미술 컨퍼런스


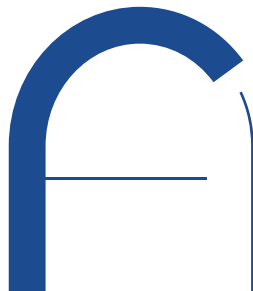
5th  
Seoul is Museum  
Public Art Conference

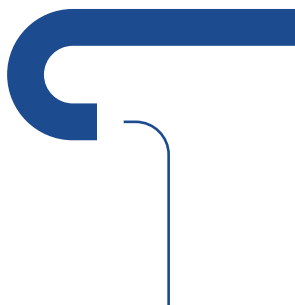




## 공공예술과 대중문화

Public Art and Popular Culture

변화된 문화지형도와 공공성



ש  
ח  
מ  
ר  
ו  
ה

ה  
ק  
ד  
א



# 제5회 서울은미술관 공공미술 컨퍼런스

---

변화된 문화지형도와 공공성  
\_공공예술과 대중문화

---

5th Seoul is Museum  
Public Art Conference

Public Art and Popular Culture

---

# Contents

---

- 006 목차
  - 008 개회사
  - 012 축사
  - 016 컨퍼런스 소개
  - 022 연사소개
- 

## Session 1 새로운 문화지형도, 공공미술

- 032 한스 올리히 오브리스트 | 공공미술로 다가가기
  - 060 이원곤 | 미디어 테크놀로지 발전, 확장에 따른 공공예술의 변화
  - 080 캐서린 지라드 란타뉴 | 도시변화와 문화활동이 시민에게 주는 의미
  - 100 김성호 | 일상의 대중문화와 공공미술
- 

## Session 2 확장된 공공성과 대중문화의 가능성

- 126 임산 | 동시대 공공미술의 문화 정치적 실현가능성
  - 146 이대형 | 경험 경제시대 예술의 공공성\_ CONNETC, BTS 공공미술의 확장
  - 162 최범 | 공공미술의 공공성을 찾아서 : 예술성과 대중성 사이에서
- 

- 180 종합토론
- 220 출처

---

006	Contents
008	Opening Remarks
012	Congratulatory Remarks
016	Conference Introduction
022	Speaker Introduction

---

## Session I New Cultural Topography, Public Art

032	Hans Ulrich Obrist   To make Art Public
060	Yi Won-Kon   Changes in Public Art with the Development and Expansion of Media Technology
080	Catherine Girard Lantagne   city change, cultural activities and citizens implication
100	Kim Sung-Ho   Popular Culture in Everyday Life and Public art

---

## Session 2 Expanded Publicness and Creative Consumer Culture

126	Lim Shan   Cultural and Political Feasibility of Contemporary Public Art
146	Lee Dae-Hyung   CONNECT BTS, An Expansion of Public Art
162	Choi Bum   In Search of the Publicness of Public Art: Between Artistry and Popularity

---

180	Panel Discussion
220	Photograph Source

### 유연식 YOO Yeon Sik

서울특별시 문화본부장

Deputy Mayor for Culture Affairs in Seoul  
Metropolitan Government

안녕하세요. 서울특별시 문화본부장 유연식입니다.

서울시 공공미술 정책의 발전에 대해 논의하는 제5회 「서울은 미술관」 공공 미술 컨퍼런스가 오늘 개최됩니다. 현장에 참석해 주신 연사분들, 그리고 영상으로 지금 참여해주신 시민 여러분께 감사의 말씀을 드립니다.

서울시는 2016년부터 도시 전체가 미술관이 된다는 약속으로 공공미술 프로젝트「서울은 미술관」 사업을 추진하고 있습니다. 이러한 「서울은 미술관」의 철학을 공유하고자 지난 4년간 공공미술 컨퍼런스에서는 세계 곳곳의 공공 미술 성공사례를 살펴보고, ‘형태와 활동’, ‘기념조형물과 기념비’ ‘건축물 미술작품’ 등 매년 다양한 주제에 대해 논의하였습니다.

올해 개최되는 제5회 「서울은 미술관」 공공미술 컨퍼런스의 주제는 “공공예술과 대중문화”입니다. 공공미술은 공공장소에 작품을 설치하는 것뿐만 아니라 축제, 체험 프로그램 등 다양한 예술 활동을 포함하고 있기 때문에 “대중문화”는 시민들과의 소통과 공감을 위한 매개체로서 공공미술에서 핵심적인 요소라고 할 수 있습니다.

「서울은 미술관」의 작품과 예술 활동 또한 “대중문화”를 통해 서울시민 여러분들께 보다 친숙하게 다가갈 수 있도록 하겠습니다.

오늘 공공미술 컨퍼런스가 서울시 공공미술에 대한 중요한 담론을 나누는 뜻깊은 자리가 되기를 기대합니다.

컨퍼런스를 위해 귀한 시간 내주신 연사 여러분들, 영상으로 함께하고 계실 시민 여러분들! 제5회 「서울은 미술관」공공미술 컨퍼런스에 참석해주셔서 다시 한 번 감사 말씀드립니다.

앞으로 서울시의 다양한 프로젝트에 많은 관심과 응원, 그리고 참여를 부탁드립니다.

감사합니다.

Good Afternoon,

I am Yoo Yeon-Sik, the Head of Culture Division, Seoul Metropolitan Government.

Today, the 5th [Seoul Is Museum] Public Art Conference is going to be held and will discuss the future of Seoul's public art policy.

I would like to thank all the speakers with us here now and the dear citizens who are participating virtually.

Since 2016, Seoul has launched [Seoul is Museum] program to fulfill the promise of turning city of Seoul into an art museum.

To share the philosophy of [Seoul is Museum], the Public Art Conference has examined all the successful cases across the globe, and held discussion on themes such as 'Shapes and Movement', 'Monumental sculptures and monuments' 'Arts of building and Publicness' and many more, for the last four years.

The theme of this year's 5th [Seoul is Museum] Public Art conference is "Public Art and Popular Culture."

Public Art is not limited to installation of arts in public space, but includes many artistic activities such as festival and experience-base program; therefore “popular culture” is a key medium in the public arts that communicates and empathize with citizens.

Also [Seoul Is Museum] Public Art Conference’s art activities and works will try to be more accessible and approachable to Seoul citizens through “Popular Art” as well.

I truly wish today’s Public Art Conference can provide opportunity for meaningful discussion on Seoul’s public art.

For all the speakers who have given their precious time to this conferences, and all the citizens with us virtually, I would like to give thanks again to all for participating in the 5th [Seoul is Museum] Public Art Conference.

Please continue your interest, support and participation for the upcoming projects from Seoul as well.

Thank you!

## 축사 Congratulatory remarks

### 안규철 AHN Kyu Chul

서울시 공공미술위원회 위원장

**Chairman of Public Art Committee,  
Seoul Metropolitan Government**

안녕하십니까 여러분.

저는 서울시 공공미술 위원회의 위원장을 맡고있는 안규철이라고 합니다.

올해로 5회째를 맞는 서울시 공공미술 컨퍼런스는 시민사회에서나 주류미술계에서나 진지한 관심의 대상이 되지 못했던 우리의 공공미술에 대한 논의를 활성화하고 변화하는 서울의 환경에 맞는 공공미술의 방향성을 모색하기 위해서 지난 2016년에 시작되었습니다.

코로나 19로 인해서 공공장소가 잠재적인 감염의 위험의 장소로 가급적이면 회피해야할 금지된 영역으로 되어있는 지금의 상황에서 공공공간에서의 미술에 대해 논한다는것이 어찌면 현실과 동떨어진 이야기처럼 들릴 수도 있겠다는 생각을 해봅니다. 사회적 거리두기와 방역이 지금이 가장 중요하고 시급한 문제라는것을 아무도 부정할 순 없지만 그럼에도 불구하고 우리는 이 상황이 종식된 이후의 삶을 끊임없이 준비해야한다고 생각합니다.



인류가 다시는 코로나 이전으로 돌아갈 수 없으리라는 비관적인 전망에도 불구하고 우리는 지금 멈춰있는 공공공간에서의 일상을 회복하기 위해서 부단히 노력해야 합니다. 어쩌면 오히려 광장과 거리에서의 활동이 멈추고 공공공간이 텅 비어있는 지금은 우리가 그 공간들의 의미와 가능성을 새롭게 재검토하고 새로 정의할 수 있는 더 나은 시간이 아닐까 생각해봅니다. 그런 의미에서 공공미술의 대중성을 주제로 하는 오늘의 컨퍼런스는 팬데믹으로 잃어버린 공공공간과 소중한 우리의 일상을 탈환하려는 의지와 희망의 메시지를 담고있다는 생각도 하게 됩니다

참여해주신 발제자와 토론자 여러분 그리고 관객 여러분께 따뜻한 환영의 인사와 함께 감사의 말씀을 드립니다.

감사합니다.

Hello Everyone,

I am Ahn Kyu-Chul, the chairman of the Seoul Public Art Committee.

Now being held for the fifth time, the Seoul Public Art Conference started in 2016 to invigorate discussion on the public art that were often dismissed as not worthy of attention by society or the mainstream art and to seek an appropriate direction for the public art policy in ever-changing Seoul's landscape.

It may sound quite out of touch with reality to discuss the 'art in the public space' as the public space became potentially dangerous place where people might contract COVID-19 and thus, to be avoided at best in this situation.

No one can deny the apparent importance and need for social distancing and disinfection in this dire time, but I believe we need to prepare the life after COVID-19.

Despite the grim prospect that humanity can never go back to the way it was before, we need to work to regain the life in the public space.



As activities in squares and streets have stopped and public spaces are empty, maybe this time is better than ever to re-examine and re-define the meaning and the potential of the public space.

In that sense, perhaps today's conference entails our will to retrieve precious daily life back from the pandemic as its theme discusses popularity of public art.

I would like to greet and give thanks to all the discussion panels, presenters and audiences.

Thank you.



**김미령** Kim, Mi-Ryoung

협력 큐레이터

Cooperative Curator

### 변화된 문화지형도와 공공성\_공공예술과 대중문화

The Changed Topography of Culture -  
Publicness of Public Art and Popular Culture

1960년대 후반부터 등장하기 시작한 공공미술은 각 국 도시의 사회, 문화적 지형아래 여러 논의와 협의를 통해서 변화·발전을 거듭해왔다. 서울시 역시 2016년부터 「서울은 미술관」 공공미술 컨퍼런스를 개최하여, 매 년 공공미술에 대한 역할과 조망 개괄(2016), ‘공공미술이 상상하는 도시(2017)’, ‘기념조형물과 동시대 공공미술(2018)’, 그리고 ‘건축물 미술작품과 공공성(2019)’이라는 주제를 통해 공공미술의 개념과 향후 발전 방향에 관해 심도 있는 논의를 시작해왔다. 이번에 5회를 맞는 「서울은 미술관」 공공미술 컨퍼런스에서는 새롭게 변화 확장된 문화지형도 속에서 순수예술과 대중문화가 공공미술 내에서 공공성의 실현과 확장에 어떠한 역할을 하는지에 관한 물음으로 시작하고자 한다.

최근 코로나19로 인한 순수예술과 대중문화에서의 노력들은 전세계적으로 공공미술의 확장에 많은 영향을 미치고 있다. 이는 비단 바이러스 전염 확산 방지를 위한 비대면 예술의 가능성이 아니라, 미디어테크놀로지의 확장과 발전과 함께 그 어느 때 보다 모두가 함께 하는 예술의 공공적 실현에 대한 관심이 높아진 것으로 보인다. 이제 모두를 위한 공공성의 실현이 사회적 초미의 관심사로 떠오르면서, 순수예술과 대중문화의 위계화된 구분은 모호해졌음을 알 수 있는 부분이기도 하다. 이러한 상황하에 대중문화 역시 그 어느 때보다도 모두의 삶을 위한 공공의 실현에 관심을 둘 수밖에 없는 시대가 되었으며, 이러한 공공성의 실현과 확장에 있어 본격적인 역할을 고민해야 할 시점에 이르렀다.

이에 제5회 「서울은 미술관」 공공미술 컨퍼런스에서는 전통적인 공공미술, 대중문화, 대중, 공공성 개념 등의 지형변화, 확장 등의 기본적 주제와 내용 이외에 최근의 이론, 실천에서의 지형변화를 둘러싼 여러 가지 유사 공공성의 개념들을 검토함으로써 현 공공미술이 어떻게 대중들의 삶의 상태와 지향과 맞물려 있는지 논하고자 한다. 또한 기존의 공공미술에서의 공공성만이 아닌 대중들의 현재적 혹은 지향적 삶과 연관된 폭넓은 공공성의 개념을 고민하고자 한다. 즉 좁은 의미의 공간적, 장소적 조형적 이미지, 장식의 차원을 넘어서는 대중과의 소통, 교감, 개입, 관계로 확장된 공공미술과 대중문화의 관계를 새롭게 조명하고자 한다.

먼저, 첫 번째 세션 ‘새로운 문화지형도, 공공미술’에서는 그 간에 연구되어 온 미디어 테크놀로지 발전과 확장에 따른 공공예술의 변화를 다양한 사례를 통해 살펴보고, 최신 사례를 통해 향후 전망을 제시하고자 한다. 또한 캐나다 몬트리올 지역을 기반한 비영리기관인 QDS의 성공적인 도시내의 공

공미술 사례를 통해 변화된 도시와 시민과 대중의식을 논한다. 그리고 세션 1 마지막으로 역사적으로 논의되었던 일상과 대중문화, 미술과 공공미술의 접점을 논하면서, 현재 공공미술 현장 속에서 대중문화가 어떻게 상호 침투하고 있는지 분석 진단하고 아울러 대중문화적 코드를 접목한 공공미술의 순기능과 역기능 그리고 ‘일상의 대중화’라는 관점에서 향후 요청되는 공공미술의 과업을 논하고자 한다.

두 번째 세션 ‘확장된 공공성과 대중문화의 가능성’에서는 공공성의 측면에서 문화정치적 실현 가능성을 진단하기 위해 공공미술의 취지와 현실 조건을 점검하고, 문화정치적 대안을 위해 시민공동체, 행정, 예술가 기획자의 간극 해결 모색을 위한 사례연구를 제시하고자 한다. 또한 예술의 공공성과 경험으로서의 예술의 접근성에 대한 연구로 최근 국내외로 크게 반향을 일으키고 있는 CONNECT, BTS의 사례를 들어 공공예술의 새로운 협업방식을 소개하고자 한다. 세션 2 마지막으로 도시문화 정책의 현실 속에서 공공미술에서의 예술성과 대중성이라는 첨예한 가치가 어떻게 존재하고 작동하는지를 살펴보고 공공미술의 향후 발전 가능성과 개선방향에 대해 함께 고민하는 자리를 마련하고자 한다.

Public art, which began to appear in the late 1960s, has been developing through various discussions and consultations under the social and cultural topography of each city. Since 2016, the Seoul Metropolitan Government has also held the “Seoul is Museum, Public Art Conference” annually, to discuss in-depth the concept of public art and its direction of development hereafter through the themes of “an overview of the role and views of Public Art (2016),” “The City imagined by Public Art (2017),” “Monuments and public art now (2018)” and “Arts of Building and Publicness (2019)”. The 5th <Seoul is Museum, International Conference on Public Art> will begin with the question of how fine art and pop culture play a role in the realization and expansion of publicness within public art in the newly expanded cultural landscape.

The recent efforts in fine art and popular culture, as a result of Covid-19, are having a great influence on the expansion of public art throughout the whole world. This is not only due to the possibility of contact free art to prevent the spread of the virus but, the expansion and development of media technology together with, now more than ever, a shared growing interest in the public realization of art. It also shows that as the realization of publicness for all has emerged as an urgent matter of social interest, the hierarchical distinction between fine art and popular culture has become blurred. In these circumstances, we find ourselves in an era where now more than ever, popular culture has no choice but to pay attention to the realization of publicness for everyone's lives. Thus, it is now time to consider the full-fledged role of popular culture in realizing and expanding such publicness.

Therefore, at the <5th Seoul is Museum- Public Art Conference>, in addition to the basic themes and contents such as expansion and transformation in the landscape of the traditional concept of the publicness, of public art, popular culture, and the masses, recent theories and practices will be covered. By examining various similar concepts of publicness, we would

like to raise a question about how the current public art is in line with the state and direction of the public's life. Furthermore, we try to contemplate not only the publicness in existing public art but also the broad concept of publicness associated with the present or oriented life of the masses. In other words, we attempt to shed new light on the relationship between public art and popular culture, which has been expanded through communication, rapport, intervention, and relations with the public beyond the dimension of decoration, formative images of places, or space in a narrow sense.

First, in the first session, 'New Cultural Topography, Public Art,' we will look at the changes in public art in the development and expansion of media technology that have been studied so far through various cases, and present the future prospects through the latest cases. We will also discuss the transformed city, citizens and public consciousness through the successful case of public art in the city by the non-profit organization QDS based in Montreal, Canada. Additionally, at the end of session 1, we would like to discuss the intersection of daily life, pop culture, art, and public art, which has been historically discussed, while analyzing and examining how pop culture is penetrating into the current public art scene besides discussing the good and adverse effects of public art that incorporates pop culture code, and the mission that public art is being tasked with hereafter, from the perspective of 'daily popularization'.

In the second session 'Expanded Publicness and the Possibilities of Pop Culture', we would like to assess the purpose and actual conditions of public art to examine cultural and political possibilities in terms of publicness, and present research case studies to seek the solution to the disparity between civic communities, administration, and artist planners for cultural and political alternatives. In addition, we would like to introduce a new method of collaboration in public art, citing the case of CONNECT, BTS, which has recently been resonating greatly at home and abroad, as a study about the accessibility of art as the experience and publicness of art. At the end



of Session 2, we would like to look at how the sharp values of artistry and popularity in public art exist and work in the reality of urban culture policy, and take some time to collectively think about the possibility of development and direction of improvement of public art hereafter.

## Speaker

### 기조연설

---

Keynote Speech

### 한스 올리히 오브리스트

Hans Ulrich Obrist



스위스 | 서펜타인갤러리 아트디렉터

Swiss | Art Director of Serpentine Gallery



- 
- 前 파리시립미술관 큐레이터
  - 1991년 World Soup (The Kitchen Show) 이후 300회 이상 전시기획

- the Curator of the Musée d'Art Moderne de la Ville de Paris
- Since his first show WorldSoup (TheKitchenShow) in 1991, he has curated more than 300 shows.

## Speaker

### Session 1 | 새로운 문화지형도, 공공미술

---

New Cultural Topography, Public Art

이원곤

Yi Won-Kon



한국 | 단국대 예술대학 교수

Korea | Professor at Dankook University of Arts



- 
- 前 한국기초조형학회 논문편집위원장
  - 前 한국영상학회 회장

- the former Chairman of editorial board, Korean Society of Basic Design & Art
- the former Chairman of The Korean Society of Media and Arts

## Speaker

### Session 1 | 새로운 문화지형도, 공공미술

---

New Cultural Topography, Public Art

#### 캐서린 지라드 란타뉴

Catherine Girard Lantagne



캐나다 | QDS 파트너십 프로그래밍 & 제작 디렉터

Canada | Director of Programing and  
Production, Quartier des Spectacles  
Partnership

- 
- 現 QDS 도시활성화 프로그래밍 디렉터
  - 前 몬트리올 예술위원회 심사위원
  - 프로그래밍&콘텐츠 디렉터-ComediHa Fest!(2019-2020)

- Programming Director Relance Centre-Ville - Quartier des Spectacles Partnership.
- the former of Jury member - Conseil des arts de Montréal (Montreal Council of Arts)
- Programming and Content Director – ComediHa Fest! (2019-2020)

## Speaker

### Session 1 | 새로운 문화지형도, 공공미술

---

New Cultural Topography, Public Art

김성호

Kim Sung-Ho



한국 | 2020창원조각비엔날레 총감독

Korea | Artistic Director of Changwon Sculpture  
Biennale 2020



- 
- 現 2020 창원 조각 비엔날레 총 감독
  - 前 여주미술관 관장

- Artistic Directo of Changwon Sculpture Biennale
- the former director of Yeosu Art Museum • Museum Berggruen, member of the international council

## Speaker

### Session 2 | 확장된 공공성과 대중문화의 가능성

---

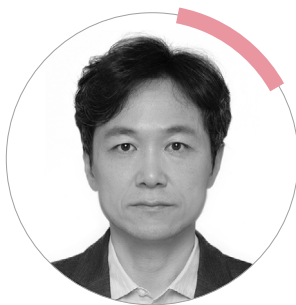
Expanded Publicness and Creative Consumer Culture

임 산

Lim Shan



한국 | 동덕여자대학교 큐레이터학과 교수  
Korea | Professor of Curatorial Studies at  
Dongduk Women's University



- 
- 前 아트센터나비 큐레이터
  - 前 (썬)월간미술 기자

- the former curator of art center Nabi
- the former Journalist, Monthly Art Magazine

## Speaker

### Session 2 | 확장된 공공성과 대중문화의 가능성

---

Expanded Publicness and Creative Consumer Culture

이대형

Lee Dae-Hyung



한국 | CONNECT BTS 아트디렉터

Korea | Art director, CONNECT BTS.



- 
- 前 현대자동차 아트디렉터
  - 2017 베니스비엔날레 한국관 예술감독

- the former Art director, Hyundai motors.
- Artistic Director, Korean Pavilion of Venice Biennale 2017

## Speaker

### Session 2 | 확장된 공공성과 대중문화의 가능성

---

Expanded Publicness and Creative Consumer Culture

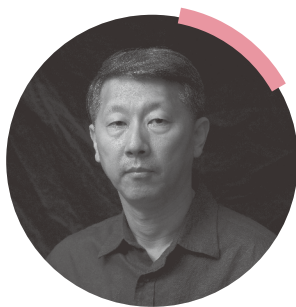
최범

Choi Bum



한국 | 미술·디자인 평론가

Korea | Art · Design Critic



- 
- 現 한국디자인사연구소 소장
  - 前 공공미술추진위원회 상임위원
  - 「최범의 서양 디자인사」 등 다수 저서 출간

- Director, Korea Institute of Design History
- Member of Public Art Committee, Ministry of Culture, Sports and Tourism
- His numerous publications include : Choi Bum's Western Design History



## Moderator

Wrap-up Session | 공공미술, 대중미술의 변화 정리 및 미래의 발전

---

백기영

Peik Ki-Young



한국 | 서울시립북서울미술관 운영부장

Korea | Director of Buk Seoul Museum of Art



---

• 前 서울시립미술관 학예연구부장

• the former director of curatorial department, Seoul Museum of Art

# SESSION



# 1

## 새로운 문화지형도, 공공미술 New Cultural Topography, Public Art

---

기조연설

한스 올리히 오브리스트 Hans Ulrich Obrist

공공미술로 다가가기

이원곤 Yi Won-Kon

미디어 테크놀로지 발전, 확장에 따른 공공예술의 변화

캐서린 지라드 란타뉴 Catherine Girard Lantagne

도시변화와 문화활동이 시민에게 주는 의미

김성호 Kim Sung-Ho

일상의 대중문화와 공공미술

Keynote

# 공공미술로 다가가기

To make Art public



한스 올리히 오브리스트

Hans Ulrich Obrist



스위스 | 서펜타인갤러리 아트디렉터

Swiss | Art Director of Serpentine Gallery

뉴욕에서 활동하던 사진작가이자 영화제작자인 헬렌 레빗을 1990년 말 스튜디오에서 만나, 거리 사진과 공공 사진에 대해 한참동안 대화를 한 경험이 있습니다.

당시 20대 청년으로, 큐레이터 일을 갓 시작한 저에게 헬렌은 1930년대 루즈벨트가 시행한 뉴딜이 어떠했는지 얘기해 주었습니다.

1930년대 미국에서는 대공황 시기에 정부가 새로운 형태의 공공미술을 지원했는데, 뉴딜 기관과 홀거 케이힐은 예술가들 수만 명을 공공미술 프로젝트에 투입시켰습니다. 케이힐은 "예술가와 대중 사이 관계 회복을 위해, 참여와 민주주의적 문화 프로그램을 조직하는 것이 이 시대가 할 일"이라고 말했다고 합니다.

대공황의 충격으로 예술은 암흑기에 접어들었는데, 조직화된 공동체가 개입하지 않고서는 회복이 안 될 정도였습니다. 당시 정부의 개입은 스튜어트 데이비스, 마스텐 하틀리, 아슬리 고르키, 필립 거스턴, 드 쿠닝, 리 크라스너, 제이콥 로렌스, 노먼 루이스, 로스코, 애드 라인하트에 이르기까지 많은 예술가들에게 막대하고 결정적인 도움을 주었습니다.

리 크라스너는 실제로 공공사업진흥국(WPA)과 공공 프로그램이 본인을 살려 주었다고 말하기도 했습니다.

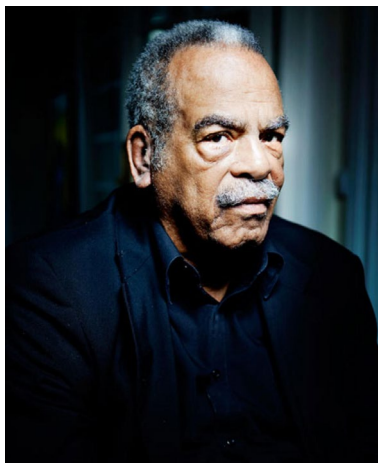
공공미술 위탁이 의미하는 것은 바로 공공미술을 탈중앙화하는 방식이었기에 오늘날 다시 생각해보는 것은 흥미롭습니다. 루즈벨트가 “대담하고 지속적인 실험”이라고 했던 것처럼, 실제로 그것은 새로운 공공적 네트워크와 관련된 프로젝트였기 때문입니다.

오늘날 공공미술에 대해 생각해보는 것이 중요한 만큼, 이 점도 짚고 넘어가야 한다고 봅니다.



저의 멘토인 에두아르 글리상은 철학자이자 사상가로 저에게는 21세기 사상, 시, 철학, 문학 방면에서 가장 중요한 인물 중 한 분입니다.

대부분 20세기에 창작된 작품들이지만, 이미 "세계화, 악화되고 극단적인 세계화의 시대"를 진단했기 때문에 세계성 개념을 생각해볼 때 마치 21세기를 위한 톨박스처럼 유용합니다.



▲ Figure 1

글리상은 세계화가 이번이 처음은 아니지만, 분명히 가장 극단적 형태의 세계화와 테크놀로지에 의해 가속화되고 있으며, 세계화에는 가능성도 많이 있겠지만, 종들의 절멸처럼 [동질화된 세계화]라는 위험도 있다고 경고했습니다.

엘리자벳 콜베르트스는 6번째 대량 멸종의 위기를 지적했는데 이것은 다양한 문화 현상의 소멸을 뜻하기도 합니다. 그런 의미에서, 글리상은 동질화된 세계화에 저항하는 또 다른 형태의 세계화를 찾아야 한다고 주장했습니다.

세계화의 반작용인 새로운 형태의 지역주의와 민족주의에 저항해야 하고, 글로벌 대화를 거부하는 문제를 해결해야 하기 위해서 세계성(Mondialité) 개념을 창안했는데, 영어로는 'mondiality' 정도로 번역할 수 있을 겁니다.

세계성은 글로벌 대화(다이얼로그)라고 할 수 있습니다. 지역적 맥락에 귀를 기울이게 하고, 지역적 특수성을 고려하면서도 전 세계가 참여하게 하는 글로벌 대화인 것입니다.

이러한 글리상의 아이디어는 오늘날 공공미술 분석과 성찰에 있어 핵심 도구가 되며, 오늘날 공공미술은 세계성에 관한 것이 틀림없습니다.

저는 작고하신 에두아르 글리상과 친구 사이였는데, 만날 때마다 전시가 열리는 공간들을 주의 깊게 관찰해야 하는 필요성을 저에게 일깨워주곤 했습니다.

그는 아직 대다수 사람들은 예술을 접할 수 없기 때문에, 사람들에게 찾아갈 수 있는 이동식 전시를 더 고안해 내는 것이 중요하다고 했습니다. 그의 아이디어는, 90년대부터 크리스티앙 볼탕스키와 베르트랑 라비에르와 함께 했던 <두잇: Do It> 전시에 영감을 주었는데 작가들이 지시문을 주면, 그 지시들을 다양한 많은 커뮤니티에서 실현시키는 방식의 전시였습니다.

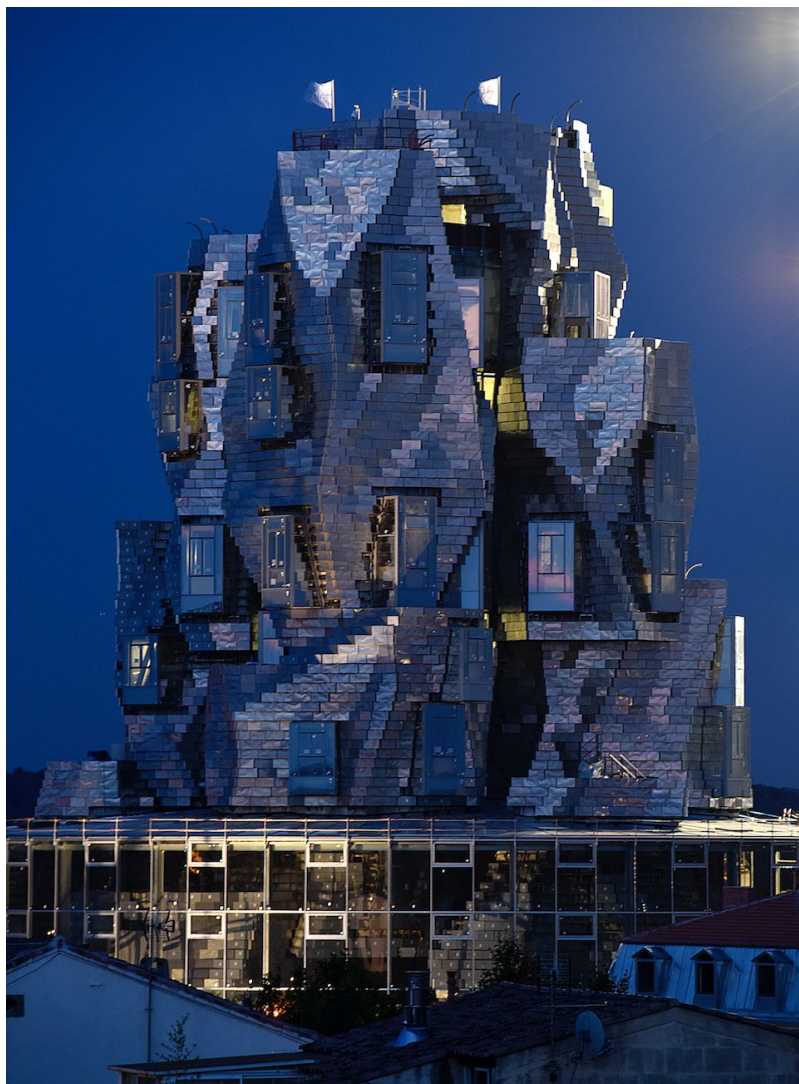
글리상의 아이디어는 더 최근에는 <잇츠 얼전트: It's urgent> 프로젝트에 영감을 주었는데, 초청된 100명의 아티스트들이 21세기에 긴급하다고 여기는 주제로 대형 그림 광고판을 만드는 프로젝트입니다.

지난해 덴마크에서 시작해서 전국에 많은 대형 그림들을 공공미술로 전시했고, 지금은 취리히에서 진행되고 있으며 또한 루마 재단의 일환으로 남프랑스의 아를에서도 새로운 대형 그림을 받아 전시회를 열었습니다.

전시와 동시에 작품을 다운로드 받을 수 있고, 현재는 책으로 만들고 있습니다. 이러한 전시들은 기본적으로 보다 많은 사람들에게 다가갈 수 있는 이동 전시이며, 거기에서 의미 있는 만남(encounter)이 일어날 수 있습니다.

오스트리아 작가 로버트 무셀은 ‘예술은 전혀 기대하지 않던 곳에서 창조될 수 있고, 가장 기대하지 않던 곳에서 예술과 만날 수 있습니다. 그럴 때 예술의 힘은 매우 강렬하며 변화를 직접 일으키거나, 그런 경험으로 이끕니다.’고 하였고, 주디 시카고는 ‘의미와 실재의 예술이 관람자들을 각성시키고, 영감을 주고, 힘을 주어 변화시키다’라고 말했습니다.

굳이 전시회를 방문하지 않더라도 사람들이 공공미술을 통해서 이런 만남의  
접점을 가질 수 있다는 건 대단히 큰 의미가 있다고 생각합니다.



▲ Figure 2



제가 예술디렉터로 있는 런던 서펜타인 갤러리는 켄싱턴가든 안에 위치하고 있으며 매년 백만 명이 넘는 관람객이 찾아오고 있습니다. 서펜타인 갤러리는 공공미술 작품을 밀폐된 갤러리가 아닌 외부 공원 또는 파빌리온에서 전시하는 것을 중요하게 여기고 있습니다. 매년 여름이면 건축가에게 파빌리온 건축을 의뢰하는 데 2021년에는 남아공의 수마야 뱌리가 이끄는 젊은 건축가들인 카운터 스페이스가 진행할 예정입니다.

최초로 파빌리온이 켄싱턴 가든에서만 있는게 아니라, 도시 전역의 다른 자치구들과 지역사회와도 연결될 것입니다.

2019년에는 이시가미 준야가 무거운 돌 슬레이트로 중력을 거스르는 듯이 날아가 버릴 듯한 모양의 파빌리온을 건축하였고, 2018년과 2017년에는 각각 멕시코 건축가 프리다 에스코베도와 베를린의 프란시스 케레가 파빌리온을 건축하였습니다.



▲ Figure 3

지난 몇 년동안 젊은 세대 건축가들을 초청하였는데, 파벨리온의 핵심은 문이 없다는 것입니다. 출입문이 없어 누구나 들어 올수 있습니다. 따라서 앞서 설명했던 예상치 못한 의미있는 만남으로 이어지게 될 수 있습니다.

2019년 어느 날 갤러리 공원에서 만난 한 남자는 서펜타인 갤러리 사람과 꼭 한번 대화해보고 싶었다면서 자신의 딸 이야기를 들려주었습니다.

어느 일요일에 갤러리 공원을 산책하던 중, 자신의 딸이 우연히 들어간 파벨리온에서 일종의 계시라고 할 수 있는 깨달음을 얻을 수 있었고 그날 건축학을 공부해서 건축가가 되겠다는 결심을 하게 되었다고 합니다. 주디 시카고가 이야기 했던 깨달음과 영감, 변화를 이끄는 예술의 힘이 작용했던 것입니다.

딸에게 깨달음과 변혁을 선사한 서펜타인 관계자에게 감사를 표시한 그 아버지에게 딸과 함께 갤러리 건물도 들어와 봤는지 물어보았는데, 미술관은 본인같은 사람들을 위한 장소가 아닌 것 같기 때문에 절대 가지 않을 것이라고 답했습니다.이 아버지와 딸의 경우와 같이 관람객을 예술로 데려와 그들이 체험했듯이 큰 변화를 일으키는 예술과 만나게 하려면, 서펜타인갤러리 사례처럼 공원 등 야외공간에 예술과의 접점이 있어야 합니다.

파벨리온과 건축만이 아니라, 공공 미술 작품도 접점을 만들 수 있습니다. 3년 전, 거울과 바위로 특별하고 놀라운 작품을 만드는 한국 예술가 이우환을 초청했습니다.

그의 작품은 상당히 슬프고도 조용한 작품이었는데, 전시회에 한 번도 안가본 관람객들을 참여하게 만들었으며 그 곳에서 많은 사람들이 자신과 공원 그리고 사람들의 모습을 사진으로 찍는 예상 밖의 상황이 펼쳐졌습니다. ‘바위와 거울에서 만나자’, ‘이우환 작품에서 만나자’라고 말하면서 사람들의 만남의 장이자 약속 장소가 될 정도로 굉장한 성공을 거두었습니다.



▲ Figure 4

비슷한 성공사례로 피솔리 와이스, 피터 피솔리, 데이비드 바이스의 작품이 있었는데, 바위를 겹쳐 엮은 형태로 만들어졌으며, 이곳 역시 공원에서 만남의 장, 모임의 장소가 되었습니다.

공공미술과 관련하여 두 번째로 논하고자 하는 사안은 테크놀로지입니다. 테크놀로지 발명품이 넘치는 시대에 살고 있는 만큼, 이제 공공미술에도 테크놀로지를 반영할 필요가 있습니다.

서펜타인갤러리는 피솔리와 이우환 전시이후 테크놀로지 반영의 중요성을 느꼈고, 2019년에 이른바 [예술과 테크놀로지의 새로운 실험]을 하기로 결정했습니다.

60년대에 빌리 클뤼버가 예술과 테크놀로지에 관한 실험을 했었는데, 서펜타인 갤러리에서는 기존의 예술과 테크놀로지의 실험[EAT]이 새로운 예술과 테크놀로지의 실험[NEAT]으로 되는 방법으로 진행했습니다.

이 실험은 공개경쟁 방식을 채택했는데, 배심위원을 동원하여 치른 공개 경쟁 결과, 스칸디나비아 출신으로 뉴욕에서 활동하는 젊은 예술가 제이콥 쿠스크 스티슨이 우승했습니다.

게임 세계와 예술계 사이에 몸담고 게임 관련 활동을 활발히 해오던 제이콥은 증강현실관(AR) 파빌리온을 제안했고, 건축가 데이비드 아자예와 구글 아트앤컬처와 협업이 이루어졌습니다.

공원에 물리적 환경과 더불어, 디지털 환경인 증강현실 파빌리온을 짓는다는 발상이었지요.

제이콥이 만든 조각품은 앱에서 사람들을 AR를 경험할 수 있는 공원 안의 몇몇 장소로 인도했습니다.

공원에서 이런 경험을 창조하는 아이디어도 중요한 측면이지만, 도시 내 예술로는 시민 미술(civic art)을 생각해 봐야 합니다.

서펜타인갤러리는 도시 중심만이 아니라 주변 지역사회 상황도 염두에 두고자, 런던 바킹과 다겐햄 자치구와 함께 프로젝트를 시작했습니다.

바킹과 다겐햄 자치구에는 다양한 인종이 살고 있으며 실업률도 상당히 높은 편이고, 주민들 대다수는 뮤지엄은 커녕 런던 시내에도 가보지 못하고 있습니다.

지역사회에서 예술가들이 시민들의 상황과 어떻게 협력하며 활동할 수 있는지 알고 싶었고, 뮤지엄 내부에도 새로운 역할이 필요하다고 생각합니다.

서펜타인갤러리는 공공미술이나 뮤지엄이 사회에 진출할 수 있는 방법을 모색하여, 아말 칼라프를 시민 큐레이터로 두었습니다. 아말은 뉴타운 문화의

일부인 ‘라디오 발라드’ 프로젝트를 큐레이션하고 있는데, 런던 시장이 추진하는 런던 자치구 문화사업에서 지역사회에 문화적으로 영향을 줄 만한 우수 프로젝트로 선정되었습니다.

사디크 칸 런던 시장과 협업으로 워크숍, 전시, 라디오 방송, 라이브 공연을 할뿐만 아니라 사회복지 전문가들과 협업하여 소셜 케어를 다루는 코스도 진행하고 있습니다.

라디오 발라드는 1947년부터 64년까지 BBC가 진행했던 라디오 발라드 프로그램을 재편한 것인데, 기존 프로그램은 영국 노동자들의 생활을 들여다볼 수 있게 해주었습니다.

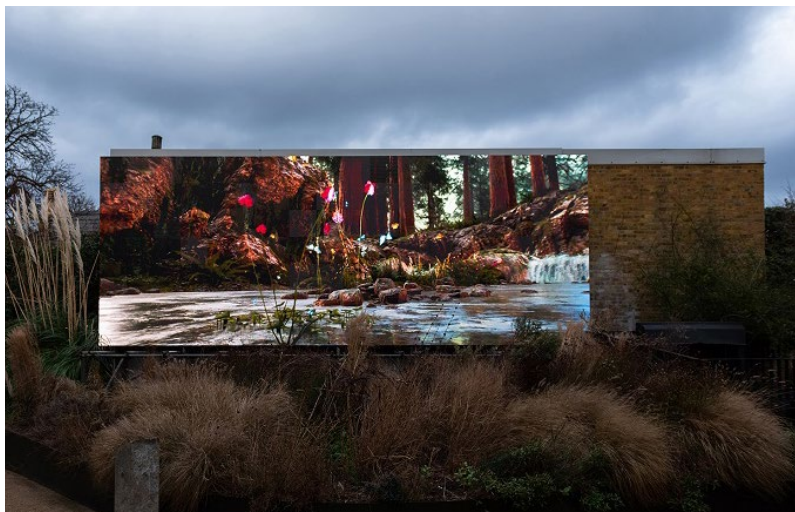
그래서 2020년에는 라디오 발라드를 통해 1970년 남녀동일 임금법 제정 기념일과, 1968년 다겐햄 포드 재봉사 파업이 불러온 변화의 순간을 다시 한번 기리고자 했습니다.

이를 위해 소니아 보이즈, 로리 필그림, 헬렌 캠프크, 일로나 사가르를 초대해서 지역사회에서 거주하며 새로운 라디오 발라드를 만들도록 했습니다.

오늘날 일반적으로 공공미술을 논할 때 아트 프로그래밍을 떠올리는 데, 레지던시는 새로운 느낌을 고려한 것이고, 예술가들에게 시간 제약을 없애줍니다.

그동안은 예술가들을 초청해서 너무 들떠있고 정신없는 상황 가운데 빨리 작품을 내라고 독촉했으나, 지금은 만일 어떤 예술가를 초대하여 도시에서 시민 프로젝트나 공공미술을 하게 한다면, 그들이 도시에서 보낼 시간에 대한 충분한 배려를 해줘야 합니다.

공공미술위원회를 상주 프로그램이나 예술가 레지던시와 연결하는 것도 효율적이라고 생각합니다.



▲ Figure 5

공공예술을 통해 서로 다른 사회영역들을 하나로 모으는 발상과 그 위대한 잠재력에 대해서도 다뤄보고자 합니다. 제이콥 쿠스크 스티슨의 작업은 건물 옆에 큰 전자 스크린을 설치해 한국뮤지션 BTS와 협업한 제이콥의 작품을 보였주었는데 케이팝과 현대미술이라는 두 세계는 직접 서로 교류하지는 않을 별개의 세계임에도, 이 둘을 하나로 모았다는 점에서 이번 콜라보레이션은 아주 특별한 경험이었습니다.

BTS, 케이팝의 세계, 서펜타인갤러리, 현대미술 이런 세계들을 어떻게 하나로 모을 수 있을까 고민해 보았습니다.

우리는 곁(side)세계에 살고 있고, 이런 각각의 세계들은 매우 다르고, 서로 분리된 상태라고 생각합니다. 우리가 지식을 도출하는 것을 두려워하지 않고 별개의 세계들을 연결할 방법을 찾는다면, 21세기의 큰 주제이자 화제, 어려운 도전을 다룰 수 있다고 생각합니다.

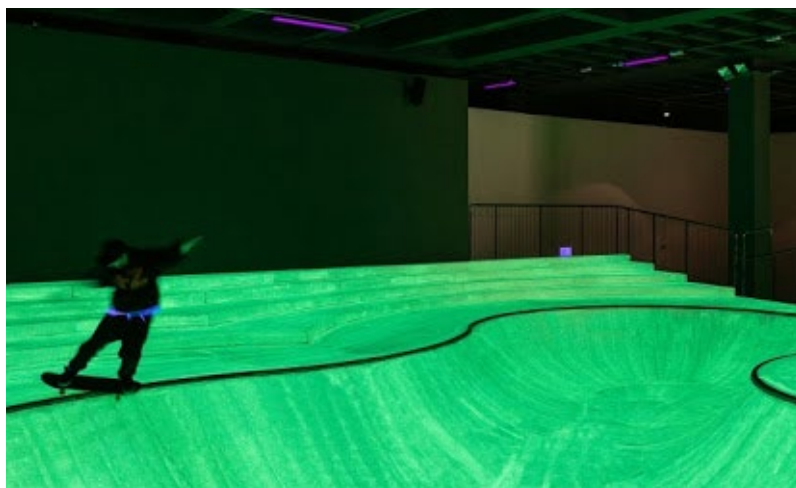
BTS 프로젝트가 그 대표적인 사례로 BTS와 함께 BTS커넥트 프로젝트를 구상한 이대형의 비전 덕분에 BTS와 예술기관의 협업이 이루어질 수 있었습니다.

이 때 제이콥 쿠스크 스티슨의 작품을 큰 전자 전광판 위에 구현해서, 방문객들은 전자 공공미술로 우거진 숲을 체험했는데, BTS와 이대형 덕분에 사람들이 이 작품을 직접 경험해 볼 수 있었고, 그야말로 두 세계가 하나로 합쳐지게 되었습니다. 서펜타인에 갑자기 K-pop 팬들이 수 만 명이나 몰려 왔고, 그와 동시에 현대 미술 관람객들도 있었는데 공공미술에는 앞으로도 그런 크로스오버를 더 많이 창조할 엄청난 잠재력이 있다고 생각합니다.

크로스오버의 또 다른 예는 구정아의 K-pop 파빌리온들입니다.

구정아 작가는 프랑스 바시비에르 섬에 첫 번째 작품을 만들고, 이어서 리버풀, 상파울로에서도 작업했습니다. 야외에 만든 파빌리온도 있지만, 트리엔날레 디 밀라노는 뮤지엄 실내에 설치했습니다.

▼ Figure 6





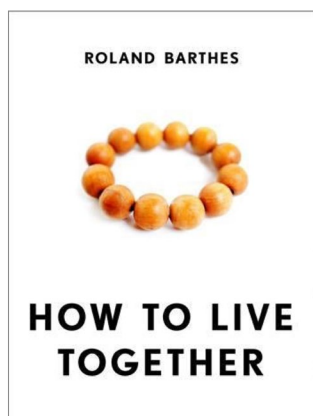
현재 서울에도 짓고 있는데, 이 K-pop 전시관들은 어둠 속에서 빛을 발하는 특징이 있습니다.

밤에 빛을 발산하기에 사람들이 어둠 속에서 전기 없이도 스케이트나 스케이트 보드를 탈 수 있는데 빛을 포착했다가 방출하는 야광을 이용하기 때문입니다.

여기서 다시 한번 두 세계가 연결되는데, 현대 미술의 세계와 스케이트의 세계가 만나 하나가 되는 다중 코드와도 같습니다. 이 작품을 통해 예술을 보고 싶은 사람들은 조각 작품으로 관람하고, 스케이터들은 스케이트장으로 이용하게 됩니다.

지금까지 현재 이 전 세계적 위기에 공공미술의 필요성과 중요성에 대해 기술하였는데 이제 마무리 지으면서 소개하고 싶은 책이 두 권 있습니다. 첫 번째 추천도서는 롤랑 바르트의 '함께 사는 법'으로 타인의 개인적 자유를 인정하고 존중하는 생산적인 삶의 형태를 다루는 내용이라서 지금과 같은 시기에 많은 시사점이 있습니다.

롤랑 바르트의 마지막 세미나 원고였던 이 책(How To Live Together)을 통해 함께 산다는 것을 깊이 성찰하여, 일상적인 공간을 소설적으로 시뮬레이션했습니다. 롤랑 바르트는 각각 다른 생활공간을 경험하고 묘사하는 다섯 개의 텍스트를 가지고 탐구했습니다.



▲ Figure 7



1. 파리 아파트가 배경인 에밀 졸라의 <살림>, 2. 토마스 만의 <마의 산>, 3. 침실에 갇힌 한 여성의 실화를 다룬 앙드레 지드의 <푸아티에의 잠금된 여인>, 4. 대니엘 디포의 외딴 무인도에 표류한 <로빈슨 크루소>, 5. 사막에서 사제들의 금욕적 삶에 대한 <팔리디우스의 로시악 역사>입니다.

사회적 거리두기를 하며 사는 요즘 같은 때에 더욱, 함께 사는 방식에 대해 다시 생각해보게 하는 책이라 흥미롭고, 공공미술에 대한 논의와 관련하여 매우 유용하다고 생각합니다.

두 번째 추천도서는 프리야 파커의 <모임을 예술로 만드는 법:The Art of Gathering-우리는 어떻게 만나고 그것은 왜 중요한가>로 사람들이 왜라는 근본적 질문 없이 그저 의례적 습관대로 모이는 경우가 다반사임을 보여주는 특별한 책입니다.

오늘날 코로나 위기로 인해 모임은 위기의 순간을 맞았고, 사회적 거리두기를 하면서 모임의 가능성이 매우 제한되었습니다. 따라서 지금은 모임의 새로운 형태를 생각해보고, 모임의 기술을 재발명할 굉장히 중요한 기회입니다.

저는 공공미술이 그 면에서 매우 결정적인 역할을 할 수 있다고 생각합니다. 처음에 언급했던 케이힐의 아이디어와 루즈벨트의 뉴딜 이야기로 다시 돌아가 보고자 합니다.

저는 더 많은 공공미술을 의뢰해야 하고, 미래의 측면에서 환경 위기를 다루기 위해서는 새로운 뉴딜 정책이 다시 필요하다고 생각합니다.

서펜타인 갤러리에서는 향후 50년 동안 ‘지구 지키기(Back to Earth)’라는 캠페인을 50여회 진행하는데 예술가 50명을 초청해 공원 내 전시, 공공미술 뿐만 아니라 사회로 진출하는 캠페인을 실제로 전개하고 있습니다.

첫 번째 프로젝트는 주디 시카고, 제인 폰다, 스운이 함께 시작한 ‘지구를 위한 예술 창조 (Create Art for Earth)’로 7,000명이 넘는 아티스트들이 실제로 환경 프로젝트를 만들었습니다.

올해 봄에 시작해서 앞으로 계속되는 본 프로젝트는 다른 세계들을 하나로 묶고자, 예술계로부터 시작하여 예술기관들이 새로운 동맹과 결합을 시도하고 있다는 점에서도 중요한 의미가 있습니다.

그 중 제인 폰다의 ‘금요일의 소방훈련 시위(Fire Drill Fridays)’는 그린 피스와 워싱턴 DC [국립 여성 예술가 미술관] 그리고 서펜타인 갤러리가 협력하는데, 이런 새로운 동맹도 꼭 생각해봐야할 부분입니다.

마지막 추천도서는, 일리아 프리고긴과 이사벨 스텐저스의 <새로운 동맹>이라는 책으로 21세기를 위한 새로운 동맹은 어떤 것일지 생각해 볼 수 있는 훌륭한 책이라고 생각합니다.

I wanted to begin by telling you about the studio visit I made with the photographer and film maker (Helen Levitt) in the late 90s. She was based in New York and we had a long conversation on street photography and public photography and Helen Levitt all of a sudden looked at me, I was then in my 20's and had just started to curate and she said that she's very old now and just wanted to tell me the story of what had happened in the 1930s and that there was the Roosevelt New Deal, and that during this difficult situation in 1930s the government had supported, in the United States, new forms of public art. She told me about Holger Cahill and these new deal agencies, which commissioned tens of thousands of artists to actually do public artwork and as Holger Cahill said himself, "it is the function of our time to organize participatory and other democratic cultural programs for restoring the relation between the artist and the public"

So the shock, which the great depression actually was, made it clear that unless the organized community stepped in, the arts would enter a dark age from which they may not recover. So, obviously, this has been instrumental, very very important, for an entire generation of artists from Stuart Davis to Marsden Hartley to Arshile Gorky to Philip Guston to de Kooning to Lee Krasner (who once said that the WPA, that these public programs, actually saved her life) to Jacob Lawrence to Norman Lewis to Rothko, and Ad Reinhardt. So obviously its interesting today to think about what that commissioning of public art actually meant and because, of course, a very decentralized way of doing public art, it was also actually a project which involved new public network, it was as Roosevelt said "bold, persistent experimentation" and I think today it's something important to think about as it is important to think about public art so I'm very glad you're organizing this conference.

My mentor was the philosopher and thinker, Édouard Glissant; for me one of the most important figures in terms of thinking, poetry, philosophy, literature of the 21st century. His work happened mostly in the 20th century but it's really a toolbox for today if we think about his work among the elite, why? Because he said, "I believe in an age of globalization, of exacerbated, of extreme globalization". It is not the first time the world experiences globalization but it is definitely fueled by technology and one of the most extreme forms of globalization.

(Figure 1) He said there are lots of possibilities involved in that but also dangers and the dangers of course is homogenized globalization, is the extinction of species, it's as Elizabeth Kolbert says, the crisis of the 6th mass extinction. It is at the same time the disappearance of lots of cultural phenomena and in that sense he said we need to find another form of globalization which resists this homogenized globalization but he said foremost also, they have to resist the counter reaction to this globalization which is a new form of localism, a new form of nationalism, a rejection of global dialogue and so that's why he coined this notion of 'Mondialité', there isn't really an expression in English, we could maybe translate it as 'mondiality' and that would be actually a global dialogue which is able to listen to a local context, a global dialogue which is able to actually also take into account local specificities yet at the same time can engage in a global dialogue and I think that idea of Glissant is a very important, you can say, toolbox today for public art, for any reflection really on public art. Public art today must be about mondialité.

Now, Glissant, the late Édouard Glissant, who was a friend of mine also, whenever we met, told me about the necessity to carefully observe the spaces in

which exhibitions actually are presented because he says art remains invisible to an important large part of society which is why it's important to rethink the engagement with art and find maybe more mobile exhibitions, also exhibitions which can go to the people, where not necessarily people have only to come to exhibitions but where with our exhibitions we can go to the people, and that idea of Glissant, of course, has inspired shows of mine like 'Do It' which we've done with Christian Boltanski and Bertrand Lavier since the 90s where artists give instructions and these instructions can then be realized in many different communities but it has also inspired, more recently, a project called 'It's Urgent' where basically we invited more than a hundred artists to realize poster billboards for the 21st century about topics they considered to be urgent.

(Figure 2) It's a project which started in Denmark on many billboards all over the country last year as public art and now continued in Zurich and also in Arles as part of the Luma foundation where we commission new posters and an exhibition happened and the same time the posters could be downloaded and we're now working on a book. So these are mobile exhibitions where basically it can reach more people, where also an encounter can happen and I think it's something Robert Musil once said, the Austrian writer, that art can happen where we expect it least, that we can have an encounter with art where we expect it least, and that can actually have a very strong and also transformative, or lead to a very strong and transformative experience. I spoke the other day to Judy Chicago and Judy Chicago says that from her own experience she can attest to the fact that an art of meaning and substance can cause viewers to become enlightened, inspired and empowered, which can lead to change. This is why it's so important that with public art we can

create contact zones, interfaces where people who not necessarily would visit the exhibition would have this encounter as Chicago describes.

Now that leads us also to the Serpentine, I'm the artistic director of the Serpentine Gallery in London. We have more than a million visitors every year in our galleries but for us the idea of public art, of actually going outside the confined spaces of the gallery is a very important dimension of what we do because as you know the Serpentine Galleries are in Kensington Gardens and of course we have the park for public artworks but also for our pavilions. We commission, every summer, a pavilion by an architect. In the next year, it's a process, it will be built in summer '21 a pavilion by the young South African Counterspace led by Sumayya Vally and for the first time the pavilion will not only happen in Kensington Gardens but will also connect to many different boroughs and communities all over the city.

(Figure 3) In previous years, we had Junya Ishigami last year, who created a pavilion which seemed to really fly away; it seemed to almost defy gravity but it was made from very heavy slates of stone. The year before, the Mexican architect Frida Escobedo and before Francis Kéré who is based between Berlin and Burkina Faso. So in a way we went also into a younger generation of architects over the last couple of years and the idea of these pavilions is that there are no doors. There is a no door policy, it's free admission everyone can sort of stumble across it, can enter it from the park and that of course creates a situation which leads to many unexpected encounters as the ones I've been describing before.

So last year I went to the office one day, very early, and I encountered a man who was there, he was walking in the park and he thought that I would work at the

gallery because no one would visit the Serpentine at 7 in the morning and he said that he always wanted to talk to someone who works at the Serpentine Galleries and wanted to tell me the story of his daughter. The story goes as follows: they went on a walk on Sunday and all of a sudden his daughter ran in to the pavilion, and as I said there are no doors so she could just run in, and he had to basically find her to continue the walk and the reason why he wanted to tell me this story is because his daughter had an epiphany, one could say, a revelation and exactly as Judy Chicago says there was an enlightenment, an inspiration, an empowerment which led to change and she actually decided that day, his teenage daughter, that she wanted to study architecture and become an architect so he wanted to thank us for this moment of enlightenment and transformation. I asked him if they had also visited the gallery and he said no they would never visit the museum and I said “why?” and he said because he just doesn’t think that it’s for people like him.

(Figure 4) So in order to bring visitors like his daughter and him to art and for them to have this encounter, which he actually had and which was so transformative, it is necessary that we go outside the exhibition space and create, as Serpentine, in the park and in the city such interfaces for encounter and we do this not only with architecture, with our pavilions, but we also do it with public artwork so for example we commissioned, 3 years ago, Leo Ufan a Korean artist who created an extraordinary work with a mirror and a rock. It was a very sad and a very quiet work yet at the same time a work which invited visitors who’ve never visited exhibitions to engage with it and it also became, as some sort of side effect, a situation where many people took photographs of themselves, of the park, of others so it became also a meeting point, it became a place of encounter because people say

let's meet at the rock and the mirror, let's meet at the Lee Ufan piece so it was a very very big success.

The year before we had a similarly successful piece with Fischli Weiss, Peter Fischli and David Weiss, again it involved a rock, a rock on top of another rock that again became a place of encounter, a place of gathering in the park and then of course I think it's important that we think also about technology because we live in an age of many technological inventions and I think public art needs to reflect that, which is why we felt it's important after Lee Ufan, after also Fischli Weiss to create, I think Fischli Weiss was about 6 or 7 years ago and Lee Ufan was 3 years ago, I never get the dates right but I think that's more or less what it was. Then last year we decided to actually do what we call a new experiment in art and technology because Billy Klüver in the 60s had the experiments in art and technology and we thought, at the Serpentine, to launch the new experiments in art and technology.

It goes from [EAT] experiments in art and technology to [NEAT], new experiments in art and technology and we invited an open competition, I think that's also interesting, the idea of making such processes inclusive so we made an open competition with a jury and the winner was Jakob Kudsk Steensen a young artist based in New York from Scandinavia who has worked a lot with gaming, and been between the world of gaming and the art world and he proposed an augmented reality pavilion (ARP). This was a collaboration with David Adjaye the architect and also Google, the Google Cultural Institute, Google Arts. The idea was actually to create, in addition to our physical environment, a digital environment in the park, an augmented reality pavilion, so as to say, so Jakob



created a sculpture and this sculpture serves as a trigger for the app to actually then lead you to the several spots in the park where you can experience this ARP.

The idea of creating such experiences in the park is a very important aspect for us but then of course if you think about art in the city it's important also to think about civic art, about the idea of actually not only what happens in the city center but also to think about what happens in communities around and this is why we started the project with the community of Barking and Dagenham in London, which has a very diverse population but at the same time a very high unemployment rate. And of course there it is very important to think about artists working in this community because many of the people living in Barking and Dagenham have not the experience to visit museums and to visit even central London so we wanted to find out how one can actually work with the community and collaborate with civic situations.

For that reason I think it also needs within museums, new roles, if we think about public art and how the museum can go into society, for that reason we have Amal Khalaf at the Serpentine, a civic curator, and Amal is now curating this project actually called the 'Radio Ballads', it's part of new town culture, it's a cultural impact award winning project, part of the London Borough of Culture, it's a London Mayor initiative, it's a collaboration, also, with the mayor, Sadiq Khan, of London and it involves workshops, it involves exhibitions, radio broadcasts, live performances, and very importantly also courses where basically social care is addressed and where we collaborate with social care professionals.

The Radio Ballad idea revisits the historic radio ballads from 1947 to 64, the BBC did those and they gave a view, really, on the working lives of British people and so it marks, in 2020, the anniversary 1970 Equal Pay Act and it's of course also important in terms of revisiting the momentum for change created by the Dagenham Ford sewing machinist strike in 1968. So we have invited artists – Sonia Boyce, Rory Pilgrim, Helen Cammock, and also Ilona Sagar to create new radio ballads in the community to be in residency and of course the idea of spending time, I think what is important also, today if we think about public art as in general if you think about programing, why there is art programing, is that we think about the new slowness maybe, about liberating time because things have often been too exhilarated and artists have been invited to react very quickly to a context. Particularly now, if one invites an artist to do a civic project or public art project in a city it's important to think about them spending time, which is why my feeling, really, is that it's often productive if such a public art commission is connected to a residency or to an artist residency.

(Figure 5) Another aspect I wanted to address today is of course this idea and this great potential that through public art we can bring different spheres together, different spheres of society together for example working with Jakob Kudsk Steensen, an extension of this public art project in the park then came actually on the big screen, which we had the big electronic screen next to the building and that was a collaboration with BTS, with the Korean musicians of BTS, and this collaboration was an extraordinary experience because it really brought together two worlds which usually would not be in exchange obviously so directly, which is the world of K-pop and the world of contemporary art.

I was talking about this idea of BTS, the world of K-pop, the Serpentine, contemporary art, how we can bring these arts together. And I think it's very important we live in a world of side worlds in a world where these different worlds are very saturated and we can only address the big themes, the big topics, the big challenges also, of the 21st century if we find ways to go beyond the fear of pulling knowledge and where we actually can somehow create contact between the different worlds and that's exactly what happened with this BTS project where, thanks to Daehyun Lee whose vision is this BTS connect idea together with BTS, the idea of actually bringing collaborations between BTS and art institutions. So in this instance we extrapolated the Jakob Kudsk Steensen work on a big electronic billboard, again public art, electronic public art in that sense visitors could experience a deep forest and experience this work really, thanks to BTS, Lee Daehyun with BTS, and what happened is the world basically came together and all of a sudden we had tens of thousands of K-pop fans who came to the Serpentine and at the same time we had a contemporary art audience and I do think, that in the future, with public art there is this great potential to create many more of such cross overs.

(Figure 6) And of course, another example for that I wanted to mention are these K-pop pavilions by Koo Jeong A. The artist Koo Jeong A created the first one in Vassivière (island) in France, there is one in Liverpool, there is one in Sao Paulo some have been outside, some have been like the Triennale di Milano inside the museum and of course there is one now being built in Seoul and the idea is that these K-pop pavilions are basically glowing in the dark, they glow in the dark at night, so for skateboarders, for skaters it's possible to skate actually in the dark

without electricity because the color basically captures the light and then glows at night and the amazing thing, of course, there again is that worlds connect, it's the same idea basically the world of contemporary art, the world of skating come together, it's a multiple code. This work can be visited as an artwork, as a sculpture by people who want to see art but at the same time it's used by skaters, there is a function, there is a use to it.

(Figure 7) Maybe, to wrap it up I wanted to talk about the future, I mean most of it has been about how I see the necessity and importance of public art in the current moment and of course this moment of crisis also in the world. I think I wanted to talk about two books, I wanted to recommend this book by Roland Barthes 'How to Live Together', it's about productive forms of living together in which one actually recognizes and respects the individual freedom of the other and this is a very important book, I think, for now. It's Roland Barthes' last seminar (here – How To Live Together) and in this seminar he really reflected on togetherness, it's a novelistic simulation of everyday spaces. He explores it through five texts that experience and describe different living spaces; it's Émile Zola's *Pot-Bouille* set in a Parisian apartment, it's Thomas Mann's *Magic Mountain*, it's André Gide's *La Séquestrée de Poitiers*, which is a true story of a woman confined to a bedroom, and it's Daniel Defoe's *Robinson Crusoe* with the story of a cast away on a remote island and last but not least it's Palladius's *Lausiac History* about the ascetic lives of desert fathers. Now, it's interesting I think, this idea of renegotiating how we live together and that's of course, with social distancing, during the current moment something which is very important in relation to discussion of public arts so I think this book of Roland Barthes is very useful.

And then another book I want to recommend is 'The Art of Gathering' – how we meet and why it matters by Priya Parker. This is also an extraordinary book because it is really about the fact that very often our ideas of gathering follow rituals which don't really ask the fundamental question 'why?' and in a way I think the current moment and also the current crisis of gathering, because of the very limited possibility we have to gather during this social distancing, during the Covid crisis is a very important opportunity to think about new forms of gathering, about re-inventing the art of gathering and I think that public art can play a very important role in that.

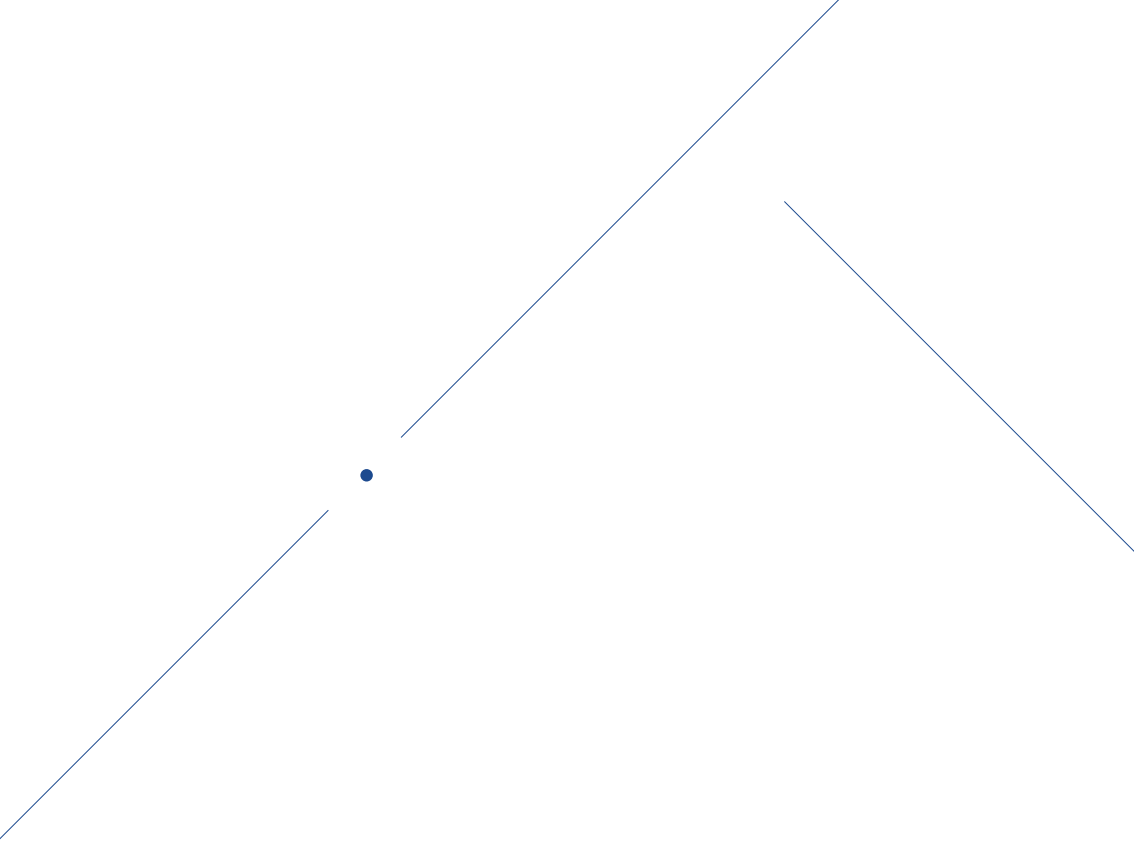
And that leads us back to the beginning, right, where I was talking about the idea of Cahill and the new deal of Roosevelt, I think we need a new new-deal, we need a lot of commissioning of public art and I think, in a way, what is relevant in terms of the future also is to also address with that the environmental crisis, which is why at the Serpentine we think in terms of the next 50 years about 50 campaigns called 'Back to Earth'. We invited 50 artists to develop not only exhibitions, public art in the park but beyond that, real campaigns, which go into society. One of the first ones was actually the beginning with Judy Chicago, Jane Fonda and also Swoon and this is a project which is called 'Create Earth for Earth', so for more than seven thousands artists, they have actually created, in that sense, environmental projects. It started in spring this year and continues.

I think one of the things that is important also if you want to bring these worlds together is that we make from the art world, from art institutions onwards, new alliances and new junctions and that is happening, for example, with this Judy

Chicago, Jane Fonda, Swoon project where it's a collaboration with Jane Fonda's Fire Drill Fridays, it's a collaboration with Green Peace, it's a collaboration also with the National Museum of Women in the Arts in Washington DC, it's a collaboration of course with Serpentine so either way I think that is something we really need to think about.

And there's yet a last book I wanted to recommend in relation to that, and that's Ilya Prigogin and Isabelle Stengers and their wonderful book - *La Nouvelle Alliance*, about new alliances. I think we need to think about what such new alliances can be for the 21st century.

Thank you very much.



Session I - 01

# 미디어 테크놀로지 발전, 확장에 따른 공공예술의 변화

Changes in Public Art with the Development and  
Expansion of Media Technology



이원곤

Yi Won-Kon



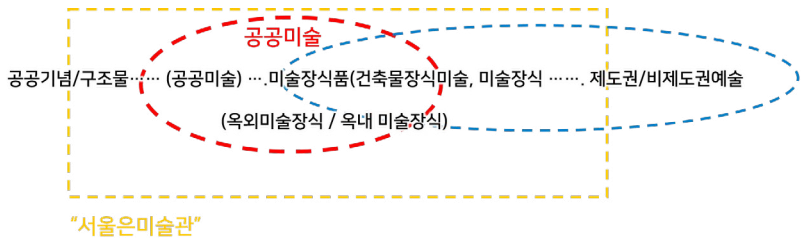
한국 | 단국대 예술대학 교수  
Korea | Professeor at Dankook  
University of Arts



제가 여기서 발표하는 내용은 그중에서도 ‘미디어 테크놀로지에 의해 공공미술이 어떻게 변화될 수 있는가’ 하는 점을 살펴보고자 하는 것이고, 앞서 다른 분들의 발표들과 달리 물질기반의 이야기가 기본적으로 깔린것이라고 생각합니다.

먼저 이 Public media art라는 말 자체는 우리말로 번역해서 잘 쓰지 않습니다. 퍼블릭 미디어 아트라는 말 자체는 이미 오래 전부터 굉장히 잘 쓰이는 관용어구가 되었기 때문입니다. 그렇다면 퍼블릭 아트의 반대말은 프라이빗 아트(Private art) 일까요?

그렇지는 않습니다. 미술관에서 다루고 있는 미술에서 조금 더 공공영역으로 나가는 정도의 영역의 예술이 아닌가 생각되는데, 미술관에서 다루고 있는 미술도 사실은 사회적 공적제도가 인정하고 수용·보존하고 있는 영역이기 때문에 결국 어떻게 보면 그것도 공적인 예술이라고 하겠습니다. 조금 더 공공장소로 나가는 미술, 즉 나가서 감상되는 미술을 가리키는 게 아닌가 생각합니다.



▲ Figure 1

지금 여기서 본 것처럼 노란색으로 친 영역이 아마 이 기획의 명칭인, ‘서울은 미술관’이라고 했을 때, 그 단어 자체에서 풍기는 어떤 의도를 보면, 서울은 미술관이라고 하는 의미가 포함하는 영역은 아마 노란색 영역이 될 거 같고, 나머지 미술관과 공공미술은 빨간색과 파란색 원으로 영역을 나눠서 볼 수

있을 것이라고 저는 생각합니다.

그리고 그 중에서 미디어아트(media art)를 설명하자면, 예를 들어 라디오나 영화 같은 것을 우리가 미디어아트라고 사실 부르지 않는 이유는 그것이 분명히 어떤 미디어아트 임에도 불구하고 뉴미디어(new media)가 아니기 때문입니다. 그래서 우리가 늘 미디어아트라고 얘기할 때는 그 속에 new라고 하는 말을 감추어 놓고 있다고 이야기할 수 있습니다.

그리고 미디어아트는 미디어를 통해서 발표되지만, 그 미디어가 어떤 미디어 매체를 사용했느냐에 따라 예술 작품의 제작과 유통, 감상의 양상이 결정됩니다. 한 가지 우리가 주목해야 하는 것은 미디어아트의 콘텐츠는 하드웨어를 통해서만 소통된다는 점입니다. 우리가 공공미술이라고 했을 때 media art가 항구적인 어떤 미디어장치에 의해서 보여주는 경우가 있고, 기간을 정해서 일시적인 이벤트 식으로 보여주는 그런 두 가지 형태가 있어 이 두 가지 형태를 살펴보도록 하겠습니다.

오늘 발표내용은 미디어를 이용한 공공예술과 도시의 관계, 그 역사와 현재의 현상을 살펴보고, 앞으로의 미션을 논의해보도록 하겠습니다.

우리나라의 공공예술 역사에서 굉장히 자주 회자되는 사건으로는 포스코 건물 앞에 프랭크 스텔라Frank Stella 작가가 세웠던 작품이 있습니다. 당시 이 작품을 수리하기 위해서 잠시 분해해 두었는데 주변을 지나가던 고철상 아저씨가 이것을 고철인줄 알고 가져가는 바람에 큰 소동이 일어난 적이 있었습니다.

그 이후에도 이 작품은 상당기간 사회적으로 악평을 받아왔지만 최근에 와서는 굉장히 유명한 작품으로 여겨졌고, 시민들로부터 사랑받는 작품이 되었다는 이야기를 접할 수 있었습니다.

이처럼 원래는 미술관 안에 있으면 그 자체로 훌륭한 작품으로 인정받을 수



있지만 누구나 다 볼 수 있는, 공공장소에 작품이 나오면 여러 가지 사회적 문제 또는 호불호가 생기게 됩니다.

하지만 SM타운의 WAVE는 처음부터 사회적으로 새로운 어떤 테크놀로지의 놀라운 퍼포먼스로 여겨지면서 경탄의 대상이 되었습니다. 현재까지 이 작품에 관해서 저항감은 거의 없고, 경탄의 시선으로 바라보는 것이 일반적인 시선입니다.





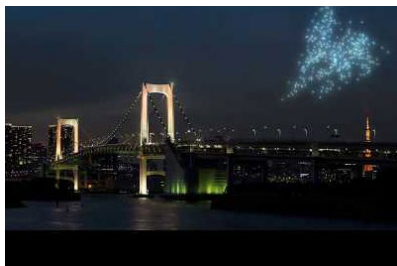
Figure 4



Figure 5

최근에는 이러한 연출의 작품이 굉장히 많아졌으며, 세계 곳곳에 이런 종류의 새로운 형태의 미디어 파사드가 세워지고 있는 추세로 그 사례를 이 시간에 일일이 다 나열할수 없을 정도입니다.

위 사진은 대구미술관에서 일시적으로 시도했던 행사와 서울스퀘어 앞에 있는 미디어 파사드입니다.



▲ Figure 6



▲ Figure 7

그리고 Ars Electronica에서 최근에 2년 연속으로 했던 드론을 이용한 연출모습입니다. 이러한 새로운 연출기법의 등장은 미디어 아트에 새로운 가능성을 보여주고 있습니다.

## ACC의 사례



▲ Figure 8

여기는 광주 아시아문화전당인데, 오른쪽에 노란색으로 선을 그어놓은 장소는 미디어월이 설치된 장소입니다. 오른쪽 바깥쪽이 5·18 사건이 일어났던 옛 전남도청입니다.



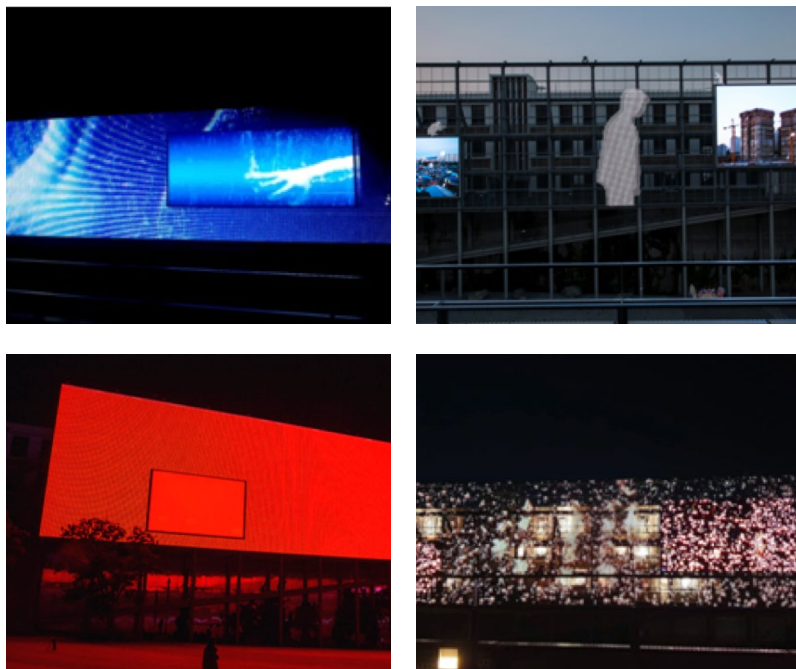


▲ Figure 9

당시 위 그림처럼 미디어월이 설치되었는데 원래는 전면을 완전히 다 가리는 방법으로 설치하려 했으나 5·18 측에서 미디어월이 건물을 가려서는 안 된다고 항의를 해왔기 때문에 일부 투명하게 보이게끔 변경하였습니다. 아시아문화전당은 이 건물을 하나의 커다란 미디어 아트로써 소통과 연결의 지점으로 시민들의 문화 활동이 이루어지는 장소가 되기를 바랬습니다.

취지는 좋았으나, 작품이 너무 강렬해서 주변에 사람들이 줄어드는 현상이 생겨났습니다.

만일 이런 작품이 타임스퀘어, 서울역 앞 서울스퀘어 같은 장소에 있었으면 지금과 같은 문제는 없었겠지만 문화 활동이 생겨나기도 전에 이렇게 큰 작품이 장소를 너무 강하게 압도하게 되면 주변 시민들의 커뮤니케이션을 방해하지 않은 것인지 걱정스러우며 이런 점에서 향후 조심해야 할 필요가 있습니다.



▲ Figure 10

따라서 미디어가 압도적인 경관으로 주변의 경관을 장악하는 것이 아니라 실제로 미디어를 통해 시민들이 참여하고 소통할 수 있는 형태로 연출하는 것이 좋은 방법이라고 생각합니다. 예를 들자면, 1980년에 미국의 로스앤젤레스와 뉴욕을 인공위성으로 연결했던 사건이 있었습니다. LA의 센추리센터백화점과 뉴욕 링컨센터, 두 곳의 영상을 하나로 연결하여 마치 뉴욕과 LA에 있는 사람들이 한 장소에서 만나는 것처럼 만들었는데, 일시적으로 미디어를 통해 멀리 떨어져 있는 장소를 연결하였습니다.

그리고 지금도 이런 계획은 상당히 많이 이루어지고 있습니다.

예를 들어 같이 움직이는 2개의 의자가 있는데 한쪽에 있는 사람이 움직이면 다른 쪽에 앉아 있는 사람의 의자도 같이 움직이게 되는 겁니다. 같은 장소에 있다면 서로 앞에서 보면서 이야기할 수 있지만 의자 하나는 뉴욕에 있고 하나는 유럽에 있으면 지구 반대편에 있는 다른 사람의 움직임을 서로 바로 볼 수 있다는 감각이 생기는 것입니다.

그리고 파리의 국립도서관은 창문을 하나의 픽셀로 삼아 점등 또는 소등하는 형식으로 대형 창문들을 연결하여 시민들이 하트모양도 만들기도 하고, 테트리스 게임판으로 사용했던 적이 있었습니다. 그리고 우리나라의 강남대로에 있는 미디어 풀(media pool)의 상단은 전광판 같은 역할을 하고, 밑에서는 시민과 상호소통 하게끔 설계되었지만 실제로 시민과 소통면에서는 큰 효과를 보지 못하였습니다.

또 한 가지는 미디어아트가 그 장소의 문맥과 기억을 갖고 공유하는 형태로 연출되는 경우가 있습니다. 멕시코 시티 대성당에 있는 조칼로광장(Zocalo Square)입니다. 이 광장은 옛날에 아즈텍 궁전이 있었던 곳으로 궁전을 메운 자리에 스페인 사람들이 대성당을 만들었고, 그곳은 한 500년 동안 멕시코 문화의 중심지가 되었습니다. 최근에 주변 고층건물이 들어서면서 지하에 아즈텍신전이 발견되었고 이 장소가 세계의 문명이 서로 겹쳐져있다는 의미를 갖게 되었습니다. 이에 로봇탐조등 16개를 주변에 설치해 탐조등의 모양을 만들어 전 세계에 참여하는 유저들에게 보여주는 새로운 밀레니엄 개막 축하 행사를 하였습니다.

그리고 또 한 가지 장소를 이용하는 방법은 개인의 장소에 대한 기억을 음성을 이용해서 다시 재생하는 것입니다.

예를 들면 한 사람이 어떤 장소에서 노래를 부르고 노래를 불렀던 장소에서



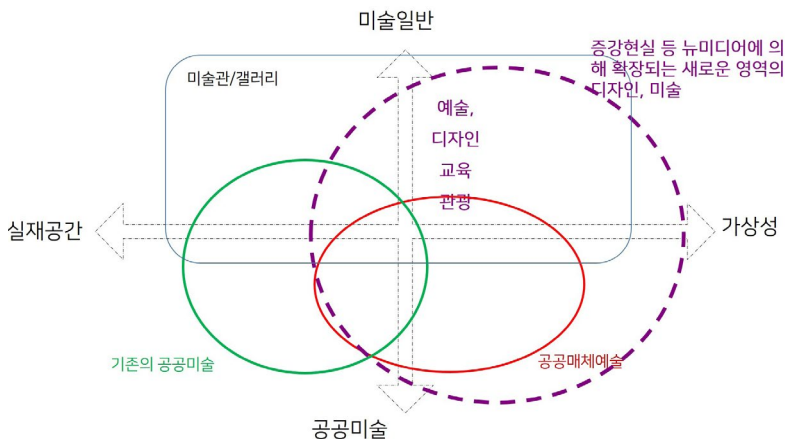
GPS코드를 저장하면, 같은 장소에 온 다른 사람이 그 노래를 들을 수 있게끔 합니다. 아침마다 골목에서 들리는 개 짖는 소리와 장사꾼들의 물건 파는 소리, 또는 어떤 일상의 소리들이 녹음이 되어 그 장소에 숨겨져 있으면 그 장소에 대한 기억을 소리파일을 통해 알 수 있고, 마찬가지로 오디오 파일, 비디오 파일도 이런 형식으로 할 수 있을 겁니다.

도시에 센서가 있는 일종의 웨어러블 컴퓨터(wearable computer)라고 할 수 있는 의상을 착용하고 일정한 어떤 건물과 지형을 이용해서, 장소 특정한 오디오를 만들 수 있고, 컴퓨터 화면상이 아닌 도시 한가운데서 팩맨(PACMAN) 게임을 할 수 있는 겁니다.

게임은 사적으로 즐기는 것이지만 도시에서 공유할 수 있는 게임으로 발전시켜 나가는 것입니다. 이런 아이디어를 발전시킨 것이 포켓몬 고라고 할 수 있습니다. 포켓몬 고는 공공장소에서 이루어지는데 굉장히 사적인 이용방법으로 진행되고 있습니다. 이는 공공장소를 사적으로 이용하는 방식이라 하겠습니다.

여기서 좀 나아가 로마의 재탄생 이야기를 하겠습니다. 로마의 재탄생은 컴퓨터 그래픽으로 로마시대 AD40년, 430년 두 시기 로마의 실제 데이터를 가지고 와서 그래픽화하였습니다. 이러한 데이터를 지금의 GPS코드와 연결시킨다면 마치 우리가 AR안경을 끼고 로마시내를 걸어 다니는 것처럼 느낄 수 있을 겁니다.

그래서 실제로 사라진 건물이라든가 사건이 바로 재생할 수 있고 이를 관광자원으로 사용할 수도 있을 겁니다.



▲ Figure II

요약하자면 지금 여기서 우리가 이 네모로 설명된 부분이 전체적인 미술이라고 칠 수 있고, 녹색원으로 생각한 것이 기존에 우리가 알고 있었던 공공에서의 영역입니다. 그런데 공공매체예술은 가상성의 영역으로 확장돼 있다는 점을 말씀드릴 수 있습니다. 거기에 더해 보라색원은 앞으로 AR과 새로운 뉴미디어에 의해 확장되는 새로운 영역의 디자인과 미술이라고 생각합니다.

그래서 빨간색 원은 현재 공공영역이지만, 미래에 새로운 영역으로 이것이 확장될 것이라 생각합니다.

즉, 미디어아트(media art)와 퍼블릭 스페이스(Public space)는 한 장소와 공간에 단일한 공공적인 문맥이 점유하여 미디어파사드, 3D mapping projection 등과 같이 현재 퍼블릭미디어아트(Public media art)의 주류가 되었습니다. 하지만 앞으로는 개인이 참여하고 소통하는 측면에서 라파엘 로자노 헤머(Rafael LozanoHemmer)의 작품이 주목을 받아야 된다고 생각합니다.

미래의 도시공간에서는 장소에 대한 다층적인 소비가 이루어지고 시민 혹은  
외지인의 문화 활동과 대규모 도시경관연출에 이르기까지 사적, 공적 공간의  
구분이 모호해지고 점차 예술가들과 디자이너들의 역할이 대폭 확대될 것이  
라고 판단됩니다.

What I'm going to talk about today, is how public art can be changed by media technology. My presentation is based on content that is slightly different from the other presentations.

First of all, the term “public media art” translated into Korean is not often used because the term “public media art” itself has long been a very popular idiom. If so then what does this mean?

Is the opposite of public art, private art? Not quite. I think it's the kind of art that goes out into the public domain, different from the art that is in the museum. The art that the museum handles is actually recognized, accepted and preserved by the public social system, so in a way, it's public art. I think public art refers to art that goes out to public places, and to art that is appreciated outside.

(Figure 1) As you can see here, the area outlined in yellow is probably the name of this project. When you say ‘Seoul is Museum’ if you look at the purpose of the word itself, the area that includes the meaning of “Seoul is Museum” is probably the yellow area. I think that the remaining Art Museum and Public Art can be seen as divided by the spheres outlined in red and blue.

Then where is media art? The reason we don't actually refer to radio or film as media art is because they are not new media, even though they are definitely a form of media art. So, when we talk of media art, we can say that the word ‘new’ is implied.

Additionally, all art is presented through media, but media art can be defined in that the aspects of the production, distribution, and appreciation of the artwork are determined by what media is used. One thing we should be careful about is the idea that the content of media art is communicated only through hardware.

When we say public art, there are two areas where media art is shown: one is on a media device, permanently, and the second is on a temporary basis with a set time, as an event. Let's look at these two areas.

(Figure 2) We are going to look at the media-based relationship between public art and the city; the history, the present, and the future. One of the most frequently talked about events in the history of public art in Korea is the work by Frank Stella in front of POSCO building. At one time it was temporarily dismantled for repair and there was a big commotion when a scrap merchant who was passing by took some pieces of it because he thought it was scrap metal.

Since then, this work has been widely criticized by the public for a considerable period of time. Recently, I learned that it is now considered a very famous work and it is loved by the citizens of Korea.

Like this sculpture, if a work is in an art museum, it is recognized as a great work in itself, but outside of the museum context what is considered art is often up for discussion. When a piece of art appears in a public place where anyone can see, it often creates social problems, problems of division.

(Figure 3) "WAVE" in SM Town is a work similarly installed on the street. From the beginning it was greatly admired and has had tremendous social impact. It is considered an amazing presentation of new technologies. In fact, in this regard it has almost never been met with any resistance; viewers look at it from a point of wonder and admiration.

This new form of art, the media façade, is being erected all around the world, more than I can mention at this time.

(Figure 4) (Figure 5) The above slide is an event that was held temporarily at the Daegu Art Museum and this is the media façade that is located in front of the Seoul Square.

(Figure 6) (Figure 7) This scene is a production, using drones, that we did for the last two years consecutively at Ars Electronica. The emergence of these new production techniques shows new possibilities for media art.

(Figure 8) This is Asia Culture Center in Gwangju. The place where the yellow outline is drawn is where the media wall is installed. Right outside is the famous old Jeollanam-do Provincial Office where the May 18th incident took place.

(Figure 8) At that time, the media wall was installed like the photo above. It was originally intended to be installed in a way that completely covered the whole front of the building but there were complaints from the 5.18 side so it was made partially transparent.

In fact, the Asia Culture Center suggested that the building be the media art, and

act as a point of communication and connection.

(Figure 10) The Cultural Center originally pushed for this however the piece of work was so strong that it seemed as though the people around it almost disappeared.

It wouldn't have been a problem if the same piece was in Times Square or Seoul Square in front of Seoul Station but in Gwangju, before cultural activities appeared, this large piece of work might have been too intense, too strong and overwhelmingly dominated the place. I worried that it might disrupt communication between community around it, and thought I should be careful about running it in the future.

In fact, I think it is a good idea to create a form of production where citizens can participate and communicate through the media, rather than have it take over the landscape. There are several examples of this. The first example I thought of was the 1980 satellite connection between Los Angeles and New York. ("Hole in Space" by Kit Galloway & Sherrie Rabinowitz)

Two places were connected in one video; the first place was The Broadway department store in Century City Los Angeles, and the second, the Lincoln Center for the Performing Arts in New York City. This public communication sculpture created the feeling that people in New York and Los Angeles were meeting in one place and talking to each other. This was an event where two distant places were temporarily linked through media.

There are quite a lot of these projects going on right now. For example, there are two chairs and these two chairs move together so if a person on one side moves, the chair of the person on the other side moves as well. When you're in the same place, you can talk while facing each other but if one chair is in New York and the other is in Europe then you get the sense that you can see the movement of someone on the other side of the world right here.

And the National Library of Paris transformed the windows into a huge computer screen, allowing citizens to play games on the building with their mobile phones. People could turn lights on and off to make hearts here and there, and once Tetris was also played using the windows as a game board. Additionally, the media pool on Gangnam-daero in Korea started with a rather ambitious plan and the pole on the top of it actually acted like an electronic display for the public while below was designed to possibly be directly interactive. However, it does not seem to be used in this way.

Another aspect is that media art is produced in such a way that it shares the context and memory of a place. Zocalo Square in front of the Mexico City Cathedral was once the place where an Aztec Palace was located and the Spaniards later built a Cathedral on the site of the palace, which became the center of Mexican culture for about 500 years. Recently, high-rise buildings have come up around it. The discovery of the Aztec temple ruins underground meant that this site was vertically overlapping world civilizations. Therefore, when the new millennium started, 16 robot searchlights were installed around the area and users from all over the world could see the light sculptures formed by the searchlights,



which was a very meaningful event.

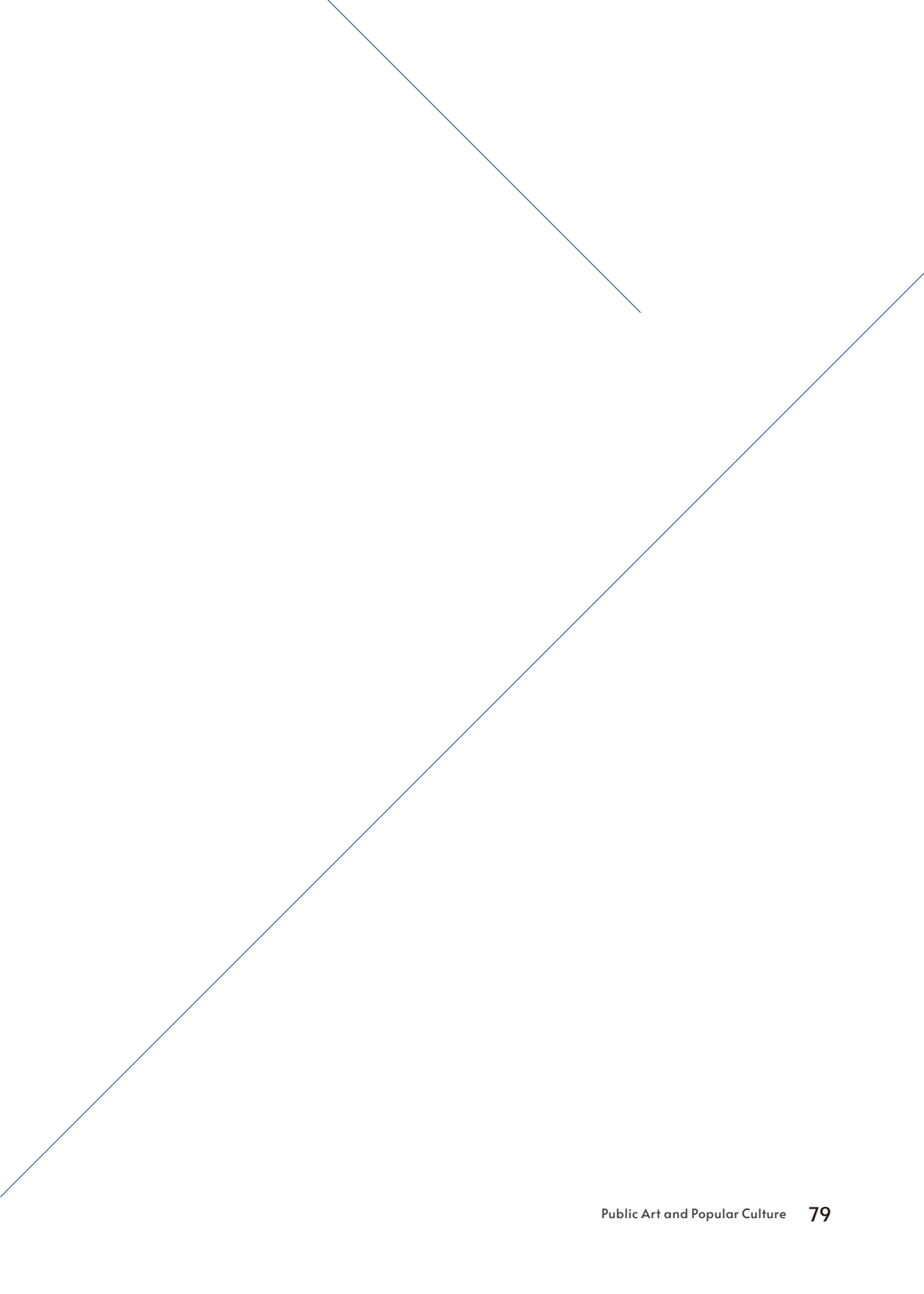
Another way to codify a specific place, very personally and intimately, is by reproducing a memory or sound of the place. For example, if someone sings a song in a certain place, makes a file and saves("plants") it with a GPS code in the place where the song was sung, another person can come and listen to the song in the same place. If the sound of dogs barking in the alley every morning, the sound of merchants selling goods, or certain everyday sounds are recorded and saved("planted") in the place, it is possible to listen to the audio file of that place as a memory of the place. Likewise, you can do that with audio and video files. And there is a project where you can walk through the city wearing specific clothes embedded with sensors that become a kind wearable computer. The wearer can create place-specific audio files using certain buildings and terrain. There is also a game called PACMAN that you can play in the middle of the city, not on a computer screen.

We usually enjoy playing these games in private, but now we are actually developing them into games that can be shared in the city. In a way, it's Pokemon Go that developed this idea. Actually, this game, Pokemon Go, is done in a public place, but it is being carried out in a very private way. It is actually a way of using public places privately. Let's go a little further here and talk about "Rome Reborn". "Rome Reborn" is a computer graphic that took the actual data of Rome in two periods in Roman's history, namely AD 40 and AD 430, and converted it into graphics. If we link this data to the current GPS code wearing AR glasses, we can feel as if we are walking around the city of Rome.

So, you can regenerate a building that has actually disappeared or an incident, and you can use it as a tourism resource.

(Figure 11) What we thought of as a green circle is what we previously knew about the public sphere. However, in that area, I can tell you that the field of virtuality has expanded even more; public media art is expanding into the area of virtuality. In addition, I think that the lavender circle is a new area of design and art that will be expanded by AR and new media in the future. So now what we think of in this red circle is public, but I think it will expand into new realms in the future. To summarize, media art and public space can be traded with a single public context occupied by a place and space, or as you have just seen, with media façades or 3D mapping projections. They have become the mainstream of Public media art. However, in the future, I think that the work of Rafael Lozano Hemmer “Vectorial Elevation” that you saw a little bit earlier, where individuals participate and communicate, deserves attention.

In the urban space of the future, multi-layered consumption of places will occur and the distinction between private and public spaces will be blurred, from cultural activities of small-groups people to the production of large-scale urban landscapes. Following this, I think the role of artists and designers will expand greatly.



## Session I - 02

# 도시변화와 문화활동이 시민에게 주는 의미

City change, cultural activities and citizens implication



캐서린 지라드 란타뉴

Catherine Girard Lantagne



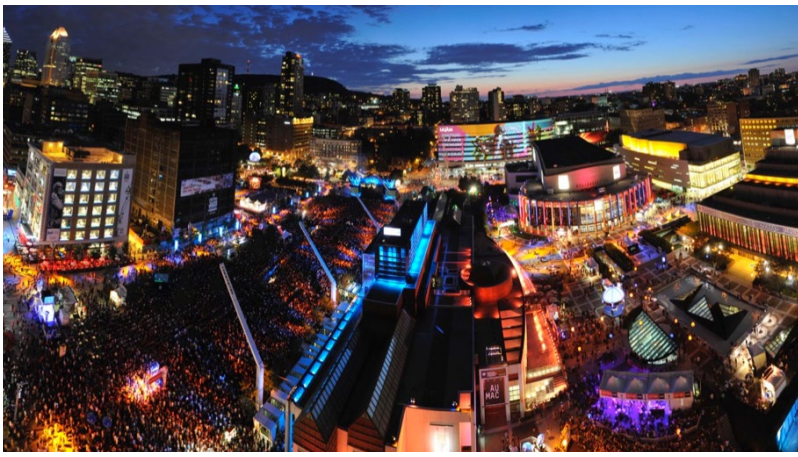
캐나다 | QDS 파트너십 프로그래밍 & 제작 디렉터

Canada | Deirector of Programing and  
Production, Quartier des Spectacles Parnership

저는 카르티에 데 스펙터클 프로그램 담당자인 캐서린 지라드 란타뉴입니다. 몬트리올 시내의 문화 지구인 카르티에 데 스펙터클은 면적이 약 1 평방 킬로미터로, 시내의 중심부 같은 곳입니다. 몬트리올 시내 동쪽에 위치하며, 비스니스 지구와 구 몬트리올 사이에 있는 이 도시에서 가장 인기있는 관광지입니다.



▲ Figure 1



▲ Figure 2

위치 특성상 매일 수천 명의 사람들이 카르티에 데 스펙터클을 지나가는데, 거주민, 근로자, 예술가, 학생 및 많은 방문객들이 일 년 내내 오고 갑니다. 진정한 문화 중심지로 문화가 집중되어 있다는 점에서 브로드웨이와 비슷하지만, 그 종류가 훨씬 다양해서 음악, 무용, 연극, 시각 미술, 테크놀로지 예술 등 모든 분야의 예술을 여기에서 접할 수 있습니다.

카르티에가 차지하는 경제 비중과 문화적 활력을 관람객 수와 티켓 판매량으로 판단하면 퀘벡 주 전체 티켓 판매량의 25%가 카르티에에서 판매되는데, 이는 곧 연간 관람객이 170만 명이고, 티켓 판매는 6천만 달러(한화로 약526억원)에 달하는 규모입니다. 몬트리올 쇼 티켓의 반 이상, 퀘벡 주 티켓의 1/4가량이 1km<sup>2</sup>안에서 판매되니 엄청난 수치입니다.

카르티에의 8개 공공 공간에서는 1년 내내 40개의 축제가 열리며, 수백만 명의 현지인과 세계 방방곡곡에서 온 방문객을 유치합니다. 공공 행사 대부분은 여름철 6월 초부터 8월까지 진행되며, 때로는 한 번에 두 개 이상 행사가 동시에 진행될 정도로 행사가 많습니다.

현재 카르티에 데 스펙터클이라고 불리는 이 지역은 1920년대부터 40년대 후반까지는 몬트리올의 흥등가로 유명했습니다. 몬트리올에는 음주, 매춘, 도박 등 밤 문화를 즐기는 데 필요한 모든 요소가 갖추어 있었지만 결국 흥등가는 몰락하게 되었습니다.

1950년대에 시민들이 새로 선출된 시장과 연합하여(Morality League) 대대적인 개혁과 흥등가 정리를 시작했으며, 몬트리올을 위한 새로운 비전을 수립하고, 불어권 동부 시내를 확장하는데 주력했습니다. 몬트리올은 영어권과

불어권으로 나뉘는데, 카르티에 데 스펙터클은 몬트리올의 불어권 쪽에 있습니다.

1960년대에 링컨 센터에 비할 만한 문화시설인 플라스 데 자르(Place des Arts)가 지어지고, 여러 대학과 많은 중요 기관들이 1960년대와 2000년 사이에 세워졌습니다. 2000년도에 몬트리올은 창의 도시로 자리 매김하기로 결정했고, 이것이 완전히 판도를 뒤집었습니다. 이미 카르티에는 캐나다에서 예술가들이 가장 많이 모여 있는 곳이었고, 3D 애니메이션에 사용되는 소프트웨어의 80%가 몬트리올에서 개발되었습니다. 몬트리올 사운드는 뮤지컬 업계에서 인정받고 있으며, 세계적으로 유명한 태양의 서커스(Cirque du Soleil)와 여러 서커스 단체들도 있습니다. 여러가지 이유로 몬트리올을 문화 수도로 자리 매김하자는 결정을 내리게 되었습니다.

이 지역은 약 15년 전 카르티에 데 스펙터클로 이름이 지어지기 전에도, 이미 문화 활동이 진행되고 있었고, 많은 재생 노력이 있었습니다. 카르티에 데 스펙터클의 상징적 이미지이자 상징적인 장소인 플라스 데 페스티벌과 분수는 그 전에는 아무것도 없는 곳이었습니다. 예를 들어, 플라스 데 자르에 가서 쇼를 볼 수는 있어도, 식당은 없었으며 그 지역에 다른 시설이나 행사도 전혀 없었기 때문에, 많은 도시 재생 노력이 필요했습니다.

그 일환으로 2010년에 완성된 프로므나드 데 작티스트(Promenade des Artistes: 예술가들 산책로)는 광장들 사이를 연결하는 보행도로의 기능을 하며 다양한 목적으로 사용하는데, 특히 비상설 전시회 전시 공간으로 사용됩니다. 몬트리올의 주요 상업 거리인 생트 카트린가(St. Catherine Street)는 카르티에 데 스펙터클의 중요한 일부로, 맞춤형 공공 공간으로 재개발되었는데 차도와 보행자 구역 사이에 보도나 물리적 경계가 없습니다.



카르티에 파트너십은 몬트리올 시와 협력하여, 카르티에의 공공 공간 내 활동 일정을 조정하는데, 행사 기획·주최자들 40명 모두에게 물류 및 기술 지원과 특수 장비를 제공합니다. 새로 개발된 지원공간들과 문화 프로그램은 경제 활동의 강력한 원동력으로 시내 문화 지구 활성화에 도움이 되었습니다.

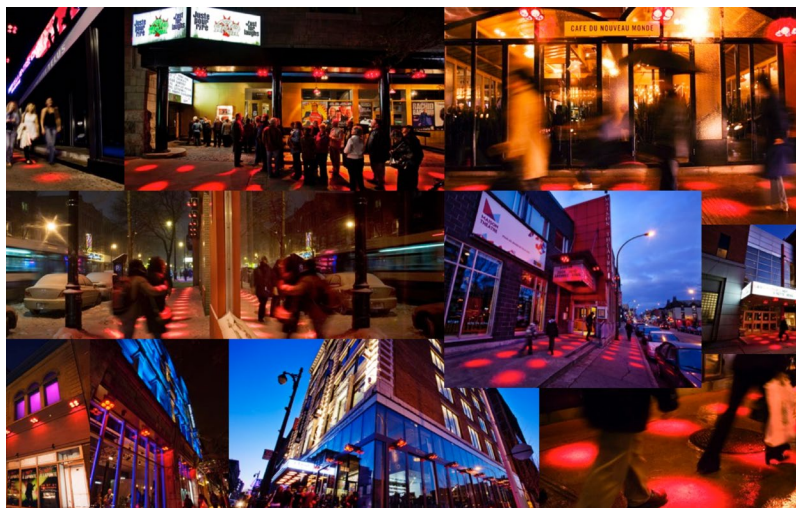


▲ Figure 3

한편, 카르티에는 빛을 대표적인 시그니처로 사용하고 있습니다. 조명을 세 가지 전략으로 사용하는데, 첫 번째 전략은 모든 문화 장소 외부에 붉은 카펫을 조명으로 비춰 이 지역의 모든 문화 장소가 눈에 잘 띄게 해 줍니다.

두 번째 전략은 조명으로 건물 각 사이트의 개성을 표현·연출하기 위함입니다. 마지막으로 세 번째 전략은 비디오 투사로 4개의 건물 외벽에 예술적으로 비디오 매핑을 하는 것입니다.

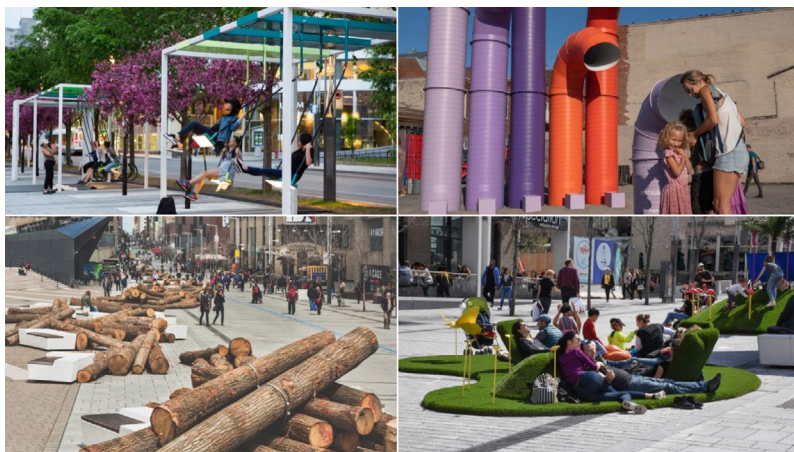




▲ Figure 4



▲ Figure 5



▲ Figure 6



▲ Figure 7

단순히 행사 유치만이 아니라, 도시에 생기를 부여하고 도시의 장소 만들기 및 도시 경험(urban experiences)에 대한 전문성을 개발했습니다. 몬트리올 시는 카르티에에게 공공장소 관리 임무 외에도, 무료 프로그램과 문화 활동 개발을 맡겼는데, 여름철 성수기 외에 더 오랜 기간 동안 문화 프로그램이나 설치물을 제작합니다.

카르티에는 겨울철에도 활발히 활동하고 있으며, 사람들에게 의해 활성화되는 상호작용형 설치 방면으로 아주 구체적인 전문성을 갖췄습니다. 캐나다는 오후 4시면 해가 지기 때문에 대부분의 프로젝트는 조명을 사용하고, 조명은 성공 레시피에 필수 재료라고 할 수 있습니다.

다음으로 자르탱 가멜린 프로젝트는 지역 모습 변화에 미친 영향, 커뮤니티와의 협력 방법, 예술, 지역사회, 공공 공간과의 관계 등 카르티에 데 스팩터클을 더 깊이 이해할 수 있는 사례입니다. 원래 이름은 에밀리 가멜린 공원(Emilie Gamelin Park)이었지만, 가멜린 정원이라는 뜻인 자르탱 가멜린(Jardins Gamelin)을 만들어 모든 대중을 위한 살아있는 생활 공간이 되었습니다. 우리가 자르탱 가멜린을 열기 전에 이곳은 고립의 장소로, 사람들에게 버려진 곳이었지만 이곳은 매년 여름마다 바뀌고 있습니다.

2015년 여름철 동안 광장을 변화시키고자 자르탱 가멜린 프로젝트를 시작하였고, 밀집된 도심 한가운데 사람들에게 녹색 오아시스와 모임 장소를 제공하였습니다.

여기서 지역 조직과의 파트너십은 프로젝트 성공의 열쇠인데, 예를 들어 상티에 이르뱅(Sentier Urbain)이라는 도시 농업 단체가 식물 심는 것을 관리하고 7개의 주제별 정원을 고안하여 공공장소에 디자인과 아름다움을 더할 뿐만 아니라, 사람들에게 활동과 모임을 제공했습니다. 대중들이 참여할 수 있는 문화 및 예술 프로그램이 광장을 매일 생기있게 만들었고, 이 프로그램들은 모두 무료로 제공되었습니다. 자르탱 가멜린은 자체적으로 문화 프로그램을 개최할 뿐만 아니라, 이곳에서 수업을 열고자 하는 각종 단체에게 공간을 내어 주기도 합니다. 요가, 명상, 댄스 수업, 대학 및 도서관의 공개 강의 등은 물론 사적인 친목 행사도 있습니다. 처음에는 상상조차 할 수 없

었던 일이었지만, 현재는 어린이와 가족을 위한 영구적인 프로그램이 있는 등 완전히 변화하였습니다.

자르덴 가멜린으로 사람들을 계속 오게 하는 또 하나의 중요한 전략은, 안전감입니다. 방문자뿐만 아니라 직원, 프로그램 파트너에게도 안전감이 들도록 사회적 개입이 필요합니다. 자르덴 가멜린의 핵심은 공동거주와 포용이며, 기존의 문제를 제거하는 것이 아니라 포함시켜 관계를 형성하고, 소외 계층에게 도움을 제공하고자 합니다. 이 자르덴 가멜린 프로젝트는 완전히 버려졌던 공공 장소에 시민들과 방문객들이 다시 찾아오게하는 성공한 사례입니다.

몬트리올 시내를 재창조하기 위해 여름 경기 활성화 특별조치 프로그램 (Jump Start Summer: 점프 스타트 썸머)을 추진하였습니다. 전염병의 영향을 많이 받아 몬트리올 시내가 삭막해지자, 몬트리올 시장은 카르티에에게, 여

▼ Figure 8





름철 시내에 사람들이 다시 찾아오도록 활기있게 만들어 달라고 했습니다.

카르티에는 공공 장소의 안전을 큰 관심사로 두고, 몬트리올에 기반을 둔 창작자들이 지역 사업체에서 식사를 사 먹을 수 있도록 여러 공공 광장을 설계했습니다. 정오부터 밤11시까지 주 7일 개장하며, 광장마다 살균 스테이션이 모두 설치되었고, 몬트리올 시는 임시 조례로 이 임시 공공 공간과 공공 테라스에서 술을 예외적으로 허용합니다.

수많은 예술가들의 거리 작품들(pistops)이 공공 미술로 장식된 휴식 공간인 '플라콧 아트(Placott'arts)'의 형태로 설치되었습니다. 이 수다 공간은 몬트리올 기반의 예술가, 디자이너 및 사업체들이 디자인했고, 시내에 있는 상징적인 장소마다 설치되어 그곳들을 신선하게 변모시켜 주었습니다.

시내 유동 인구를 늘리기 위해 매주 주말마다 보행자 거리와 광장에 음악가, 댄서, 공연자 및 즉흥 예술가들의 깜짝 공연과 현지 아티스트들이 선보이는 모바일 카바레도 운영하였습니다.

카르티에는 시민, 기업, 예술가들을 위해 청중의 지속적 참여와 즐거움에 관심을 가졌고 '도시 공원'에 대한 대안을 제공했습니다. 냉소적인 태도와 우울함을 이겨내려면 다시 사람들을 시내로 오게 할 필요가 있었습니다. 그래서 공공 광장 2개, 도시 테라스 3개, 공공 공간 2개를 재설계하고, 추가적인 테라스와 도시 공간 7개를 협력업체에서 만들었습니다. 창의적인 예술가들 575명 이상이 참여했으며, 7월부터 10월까지 여름철 내내 깜짝 공연이 280개 이상 열렸습니다.

마지막으로, 성공의 열쇠는 협력입니다. 2019년 카르티에는 몬트리올시, 상공회의소, 몬트리올 관광청과 협력하여 프로젝트를 성공할 수 있었습니다. 카르티에는 강력한 지역 경제 장려책이 제안되었고, 공동 마케팅 및 의사소통 전략이 포함되어, 모든 파트너들과 자원 및 추진 계획들이 공유되었습니다.

또한 지역제작자 및 행사 주최자, 예술가 및 예술단체, 전국방송 매체와의 콘텐츠 및 가시성 파트너십 등 2019년 여름에 광범위한 협력을 통해 카르티에가 지역 모습 변화에 미친 영향, 커뮤니티와의 협력 방법 그리고 예술, 지역사회, 공공 공간과의 관계를 더 깊이 이해할 수 있습니다.

카르티에의 모든 활동, 예술과 대중과 어떻게 일하고 있는지, 몬트리올의 공공 공간을 활성화하기 위해 어떻게 노력하고 있는지에 대해 좋은 아이디어가 되었기를 바랍니다.

My name is Catherine Girard-Lantagne and I'm in charge of the programming for the Quartier des Spectacles. I'm really glad to be here with you today, to present to you what we did with the Quartier des Spectacles so thank you very very much for the invitation. So we have 20 min, it's too not much time so let's start right away.

(Figure 1) So the Quartier des Spectacles, Montreal's downtown is cultural district, it's about one square kilometer and we can say that it's like the heart of the downtown. It's in the east part of the downtown Montreal between the business district and the old Montreal, which are the most popular tourist destinations of the city. Thanks to its unique location the Quartier des Spectacles is crossed by thousands of people everyday such as residents, workers, artists, children and many visitors all year long. It's a real cultural hub for example; it can be comparable to Broadway in terms of concentration of cultural offerings but much more diverse. All disciplines are represented; music, dance, theatre, visual art, technological art, name it, everything is there. And just to give you an idea of the cultural vitality and the economic weight of the district, the Quartier des Spectacles represents 25% of all tickets sold in the Province of Quebec so this means annually 1.7 million spectators. This represents 60 million Canadian dollars in ticket sales, more than half of show tickets of Montreal sold in this one square kilometer, one-fourth Province wide so this is huge.

(Figure 2) The Quartier is composed of 8 open public spaces where 40 festivals take place all year long and attract millions of locals and visitors from everywhere on the planet. Most of the public events are playing during summer from early June to August, sometimes more than one at a time so it's a lot of events. Now you

can see a picture of La Place des Festivals and there are so many people, I think it's a jazz festival and it's like this every year not every night but every year we represent that kind of popular event.

So the Quartier was not always like this, let me tell you a little bit about the history. So, from the 20s until the late 40s the area that is now called Quartier des Spectacles was mainly famous for being Montreal's red light district. Prohibitions in the close-by United States turned Montreal into a weekend destination for American thrill seekers. Alcohol prohibitions, gambling, all the ingredients for a crazy night life were united here but this reputation finally contributed to the fall of the red light district. In the 1950s Morality League paved the way to a big clean-up operation so a new amendment vision emerged so focus on the desire to expand the francophone eastern downtown. As you maybe know Montreal is half and half, English and French, so the Quartier des Spectacles is taking place in the French side of the city. It's not grey, and black and white but you know what I mean. In the 60s Place des Arts was built, to explain to you, it's like our Lincoln Center. Universities, many many important institutions was built between the 60s and the 2000 years. And in the 2000 years Montreal decided to position itself as a creative destination, this was the game changer. It already had the highest concentration of artists in Canada in the Quartier des Spectacles, 80% of software used for 3D animation is developed in Montreal, the Montreal sound is recognized in the Musical industry, Cirque du Soleil and other circus organizations are famous through the world so many many good reasons helped to take this decision to position Montreal as a cultural capital.



(Figure 3) And in collaboration with the city, the partnership coordinates the calendar of activities for the public space in the Quartier. We provide all 40 promoters with logistic and technical support as well as specialized equipment. The newly developed space and the cultural programming designed for them are a powerful driver for economic activity. They have helped to revitalize this part of downtown, Montreal is making it a prime destination for locals as well as visitors. So all this effort has changed the face of this part of downtown Montreal and we can say we have connected for animation because as you can see in this slide, we have a real control room. Over the years the partnership has developed a technology infrastructure on its territory; there is a centrally controlled fiber optics network connecting cameras, Wi-Fi, fountains, fog machine, sensors, weather station so this is one of the main specific assets for le Quartier des Spectacles; are now dedicated to research, experimentation, and creation in public space. This infrastructure is now known as the urban digital laboratory. So we have festivals, we have events, all year long, but we have, as well, lights as an important part in the Quartier des Spectacles is to use light as a signature; this is kind of our second mandate. So we have three strategies with the lights, we use it in three different strategies; first of all, a shared light signature – a carpet of red light outside every cultural venue, so you can see what kind of effect we have with the red light and this helps to give visibility to all cultural venues in the area.

(Figure 4) Second, is architectural lighting to express the uniqueness of each site, so here we have an example, and finally, the third strategy is the video projection; we have 4 buildings façades that are dedicated to artistic video mapping.

(Figure 5) And it's not all, we also, we just don't only welcome events, we create some animation and we developed an expertise in the place making and experience in the city (urban experiences). So in addition to our mandate for managing the area's public spaces, the city also mandated us to create complimentary programing, cultural activities. This is not our mandate to create festivals but mainly installations, cultural programing over longer periods of time outside the busy summery months. So you can see a few examples of different installations we did in the past years.

(Figure 6) We are also active during the winter time and this is quite a specific expertise on interactive installations activated by people and most of our projects, as you can see in the pictures, use light because in Canada the day falls around 4pm so it's an ingredient for a success recipe, if I can say.

(Figure 7 ) Ok, maybe I can propose to you, now, a study case to understand deeper how we had an influence to change the faces of the area and how we are working with the community and all the relationships between art, community, and public spaces. So we are very very proud to have brought back this formerly abandoned space to the public le Jardin Gamelin, sorry Emilie Gamelin Park, was the name, but we created Jardins Gamelin, meaning the Gamelin Gardens. It's one that is finally a living place for all publics. Before, it was a place of isolation, before we did the Jardins Gamelin, this place was a place of isolation, you have a picture before all the installations we did, we are making every year, every summer. It was as very difficult place, with drug abuse, homelessness, mental illnesses used by marginalized groups basically it was deserted by Montrealers, no more residents,

workers, or students or visitors went to this wonderful big public space. So Jardins Gamelin project, the project started in 2015 to bring people together through a major transformation of the square during the summer month. Human-scale set up provides a gathering place for all publics and a green oasis in the middle of the dense downtown environment.

(Figure 8) Partnership with local organizations is the key of the success of the project, for example urban agriculture organism called Sentier Urbain, takes care of plantations, they have conceived 7 thematic gardens. This is an important role; it adds to the design and beauty but also offers activity and conference. An important daily cultural and artistic programing is necessary to ensure that the public will adopt the square otherwise citizens still don't always come or return naturally. The square is animated everyday through specific programing commissioned and hosted by us, all free of charge but the Jardin Gamelin not only holds cultural programing, it's also a place to host activities of all kind of organisms that want to use the space to bring together their audience; yoga, meditation, dance class, public lectures from universities and libraries, etc. but also social events. The unthinkable at its beginning now happened; we now have a permanent offer for kids and families so this is a 360 degrees turn around. Can I say that? I'm not sure; well you understand what I mean.

So Jardins Gamelin is another important strategy for us to keep people and bring back people in the square, is the feeling of safety. This is another important element that can be challenging for visitors but also for employees and our programing partners. It's a constant concern and one which we invest a lot of

effort and time, we should say. Social intervention is another aspect of the project that is really really essential. Cohabitation and inclusion are at the heart of the Jardins Gamelin; we are not looking to get rid of the existing issues but to include them, to create relationships, to offer help to marginalized populations as much as possible. So the project has been very very successful in bringing back the citizens and visitors to this firmly abandoned public space so we are really really proud of this Jardins Gamelin. I think it's a case study we can mention as a success.

Jump start summer, reinventing downtown Montreal. As every downtown over the planet, I guess, Montreal was seriously impacted by the pandemic so concerted efforts were required to revitalize the area for the summer season and to help all the shops or commercial street to stay alive during this apocalyptic moment for the economy. The mayor of Montreal gave us a mandate, gave to the Quartier des Spectacles a mandate, to give some vitality and activity in the downtown to stimulate the people and to bring back the people in the downtown after the whole desert it has been during the last month of spring. But it was special because the downtown experience was transformed; working in an extended territory for more than our usual one square kilometer, the territory involved 5 commercial development associations, as you can see on the map it's really really huge, more than triple our regular territory. [20:03]

We created a refreshed environment and a series of activities was made in the district for more attractive, safe, friendly and fun experiences.

Safe public space was a big concern for us. Several public squares were designed by

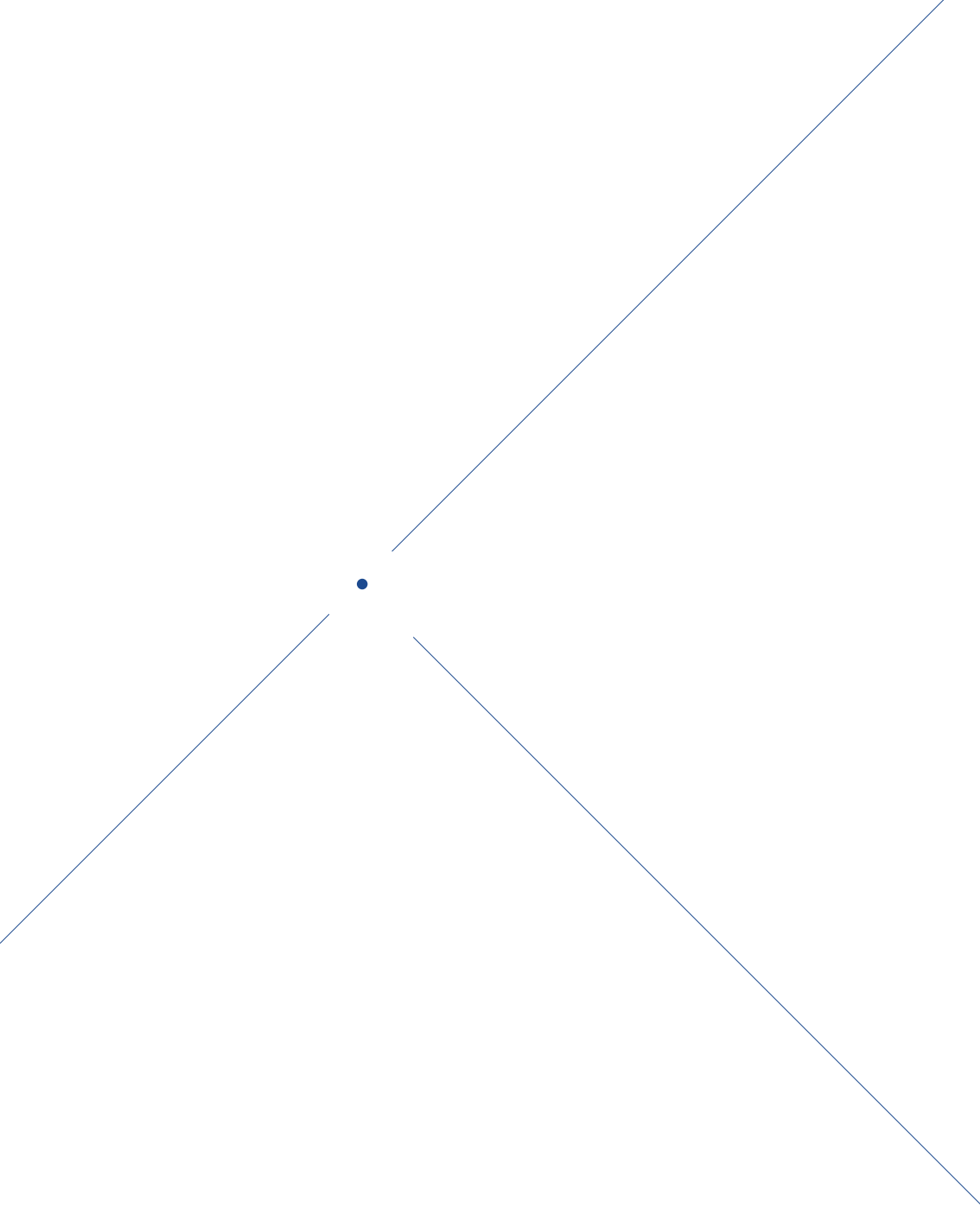
a Montreal based creative to encourage the purchase of meals from local business. So, open 7 days a week from noon to 11pm, they all include sanitizing stations. Temporary ordinance by the city of Montreal exceptionally allow alcohol on this temporary public space, public terrace. You can see a few examples, one example here on the left side of the slide.

Art, numerous artists' pit stops were set up in the form of 'Placott arts' – rest area decorated by public art, designed, as well, by Montreal based artists, designers, and collectives. They provide a fresh perspective of iconic downtown locations. They were produced in collaboration with MASSIV art, which is an important partner for Quartier des Spectacles.

Another element to create more traffic downtown, traffic, I mean, with people, more people in downtown is the animation so surprise performances popped up every weekend with musicians, dancers, performers, and improv artists animating the pedestrians street areas and the public squares. As well, we had a mobile cabaret, also featured local artists every weekend. Well, a video can express better than me what we did last summer so let's watch a video.

So, I don't have many times left to finish the presentation but for citizens, business, artists keeping the audience engaged and entertained was one of our concerns and giving them an alternative to our greatest competitor 'Urban Park'. So, we really need to bring back people in the downtown to help combat morosity and cynicism we created 2 public squares, 3 urban terraces, redesigned 2 public spaces, and installed additional terraces and 7 urban spaces were created by our partner. Over

than 575 creative artists were involved and more than 280 pop-up performances have been presented during the whole summer from July to October. The key to the success, finally, is to work hand in hand; collaboration was the key of the success for our activities last summer. Collaborating with the city of Montreal, the Chamber of Commerce, Montreal Tourism this was the key of the success. We did a strong proposal to encourage the local economy and in this strong proposal was joint marketing and communication strategy toolbox and it was shared with every partner so we shared the resource, the resources, sorry, and the initiative. The collaboration with the 5 commercial development associations, as I said before, was another important point of our strategy. We had weekly communication with them and all logistical and communication support provided to each other. Wide array of collaborations, local producers and event organizers, artists and artistic organizations, content and visibility partnership with national broadcast media, with some of other partnership we created last summer to try to give another life to the downtown after and in the middle of the pandemic. So, this is all from me, I hope I gave you a good idea of all the activities and how we are working with art and public and how we are trying to revitalize public space in Montreal. So I'm looking forward to seeing you soon and to talk to you about all this initiative.



Session I - 03

# 일상의 대중문화와 공공미술

Popular Culture in Everyday Life and Public art



김성호

Kim Sung-Ho



한국 | 2020 창원조각비엔날레 총감독  
Korea | Artistic Director of Changwon  
Sculpture Biennale 2020



저는 일상의 대중문화와 공공미술이라는 주제로 일상의 대중문화와 공공 미술의 기본적인 사례 분석보다는 주위를 둘러싸고 있는 여러 이야기를 같이 나누고자 합니다.



Source  
<https://www.theexingtonline.com/blog/2019/10/25/pop-culture-from-days-of-decadence-to-days-of-ai>

▲ Figure 1

사진에는 페리스 힐튼, 톰 크루즈 등과 같은 연예인, 대중스타와 애니메이션 이미지가 있습니다. 이 섹션의 소제목을 ‘현대의 대중문화와 생활계’로 잡았습니다. 오늘날 미디어로 인해 대중문화의 영향은 매우 커졌는데, ‘오늘날 우리는 미디어가 생산하고 있는 대중문화의 물결 속에서 일상을 지속하는 생활계를 구축했다’고 볼 수 있습니다.

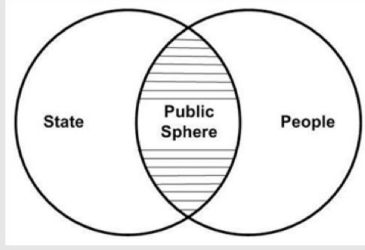
그런데 미디어가 생산하고 있는 긍정적인 대중문화의 콘텐츠 외에도 부정

적인 영향을 미치기도 합니다. 이를테면 대면 커뮤니케이션을 형성하는 공론장을 와해시키고 오염시킨 경우가 있습니다. 공론장은 이야기를 주고받는 소통 공간이라고 할 수 있는데, 하버마스(Habermas)가 이 용어를 학술의 장에서 처음으로 이론화했습니다. 18세기 프랑스에는 살롱이라고 하는 응접실 문화가 있었는데, 귀족 마담이 운영하는 살롱에서 귀족뿐만이 아니라 군인, 성직자, 문인, 예술가들이 신분과 계급을 뛰어넘어 서로 정치와 문화, 예술에 대해서 이야기할 수 있는 공간들이 당시에 형성되었습니다. 18세기 프랑스에 서 유행했던 살롱이나 영국의 커피하우스 같은 유무형의 공간이 하버마스가 찾고 있는 공론장의 모델이었습니다. 그런데 대중에게 메시지의 수용을 강요하는 신문이나 TV와 같은 미디어 시스템이 이러한 공론장을 와해시켰다고 하버마스는 주장합니다.

이제 시대가 바뀌었습니다. 오늘날 인터넷을 통해서 세계 각지와 연결하고, SNS를 매개로 자신의 이야기와 다른 사람의 이야기가 교류할 수 있는 새로운 소통의 장이 열렸습니다. 우리는 이것을 ‘새로운 공론장’으로 부르는 것을 주저하지 않습니다.



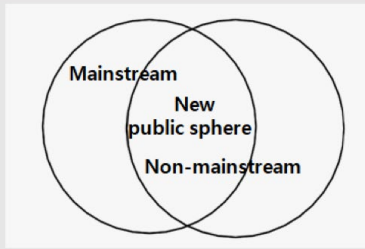
A Reading in the Salon of Mme Geoffrin, 1755



The people, the state and the public sphere  
Source: van Krieken (2016)



Internet and The Public Sphere, 2000's



Sung-Ho KIM, Cultural public sphere

▲ Figure 2

위의 그림을 보시면 공론장이라고 하는 것이 국가와 민족 또는 국가와 사람들 사이의 관계와 교집합을 만드는 공간이라고 한다면, 오늘날 새로운 공론장은 그와 같은 ‘공론장의 이상’을 새로운 관점에서 재편하는 역할을 하고 있습니다. 예를 들면 우리의 생활 속에 담겨져 있던 주류와 비주류, 제도와 비제도권, 상위 계급과 하위 계급의 문제의식과 보이지 않는 문화자본에 대한 문제의식을 드러내고 있다는 것이죠. 인터넷을 통한 가상 세계에 구축하는 오늘날은 공론장의 모델을 재편하고 새롭게 만듭니다. 유념할 것은 커뮤니케이션의 개별 주체가 선호하는 온라인 속 공론장이 각기 다르듯이, 공유지점과 겹치는 부분도 그만큼 다양하게 전개된다는 것입니다.

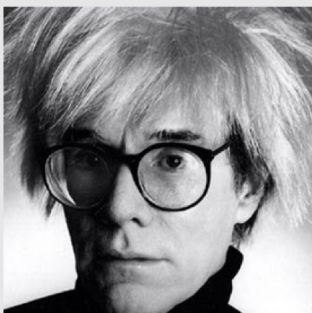
대중문화가 새로운 공론장과 연동되어 끼치는 영향력은 지대합니다. ‘일상과 떨어져 있어서 예술로서 인정했던 이전 시대의 생태계’를 대중문화가 바꾸어 놓았음을 말יי쑈. 오늘날 대중문화는 예술이 곧 일상이자 일상이 곧 예술인 세계를 만들어 놓았습니다.



Leonardo da vinci



Mona Lisa



Andy Warthol



Jeff Koons, *Balloon Dog (Orange)* (1994 – 2000), at Tel Aviv Museum of Art, 2020 | Image courtesy of Elad Sarig

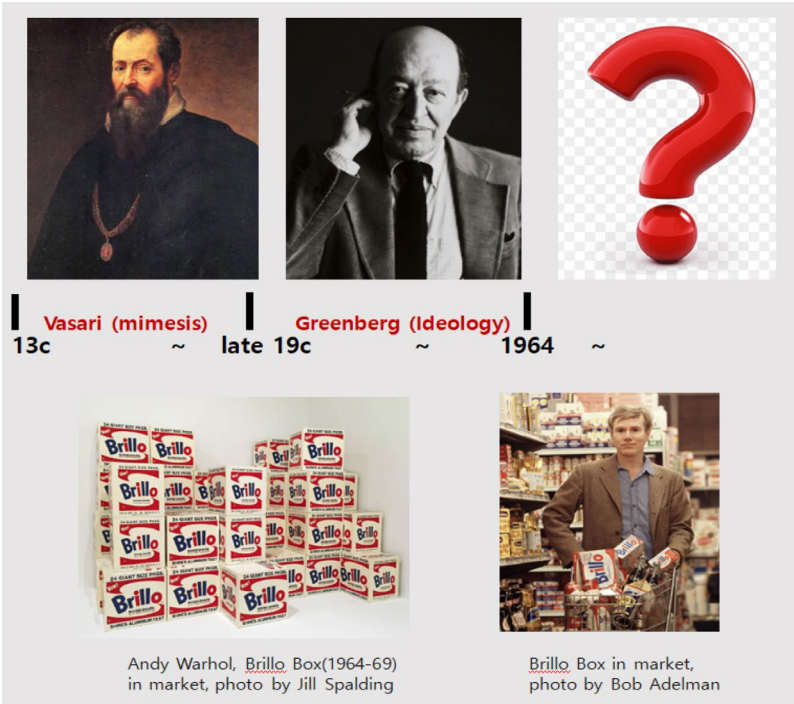
▲ Figure 3

위의 왼쪽 작품은 레오나르도 다빈치의 자화상이고, 오른쪽에는 예술 아이콘이 된 그의 작품 ‘모나리자’가 있습니다. 르네상스 시대 예술은 일상과 별리되어 있는 ‘미’의 영역을 창조하는 것이었죠. 르네상스 이후로부터 ‘미’와 같은 예술 속 자율성을 찾는 움직임들이 있었는데요. 20세기 중반까지 다양한 모습으로 지속되던 이러한 흐름은 오늘날 변곡점을 맞이했습니다. 일상과 예술을 하나로 묶는 흐름들이 생겨난 것이죠.

다음 사진은 앤디 워홀(Andy Warhol)인데, 그는 대중문화가 유행처럼 번지던 1960년대에 자신의 팝아트를 선보였습니다. 그의 창작 대상은, 일상에서 우리에게 익히 알려져 있는 캠벨 수프 깡통이라든가, 애니메이션 혹은 카툰, 신문에 보도된 사진과 같은 것이었습니다. 우리는 그가 대중적 문화를 예술적 소재로 사용했기에 그를 많은 사람들의 눈높이를 맞추고 문화적 기호를 같이 소통했던 예술가라고 칭했습니다. 이와 같은 팝아트의 시대에 프랑스에서는 ‘누보 레알리즘(Nouveau Réalisme)’이라는 미술 운동이 있었는데, 동일하게 대중 지향의 예술 언어를 구사했던 운동입니다. 이전까지는 예술은 일상으로부터 떨어져 있었던 이유로 존립 가치를 인정받았던 것인데, 팝아트 시대 이후에는 거꾸로 예술과 일상이 뒤섞인 새로운 예술의 흐름이 만들어졌습니다.

오른쪽 하단에 제프 쿤스(Jeff Koons)의 작품 ‘풍선 개’입니다. 제프 쿤스는 막대기 풍선이라는 사물을 예술 작품으로 둔갑시켰습니다. 대중적 기호, 또는 대중이 좋아하는 부분들을 예술 작품으로 만든 것이라고 할 수 있겠죠. 옛날에는 엘리트 미술이 필요했는데 오늘날에는 대중적 미술이 필요하게 되었을 뿐만 아니라 예술가도 천재에서 아트 스타의 영역으로 바뀌게 된 그런 시대가 되었습니다.

그렇다면 오늘날 우리에게 ‘위와 같은 예술’에 대한 진지한 비판적 성찰이 필요합니다.



▲ Figure 4

왼쪽에는 앤디 워홀의 브릴로 박스(Brillo Box)있는데, 저것은 세제 상품이 아닌 1964년 개인전 때 발표한 작품입니다. 그런데 오른쪽에 앤디 워홀이 슈퍼마켓에서 산 브릴로 세제 상자가 보입니다. 세제 상자를 모방한 브릴로 박스가 예술 공간에서 예술 작품이 되고 슈퍼마켓에서는 세제 상자 그 자체로 상품이 되는 상황을 우리는 생각해 봐야 할 것 같습니다.





◀ Figure 5

그런데, 앤디 워홀의 브릴로 박스와 슈퍼마켓의 브릴로 박스 사이의 '식별 불가능성' 때문에 아서 단토(Arthur Danto) 학자는 예술 종말을 선언하게 됩니다. 예술 종말론을 고안하게 된 가장 큰 계기는 일상과 예술 사이에서의 식별 불가능성, 즉 눈으로 차이를 확인할 수 없다는 것이었습니다.

단토는 일상과 예술 사이의 식별불가능성을 논증하기 위해서 옛 시대를 추적합니다. 그에 따르면, 옛 시대에는 두 가지의 거대 서사가 있었다고 합니다. 하나는 13세기로부터 19세기까지의 예술을 바자리(Giorgio Vasari)의 이야기로 해석할 수 있다는 것이고, 또 하나는 그 이후의 예술을 그린버그(Clement Greenberg)의 이야기로 이야기할 수 있다는 것입니다. 그러니까 두 개의 거대 서사(master narrative)로 미술사를 쓸 수 있다고 본 겁니다. 그런데 제가 그 다음에 물음표를 쓴 이유는 그와 같은 커다란 이야기로 더는 써 내려갈 수가 없는 시대가 도래했음을 상징적으로 의미합니다. 단토는 다만 미시적인 내러티브만 있을 따름이라면서 역사와 예술의 종말을 선언하기에 이릅니다.

그런데 여기에 또 다른 일상과 예술의 관계가 있습니다. 보드리야르(Jean. Baudrillard)는 ‘예술의 무가치(Nullite de l'art)’를 얘기했어요. 우리는 예술이 가치 있다고 얘기하지만 보드리야르는 “예술이 가치 있다고 말하는 것은 전문가들의 음모다”라고 단정했습니다. 전문가들이 생활을 영위해야 하므로 예술이 가치 없음을 알면서도 대중들을 현혹시키기 위해서 가치가 있다고 주장한다고 겁니다. 그게 다 예술 전문가들의 음모라는 것이죠. 예술의 무가치를 주장한 그의 책 제목은 ‘예술의 음모(le Complot de l'art)’입니다.

우리는 여기서 또 주목할 것이 있습니다. “예술은 무가치하다”라고 주장했던 보드리야르의 회의론적인 시각에 관한 것입니다. 그것은 나름 우리에게 타당한 논리의 근거를 제공해 줍니다. 그는 일상 속에 미가 너무 많기 때문에 현대 예술이 가치가 없다고 본 거죠. 우리는 조금 전에 일상과 예술이 달라서 예술이 가치가 있던 시대로부터 일상과 예술이 한데 뒤섞인 채로 새로운 가치를 창출한 팝아트 시대까지를 함께 고민해 보았습니다. 그런데 우리는 보드리야르가 일상 속의 예술이 바로 과포화 상태로 있기 때문에 가치가 없다고 얘기했던 것을 주목할 필요가 있습니다.

15~16세기에는 독창성(originality)이 유일한 가치를 지녔습니다. 특히 미술 작품은 “세상에 하나밖에 없다”는 유일성, 단품성이라는 의미가 중요했습니다. 그런데 20세기에 들어서 이 오리지널리티 개념은 점차 ‘집단적 독창성’이라는 개념으로 바뀌게 됩니다. 인상주의, 야수파, 다다, 초현실주의처럼 새로운 미술적 이즘이 계속 주창됩니다. 이전 것들과 다른 새로운 것들을 찾아가는 ‘집단적 미술 운동’이 20세기에 일어나게 되는데, 21세기에는 역전 현상이 일어납니다. 그와 같은 새로운 것을 찾는 노력 자체가 무의미한 것으로 주장되기에 이른 것입니다. 게다가 이 세상에는 새로운 것이 더는 없다는 주장이 등장하게 됩니다. 그래서 오늘날에는 창의성(creativity)만이 논의될 수



있는 사회에 이르렀다고 얘기를 하는 것입니다.

그렇다면 우리의 주제인 공공미술은 창의성 면에서 어떠할까요? 옛날에는 대개 초상 조각이었다가 조각공원 안에 장식품처럼 들어가 있는 공공미술로 전개되었습니다. 국내의 공공미술은 이러한 유형을 거치게 되었고, 지금은 대중문화와 결합하고 있는 공공미술에까지 이르게 되었습니다. 창의성의 문제는 이제 대중문화의 일상 미학이 변별적 창의성을 지니고 있는지, 없는지에 관한 논의로 확장되고 있는 상황이라고 하겠습니다.

그런데 우리가 이러한 상황에서 곰곰이 생각해야 될 부분이 있습니다. ‘대중문화가 우리에게 주는 긍정적인 영향 외에 우리에게 끼치는 부정적인 영향은 없는 것일까’라는 것 말입니다. 대중주의 미학을 견지하는 공공미술이 당면하고 있는 딜레마를 생각해 볼 필요가 있습니다. 주로 미디어를 통해서 생산되고 있는 대중적 아이콘 이미지를 크게 확대하는 방식으로 공공미술을 접근하거나, 미디어가 재생산하는 이해하기 쉬운 대중적 조형 언어로 공공미술을 포장한 채 대중에게 다가갑니다. 지나친 대중주의에 매몰된 채 조악한 조형의 공공미술을 생산합니다. 아파트 단지에 남겨져 있는 공공미술이라는 이름의 조악한 조형물은 대중의 눈높이는 쉽게 맞추지만 변별성을 상실하기 쉽습니다.

오늘날에는 제도나 행정적인 차원에서 이러한 가벼운 대중주의로 포장된 조악한 조형의 공공미술이 양산되지 못하도록 심의를 강화하는 경향이 국내 공공미술 현장에서 나타나고 있습니다. 그만큼 공간의 공공미술에서 여러 가지 폐해가 발견되었기 때문입니다. 이전의 공공미술과 오늘의 공공미술은 분명히 다릅니다. 이전에는 초상 조각의 형식으로, 이후에는 예술가의 작품

을 기념비의 형식으로 보여줬던 작업들이 대부분이었습니다. 이것이 공공미술의 초기적 양상이었다면 다음에는 조각공원을 무대로 장식성을 지향하고 있는 예술이 등장했습니다. 다만 이 당시에는 순수 예술가의 작품으로 재해석한 공공미술이 많은 부분을 차지했죠.

그런데 오늘날에는 대중문화 코드가 매우 친근한 형태로 대중에게 다가가게 되면서 미술의 위상이 새롭게 변화했습니다. 대중문화 코드가 접목한 공공미술은 대중의 기호 수렴이라는 측면에서 긍정적인 면모 외에도, 예술의 미적 가치를 폄하시켰다라고 하는 부정적 면모 역시 함께 지닙니다. 그러니까 예술적 메시지의 수용의 문제보다는 대중적 이미지를 소비로 전환하는데 급급하지 않았는가라고 하는 비판적 문제의식이 제기되고 있습니다.

또 한편의 문제는 생산 과정에 있었습니다. 공공미술은 예술가가 자신의 작업을 발주해서 협력 시스템을 진행 하는데, 공공미술의 생산 공정 시스템이 기계화·시스템화되면서 많은 중간 매개자가 등장하게 됩니다. ‘아트 공장(팩토리)’ 또는 공공미술 생산 대행 기획사와 같은 시스템이 헤게모니를 장악하고 카르텔을 형성하기에 이릅니다. 한두 기획사가 그와 같은 공공미술의 모든 것을 점유하고 독식하면서 한두 명의 예술가를 단골 공공미술 조형가로 등극하게 만들기도 합니다. 이처럼 기업형 생산 매개자들은 대중문화 생산자들을 새로운 협력자로 끌어들어서 천편일률적인 형식과 유사한 조형 결과를 만들어 내기도 하였습니다.

여기에 오늘날 공공미술의 과제가 있습니다. 두 번째 단락에 제가 언급했듯이 공공미술은 특히 맞춤형 가구가 아닙니다. 공공을 위한다는 이유로, 대중을 불편하게 하는 일을 하지 않고 필요한 메시지를 전해야 될 것을 방기하

면서 대중의 기호와 결탁하는 경우가 많이 있는데 공공미술이란 오늘날 사회에 쉽게 도달하지 못했던 사회적, 비판적 성찰마저 드러내는 불편한 무엇이 될 수 있어야 합니다. 오늘날 공공미술이 지향해야 될 바는 대중적 콘텐츠를 완성된 조형적 결과물로 생산하는 일에 매진하는 것뿐만 아니라 대중과 소통하는 사회 성찰의 메시지도 함께 모색해야만 할 것입니다.



Daniel Libeskind, Jewish Museum, Berlin

Source

[https://www.pinterest.co.kr/pin/521995413032157048/?nic\\_v2=1a1ZO F8S5](https://www.pinterest.co.kr/pin/521995413032157048/?nic_v2=1a1ZO F8S5)

▲ Figure 4

위의 작품은 유대인 박물관의 공공미술이에요. 자세히 보시면 사람들 얼굴이 철판으로 만들어져 있는데 모두 입을 벌리고 무엇인가에 놀라고 있거나 공포에 떨고 있는 표정을 짓고 있습니다. 작가는 사람들이 이 얼굴을 밟고

지나가게 만들었습니다. 우리는 이 작품을 통해 상상해 볼 수 있습니다. 이 산의 아픔을 가진 이스라엘 민족과 유대인이 나라를 잃고 나치로부터 홀로코스트를 당했을 때의 고통을 우리에게 떠올리게 만드는 공공 조형물인 거죠. 우리는 저것을 밟으면서 마음 편하게 밟고 가지 못합니다. 역사를 되돌아보고 국가와 민족에 대해서 생각하게 만드는 거죠. 우리는 이 작품을 유대인이 감당했던 참혹했던 역사를 떠올리고 성찰하는 공공적 기제로서의 역할을 잘 보여주는 공공미술로 평가해 볼 수 있습니다.

그리고 오늘날 하드웨어 중심의 공공미술로부터 소프트웨어 중심의 커뮤니티 아트 유형의 공공미술로 방향을 전환해 가고 있는 현상을 생각해 볼 필요가 있습니다. 위의 작품을 보시면, 중국의 반체제 예술가 아이웨이웨이(Ai weiwei)가 손에 해바라기씨를 담아서 보여주고 있는데요. 해바라기 씨 모양의 작은 조각 위에 붓으로 줄을 그어서 해바라기 씨를 만든 조각인데, 저것은 아이웨이웨이의 작품이지만 실제로는 한 마을의 많은 구성원이 만들었습니다. 그러니까 마을 전체가 한 예술가의 활동에 참여하면서 그 마을이 자급자족할 수 있는 시스템을 창출한 것이죠.

우리는 종종 이런 사례를 두고 “문화의 민주화로부터 문화민주주의로 이월했다”고 얘기를 합니다. 여기서 문화를 예술이라는 단어로 바꾸면 ‘예술의 민주화’로부터 ‘예술 민주주의’로 이동했다고 얘기할 수 있겠습니다. 문화의 민주화는 엘리트의 문화를 대중들에게 소외감 없이 소통시키려는 노력인 반면에 문화민주주의는 문화 생산의 주체로 대중을 끌어 들인 것이었습니다. 것처럼 예술의 민주화와 예술민주주의는 다른 개념입니다. 오늘날 커뮤니티 아트는 일방적인 수신자의 입장에 있던 자를 끌어 모아서 생산자의 입장에 참여하게 하는 겁니다. 예술의 민주화보다 예술민주주의를 성취하는 것이죠.



Ai Weiwei (China, 1957~)

마을 공동체의 수공적인 인력으로 대량 생산한 해바라기씨 조각들로 예술 생산 시스템의 신기원을 이룬 커뮤니티 조각



그룹 <A.C Clinamen>(조광희, 김현주),  
손수 수수- 手手 垂手 프로젝트, 2019.

그렇다면 오늘날 요청되는 공공미술은 무엇일까. 관객의 참여와 소통에 집중한 미술, 움직이는 미술, 시간을 투여하면서 완성을 향해 가는 과정 미술, 최종적으로 작품은 사라지고 의미만 남는 개념적 미술 또는 공공미술이 위치한 맥락에 대한 자료를 지속적으로 작동시키는 리서치 아트와 같은 공공미술이 필요합니다.

오늘날 일상의 대중문화와 연동되는 공공미술은 미디어로부터 생산되는 대중문화의 유형적 이미지에 골몰하기보다, 대중의 삶 속에서 공유하는 다양한 하위문화와 소수의 대중문화에도 관심을 기울여야 할 것입니다. 대중문화는 미디어를 통해서 생산되는 것뿐만 아니라 우리의 소소한 일상에서, 우리 주변에서 생산되는 것이라는 점을 기억할 필요가 있습니다.

예술을 의도하든, 의도하지 않던 간에, 모든 사람이 문화를 창출하는 주체이기에, 대중문화는 예술의 삶과 괴리를 갖지 않습니다. 대중문화와 공공미술과의 관계도 그러합니다. 대중문화와 공공미술의 소비자는 동일한 대중이기 때문입니다. 관건이 있다면 공공미술의 생산 주체도 대중이 될 수 있는 커뮤니티 아트 유형의 과제들이 앞으로 많은 담론 속에서 생산될 필요가 있다는 것입니다. 앞으로 대중에 의한 대중을 위한 공공미술이 더욱더 발전적으로 전개되어 나가기를 바랍니다.

I would like to talk about everyday pop culture and public art. However, rather than the basic case analysis of everyday pop culture and public art, I would like to share the stories around us.

(Figure 1) In the picture, you can see celebrities and pop stars such as Paris Hilton and Tom Cruise, as well as some animation images. The subheading of this section is 'Contemporary Popular Culture and the World of Living.' The impact of popular culture today has become enormous due to the media. We can say, "Today, we've built a world where we continue to live in the wave of popular culture produced by the media."

Media has both positive and negative aspects. For example, besides the positive content of pop culture produced by media, there have been cases in which it has destroyed and polluted the public sphere, a place where face to face communication takes place. The public sphere is a communication space in which people share stories with one another. Jurgen Habermas, the German philosopher and sociologist, theorized the word 'public sphere' in the academic arena for the first time.

In France in the 18th century, there was a social culture in private homes called salons. Through salons, organized and hosted by noble women, these public spaces were formed where not only aristocrats but also military personnel, clergymen, writers and artists were able to talk about politics, culture, and art beyond their status and rank. Those tangible and intangible spaces, like salons that were prevalent in the 18th century in France and coffee houses in Britain, were models of the public sphere that Habermas was looking for. Habermas insisted that media

systems, such as newspaper and TV, which force the public to accept messages without a dialogue, destroyed this kind of public sphere. Now, times have changed. A new space of communication has been opened where various parts of the world are connected today through the Internet and through SNS; individuals can tell their "story" and can interact with other people's stories. We don't hesitate to call this a new public sphere.

(Figure 2) If you look at the diagram above, what we call a public sphere is the intersecting area between the state and its people. The new public sphere today has played a role in reshaping the ideals of the public sphere from a new perspective. For example, it reveals awareness of the issues of mainstream versus non-mainstream in our lives, institution versus non-institution, the upper versus lower classes, and the issue of invisible cultural capital. Today, a new public sphere is built in the virtual world through the internet, and it reshapes the old model of the public sphere. It is important to keep in mind that just as each subject of communication prefers different online public spheres, the areas that overlap with shared points are developed in various ways. The influence of popular culture in conjunction with this new sphere is enormous. Popular culture has changed 'the ecosystem of the previous era, where art was recognized as art which was distant from everyday life.' Today, popular culture has created a world where art is everyday life and everyday life is art.

(Figure 3) On the upper left is Leonardo da Vinci's self-portrait, and on the right is his iconic work the, "Mona Lisa". Renaissance art created a realm of beauty that was separate and distant from everyday life. Since the Renaissance, there have



been movements to find autonomy in art such as beauty. This trend, which lasted in various forms until the mid-20th century, has reached a turning point today. Now everyday life and art are linked.

The next picture is by Andy Warhol, who introduced pop art in the 1960s when pop culture was catching on. The objects he used for his artwork were Campbell's soup cans, animation or cartoon images, and newspaper photos, which were all familiar images in our daily lives. He was an artist who met the standards of many people and communicated cultural tastes because he used popular culture as an artistic medium. During this era of Pop Art, there was an art movement in France called "Nouveau Réalisme", which also used popular-oriented art language. Previously, art was recognized for its value because it was separated from everyday life, but after the Pop Art era, a new type of art was created that mixed with everyday life.

In the lower right corner is Jeff Koons' work, 'Balloon Dog.' Jeff Koons turned an ordinary object, a stick balloon, into a work of art. It can be said that popular tastes or objects that the public likes are made into works of art. In the past, elite art was needed, but today, not only did popular art become necessary, but times have changed from the era of the genius to that of the art star. In that case, we need a serious critical reflection on 'art like the above.'

(Figure 4) On the left is Andy Warhol's "Brillo Box", which was presented as an artwork at his exhibition, at the Stable Gallery in New York, in 1964. The boxes shown in the exhibition are not the actual detergent products, but sculptures. On the right you see a Brillo detergent box that Andy Warhol bought at a supermarket. We should think about this concept of art; Brillo boxes imitating

detergent boxes become works of art in art spaces but at a supermarket they become detergent products and ordinary objects.

Because of the 'indiscernibility' between Andy Warhol's "Brillo Box" and the supermarket's Brillo Box, Arthur Danto, an art critic and philosopher, declared the end of art. The biggest reason for proposing the end of art theory was the inability to identify the difference between everyday objects and works of art. That is, we can no longer tell the difference by looking at it, it is context that defines it as art. Danto traces history to prove the lack of distinguishability between everyday life and art. According to him, there were two master narratives in the history of art. One is the Giorgio Vasari's story, with which we can interpret art from the 13th to the 19th centuries, and the other is Clement Greenberg's story in the twentieth century. We can write art history with these two master narratives. However, I put a question mark after the year 1964; symbolically it means that an era has arrived that can no longer be written by such master narratives. Danto declared the end of history and art, because after 1964 we have only microscopic narratives.

(Figure 5) Here is another idea on the relationship between everyday life and art. Jean Baudrillard said "Nullite de l'art"(art is nullified). We say art is valuable, but he conclusively remarked, "to say that art is valuable is a conspiracy of experts." Experts have to make their living therefore they assert that art is valuable in order to dazzle the public even though they know it is worthless. He called this a conspiracy of art experts. The title of his book is "Le Complot de l'art (the conspiracy of art),"which claims art has no value.

Here we need to pay attention to Baudrillard's skeptical perspective which made him state "art is worthless." It provides us with a reasonable basis for logic.

He thought contemporary art is worthless because there is so much beauty in everyday life. Earlier, we took a look at the days when art was valuable because of the difference between everyday life and art, to the era of Pop Art where daily life and art were mixed and created new values. We need to note Baudrillard's comment that contemporary art is oversaturated in everyday life therefore it's worthless.

In the 15th and 16th centuries, originality was of primary value, especially for works of art. What was important was uniqueness, that there was only one in the world. However, in the 20th century, this concept of originality gradually changed into the concept of "collective originality." New artistic ideologies such as Impressionism, Fauvism, Dada, and Surrealism were introduced. The collective art movement, which seeks new concepts in art, different from the previous ones, took place in the 20th century. In the 21st century, there is a reversal. The effort to find new things is now claimed meaningless. In addition, a claim saying that there's "nothing new in the world" appeared. So, we have reached a point in society where creativity is the only thing that can be discussed.

Then what about our subject, Public Art, in terms of creativity? In the past, most public art was portrait sculpture, and it developed into ornamental sculpture in sculpture parks. Public art in Korea has gone through these stages, and now it is combined with popular culture. The question of creativity is now expanding the discussion as to whether the everyday aesthetics of popular culture have a distinctive creativity.

In these situations, there are things we should think about. "Is there not a negative impact on public art because of popular culture, not just a positive one?" It is important to consider the dilemma that public art, which supports the aesthetics

of popularism, is facing. Public art is either expanding the image of popular icons produced through the media, or packaging itself with formative public language reproduced by the media, which makes it is easy to understand. This often produces crudely formed public art, art buried in excessive popularism. Those crude sculptures called public art often placed in apartment complexes are easily accepted by the public, but they are also apt to lose their distinctiveness.

In order to prevent the mass production of crudely formed public art with a populist bent, institutional and administrative support and dialogue have been encouraged. This is to prevent the various harmful consequences that have occurred in public art. The previous era's public art and today's public art are distinctly different. Previously, most of public art was in the form of portrait sculpture and later, in the form of monuments. If this was an early aspect of public art, then sculpture parks next appeared as a stage for art that aimed to simply decorate. However, at that time, public art was reinvisaged with work primarily by fine artists.

Today, the status of art has transformed anew with the explosion of pop culture. Public art combined with the popular culture code has both a positive and negative aspect; a positive aspect in terms of the convergence of public preferences, but also a negative aspect that it undermines the aesthetic value of art. Rather than accepting artistic messages, the critical question is raised as to whether we are in a hurry to convert popular images into consumption.

Another problem was the production process. In public art, artists place orders for their work to be made, and proceed with a cooperative system. As the production process system of public art is mechanized and systemized, many intermediaries emerged. Systems such as 'art factories' or public art production agencies now

dominate and form cartels. One or two agencies occupy and monopolize all of public art, making one or two artists become the go to public art sculptors. In this way, corporate production mediators drew in pop culture producers as new collaborators which led to similar formative and uniform results.

This is the challenge of public art today. As I mentioned in the second paragraph, public art is not customized furniture. For the sake of the public, people often collude with the public's preferences but do not deliver what they need to; they try not to make the public uncomfortable. However, public art should be something uncomfortable that reveals social and critical reflections that have not been easily reached in other aspects of today's society. What public art should aim for today is not only to focus on producing popular content as a completed formative outcome, but also to seek a message of social reflection that communicates with the public.

(Figure 6) The work above is at the Jewish museum. If you look closely, the iron plates on the floor have been formed into people's faces. The faces all have open mouths and a look of surprise or horror. The artist, as part of the installation, made visitors step on these plates as they walk through the museum. We can easily imagine horror through this work. It is a public sculpture that reminds us of the pain of the Israelites and Jews who suffered from the loss of their country and of the Holocaust during the Nazi period. We cannot feel at all comfortable walking on them. The piece makes us think about our country and people by reflecting on history. We can evaluate this work as a piece of public art; this work makes us recall and reflect on the terrible history of the Jews.

(Figure 7 ) We also need to think about the direction public art is moving in today; from hardware-oriented to software-oriented community art. If you look at the work above, Chinese dissident artist Ai Weiwei shows sunflower seeds in his hands. Those are actually small individual sculptures that are shaped as sunflower seeds that have a line drawn on them with a brush. This is the work of Ai Weiwei, but it was actually made by many members of a village. The whole village participated in the activities of an artist and created a self-sufficient system for the village.

We often say, "We have moved from democratization of culture to cultural democracy." If we change the word culture to art here, we can say that it has moved from "democratization of art" to "art democracy." The democratization of culture was an effort to communicate elite culture to the public without alienation, while cultural democracy gathered the public as the main agent of cultural production. Like that, the democratization of art and art democracy are different concepts. Today's community art is meant to gather people who were originally just one-sided recipients and make them participants in the process of creation. It's about achieving art democracy rather than democratization of art.

What is public art today? It is all or some of the following: art that focuses on the participation and communication of the audience, art in that is in motion, art that goes toward completion while taking time, conceptual art in which the artwork disappears and only the meanings remain, or research art that continuously operates data on the context in which public art is located. We need public art like this.

Public art, which is linked to everyday popular culture, should pay attention to the various subcultures and the minority pop culture shared in public life, rather than

focusing on the tangible image of popular culture produced by the media. We need to remember that popular culture is not only produced through the media, but also in our daily lives all around us.

Regardless of whether art is intended or not, popular culture does not differ from life because everyone is instrumental in creating culture. It is also the same with the relationship between popular culture and public art. The consumers of popular culture and public art are the same public. The key is community, where the public can also become the subject of public art. This can be accomplished through many future discourses. I hope that public art for the public and by the public will become more advanced in the future.

# SESSION





# 2

## 확장된 공공성과 대중문화의 가능성

Expanded Publicness and Creative  
Consumer Culture

---

**임산** Lim Shan

동시대 공공미술의 문화정치적 실현가능성

**이대형** Lee Dae-Hyung

경험경제 시대 예술의 공공성\_  
CONNECT, BTS 공공미술의 확장

**최범** Choi Bum

공공미술의 공공성을 찾아서: 예술성과 대중성 사이에서

Session 2 - 01

# 동시대 공공미술의 문화 정치적 실현가능성

Cultural and Political Feasibility of  
Contemporary Public Art



임 산

Lim Shan



한국 | 동덕여자대학교 큐레이터학과 교수  
Korea | Professor of Curatorial Studies at  
Dongduk Women's University

저는 한국의 공공미술이 심미적인 도시구현의 조형물로서 그동안의 제한된 존재론을 극복하고 시민공동체의 미적 사유와 문화 정치적 의식의 표현으로서의 정체성을 세워야 한다는 제안을 드리고자 합니다.

특히 이번 컨퍼런스가 주목하고 있는 공공미술과 대중문화와의 관계성의 측면에서 보자면 과연 공공미술이 아직도 특정한 공공적 위치화의 상태에 기반해서 관습적인 관조의 사물로만 머물러 있어야 하는 것인지, 지금 그 모습 그대로가 과연 타당한 건지에 대한 질문을 하지 않을 수 없습니다. 공공미술이라는 것이 공적인 절차와 지원에 의한 어떤 예술적 행위라고 한다면 공동체의 문화적 의식을 반영하고 현실의 생활을 변화시키고자 하는 대중의 의지를 담아낼 수 있는 창의적인 기획의 모습을 갖추어야 한다는 것이 저의 제안의 배경을 이룹니다.

우리가 공공적인 미술, 즉 ‘공공미술’이라고 부르는 현상은 개별적인 예술가와 예술작품은 물론이고 정부의 문화정책과 행정, 그리고 제도적인 권력, 지리적인 장소성, 공동체 의식, 재정적인 규모, 또 심리적인 스타일 등의 범주들을 포괄하는 무척 복잡한 영역입니다. 애초에 ‘공공적인’이라는 개념은 공동의 선을 추구하고 공유하고 그렇게 하기 위해 기획된 사회적인 서비스와 정책으로부터 유무형의 혜택을 받는 대중을 지향해 왔습니다.

그런데 오늘날 SNS 같은 온라인 커뮤니케이션 미디어를 통해서 문화적인 생산물이 빠른 속도로 소통이 되고 대중의 사회참여 경로도 무한 확대되고 있습니다. 이런 상황은 공공미술이 전통적으로 지향해 왔던 대중에게 어떤 변화가 일어나고 있는지를 주목하게 하고, 대중문화와 산업적인 체계는 대중들로 하여금 기존의 공공미술의 전형성을 다시 생각해보게 합니다. 현대

대중문화는 문화적인 산물과 그 의미화 작용의 측면에서 특유의 역동적인 친밀감을 구사하면서 대중의 정체성, 주체성, 그리고 상상력 등을 별다른 저항 없이 변모시키고 있습니다. 이러한 상황 또한 대중을 위한 예술적 생산이라고 하는 공공미술의 역할을 실질적으로 구현하기 위해서는 반드시 검토해야 하는 요소로 보여집니다.

따라서 공공장소의 예술작품을 단순한 사물이미지로 소비하게 하는 공공미술, 그리고 암묵적이고 수동적인 동일 실체로서의 대중문화가 지닌 유행의 코드를 자꾸 따르려고 하는 문화정책을 지양해야 하지않나 싶습니다. 아울러 그게 정치적이든 심미적이든 간에 의도된 이데올로기의 대오 아래 만들어진 표상에 주력했었던, 그 동안의 한국의 공공미술을 이제는 되돌아봐야 합니다. 그리고 이제는 대중문화의 매체적인 일상화에 지배되고 있는, 그러면서도 더 다층적으로 자신의 의견을 뉴미디어를 통해서 표출하는 대중의 생활양식의 변화에도 주목해야 됩니다. 이를 통해서 공공미술의 기능과 그 형식성을 연구해야 할 필요가 있습니다.

다시 말해서 바로 그런 대중의 다중적인, 다층적인 커뮤니케이션의 상황을 이끌고 있는 매스미디어 기반의 대중문화가 주도하는 취미의 체계적인 표준화, 사적인 수사의 세속화, 그리고 디지털 미디어의 인간화 등의 전략은 공공미술을 새롭게 정의하려는 길에서 저항하기도 해야 하고, 또 동시에 적극적으로 접속해야 하는 것이라고 봅니다. 그런 성찰의 과정을 통해서 공공미술은 대중문화가 형성하는 미디어 기반 커뮤니케이션이 야기하고 있는 여러 현상들을 면밀하게 분석하고, 대중과 공동체 사회가 현실에 대한 의식적인 태도를 취할 수 있는 예술적 풍경을 창출할 수 있을 것입니다.

사실상 대중에게 공공미술은 공적 영역에서의 정말 수많은 여러 체험의 단면들 가운데 하나입니다. 그리고 그런 체험은 공공적인 예술작품으로 불리는 것의 현실에 대한 반응이기 때문에 예술이 공공적이라는 것이 무엇인지, 그 ‘공공다움’에 대한 질문을 필연적으로 품고 있습니다. 박물관이나 갤러리 같은 미술 제도권의 공간에서만 아니라 (일찍이 하버마스가 사용한 용어인) ‘공적영역’에서 그 과정과 결과의 모습을 보임으로써 공공미술은 공공적인 것이라 할 수 있겠습니다. 그래서 공공미술의 생산과 수용의 여러 과정은 미술계의 맥락을 넘어서 공적인 선(善)과 관련하는 이슈들을 논하는 데 참여하고자 하는 대중들이 함께 구축하는 담론적인 공간으로서 확장될 수 있습니다.

그만큼 많은 주제들이 공공미술을 창출하는 대화에 열려 있습니다. 그 범위는 사회적인, 정치적인, 문화적인 문제 등에 폭넓게 걸쳐 있습니다. 대중문화를 주도하는 여러 종류의 미디어를 통해서 그러한 대화가 수행되고 소통되고 있습니다. 그 대화의 과정에서 또한 우리는 흔히 공공미술을 두고서 공동체의 정체성을 잘 표현한 건지, 작품의 제작과 설치에 소요된 공적인 자금 규모는 적절했는지, 작가를 선정하고 지원금을 배정하는 행정적인 절차는 공정하고 전문적이었는지, 그리고 자연과 환경을 파괴한 것은 아닌지 등등의 질문들을 해왔습니다. 실제로 이 질문들은 20세기 중반 이후에 한국의 공공미술이 일으킨 여러 문제적 상황에서 오고 갔습니다. 이러한 질문을 둘러싸고 형성되었던 대중들의 적극적인 의견 개진은 때로는 공적인 권위의 결정에 영향을 미쳐서 작품을 철거하거나 설치 위치를 변경하기도 했고 작품 자체의 수정을 요구하기도 했습니다.

화면에 보이는 황지해 작가의 <슈즈 트리(Shoes Tree)>는 지난 2017년에 대한민국의 공공미술에 대한 대중의 적극적이고 직접적인 의견들을 논쟁화



했던 작품입니다. 본 컨퍼런스에서 최범 선생님께서 발표하실 내용에도 이 <슈즈 트리>가 있기 때문에 제가 간단하게만 말씀을 드리자면, 이 작품은 10일 동안의 전시를 위해서 1억 4,000여만 원의 세금이 사용되었습니다. 버려진 신발 3만 켤레의 냄새, 그리고 그 무리 지어진 모습이 불쾌하다는 점 등에 대해서 적지 않은 시민들의 의견이 있었습니다. 반면에 다른 한편에서는, 서울역이라고 하는 전통의 역사적인 장소의 기능을 폐기물인 신발로 상징화 하였다는 점 등을 긍정적으로 이해해야 한다는 주장도 있었습니다. 앞선 발표에서도 잠깐 언급이 되었던 또 다른 작품인 프랭크 스텔라의 작품 <아마벨>은, 서울 삼성동의 포스코 그룹의 사옥 앞에 설치된 1997년부터 많은 민원을 받았습니다. 세계에서 가장 미움을 받는 공공조각 작품들 가운데 하나로도 불리기도 했는데요. 철이라는 재료가 기업의 이미지에 맞을 수 있겠으나 그 외관이 마치 추락한 비행기 잔해로 보여서 도시의 미관을 해치고 있고 또 기업의 그런 결정이 시민들의 의견을 고려하지 않았다는 주장이 제기되면서 이 작품의 철거와 유지를 둘러싸고 많은 논쟁이 있었습니다.

우리에게 익히 알려진 이런 사례는 현대의 공공미술 실천이 지니고 있는 공적 영역 내에서의 복합성 자체를 상징합니다. 그리고 동시에 여전히 우리 사회가 공공미술의 ‘공공다움’을 주로 그것의 공공적 장소에서의 미적 관조에 대한 적합성, 그리고 동의 여부라는 관점에서 이해하고 있다는 사실의 반증이기도 합니다. 또한 공공미술이 과연 동시대 대중의 공공적인 의식의 상황을 어떻게 반영하고 있는 것인지에 대한 의심의 결과이기도 합니다. 따라서 우리는 공공미술의 그 공공다움에는 이렇게 합리적이면서도 창의적인 불화의 논리가 내재되어 있음을 확인할 수 있습니다. 즉 공공미술은 그 형식의 이유와의 싸움을 필연적으로 수행해야 합니다. 그러면서 스스로의 신뢰를 쌓아왔습니다. 아주 기초적인 그러한 공공적인 수행의 상태는 공공미술이

스스로의 기능을 발휘해야 하는 공동체 내에서 대중의 미적 가치와 현실의식을 포함하는 공공다움을 어떻게 구현해야 하는지에 대한 변통의 지혜를 강구하게 합니다.

전통적으로 우리의 공공미술 작품은 시민들의 구경거리가 되면서 시각적이고도 인지적인 개입이라고 하는 미적 체험을 일으켜 왔습니다. 그 기능은 어찌 보면 공공미술의 공공다움을 내세우는 실제적인 목적을 이루기 위해서는 가장 편리하고도 감각적인 선택이었을지 모릅니다. 그렇지만 조각이나 미디어아트 혹은 디자인으로 포섭되는 그것의 시각적인 형식, 그리고 그것의 특정한 장소성은 동시대 대중문화의 이미지가 추동하는 그 자본의 길에서 공공다움의 언어를 침묵하고 친근한 미술의 유형과 동일시되는 미적 경험을 소환하는 데에만 능숙해 보입니다. 그러다보니 공공미술의 모습은 재귀적인 어떤 예술 오브제에 대한 내성만 키우고 있는 것은 아닌지 진지하게 돌아보지 않을 수 없습니다. 물론 현재 설치되어있는 모든 공공미술의 조형성과 형식을 부정적으로 보자는 것은 아닙니다. 그보다 저는 공동체의 비평 개입의 열의를 이끌어내는 공공미술의 논쟁적인 불화의 속성에 주목하고자 합니다. 즉 이것을 한국 공공미술의 새로운 미래 형식을 모색하는 문화정치적인 동력으로 삼을 수 있다고 생각합니다.

그렇기 때문에 지금 우리에게는 공공미술에서의 그 ‘공공적인’이라는 용어의 분절을 시도하는 예술적 기획이 새삼 필요해 보입니다. 물론 이런 제안을 예술의 사회적 기능을 묻는 해묵은 행동으로 볼 수도 있겠습니다. 그러나 그 테제는 ‘건축 속의 미술’에서부터 ‘뉴 장르 공공미술’에 이르는 그 공공미술의 역사에서 줄곧 붙잡아 두었던 아주 핵심적인 질문이 아닐 수 없습니다. 현대 대중문화의 매체성이 야기하고 있는 이 새로운 현실에 대응해야 하는

공공미술이 그간의 형식을 갱신하고 그 정체성의 문제를 재구성하는 변화를 도모하는 것은 어쩌면 당연한 일일지도 모릅니다. 그 작업은 공공성 혹은 공공다움에 대한 물음은 물론이고 공적 영역에서의 전형적인 판단까지 문제시하는 그런 기획이어야 합니다. 제가 앞에서 언급한 공공미술의 복합적인 성격을 이루는 데 연루되는 여러 요소들이 동시대에 변화하는 대중문화의 지형 속에서 과연 어떻게 서로 관계를 맺어야 하는지를 문화정치적 관점에서 다시 읽고 제안해야 하는 그런 일입니다. 그렇게 하려면 미디어 기반의 대중문화가 재편하는 이 현실의 구성적인 양태를 주의 깊게 관찰해야 하고 사회의 변형을 이끌어가는 문화적인 노동의 가치를 대중과 공유할 수 있는 방식을 개발해야 합니다. 대중문화가 지배하는 생활양식의 도구와 심리의 차원을 이제는 정치적이고 비평적인 의식의 통로로 전환할 수 있는 그런 예술적 실험 속에서 그 실마리를 찾을 수 있을 것입니다.

이와 관련해서 본 발표에서는 프리이(Freee) 그룹을 사례로 간단하게 살펴보고 발표를 마무리하고자 합니다. 프리이의 경우에 슬로건이나 대형 광고판, 출판물 같은 대중문화의 매체를 주 형식으로 사용하면서 예술적 행동의 확장을 연구하고 제안한 영국의 예술 콜렉티브(collective)입니다. 그렇다고 이들이 스스로를 행동주의 예술가로 칭했던 것은 아닙니다. 그보다는 이런 정치화의 형식을 실험하는 예술가로 자신들을 규정합니다. 그들에게 예술은 해방적 실천이어야 하며 예술이 비즈니스가 되는 것을 막고, 공동체 공간이 젠트리피케이션(gentrification)에 활용되는 것을 멈추게 하고자 하는 것입니다. 아울러 프리이의 이러한 의지는 예술을 사회적인 가치, 문화적인 비평, 주체의 자유 등을 공동의 영역으로 설정하고 예술의 특성을 방해하는 경제주의자, 그리고 예술 창작을 자본주의적 생산 형태로 전환하려는 예술의 상업화 전략의 위협에 지속적으로 저항하는 것입니다.



프리의의 주요 프로젝트 가운데 하나인 “공공미술을 이야기하는 방법”은 수행적인 언설 행위를 통해서 공동체의 문제적인 상황을 시민들과 공유하는 수단을 개발했습니다. 영국 공영방송 BBC가 커미션(commission)한 이 프로젝트에서 프리이 작가들은 영국 내 도시에서의 문화적인 권력을 탐구하고 기록하는 투어를 진행합니다. 그 결과로서의 작품은 갤러리를 포함해서 다양한 대중매체, 즉 유튜브, SNS, 혹은 공공장소의 대형 스크린 등을 통해서 보여주었습니다. 프리이가 생각한 공공미술의 역할은 공동체의 지배적인 문화적 믿음들, 그리고 위계적 권력의 충위를 반영하는 데 있습니다. 그래서 그 형식으로 플래카드, 배너, 휘장 등에 슬로건을 썼습니다. 역사적 인물의 기념 조각 앞에서 3명의 작가들이 각각 글자를 쓴 네모난 판을 들고 있는데, 세 개의 판이 하나의 문장을 연결되는 슬로건을 선보입니다. 영어로 쓰인 슬로건을 굳이 우리말로 옮겨보자면, “리버럴 데모크라시(liberal democracy)의 제도들과 공간들은 부유한 이성애주의자 백인들의 이미지로 우리 모두를 위해 세워졌다”인데요. 이렇게 프리이는 이 프로젝트에서 공공조각으로서의 모뉴먼트(monument)가 점유하고 있는 공공장소에서 사회적 저항의 의견을 표현하는 임시적인 시위 퍼포먼스를 진행했습니다. 이런 시도는 일반적으로 공공미술 혹은 도시의 모뉴먼트로 불리는 것에 대한 적 서사를 제안합니다. 그럼으로써 문화적이고 정치적인 장치들에 의해서 오랫동안 일방향으로만 의도된 관념과 가치를 문제시하는 의식을 대중과 소통하고자 한 겁니다.

그밖에도 이와 유사한 프로젝트들을 통해서 프리이는 공적 영역이라는 것이 기본적으로는 대중 개개인들로 구성되어 있기 때문에 공공미술의 ‘공공다움’은 각 개인의 의견들을 드러내는 것을 기본적으로 수행해야 함을 강조합니다. 특히 그동안의 공공미술을 광장 혹은 대로 같은 이른바 공공적인

장소에 정착시키는 그 특유의 존재론적 사고는 공공다움이라는 문제를 일차원적으로 이해하는 결과라고 비판합니다. 즉 공공장소에 있다고 해서 공공미술의 공공다움이 저절로 만들어지는 것은 아니라는 얘기입니다. 그래서 때로는 작가들에 의해서, 때로는 일반 대중들이 서로에게 전하는 이 슬로건의 형식을 통해서 슬로건 자체의 변형적인 잠재성을 드러내고자 했습니다. 이런 행위는 공공장소를 점유하고 있었던 헤게모니적 관념들의 대안을 제안하면서도 공공미술이 지향해야 하는 공적 담론의 정치학을 내세우기도 합니다. 즉 정치적인 의식의 관념을 공공미술 담론에서 형성한 겁니다. 프리이가 지향하는 이런 사회적인 유토피아는 그저 갈등 없이 조화로운 합의를 창조하려는 데에만 있지 않고, 오히려 침묵하는 다수 대중이 자신의 슬로건을 공공장소에서 쉽게 발견하고 독해하게 함으로써 그동안의 관조적인 감상 체험의 관습을 극복함으로써 만들어질 수 있습니다.

다음은 스코틀랜드 예술위원회의 지원을 받아 2008년에 에든버러에서 발표된 프리이의 작품입니다. 에든버러에 사는 폴란드인의 공동체를 새로운 미술 오디언스(audience)로 포섭하려고 했던 갤러리 큐레이터의 계획을 듣고 갤러리를 이민 혹은 다문화주의라는 공공적인 이슈를 논의할 플랫폼으로 제공하고자 하는 미적 전략을 선택했습니다. 갤러리에 전시된 작품에는 세 가지 텍스트가 사용이 됐습니다. 붉은색 벽에 부착된 노란색 보드 위에는 “당신의 차이를 상품화하는 다문화주의에 저항해 싸우자” 라고 쓰여 있고, 가운데 세 사람의 머그컵에는 각각 “나는 지역의 아웃사이더이다” “나는 외국인 시민이다” “나는 이민 노동자이다” 라고 쓰여 있습니다. 그리고 다른 쪽 벽면은 “전 세계 이민자여 연대하라” 라고 쓰여 있습니다. 이 텍스트들은 갤러리 바깥의 도심에도 부착되어서 읽혀졌습니다. 이 작업을 통해서 프리이 그룹은 이민자 공동체의 존재를 시각적으로 대상화하거나 다문



▲ Figure 1



▲ Figure 2

화주의의 관념을 계몽하는 조형물을 만들기보다는, 좀 더 많은 대중에게 그들의 현실적인 문제의식을 알리고 그들의 문화적 차이를 찬양했습니다. 궁극적으로 이런 프리이의 작업은 이민화를 추동시키는 글로벌 자본주의 현실을 오히려 소통하고자 했던 겁니다.

저는 이렇게 공적인 자금 지원을 받은 문화적인 생산으로서의 프리이의 예술이 동시대 대중들의 관심사, 사회적 정의, 정부의 문화정책 같은 의제들을 공적 영역에서 재구성하는 기능을 수행함으로써 공공미술의 문화정치적 실현 가능성을 재고할 수 있었다고 평가하고 싶습니다. 예술을 사회 변화를 위한 하나의 힘으로 보려고 했던 이 프리이의 접근은 제한적이었던 공공미술에 대한 시선을 변경할 수 있는 하나의 사례가 될 수 있다고 봅니다. 즉 기존의 예술제도와 행정기관들이 주도한 미술의 공적 영역에서의 활동이 심미적인 도시 외관의 발전, 그리고 일부 사기업의 건축적인 자산의 일부로 제시되는 그런 평면적인 전통과 관습을 극복할 방법론을 제시해 주고 있다고 생각합니다. 그리고 무엇보다 프리이의 공공미술은 예술가의 창의적 노동이 자본주의의 경제 발전을 위한 도시의 랜드마크나 시각적인 스펙터클을 생산하는 데 그치지 않기를 원합니다. 그보다는 대중과 공동체가 자신과 사회, 그리고 현실에 관해 진지하게 생각해볼 수 있는 미적 경험의 지혜를 제공하고 담론적인 공적 영역을 생산하는 공공미술의 모습을 제안합니다. 이런 프리이의 사례를 통해서 우리는 공공미술의 관조적인 형식성을 비롯해서 공공미술이 추구해야 하는 공공다움이 무엇인지를 묻고, 그리고 정치적인 이념 분화와 다양화라고 하는 시대적 변화에 걸맞게 공공미술 정책에 있어서도 공적인 예술 지원의 개념과 그 지향적인 유형에서의 다변화를 시도할 필요가 있다고 봅니다.

I am proposing that Korean public art should overcome its limited range as aesthetic urban sculpture and instead, establish its identity in civic community aesthetics and cultural political consciousness.

In keeping with the theme of this conference, "Public Art and Popular Culture", I cannot help but ask the question of whether public art should still remain an object of conventional appreciation based on a particular public positioning. The underlying theme of my proposal is the expectation that if public art is an artistic act through public procedures and support, it would reflect the cultural consciousness of the community and express the public's willingness to create change in contemporary life.

The phenomenon we call "public art" is a very complex mix that encompasses individual artists and works of art as well as categories of government cultural administration and policy, institutional power, geographical place, community consciousness, financial scale, and aesthetic style. In the first place, the concept of "public" has been aimed at the public who pursue and share the common good and also receive tangible and intangible benefits from social services and policies.

Today, cultural products are communicated rapidly through online communication media such as SNS, therefore the public's social participation path is infinitely expanded. This situation brings attention to the changes that are happening in the public sphere, which public art has traditionally been engaged with. In other words, pop culture and industrial systems make the public rethink the standards of existing public art. Contemporary pop culture is transforming

the identity, imagination, and autonomy of the public, without encountering much resistance, using its unique dynamic intimacy to communicate cultural products and their meaning and actions. This situation is also seen as a factor that must be considered in order to effectively implement the role of public art, essentially artistic production for the public.

Therefore, I doubt whether we should pursue a cultural policy that keeps trying to follow the trends of popular culture as an implicit and passive entity to generate simplistic public art. We should now look back on Korea's public art, which focused on the representation of intended ideology, whether it was political or aesthetic. We should pay attention to the changes in the lifestyle of the public, which is now dominated by the daily influence of popular media culture. We should also pay attention to expressing the opinions of the public in a more multilayered way through new media. It is necessary to study the function and formality of public art through this lens.

In other words, the systematic standardization of hobbies, the secularization of private rhetoric, and the humanization of digital media, are led by mass media popular culture. This culture is driving the public's multiple, multi-layered communication systems to both resist and at the same time, actively connect, to newly defining public art. Through such a reflection process, the field of public art will be able to closely analyze the various phenomena caused by media-based communication, and create an artistic landscape where the public and community can adopt a conscious attitude toward reality.

In fact, to the public, public art is one of the many aspects of experience in the

public sphere. As such, it inevitably questions what is "publicness," or what art is public. Public art can be said to be public by the act of exhibiting not only in the space of the art institution, such as museums and galleries, but also in the "public sphere" (the term used earlier by Habermas). Therefore, the various processes of producing and accepting public art can be extended beyond the context of the art world and function as a space of discourse. This space is established by the public who want to participate in discussing issues related to public good.

Many topics are open to dialogue in public art. Its scope spans a wide range of social, political, and cultural issues. These dialogues are being carried out and communicated through various forms of media that lead popular culture. We have often asked the following questions: "Was the community's identity well expressed in public art?", "Was the amount of public funds required to produce and install works appropriate?", "Was the administrative process of selecting artists and assigning funding fair and professional?", and "Did the work negatively impact nature and the environment?" In fact, these questions were asked in relation to several Korean public art pieces from the mid-20th century. The public's active opinion, which was formed around these questions, sometimes influenced the decision of the public authority. This led, in some cases, to the demolition of the artwork, a change to the installation location, or to a modification of the work itself.

The environmental artist Hwang Ji-Hae's "Shoes Tree" was a work that created a major public dispute about public art in Korea in 2017. Since Choi Beom's presentation at this conference also includes "Shoes Tree," I will put it simply. Over

140 million won in tax money was spent for this work's 10-day exhibition. More than a few citizens expressed their opinion about the smell of 30,000 discarded shoes and the unpleasantness of their appearance. However, some argued that it should be understood positively as the work symbolized the function of a historical place, the former Seoul Railway Station. Another work, Frank Stella's "Amabel: Flowering Structure", was also mentioned briefly in the previous presentation. Installed in front of POSCO Group's office building in Samseong-dong, Seoul, this work has received many complaints since it was installed in 1997. It was also listed on "The 10 most hated public sculptures" in the world. The sculpture's material, iron, was thought to fit the image of the steel-making company, but there was much debate over the maintenance of the work or whether to demolish the work. People thought that this work damaged the city's beauty as it appeared to be the wreckage of a plane, and that the company did not take into account citizens' opinions.

This case, which is well known, symbolizes the complexity within the public sphere of contemporary public art. At the same time, it is also a counterclaim to the fact that our society still understands the "publicness" of public art, mainly in terms of its aesthetic suitability. It also questions how public art reflects the public consciousness of the contemporary public. Therefore, we can see that the publicness of public art is embedded in the logic of rational and creative discord. Public art must inevitably engage in a fight against the reasons for its form: that is how it has built up its reason to be. The state of public interaction, which is very basic, creates the dialogue on how public art should be implemented; it includes the aesthetic value of the public and the public sense of reality within the



community where public art should function.

Traditionally, our public works of art have been a spectacle for citizens, creating aesthetic experiences of perceptual and cognitive involvement. That approach may have been the most convenient and sensible choice to achieve the practical purpose of acceptable public art. However, its visual form, which is captured in sculpture, media art, or design, and its specificity of place summon aesthetic experiences that identify only familiar type of art. These works of public art do not seem to express publicness; they have become products of capitalism driven by the image of contemporary pop culture. As a result, we cannot help but question whether public art is only increasing its tolerance to some recursive art object. Of course, I don't mean that we should negatively view the form and format of all public art currently installed. Rather, I would like to pay attention to the controversial nature of discord in public art that elicits the community's enthusiasm for critical intervention. I think it can be used as a cultural and political driving force to seek a new future form for Korean public art.

It seems that we need an artistic strategy that attempts to segment the term "public" from public art. This idea can be regarded as old-fashioned since it asks about 'the social function of art.' However, this thesis is a key question that has been held throughout the history of public art, ranging from "art in architecture" to "new genre public art." Perhaps it is natural that public art will renew its form and seek to reconstruct its identity to deal with the new contemporary popular culture media. A project should cover not only the question of publicness, or what is fitting for the public, but also the judgment of the public. Many elements

combine to form the complex nature of public art that I mentioned earlier. These elements should be understood and suggested again from a cultural and political perspective; how they relate to each other in the changing landscape of pop culture. To do so, we need to carefully observe the structural state of this reality; media based popular culture has reorganized it. We also need to develop a way to share with the public the value of cultural labor and how that labor leads to the transformation of society. These artistic experiments can have the ability to transform the psychology of lifestyle, which is dominated by popular culture, into a channel of political and critical consciousness.

In this regard, I'd like to briefly look at the Freee Group as an example and conclude my presentation. Freee is a British art collective that proposed the extension of artistic behavior into the public realm; they use popular culture media such as slogans, large billboards, and publications as their main art form. It's not that they call themselves activist artists, rather, they define themselves as artists who experiment with the form of politicization. For them, art should be a liberating practice, preventing art from becoming a business, and stopping community spaces from being used in gentrification. The Freee Group continues to resist the commercialization strategies of art including economists who set art as the common domain of social value, cultural criticism, and freedom of subject matter. The Freee Group also intends to resist the commercialization strategies of art that try to transform art creation into a capitalist form of production.

One of Freee's major projects, "How to Talk Public Art," developed a strategy of sharing problematic situations within communities by conducting speech

performances. In the project commissioned by the BBC, the British Broadcasting Corporation, Free artists toured cities in the UK to explore and record cultural power. The resulting work was shown in galleries and through various mass media outlets such as YouTube and SNS, and on large screens in public places. Free thought that the role of public art is to reflect the dominant cultural beliefs of the community and to expose the layers of hierarchical power within it. They wrote slogans on placards, banners, and insignia. This slogan was presented in front of a commemorative sculpture of a prominently placed historical figure. Three artists hold a square board which says the following: "The institutions and spaces of liberal democracy were built for us all in the image of wealthy heterosexual white men." In this project, Free conducted a temporary protest performance that expressed social resistance in a public place that was occupied by the "Monument" as a public sculpture. These attempts suggest alternative narratives to what is commonly referred to as public art or urban moments. These performances are intended to communicate with the public the idea of questioning ideas and values that have been culturally and politically accepted for a long time.

Through similar projects, Free emphasizes that the publicness of public art should reveal each individual's opinion because the public sphere is basically composed of individuals. In particular, they criticize the existential thinking that limits public art to so-called public places such as squares or boulevards; that is the result of a one-dimensional understanding of publicness. In other words, being in a public place does not mean that the publicness of public art is created on its own. They want to reveal the transformative potential of the slogan, sometimes one generated by artists, and sometimes one generated by the public. These acts

suggest alternatives to hegemonic ideas that previously occupied public places. They also present the politics of public discourse that public art should pursue. The idea of political consciousness is formed in public art discourse. This social utopia that Freee is aiming for is not just about creating a harmonious agreement. Rather, it uses the slogans to express conflicting opinions which the public can react to. The work you see here is also by the Freee Group. It was released in Edinburgh in 2008 with funding from the Scottish Arts Council. Upon hearing the gallery curator's plan to recruit a new art audience from a Polish community in Edinburgh, Freee chose an aesthetic strategy to use the gallery as a platform to discuss public issues such as immigration and multiculturalism. Three different texts were displayed in the gallery. On the yellow board attached to the red wall, it says, "Let's fight against multiculturalism that commercialize your differences," on the adjacent wall three people are holding mugs with three different sayings: one says, "I'm a local outsider." , another "I am a foreign citizen" and the third "I am a migrant worker." The third adjacent wall says, "Immigrants of the world, unite." These texts were also shown in the city center outside the gallery so as to reach a wider public. Through this work, instead of visually targeting the existence of immigrant communities or creating sculptures that enlighten the idea of multiculturalism, the Freee Group informed a wider public of the real issues and praised their cultural differences. Ultimately, Freee's work was intended to communicate the reality of global capitalism which drives immigration.

I believe that Freee's art as a publicly funded cultural production was able to reconsider the cultural and political feasibility of public art. It did so by reshaping agendas such as contemporary public interests, social justice, and government

cultural policies in the public domain. Freee's approach is to see art as a force for social change. Their work is an example of the changing view of public art, which thus far has been limited. I think their approach offers a methodology with which to overcome traditions and customs in the public domain of art. Previously, existing art system and administrative agencies led public art to develop aesthetic urban appearances and increase the architectural assets of some private companies. Most of all, Freee's public art does not want to limit artists' creative labor to just produce urban landmarks and visual spectacles for the economic development of capitalism. Instead, Freee suggests public art that produces discursive public areas, providing the insight of aesthetic experience for the public and the community to think seriously about themselves, society, and reality. Following the example of Freee's work, we need to debate the publicness of public art, including the conventional formalities of public art. Public art policies need to try to diversify the concept of public art support in accordance with the changing times and to introduce the concepts of political ideological differentiation and diversification.

Session 2 - 02

# 경험 경제시대 예술의 공공성 CONNETC, BTS 공공미술의 확장

CONNECT BTS, An Expansion of Public Art



이대형

Lee Dae-Hyung



한국 | CONNECT BTS 아트디렉터  
Korea | Art director, CONNECT BTS.

먼저 시 한편이 생각이 나서 시 한편 함께 읽으면 좋을 것 같은데요. 꽃, 김춘수. 내가 그의 이름을 불러주기 전에는 그는 다만 하나의 몸짓에 지나지 않았다. 내가 그의 이름을 불러주었을 때, 그는 나에게로 와서 꽃이 되었다.

내가 그의 이름을 불러준 것처럼 나의 이 빛깔과 향기에 알맞는 누가 나의 이름을 불러다오. 그에게로 가서 나도 그의 꽃이 되고 싶다. 우리들은 모두 무엇이 되고 싶다. 너는 나에게 나는 너에게 잊혀지지 않는 하나의 눈짓이 되고 싶다. 제가 김춘수 선생님 꽃으로 이번 강의를 시작한 이유는 경험 경제 속에서 어떻게 예술의 역할이 변할 수 있고 그리고 또 관객들 입장에서는 예술을 어떻게 이해해야 될지를 이야기하기 위해서입니다.

먼저 우리가 생각해볼 것은 변하지 않는 것과 변하고 있는 것들을 잘 견주어서 이해를 해야 될 텐데요. 예술이 가지고 있는 변하지 않는 가치라는 것은 서로 다른 생각을 가지고 있는, 그것이 국경, 성별, 이데올로기, 세대와 경계를 넘어서 서로를 이해할 수 있는 그런 힘을 주고 있죠. 그렇지만 변하고 있는 것은 끊임없이 발전하는 기술, 디지털 환경입니다. 이제는 디지털로 모든 것들이 연결돼 있는데 참 아이러니하게도 우리는 더 외로움을 느껴요.

마치 김춘수 시인의 꽃이 얘기하는 것처럼 초연결사회에 오히려 외로움을 느끼는 이유는 다 연결돼있지만 서로가 서로에 대한 물이해가 오늘날 많은 갈등을 낳고 있는 것 같습니다. 기본적으로 인간이 변하지 않는 부분은 우리가 이성과 감성으로 이루어져 있다는 겁니다.

그리고 인간 1이 있으면 인간 2, 3, 4, 5, 전 세계 모든 인간들이 다 다르죠. 인간이라는 점은 같지만 그 안을 구성하고 있는 이성과 감성이 어떻게 이루어져 있는지는 다 달라요. 그러면 예술이 가지고 있는 가장 변할 수 없는 가치라는 것은 서로 다른 것들을 연결시키는 그 힘입니다.

그런데 미술관 안에 있어서 소수의 사람들만 경험하는 배타적인 경험이 아닌 보다 많은 사람들에게 열려 있는 벽이 없는 미술관으로 예술 경험을 확장

하는 것이 공공미술이 나아가는 방향이라고 생각합니다. 그래서 공감 능력을 어떻게 키울 것인가, 이것이 공공미술이 가져야 되는 일인 것 같고요.

이는 오늘 언급할 커넥트 비티에스(CONNECT BTS) 프로젝트가 가지고 있는 가치이기도 해요. 흔히 예술과 기술이 있으면 예술이라는 것은 어떤 철학이나 아이디어라고 생각합니다. 기술은 형식적인 측면이에요. 이 두 가지, 즉 어떤 내용과 형식이 결합할 때 많은 경우 이 두 가지를 급하게 섞으려고 하죠.

예술과 기술을 서로 섞었을 때 많은 경우에는 올바른 방향보다는 괴물이 탄생하는 경우가 많이 있는데 오히려 좀 더 큰 틀에서 예술과 기술이 능동적으로 융합되기 위해서는, 현재 시점이 아닌 미래의 시점을 지향해야 되며, 이를 위해 어떤 사회적인 가치, 문화적, 경제적, 환경적, 심지어 철학적 가치는 무엇일지를 질문할 수 있어야 합니다.

그래서 예술과 기술을 다 포괄할 수 있는 더 큰 원이 필요합니다. 모든 인간은 세상을 이해하는 세계관이라는 인식의 울타리를 가지고 있는데요. 그 울타리 안에 있는 사람들을 살펴보면, 울타리 안에서는 똑같은 생각을 하겠지만 울타리 바깥은 온갖 다른 생각들이 존재할 거예요.

그렇지만 세상은 내가 그린 동그라미 보다 동그라미 바깥에 있는 것들이 더 많죠. 그것을 이해하는 것이 굉장히 중요합니다. 마찬가지로 음악과 미술, 서로 다른 것 같지만 그것이 어떠한 사회적인, 문화적인, 철학적인 가치를 함께 추구할 것인가. 그리고 현대미술과 공공미술도 마찬가지겠죠.

현대미술은 전문가 영역처럼 비춰지고 있고 공공미술은 대중이라고 얘기하는데 여기서 대중은 좀 달라진 것 같아요. 앞서 김춘수 시인의 꽃에서 볼 수 있듯이 개인입니다. 이제는 내가 주인공이 돼야 되고, 내가 참여해야 되고 나도 이제 저자 역할을 하게 됐어요.

결국 중요한 것은 눈에 보이는 물리적인, 형식적인, 장르적인 결합이 아닌 시대 가치를 어떻게 읽어내고 그 속에서 예술은 어떤 역할을 실천할 것인가, 이



질문이 굉장히 중요한데 제가 2017년 베니스 비엔날레 한국관 예술 감독을 맡아서 전시를 준비하면서 많은 반성을 하게 됐어요.

철학적으로 현대미술의 다양성을 인정하고 다른 예술가도 존중해야 되는데 바로 옆에 있는 일본관, 독일관, 맞은편에 있는 영국관, 뒤에 있는 러시아관 보다 더 잘해서 이겨야지라는 생각을 하였는데 그런 것들이 참 어리석었던 것 같아요. 그리고 또 하나는 그 막대한 전시를 마련하기 위해서 어마어마한 장비와 물량이 해상 유통을 통해 베니스까지 이동되고, 디젤 엔진에 의해서 필연적으로 발생하는 해양 생태계 훼손도 생각해봐야 해요.

베니스 비엔날레 첫 VIP 오프닝이 되면 전 세계에서 가장 거대한 호화 크루즈와 요트들이 사열식을 합니다. 100m, 120m의 디젤 엔진 요트가 파괴하고 있는 문화유산들, 환경 생태계를 생각하며 굉장히 부끄러워졌어요. 베니스 비엔날레처럼 한 장소에서 다 모여서 하는 전시 모델이 가지고 있는 또 다른 딜레마는 높은 운송료 때문에 유명한 작가, 혹은 매우 비싼 작가, 메이저 갤러리들의 후원이 가능한 작가들을 우선적으로 선정하게 된다는 점이지요. 환경, 인류세의 문제가 대두되면서 이 같은 고민은 많은 큐레이터들의 공통된 의제가 되었습니다.

그래서 철학적인 주제를 구름 위에 띄워놓고, 실제 그것을 경험할 수 있는 전시를 지역에서 만들어질 수 있다면 운송비도 줄이고, 환경 생태계를 보호하게 되며, 지역에 있는 예술가들이 보다 적극적으로 참여할 수 있는 전시 구성이 가능하지 않을까라는 생각을 가지게 되었습니다.

그런 문제의식 속에서 커넥트 비티에스(CONNECT BTS)의 구조를 기획했습니다. 뉴욕, 부에노스아이레스, 런던, 베를린, 서울 등 5개 도시를 연결하며 이들 도시의 아웃라인을 따서 전용 서체를 개발했습니다. 런던 서펜타인(Serpentine Gallery)에서는 야콥 쿠드스크 스티슨(Jakob Kudsk Steensen)의 현실에 존재하지 않는 불가능한 풍경 카다르시스(CATHARSIS)를 선보였습니다.

다. 전 세계 야생 생태계에서 존재하는 다양한 식물과 생물, 환경을 채집해서 그것을 3D로 재현한 결과입니다.

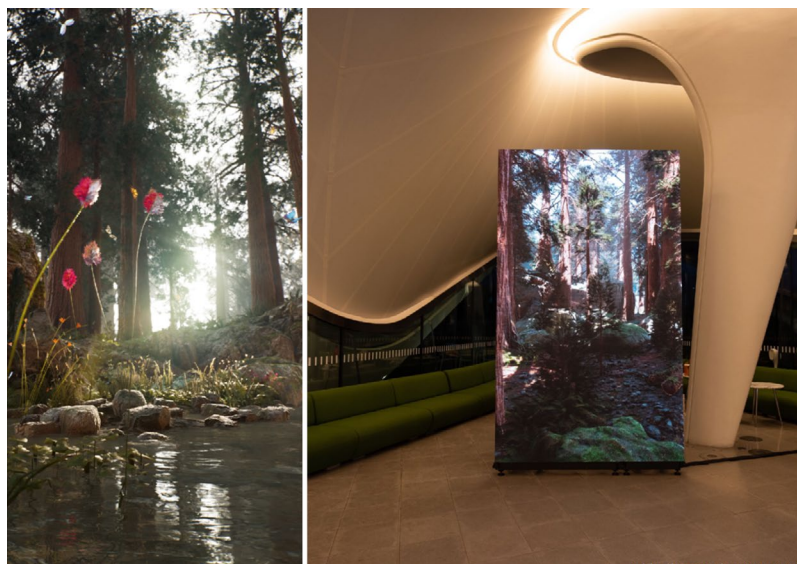
전형적인 인류세의 문제를 다룬 작품입니다. 이 전시를 위해 방탄소년단과 각 작가별로 화상회의를 진행하고 서신 교환을 통해 서로의 예술 세계에 대한 이해의 시간을 가졌습니다. 프로젝트 준비 초기 단계에서는 사실 해외 작가들이 K-POP에 대한 약간 물이해가 있었어요. 단순히 대중적으로 인기있는 ‘공장에서 만들어진’ 보이밴드가 아닐까하는 그런 시니컬한 시각이 있었는데, 막상 대화를 하고나서 모두들 방탄소년단의 팬이 되었지요. 방탄소년단이 가지고 있는 다양성에 대한 가치, 그리고 또 항상 변두리, 경계선에서 세상을 관찰할 수 있는 용기, 작은 것까지 들을 수 있는 자세, 이런 것들이 현대미술 작가들이 추구하는 가치와 다르지 않다는 생각을 하게 되었습니다.

무엇보다 미술과 음악이 결합한다고 했을 때 이미지에 의존하는 표피적인 결합에 그쳐서는 안된다고 생각했습니다. 중요한 것은 다양성의 가치를 표현하기 위해서는 예술가들이 가지고 있는 본연의 표현방식은 그대로 존중하면서 그 예술적 가치와 경험을 어떻게 전 세계 많은 사람들이 경험하게 할 수 있을까라는 고민과 구체적인 접근법을 생각했어요. 그래서 좀 더 쉽게 경험할 수 있도록 방탄소년단이 직접 작품을 설명하는 가상(virtual) 도슨트, 그리고 모든 작품을 감상할 수 있는 마이크로 사이트를 만들게 되었습니다.

이를 위해 지역별로 참여 기관, 큐레이터의 추천을 받아 방탄소년단과 함께 최고의 작가를 선정하게 되었습니다. 베를린 같은 경우에는 의미가 남다른니다. 많은 미술관들 중에서 그로피우스 바우(Gropius Bau) 미술관을 선택한 이유는 명백해요. 89년도에 베를린 장벽이 무너졌는데, 당시를 회상하면 저는 이제는 이데올로기로 인한 갈등은 끝났고 오직 평화만 있을 것으로 믿었습니다. 순진한 착각이었지요.

오늘날 우리는 눈에 보이지만 앎을 뿐 더 높고 두터운 장벽들이 사람들과 사

람들을 갈라놓고 있는 현장을 전 세계 곳곳에서 목격합니다. 20세기 인류의 실수를 21세기에는 반복하지 않기를 바라며, 예술이 끊어진 연대를 회복시켜줄 것이라는 소망을 담고, 오늘의 현실을 반성한다는 측면에서 베를린 장벽을 내려다보고 있는 마틴 그로피우스 바우 (Martin Gropius Bau) 미술관에서 전시를 하게 되었습니다. 공공미술을 몸짓으로 하는 퍼포먼스까지 확장을 했어요.



▲ Figure 1

Bill Fontana라는 미국 작가는 사운드 아티스트예요. 3000년 된 나무의 소리를 채집했어요. 그 소리를 그로피우스 바우 미술관 이 내부에서 전주곡처럼 틀어놓습니다. 그러면 사람들이 “이 소리가 뭐죠?”라고 묻는데 “3000년 된 나무의 소리입니다.” 라는 설명을 듣는 순간 굉장히 경건해지고 겸손해진다는 이야기를 해요.

공공미술이라는 것이 결국 물리적일 필요가 있을까? 사운드만 가지고서 충분히 우리는 3000년 시간까지 상상하게 됩니다. 아르헨티나에서는 토마스 사라세노(Tomás Saraceno)와 플라이 위드 에어로센 파차(Fly With Aerocene Pacha) 프로젝트를 진행했습니다. 사라세노는 에너지원 없이 바람과 태양에너지만 가지고서 하늘을 날 수 있는 역사적인 프로젝트의 첫 출발을 레티시아(Leticia)라는 여성 파일럿과 함께 진행을 합니다. 해발 4000m 고지를 넘어서 3600m까지 내려가면 살리나스 그란데스(Salinas Grandes)라는 소금 사막이 나오는데 여기서는 인터넷은 물론 전화도 되지 않지만, 33개의 지역 사회 대표들과 함께 이 프로젝트를 준비를 했습니다.

이제 공공미술을 정의할 때 좀 더 미래의 비전은 어떤 재료를 썼고, 어떤 규모의 어떤 중량인지가 아니라 이를 통해서 우리가 의미 있는 사회적 가치를 어떻게 실현할 것인가를 물을 수 있어야 하고 답할 수 있어야 합니다. 인류에게 의미를 가져올 수 있는 사회적 가치는 아마도 하이라이트를 받는 부분보다는 하이라이트 바깥 그늘진 곳에서 발견할 수 있는 작은 어떤 것일 수도 있습니다.

그곳을 우리가 관심을 가지고 들여다볼 수 있는 그런 태도를 실천하는 것이 공공미술이 가야 될 방향이라고 생각합니다. 에어로센(Aerocene) 프로젝트를 살리나스 그란데스(Salinas Grandes)에서 진행하다 보니 사람들이 직접 찾아가 경험하기 어려웠기 때문에 CCK라고 남미에서 가장 큰 박물관에서 4회에 걸쳐 스크리닝을 하게 됐고요.

이건 첫날 모습이고 역시 그 여성 파일럿 레티시아(Leticia)가 주목받는 장면입니다. 결론적으로 공공미술에 대한 접근성이라는 것은 물리적인 접근성을 넘어서 철학적인 가치를 제시할 수 있는 통찰력과 포용성에 있다고 생각합니다.



▲ Figure 2

First, a poem came to mind and I think it would be good if we read it together.

“Flower” by Chun-soo Kim.

Before I called her name,  
she was nothing more than a gesture.

When I called her name,  
she came to me  
and became a flower.

Just as I called her name,  
will someone please call my name  
that suits my light and fragrance.  
I want to go to her and become her flower.

We all long to be something.  
You, to me, and I to you,  
long to become a gaze that won't be forgotten.  
(Translated by Dr. Chae-Pyong Song)

The reason I started this lecture with Mr. Chun-Soo Kim's “Flower” poem is to discuss the role of art and how it can be changed in the experiential economy and how the audience could understand it.

First of all, we need to compare the things that are not changing with the things

that are changing in order to understand the difference. The unchanging value of art is that it gives us the power to understand each other despite differing ideas, different generations, gender, ideology and borders. However, the ever-evolving technology, and digital environment is changing. Now everything is digitally connected, but ironically, we feel lonelier.

As the poet Chun-soo Kim talks about the flower, the reason why people feel lonely in a hyper-connected society is that although we are all connected, there is misunderstanding between people and that causes many conflicts today. Basically, what doesn't change is that humans are made up of reason and emotion.

All people in the world are different. Being human is the common denominator; reason and emotion are different with every person. So, the most unchanging value of art is the power to connect different things.

However, I think that public art is not an exclusive experience that only a few people have in an art gallery; it is an expansion of the art experience to a wall-less art museum that is open to the public. I think public art needs to develop empathy.

This is the value of the CONNECT BTS project that will be discussed today.

People often think art is a philosophy or idea when they think of art and technology. Technology is the formal aspect. When these two things come together, that is content and form, in many cases, we are quick to mix the two.

When art and technology are mixed together badly, monsters are often created.

In order for art and technology to converge actively in a larger framework the collaboration must be future-directed, not present-focused. We have to be able to ask what social, cultural, economic, environmental, and philosophical values it will offer.

We need a larger circle that can encompass both art and technology. All humans

have a framework called fence of perception as an outlook of the world that helps to understand the world. If you look at the people inside the fence, they all have similar thoughts but outside the fence there are all sorts of different thoughts.

However, the world has more things outside the circle than the circle I drew.

It is very important to understand that. Likewise, music, and art seem to be different but what social, cultural, and philosophical values will they pursue together? The same goes for contemporary art and public art.

It is said that contemporary art is seen as an expert field and public art is the public, but the public seems to have changed a little here. As you can see in the poem “Flower” by Chun-soo Kim from earlier, it is individual. Now I have to be the main character, I have to participate, and I am now the author.

In the end, what is important is to read the values of the times and the role art will play in it, not the visible physical, formal, and genre combination. I took charge of the Korean Pavilion at the Venice Biennale in 2017 as the art director and while preparing the exhibition I reflected a great deal on this question.

Philosophically, the diversity of contemporary art should be acknowledged and all artists should also be respected. As the curator for the Korean Pavilion, I thought we must do better than the Japanese and German Pavilions that were right beside us, the British Pavilion right across from us and the Russian behind us; that we should win but, that was a rather foolish notion. It should also be noted that to prepare

massive exhibitions, enormous amounts of equipment and supplies were moved to Venice through marine distribution, inevitably damaging the marine ecosystem through the use of diesel engines.

At the Venice Biennale’s first VIP opening some of the world’s largest luxury cruise



boats and yachts paraded. I was very embarrassed thinking about the cultural heritage and environmental ecosystems that 100m and 120m diesel yachts were destroying. Another dilemma of an exhibition model that gathers everyone in one place, like the Venice Biennale, is the enormous amount of money that it costs to create. Famous artists, very expensive artists, and artists who can be sponsored by major galleries are thus given priority. As the issue of environment and our Anthropocene has emerged, this concern became a common agenda for many curators.

I came up with an idea that if a philosophical theme could be placed on a cloud, and an exhibition could be created where you can actually experience it in an area where transportation costs would also be reduced, the environmental ecosystem would be protected, and the composition of the exhibition would allow local artists to participate more actively.

With an awareness of this issue, we planned the structure of CONNECT BTS.

It connects five cities: New York, Buenos Aires, London, Berlin, and Seoul.

As a way of expressing diversity, we developed exclusive typefaces after the outlines of these cities. At the Serpentine Gallery in London, Jakob Kudsk Steensen presents CATHARSIS, an impossible landscape that doesn't exist in reality.

It's the result of collecting various plants, creatures, and environments that exist in wild ecosystems around the world and recreating them in 3D.

This work deals with the typical Anthropocene problem. For this exhibition, video conferences were held by BTS and each artist, and through additional correspondence, the participants had time to understand each other's art. In the early stages of the project preparation, foreign artists actually had a lack of understanding of K-POP. There was initially a very cynical view that BTS

was simply a popular “factory-made” boy band, but after conversations and correspondences, everyone became fans of BTS. I came to think that the values that BTS possess are not different from the values pursued by contemporary artists; the courage to observe the world from the outskirts and at the border, and the attitude of listening to small things

When I proposed a collaboration between art and music, I thought that it should not be limited to a superficial combination that relied only on images. In order to express the value of diversity, I thought about how the artistic value and experience can be communicated to many people all around the world while still respecting the original form of expression that artists have. We created a virtual docent where BTS directly explains the work, and a micro site where all of the work can be enjoyed.

For this, with BTS, we selected the best artists in each particular region by receiving recommendations from participating organizations and curators. In the case of Berlin, it has special meaning in terms of its sense of place and the form of the exhibition. It's clear why I chose the Gropius Bau Art Gallery among the many art galleries in the city. The Berlin Wall collapsed in '89, and at that time, I believed that the conflict of ideology was over and there would be only peace. It was a naïve illusion.

Today, we see invisible barriers separating people all over the world. Connect BTS project had an exhibition at the Martin Gropius Bau Art Gallery, which overlooks the Berlin Wall, hoping that art would restore a broken solidarity and that the mistakes of mankind in the 20th century would not be repeated in the

21st century. A series of performance based shows were exhibited here; public art was expanded to the performing arts.

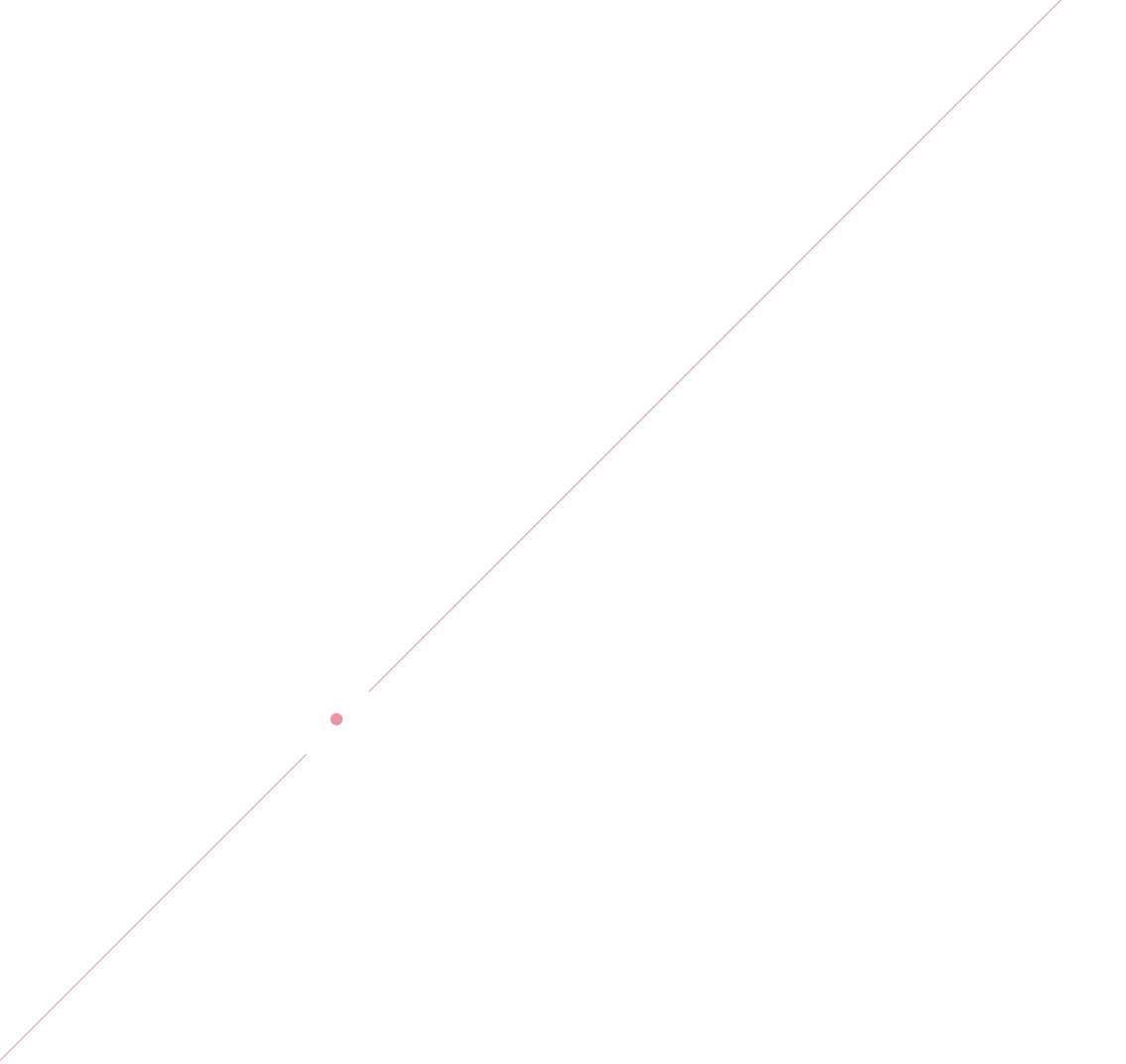
(Figure 1) The American artist, Bill Fontana, is a sound artist. He collected the sounds of a 3000 year old tree. The sound played like a prelude inside the Gropius Bau Art Gallery. People would ask, “What is this sound?” When they heard the explanation “It’s the sound of a 3,000 year old tree”, they became very reverent and very humble.

Does (what we call) public art need to be physical after all? With only sound, we can still imagine up to 3000 years of time. In Argentina, Tomás Saraceno worked on the “Fly with Aerocene Pacha” project. Saraceno worked with a female pilot called Leticia at the very beginning of a historic project where you can fly with only wind and solar energy, without any other energy source. If you go over 4,000m above sea level and go down to 3,600m, there is a salt desert called Salinas Grandes, and of course the internet does not work there and there is no cell phone reception. Despite these constraints, 33 regional representatives worked on this project together.

(Figure 2) Now when defining public art, the vision for the future should be able to ask and answer the question of “How will we realize meaningful social values?” The social value that can bring meaning to humanity could be something small that can be found in the shade outside the highlight rather than the part that is the highlight.

I think public art should take that direction; to practice with the attitude that we look into the small things in the periphery with interest and care. While working on the “Aerocene Project at Salinas Grandes”, it was difficult for people to visit and experience it, so the video was screened 4 times at the largest museum in South America called CCK.

From the first day, as could be expected, the female pilot Leticia drew a great deal of attention. In conclusion, I think that accessibility to public art lies in insight and inclusion which can present philosophical values beyond physical accessibility.



Session 2 - 03

# 공공미술의 공공성을 찾아서 : 예술성과 대중성 사이에서

In Search of the Publicness of Public Art:  
Between Artistry and Popularity



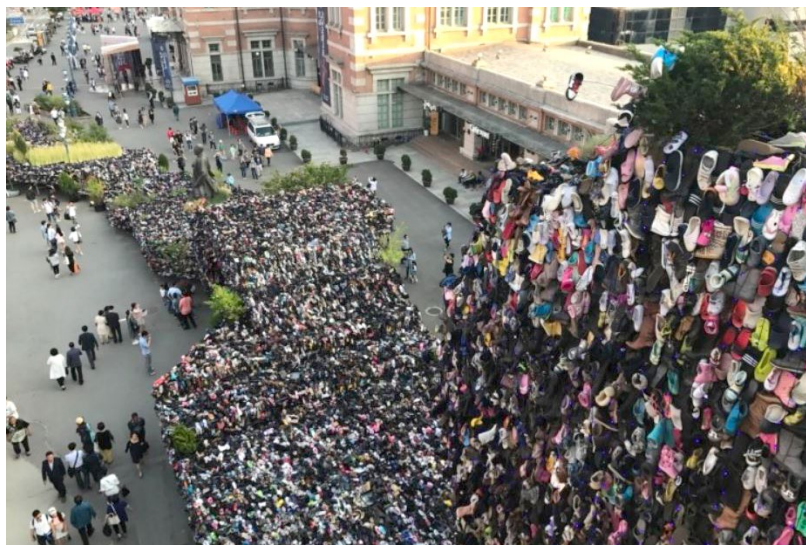
최 범

Choi Bum



한국 | 미술·디자인 평론가  
Korea | Art · Design Critic

공공미술의 공공성을 찾아서, 예술성과 대중성 사이라는 주제로 말씀드리도록 하겠습니다.



▲ Figure 1

기억하십니까? 2017년 서울역 옆을 지나가는 고가도로가 노후되어서 그것을 리모델링해 서울로 7017이라는 이름으로 재개장했었죠. 당시 서울로 7017은 이 고가도로가 1970년에 만들어졌다는 것과 리모델링한 시점이 2017년이라는 점에서 서울로 7017이라는 이름으로 명명되었습니다. 서울로 7017 개장 기념행사로 슈즈트리라는 공공미술 작품이 설치가 되었어요. 고가도로 위쪽에서부터 서울역 광장 쪽으로 폭포수처럼 쏟아 내려지듯이 만들어진 작품입니다. 이 작품의 작가는 정원 디자이너인 황지해씨이고, 작품은 버려진 신발, 낡은 신발 3만 켤레로 만들어진 설치 작품입니다. 작가는 당시 이 작품이 환경문제, 또 버려진 것에 다시 생명을 불어넣는 것을 생각해보자는 의도로 제

작했다고 설명을 했습니다. 그런데 이 작품은 다 설치되기도 전, 아니 설치가 시작되는 그 순간부터 많은 사람들로부터 비판을 받았어요.

황지해 작가의 재능기부로 만들어진 이 작품은 서울로 7017 개장 행사 이벤트의 하나로 일시적으로 전시할 계획이었습니다. 낡은 신발 3만 켤레를 가지고 만든 작품이어서 ”보기 흉하다“, ”냄새가 날 것 같다“. ”비가 오면 어떻게 할 것이냐?“ 이런 많은 지적들이 제기되었고, 홍물 논란에 작품이 휩싸이게 되었습니다. 작품 설치 주체인 서울시로서는 상당히 당혹스러운 수밖에 없었습니다.

어쨌든 작품을 다 만들고 다시 논의할 것을 제안했지만 굉장히 많은 거둬진 비난을 받았습니다. 시민들의 비난이 일자 또 반대편에서 일종의 전문가들, 평론가들은 이 작품을 옹호하는 반응을 보였습니다. 대표적으로 진중권 씨 같은 경우는 예술이 환경미화가 아니다. “예술이 보기 흉할 수도 있다. 그렇기 때문에 반드시 보기 좋으나, 나쁘나만 가지고 평가해서는 안된다”라는 이야기를 하기도 했어요. 또 다른 많은 미술 평론가들도 ‘대중의 관용, 좀 더 지켜보고 아름다움이 무엇인가에 대해서 우리가 한번 더 얘기해 보자. 너무 즉각적인 반발은 바람직하지 않다’라는 견해들을 표명을 했죠. 당시에 저도 이 작품에 대해서 한겨레신문에 인터뷰를 한 적이 있었는데 홍물 논란에 휩싸인 이 작품에 대해서 단순히 대중의 편도 또는 평론가들의 편도 아닌 일종의 제3의 입장을 취했습니다.

저는 이 작품에 대해서 실패한 공공미술이자 성공한 현대미술이라고 얘기를 했는데요. 이 작품은 제가 보기에는 비엔날레에 출품했으면 대단히 호평을 받았을 작품이라고 생각해요. 현대미술로서 과감성이라든지 어떤 기괴함



이라든지 욕망의 거대한 분출이라든지 그런 보통 현대미술이 선호하는 요소들을 많이 갖고 있는 작품이고 비엔날레 같은 데서는 잘 어울리는 작품이라고 생각을 합니다. 그러나 공공미술은 불특정 다수의 시민들에게 공개되기 때문에 시민들이 거부감을 보이면 받아들여질 수 없습니다. 물론 저는 대중의 판단이 공공미술에 언제나 최종적 기준이 돼야 된다고 생각하지는 않지만, 대중의 판단을 배제할 수는 없다고 봅니다.

대중성과 공공성, 이 둘의 관계를 우리가 단순히 대립의 문제로 봐야 할 것인가, 어떤 조화나 타협 또는 발전적 공존의 가능성은 없는가, 그런 것이 아마 오늘 주제이기도 할 것 같아요. 오늘 우리 컨퍼런스의 주제가 공공예술과 대중문화이지 않습니까? 이 작품 이전에도, 앞서 발표에서도 나왔던 포스코 빌딩 앞에 프랭크 스텔라의 아마벨 같은 사례가 있었습니다. 당시에 상당히 논란이 되었지만 아마벨 작품에 대한 논란은 다분히 전문가들 사이에 이루어진 논란이라면, 아마 슈즈트리 는 대중과 전문가, 대중의 취향과 전문가들의 관점이 날카롭게 충돌한, 한국 공공미술 역사에서 주목할 만한 최초의 사례라고 봅니다. 그래서 오늘 우리가 공공예술과 대중문화를 논하는 자리에서 이 사례를 빼고 넘어가서는 안 된다고 봅니다.

저는 이 작품이 여러 가지 논의거리를 던졌다고 보는데요. 공공미술로는 어쨌든 대중이 수용하지 못했기 때문에 실패했다고 봅니다. 그렇지만 또 현대미술로서의 가능성을 갖고 있었는데 이들이 우리 도시 공간 속에서 향후 어떻게 접점을 찾고 발전 가능성이 있는지가 공공미술의 연구자들이 고민해야 될 지점이 아닐까 생각합니다. 사실 공공미술에서 논쟁은 드문 일입니다. 그런 예는 서구에서도 굉장히 많고요. 아니, 어쩌면 ‘공공미술은 논란을 먹고 자란다’ 라고 말할 정도로 논란을 회피해서는 안 됩니다.

미술사에서 가장 중요한 사례는 아마 1981년에 미국의 리처드 세라의 기울어진 호라는 작품일 거예요. 이 작품은 미국 뉴욕의 연방광장 한가운데, 지금 보시다시피 광장을 가로질러서 긴 철판으로 된 벽이 설치됐어요. 왼쪽 그림은 위에서 본 모습이고, 오른쪽 지면에서 봤을 때 저런 거죠. 말하자면 광장이라고 하는 탁 트인 공간인데 거기에 리처드 세라가 저런 대형작품을 설치하죠. 철판으로 인위적인 담을 만들어 사람들의 보행을 방해했는데, 아마 이걸 처음 발견한 사람들은 되게 당혹스러웠을 겁니다. 이 작품은 당시에 굉장히 많은 논란을 일으켰지만, 작가는 자기 신념과 고집을 내세웠기 때문에 이 작품은 결국 재판으로 갔습니다. 그리고 8년간의 재판 끝에 철거가 결정이 됩니다. 다시 말해서 미국 법원은 작가의 손이 아니라 대중의 손을 들



▲ Figure 2



▲ Figure 2

어준 거죠. 이 작품은 그 과정에서 수많은 논쟁이 벌어진 미술 역사상 가장 대표적인 사례라고 말씀드릴 수 있습니다.

이 외에도 비슷한 사례가 많이 있죠. 앞서 우리 한국의 슈즈트리는 대중의 반응과 전문가들의 반응이 정반대로 격렬하게 충돌했고, 그런 갈등을 매개 하거나 수습할 그 어떤 사회적 자본을 갖고 있지 못했기 때문에, 당혹감 속에서 이 작품은 철거되어야 했기 때문입니다. 물론 처음부터 이 작품은 9일 동안 설치되는 일시적인 작업이었고 9일이 지난 뒤에 철거됐습니다. 지금 이런 문제들은 결국 공공미술의 주체가 누구인가, 공공미술은 누가 만들고, 누가 수용하고, 누구에 의해서 판단돼야 되느냐는 근본적 문제를 제기하죠.

공공미술의 주체는 크게 보면 셋입니다. 하나는 우선 공급 주체인 관, 정부 그 다음에 직접 제작하고 공공미술을 설치하는 과정에 여러 가지 결정들을 내리거나 어드바이스를 하는 예술가와 전문가가 있습니다. 그리고 마지막으로 공공미술의 수용 주체인 대중이 있습니다. 공공미술은 결국 이 세 주체 사이에서 벌어지는 일종의 미학적인, 문화적인 게임이라는 거죠. 그것을 이해해야 우리가 공공미술을 제대로 볼 수 있다는 겁니다. 관이나 예술가 마음대로 작품을 설치하는 것은 공공미술이 아니라는 것이죠. 공공미술이 가지고 있는 어려움, 복잡함, 난해함은 무엇보다도 공공미술과 관련된 주체들이 적어도 셋이라는 겁니다. 단일 주체가 아니라는 거죠. 이 삼자 사이에서 벌어지는 게임, 어쩌면 그게 공공미술일지 몰라요.

지금 보는 이 그림도 얼마 전에 강남에 설치된, 싸이의 말춤에 나오는 팔목을 모티브로 만든 작품인데 많은 사람들이 좋아하고 외국 관광객들도 이 앞에서 사진을 많이 찍는다고 합니다. 그러나 이 작품도 홍물 논란에 휩싸였습니다. 말하자면 이 작품은 대중성에서 대단히 성공한 공공미술일 수 있지만



▲ Figure 3

많은 예술가나 전문가들은 비판합니다. 여기도 여전히 그런 문제들이 게재되어 있다고 볼 수 있습니다. 공공미술의 공공성측면에서 공공미술의 주체에 대해 다시 생각해 본다면, 저는 우선 공공미술을 이렇게 정의 내릴 수 있습니다. 미술과 공공성의 만남이다. 미술과 공공성이 만났기 때문에 공공미술이라고 우리가 얘기할 수 있는 거죠. 그에 반해 대중예술은 미술과 대중성의 만남이라고 정의할 수 있어요. 공공미술의 공공성과 공공미술의 대중성은 좀 다른 개념인데 역시 이 둘의 관계가 어떤 것인가를 살펴봐야 할 것 같습니다.

공공미술이 공공성을 갖기 위한 조건으로, 첫째는 제작 공급 주체가 정부와 지자체 등과 같은 공공 주체입니다. 물론 사적 주체, 개인이 만든 작품도 공공미술이 될 수도 있지만 일반적으로는 공공주체가 제작하고 공급합니다. 두 번째는 공공미술은 말 그대로 모두에게 열려 있는 미술이기 때문에 공개

된 장소에 누구나 접근이 가능해야 합니다. 그래서 공개적 접근(public access)이 공공미술의 두 번째 조건입니다. 첫 번째와 두 번째가 다분히 형식적인 것이라면 세 번째는 형식적인 요건이 아니라 내용적 요건이기 때문에 중요합니다. 공공미술을 공공예술로서 만들어주는 것은 단순히 공급 주체나 수용 주체의 성격만이 아니고, 물론 그것은 기본적으로 주어져야 하지만 최종적으로 중요한 것은 공공적 관심(public interest)입니다. 즉 공공적으로 우리가 관심을 가질 주제를 그 작품이 다루어야 한다는 거죠.

공공미술은 공공적 관심을 찾고 발견하고 합의하고 수용해 나가는 어떤 문화적 민주주의의 과정일지도 모른다고 말하는 것이 더 정확할 것 같습니다. 결국 공공적 관심을 통해서 우리가 구현하려고 하는 것은 공공성입니다. 사회와 문화의 공공성이죠. 공공성은 좀 어려운 말일 수 있지만 우리가 공공선(公共善)이라고 흔히 말하는 것. 라틴어로 보눔 푸블리쿰(bonum publicum)이라는 것을 실현하기 위한 거예요. 이런 것들은 좀 더 철학적이고 정치적인 물음들을 필요로 합니다.

제가 말씀드리고 싶은 것은 앞서 슈즈트리의 사례에서 충돌한 것은 예술성과 대중성입니다. 대중의 취향과 전문가의 예술적 관점이 정말 타협 없이 충돌했던, 그리고 그 사이에 어떠한 중재도 없이 조금씩 막을 내렸던 사례인데 저는 대단히 아쉽습니다. 슈즈트리라는 작품이 뛰어난 공공미술이어서가 아니라 예술성과 대중성의 충돌을 드러낸 점에서 아주 의미심장한 작품입니다. 그 사례를 통해서 우리가 읽어 내거나 할 것들이 훨씬 더 많았는데 너무 빨리 봉합시켜버렸기 때문에 아쉬움이 남습니다.

그럼 결국 공공미술의 공공성은 어디서 찾아야 하는가? 저는 결국 예술성

과 대중성 사이에서 찾아야 한다고 생각합니다. 예술성이나 대중성이나  
문제가 아니라 공공미술의 공공성은 예술성과 대중성이 충돌하는 그 공간,  
그 사이, 또 그것들 간의 교섭을 통해서 만들어져야 됩니다. 달리 말하면 공  
공성은 원래부터 주어져 있는 것이 아닙니다. 공공성은 누가, 권력자가 결정  
할 수 있는 것이 아닙니다. 민주주의 사회에서 공공성이란 오로지 시민들의  
논의와 논쟁과 합의를 통해서 만들어가야 되는 대단히 사후적 가치라는 겁  
니다. 공공성은 절대로 선형적으로 존재할 수 없습니다.

그런 면에서 저는 좋은 공공예술은 이런 문제들을 드러내는 것, 다르게 말  
하면 공론장(public sphere)을 만들어내는 것, 그 공론장을 통해서 공공성을  
형성하는 것, 형성하도록 만들어주는 것 바로 그런 것이 중요하지 않을까. 공  
공미술을 과정으로 이해해야지, 고정된 대상으로 봐서는 안 된다는 겁니다.  
그리고 이런 과정으로서의 공공미술을 통해서 최종적으로 도달하려고 하  
는 것은 무엇일까? 그것은 한마디로 미적 공동체라고 말씀드리고 싶습니다.  
우리가 함께 살아간다는 것은 정치적 이유도 있고 경제적인 이유도 있지만,  
그러나 문화적인, 또는 예술적인 이유도 있는 것이죠. 공공미술은 결국 한  
사회가 무엇을 아름답다고 느끼고 무엇을 아름답다고 느끼지 않는 그런 취  
향의 미적 공동체를 형성하는 매개가 되어야 됩니다. 이것이 저의 공공미술  
에 대한 나름대로의 정의입니다. 그래서 예술성과 대중성 사이에서 공공미  
술의 공공성을 찾아보자는 것이 저의 주장입니다.

I will talk about the theme of “Finding Publicness in Public Art, Between Artistry and Popularity”.

(Figure 1) Do you remember the old elevated highway that passed by Seoul Station? In 2017, the highway was remodeled and reopened as a skywalk park, “Seoullo 7017”. The number 7017 in the name is a combination of 1970, the year when the overpass was first built, and 2017 the year when it was remodeled. As a celebration for its opening, a public art work called “Shoes Tree” was installed. The work was made in the form of a waterfall that started at the top of the overpass to Seoul Station Square. A garden designer, Hwang Ji-hae, created this installation work made of 30,000 pairs of discarded old shoes. The artist explained that her central idea was to remind the public of environmental problems and to put forth the idea of regenerating abandoned things. However, this work was highly criticized even before the installation was completed, actually, from the moment it started. People thought it was unsightly.

Hwang Ji-hae donated her talent, and it was designated as one of the Seoullo 7017 opening events. The project was made with 30,000 pairs of old shoes, so people made the following comments: “It’s hideous. It seems like it will start to stink. What if it rains? Literally, the work was embroiled in controversy from the beginning. The Seoul Metropolitan government that commissioned the work was quite perplexed by the public outcry.

The artist also suggested that she finish the work first and discuss it later. Nevertheless, it received a lot of criticism. On the contrary, following the public’s



acrimonious criticism, some experts and critics responded in support of the work. For example, Chin Jung-kwon said that art is not just something to beautify the environment and that artwork can look hideous as well as beautiful. He added that, that is why we shouldn't evaluate whether it looks good or bad. Many other art critics also requested public tolerance, saying let's wait and observe and then talk about what beauty is. They expressed their opinions that such an immediate backlash is undesirable. At that time, I had an interview with the Hankyoreh newspaper about this controversial work, and I took a third position on it. I was neutral, taking neither the side of the public nor the side of other critics.

What I said in the interview was that this work was a failed public art project but a successful contemporary art work. I think this work would have been very well received if it was submitted to the Biennale. I think it is a work that has a lot of elements that contemporary art embodies, such as boldness, bizarreness, and a huge eruption of passion. It really suits the Biennale. However, since it was installed under the name of public art, it requires a somewhat different attitude and content. Public art is open to a large group of the public, so public disapproval on a large scale is a problem. Of course, I don't think public judgment should always be the final standard for public art, but still, it cannot be excluded.

How should we regard the relationship between popularity and publicness? I think that is also today's topic. Is it a matter of confrontation? Is there any possibility of harmony, compromise, or developmental coexistence? Is not the topic of our conference today Public Art and Pop Culture? Before this controversial work, there was the case of the Frank Stella's sculpture "Amabel" in front of the POSCO

building, which was also mentioned in the earlier presentation. It was quite controversial at that time. However, the controversy over “Amabel” was only among art experts and critics, whereas “Shoes Tree” was the first notable case in the history of Korean public art, where the tastes of the public and the perspectives of the experts sharply clashed. Therefore, I think we should not skip this case when we discuss public art and pop culture today.

I think this work provides a great many of issues to discuss. In my opinion, it failed as public art because it was not accepted by the public. However, it also had the potential as a work of contemporary art. Researchers of public art should think about how they can find a point of contact and development in our urban space. Actually, controversy is not rare in public art. There are many examples of it in the West also. We should not avoid the controversy to the point where we say, “Public art grows from controversy.”

(Figure 2) Perhaps the most important example in art history is “Tilted Arc” (1981) by Richard Serra. As you can see in the picture, a long steel wall was installed across the square of the Foley Federal Plaza in New York City. The picture on the left shows this work from an aerial view, and the other picture is taken from the right side. The plaza was a large open space in which Richard Serra installed his large piece of work; an artificial wall made out of corten steel. First of all, it interfered with people's walking paths, and I am sure that the first people who experienced it were probably very puzzled. Consequently, this work caused a lot of controversy at that time, and the artist was stubborn in his own belief. Eventually, it culminated in a Federal lawsuit. After eight years of trial, the demolition of it was decided on, which meant, the U.S. court ruled in favor of the public, not the

Artist. I can say that this work is the most representative example in the history of art, where there have been many, many controversies.

There are many other similar cases. Earlier in this presentation we discussed, “Shoes Tree” in Korea. It was also the subject of much controversy. This was because the public reaction and the experts' reaction clashed and because we did not have any social capital to mediate or resolve such conflicts. The work had to be removed. Of course, from the beginning, it was supposed to be a temporary installation for only nine days and it was demolished nine days later. Now these questions raise the fundamental question of: Who is the main player in public art? Who makes it? Who accepts it?, and who should judge it?

Public art can be broken down into three players. The first is the commissioning agent (often the government). Second, the artist and the experts who make or advise in the process of producing and installing the work. Third, there is the public, the receptive agent of the art. Public art is a kind of aesthetic and cultural game that takes place among these three players. Only when we understand the interaction between the three can we see public art properly. It is not public art if the commissioning agent (government, institution etc.) installs the work at its disposal or an artist does his or her own personal work. The difficulty, complexity, and abstruseness of public art is that there are at least three competing agents. It's not a single entity. The game among the three, is perhaps public art.

(Figure 3) This sculpture we're looking at now is a motif of Psy's wrist in his horse dance from the video “Gangnam Style”, which was recently installed in Gangnam.

Many Koreans like it and foreign tourists take a lot of pictures in front of it. Nevertheless, this work was also controversial. In a sense, this is a very successful public art piece in terms of popularity, whereas many artists and experts criticize it. Still, similar problems exist in this work. Now, let us rethink the publicness of public art. I define public art as a meeting of art and publicness. When art and publicness meet, we can say it's public art. On the other hand, popular art can be defined as a meeting of art and popularity. Accordingly, the publicness of public art and the popularity of public art are different concepts, and I think today we should examine what the relationship between the two is.

The conditions for public art to have publicness are that the public entity should be the main producer. So to speak, they are the federal government and local governments. Of course, works by private subjects and individuals can also be public art, but in general, it is a public entity that commissions them. Public art is literally open to everyone, so anyone should be able to access it in an open place. For that reason, public access is the second condition of public art. If the first and second are formal requirements, the third is what is really important in public art, because the third is not a formal requirement but a content requirement. It is not just the nature of the supplier or the receiver that makes public art, but ultimately, it's the public interest. That is, the work should deal with topics that would be interesting to the public.

Public art, in fact, may be a process of cultural democracy that seeks, discovers, agrees, and accepts public interest, and I think it may be more accurate to say so. After all, what we are trying to realize through public interest is publicness. It's the

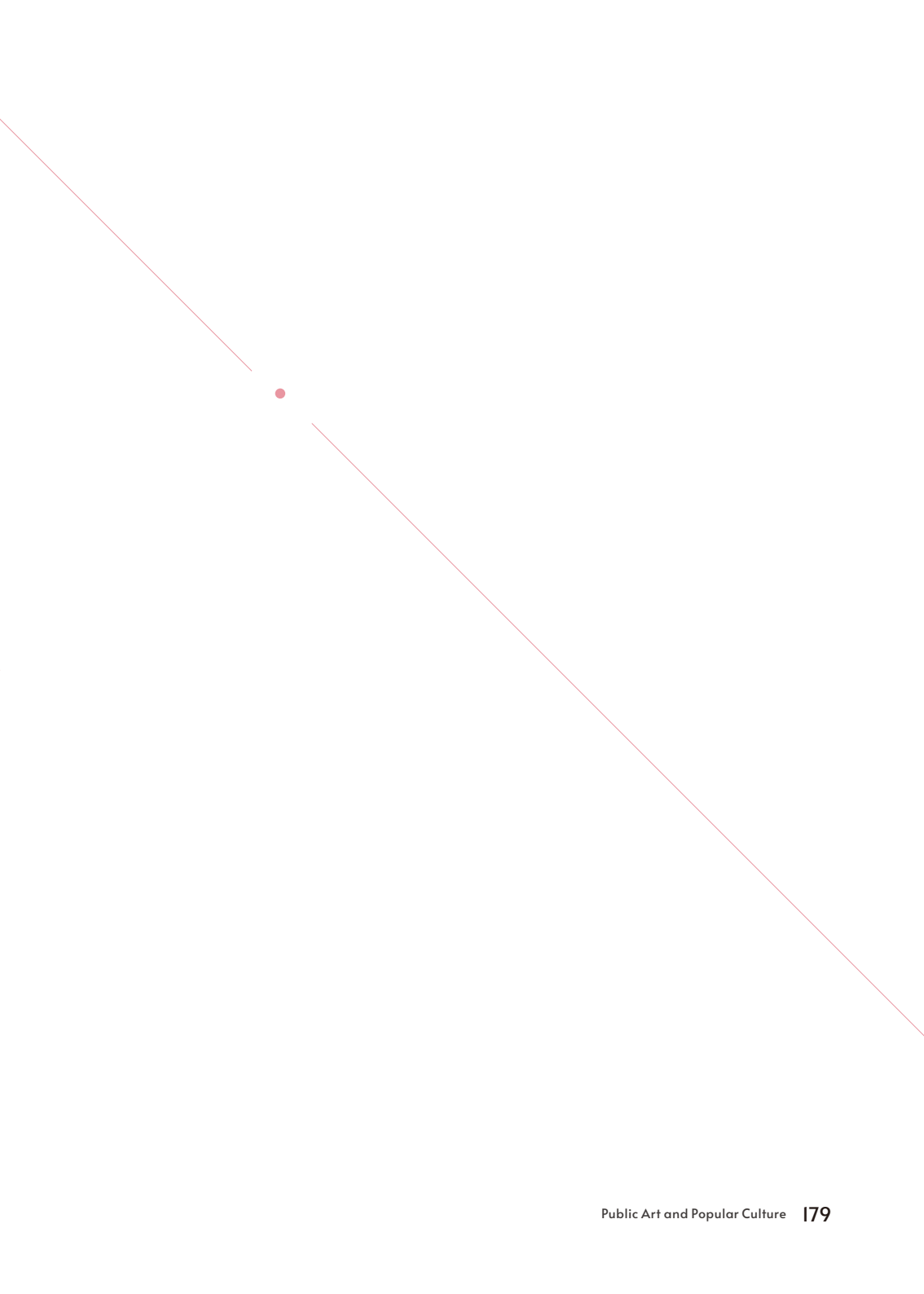
publicness of society and culture. Publicness may be a difficult word, but it seeks to realize what we commonly call the public good, in Latin, 'bonum publicum.' These concepts require more philosophical and political debate.

What I want to say is that in the previous case of the "Shoes Tree", artistry and popularity clashed. It's a case where public taste and professional artistic perspective clashed without compromise, and there was no arbitration between them, and it ended prematurely since it was only a temporary installation. I think it was a regretful situation. "Shoes Tree" is a meaningful work not because it is an outstanding public art installation, but because it reveals the conflict between artistic quality and popular appeal. There were many more things that we could discuss in that case, but the installation came to an end too quickly. That's what I find very disappointing.

Then where do we find the publicness of public art after all? I suggest that we have to find it between artistry and popularity. The question is not either artistry or popularity. The publicness of public art should be created through negotiations between art and populism, in the space where those two collide. Publicness is not a given from the beginning. It cannot be determined by anyone or any person in power. In a democratic society, publicness is a very *ex post facto* value that must be created solely through discussion, debate, and the agreement of citizens. Publicness can never exist *a priori*.

In that regard, would it not be important for good public art to reveal these issues; to create public spheres, to form publicness through them, or to help form it.

Public art should be understood as a process, not as a fixed object. And what is it that we are ultimately trying to reach through public art in a process like this? In short, I would say it is an aesthetic community. There are political and economic reasons for us to live together, as well as cultural and artistic reasons. Public art should eventually be a medium for a society to form an aesthetic community of taste. This is my own definition of public art. Therefore, my argument is that publicness can be found in public art in the dialogue between artistry and popularity.



# DISCUSSION

종합토론

Panel discussion





### 백기영 | 좌장

안녕하세요. 종합토론의 좌장을 맡은 백기영입니다. 1세션과 2세션에서 강연을 해주신 연사 분들에게 다양한 질문을 던지고, 또 이를 통해서 우리가 미처 이해하지 못했던 내용들을 세부적으로 알아가는 시간이 되도록 하겠습니다. 우선 먼저 컨퍼런스의 기조 연사로 참여하신 한스 올리히 오브리스트 아트디렉터께 드린 사전질문에 대한 답변을 들겠습니다. 두 가지 질문 중 첫 번째 질문은 현재 인문, 사회, 과학 등 타 영역과의 학제간 융·복합적 연구와는 달리 순수예술영역 내에서 서로 다른 영역과의 융합으로 대중문화와의 결합이나 수용에 대한 부정적인 이미지, 특히 상업적인 문제에 관한 것, 또 위계적인 문제가 있어 왔는데, 공공미술 영역 내에서 이러한 첨예한 문제들을 어떤 관점으로 봐야 한다고 생각하십니까? 답변 부탁드립니다.



### 한스 올리히 오브리스트 | 서펜타인갤러리 아트디렉터

대중문화 수용에 대한 반응 문제로군요.

“세상은 분리가 아니라 연대가, 의심이 아니라 사랑이, 고립이 아니라 공동의 미래가 필요하다.” 시인 에텔 아드난의 시를 인용하고 싶습니다.

지식을 공유하고 집단 행동을 하여 이루어내는 발전에 대한 비전입니다.

점점 더 고립주의적으로 되어가고 종종 퇴보하기도 하는 정치 환경에서 동시에 예술 기관이, 문화적 경계를 넘어 아이디어를 교환하고, 미래의 상상력에 기여할 수 있다는 점은 매우 중요하다고 생각합니다.

예술과 예술 기관 분야에서 일하는 사람들의 의무는, 지식의 시스템인 문화를 공유하면 그 문화가 약화되거나 가치가 떨어진다는 생각에 저항하는 것입니다.

지식의 집적을 통해 발전이 이루어진다는 것을 증명하는 것이 우리의 책임입니다. 이사벨 스텐저스와 일리야 프리고진이 오래 전에 말했던 것이 생각나게 합니다.

그들은 새로운 동맹에 관한 책을 썼습니다. 다른 분야들 간에 동맹을 맺고, 관계를 발전시킨다는 아이디어입니다.

이는 환경과도 관련이 있습니다. 환경으로부터의 분리는 우리가 현재 겪고 있는 생태학적 위기를 초래했습니다.

그래서 우리의 역할은 이 세상을 분리하는 것이 아니라 연결하는 것이라고 생각합니다.

그런 의미에서, 그것은 비단 하나의 다리만을 건설하는 것이 아니라, 여러 개의 다른 작은 다리들을 만들어 있는 것이라고 생각합니다.

## ● 백기영 | 좌장

보다 많은 영역들과 동맹을 맺고 연결하는 것에 대한 두려움을 갖지 말아야 된다는 답변을 해주셨는데요. 두 번째 질문 드리겠습니다. 최근 공공미술영

역에서 순수예술과 타 장르와의 융·복합 사례 중에서 특히 시사점이 있는 것은 무엇이라고 생각하시는지 답변 좀 부탁드립니다.



### **한스 올리히 오브리스트 | 서펜타인갤러리 아트디렉터**

다양한 장르와 순수 예술의 접점에 대한 질문이군요.

새로운 다년간의 프로젝트인 <Back to Earth>에서 확실히 볼 수 있습니다.

서펜타인은 60명 이상의 일류 예술가, 건축가, 시인, 영화제작자, 과학자, 사상가, 디자이너들을 초청합니다.

협력 단체들의 지원을 받아서 예술가들 주도로 캠페인, 프로토콜 및 환경 위기에 대응하는 계획들을 구상하고 추진합니다.

물론 그 핵심은 여러 분야의 융합이며, 모든 갤러리 프로그램을 통해 현장, 현장 밖 그리고 온라인에서 그 모습을 드러내고 있습니다. 예술가의 캠페인을 확대하기 위해 자원을 공유합니다. 따라서 이 모든 것의 핵심은 예술가들에 의해 고안된 예술 캠페인이라는 점입니다.

<Back to Earth> 캠페인은 일상의 내재된 관습과 기관들을 엮고 있는 생태에 대해 생각합니다. 극소수만을 위한 지구 탈출 전략을 축하하기 보다는 우리가 밟고 있는 지면의 복잡한 현실에 견고히 뿌리를 뚫습니다. 그러므로 변화에 대한 프로그램이면서 변화를 위한 촉매제입니다. 기후위기와 마찬가지로, <Back to Earth>는 상호 연결된 연구, 개입, 활동이 복잡하게 얽힌 거미줄과도 같습니다. 이 프로젝트의 핵심은 다음의 질문들입니다.

1. 생태계 안의 작용/기관을 육성할 수 있는 새로운 생태계는 무엇인가?
2. 복잡한 문제에 복잡한 대응을 하려면 어떤 종류의 연구 공유, 자원 공유와 협력 관행이 필요한가?

## 백기영 | 좌장

다양한 사례를 기반으로 답변해 주셔서 감사드립니다. 다음은 제1세션의 발표 연사로 참여하신 QDS의 프로그래밍 제작디렉터인 캐서린 지라드 란타뉴에게 두 가지 질문하겠습니다. 한스 올리히 오브리스트에게 드린 질문과 내용은 같지만 다시 한번 상기하는 차원에서 말씀을 드리겠습니다. 첫 번째 질문은 특히 학제간에 융·복합 작업을 진행할 때 순수예술과 타 영역과의 융합관계, 특히 대중문화하고 융합하는 관계에 있어서 상업적인, 부정적인 이미지나 혹은 위계관계문제가 발생하는데 공공미술 영역 내에서 이러한 첨예한 문제들에 대해서 답변을 부탁드립니다.

## 캐서린 지라드 란타뉴 | QDS 프로그래밍 제작디렉터

이 문제는 참으로 오랜 기간 사람들을 분열시켰던 질문입니다. 하지만 사람들은 점점 소위 “작가” 창작에 미치는 대중문화의 영향력을 주목하고 있다고 생각합니다. 두 영역 사이에는 진정한 대화가 이뤄지고 있으며, 순수 예술과 대중 문화는 자신의 방식으로 서로를 발전시킵니다.

순수 예술의 역사에서 주요한 예술적 흐름은, 종종 대중 문화에 대항하여 생겨났고, 그 반대의 경우도 마찬가지입니다. 오늘날 현대 미술에서 특히 그렇습니다. 그리고 이 대화는 공공 공간에서 더욱 중요합니다. 시민들을 모아서 대중 문화나 “순수 예술”문화에서 정체성을 찾는 사람들 사이에 대화를 열고자 하는 곳이기 때문입니다. 제 생각에는, 오랫동안 문화와 예술계를 지배해 온 계층적 체계를 분해하기 이상적인 장소는 바로 ‘거리’입니다. 대중 문화는 종종 다양한 유형의 이벤트나 축제로 거리에서 알려집니다. 철저한 지적인 연구에서 나온 특이하고 아방가르드한 예술적 제안이나 개념

의 통합은, 관람객과 매우 관련이 있으며 대화를 여는 수단으로 사용되어야 합니다.

## ● 백기영 | 좌장

두 번째 질문을 드리겠습니다. 최근 공공미술에서 순수예술과 타 장르와의 융·복합 사례 중에서 시사할 만한 점이 있으면 무엇이라고 생각하는지 답변 부탁드립니다.

## ● 캐서린 지라드 란타뉴 | QDS 프로그래밍 제작디렉터

생트레빌 데 몬트리올(Centre-Ville de Montréal) 거리를 거닐다 보면, 현대 무용수 듀오를 만날 수 있고, 바로 후에 이동식 카바레에서 대중 가수를 마주치게 됩니다. 대중 문화와 현대 예술의 형식과 스타일 및 예술가를 혼합했는데도, 청중이 높이 평가하는 조화로운 결합을 만들어 냈습니다.

놀랍게도, 엘리트주의적이거나 배타적인 것으로 간주되던 예술 장르를 대중 영역인 거리에서 공연했을 때, 대중의 인식을 변화시키는 가능성을 제공했습니다. 지난 여름에 현대 무용을 통해 분명히 목격했습니다. 개방된 공공 공간에서 사전 예고 없이 현대 무용을 공연하였더니, 대중에게 익숙하지 않은 장르였지만, 갑자기 장벽이 허물어지고 익숙하다고 느끼며 인정받았습니다.

이런 장르의 공존은, 예술적 제안을 접근 가능하게 만들었습니다. 더 많은 사람들에게 다가 가는 것을 가능하게 하고, 의미있는 영향을 줄 수 있게 한다고 생각합니다.

## ● 백기영 | 좌장

문화 공간 활동들이 복합적으로 발생하는 거리공간에서의 사례들을 소개해 주셔서 장르, 복합현상이라든가 다양한 사례들을 알 수 있었습니다. 다음은 국내 연사 분들이 발제해주신 내용을 바탕으로 몇 가지 질문을 드리고 그 질문을 가지고 토론을 더 이어나가도록 하겠습니다.

첫 번째 세션에서 먼저 이원곤 선생님께 제가 좀 질문을 드리고 싶은 게 최근에 SMTown Coex Atrium LED Facade 프로젝트의 파도 이미지가 유튜브 브에서 수천만 회가 조회가 될 정도로 많은 인기를 끌고 있습니다. 그런데 우리나라 메이저 갤러리 중에 하나인 상업갤러리에서 전시하는 이 작품을 보기 위해 팬데믹 상황임에도 불구하고 젊은 관람객들이 줄을 서서 예약 관람을 하는 것을 보고 한 언론사는 상업광고를 갤러리에서 전시하는 것을 비판한 적이 있습니다.

상업적인 목적으로 만들어진 광고에는 많은 자본이 투자되기 때문에 기술적인 면도 향상되고, 기존 미술작품이 구사할 수 없는 스펙터클을 창출되지만, 이미지의 자극에 관람객들이 노출될 수밖에 없어 미술계의 비판이 있는 것 같습니다.

이에 대해서 선생님의 의견을 듣고 싶습니다.

## ● 이원곤 | 단국대 미술학부 교수

미디어 아트(media art)의 역사에서 늘 있던 문제인데요. 새로운 기술이 생기고 그 기술을 이용해서 새로운 예술 작품이나 문화적인 이벤트를 하는 자는 새로운 기술을 만들어내는 기술자나 기술을 시행했던 사업자였습니다. 예술가가 먼저 새로운 기술을 이용해서 새로운 예술 작품을 만드는 경우는 아마

도 1839년 자크 다게르 예술가 외에는 대부분이 기술자였거나 사업가였습니다. 예술가가 새로운 기술을 이용해서 더 나은 퍼포먼스나 새로운 예술의 가능성을 보여준다는 것은 시간이 어느정도 필요하기 때문에, 1967년에 시작했던 E.A.T운동(Experiments in Arts and Technology)에서 빌리 크뤼버는 테크놀로지의 진행을 촉진하고자 과학자들로 하여금 ‘1인당 예술가 한 명씩을 지원’하는 프로젝트를 진행한 적이 있습니다. 하지만 새로운 기술을 만든 자가 기술을 훌륭한 작품을 통해서 선보이고 싶어 하는 것은 당연한 일이고, 기술의 우수성도 작품을 통해서 보여주려고 할 것입니다. 그래서 초기작품은 당연히 사업가, 기술자가 보여줄 수 있는 것이고 그 다음에 예술가에 의해서 새로운 작품이 만들어지는 것이라고 생각합니다. 아마 이와 같은 것은 우리가 media art 역사에서 익히 봐왔던 그런 역사가 아닌가 생각됩니다.



이원곤 (단국대학교 교수)

## ● 백기영 | 좌장

네. 감사합니다. 이어서 김성호 선생님께 질문을 드리고 싶은데요. 선생님 발제문에서 ‘오늘날 일상과 미술이 거의 식별 불가능해졌다’는 아서단토의 말을 인용하면서 앤디워홀의 브릴로 상자에서 드러나는 것처럼 외형상으로 일상사물과 미술작품을 구분하기 어려워진 부분들에 대해서 말씀해 주셨고, 특히 공공공간에서 대중과 적극적인 소통을 시도하는 공공미술은 예술적 메시지 수용 보다는 대중적 이미지 소비로 전환되는 경향에 대해서 비판을 하셨습니다. 선생님께서는 최근에 창원 조각비엔날레 예술 감독을 맡으셔서 프로젝트를 진행하고 계시는데, 지역으로 갈수록 사실 예술에 대한 이해가 천진하거나 대중적인 요구가 더 많이 있을 수도 있는데 진행하시면서 이런 부분에 대한 갈등이 있었는지, 그리고 어떻게 극복하셨는지 이야기를 좀 듣고 싶습니다.

## ● 김성호 | 2020 창원조각비엔날레 총감독

대중문화와 공공미술의 접목지점은 복수와 다수를 지향한다는 것 같아요. 다수의 만족도를 충족해야 되는 예술의 유형이기 때문에 아마도 어려움이 많을 거라 생각 됩니다. 저도 지금 대중문화하고 공공미술의 관계항에서의 공공미술가들의 고충들을 익히 알고 있습니다. 이번 창원종합비엔날레는 실내전시뿐만 아니라 야외전시도 있어서 ‘공공미술 프로젝트화 되었다’라고 해도 과언은 아닐 거 같습니다. 이번 주제는 비조각이었는데요. 조각에 대한, 자기성찰에 대한 질문을 던짐으로써 ‘조각을 향후에 어떤 방향으로 일으킬 것인가’ 라는 부분을 성찰하고자 했습니다. 대중, 시민들은 조각을 딱딱하거나 견고하고, 덩치가 큰 유형의 작품들이라고 많이 상상하셨을 거 같아요. 개



인마다 취향이 다른데 다수와 대중들을 만족시키는 작품을 만들어야만 민원이 없을 수 있는 거잖아요. 그래서 시민이 만족하면서 도전적인 문제의식도 있는 작업을 하고자 했습니다. 이를테면 출품작품 중에 소리나무는 소리가 나는 조각 작품인데, 청아하게 풍경처럼 움직이는 작품에서 보이지 않는 바람 소리가 들립니다. 그런데 ‘종소리가 시끄러워서 잠을 이루지 못한다’는 민원이 들어왔기 때문에 작가와 상의해서 조각의 종 수를 줄이는 식으로 대중의 요청상황을 받아들였습니다. 이와 같은 것이 공공 공간 속에서의 예술품의 역할이지 않을까 생각 합니다. 대중이 쉽게 이해하면서도 도전의식도 있어야 되기 때문에 공공적 역할을 수행해야 하는 미술은 어렵습니다. 일례로 남아프리카에 있는 작가가 색깔이 다른 원석 3개를 야외전시장에다가 그냥 놓았습니다. 야외전시장에서 다듬어지지 않은 원석 3개가 놓아지자 ‘공공 공간에서 이것은 더 이상 자연이 아니라 예술품’이라는 것을 시민들이 자연스럽게 체득할 수 있는 기회가 되었습니다. 대중들이 일상 속에 있는 부분들을 쉽게 이해할 수 있도록 야외 공간에 벤치를 작품화하였고, 이는 일상에 예술의 영역이 포함돼 있는 공공미술의 역할 살펴볼 수 있게 합니다.



## 백기영 | 좌장

감사합니다. 임산 선생님께 질문을 드리고 싶은데요. 공공미술은 시민공동체의 미적사유와 문화정치적 의식의 표현으로서 정체성을 기반으로 대중문화를 비판적으로 재인식하는 과정을 거쳐 변화하는 문화지형도 속에서 예술생산과 사회의 관계성을 문화적 관점에서 다시 읽어내야 된다고 말씀 하셨습니다. 뉴장르 퍼블릭 아트라든가 다른 사례들을 말씀해 주셨는데 사실 공공 공간에서 벌어지는 공공미술은 점점 어려워지죠. 왜냐하면 이해당사자들이 매우 복잡하게 얽히기 때문에 고려대상이 점점 많아지고 공공성부분에서도

예술가들이 충족하기 힘든 부분들이 있습니다. 특히 개인화되고 있는 청년 세대는 예술이 사회를 변화시킨다는 신념을 가지고 있지 않고, 많은 것이 요구되는 공공미술에 선불리 나서려고 하지 않다보니 문화, 정책, 행정에서의 공공미술 프로젝트의 인기가 없어지고 있는데 이를 어떻게 극복해야 될지, 공공미술에서 예술적 자유성이 보장되어 작가들이 즐겁게 작품활동에 참여할 가능성은 없을까요?

## ● 임산 | 동덕여대 큐레이터학과 교수

사실 저도 같은 고민을 하면서 발표를 준비했습니다. 제가 오늘 제안 드렸던 문화정치적인 지향성을 가지고 있는 공공미술 같은 경우는 우리가 일반적으로 알고 있는 자율성 혹은 즐거움이라는 용어랑 조금 거리감이 있는 거 같아요. 다만 그 자율성이라는 것이 주류 미술계 혹은 예술계의 권력적 규범으로부터의 자율성이라면 즐거움의 내용은 조금 달라질 수 있지 않을까 라는 생각도 해봅니다. 예술가에게 예술을 하는 즐거움은 문화 정치적 지향성의 공공미술과 같은 경우에는 목적 의식적인 실천이 달성 되었을 때 가능할 거라고 생각합니다. 자신들의 문화 정치적인 행위가 대중들로 하여금 스스로 혁신하게 하고, 선도하기 때문에 공동체의 변화를 이끌어내는 미적 매개체가 될 수 있다는 상상은 공공미술에 관심 있는 새로운 청년들에게 즐거움을 안겨줄 수 있다고 봅니다. 실제로 많은 대중들 속에서 작품을 구현한다는 것은 스스로 정치적 의식을 강화해야 되고 끊임없이 그 의식을 발전시켜야 하는 부담이 물론 있지만 대중과 공동체가 가지고 있을 수 있는 창의성을 발현시키고 사회나 문화에 대한 어떤 비판적 관심을 환기시킬 수 있는 기회를 만든다는 즐거움. 그게 저는 그들이 예술적 의지를 이끌어 갈 수 있는 에너지가 될 수 있다고 생각합니다.

●  
**백기영 | 좌장**

네, 감사합니다. 이어서 이대형 선생님께 질문을 드리겠는데요. BTS의 세계적인 인기 때문인지도 모르겠지만 CONNECT 프로젝트는 국내외에서 너무 많은 분들이 관심을 갖는 거 같아요. 그런데 여기서 BTS의 역할이 프로젝트의 후원자, 혹은 유명세를 활용한 마케팅에 머물러 있는 게 아닌가 약간 이런 생각이 드는데 대중음악계하고 미술이 결합했던 최근의 사례로 서울시립 미술관에서의 지드래곤(GD)의 피스 마이너스원이라는 전시를 떠올려 본다면, 매우 다른 형국이죠. 2개를 비교해보았을 때 흥미로운 지점은 피스 마이너스원 전시는 대중음악 기획사의 예산후원과 함께 GD의 음악을 해석한 작가들의 작품, 그리고 GD의 작품 소장품, 물신주의적인 코너가 미술계에서 지탄의 대상이 되었는데, CONNECT 프로젝트는 소개하는 방식 자체가 약간 좀 달라서 미술계에 깊숙이 들어왔어요. GD는 대중음악과 미학적 경향이 서로 어떤 작업을 결합하려는 이상한 실험들이 있었었고, 그게 성공했던 실패했던 회자되었던 과정이 있었는데 선생님의 프로젝트에서는 이런 고민은 안 하셨는지, 아니면 혹시 앞으로 BTS가 이 CONNECT 프로젝트를 이어가는 미래적인 방향에서 특별히 견제하고 있는 내용이 있다면 덧붙여서 말씀 부탁드립니다.

## 이대형 | CONNECT BTS 아트디렉터

기획초기에 고민했던 것인데 어떤 프로젝트가 만들어지기 위해서는 협업프로젝트의 원칙을 정하는 게 굉장히 중요합니다. 저희가 5개 국가의 기관들, 큐레이터 작가들 협업의 원칙을 정하었는데, 현재가 아닌 미래 지향점에서 공통부분을 찾으려 했습니다. 현재 시각적으로, 표피적으로 협업 하게 되면 예술이나 음악도 각자의 진정성과 독창성이 결여될 거라고 생각했어요. 그리고 눈으로 쉽게 식별할 수 있는 시각적인 것보다는 철학적인 공통점을 찾고자 했고, 특정 개인 혹은 특정집단의 입장이 아닌 사회적 가치를 연결시키는 것이 굉장히 중요하다고 생각했습니다. 그래서 두 가지 키워드로 결론을 냈는데 다양성을 보여주기 위해서는 있는 그대로 보여주는 것이 예술의 순수성을 지키는 것이라고 생각했습니다. 그리고 공공미술의 메시지와 가치에 어떻게 접속하고, 연결을 시킬까에 대한 고민을 했던 건데요. 다양성을 보여주기 위해서 있는 그대로를 다 보여주는 것이 굉장히 중요할 거고, 각 예술가들이 고민했던 예술세계, 철학적인, 사회적인, 미래지향적인 가치가 미술계 안에만 머무는 것이 너무 안타까웠기에 메시지를 전세계 많은 사람들이 접근할 수 있도록 하고자 했습니다. 이것이 커넥트 비티에스(CONNECT, BTS)가 추구한 협업입니다. 공공미술 같은 경우에도 다양한 퍼포먼스와 과학과 협업을 시도했고, 환경문제를 다룰 때는 촉각적이고 비물질적인 요소를 접목시켰습니다. 그리고 사운드도 공공미술에 포함을 시키면서 공공미술의 정의를 어디까지 확장할 것인가에 대한 전방위적인 논의를 방탄소년단 멤버들과 진지하게 나눴습니다. 이 부분에서 방탄소년단의 이해와 유연함, 그리고 철학적인 깊이에 굉장히 놀랐었고, 결국 그 주인공은 물리적인 작품이 아닌 우리가 미래에 남겨줄 메시지 즉 연결(CONNECT)이라는 철학적 키워드라고 생각했어요. 그래서 어떤 프로젝트 혹은 전시가 공공 영역에서 행해질 때 어떤

특정장소를 점유하고 있는 것이 중요한 것이 아니라 어떠한 메시지와 가치를 미래 혹은 지구 반대편 사람에게까지 전달해줄 수 있을 것인가라는 질문을 끊임없이 했습니다. 흥미롭게도 많은 작가들이 BTS프로젝트에 굉장히 열정적으로 참여했던 이유는 방탄소년단과 ARMY가 보여주고 있는 포용적인 글로벌 연대였습니다. 오늘날 인류가 마주하고 있는 단절의 시대에 연결의 가치는 더욱 소중합니다. 비록 표현방식, 성별, 나이, 국가가 다르다 하더라도 예술이란 큰 틀에서는 그것이 지향하는 지점은 다르지 않습니다. 굉장히 고무적인 소식은, 미술관이 백인중심의 관람객에서 다양한 배경의 젊은 관객들로 바뀌었고 이들이 진지하게 작품을 감상하며 시대적, 사회적 가치를 배우기 위해 열심히 공부한다고 해요.

## ● 백기영 | 좌장

네. 감사합니다. 마지막으로 최범 선생님께 질문 드리겠습니다. 서울시가 직접사업으로 진행했었던 7017 슈즈트리 사례에 대해서 언급해 주셔서 사실이 부분에 대해서 좀 더 얘기를 해볼 필요가 있다는 생각이 드는데요. 이 슈즈트리 사례를 “예술성에서 성공했지만 대중성에서 실패했다”라고 하셨는데 그렇다면 선생님께서는 작가가 이 작품으로 인해서 소동이 일어날 것을 예측했지만 예술적인 의도를 가지고 작품을 관통했다고 보시나요? 저는 애초에 7017 개막에 맞춰서 작가가 많은 사람들이 차로 다니던 길을 발로 다닐 수 있는 보행공간이 되었다는 것을 문자 그대로 해석해서 신발에다 꽃까지 심은 장면을 연출하고자 했다고 보는데요. 흥물스럽게 만들어져서 대중들이 이상하게 보지 않았나 합니다. 이 작업이야말로 너무 대중의 눈을 의식해서 예술도 공공성도 충족시키지 못한 사례로 보았는데, 선생님의 의견을 듣고 싶습니다.

## ● 최범 | 한국디자인사연구소 소장

슈즈트리의 경우 작가의 의도는 정확하게 제가 알지 못하지만, 그 작가는 원래 환경테마의 작업을 많이 하는 작가입니다. 그 작가의 기존작업의 연장선상으로 이해되지 않는 바는 아닙니다만 제가 보기에는 작가가 가든 디자인이기 때문에 아마 이런 식의 공공미술은 처음으로 해보았을 거 같고요. 작가입장에서는 비교적 소박하게 환경적인 문제의식으로 접근했던 걸로 보입니다. 그러나 대중성에서 실패했다는 것은 공공미술의 판단에 있어서 대중의 취향이 부정할 수 없는 기준이기 때문입니다. 그리고 저는 이번 컨퍼런스 주제인 공공예술과 대중문화를 처음에 받았을 때 좀 당혹스러웠습니다. 왜냐하면 공공예술과 대중문화의 관계를 어떻게 봐야 할 것인가, 그 관계를 어떻게 설정할 것인가가 처음에는 좀 난감했기 때문입니다. 아시다시피 기존에 공공미술에 대한 관점은 엘리트주의적이고 사회실천적인 성격을 갖고 있었잖아요. 사회로부터 분리된 순수예술가가 아니라 사회적 발언을 하고, 실천하고 사회를 바꾸는, 한국의 경우, 1980년대의 민중미술 같은 사회 변혁



최범 (한국디자인사연구소 소장)

을 지향했던 미술도 공공미술에서 한 갈래를 차지하고 있거든요. 사실 민중 미술은 이름과 달리 매우 엘리트적인 미술이었는데, 엘리트주의적인 공공미술의 관점에서 볼 때 대중성은 부정적인 면이 없지 않았죠. 그렇지만 오늘날 대중문화의 시대임을 부정할 수가 없고 대중이 지배적 주체인 현실에서 공공미술도 대중문화의 측면을 생각해야 하고 어떻게 만날 것인가를 고민해야 된다는 문제의식에는 동의합니다. 그러나 공공미술은 관과 예술가, 대중이라는 삼자관계의 문제예요. 거기에 비하면 대중문화라는 것은 생산자와 소비자라고 하는 양자관계입니다. 말하자면 공공미술과 대중문화의 경우는 좀 다른 차원을 가지고 있기 때문에 원리가 다릅니다. 다시 말해서 공공미술은 관계항이 더 복잡하기 때문에 성공하기가 훨씬 더 어려워요. 그래서 저는 공공미술과 대중문화라는 관계 설정에 공공미술 또는 미술의 공공성이라고 하는 어려운 길을 회피하고 대중성이라고 하는 손쉬운 선택의 의도가 담겨 있다면 비판적으로 봐야 될 부분이라고 말씀드리고 싶습니다. 다시 말해서 제 발표의 결론에서 공공미술은 결국 미적 공동체를 형성하기 위한 수단이라고 말씀드렸는데 그것은 결국 공동체의 구성원으로 사회에 살아간다는 것은 한편으로 우리가 정치적, 경제적 공동체, 사회적, 문화적 공동체라는 거죠. 다시 말해서 우리가 하나의 문화를 공유하고 살아간다는 얘기는 무엇이 문화적으로 의미 있는가, 가치 있는가, 무엇이 아름다운가에 대한 공유도 의미하거든요. 그런데 그런 것들은 일방적 교육으로 이루어지지 않고 소위 시민사회 내의 공론장을 통해서 만들어가는 것이고, 그런 면에서 공공미술은 미적 공론장을 통해서 미적 공동체를 만들어가는 수단이라고 제가 말씀드린 거죠. 그런데 이런 과정은 인내를 필요로 하고, 민주주의에 대한 신념 없이는 대단히 어렵습니다. 그런데 미술에서의 공공성 획득하기 위해 논쟁, 갈등의 장이 되기도 하죠. 그래서 저는 공공미술에서 발생할 수 있는 갈등을 회피하기 위해서 대중성에 투항하는 것이라면 곤란하다는 겁니다. 그런 것은

일종의 미적 포퓰리즘이라고 밖에 말할 수 없고, 미적 포퓰리즘은 결국 우리를 건강한 미적 공동체로 만들지 못한다, 건강한 미적 공동체는 갈등이 있다, 갈등이 있고 논쟁이 있고 투쟁이 있는데 그걸 통해서 우리는 조금씩 미적 공동체를 만들어 가야지, 그 어려움을 회피하기 위해 대중성의 선택이 되는 것 이어서는 안 된다는 게 제 관점입니다.

## ● 백기영 | 좌장

감사합니다. 지금까지 지금 패널들 한분씩 다 토론을 들어봤고요. 몇 가지 질문들을 더 받아서 진행을 해볼 텐데 발제자를 지명해서 질문을 올려주신 분들부터 먼저 진행하겠습니다. 먼저 김성호 감독님께 올려주신 질문이 있는데요. ‘대중문화를 공공미술 영역에 접목하는 시도는 순기능과 역기능이 병존한다고 하셨는데 대중문화가 공공미술에 기여한 순기능은 어떤 것이 있을까요?’라는 질문을 하셨습니다. 답변 부탁드립니다.

## ● 김성호 | 2020 창원조각비엔날레 총 감독

제 발제문에서도 일상과 예술의 문제를 계속 얘기를 나눴던 거 같습니다. 이전에 예술이 예술다운 것은 일상과 거리두기를 하고 있는 상태에서 예술의 자율성을 인정받는 시대였는데 20세기에 오면서, 특히 20세기 중반 이후에 대중문화에 팽배한 양상들이 예술이 되었습니다. 그래서 제가 살펴봤던 것들은 일상과 예술 간의 방향 속에서 대중문화를 채워가는 공공미술이 갖는 부정적인 지향점이었어요. 가장 쉽게 다가가고 대중의 눈높이에 맞추고 실험을 거부하려고 하는 예술 유형들이 대중들은 친근하게 다가갈 수 있는 부분들이 분명히 있으나 시장주의와 경합해서 실험을 도모하지 않는 예술 유형





김성호 (2020 창원조각비엔날레 총 감독)

들이 대중문화를 표피로 해서 공공미술화 되어 있지 않았나하고 부정적으로 바라 봤는데요. 긍정적인 면이 당연히 있다고 보여집니다. 역을 보는 방향 문제인데요. 대중들이 편안하게 바라볼 수 있는 예술에 대한 현대미술. 특히 공공장소에서 눈살 찌푸리게 하거나 심각하게 사유를 강요하는 실험적인 예술 유형이 아니라 대중문화의 키워드가 접목돼 있어 사람들에게 안식과 편안을 줍니다. 보는 관점에 따라 이것이 긍정적이거나 부정적일 수도 있다는 점을 부연설명 해 드리고 싶습니다.



## 백기영 | 좌장

그럼 다음 질문으로 넘어가도록 하겠습니다. 4차 산업혁명이 발달되는 디지털화는 한쪽으로 쉽고 빠른 대중과의 소통을 이뤄냈지만 다른 한편으로는 획일적인 장내 양산을 바라볼 수도 있다고 생각합니다. 디지털 전환(Digital Transformation)의 관점에서 바라보는 공공예술작품의 부정적인 변화는 어

떤 게 있는지 의견을 물어보셨는데 제일 먼저 이원곤 선생님 먼저 답변 좀 부탁드립니다.



### 이원곤 | 단국대 미술학부 교수

공공미술은 장소성과 불가분의 관계에 있다고 생각합니다. 공공공간이란 공공성이 있는 장소이고, 공공미술은 작품이 장소의 문맥과 연관성을 만들어 낸다는 것인데요. 아까 제가 발제시간에 했던 포켓몬을 예를 들어보겠습니다. 포켓몬의 몬스터를 본사에서 필요한 곳에 뿌려두었다고 한다면, 전 세계 어디를 가든 간에 포켓몬을 상대하는 유저들은 거의 비슷하게 되는데요. 만약 AR을 이용한 게임이 조금 더 장소와 관계된 문맥을 가지기 시작하거나 유저들이 스스로 블록체인 기술을 이용해서 포켓몬을 생성하는 방향으로 나간다면 향후 장소의 문화적 특성도 강조되지 않을까 싶습니다. 예를 들면 이슬람 계통 공간에서는 이슬람 계통의 포켓 몬스터가 많이 나오는 식으로 장소가 어느 정도 부각되지 않을까 합니다. 공공미술은 장소와의 관계를 가지고서 그 문맥을 해석해 내는 힘이 있어야 하며, 그 장소가 가지고 있는 사람들의 역사적 기억, 문화적 취향 등을 표현할 수 있는 작품이 되어야 된다고 생각합니다. 그런 점에서는 공공미술이 획일적 장르를 양산하지 않기를 희망합니다.



### 백기영 | 좌장

네, 감사합니다. 이대형 선생님 부탁드립니다.

## 이대형 | CONNECT BTS 아트디렉터

디지털 전환(Digital Transformation)은 축복이면서도 한편으로는 자칫 재앙이 될 수 있습니다. 정책관점에서 보면 더욱 조심해야 합니다. 왜냐하면 정부와 연결성이 굉장히 확대됐고, 그것이 데이터베이스화 되어 빅데이터가 되면 양이 질을 컨트롤하는 정책과 사회가 될 수도 있기 때문에 경계해야 합니다. 이 포럼의 핵심은 예술성을 지키면서 공공성도 어떻게 함께 확보할 것인가인데 디지털은 사람들이 좋아하는 것이 실시간 수치로 확인할 수 있기 때문에 예술성을 지키는데 취약할 수밖에 없어요. 디지털이 많은 걸 연결시키고 정보에 대한 접근이 평등해 졌지만, 실제로는 정서적인 연결점이 떨어지죠. 예를 들어서 디지털로 달을 봤다고 하면, 실제 달빛 아래서 귀뚜라미 소리 듣고 잔잔하게 불어오는 바람이 머릿결을 스치는 그런 경험을 해보지 않고 달을 안다고 할 수 있을까요? 이런 식의 착시현상은 누적될 것입니다. 안다고 생각하는데 감성적인 연결점이 없다 보니까 공감능력이 떨어지는 거예요. 또 하나는 0과 1이 디지털 테크노로지의 핵심인데 인간이 가지고 있는 열정, 창의성, 감성적인 측면이 과연 0과 1의 어떤 컴퓨터 연산작용으로 치환, 환원, 변환될 수 있을지에 대해서는 저는 회의적입니다. 그래서 그 부분을 지키기 위한 정책이 필요하며 ‘양’이 ‘질’을 지배하는 것이 아닌 끊임없이 경계선에서 작은 목소리에 경청하는 예술가들의 메시지에 경청할 수 있는 정책과 교육이 선행돼야 될 것 같습니다.

## ● 김성호 | 2020 창원조각비엔날레 총 감독

이대형 선생님 말씀에 공감합니다. 이 질문은 디지털화로 인해서 대중과 소통을 이뤘지만 획일적인 장르 양산이 우려된다는 취지인데, 저는 디지털화가 획일적인 장르를 양산하지 않는다고 봅니다. 왜냐하면 디지털 테크놀로지는 디지털 테크놀로지 자체로 존재하는 경우도 있으나 대부분 아날로그 장르하고 접목이 돼서 영역을 넓혀가기 때문이죠. 그래서 획일적인 장르 양산으로 바라보는 관점은 디지털 테크놀로지가 가상공간이나 네트워크상에서의 공간에서 정착되는 것을 우려하는 걸로 읽히는데요. 제가 볼 때 디지털화가 살아남은 방식은 아날로그가 끊임없이 접목해서 계속 변형하고 변주함으로써 오늘날 예술을 풍부하게 하고 있다고 생각합니다. 부정적인 면에서는 이대형 선생님과 바라보는 관점이 비슷한데요. 그럼에도 불구하고 디지털화가 무한한 가능성이 있는 잠재적 영역이라고 말하고 싶습니다.

## ● 백기영 | 좌장

감사합니다. 오늘 다섯 번째 저희 공공미술 국제컨퍼런스를 진행하면서 지난 4회와는 다르게 비대면으로 오늘 진행을 했는데 이 시간까지 유튜브를 통해서 시청해주신 많은 분들 감사드리고요. 오늘 토론에 임해주신 국내 연사 분들, 그리고 영상으로 함께 해주신 해외 연사분들께 다시 한번 감사드립니다. 이상으로 종합토론을 마치겠습니다. 감사합니다.

●  
**Peik Ki-young | Moderator**

I am Peik Ki-young, the discussion Moderator. I will ask the speakers who gave lectures in Session 1 and Session 2 a series of questions, and through this dialogue, we will expand on the concepts of the lectures. We will first listen to the questions given to Art Director Hans Ulrich Obrist, who participated as the keynote speaker at the conference. The first question is as follows: Unlike recent interdisciplinary research in other fields of studies, in the field of fine art, there have been negative reactions to the embrace of popular culture in the process of converging with other fields, especially on issues on commercialism and problems of hierarchical relationships. What is an appropriate perspective to approach these issues? Please answer this question.

●  
**Hans Ulrich Obrist | Art Director, Serpentine Gallery**

The first question to answer here is about reactions to the embrace of popular culture. I'd like to begin with a quote from the poet Etel Adnan "the world needs togetherness, not separation; love not suspicion; a common future, not isolation." It describes, really, a vision of progress based on shared knowledge and collective action in an increasing isolationist world and also often regressive political climate in the world. I think it's very important that contemporary art institutions contribute to the exchange of ideas across cultural boundaries and to imagined futures.

It is the duty, I think, of all of us who work in the field of art and art institutions to resist the idea that sharing cultures – the systems of knowledge by which we live – in any way diminishes them. It is our responsibility to demonstrate that progress

is achieved by pooling knowledge. Now, this of course brings us to something Isabelle Stengers and Ilya Prigogine said a long time ago; they wrote the book about new alliances.

The idea is to actually create alliances between different fields, and builds bridges. In relation to the environment, of course, the separation from the environment led to the ecological crisis in which we live right now. Our role is to unmake this world, rather to than build worlds and I think in that sense, it is about building not only one bridge, but it's about building many different smaller bridges.



**Peik Ki-young | Moderator**

Hans Ulrich Obrist answered that we should not have any fear of forming alliances and making connections in other areas. Let me ask the second question. What are the implications in recent cases of convergence in fine art and other genres in the sphere of public art?



**Hans Ulrich Obrist | Art Director, Serpentine Gallery**

The meeting point of Fine art and different genres?

It's something we can clearly observe, right now, in "Back to earth", a new multi-year project. Serpentine invites over sixty-leading artists, architects, poets, filmmakers, scientists, thinkers, and designers, to devise artist-led campaigns, protocols, and also initiatives responding to the environmental crisis, with the support of partner organizations.

Its core is, of course, interdisciplinary. The project manifests itself through all of

the Galleries' programs onsite, offsite, and online, sharing its resources to amplify the artists' campaigns. At the center of it all, are the artists' campaigns. "Back to Earth" thinks about ecology as it weaves in and out of those practices and agencies embedded in the everyday.

Rather than celebrating escape strategies from Earth, reserved for the few, the project is rooted firmly in the complex realities of the ground we walk on. So it's both a program about change, and also a catalyst for change. Much like the climate crisis itself, "Back to Earth" is a complex web of interconnected research, interventions, and activities. It poses a number of questions. At the center of the project are the following questions:

1. What new ecosystems can foster agency within ecosystems?
2. What kinds of research-sharing, resource sharing and collaborative working practices are necessary to present complex responses to complex problems?



**Peik Ki-young | Moderator**

Thank you for your response and for citing various cases. Next, I would like to ask two questions to Catherine Girard-Lantagne, the programming production director of QDS, who was a speaker in the first session. The question is the one that I asked Hans Ulrich Obrist, but I ask it again as a reminder.

Unlike recent interdisciplinary research in other fields of studies, in the field of fine art, there have been negative reactions to embracing popular culture, in the process of converging with other fields, especially on issues on commercialism and problems of hierarchical relationships. What is an appropriate perspective with which to approach these issues? Please answer this question.

●

**Catherine Girard-Lantagne | QDS Programming Production Director**

It's indeed a question that has divided people for a very long time. Likewise, I think that we are increasingly noticing the extent to which pop culture influences so-called "author" creation. There is a real dialogue between the two. Fine art and popular culture feed one another in their own way.

The major artistic currents in the history of fine arts are often echoed in opposition to popular culture and vice versa. It is especially the case nowadays in contemporary art. And this dialogue is even more important in the public space where we seek to bring citizens together and open the dialogue precisely between members of the population who identify either with popular culture or with the "fine arts" culture. In my opinion, the street is the ideal ground for decompartmentalizing the hierarchical systems which have controlled both culture and the art world for a long time. While popular culture is often celebrated in the streets in the context of different types of events or festivals, the integration of unusual, avant-garde artistic proposals or concepts emerging from thorough intellectual research is very relevant for both audiences and should be used as a means to open up the dialogue.

●

**Peik Ki-young | Moderator**

Let me ask a second question. What are the implications of recent cases of convergence of fine art and other genres in public art?





### **Catherine Girard-Lantagne | QDS Programming Production Director**

Strolling through the streets of the Centre-Ville de Montréal, one could meet a duo of contemporary dancers and immediately afterwards one could come across a popular singer in a mobile cabaret. Even though we mixed popular and contemporary art forms, styles and artists, it created a coherent ensemble that was well appreciated by the audiences.

Surprisingly enough, a discipline considered elitist or exclusive brought onto the street in the popular domain can offer up the possibility to change the public's perception of that discipline. We clearly noticed this change this past summer with contemporary dance. Performing in the public space, unannounced and accessible, broke down the barriers and suddenly gave the public, however unfamiliar it might be with the genre, a feeling of recognition and legitimacy. This cohabitation of genres has made the artistic proposal accessible and, in my opinion, has made it possible to reach and have a meaningful impact on a larger number of people.



### **Peik Ki-young | Moderator**

From Catherine Girard-Lantagne we learn about her perspective from her Street Space examples in which multiple cultural activities occur in combination. Next, I will ask a few questions based on the presentation from our Korean speakers, and will continue the discussion.

From the first session, I would like to pose a question to professor Yi Won-Kon. Recently, the wave image of the SMTown Coex Atrium LED Facade project has become so popular that it has been viewed tens of millions of times on

YouTube. This work was exhibited at a commercial gallery, one of the major art galleries in Korea. After seeing young visitors line up for reservations to see this exhibition, despite the pandemic, the media criticized the display of commercial advertisements in a gallery.

Advertisements made for commercial purposes are usually invested with a lot of capital, which improves the technical aspects of the work and creates spectacles that existing art works cannot make use of. There seems to be criticism from the art world because the audience is forcefully exposed to the image stimulation. I would like to hear from you on this.



#### **Yi Won-Kon | Professor of Art, Dankook University**

This has always been a problem in the history of media art. When new technologies are invented, those who applied them to create new artworks or conduct cultural events were technicians who created new technologies or entrepreneurs who implemented technologies. Perhaps Jacques Dager in 1839 was the only artist who used new technology to create new works of art, before engineers or entrepreneurs. It takes time for an artist to incorporate new technology into their work and to show new possibilities with it in their art. In the EAT Movement (Experiments in Arts and Technology) which began in 1967, Billy Klüver worked on a project that developed collaboration between scientists and artists to facilitate the progress of technology. However, it is natural that the creator of the new technology wants to present the technology through great works, and he will try to show the excellence of the technology as well through them. I think that entrepreneurs and engineers can show the possibilities that are inherent in the new technology and then have

it developed and expanded by artists. This is what we have seen in the history of media art.



**Peik Ki-young | Moderator**

Yes. Thank you. Next, I would like to ask Director Kim Sung-ho a question. In your presentation, you cited Arthur Danto's quote "today's daily life and art have become almost indistinguishable," and mentioned Andy Warhol's Brillo Box, where it became difficult to distinguish the difference between everyday objects and artworks in appearance. You criticized the tendency of public art, which attempts to actively communicate with the public in public spaces, for shifting to public image consumption rather than accepting artistic messages. You are currently working on the project as art director of the Changwon Sculpture Biennale. As we go to farther provinces, there may be a more simplistic understanding of art or public demands. I would like to hear if there was any conflict over this, and if so, how you overcame it.



**Kim Sung-ho | The General Director of the 2020 Changwon Sculpture Biennale**

It seems that the point of junction between popular culture and public art is that it aims to communicate with a majority of people. I think there are many difficulties with public art because it is a type of art that has to satisfy majority of the public. I am also well aware of the grievances of public artists in the relationship between popular culture and public art. The Changwon Biennale has indoor exhibitions as well as outdoor exhibitions, so it would not

be an exaggeration to say that it has become a public art project. This time, the Biennale's topic was non-sculpture. By asking questions about sculpture and self-reflection, I wanted people to reflect on what direction sculpture will have in the future. I think the public assumes that the pieces of sculpture are hard, solid, and large.

Individuals have different tastes, so only when a work is created that satisfies the majority of the public, can there be no complaints. Therefore, I wanted to create works that challenged awareness and public satisfaction. For example, one of the artworks submitted, "Sound Tree", is a sculpture that makes a sound. You can hear the clear beautiful sound of invisible wind from the work which moves like a wind bell. However, since there was a complaint saying 'I can't sleep because the bells are too loud,' I consulted with the artist and we accepted the request from the public to reduce the number of wind bells in the sculpture. I think this is the role of art in the public space. Art that has to play a public role is difficult because it needs to both challenge the viewer and to also be easily understood by the public. For example, an artist from South Africa placed three different colored gemstones in an outdoor exhibition space. When the three unrefined gemstones were placed in the outdoor exhibition space, it provided an opportunity for the viewer to learn that 'in public spaces, this is no longer nature, but art'. Benches were created as works of art in outdoor spaces so that the public could easily understand that art is part of daily life; this allows us to examine the role of public art.

●  
**Peik Ki-young | Moderator**

Thank you. You said that Public art should re-read the relationship between art production and society in the changing cultural topographical map from a cultural point of view. The process of critically re-recognizing popular culture is based on the identity of public art as an expression of the civic community's aesthetic thinking and cultural-political consciousness. You mentioned a new genre of public art and other examples, but in fact, public art that takes place in public spaces is becoming increasingly difficult. Stakeholders are intertwined; there are more and more subjects to be considered, and there are areas in which artists cannot satisfy the public. In particular, the young generation, which is becoming more individualized, does not believe that art changes society and does not rush to participate in much needed public art. Consequently, the popularity of public art projects in the realms of culture, policy, and administration is decreasing. How can we overcome this, and is there any possibility that artists can enjoy their art activities with guaranteed artistic freedom in public art?

●  
**Lim Shan | Professor of Curation, Dongduk Women's University**

In fact, I prepared for this presentation while thinking about this same issue. Public art, which has both a cultural and political orientation, is a bit far from the terms autonomy or pleasure that we generally know. However, if that autonomy means autonomy from authoritative norms of the mainstream art world, I think that the idea of pleasure could become a little different. For artists, I think that the joy of creating public art is possible when the purposeful practice is achieved

with both a cultural and political orientation. Cultural and political actions can be an aesthetic medium which can lead the public to innovate on their own and lead the community to change, and which can also bring joy to the young generation interested in public art. Implementing work in a large public sphere is burdensome because it requires reinforcing political consciousness and constant development of it. However, there is also the pleasure of creating opportunities to express the creativity of the public and the community and evoke any critical interest in society or culture. I think it can energize the artistic will.



**Peik Ki-young | Moderator**

Thank you. Next, I will ask a question to Director Lee Dae-Hyung. It may be because of BTS's global popularity, but a lot of people are interested in the CONNECT project at home and abroad. However, I think that the role of BTS is limited to the sponsor of the project; marketing that utilizes their popularity. G-Dragon's Peace Minus One at the Seoul Museum of Art is a recent example of the collaboration art with the pop music industry. It was totally different from the BTS CONNECT project. The interesting thing about comparing the two is, that the Peace Minus One exhibition was criticized by the art world, because of materialism. The exhibition budget was sponsored by a pop music agency. It exhibited works of artists who interpreted GD's music and the collection of GD's works. The CONNECT project has a different way of introducing art; it was deeply connected with the art world. At GD's exhibition, there were strange experiments in which popular music and aesthetic ideas were being combined, and whether it was successful or not, there was a process that was widely talked

about. Have you ever thought about this in the BTS project? If there is anything that BTS is particularly concerned about in the future, please tell us.



**Lee Dae-Hyung | Art Director, CONNECT BTS**

I was thinking about this issue in the early planning stages of the project. It is very important to set the principles of the collaboration in order to create a project. We set the principles of collaboration between institutions, curators, and artists in five countries, and we tried to find common ground for the future, not for the present. I thought that if we collaborate superficially from the current point of view, art and music would lack authenticity and originality. I tried to find a philosophical commonality rather than a visual one that could be easily identified. I thought it was very important to connect social values rather than the position of a specific individual or specific group. I concluded with two keywords "diversity" and "connectivity". To show "diversity," it is very important to show everything as it is; I think that is how to preserve the purity of art. I wanted to make the message accessible to many people around the world because it was so sad that the philosophical, social, and future-oriented values that each artist was contemplating stayed only within the art world. I was also thinking about how to "connect" and link to the message and value of public art. This is the collaboration that CONNECT, BTS pursued. In the creation of public art, we tried to collaborate with various performers and scientists. When we dealt with environmental issues we combined tactile and non-material elements. While including sound in public art, we had a serious discussion with the BTS members on how far the definition of public art could be expanded. In this regard, I was very surprised at BTS's

understanding, flexibility, and philosophical depth. I thought that the key was not a physical artwork, but a philosophical keyword-CONNECT, a message that we will leave for the future. Therefore, when a project or exhibition is held in the public domain, it is not important to occupy a particular place, the importance is what the message is and the value it has to people in the future or on the other side of the world. I asked that question constantly. Interestingly, the reason why so many artists participated so passionately in the BTS project was the inclusive global solidarity shown by BTS and ARMY. The value of connection is even more precious in the era of disconnection that humanity is facing today. Even if the way of expression, gender, age, and nationality are different, what they aim at is not different in the larger frame of art. The very encouraging news is that the museum has changed from an older white-centered audience to younger, more diverse demographic, who are interested in appreciating the art and studying it to learn the values of the times and society presented in it.



### **Peik Ki-young | Moderator**

Yes. Thank you. Lastly, I will ask Director Choi Bum to discuss the case of 7017 "Shoes Tree", which is a project the Seoul Metropolitan Government had carried out. I think it is very necessary to talk about this project. You said that the "Shoes Tree" project was "successful in artistry, but failed in popularity". If so, do you think that the artist predicted that this work would cause a commotion, yet still completed the work? I think the artist intended to create a scene with flowers planted in shoes by literally interpreting that it has become a walking space where many people could walk on the road they formally used to drive on, in time for the



opening of 7017. It was considered hideous by many and the public felt it looked strange. I saw this work as an example that was too conscious of the public eye; it satisfied neither art nor the public. I would like to hear your opinion.



### **Choi Bum | Director, Korea Institute of Design History**

In the case of "Shoes Tree", I do not know exactly what the artist's intention was, but she is an artist who does a lot of work on environmental themes. It can be understood as an extension of the artist's existing work, but in my view, the artist is a garden designer, so I think that this was her first foray into public art. From the artist's point of view, it seems that she approached it with a relatively modest awareness of environmental issues. The reason why I said this work failed in popularity is that the public's taste is an undeniable standard in judging public art. When I first received the theme of this conference, "Public Art and Popular Culture," I was a little puzzled because at first, it was a bit difficult to see the relationship between public art and popular culture, and how to establish that relationship. As you know, public art in the past had both elitist and practical social aspects. Often, the artists were not separated from society, but making social statements and taking action to change society. In Korea, art that aimed to transform society, such as the People's Art(Minjung art) in the 1980s, was also a part of public art. In fact, People's Art, contrary to its name, was very elite art, but from the point of view of elitist public art; popularity was something negative. However, it cannot be denied that it is the era of popular culture today, and I agree that public art should also consider aspects of popular culture; how to marry art and popular culture where the public is the dominant player.

Public art is a matter of a three-way relationship between the government, the artist, and the public. By Comparison, popular culture is a bilateral relationship between producers and consumers. In other words, public art and popular culture have different principles because they have different dimensions. Public art is much more controversial because the relationships are more complicated. Therefore, if the intention of the relationship set-up between public art and popular culture is to avoid the difficult path of public art or art's publicness in favor of an easy choice of popularity then it should be viewed critically. In other words, at the conclusion of my presentation, I said that public art is a means to form an aesthetic community. Living in society as a member of a community means that we are a political, economic, social, and cultural community. Sharing a culture means sharing what is culturally meaningful, valuable, and what is beautiful. However, such things are not achieved through unilateral education but are created through public discussion within a civil society. In that sense, public art is a means of creating an aesthetic community through an aesthetic public debate. However, this process requires patience, and it is very difficult without a belief in democracy. Moreover, sometimes in order to acquire the publicness of art, controversy and conflict also occur. That's why I'm saying that we should not surrender to popularity to avoid conflicts that may arise in public art. It can only be called aesthetic populism, and aesthetic populism can't make us a healthy aesthetic community. I think that a healthy aesthetic community has conflicts, disputes, and struggles; we should create an aesthetic community little by little and not choose popularity to avoid the difficult discussions.

●  
**Peik Ki-young | Moderator**

Thank you. Up to now, we have listened to each of the panelists. I will proceed with a few more questions, directed to a specific speaker. First, a question for Director Kim Sung-ho. You said that any attempt to graft popular culture into the public art domain has both a positive function and negative function. What are the positive effects that popular culture has contributed to public art?

Please answer.

●  
**Kim Sung-ho | The General Director of the 2020 Changwon Sculpture Biennale**

I spoke a lot about everyday life and art issues in my presentation. In the past, the autonomy of art was recognized as art distanced from everyday life, but in the 20th century, especially after the mid-20th century what was prevalent in popular culture became art. I examined the negative orientation of public art that encompasses popular culture in the dialogue between daily life and art. Some types of art which are easy to approach, fit the public's standard and tend to reject experiments, and are clearly accessible to the public, however, I looked at that art negatively. The art that did not promote experiments in competition with free market system were made into public art under the cover of popular culture. It seems obvious that there is a positive side. It's a matter of looking in the opposite direction. Contemporary art can make the public feel comfortable with keywords from popular culture. Not the experimental art which makes people frown in public places or requires serious thinking. I would like to clarify that this may be positive or negative depending on the perspective.

●  
**Peik Ki-young | Moderator**

Then let's move on to the next question. I think the digitization of the 4th industrial revolution achieved quick and easy communication with the public on the one hand. On the other hand, it might cause uniform mass production in the marketplace. Someone has asked for your opinion about the negative changes in public artwork from the perspective of digital transformation.

Let me ask to Professor Yi Won-Kon first.

●  
**Yi Won-Kon | Professor of Art, Dankook University**

I think public art is inextricably linked to a particular place. Public space is a place with publicness, and public artwork creates both context and a connection to the place. Let me use the Pokémon example that I mentioned earlier during my presentation. If the headquarters scattered Pokémon monsters where they are needed, users who deal with Pokémon will be almost the same wherever they go in the world. If a game using AR begins to have more place-related context, or if users themselves create Pokémon using blockchain technology, the cultural characteristics of the place will be emphasized in the future. For example, in the Islamic space, many Islamic Pokémon might be created. In this way, I think the place will somewhat stand out.

I think public art should have the power to interpret its context in relation to its place. It should also be a work that can express the historical memories and cultural tastes of that place. In that regard, I hope that public art will not produce a uniform genre.

●  
**Peik Ki-young | Moderator**

Yes, thank you. Director Lee Dae-Hyung, please answer the question,

●  
**Lee Dae-Hyung | Art Director, CONNECT BTS**

Digital Transformation can be both a blessing and a disaster. From a policy point of view, we need to be more careful. This is because the connection with the government has expanded tremendously, and if it becomes a database and big data, it may lead to policies and a society where quantity controls quality, we need to be vigilant to that possibility. The core of this forum is how to secure publicness while keeping artistic vision. Artistry is inevitably susceptible to digital transformation because checking what people like with real-time figures is possible. Although digital technology connects a lot of things and access to information has become equal, in reality, the emotional connection is lacking. For example, if one sees the moon digitally, can we say that they know the moon without experiencing the sound of crickets under the actual moonlight as well as the gentle wind blowing through their hair? However, this kind of optical illusion will accumulate. They think they know, but because there is no emotional connection, their ability to empathize is poor. Moreover, the core of digital technology is 0 and 1. I am skeptical that a computer operation of 0's and 1's can replace, restore, and transform the passion, creativity, and emotional aspects of human beings. That is why we need policies to protect that aspect, and 'quantity' should not dominate 'quality.' Policies and education that can listen to the messages of artists and listen to the small voices at the border line should take precedence.

●

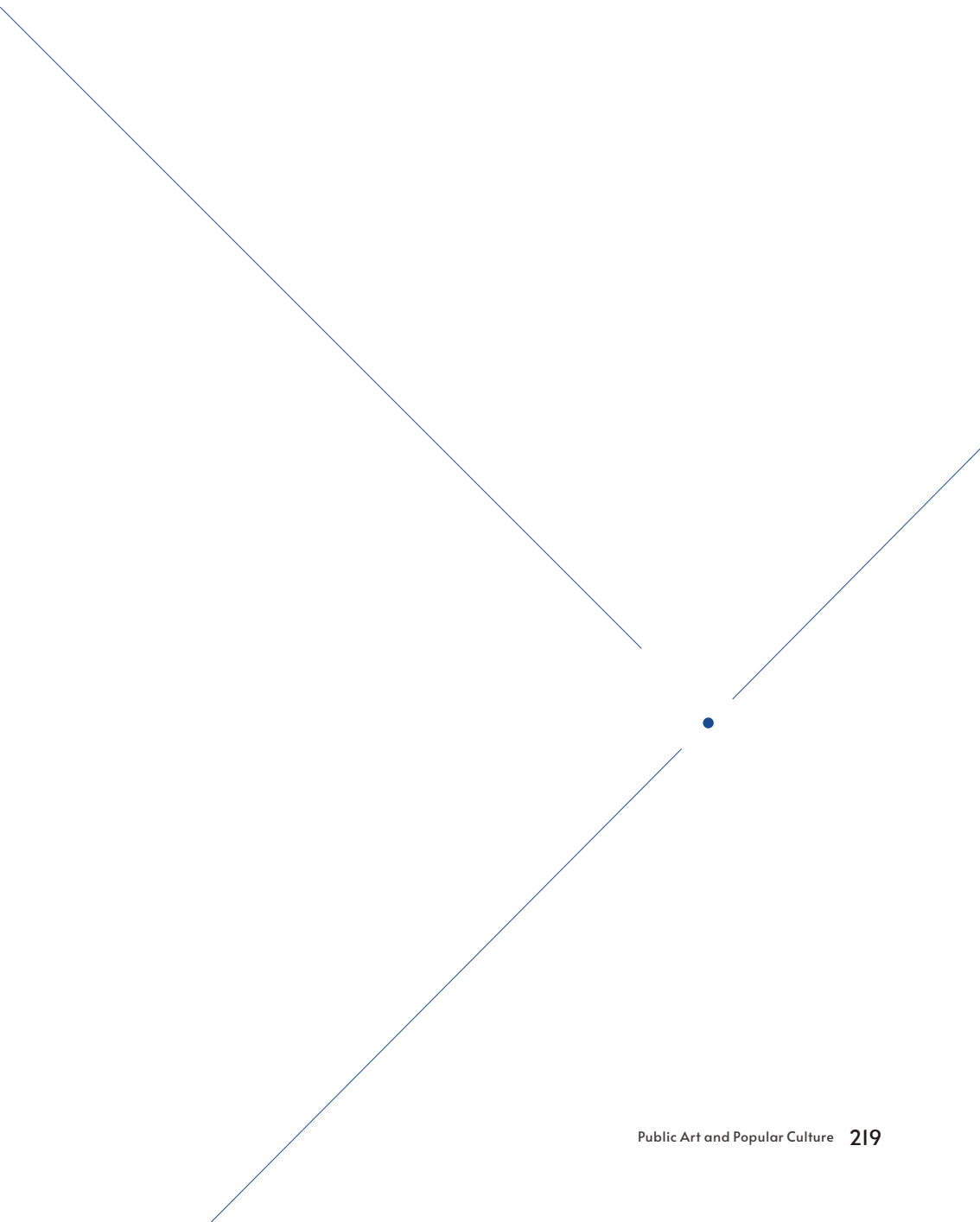
**Kim Sung-ho | The General Director of the 2020 Changwon Sculpture Biennale**

I agree with director Lee Dae-Hyung. This question implies concerns about digitization producing a uniform genre because it has enabled mass communication with the public. However, I do not think that digitization produces a uniform genre. This is because digital technology sometimes exists as itself, but most of the time the technology is combined with analog genres to expand their scope. So, the perspective of mass production of a uniform genre is understood as being concerned about the establishment of digital technology in a virtual space or on a network space. In my opinion, the way digitization has survived is that it constantly incorporates analogs, constantly transforms and variegates, which makes the art very rich today. On the negative side, I have a similar perspective to that of Lee Dae-Hyung. Nevertheless, I would like to say that digitization has potential with endless possibilities.

●

**Peik Ki-young | Moderator**

Thank you. Today, the 5th international Public Art Conference was held in a virtual manner, unlike the 4th. Thank you to the many people who watched through YouTube until this time. Thank you again to all Korean speakers who participated in the discussion today and to the overseas speakers who participated via video. This concludes the general discussion. Thank you.



# FOOTNOTES

본문에 기재되어 있지 않은 사진의 출처를 표기합니다.

## Keynote Hans Ulrich Obrist

---

- p. 34    **Figure 1**    에두아르 글리상, image @ <http://www.tributes.com/obituary/photos/Edouard-Glissant-90696331>
- p. 36    **Figure 2**    it's urgent, image @ <https://www.luma-arles.org/en/luma/about/About-Luma.html>
- p. 37    **Figure 3**    Serpentine Gallery Pavilion 2010 Designed by Jean Nouvel,  
© Ateliers Jean Nouvel Photograph © 2010 John Offenbach
- p. 39    **Figure 4**    Serpentine Gallery, Fischli/Weiss Rock on Top of Another Rock,  
© Peter Fischli David Weiss, Photograph © 2013 Morley von Sternberg
- p. 42    **Figure 5**    Catharsis 2019- 2020 at The Serpentine Galleries, outdoor installation view.  
Photo Credit: Hugo Glendinning
- p. 43    **Figure 6**    구정아, "OooOIO", image @ <https://www.designboom.com/design/triennale-skatepark-play-oooooo-koo-jeong-a-11-27-2019/>
- p. 44    **Figure 7**    How to live together, image @ <http://cup.columbia.edu/book/how-to-live-together/9780231136167>

## Session I - 01 Yi Won-Kon

---

- p. 63    **Figure 2**    Frank Stella, "Amabel\_Flowering Structure",  
image @ <https://blog.naver.com/jykim1012/220708253705>
- p. 63    **Figure 3**    D'strict, "WAVE", image @ <https://blog.naver.com/hoyul1052/222058779239>
- p. 64    **Figure 4**    대구문화예술회관, "미디어파사드 2016",  
image @ [https://blog.naver.com/daegu\\_news/220782280030](https://blog.naver.com/daegu_news/220782280030)
- p. 64    **Figure 5**    서울스퀘어 미디어파사드, image @ [https://blog.naver.com/cf\\_hsh/150158192625](https://blog.naver.com/cf_hsh/150158192625)
- p. 65    **Figure 6**    NTT+Ars Electronica Futurelab, "SkyCompass",  
image @ <https://youtu.be/capJhuS1XKk>
- p. 65    **Figure 7**    Ars Electronica Futurelab, "Drone100", image @ <https://youtu.be/7cegKFOw5fm>
- p. 65    **Figure 8**    국립아시아문화전당, image @ <https://youtu.be/M4cVqm334o8>
- p. 66    **Figure 9**    국립아시아문화전당, image @ <https://youtu.be/M4cVqm334o8>
- p. 67    **Figure 10**    국립아시아문화전당 "미디어월", image @ <https://youtu.be/M4cVqm334o8>



## Session I - 02

Catherine Girard Lantagne

- 
- |       |          |  |
|-------|----------|--|
| p. 81 | Figure 1 | Figure 1. image@QDS City change, cultural activities, and citizens implication |
| p. 82 | Figure 2 | image@QDS City change, cultural activities, and citizens implication           |
| p. 84 | Figure 3 | image@QDS City change, cultural activities, and citizens implication           |
| p. 85 | Figure 4 | image@QDS City change, cultural activities, and citizens implication           |
| p. 85 | Figure 5 | image@QDS City change, cultural activities, and citizens implication           |
| p. 86 | Figure 6 | image@QDS City change, cultural activities, and citizens implication           |
| p. 86 | Figure 7 | image@QDS City change, cultural activities, and citizens implication           |
| p. 88 | Figure 8 | image@QDS City change, cultural activities, and citizens implication           |

## Session 2 - 01

Lim Shan

- 
- |        |          |  |
|--------|----------|--|
| p. 135 | Figure 1 | 'How to be Hospitable'. installation view, 2008,<br>image@ <a href="https://www.collective-edinburgh.art/programme/2008-freee">https://www.collective-edinburgh.art/programme/2008-freee</a> |
| p. 135 | Figure 2 | 'Exploited of the World Unite'. billboard, 2008,<br>image@ <a href="https://www.collective-edinburgh.art/programme/2008-freee">https://www.collective-edinburgh.art/programme/2008-freee</a> |

## Session 2 - 02

Lee Dae-Hyung

- 
- |        |          |  |
|--------|----------|--|
| p. 151 | Figure 1 | Jakob Kudsk Steensen, Catharsis (2019-2020) © 2019 courtesy of the artist  |
| p. 153 | Figure 2 | Tomas Saraceno, <Fly with Aerocene Pacha>, 2020, Courtesy of the artist and Aerocene Foundation Photography by Studio Tomas Saraceno |

## Session 2 - 03

Choi Bum

- 
- |        |          |  |
|--------|----------|--|
| p. 163 | Figure 1 | Seoullo 7017, "Shoes tree", image@ <a href="https://blog.naver.com/re_code/221021398933">https://blog.naver.com/re_code/221021398933</a>               |
| p. 166 | Figure 2 | Richard Serra, "Tilted Arc", image@ <a href="https://blog.naver.com/eunjin_two/221873190944">https://blog.naver.com/eunjin_two/221873190944</a>        |
| p. 169 | Figure 3 | Hwang Min Seok, "Gang Nam Style", image@ <a href="https://blog.naver.com/sungkyu7906/222079973595">https://blog.naver.com/sungkyu7906/222079973595</a> |





## 제5회 「서울은 미술관」 공공미술컨퍼런스

2020. 10. 15. 유튜브 “서울시” 채널

발행일	2021. 2
발행처	서울특별시 문화본부 디자인정책과 서울특별시 중구 덕수궁길 15 서울시장 서소문청사 1동 5층
주최	서울특별시
운영	피오디 커뮤니케이션
협력기획	김미령 큐레이터

# 제5회 서울은미술관 공공미술 컨퍼런스

5th Seo ul is Museum  
Pulic Art Conference