

# 제6회 서울은미술관 공공미술 컨퍼런스

SEOUL IS MUSEUM  
PUBLIC ART CONFERENCE



확장하는 공공 - 디지털 시대,  
동시대 공공미술의 새로운 패러다임

Expanding Public - The Digital Age,  
New Paradigm of Contemporary Public Art



SEOUL URBAN ART PROJECT  
서울은미술관

# 제6회 서울은미술관 공공미술 컨퍼런스

SEOUL IS MUSEUM  
PUBLIC ART CONFERENCE



확장하는 공공 - 디지털 시대,  
동시대 공공미술의 새로운 패러다임

Expanding Public - The Digital Age,  
New Paradigm of Contemporary Public Art





# CONTENTS

목차	04
개회사	06
축사	10
컨퍼런스 소개	14
연사소개	20

## Keynote 동시대 예술, 그리고 확장하는 공공의 가치

에알 와이즈만   공적 진실의 건축	28
---------------------	----

## Session 1 급변하는 미디어 환경과 새로운 공공성의 제언

이성호   도심 속 미디어 환경의 공공성을 고려한 콘텐츠 패러다임의 변화	72
이광석   포스트코로나 시대 공공성의 기술 - 생태적 조건	94

## Session 2 포스트 공공미술 실현을 위한 제도 마련의 필요성

기혜경   디지털 환경의 변화와 미술관의 공공성	114
김규원   사회 문화의 변화에 따른 새로운 공공미술 제도란	146

종합토론	166
------	-----



Contents	04
Opening Remarks	06
Congratulatory Remarks	10
Conference Introduction	14
Speaker Introduction	20

## Keynote Contemporary Art and Burgeoning Public Value

Eyal Weizman   The Architecture of Public Truth	28
-------------------------------------------------	----

## Session 1 Rapidly Changing Media Environment and the Suggestion of New Publicness

SungHo Lee   Paradigm shift of content in regards to the publicness of media environment in cities	72
KwangSuk Lee   The Techno-Ecological Conditions of Publicity in Art for the Post-Covid Age	94

## Session 2 A System Needed for Post-Public Art

HeyKyung Ki   Changes in the digital environment and the publicness of the art museum	114
KyuWon Kim   New Public Arts according to socio-cultural changes	146

Panel Discussion	166
------------------	-----

# 개회사

## OPENING REMARKS

여러분, 반갑습니다. 서울시장 오세훈입니다.

서울의 공공미술 발전을 위해 <제6회 서울은 미술관 공공미술 컨퍼런스>에 함께해주신 국내외 연사님들과 전문가 여러분께 감사드립니다. 아울러 온라인으로 참여해 주신 시민 여러분께도 깊은 감사와 환영의 말씀을 전합니다.

제가 시장으로 재임하던 2007년, ‘디자인 서울’의 일환으로 도시가 곧 작품이 되고, 삶이 곧 예술이 되는 ‘도시갤러리’ 프로젝트를 처음 시작했었는데요. 시민들이 일상 속에서 예술을 자연스럽게 향유할 수 있도록 하고, 도시의 삶과 디자인이 함께 어우러지도록 함으로써 국내에 공공미술을 선구적으로 정착시킨 프로젝트였습니다.

이후 ‘도시갤러리’ 프로젝트는 서울 도시 전체를 지붕 없는 미술관으로 만드는 ‘서울은 미술관’ 프로젝트로 이어져 시민들이 도심 곳곳에서 다양한 예술적 경험을 할 수 있도록 하고 있습니다.

그리고 매년 컨퍼런스를 통해 국내·외 전문가들과 시민이 함께 세계 곳곳의 공공미술을 살펴보고 공공미술에 대한 다양한 이슈들을 집중 조명하면서 서울의 공공미술 발전을 위해 머리를 맞대어 왔는데요.

올해 컨퍼런스는 “확장하는 공공 - 디지털 시대, 동시대 공공미술의 새로운 패러다임”을 주제로, 급변하는 디지털 환경에서 공공미술은 어떠한 방식으로 새롭게 창출해야 하는지, 공공미술의 가치는 무엇인지에 대해 다양한 이야기를 나눠보고자 합니다.

오늘 이 자리가 변화하는 공공미술에 대한 의미 있는 담론들이 이뤄지고, 서울시 공공미술이 나아가야 할 방향에 대한 풍성한 논의가 이뤄지는 소중한 기회가 되길 기대하겠습니다.

앞으로도 서울시 공공미술에 지속적인 관심과 지원을 부탁드립니다. 감사합니다.

서울특별시장

오세훈

Welcome everyone,  
I am Se-hoon Oh, the Mayor of Seoul.

I would first like to welcome the speakers at <The 6th Seoul Is Museum Public Art Conference>. I would also like to express my heartfelt gratitude to citizens who are participating in the conference online.

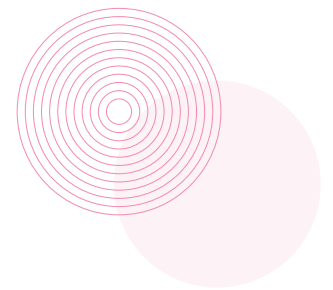
In 2007, when I was the mayor of Seoul, the 'Urban Gallery' project, as part of 'Design Seoul' was initiated to transform the entire city into artwork and life into art. The project encouraged citizens to appreciate art and nature in daily lives and harmonized urban life and design, making it a pioneering domestic example of achieving a culture of public art.

Later, the 'Urban Gallery' project led to the 'Seoul is Museum' project, which aimed to transform the entire city into a roofless art museum. The project allowed citizens to experience various forms of art in different corners in the city. In addition, by holding annual conferences, domestic and international experts and citizens look into public art together and highlight many issues on public art to improve public art in Seoul.

The theme of this year's <Seoul Is Museum Public Art Conference> is "Expanding Public – The Digital Age, New Paradigm of Contemporary Public Art." Through the conference, we would like to discuss how to create public

art in the changing digital environment and the value of public art. I hope we would have a meaningful opportunity for valuable discourses about the changing public art and to discuss the direction of public art in Seoul.

I ask for your continuous interest and support for Seoul's public art in the future. Thank you.



ART CONFERENCE

SEOUL IS MUSEUM

## 축사

### CONGRATULATORY REMARKS

안녕하세요, 서울시 공공미술위원장 박성태입니다.

“기존의 것들을 없애는 것이 가장 좋은 공공미술 프로젝트다.”

제 친구는 매번 이렇게 말합니다. 매체에 지역 명물로 공공미술 작품이 소개될 때마다 그는 혀를 차며 또 세금이 허튼 곳에 쓰였다고 지청구를 늘어놓습니다. 물론 제가 서울시 공공미술위원장 역할을 맡고 있어도 현재 서울에 있는 공공미술 작품 가운데 단 한 점이라도 없애는 것은 거의 불가능합니다. 그의 불평불만을 아무 대꾸없이 들어주는 것이 최선이죠.

인구 1천만의 도시 서울에는 약 4천 점에 달하는 공공미술 작품들이 있습니다. 대다수는 지역을 상징하거나 건축물의 환경조형물로 제한된 역할을 담당하고 있는 듯합니다. 서울시민들의 정치적, 문화적 의식의 공유물로서의 정체성을 가진 작품은 드뭅니다. 공공미술이라면 대부분 공적인 절차와 지원에 의해 생성된 예술행위이지만, 공동체 의식을 반영하고 지역의 새로운 변화를 추동하는 의

지를 담아내는 작품들은 많지 않은 겁니다.

이런 문제의식을 바탕으로 서울시 공공미술위원회는 지난 2016년부터 ‘서울은 미술관’ 사업을 펼치고 있습니다. 위원회 자체사업을 통해 변화의 의지와 의미가 담긴 공공미술 작품을 매년 1-2점씩 선보이고 있습니다. 많은 분들이 좋아하시는 윤슬, 홍제유연, 녹사평역 프로젝트 등 작은 성과도 만들어냈습니다. 그리고 공공미술 컨퍼런스를 통해 현재 서울의 공공미술의 주요 이슈를 나누거나 세계 곳곳의 공공미술 성공 사례를 살펴보면서, 공공미술에 대한 새로운 담론을 확산시키려고 노력 중입니다. 올해 제6회째를 맞는 <서울은 미술관 공공미술 컨퍼런스>에서는 “확장하는 공공 - 디지털 시대, 동시대 공공미술의 새로운 패러다임”이라는 주제로 국내외 연사를 모시고 이야기를 나눌 예정입니다.

디지털 전환의 파고는 이미 공공미술에 영향을 미치고 있습니다. 디지털 기술은 쉽게 접근할 수 있고 완성도도 높은 편입니다. 이런 점들은 공공미술의 예술적 가치와 윤리적 태도 사이에서 우리에게 답하기 쉽지 않은 질문을 던집니다. 일상의 공간에 늘어만 가는 디지털 공공미술 작품들을 어떤 잣대로 평가하고 전망하고 논의할 것인가? 전방위적인 세계화와 기후 위기 속에서 기술 발전과 생태 복원의 문제에 어떻게 대응할 것인가? 그리고 시민의 힘을 모아 해결의 실마리를 찾아야 하는데, 이때 공공미술의 역할은 무엇인가? 와 같은 것들입니다. 또한 디지털 기술이 점점 우리의 삶뿐만 아니라 공동체마저 동질화시키고 있고, 그래서 지금 우리에게 필요한 것은 바로, ‘대화’일지도 모릅니다.

오늘 이 컨퍼런스가 서울의 공공미술의 새로운 변화를 이끄는 의미있는 대화의 장이 되기를 기대합니다. 컨퍼런스에 흔쾌히 참여를 해주신 국내외 발제

자 여러분께 서울시 공공미술위원회를 대표하여 감사드립니다. 그리고 이 자리에 온라인으로 참석해 주신 시청자 여러분께도 감사의 인사를 전합니다.

서울시 공공미술위원장  
박성태

Good afternoon. I am Sung Tae Park, the chairman of the Seoul Metropolitan Government's Public Art Committee

"A good public art project is to get rid of the old stuff."

My friend says this all the time. Every time media introduces a public art piece as a local tourist attraction, he does not hesitate to express his displeasure and complains that the taxpayers' money has been spent on yet another useless project. Of course, even if I am the chairman of the Seoul Metropolitan Government's Public Art Committee, it is almost impossible to eliminate a single piece of public art installed in the Seoul Metropolitan Area. So, all I can do is just listen to his complaints without saying anything.

There are about 4,000 pieces of public art in Seoul, a city of 10 million people. Most of these artworks seem to play limited roles as symbols of the area or as environmental sculptures of buildings. There are not many public artworks that represent the shared political and cultural consciousness of Seoul citizens.

Public art is loosely defined as artistic activity created through public procedures and support; however, it is rare to find examples of public art that reflect the sense of community and express the will to drive new changes in the region.

Acknowledging the problem, the Seoul Public Art Committee has been running the 'Seoul is Museum' project since 2016. The committee introduces one or two pieces of public art that contain meanings and will to change through its own projects. We've made small achievements such as Yunseul Hongjae-Yuyeon, and Noksapyeong Public Art Project, which enjoyed popularity. Through the Public Art Conference, we are trying to spread a new discourse on public art by sharing major issues of public art in Seoul or investigating the successful cases of public art around the world. At the <Seoul is Museum Public Art Conference>, which marks its 6th anniversary this year, we will invite speakers from Korea and abroad to discuss the theme of "Expanding Public – The Digital Age, New Paradigm of Contemporary Public Art."

The waves of digital transformation are already affecting public art. Digital technology is easily accessible with a high level of completion. This makes us raise questions with no easy answers on the artistic value and ethical attitude of public art. How will we evaluate, foresee, and discuss digital public artworks increasing in numbers in quotidian spaces? How will we respond to the problems of technological development and ecological restoration in the midst of globalization and climate crisis? And what is the role of public art, when citizens need to unite power to find solutions? In addition, digital technology is increasingly homogenizing communities, as well as our lives. What we need right now may be a 'dialogue.'

I sincerely hope that this conference would provide a space for meaningful conversations that will lead to new changes in public art in Seoul. On behalf of the Seoul Public Art Committee, I would like to express my gratitude to the presenters from Korea and abroad who willingly participated in the conference. And, of course, we thank all the online participants.

## 컨퍼런스 소개

### CONFERENCE INTRODUCTION

#### 장진택

JinTaeg Jang

협력큐레이터


Cooperative Curator

#### 확장하는 공공 - 디지털 시대, 공공미술의 새로운 패러다임

바야흐로 '새 표준(New Normal)'의 시대가 도래했다. 급작스레 전 세계를 덮친 코로나 19(COVID-19) 바이러스의 범유행 사태, 그것이 인류에게 커다란 재앙인 사건임에는 이견이 없을 것이지만 다른 한편 이는 곧 새로운 시대로의 이행을 촉진하는 하나의 시발점 역할을 명료히 했음을 부정할 수도 없을 테다. 그리하여 출범한 이 대전환의 시대를 관통하는 핵심은 바로 이 '디지털화(Digitalization)'의 경향과 궤를 함께한다는 사실 또한 분명해 보인다. 2016년으로부터 올해로 6회를 맞이하는

<서울은 미술관 공공미술 컨퍼런스>를 통해 2021년 기존 공공의 의미와 가치와 이를 실현하는 예술의 한 범주이자 장르로서 공공미술의 양태 그리고 그 실천을 위한 제도적 차원에서의 새로운 고민과 정립이 필요한 이유는 이러한 시대상에 기인한다.

오늘날 공공성의 의미와 가치는 무엇인가? 기존의 공공성 그리고 공공미술의 형식과 의미는 아직도 여전히 유효한가? 급변하는 시대를 따라, 공공의 가치를 실천하는 공공미술과 제도는 어떻게 재정립되어야 하는가? 동시대 공공미술의 가치는 무엇으로부터, 그리고 어떠한 방식으로 새롭게 창출해야 하는가? <제6회 서울은 미술관 공공미술 컨퍼런스> “확장하는 공공 - 디지털 시대, 동시대 공공미술의 새로운 패러다임”은 바로 이상과 같은 문제의식에서 출발한다. 본 컨퍼런스의 기조연설은 “동시대 예술, 그리고 확장하는 공공의 가치”라는 주제 아래, 동시대 디지털화의 흐름 속에서 일어나는 사회 곳곳의 변화, 그와 더불어 그 제도와 시스템을 비판적으로 바라보고 연구해 온 문화연구기관 포렌식 아키텍처(Forensic Architecture)를 설립한 건축가이자 작가이며 큐레이터이기도 한 런던 골드스미스 대학(Goldsmiths University)의 교수 에알 와이즈먼(Eyal Weizman) 박사가 맡는다. 본 부문에서는 공공의 가치 설정을 두고 벌어지는 다방면에서의 시차 그리고 그것이 일으키는 괴리를 확인하는 동시에 점차 확장하는 '공공' 개념의 당대적 의미와 '공공예술'의 새로운 패러다임 및 그 방향성을 논한다. 첫 번째 세션에서는 “급변하는 미디어 환경과 새로운 공공성의 제언”이라는 주제를 중심으로 미디어 정책 연구의 전문가인 서울과학기술대학교 IT정책전문대학원 디지털문화정책 전공 이광석 교수와 미디어 아티스트 유닛 에이스트릭트(a'strict) 및 공공예술 프로젝트 <웨이브(WAVE)>(2020) 작업으로 잘 알려진 디지털 뉴 미디어 기술 기반의 융복합 콘텐츠 기획 디자인 그




를 디스트릭트(d'strict)의 이성호 대표가 보다 학문적이고 실천적인 차원에서 공공미술을 논한다. 두 번째 세션에서는 “포스트 공공미술의 실현을 위한 제도 마련의 필요성”이라는 주제로 한국의 여러 공적 미술관의 학예 업무를 두루 경험한 부산시립미술관의 기혜경 관장과 다년간 한국의 문화예술 정책을 연구해 온 한국문화관광연구원(KCTI) 문화연구본부의 김규원 선임연구위원이 제도적 차원에서 공공미술을 실제 실현 가능케 하는 동시대 새로운 정책 수립의 필요성을 논한다. 종합토론 “누가, 무엇을, 왜, 공공미술”에서는 서울시 공공미술위원회 위원장이자 정림건축재단의 상임이사인 박성태 좌장의 주도로 각 세션의 네 참여 연사가 사회문화적 조건들이 제안하는 동시대 공공 및 공공미술의 역할 기준에 관한 상호 토론의 시간을 갖는다.

이처럼 2021년 <제6회 서울은 미술관 공공미술 컨퍼런스> “확장하는 공공 - 디지털 시대, 동시대 공공미술의 새로운 패러다임”은 급변하는 오늘날 태동하는 공공의 의미와 가치를 되짚고 그 예술적 현전인 공공미술의 실천을 위한 당대적 기준 마련의 필요성을 검토함으로써, 동시대 확장하는 공공과 공공미술 개념을 다시금 새롭게 재편하고자 기획되었다. 이번 서울시의 공공미술 컨퍼런스를 통해 새로운 시대가 요청하는 새로운 공공미술, 나아가 새로운 공공의 가능성을 발견할 수 있기를 기대한다.

## Expanding Public - The Digital Age, New Paradigm of Contemporary Public Art

The era of ‘New Normal’ has arrived. The COVID-19 pandemic is undoubtedly having a devastating toll on humanity; however, it has clearly served as a starting point that is accelerating the transition towards a new era. What penetrates this period of great transition is in line with digitalization. Started since 2016, <Seoul is Museum Public Art Conference> marks its 6th anniversary this year. In 2021, reflecting the time we reside today, we are in need of new consideration and implementation about the existing meaning and value of the word ‘public’ within the aspect of public art as an artistic realm and a genre that realizes the ‘public.’ The conference suggests that this genre must be reconsidered in an institutional dimension that implements the practice of public art.

I would like to raise questions on the meaning and value of publicness. Are the meaning and form of the existing concept of publicness and public art still valid? How should public art and institutions that practice public values re-establish itself according to the rapidly changing times? From what and how should we create new values of contemporary public art? <The 6th Seoul is Museum Public Art Conference> “Expanding Public - The Digital Age, New Paradigm of Contemporary Public Art” starts from these questions. Under the theme of “Contemporary Art and Burgeoning Public Value” the keynote speech will be delivered by Dr. Eyal Weizman, a professor at Goldsmiths University, London, an architect who founded a cultural research agency Forensic Architecture, a writer and also a curator. Professor Dr. Weizman will give a keynote speech on the changes in society under contemporary digitalization and its institutions and systems. During this session, the different definitions of the public in various fields and disparity



will be identified, while discussing the contemporary meaning of the public, which is gradually expanding, and the new paradigm or direction of public art. In the first session, the discussions will revolve around the topic of “Rapidly Changing Media Environment and the Suggestion of New Publicness” from both academic and practical levels by two panelists: Professor Kwang Suk Lee in the Graduate School of Public Policy and Information Technology at Seoul National University of Science and Technology, who is an expert in media policy research, and Sung Ho Lee, CEO of d’sistrict, a design company that integrates content based on digital new media technology, well-known for a media artist unit called a’sistrict, and a public art project titled Wave (2020). In the second session, under the topic of “A System Needed for Post-Public Art,” the necessity of establishing a new contemporary policy that makes public practically feasible at the institutional level will be discussed by two panelists: Hey Kyung Ki, the director of the Busan Museum of Art, who has extensive experience in curatorial work at various public art museums in Korea, and Kyu Won Kim, the senior researcher at the Cultural Research Division of the Korea Culture and Tourism Institute (KCTI), who has been studying Korean culture and art policy for many years. In the final Panel Discussion “Who, What, Why, Public Art,” the four speakers from the two previous sessions will discuss the roles and standards of publicness and public art of the contemporary based

on the socio-cultural conditions. The talk will be moderated by Sung Tae Park, the chairman of the Seoul Metropolitan Government's Public Art Committee and executive director of the Jeonglim Foundation.

<The 6th Seoul is Museum Public Art Conference> “Expanding Public - The Digital Age, New Paradigm of Contemporary Public Art” in 2021 aims to reorganize the concepts of the burgeoning public and public art by reminiscing about the meaning and value of the emerging public and discussing the necessity of contemporary standards to practice public art as the artistic presence. We hope that the conference in Seoul will allow us to discover the new forms of public art in demand by the new era and the new opportunities of the public.





## Keynote

SEOULISMUSEUM

### 기조연설

Keynote Speech

### 에얌 와이즈만

Eyal Weizman



포렌식 아키텍처 (Forensic Architecture) 창립자  
Israel | Founding director of Forensic Architecture

- 영국 골드스미스(Goldsmiths) 대학 시각문화학과 교수
- 2020년 영국 건축분야 대영 제국 훈장(MBE)
- 2018년 영국 터너상(Turner Prize) 후보
- Professor of Spatial and Visual Cultures at Goldsmiths, University of London
- 2020 Member of the Order of the British Empire (MBE) for architecture.
- 2018 Nominated for the Turner Prize with Forensic Architecture

## Moderator

### 좌장

Moderator

### 박성태

SungTae Park



서울시 공공미술위원회 위원장  
Korea | Chairman of the Seoul Metropolitan  
Government's Public Art Committee

- 前 정림건축문화재단 상임이사
- 前 <공간> 편집장
- 前 <월간미술> 기자
- Former Executive director of the Jeonglim Foundation
- Former Editor-in-Chief of <SPACE>
- Former Reporter of <Monthly Art>

ART CONFERENCE

## Speaker

## Session 1 | 급변하는 미디어 환경과 새로운 공공성의 제언

Rapidly Changing Media Environment and the Suggestion of New Publicness

이성호

SungHo Lee



디스트릭트홀딩스 대표이사

Korea | CEO of d'strict

- <WAVE> 2021 iF Design Award Gold
- <아르떼뮤지엄> 2020 "& Award" 한국인터넷진흥원장상
- <NEXEN univerCity "The Infinity Wall"> 2019 "& Award" 과학기술정보통신부 장관상

- <WAVE> 2021 iF Design Award Gold
- <ARTE MUSEUM> 2020 "& Award" Korea Internet Promotion Agency Award
- <NEXEN universeCity "The Infinity Wall"> 2019 "&Award" Science and ICT Minister Award

## Speaker

## Session 1 | 급변하는 미디어 환경과 새로운 공공성의 제언

Rapidly Changing Media Environment and the Suggestion of New Publicness

이광석

KwangSuk Lee



서울과학기술대학교 디지털문화정책과 교수

Korea | Professor of Public Policy and Information Technology at Seoul National University of Science and Technology

- 서울시 문화시민도시 정책위원회 위원
- 문화이론 계간지 <문화/과학> 공동편집인
- <디지털의배신> 저자

- Member of the Seoul Metropolitan Council on Culture, Citizens and Cities Policy
- Co-editor-in-Chief of Culture/Science
- Recent publication: Against Techno-Fetishism (2020)

## Speaker

### Session 2 | 포스트 공공미술 실현을 위한 제도 마련의 필요성

A System Needed for Post-Public Art

기혜경

HeyKyung Ki



부산시립미술관 관장

Korea | Director of the Busan Museum of Art

- 前 북서울 시립미술관 총괄
- 前 국립현대미술관 큐레이터
- 이미지 시대의 매체와 미디어 [현실문화연구 간] 저술

- Director of the North Seoul Museum of Art (2015-2019)
- Curator of the National Museum of Modern and Contemporary Art (2002-2015)
- Publication [The Media of the Image Age]



## Speaker

### Session 2 | 포스트 공공미술 실현을 위한 제도 마련의 필요성

Contemporary Art and Burgeoning Public Value

김규원

KyuWon Kim



한국문화관광연구원 문화연구본부 선임연구위원

Korea | Senior Researcher at the Cultural Research Division  
of the Korea Culture & Tourism Institute (KCTI)

- 前 대만 국립사범대 교환교수 및 프랑스 ENeC 연구소 객원 연구원
- 前 한국문화관광연구원 문화산업센터장
- 前 국가재정운용계획 중장기 민간투자 문화분야 부팀장

- Professor of exchange at Taiwan National University of Education and visiting researcher at ENeC Institute in France (2013)
- Former Director of the Cultural Industry Center of the Korea Culture & Tourism Institute (2018-2020)
- Deputy Team Leader of the mid- to long-term private investment cultural sector of the National Financial Management Plan(2006-2007)



제6회 서울은미술관  
공공미술 컨퍼런스

# Keynote

동시대 예술,  
그리고 확장하는 공공의 가치

Contemporary Art and Burgeoning  
Public Value

에알 와이즈만 Eyal Weizman

공적 진실의 건축

The Architecture of Public Truth

THE 6TH SEOUL IS MUSEUM PUBLIC ART CONFERENCE

## 공적 진실의 건축

The Architecture of Public Truth



에알 와이즈만  
Eyal Weizman

포렌식 아키텍처 (Forensic Architecture) 창립자  
Founding director of Forensic Architecture

포렌식 아키텍처는 예술가와 건축가, 과학자, 법률가 등 여러 분야의 다양한 기량을 가진 사람들이 모여 국가 범죄(state crime)를 밝혀내고, 건축기획과 예술이라는 도구를 사용하여 정치적 갈등에 개입하는 방법을 모색하는 단체이다. 이번 연설에서는 예술이라는 문맥에서 행해진 작업에 대해 이야기할 것이다. 보통의 작품들은 전 세계의 미술관이나 갤러리를 통해 보여지지만, 우리의 작업들은 일반적으로 갤러리에서 볼 수 있을 법한 작업이면서도 또한 법정 사건과 관련한 미디어 광고와 인권에 관한 것들이기도 하다.

포렌식 아키텍처에서 연구한 주제 중 하나는 나의 고향이기도 한 팔레스타인-이스라엘 지역에 대한 내용으로, 팔레스타인 남쪽 사막에 거주하는

팔레스타인 베두인 공동체에 관한 작업으로부터 우리가 어떻게 작업을 하는지에 대해 이야기를 시작하겠다. 이스라엘 정부는 팔레스타인 내 이스라엘인의 정착을 우선으로 하고 있으며, 때때로 팔레스타인 베두인(Bedouin)을 퇴거하거나, 이들 마을을 파괴하곤 했다. 우리는 이 마을이 곧 파괴될 것이라는 것을 알고 있었다. 관련 활동가들이 경찰과 대면하고, 여기서 일어나는 일을 기록하며, 이들과 연대하기 위해 이 곳으로 모여들었다. 다음의 이미지에서는 해당 마을이 군사 습격을 당하는 현장을 볼 수 있다.

이스라엘 출신 활동가 카렌 마노르(Karen Manor)가 촬영한 97편의 짧은 영상의 타임라인의 각 영상은 해당 사건을 다른 관점에서 보여준다.<sup>1)</sup>



▲ figure 1

1) Forensic Architecture 공식 유튜브, "Umm al-Hiran: Arguing the Truth", [youtu.be/wcMHFio9IC4](https://youtu.be/wcMHFio9IC4)



한밤중에 군대가 나타나 마을의 집 몇 채를 부수려고 하고, 활동가와 경찰이 대치하는 장면을 볼 수 있다. 서로 밀치는 등 대치하는 중, 세 발의 총 소리가 들린다. 총성이 들리는 순간 영상을 촬영한 사람은 잠시 몸을 숨기고, 14초 후 촬영자는 카메라로 다시 현장을 담는다. 계속해서 울리는 자동차 경적소리가 들리고, 촬영자는 아마 누군가 총을 맞았을 거라 생각했는지 경적이 울리는 차에 기대고 있는 사람에게 가까이 다가간다. 경적 소리가 들리고 사람들이 가까이 가보려고 한다. 이 공적인 공간이자 활동가의 공간, 정치의 공간, 그리고 시위의 공간이 범죄 현장이 되었다.

밤이 어두워 잘 보이지 않기 때문에 모델을 만들어서 보여드리겠다.



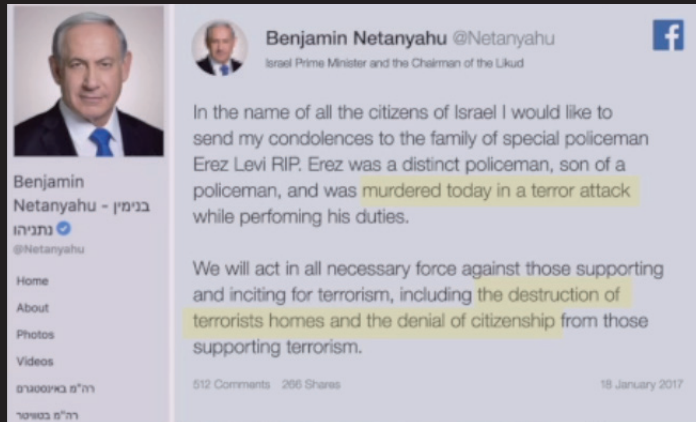
▲ figure 2

이 모델을 통해 하나의 영상에서 다른 영상으로의 방향을 찾아 무슨 일이 일어난 것인지를 풀어가려고 한다. 영상에 포착된 찰나의 시간이 동시에 나타나게 하는 도구로서, 이 모델이 어떻게 작동하는지 볼 수 있다. 모델 위에 영상을 펼쳐서 방향을 찾고, 우리가 어느 지점에 있는지 알 수 있을 것이다. 차 경적 소리가 들리고, 활동가들은 도움이 필요한 사람을 돕기 위해 어둠 속에서 경적 소리를 향해 나아간다. 영상을 촬영한 활동가는 해당 차량에

다가간다. 아무것도 보이지 않지만, 차 안에는 경찰의 총에 맞아 피를 흘리며 죽어가고 있는 교사가 타고 있으며, 그를 도와줄 수 있는 사람은 아무도 없다는 것을 알게 된다. 시위의 공공 장소가 범죄 현장으로 변한 것이다.

다음날 아침, 이스라엘 경찰은 이 사건을 테러라고 말했다. 총에 맞은 교사의 차량이 테러 현장의 한 가운데 있었으며, 이 교사가 경찰을 차로 치려고 했기 때문에 사살할 수밖에 없었다고 말했다. 잠시 여기서 이스라엘과 팔레스타인의 공산주의와 한국에서 말하는 북한의 공산주의가 다르다는 점을 짚고 넘어가겠다. 이스라엘-팔레스타인 공산당은 두 나라 모두의 정당으로, 이스라엘인과 팔레스타인 모두의 억압에 대항하는 정당이다. 시위의 현장에서 이스라엘의 공산당 수장은 차 안에서 죽어가는 사람을 도와주려다 경찰에게 공격을 당했다. 다음 이미지의 사람은 베냐민 네타냐후(Benjamin Netanyahu)로 이스라엘의 총리이다. 네타냐후는 이 사건이 테러였으며, 사건에 연루된 사람들의 집을 파괴하고 시민권을 앗아가고자 하기 때문에 이 작은 마을 공간에서 일어난 이 일이 거대한 정치적 영향을 가져올 거라 말했다. 경찰을 통제하는 장관은 사건 현장에 있었다는 이유로 공산당 정당의 수장을 비난했다. 작은 사건이 주요한 정치 사건이 된 것이다.

여기서 우리는 경찰의 첫 번째 실수를 볼 수 있다. 경찰은 사건 몇 시간 후 사건의 유일한 열화상 영상을 공개한다.



▲ figure 3



▲ figure 4

우린 이것을 한 활동가의 블로그에 공개했고, 공산당 정당의 수장 또한 이에 관한 게시물을 트위터에 올린다. 경찰은 이에 반응하여 우리가 공개한 영상이 조작된 것이며, 트위터가 증거를 왜곡했다고 말한다. 이러한 일은 여러분이 국가에 반대되는 작업을 할 때 항상 마주하게 되는 일이다. 그들은 여러분을 가짜뉴스화하려 하고, 여러분이 하는 일을 조작이라고 말할 것이다. 조금 전 보았듯이 우리는 그저 두 개의 영상을 합쳐 둔 것 뿐이지만, 그들은 이것이 조작 가능하다고 주장한다. 이 영상을 공개하면서 또 다른 의식 있는 활동가는 이 사건의 병리학적 보고서를 발표했다. 보고서에서는 사망한 운전자의 오른쪽 다리에 부상이 있었다고 했다. 이는 운전자가 총에 맞은 후 차를 제대로 운전할 수 없었음을 암시하는 것이다.

Autopsy: The driver was wounded by a bullet to his rights knee



▲ figure 5

경찰을 통제하는 장관은 의회에서 우리와 같은 좌파 쪽 사람들이 좋아하지 않는다며 그 누구도 자신을 침묵하게 할 수 없다고 말했다. 그리고 단지 자동차의 등이 꺼져 있었다는 이유로 사망한 운전자가 테러리스트였다고 주장했다. 우리는 뉴스 미디어나 온갖 종류의 영상을 보다가, 다시 미디어 아카이브로 돌아와 영상 속 모든 차량을 살펴보았다. 왜냐하면 우리가 영상에서 볼 수 있는 것은 불빛이고, 만약 자동차의 불빛을 볼 수 있다면 해당 차량의 불빛이 켜져 있는지 꺼져 있는지 알 수 있을 거라 생각했기 때문이다. 우리는 그 자동차를 찾았고, 자동차에 불빛이 들어와 있다는 것을 확인했다.



▲ figure 6

우리는 찾은 자동차가 과연 그의 자동차인가 자문했다. 그러기 위해서 우리는 확인해야 했다. 뉴스의 영상을 통해 차량 가까이 두 사람의 실루엣을 볼 수 있었고, 열화상 영상을 통해 경찰의 위치를 알 수 있었으므로, 모델을 사용하여 경찰관들이 어디에 서 있었는지 재연하였다. 우리는

모델을 통해 뉴스에서 리포터가 서 있던 정확한 각도를 찾았다. 이를 통해서 경찰이 총으로 쏜 자동차가 바로 그 차량이라는 것을 입증하고자 했다. 실루엣을 비교해 우리는 차량을 찾아낼 수 있었다. 그리고 그 차량의 자동차 등은 확실하게 켜져 있었다. 경찰 측에서 제시한 이야기와 완전히 다른 이야기였다.



▲ figure 7



카운터-포렌식에서는 이 사건과 관련하여 다른 연구도 진행했다. 포렌식과 카운터-포렌식의 차이는 다음에서 하는 이야기를 통해 유추해 볼 수 있을 것이다. 국가 차원의 조사에서는 출입 통제선 밖의 일에 대한 접근 권한이 없다. 항상 경찰이 사건 현장을 통제하고 어떤 일이 일어났고 또 일어나지 않았는지를 이야기하기 때문이다. 그것을 우회하는 방법을 찾기 위해 마을 사람들과 일종의 협업을 진행했다.



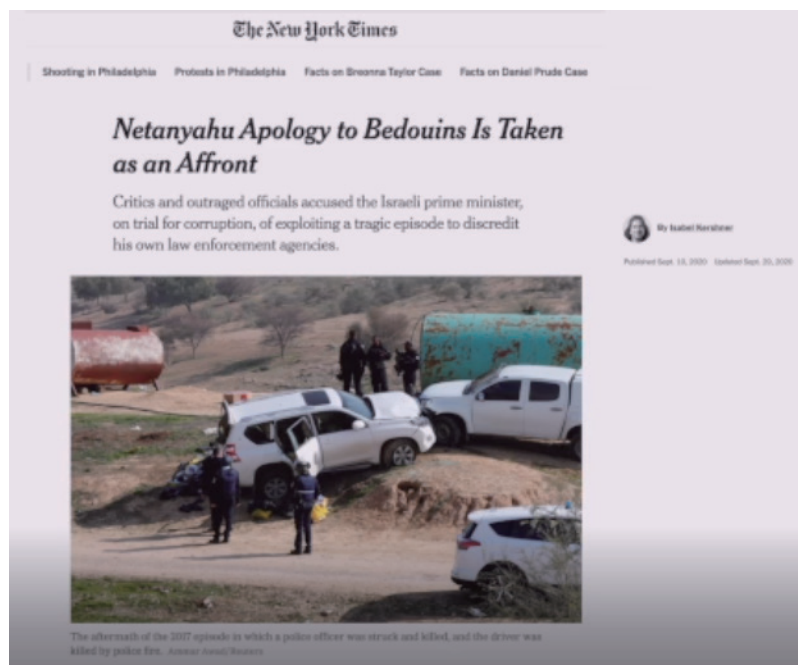
◀ figure 8

우리는 마을로 직접 찾아가 마을 사람들과 사건을 재연하며 정확한 위치를 찾으려 했고, 공산당 정당의 수장도 현장을 방문했다. 운전자는 경찰에 의해 죽음을 맞이했을 뿐만 아니라 테러리스트라고 지목되는 등, 여러 누명을 쓰게 되었다. 하지만 당시 그는 차를 통제하지 못했으며, 그가 경찰에 의해 죽음을 맞이했고, 그는 무죄라는 것을 효과적으로 보여주기 위해 사건을 재연했다. 재연의 과정은 공동체, 기술, 활동가, 그 마을에 살고 있던 사람들, 병리학자, 그리고 건축가 등 여러 분야의 사람들을 필요로 한다. 다음의 이미지는 우리가 테이트 모던(Tate Modern Museum)에서 재연한 사건을 전시한 모습이다.



▶ figure 9

전시를 열었던 이유는 법정에서 국가에 이의를 제기할 수 없었기 때문이다. 사건을 재연하고 이를 설치하기 위해 아트 갤러리 등 대안적인 포럼을 이용했으며, 이를 일종의 여론 법정으로 활용했다. 때로 예술계의 작업이 현실에 영향을 미치기도 한다. 다행히도 우리는 작품 의뢰와 함께 소정의 비용을 지원 받아 이 작업을 진행할 수 있었다. 이후 정부와 네타냐후는 사건에 대해 우리의 주장이 옳은 것이었다고 인정하며 사죄했다. 이 건 오히려 마을 사람들에게 오히려 모욕처럼 느껴지기도 했지만, 그래도 결국 그들은 사과를 해야 했다.



▶ figure 10

앞서 이야기한 프로젝트는 이스라엘이 팔레스타인을 식민화한다는 의미에서 정착 식민주의의 문맥 속에 있다. 하나의 살인 사건이 전반적인 정치 시스템에 대한 신호이기도 한 것을 알 수 있었다. 다음으로 소개하는 프로젝트는 독일에서 진행되고 있는 현지 인터넷 카페에서 일어난 네오나치(Neo-Nazi) 살인사건에 관한 것이다. 사건 당시 네오-나치(Neo-Nazis)는 다음의 이미지에서 보이는 카페의 앞문으로 들어와 자신의 왼쪽에 있던 카페 주인인 할리트 요즈갓(Halit Yozgat)을 살해했다.



▶ figure 11

네오 나치는 독일 전역에서 열 차례의 비슷한 인종차별적 살인 사건을 저지른 바가 있으며, 해당 사건은 2006년에 일어났다. 이 사건에서 중요한 점은, 이미지에서 보이는 작은 방에 국가 정보원이 있었다는 것이다. 이 정보원은 네오 나치의 범죄를 비롯한 혐오 범죄에 대항하여 싸워야 하지만 당시 그는 할리트 요즈갓이 살해된 후 뒷문으로 빠져나가 사라져 버

리지만 할 뿐, 목격자로서 경찰을 찾아가지도 않았다. 어떤 복잡한 일이 일어나고 있다는 생각이 들었고, 국가의 범죄에 대해 조사하고 있는 우리는 이 사건에 대해 조사하게 되었다. 정보원이 인종차별적 살인 사건 현장에 있었던 이유는 무엇이며 사건을 저지하지 않고 도망간 이유는 무엇일까? 이 사건에서 정보원과 네오 나치는 어떤 관계였을까? 사람들이 그가 현장에 있었다는 것을 알게 되자, 경찰은 그에게 사건 현장으로 돌아와 당시 카페 내부에서 어떻게 빠져나갔는지 재연하라고 요청했다. 그는 시체를 보지도 못했고, 총성을 듣지도 못했으며, 화약 냄새도 맡지 못했다고 말했다. 그가 재연을 요구 받았을 때, 그는 다음의 이미지에서 보이는 것처럼 사건을 재연했다.



▶ figure 12

우리는 네오 나치의 재연을 보며, 종종 재연은 해당 범죄를 대변하는 것이 아니라 그 자체로 위증에 대한 범죄가 되기도 한다고 생각했다. 이 사례에서는 정부와 네오 나치 간 관계를 정확하게 보여주지 않기 위해 거짓을 지어내는 것에 해당되는 것으로 볼 수 있다. 너무 많은 사람들이 의문을 가지자, 정부는 사건과 관련된 정보를 120년 동안 공개하지 않기로 결정했다. 결국 우리는 법정이 아니라 NSU-KOMPLEX<sup>2)</sup>라고 불리는 민중의 재판(people's tribunal)에 초대되었다. 많은 경우 이런 범죄의 희생자는 터키 출신이 많기 때문에, 이는 터키 출신 가족, 터키-독일 가족, 그리고 활동가들에게 의뢰를 받아 탄생한 작품이다. 우리는 1:1 비율로 사건 현장과 가능한 가장 똑같이 모델을 만들어 베를린에 위치한 세계 문화의 집 미술관(Haus der Kulturen der Welt)의 공간에 설치했다. 그리고 정말 총성을 듣지 못할 수 있는지 확인하기 위해 그 공간에서 총을 쏘고 소리를 녹음한 후, 과학자들과 협력하여 소리의 크기를 측정했다.<sup>3)</sup> 총알을 발사하고 그 소리를 측정해본 결과, 정보원이 그 소리를 들었을 것으로 추정된다. 또한 조사의 도구로서 갤러리 안에 설치한 이 공간에서 배우들과 함께 사건을 재구성했다.

2) Stefan Aust · Dirk Laabs, Aust Media, 다큐멘터리, 독일, 2016

3) Forensic Architecture 공식 유튜브, "77sqm\_9:26min", [youtu.be/zWZHDLVtZ38](https://youtu.be/zWZHDLVtZ38)



▲ figure 13

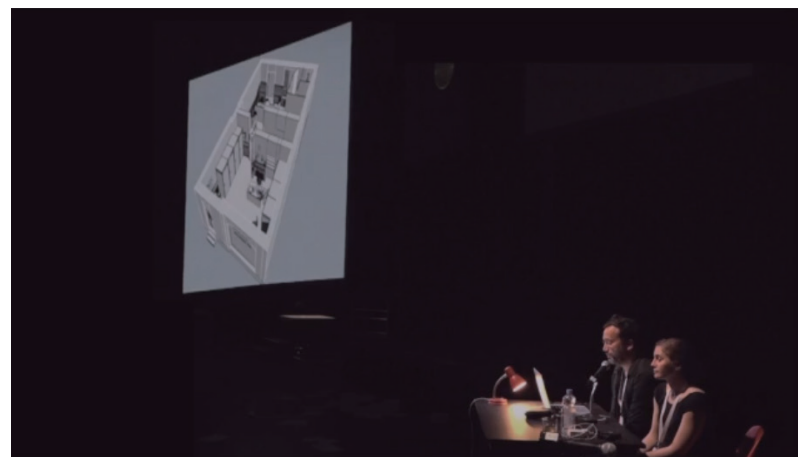
작업 도중 흥미로웠던 순간은 경찰 측 주장을 재연한 것이었다. 우리는 그가 사건 현장에서 무엇을 볼 수 있었는지, 정말 시체를 목격하지 못했는지에 대한 그의 진술이 진실인지 알고 싶었다. 그가 프론트에 동전을 놓았다는 것을 알고 있었기 때문에 동전을 올려 놓는 순간을 재연했다. 프론트 안쪽으로는 시체가 누워있었고, 모든 가능성을 열어 두기 위해 배우의 머리에 카메라를 부착한 채 재연을 반복했다.

그 결과 그가 거짓말을 하고 있다는 것을 알 수 있었다.



▲ figure 14

우리는 이 작업을 극장에서 공개했고, 극장은 곧 민중의 재판으로 바뀌게 되었다. 전통적인 국가의 시스템이 아니라, 사람들에게 의한 재판이 된 것이다. 두 번째 사진은 나와 나의 동료인 크리스티나 바르비아(Christina Varvia)가 극장에서 사람들 앞에 증거를 보여주는 장면이다.



▲ figure 15



우리는 동일한 작품을 해당 살인 사건이 일어난 독일의 카셀(Kassel)이라는 도시에서 열린 도큐멘타(Documenta)에 전시했다.

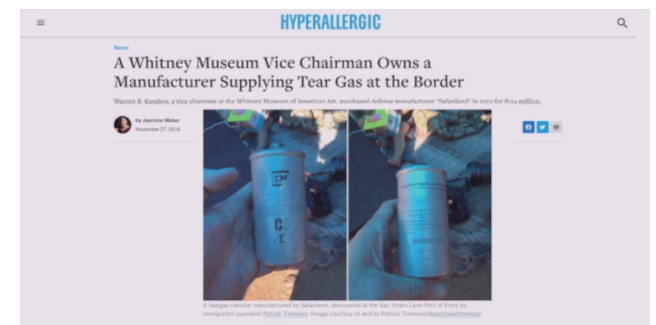


▶ figure 16

이것은 작은 차고에 설치된 예술 작품이었는데, 경찰들이 경찰 조사에 대한 작품을 보기 위해 갤러리에 왔고, 우리는 경찰관들이 이상한 방식으로 오고 있다는 것을 알 수 있었다. 이후 그들은 이 작품을 갤러리에서 의회의 조사 위원회로 소환하였고, 작품은 갑자기 이런 식으로 정치화되었다. 때문에 예술계에서는 이 작품에 대해 호평을 하기도 했지만, 예술이 아니라 증거라고 하는 비평도 있었다. 우리의 작품을 예술이 아닌 증거만들기로 보는, 일종의 어긋난 의견이었다. 의회의 조사 위원회에는 정보원이 직접 작품을 소개하도록 출석하게 했다. 흥미로운 점은 일부 예술계에서는 이것은 예술이 아닌 증거라고 말했고, 정보원과 그를 지지하는 기독교 민주당(Christian Democratic Party) 그리고 의회의 조사 위원회에서는 이를 예술이라고 말했다는 것이다. 이는 작품을 둘러싸고 여러 의견과 이해가 서로 엇갈리고 있는 것을 보여준다.

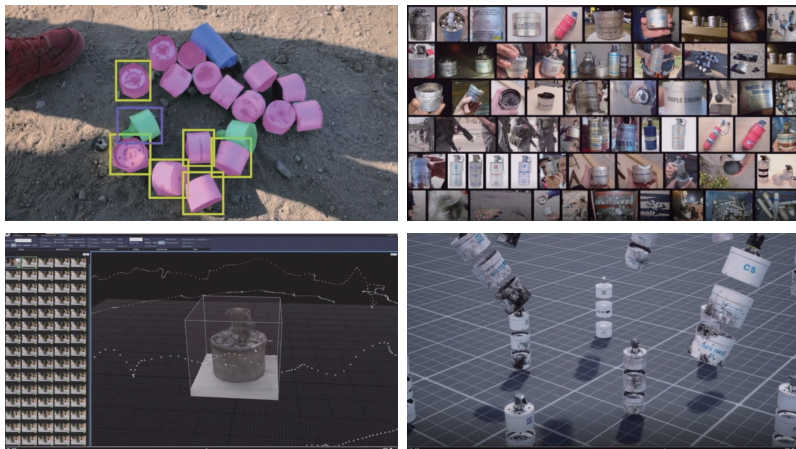
포렌식 아키텍처는 완전한 예술가도, 그렇다고 완전한 법 집행관도 아니다. 그 둘을 결합한 것이 우리의 강점이라고 생각한다. 우리는 문화적이고 창의적인 사람들의 작업과 증거를 결합하고 있다. 예술 기관을 법정에 영향을 끼칠 수 있고, 다른 곳에서 일어난 범죄를 폭로하는 공간이 될 수 있도록 만들었다. 다만 종종 예술계가 직접 인권을 유린하는 국가 범죄에 연루될 때도 있다.

휘트니 비엔날레(Whitney Biennial)에 참가하기 위해 뉴욕 휘트니 미술관(Whitney Museum of American Art)에 초청받았을 때, 경찰 폭력에 관한 방금 전 언급한 두 개의 작품을 선보이게 되었다. 하지만 그 즈음 휘트니 위원회의 부위원장에 대한 좋지 않은 사실을 알게 되었다. 다른 활동가들에 의해 폭로되어 하이퍼알러지(Hyperallergic)에 공개되었는데, 그 내용은 휘트니 미술관 위원회의 부위원장이 눈물 가스를 생산하는 사파리랜드(Safariland Corp)라는 회사를 소유하고 있다는 것이었다. 그 가스는 첫 번째로 소개한 작품의 사건 현장에서 우리가 시위 도중 직접 흡입했던 눈물 가스였고, 우리는 바로 그 미술관에 대한 조사를 시작했다. 미술관 외부의 것을 조사하여 전시하기 위해 미술관을 이용하는 것이 아니라, 미술관에 의해 일어난 인권 침해에 대해 조사하고자 한 것이다.



▶ figure 17

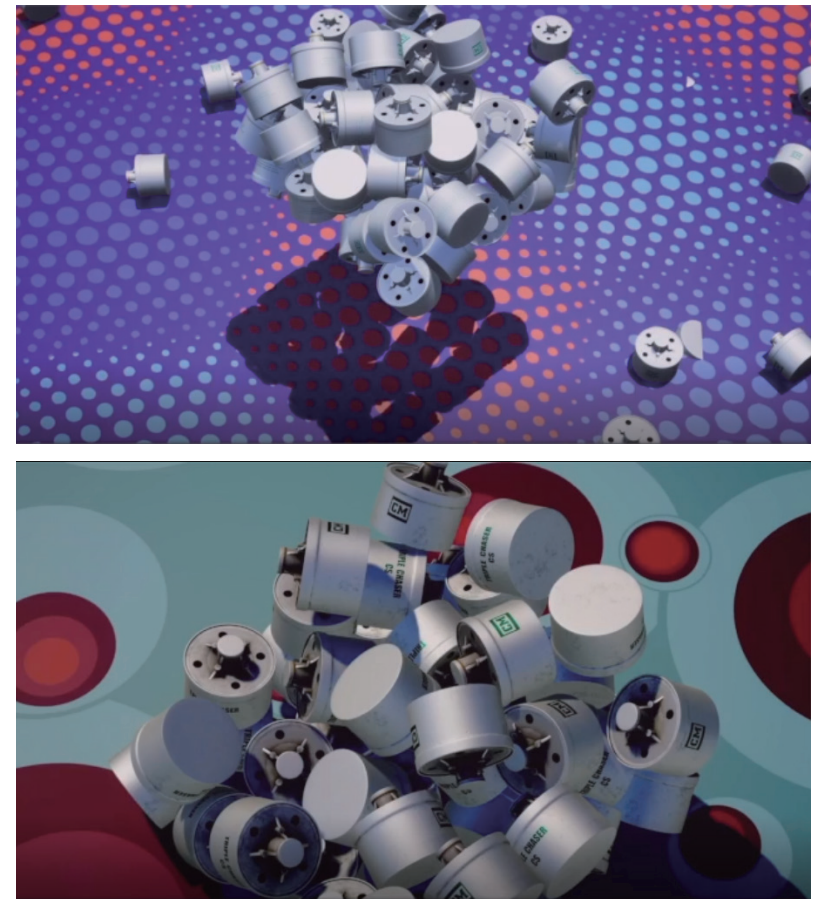
우리는 온라인에서 휘트니 부위원장의 회사에서 생산된 눈물 가스통 이미지를 검색했고, 인터넷에는 너무 방대하고 많은 이미지가 있기 때문에 머신 러닝 분류 프로그램을 만들었다. 같은 종류의 무기를 표시하고 이를 온라인으로 내보내어 무엇을 찾을 수 있는지를 확인했다. 하지만 머신 러닝 분류 비전을 훈련시키기 위해 많은 이미지가 필요한 것에 반해, 우리는 그만큼의 이미지를 보유하고 있지는 않았다. 따라서 우리는 현장에 있는 사람들과 협업했다. 다음의 이미지에서 보이는 사람은 멕시코에 있는 팔레스타인 베들레헴 출신 활동가 에밀리 자시르(Emily Jacir)이다. 자시르는 눈물 가스 최루탄을 촬영하는 작업을 하고 있었기 때문에 우리는 그와 함께 굉장히 정확한 3D 모델을 만들 수 있었다.



▶ figure 18

눈물 가스통이 화약에 의해 오염되는 경우나 여러 종류의 배경에서도 머신 러닝 분류 프로그램이 통을 찾을 수 있도록 통 모델의 여러 가지 색상과 배경 등을 대조하기도 했고, 프로그램이 자동적으로 온라인에서

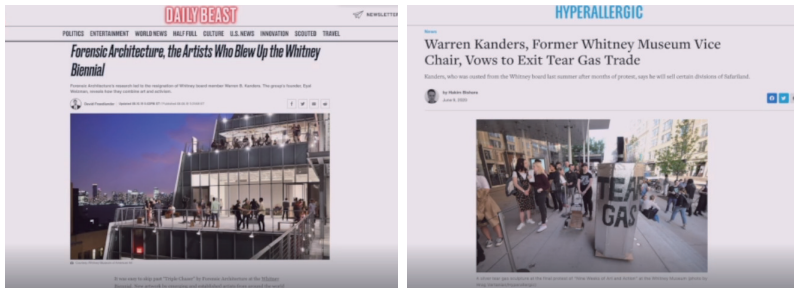
진짜 이미지를 찾을 수 있도록 가짜 이미지들을 입력하기도 하면서 프로그램을 훈련시켰다. 다음의 이미지는 프로그램 훈련 과정을 갤러리에 전시하기 위해 만든 영상으로, 머신 러닝 분류 기계에게 여러 종류의 순열을 보여주는 것을 통해 프로그램을 훈련시키는 방식을 보여주기 위해 제작되었다.



▶ figure 19

머신 비전을 훈련하고자 할 때 필요한 모든 이미지를 압축했다고 볼 수 있다. 따라서 이 영상은 컴퓨터를 위한 인코딩 세트이기도 하지만, 영화 제작자인 로라 포이트라스(Laura Poitras)와 함께한 포렌식 아키텍처 작품의 한 부분이기도 하다.

결국 머신 러닝 분류 프로그램은 온라인의 여러 해시태그를 스캔하며 휘트니 미술관 부위원장이 소유한 회사의 가스통 이미지를 확인했다. 우리는 작업과정에서 많은 활동가들과, 눈물가스와 휘트니가 연루된 사실에 대해 시위하는 많은 사람들과 함께하였으며, 이는 휘트니 미술관 부위원장의 사임으로 이어졌다. 갤러리에 놓인 정치적 예술 작품이 전혀 현실에 영향을 끼치지 않을 때도 있지만, 때때로는 작품이 기관에 대응하는 경우도 있다. 급진적인 행동의 실천을 위해서는 그것이 중요해 보이지 않아야 한다는 거짓 공식을 받아들이는 필요는 없다. 이러한 점에서 이 사건은 좋은 예시였다. 우리의 작업이 그가 눈물 가스 사업을 매도하는 결과를 만들었던 것이다.



▶ figure 20

여러 사람들과 협업하여 억압적인 정권에 대항하며 예술계의 인프라를 다양한 방식으로 활용한 세 가지 조사의 예시를 이야기했다. 첫 번째 예시는 갤러리가 전시 플랫폼이나 예산을 통해 조사를 어떻게 만들어 낼 수 있는지에 관한 사례였다. 갤러리의 도움을 받아 조사를 시작할 수 있었으며, 테이트 모던에 작품을 전시함으로써 미술관을 민중의 재판장으로 만들어 살인 사건과 은폐 모두를 폭로해 정부가 테러리스트라고 지목한 사람이 틀렸다는 사실을 인정하는 좋은 결과도 얻을 수 있었다.

네오 나치 살인사건을 다룬 두 번째 예시에서는 예술 공간 속 작업이 민중의 재판장을 넘어 의회의 위원회와 같은 국가 포럼의 작업으로 어떻게 변할 수 있는지 보여준다. 하지만 여전히 많은 사람들이 이걸 예술이지, 증거가 아니라고 말한다. 예술을 통해 보여진 증거를 심각하게 여기지 않는 데에서 오는 어려움을 확인할 수 있었다. 마지막 예시는 예술 인프라 그 자체가 인권 유린 사건에서 어떻게 공모자가 될 수 있는지, 그리고 우리가 갤러리를 이용하여 예술 기관에게 어떻게 변화를 요구했는지 보여준다.

세 가지 사례의 조사 과정에서는 계속해서 공공장소라는 개념이 등장하는데, 범죄 현장은 공적인 장소이기 때문에 공공장소라고 생각한다. 공적인 장소였기 때문에 이러한 범죄에 대한 카메라와 목격자가 있었던 것이다. 정부는 범죄 현장을 국가의 사유 공간으로 만들려 했지만, 활동가들은 공공장소에서 해당 범죄에 관하여 알아낼 수 있는 방법과 촬영할 수 있는 방법을 찾아냈다. 범죄는 공공장소에서 행해졌고, 폭로를 위해서는 대중이 필요하다. 결국, 공공의 정치적 변화를 피하기 위해서 범죄는 공공기관을 통해서 공개되어야 한다는 점을 강조하고 싶다.

Forensic Architecture is a group of artists, architects, scientists, lawyers, and people of different disciplines and skills working together to expose state crimes. The group tries to find ways, using the tools of architecture, to intervene in political conflicts. I will talk about what we did within the context of art. Generally, most works are shown in art museums and galleries. Our works can be found in galleries; however, they are also about court cases, media advocacy, and human rights.

One of the investigations by Forensic Architecture originates from the place that I come from, Palestine-Israel. I want to show you how we work on the case about the Palestinian Bedouin community in the south part of the Palestinian desert. The Israeli government prioritizes the Jewish settlements in Palestine and sometimes evicts and destroys the villages of Bedouin Palestinians. We knew that that village was about to be destroyed. A lot of activists came down there to confront the police, document what was happening, and stand with people in solidarity. What you see here in this video is this militarized raid over this village.

<figure 1> Karen Manor, the Israeli activist, was filming 97 short clips of this incident, and each one shows a different aspect of this eviction.<sup>1)</sup> We can observe that the army descends on the village at night to demolish some of the houses in the village. We can also see that the activists and police are having a confrontation that they are pushing each other. In the middle of the confrontation, we can hear the sounds of three shots. At that moment, the person filming hides and continues to record the site after 14 seconds. The car keeps on beeping. The person filming the event suspects that somebody has been shot. She gets closer to a person in the car.

1) Official YouTube channel of Forensic Architecture, "Umm al-Hiran: Arguing the Truth", [youtu.be/wcMHFiogIC4](https://youtu.be/wcMHFiogIC4)

Here is the car honk, and people are trying to get near. So, the public space, the space of activists, the space of politics, the space of protest becomes a crime scene.

Since it is too dark, I am going to present a model to let you see more clearly.

<figure 2> This model allows us to navigate between one video and another video and tell the story of what has taken place. You could see how the model works as a device synchronizes and presents different moments captured in the videos simultaneously. We can spread the video on the model to know where we are. We hear the car honk. Activists are trying to navigate in the dark toward the sound of a car honk to help the person needing help. Manor approaches the car. She cannot see anything, but we know a man, a teacher, in the car shot by the police. He is bleeding to death, and nobody can help him. So, the public space of the protest has turned into a crime scene.

The following day, the Israeli police say that it was a terror attack. They claim that the teacher who was shot was in the middle of the terror site, and they had to kill him since the teacher tried to run over the police officer. Before going further, I have to say the communist party in Israel-Palestine is very different from what Koreans would perceive as communism, such as North Korea. The communist party of Israel-Palestine is a bi-national party that has both Jewish Israeli and Palestinian fighting against repression. At the protest site, the head of the political party was attacked by the police while trying to help that person who was dying in the car. The following image is the Israeli Prime Minister Benjamin Netanyahu.

<figure 3> Netanyahu said that it was a terror attack, and whatever happened in this small space of the village is going to have a big political repercussion because he wants to destroy homes and take the citizenship of the people involved. The



minister in charge of the police accuses the head of the Communist Party of having been at the site. The micro incident becomes the major political story.

Here we see the first mistake by the police. They were released, a few hours later, thermal imaging video, the only video that sees to the night.

<figure 4> They claimed that the part marked in red in the video is the vehicle of a terrorist vehicle, and the part marked in blue is where a group of police officers were standing. The police announced that the vehicle marked in red was accelerating toward the policemen to run them over, and this was the terrorist attack, which left them with no choice but to kill that person. Here we can see an interesting difference. One video shows images without sounds, while the other lets us hear but not see. The activist video just recorded the sound. The police helicopter video only recorded the thermal image of what was taking place. What would happen if we put two videos together? We can learn that the footage from the police was filmed before the car accelerated. However, the driver could not do anything since he was already shot. We realize that the driver accelerated towards the police officers after the first shooting.

We released it in an activist blog, and the head of the Communist Party tweeted it. The police responded that the video we released and the tweets were fabricated. This is something you always find when you work against states. The state will try to frame you as fake-news, and say that what you are doing is a fabrication of the truth. What we just saw, we only combined the two videos, and somehow they claim that what we released is fabricated. But having released that, another conscientious activist leaked material from the pathology, pathological report of that man who was killed in the car. According to the report, the driver's right knee was wounded. This implies that the driver could not control the vehicle after he was shot. <figure 5>

The minister in charge of police said that the parliament does not favour the left, people like us, and claimed that no one could silence him. And he said that the proof that the man is a terrorist is that he did not have his lights on. We looked at new media and many different videos and returned to the media archive to look at every car in the video. Because the only thing we could see in the footage was lights, and if we could see the lights of the vehicle, we would be able to tell if the lights of the car were on or not. We found the vehicle in the video and discovered that the car had the lights on.

<figure 6> We were asking ourselves, 'could that be the vehicle of the teacher?' In order to do that, we needed to verify. We could see the silhouettes of two people near the car in the videos released on the news. We could also see where the police officers were through the thermal imaging. We re-enacted the scene by using the model. Then we find the exact perspective in a model where the reporter was standing. Through this, we tried to verify that the car was indeed the car that was

shot by the police. By comparing the silhouettes, we could find the said vehicle.

The car had the light on very clearly, which was very different from the story of the police. <figure 7>

We also conducted other research on the case through counter-forensics. The difference between forensics and counter-forensics is displayed in the following example. In the state-led investigation, we do not have access outside of the cordoned-off area. The police always control the crime scene and talk about what happened and what did not happen. To bypass it, we worked together with villagers.

<figure 8> We visited the village to re-enact the crime scene with the villagers and tried to find the exact location. The head of the communist party also visited the site. Not only was the driver killed by the police, but also the police put on him all sorts of false claims that he was a terrorist. We created an entire re-enactment that shows that effectively the person could not have control of the vehicle, and he was an innocent person and was killed by the police. The process of re-enactment requires community, technology, activists, people living in the village, pathologists, and architects. The following is an image of our re-enactment at the Tate Modern Museum. <figure 9> We held the exhibition because we could not raise our voices against the state. We used alternative fora, such as art galleries, to re-enact and place our findings, and we actually used the art gallery as a court of public opinion. Sometimes things in an art world have also real effects. Fortunately, we were commissioned to produce the work and were given some budget. The state and Netanyahu apologized and accepted our version is the correct version of what took place. His apology felt like an affront to some of the villagers. However, the apology has been made nonetheless. <figure 10>

The aforementioned project is within the settler colonial context, as in Israel is colonizing Palestine. A single murder case can become a sign to an entire political system. The next project is a Neo-Nazi murder that took place in Germany. Neo-Nazis came in through the front of the café in the image and killed the owner of this café, Halit Yozgat, who was on their left. <figure 11> There have been about ten cases all over Germany where Neo-Nazis committed similar hate crimes. This particular murder case happened in 2006. The most important thing about the case is that there was a secret service agent of the state in the small room in the image. The secret service agent of the state who is supposed to fight Neo-Nazi crime and other hate crimes, simply sneaked out after Halit Yozgat was murdered. He then disappeared and never reported to the police as a witness. We thought something complicated was happening here, and as we were investigating the state crimes, we started researching the case. Why would a secret service agent be present at the sight of a racist killing and not intervene, not stop it and run away from the scene? What is the relation between the secret service and Neo-Nazi in this case? When people realized he was there, the police asked him to return to the crime scene to re-enact how he exited the café. He said he did not see the body, did not hear the gunshot, and did not smell the gun powder. The following is how he re-enacted the crime scene. <figure 12>

The re-enactment is not a representation of the crime, but the re-enactment is the crime of perjury itself. It is a crime to equivocate the relations between the state and Neo-Nazis in this case. When asked too many questions, the state put a hundred and twenty years block on this information. In the end, we were invited not by the court but by the people's tribunal called NSU-KOMPLEX<sup>2)</sup>. A lot of the victims were of Turkish descendant, so Turkish families, Turkish-German families and activists commissioned us to create this work. We decided to build a model that resembles the crime scene in an one-to-one ratio and placed it in the House of World Culture (Haus der Kulteren der Welt) in Berlin. To see if he really did not hear the gunshot, we shot a gun within the area, recorded it, and measured the sound with scientists.<sup>3)</sup> After we simulated and analyzed the sound of the gun, we concluded that it is highly likely that the agent heard the gunshot. Also, as an investigative device, we re-enacted the crime in the space within the gallery. <figure 13> One of the interesting moments within the process was when we re-enacted the stories from the police. We wanted to know what he could see at the site and whether his testimony of not seeing the body was true. We already knew he placed coins on the front desk, so we tried to recreate the moment when he placed the coins on the desk. The body was lying under the desk. To allow every possibility, we repeated the re-enactment with a camera attached to the actor's head. <figure 14> Through this, we learned that he was lying.

2) Stefan Aust · Dirk Laabs, Aust Media, documentary, Germany, 2016

3) Official YouTube channel of Forensic Architecture, "77sqm\_9:26min", [youtu.be/zWZHDLVTz38](https://youtu.be/zWZHDLVTz38)

We presented our work in a theatre, which turned into the people's tribunal. It was not a traditional state judicial system but a people's tribunal system. The second picture is my colleague, Christina Varvia, and I presented the evidence in the theatre. <figure 15> We exhibited the same work in Documenta, which took place precisely at the city of Kassel, where this murder had taken place. <figure 16> This was an art installation in a small garage; however, police officers visited to look at the police investigation, which made us realize that the police was strangely approaching this case. They later summoned the work from the gallery to the parliamentary commission of inquiry. All of a sudden, the work became politicized in this way. So, while we got good reviews in the art world, some of them was saying this is not art; this is evidence. It was a misleading opinion that understood the work as evidence-making instead of art. The parliamentary commission of inquiry invited the agent to introduce the work. Interestingly, part of the art world claimed that this work is not art but evidence, while the agent, the Christian Democratic Party that supports him, and the parliamentary commission of inquiry argued that the work is art, not a proof. This displays how different opinions and understandings on this work failed to find a compromise.

Forensic Architecture is not fully an artist, but it is not law enforcement. I think our strength lies in our attempt to combine these two. We combined the work of cultural and creative people with the work of art and evidence. Art institutions can influence the court and becomes the places where crimes that happened elsewhere can be exposed. But the art world itself sometimes is involved in state crime or human rights violations.

When we were invited to the Whitney Museum in New York to participate in their biennale, Whitney Biennale for American Art, we were asked to show our works on police violence, those two works I've just shown to you. But around the same time, we heard surprising news about the vice chairman of the board of Whitney. It was published by the different activists and actors in the Hyperallergic that the vice chairman of the Whitney board owns a company called Safariland that manufactures tear gas. It was the kind of tear gas that we ourselves were breathing and affected by during protest introduced in our first work. <figure 17> We decided to investigate the museum itself. So, this time, we didn't use the museum to investigate things outside the museum. We investigated human rights violations by the museum.

We looked online for pictures of tear gas canisters produced by this company of the deputy chair of the Whitney board. Because there were too many images on the internet, we ended up creating a machine learning classifier program. With the program, we marked the same type of ammunition and sent them out online to automatically find whatever the program could. To teach a machine classifier's vision, we needed a lot of images. However, we did not have enough images. So, we decided to work with people on the ground. The following image is Emily Jacir, an activist from Bethlehem, Palestine, based in Mexico. Jacir was working on filming

tear gas grenades. So, we could build an accurate 3D model with him. <figure 18>

We aimed the machine learning classifier to find the image even when the tear gas grenades are polluted by gun powder. We placed against different backgrounds and uploaded fake images to train the classifier to find real images online. The following is the video made to present the process of training the program. We produced the video to show how we provided different sequences to train the machine learning program. <figure 19> The video basically compressed all the images so that the machine vision could be trained. Therefore, the video is like an encoded set for the computer, but also that could be part of the Forensic Architecture's work collaborated with Laura Poitras, a filmmaker.

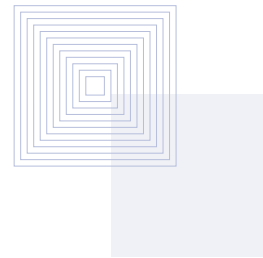
The machine learning classifier program scanned various hashtags online and verified the image of a tear gas grenade from the manufacturer owned by Whitney's vice chairman. During the process, we worked with many activists and people protesting about Whitney's involvement in the tear gas manufacturer, leading to the resignation of the vice head of the board. Sometimes political art has been placed in the gallery with no consequences, while other times, political art that is placed in the gallery can speak back to the institution. We don't need to accept this kind of false equation of being inconsequential to be radical. From that perspective, this was a great example. Our work resulted in him selling the tear gas business.

<figure 20>

I presented three examples of investigations that collaborated with different people, fought against the oppressive regime, and used the galleries and artistic infrastructure differently. The first example showed how an art gallery could be used to produce an investigation through the exhibition platform and the budget. We could start the investigation with the help of the gallery. By exhibiting the work at the Tate Modern, we transformed the art museum into a space of people's tribunal and exposed the murder case and the effort of covering the crime. It led to positive results in the sense that the state apologized and accepted that the person they claimed to be a terrorist was actually not.

The second example of the Neo-Nazi murder shows how the work within the artistic space can go beyond being the people's tribunal and become a state forum of work, such as the parliamentary commission. However, still many people would say it is not evidence but art. We encountered challenges that come from how the evidence shown through art is not being taken seriously. The last example shows how the art infrastructure can become complicit in the violation of human rights and how we use the gallery to change, to call off the change in the art institution itself.

The concept of public space repeatedly appears during the process of three investigations. I think the crime scene is in a public space, thus it is a public space. Only because it's a public space, we have surveillance footage and witnesses to that kind of crime. The government tried to make the crime scene into a private state area. However, activists found ways to know and film the crime in public spaces. The crime was committed in the public space. Crimes need the public to be exposed. In conclusion, I would like to emphasize that crime needs to be exposed by the public institution to make public political change.



## 질의응답

### 에알 와이즈만

Q. “확장하는 공공 - 디지털 시대, 공공미술의 새로운 패러다임”이라는 주제는 점차 공공의 의미가 변화하고 있는 동시대의 풍경에 대한 궁금증과 연관이 있습니다. 이 패러다임의 변화 가운데, 우리는 어떻게 공공, 공공미술, 그리고 그 실천의 동시대적 개념을 위한 다양한 기준들을 조사하고, 검토하며, 확인할 수 있을까요?

A. 첫 번째 질문은 공공이라는 개념이 변화하는 상황에서 공공예술을 어떻게 생각해야 하는지에 관해서였습니다. 공공의 영역이 미디어가 아니라 소셜미디어를 통해 확장되면서 공간에 대한 우리의 인식은 공공공간에 있는 수많은 휴대폰으로 조정되었습니다. 공공이라는 개념의 확장은 2020년 봄, 미국 미니애폴리스(Minneapolis)에서 일어난 조지 플로이드(George Floyd) 사건이 어떻게 받아들여지고 있는지를 보면 가장 확실히 알 수 있습니다. 비디오를 통해 미국은 물론 전세계 시위자들의 목소리가 새로운 종류의 억압을 정의하고 있으며, 또한 우리는 억압에 대해 이해하고 학습하게 되었습니다. 이 끔찍한 살인 사건과 그 학습 및 분노의 과정이 미니애폴리스로 사람들의 이목을 집중시켰고, 전세계 다양한 활동가들의 의견도 모두 이곳으로 모이게 되었습니다. 공공은 때때로 폭발적인 사건을 통해 생겨나기도 합니다. 이러한 사건은 넓게 퍼져 있는 공동의 목표와 감성, 그리고 공공의 정치적 행동으로 단결한 공공을 한 데 합칠 수 있게 해줍니다.

Q. 아날로그에서 디지털로의 전환이 공공 가치의 확장에 어떠한 영향을 미쳤다고 보시는지요? 현재 이 디지털 시대에, 공공의 의미는 이전과는 완전히 다른 것으로 변화하고 있습니다. 물론 공공의 장이라는 시공 역시도 디지털화의 경향을 따라 새롭게 형성되고 있고요. 바로 이때, 공공미술은 어떠한 역할을 하게 되고, 할 수 있고, 해야만 한다고 생각하시나요?

A. 두 번째 질문은 디지털화와 디지털 문화에 관한 것이네요. 저는 페이스북과 같은 SNS의 가상의 공간으로까지 공공의 범위가 확장되었다고 봅니다. 디지털화는 공공과 사적인 공간의 경계를 모호하게 했습니다. 포렌식 아키텍처에서는 사이버 감시(Cyber Surveillance)에 관하여 작업을 한 적이 있습니다. 정부가 이스라엘에서 제작한 ‘페가수스(Pegasus)’라는 소프트웨어를 사용하여 전세계 기자와 시민 사회 운동가, 반체제 인사, 인권 운동가, 조사관 등 공공 분야 담론의 주요한 인물들의 휴대폰을 해킹한 사례가 있었습니다.<sup>1)</sup> 공공 분야 담론의 주요한 인물들이 해당 소프트웨어의 타겟이 된 것입니다. 디지털 영역은 개인과 정부 사이, 혹은 개인과 기업 사이에서 작용하는 새로운 감수성과 감정, 그리고 취약성에 관하여 가능성을 열기도 했습니다. 정부는 휴대폰이라는 가장 사적인 영역을 통하여 해외에 있는 반체제 인사에게 접근할 수 있게 되었습니다. 비밀과 사적인 정보가 담겨 있는 여러분의 휴대폰이 당신을 해치고 싶은 사람에게 투명하게 보인다고 상상한다면 어떨까요? 다른 한편, 가장 거대하고 조직화된 감시는 실리콘 밸리의 회사들에 의해서 행해지고 있습니다. 그들은 우리에게 대 한 정말 많은 정보를 가지고 있습니다. 그 정보는 기업에 의해 수익화 되

1) Official YouTube channel of Forensic Architecture, “Digital Violence: Pegasus Stories”, [youtu.be/NhwGV1xHt8Y](https://youtu.be/NhwGV1xHt8Y)

는 것이 아니라, 사람들의 공동 소유여야 합니다. 공공과 예술이 정치적이고 투쟁적이라 하더라도, 우리가 온라인에서 클릭하고, “좋아요”를 누르고, 시청하는 행위를 수집하여 기업에 의해 사유화된 데이터를 해방해야 한다는 주장도 있습니다. 공공은 투쟁의 영역입니다. 공공의 영역은 단순히 조우의 공간만이 아닙니다. 공공의 영역은 투쟁하고, 해방하고, 요구해야 하는 공간입니다. 디지털 데이터는 새로운 공공 공간이며 이런 기업들의 독점으로부터 해방시켜야 할 영역이기도 합니다.

Q. 동시대 미술과 확장하는 공공의 가치”라는 기조연설의 주제를 중심으로, 현대미술의 한 모델이자 장르라고 할 수 있는 공공미술이 오늘날 급격하게 확장하는 공공의 가치를 어떻게 포괄할 수 있을지를 묻고 싶습니다. 공공미술의 시스템과 실제 현장 사이의 괴리를 무엇이라 규정할 수 있을까요? 그리고 공공의 가치와 공공미술의 범주를 중심으로 하는 작금의 시공간적 이슈를 우리는 어떻게 정의해야 할까요?

A. 우리는 ‘공공예술’이라는 개념에 있는 ‘공공’과 ‘예술’이라는 두 단어에 관하여 묻고, 의문을 제기하고, 조사해야 합니다. 오늘 날의 ‘공공’이란 무엇이며, ‘예술’이란 무엇인지 생각해야 합니다. 먼저, 제 생각에 ‘예술’은 투쟁의 장으로, 자유에 대한 우리의 욕망을 표현하는 것입니다. 단순히 우리가 얼마나 자유로운지에 대한 것이 아닙니다. 미적 감각인 시각적, 청각적 방법을 사용하여 전세계 여러 형태를 지닌 억압에서 해방을 위해 자유를 향한 투쟁을 표현하고 제기하는 것입니다. ‘공공’과 ‘예술’이라는 두 가지 개념 모두 변화하고 있습니다. 저에게 예술은 투쟁의 장이고, 공공은 공공장소라는 개념에 관한 질문과 연관됩니다. 불편한

사실로는, 도시 내 물리적인 공공장소가 대부분 감시 하에 있다는 겁니다. CCTV가 도처에 있고, 스마트 시티의 여러 센서들이 곳곳에 있습니다. 디지털 공공장소 또한 감시 하에 있습니다. 우리는 이러한 감시 밖에 있을 자유가 있습니다. 억압적인 힘으로부터 자유롭기 위하여 예술을 이용해야 합니다. 오늘날의 공공예술은 새로운 공공의 영역을 예술 속에서 찾는 것이고, 그 방어는 싸움이며 투쟁일 것입니다.

## Q&A

### Eyal Weizman

**Q.** “Considering the theme of this Public Art Conference “Expanding Public – The Digital Age, New Paradigm of Public Art,” my question is about the contemporary scene, which is changing the meaning of the public. How do we review, confirm, and examine the various standards for contemporary concepts of the public, public art, and its practice in the midst of paradigm shift?”

**A.** The first question is how to think about public art when the notion of public is shifting. The public domain is expanded, not through the media. Still, social media with our perception of public space is mediated through hundreds of smartphones lighting up in the public spaces. The expansion of the notion of the public was most clearly identified, in my opinion, in the response in the U.S. to the murder of George Floyd in the spring of 2020. The voices of protestants through video defined a new way of repression across the U.S. and the world. We also came to understand and learn oppression. This horrendous crime and the process of learning and raging about made Minneapolis the center of public attention and attracted the opinions of various activists worldwide. The public is created sometimes through an explosive event. This kind of event helps the public be more solid by putting together the diffused and scattered common goals and sentiments and unifying the public through common political action.

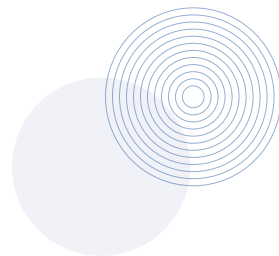
**Q.** What do you think about the influence of the transition from analogue to digital in expanding the value of the public? In today's digital age, the meaning of the public is changing. Of course, the public sphere is also formed in a new way with this trend of digitalisation. What sort of role should/ would/ could the public art play at this time and space?

**A.** The second question is about digitization and digital culture. I think that expanded notion of public well beyond the simulated public domain of social media like Facebook. Digitization actually blurred the certain notion of public and private. In forensic architecture, we have undertaken work on cyber surveillance. The government used software made in Israel called Pegasus that can infect the phone of the people that are, in fact, the producers of public discourse of the public domain; journalists, civil society activists, dissidents, human rights defenders, investigators worldwide.<sup>1)</sup> This software targeted the people whose material produced public discourse in the public domain. The digital domain also opens new sensitivities, sensibilities, and vulnerabilities that are operating both in the relations between individuals and state and corporations and individuals. The state can have access to the dissidents living abroad by entering the most private domain, that is, their smartphones. Imagine that your phone, all your secret and private information kept on, is transparent to those people who want to hurt you. On the other hand, the biggest organized surveillance is done by corporations in Silicon Valley. They have so much information about us. That information needs

1) Official YouTube channel of Forensic Architecture, “Digital Violence: Pegasus Stories”, [youtu.be/NhwGVixHt8Y](https://youtu.be/NhwGVixHt8Y)



to be the common property of the people, not commodified by those corporations. Even if the public and art are political and protestant, some people claim that we need to liberate data privatized by corporations by collecting the action of clicking, liking and viewing online. The public domain is a space of struggle. It is not merely a space of encounter. It is a space we need to struggle, liberate, and claim. Digital data is a new public space, and it is a space that needs to be liberated from corporate monopoly.



**Q.** Around the theme keynote session, "Contemporary Art and Burgeoning Public Value,"

I would like to ask you how public art, which is a model and genre of contemporary art, can embrace the rapidly expanding meaning and value of the "public" today. How can we define the gap between the system and the actual field surrounding public art? How should we define today's spatiotemporal issue around the public value and the category of public art?

**A.** We need to question the words 'public' and 'art' within 'public art,' and investigate them.

We need to think about what is 'public' and 'art' today. First, I think art is a space for struggle, a way of expressing our desire for freedom. It is not simply showing how free we are. It is to express and suggest struggle for freedom from different forms of struggle through aesthetic, visual, and acoustic means. The notion of art and the notion of the public are changing. Art, for me, is a field of struggle. Public, for me, is a big question about the concept of public space. Unfortunately, most of the physical space in cities are under surveillance. There are surveillance cameras everywhere, and different sensors of smart cities are everywhere. Digital public space is also under surveillance. We have the right to stay outside of that surveillance. We need to use art to free ourselves from oppressive forces. Public art today is a struggle about identifying new areas of the public in art, and the defence will be a fight and a struggle.

제6회 서울은미술관  
공공미술 컨퍼런스

SESSION

# 01

급변하는 미디어 환경과  
새로운 공공성의 제언

Rapidly Changing Media  
Environment and the Suggestion  
of New Publicness

이성호 SungHo Lee

도심 속 미디어 환경의 공공성을 고려한  
콘텐츠 패러다임의 변화

Paradigm shift of content in regards to the  
publicness of media environment in cities

이광석 KwangSuk Lee

포스트코로나 시대 공공성의 기술 - 생태적 조건

The Techno-Ecological Conditions of Publicity  
in Art for the Post-Covid Age

THE 6TH SEOUL IS MUSEUM PUBLIC ART CONFERENCE



## 도심 속 미디어 환경의 공공성을 고려한 콘텐츠 패러다임의 변화

Paradigm shift of content in regards to the publicness  
of media environment in cities



이성호  
SungHo Lee

디스트릭트홀딩스 대표  
CEO of d'strict

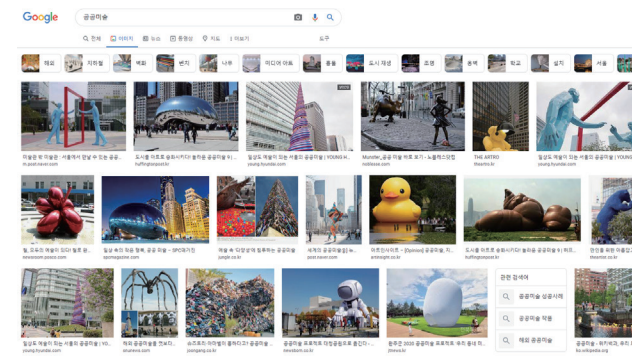
디스트릭트(d'strict)는 디지털 미디어 기술을 활용한 콘텐츠 제작을 통해 혁신적인 공간 경험을 디자인하는 '디자인 회사'이다. 오랜 기간 기업 고객사들을 대상으로 커머셜한 디자인 서비스를 B2B방식으로 제공하는 "Commercial Service"를 해왔으며, 2020년부터 자체적으로 제작한 콘텐츠 IP를 기반으로 한 라이선스 서비스와 B2C 방식으로 미디어 아트 전시관을 운영하는 "Art Service"를 새롭게 제공하고 있다.

이번 공공미술 컨퍼런스의 발제 의뢰가 들어왔을 때, 공공미술에 관해 이야기하는 것에 대해 많은 고민을 했다. 왜냐하면 나는 다른 발제를 담당해 주시는 훌륭하신 연사분들과는 달리 '미술'에 대해서는 일반인 수준의 배경

과 지식을 가지고 있기 때문이다. 하지만 아마 작년 코엑스 K-POP Square에서 선보였던 'WAVE'라는 작품으로 인해 이번 컨퍼런스에 초대된 것으로 알고 있고, 이번 발제에서는 파인아트씬(fine art scene)에서의 전문가로서가 아닌, 조금 더 '일반인'의 관점에서의 공공미술과 관련된 이야기를 해보려 한다.

'공공미술'이라는 단어는 어떻게 해석될 수 있을까? 아마 대부분의 일반인들은 '공공미술'이라는 단어를 들으면, 공원이나 건물 앞에 놓여 있는 '조형물'과 같은 형태의 미술작품을 떠올릴 것이다. 실제 사전적으로도 '공공미술'은 대중을 위한 미술 혹은 공공의 '장소'에 놓이는 미술이라고 많이 설명되고 있다. 구글에서 '공공미술'을 검색해서 나오는 이미지들을 보더라도 주로 어떤 '장소'에 놓여 있는 일종의 조형물 형태의 미술작품을 의미한다는 것을 쉽게 살펴볼 수 있다.

figure 1 ▶



이처럼 공공미술이 가진 전문적이고 어려운 맥락과 함의를 잘 모르더라도, 적어도 우리는 공공미술이라는 것은 항상 특정 장소에 놓여지는, 즉 특정 장소와 결속되어 설명되는 '장소 특정성'이라는 특성이 있음을 쉽게 이해할 수 있다.



▶ figure 2

시카고에 설치되어 있는 Anish Kapoor의 「Cloud Gate」(2009)라는 공공미술 작품은 ‘시카고의 쿨’이라는 별칭으로 시카고를 찾는 많은 관광객들이 그 앞에서 사진을 찍고 간직하는 시카고를 대표하는 공공미술 작품으로 널리 알려져 있다. 이 작품이 많은 사람들에게 사랑을 받고 널리 알려지면서 우리는 이 작품의 사진만 보더라도 시카고라는 ‘장소’를 연관시켜 생각하곤 한다. 즉, 이러한 공공미술의 ‘장소 특정성’이라는 특성 때문에, 공공미술 작품은 그 작품이 설치된 ‘장소’를 사람들에게 연상시킨다. 또한 잘 만들어진 공공미술 작품은 그 작품이 설치된 ‘장소’를 하나의 명소로 만드는 등 해당 ‘장소’가 많은 사람들에게 각인될 수 있도록 하는 역할을 수행하기도 한다. 즉 좋은 공공미술 작품은 해당 ‘장소’의 가치를 제고하는 역할을 수행한다.

하지만 모든 분야에서 그러하듯 기술의 발전과 그에 따른 시대의 변화에 따라 ‘장소’라는 개념 또한 확장되고 있다. 특히 디지털 미디어가 확산되며, 도심 속에서 우리가 인지하는 ‘장소’가 과거보다는 훨씬 확대되고 있다. 보통

우리가 어떤 ‘장소’에 가서 그곳을 인지할 때에는 해당 ‘장소’를 둘러싸고 있는 여러 시각적인 요소들을 총체적으로 인식하여 해당 ‘장소’의 이미지를 각인한다. 그런데 과거와는 달리 건축물의 조형적 특성, 조경 등과 같은 아날로그적인 요소 이외에 지속적으로 변화하는 시각정보를 담는 새로운 ‘디스플레이’들이 도심 환경의 새로운 요소로 추가되면서 이제 이러한 ‘디지털 미디어’ 혹은 ‘디스플레이’가 가미된 도심환경에서는 ‘장소’의 개념이 과거보다 훨씬 확대되었다.

다음의 이미지는 삼성역 사거리에 위치한 코엑스 아띠움 건물에 지난 2018년 초대형 LED 스크린을 설치하는 모습이다. 이 스크린이 설치되기 이전의 삼성역 사거리라는 ‘장소’가 가지는 이미지와 설치되고 난 이후 삼성역 사거리의 ‘장소’가 가지는 이미지는 사람들에게 확연히 다르게 다가올 것임을 예상할 수 있다. 스크린이 설치된 이후에는 코엑스 아띠움 건물이 가지고 있었던 건축 자체의 조형미는 사라지고 이 건축물 위에 부착된 스크린에 펼쳐지는 수많은 영상과 이미지들이 삼성역 사거리의 ‘장소’적 이미지를 좌우하는 주요 요소가 되기 때문이다.



▶ figure 3<sup>1)</sup>

1) 삼성전자 공식 유튜브, "[B2B] Samsung LED Signage : The story behind the Largest in Korea", youtube. be/wFw9jmEtVns



이처럼 ‘디지털 미디어’ 혹은 ‘디스플레이’가 도심 속 ‘장소’의 개념을 확장시켜주는 수단으로 등장하면서 LED 스크린을 활용해 건축물 표면 자체를 새로운 공공미술을 표현할 수 있는 캔버스로 활용하는 사례(Julian Opie, 『Crowd』, 2009)도 나타나기 시작했다. 즉, 이제 전통적인 의미에서의 건축물과 조경을 넘어 이러한 건축물에 덧대어진 ‘디스플레이’ 또한 도심경관을 좌우할 수 있는 중요한 요소로 부각되기 시작했다. 그리고 이러한 ‘디스플레이’들이 특정 ‘장소’의 시각적인 이미지를 바꿀 수 있는 요소가 됨에 따라 공공미술에서도 도심 속 ‘미디어 환경’을 고려한 새로운 담론에 대한 논의가 필요하게 되었다.



▶ figure 4

사실 도심 속 ‘미디어 환경’은 서울 스퀘어의 줄리안 오피의 작품과 같이 미디어 아트 작품을 표현하기 위한 용도로 만들어진 스크린보다는 주로 광고를 표출하기 위한 용도로 설치된 ‘디지털 빌보드’가 더 일반적이다. ‘디지털 빌보드’가 활용되고 있는 대표적인 사례로 뉴욕 타임스퀘어의 이미지를 생각할 수 있다. 서울 스퀘어에서의 작품과 달리 밤낮 할 것 없이 아주 밝은 스크



▶ figure 5

린에서 무수히 많은 광고가 쏟아지며 이 자체로 특정 장소의 이미지를 사람들에게 각인시킨 대표적인 사례라고 볼 수 있다.

다음의 이미지는 서울 삼성역 인근에 설치되어 있는 ‘디지털 빌보드’들의 사례이다. 서울시에서 2016년 삼성역 인근을 ‘옥외광고물 자유표시구역’으로 지정하며 2018년 3월부터 삼성역 인근에는 많은 양의 ‘디지털 빌보드’들이 하나씩 부착되기 시작했고, 하루 종일 수많은 광고들이 쏟아지고 있다. 최근 들어서는 서울 삼성역 인근뿐 아니라 도산대로, 테헤란로 등 사람들의 주목을 끌 수 있을 만한 장소에는 점점 더 많은 ‘디지털 빌보드’들이 들어서며 이제 서울에서도 ‘디지털 빌보드’가 도심 경관을 좌우할 수 있는 중요한 요소로 자리잡기 시작했다.



▲ figure 6

지금까지 ‘디지털 빌보드’라는 용어로 도심 속에 설치되고 있는 디스플레이를 이야기했다. 사실 ‘디지털 빌보드’는 보다 전문적인 용어로 ‘디지털 사이니지’라고 하는 옥외광고 미디어를 의미한다. 그리고 이러한 ‘디지털 사이니지’는 디지털 정보를 커뮤니케이션하기 위한 ‘매체’, 특히 광고를 위해 설치된 미디어임에 따라 애초부터 ‘광고산업’과 관련된 하나의 도구로 등장한 것이지 도심 경관을 특별히 고려하여 나타난 도구는 아니다.

물론 ‘디지털 사이니지’가 도시의 경관에 미치는 영향력은 막대하기 때문에, 정부나 지자체 차원에서도 옥외광고 자율화라는 목적은 달성하면서도 디스플레이가 도심 경관에 미치는 부정적인 영향을 최소화하기 위한 활동들을 진행하고 있다. 주로 ‘디지털 사이니지’가 설치되기 이전에 경관심의를 통해 스크린의 크기나 위치를 사전적으로 규제하거나 ‘디지털 사이니지’의 운영과 관련된 여러 사항들을 ‘빛공해 방지법’이라는 법률을 통해 규제하고 있다. 하지만 이러한 규제들은 대부분 해당 디스플레이의 물리적인 조도나 휘도를 일률적으로 규제하는데 그치고 있다. 즉, 단순히 디스플레이가 주변의 환경에 미치는 측정 가능한 지표들을 관리하는 것에 중점을 두고 있으며, 디스플레이의 활용 가능한 시간 중 일부 슬롯(SLOT)을 공익적인 콘텐츠 내지는 정보성 콘텐츠를 상영하라는 정도의 ‘콘텐츠에 대한 규제’만을 담고 있다. 이처럼 ‘어떠한 콘텐츠를 담아낼 것인가?’에 대한 가이드 라인이 없이 아주 낮은 수준의 규제만 진행되다 보니 실제 이러한 디지털 사이니지가 도심 속에 가져온 부정적인 측면이 갈수록 심해지고 있는 것 같다.

다음의 이미지는 삼성역 사거리의 가장 큰 ‘디지털 사이니지’에 게재되고 있는 특정 햄버거 브랜드의 광고이다. 물론 개인적으로도 아주 좋아하는 브랜드이긴 하지만, 사람들이 광고를 보면 어떤 생각이 들까? 특히 차가 막히는 금요일 퇴근시간에, 그것도 날씨가 무더운 여름 한가운데에서 이 광고를 보게 되었다고 생각해 본다면, 안 그래도 덥고 짜증나는데 햄버거가 먹

고 싶다는 생각보다는 뭔가 더 짜증나는 상황이라고 생각되지 않을까?



▶ figure 7

도심 속에 무수히 늘어만 가고 있는 ‘디지털 사이니지’는 민간기업들이 광고사업을 위해 수십억을 들여 설치한 일종의 ‘광고매체’이다. 비록 그렇다 할지라도, 디스트릭트는 이러한 도심 속 ‘디지털 사이니지’는 일종의 공공재적 성격이 있다고 생각했다. 왜냐하면 주머니 속의 프라이빗 미디어(Private Media)인 핸드폰과는 달리, 디지털 사이니지는 해당 장소 주변을 지나다니는 사람들의 의도와 관계없이 비자발적으로 노출될 수밖에 없는 특성이 있기 때문이다. 그리고 이러한 공공재적 성격이 있기 때문에 디지털 사이니지에 노출되는 콘텐츠 또한 ‘공공성’이라는 가치를 생각해야 한다. ‘디지털 사이니지’가 도심 속 경관을 좌우할 수 있는 중요한 요소로 인식되고 있고, ‘공공재’적인 성격이 있다고 했을 때, 비록 광고사업을 목적으로 설치된 스크린일지라도 우리는 이러한 디지털 사이니지를 공공미술을 위한 새로운 캔버스이자 하나의 수단으로 활용해보자 라는 생각을 하게 되었다. 그리고 마지막으로 디지털 사이니지에 무엇을 보여주는 것이 디지털 사이니지를 공공미술을 위한



새로운 캔버스로 활용하는 방법일까 고민했다.

공공미술의 또 하나의 중요한 특성이 대중과의 ‘공감과 교감’이라는 점을 고려했을 때, 우리는 어떤 콘텐츠 혹은 작품이 보여지는 것이 보다 많은 대중에게 공감받고 사랑받을 수 있을지를 고민했다. 도심과 자연, 디지털과 아날로그, 차가움과 따뜻함 등 ‘도심’ 속에 설치된 디지털 사이니지가 가지고 있는 감성의 정 반대의 지점에서 어떤 작품을 일종의 공공미술로서 보여주는 것이 좋을지 고민했다. 그래서 얻은 디스트릭트의 결론은 ‘자연 속에서 소재를 찾아 디지털 사이니지를 통해 매력적인 공공미술 작품을 보여준다면 많은 사람들이 좋아하지 않을까?’였다. 이러한 고민 끝에 만들어진 작품이 바로 「WAVE」이다.



▶ figure 8<sup>2)</sup>

2) d'strict 공식 유튜브, "Public Media Art "WAVE" Full ver. by a'strict", [youtu.be/CZxKdgiisAU](https://youtu.be/CZxKdgiisAU)

「WAVE」는 서울 삼성동 코엑스 K-POP 스퀘어에 설치된 농구장 4배 면적의 L자형으로 꺾인 디지털 사이니지에 착시 효과의 일종인 ‘아나몰픽 일루전(anamorphic illusion)’이라는 영상제작기법을 통해 만들어진 공공미술 작품이다. 꺾여져 있는 2D의 평면 스크린 속에 3D의 가상의 공간을 그려내고, 그 속에서 끊임없이 파도가 몰아치되 그 파도가 가로막혀 유리벽에 부딪히는, 그리고 그 표현이 마치 실제 수조 탱크가 놓여 있는 것처럼 극사실적으로 표현되는 도심 속에서는 상상할 수 없었던 경이적인 장면을 연출했다. 이 작품은 많은 대중들로부터 사랑을 받았고, CNN, 로이터, 포브스 등을 비롯한 전 세계의 많은 매체로부터 광고 매체를 일종의 공공미술의 수단으로 활용한 혁신적인 사례로 인정받으며 도심 속의 디지털 사이니지를 입체적으로 활용하는 대표적인 사례이자, 디지털 사이니지를 공공미술의 수단으로 활용하는 대표적인 사례로 인정받게 되었다.

2020년 5월, 「WAVE」가 상영될 때 작품을 보기 위해 삼성역 6번 출구 앞에 모여 있는 사람들의 모습이다.

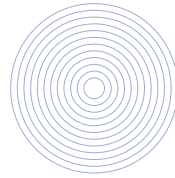


▶ figure 9

적어도 공공미술로서 대중과의 ‘공감과 교감’은 확실히 달성했다고 생각한다. 우리가 가설로 세웠던 “(1) 디지털 사이니지를 보다 적극적인 공공미술의 매체로서 활용하는 것이 가능하다.”라는 점과, “(2) 도심 속에 위치한 디지털 사이니지의 장소적인 맥락을 고려했을 때, ‘자연’ 속 소재를 공공미술로 풀어낸다면 많은 대중들의 공감을 얻을 수 있다”라는 점을 알 수 있게 되었다.

그리고 이러한 시도를 더욱 큰 규모로 진행해보기 위해 올해 여름, 뉴욕 타임스퀘어에서 면적으로는 가장 큰 디지털 사이니지에 물로 만들어진 고래의 역동적인 움직임을 표현한 「WHALE#2」라는 작품과, 타임스퀘어에서 세로로 가장 긴 디지털 사이니지에 「WATERFALL-NYC」라는 작품을 연이어 선보이게 되었다. 이 작품은 뉴욕의 오래된 건축물에서 흔히 볼 수 있는 적벽돌의 건축물과 철제 프레임 사이로 도심에서 볼 수 없는 시원한 폭포가 분절된 4개의 스크린을 활용해 위에서부터 아래로 떨어지는 장면을 표현한 작품이다. 이 역시 뉴욕의 많은 사람들에게 공감받으며 작품의 전시기간이 일주일에서 총 한 달로 연장되기도 했다. 이러한 3번의 쇼케이스를 통해 우리는 도심 속 광고를 위해 설치된 디지털 사이니지가 충분히 ‘공공미술’을 담아내는 적극적인 수단으로 활용될 수 있음을 알 수 있었다.

반면, 일부 부작용도 나타났다. 「WAVE」가 평면의 스크린을 입체적으로 활용하는 좋은 사례를 남김에 따라, 전통적인 광고 또한 보다 자극적인 3D 효과를 표현하는 방식의 광고들이 연이어 등장하기 시작했다. 지나치게 3D 효과의 자극적인 장면을 연출하는 광고들이 우후죽순 등장하기 시작하면서 오히려 기존보다 도심 경관을 더 저해하게 되는 계기가 된 것 같다는 아쉬움도 들게 되었다. 비록 애초부터 광고를 상영하기 위해 수십억원의 돈을 들여 설치한 매체임에 따라 모든 디지털 사이니지들을 공공미술의 관점에서 규제하거나 관리하기엔 현실적인 한계가 있다. 하지만 디지털 사이니지들이 가지



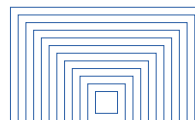
▶ figure 10<sup>3)</sup>



▶ figure 11<sup>4)</sup>

3) d'strict 공식 유튜브, “Public Media Art “Whale #2” by a'strict”, [youtu.be/PvOTMXAOyoY](https://youtu.be/PvOTMXAOyoY)

4) d'strict 공식 유튜브, “Public Media Art “Waterfall-NYC” by a'strict”, [youtu.be/hm7P1L8dvWk](https://youtu.be/hm7P1L8dvWk)





고 있는 ‘공공성’과 도심 환경에 미치는 지대한 영향력을 고려하였을 때, 이제 단순히 물리적인 조도나 휘도 등만을 규제하는 방식이 아니라, 이러한 디지털 사이니지가 공공미술을 담기 위한 새로운 플랫폼이 될 수 있도록 어떠한 콘텐츠를 담아내는 것이 좋을지에 대한 관심과 논의가 필요한 시점이 되었다.

디스트릭트는 기존 선보였던 디지털 사이니지에 적용될 수 있는 미디어아트 작품들을 ‘퍼블릭미디어아트 시리즈(PUBLIC MEDIA ART SERIES)’라는 이름으로 지속적으로 제작하고 있다.

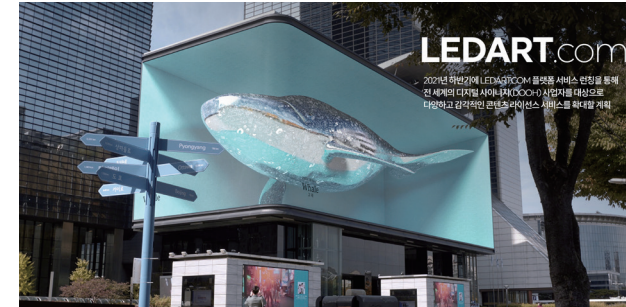


▶ figure 12

다음의 이미지 작품처럼 꼭 자연에서 소재를 찾지 않더라도 많은 사람들이 도심 속에서 시각적으로 편안함을 찾고 울림이 있을 수 있는 작품을 지속적으로 제작해 가고 있다. 그리고 올해 말 이러한 미디어아트 작품들을 모두 모아, ‘LEDART.COM’이라는 새로운 미디어아트 라이브러리 플랫폼 서비스를 런칭할 예정이다. ‘MEDIA ART EVERYWHERE’라는 모토를 가지고 진행되는 이 서비스는 전 세계에 설치되어 있는 대형 디지털 사이니지들이 보다 도심 경관 개선에 이바지할 수 있도록 매력적인 미디어아트 작품들을 합리적인 가격에 라이선스할 수 있도록 콘텐츠를 제공하는 서비스이다. 디지털



▲ figure 13<sup>5)</sup>



▲ figure 14

터 사이니지를 보유하고 있는 사업자들은 매년 새로운 미디어아트 작품을 구매하거나 발주하여 제작할 때보다 저렴한 가격으로 작품들을 이용할 수 있고, 이를 통해 우리는 자연스럽게 전 세계의 디지털 사이니지들이 보다 심미적으로 완성도 높은 작품들을 이용할 수 있도록 함으로써, 간접적으로나마 도심 경관의 개선에 이바지할 수 있을 것이라 보고 있다.

하지만 우리와 같은 작은 회사의 이러한 서비스만으로 전체적인 도심 속 미디어 환경이 보다 매력적으로 변하길 기대하긴 어렵다고 본다. 정부나 지자체에서 ‘콘텐츠’ 차원에서의 보다 더 구체화된 가이드라인이나 운영지침을 마련하여 관리하는 것이 보다 빠르게 수많은 디지털 사이니지들이 일종의 공공미술로서 대중에게 기여할 수 있는 방법론이 아닐까 생각한다. ‘콘텐츠’라는 것이 정량적으로 판단할 수 있는 성질의 것이 아님에 따라 이를 보다 구체적으로 계량화하고 필요한 지침을 만드는 것 또한 많은 연구와 고민이 필요하겠지만, 적어도 이제 이러한 관심과 노력이 서울을 미술관으로 만들어 가고자 하는 의지를 뒷받침할 수 있도록 지금 시점에서 꼭 고민해봐야 할 과제라는 화두를 던진다.

5) d'strict 공식 유튜브, "Public Media Art "ART PERFORMANCE"", [youtu.be/o6Aopnw8f2c](https://youtu.be/o6Aopnw8f2c)

d'strict is a 'design company' that outlines innovative spatial experience by using digital media technology. The company has been providing 'commercial services' to corporate customers in the B2B area for a long time. Since 2020, the company has started providing license services based on the intellectual property of content produced in-house, and "Art Service," which operates a media art exhibition in a B2C manner.

When asked to speak at the public art conference, I was concerned about presenting public art. Unlike other speakers with great expertise in 'art,' my knowledge of art was at the level of the general public. However, I know that I was invited to this conference because of the work <WAVE> that my company presented at COEX's K-POP Square last year. Thus, I would like to talk about public art from a layperson's perspective, not from an expert in the fine art scene.

How can we translate the word 'public art'? Most people would think of works of art in the forms of 'sculptures' placed in front of the parks or buildings when they hear the word 'public art.' In fact, the lexical meaning of 'public art' is art for the public or art placed in a public 'place.' When I google 'public art,' most images displayed sculpture-like artwork placed in certain 'places.'

<figure 1> Even if we are not familiar with the professional and complicated context and implication of public art, we can at least understand that public art has the characteristic of 'place specificity,' which means that the artwork is always placed in a specific place, or, in other words, is in connection with a specific place.

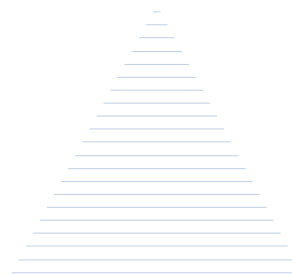
Anish Kapoor's <Cloud Gate>(2009) <figure 2> installed in Chicago is also widely known as 'Chicago bean.' It is public art representing Chicago; tourists take pictures in front of it and cherish their memory of Chicago. As this work is loved

and becomes popular, many people often associate it with Chicago just by looking at the image of this artwork. In other words, because of the 'space specificity' of public art, the public artworks remind people of the place they are installed. Also, great public art plays a role in making the location placed into an attraction for many people. Good public artworks can enhance the value of the 'place.'

However, as in every field, the concept of 'place' is expanding with technology and the changes of the times. Especially with the spread of digital media, what we used to perceive as 'place' in the city center has expanded. Generally, when we perceive a 'place' that we are in, the image of the 'place' is imprinted by recognizing various visual elements surrounding the 'place' collectively. However, unlike in the past, traditional elements, such as formative characteristics of buildings and landscaping, played a major role, a new element called 'display' containing changing visual information was introduced in the urban environment. The introduction of 'display' or 'digital media' in the urban setting has expanded the concept of 'place.'

The following image <figure 3><sup>1)</sup> shows the installation of a giant LED screen at the COEX Atium building located at the intersection of Samseong station in 2018. We can expect that the LED screen was a watershed between the image of a 'place' of the intersection at the Samseong station before and after the installation. The aesthetic of the COEX Atium building is cloaked by the screen that displays numerous videos and images, which determines the image of the 'place' of the intersection.

1) Official YouTube channel of Samsung Electronics, "[B2B] Samsung LED Signage : The story behind the Largest in Korea", [youtu.be/wFwjmEtVns](https://youtu.be/wFwjmEtVns)



As ‘digital media’ or ‘display’ emerged to expand the concept of ‘place’ within the city, there are many cases of using the surface of buildings as a canvas to install LED screens to express the new form of public art. An example of it would be Julian Opie’s <Crowd>, 2009<figure 4>. While transcending the traditional meaning of architecture and landscaping, the ‘display’ on the buildings is emerging as an important factor influencing the urban landscape. Also, these ‘displays’ became an element that can transform the visual image of a specific place which calls for a new discourse in public art considering the ‘media environment in the city.

In reality, as for the ‘media environment’ in the city, ‘digital billboards’ installed mainly for commercial advertisements are more common than the screens made to express media artworks like Julian Opie’s work in Seoul Square. The best example of a ‘digital billboard’ is Times Square in New York <figure 5>.

Unlike the work in Seoul Square, the digital billboard in New York provides an influx of advertisements on the bright screen day and night, leaving a strong image on people’s minds on its own.

In the following image <figure 6>, you can see examples of ‘digital billboards’ installed in the vicinity of Seoul’s Samseong station. In 2016, the Seoul Metropolitan Government designated the area as a ‘free outdoor advertisement zone.’ This was followed by the installation of many ‘digital billboards’ around the area starting March 2018. Since then, the streets have been flooded with advertisements. Recently, more and more ‘digital billboards’ have been installed not only near the Samseong station, but also in places such as Dosan-daero and Teheran-ro to attract people’s attention. The ‘digital billboards’ started to become a crucial element determining the Seoul’s urban landscape.

So far, the term ‘digital billboard’ has been used to describe displaying screens installed in the city. In fact, ‘digital billboard’ refers to outdoor advertising media called ‘digital signage,’ which is a more technical terminology.

These ‘digital signages’ are ‘media’ for communicating digital information and were introduced as a tool for the ‘advertising industry.’ In other words, they were not the invention that considered the urban landscape.

Of course, since ‘digital signage’ has a huge impact on the urban landscape, the government and local governments are trying to achieve the goal of autonomous outdoor advertising while minimizing the negative effects of the signages on the urban landscape. The size and location of the signages are regulated through landscape review before ‘digital signages’ are installed. Also, various matters related to the operation of the ‘digital signages’ are regulated through the Act on the Prevention of Light Pollution. However, these regulations fall short since they focus solely on the physical luminous intensity or brightness. They only focus on the measurable indicators that these signages have on the surrounding environments. They provide a vague guideline on the content by advising the operators of the signages to screen content for the public good or informative content for a specific time slot. There are no strict guidelines on ‘what content should be included’ on these giant screens, which makes digital signages have adverse effects in the city.

The following image <figure 7> is an advertisement for a specific fast-food franchise. I personally like that franchise; however, this makes me wonder what people would think while looking at the screen. Suppose you are stuck in a traffic jam in hot summer on Friday after work and saw this image. Would you really want to get the burger or be annoyed by the situation?

The 'digital signage,' multiplying every second, is a type of 'advertising media' installed by private companies at billions of dollars for the advertising industry. However, we at d'strict thought these signages have the characteristic of public goods. We thought they were part of the public realm since, unlike the private media, such as smartphones, people are involuntarily exposed to digital signages when they have to go through those places. In addition, because it resembles public goods, the content on the digital signages should also consider the value of 'publicness.' Although they are installed for commercial purposes, when the 'digital signages' are recognized as a significant factor influencing the urban landscape and possess the characteristics of 'public goods,' I thought they can be used as a new canvas and a means for public art. Lastly, I had to think about what kind of content should be displayed on digital signage to be a new canvas for public art.

Considering that 'sympathy and empathy' with the public is another important characteristic of public art, we thought about what type of content or work could be displayed and loved by more people. We also thought from the opposite of the sensibility of digital signage in the city by playing with the tension between city and nature, digital and analogue, and cold and warm to see what kind of work would be most effective when displayed as public art. We at d'strict concluded that it would be interesting for many people to display objects found in nature and transform them into public art through digital signages. After much deliberation, we created <WAVE><figure 8>.<sup>2)</sup>

2) Official YouTube channel of d'strict, "Public Media Art "WAVE" Full ver. by a'strict", [youtu.be/CZxKdgiisAU](https://youtu.be/CZxKdgiisAU)

<WAVE>, installed in COEX's K-POP Square, is a public artwork displayed through digital signage four times the size of a basketball court bent in L-shape. The work uses a video production technique called 'anamorphic illusion.' The curved 2D screen creates the virtual 3D space where waves constantly crash against the glass wall. The work hyper-realistically displays a phenomenal scene that was unimaginable in the city by producing an image of a realistic water tank. This work was loved by many people and was recognized by media worldwide, including CNN, Reuters, and Forbes, as an innovative example of using advertising media as a medium for public art. It has been recognized as a representative example of using digital signage as a means of public art.

This is the image of people gathering in front of exit 6 of Samseong station to see <WAVE> when it was screened in May 2020. <figure 9> I think the work definitely achieved the goal of sharing 'sympathy and empathy' with the public. We had established two hypotheses: 1) it is possible to use digital signage as an active medium for public art; 2) it would attract more attention if the theme of 'nature' is displayed as public art because of the spatial context of digital signage in the city. Through this project, we learned that we were right all along.

To experiment with these attempts on a larger scale, we presented the two biggest digital signage artworks this summer at Times Square, New York. The first one entitled <WHALE#2> expresses the dynamic movement of a whale made of water <figure 10><sup>3)</sup>, and another one, entitled <WATERFALL-NYC>, was displayed on the longest digital signage at Time Square <figure 11><sup>4)</sup>.

3) Official YouTube channel of d'strict, "Public Media Art "Whale #2" by a'strict", [youtu.be/PvOTMXAOyoY](https://youtu.be/PvOTMXAOyoY)

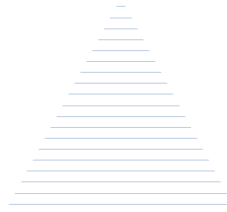
4) Official YouTube channel of d'strict, "Public Media Art "Waterfall-NYC" by a'strict", [youtu.be/hm7PrL8dvWk](https://youtu.be/hm7PrL8dvWk)



This work presents a scene where a waterfall, something that cannot be found in the city, falls from top to bottom using four separate screens between red brick buildings and steel frames, common architectural features of New York. The work was received enthusiastically by many people in New York, and the exhibition was extended from a week to a month. Through three showcases, we could realize that digital signage installed for advertisements in the city can certainly be used as an active means of capturing ‘public art.’

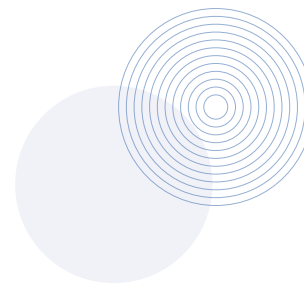
However, this was not without negative side effects. As <WAVE> left an excellent example of using a flat-screen to display 3D effects, advertisements started to follow the example and showed provocative 3D images. We felt regretful that this might harm the urban landscape. Since digital signages are initially installed with billions of dollars to display advertisements, there are limitations on regulating and managing these signages. However, considering the ‘publicness’ of these signages and the great influence on the urban environment, we should start discussing the content displayed on them to become a new platform for public art, rather than staying at the current discourse on regulating the light intensity and brightness.

D’strict continues producing media artworks that can be displayed on digital signages as part of ‘PUBLIC MEDIA ART SERIES’<figure 12>. Like the image work <figure 13><sup>5)</sup> below, our work is not limited to themes from nature, and we continue to create pieces that many people find visually comforting and can resonate with. We plan to collect these media artworks and launch a new media



art library platform service called ‘LEDART.COM’<figure 14> at the end of this year. Under the motto of ‘MEDIA ART EVERYWEHRE,’ this service provides licenses of attractive media artworks that can allow digital signages to enhance the urban landscape at a reasonable price. Business owners with digital signages can use the work at a lower price than purchasing or ordering new media art every time. Through this service, we believe we can indirectly contribute to improving the urban landscape by allowing digital signage worldwide to display more sophisticated works.

However, it is difficult to expect the overall urban media environment will improve by services from a small company like us. The government and local governments should provide more detailed guidelines and operating guidelines in terms of managing content. This way, the countless digital signages in the cities can contribute to the public as public art. As ‘content’ cannot be quantified, research is required to quantify different content and produce necessary guidelines. The topic must be considered so that interest and effort can support our aspiration to transform Seoul into an art museum.



5) Official YouTube channel of d’strict, “Public Media Art “ART PERFORMANCE””, [youtu.be/o6Aopnw8fzc](https://youtu.be/o6Aopnw8fzc)

## 포스트코로나 시대 공공성의 기술-생태적 조건

The Techno-Ecological Conditions of Publicity in Art  
for the Post-Covid Age



이광석

KwangSuk Lee

서울과학기술대학교 디지털문화정책과 교수  
Professor of Public Policy and Information Technology  
at Seoul National University of Science and Technology

서울 강북의 끝자락 태릉 인근에는 이제는 폐역이 된 경춘선 화랑대역이라는 건물이 상징처럼 자리한 곳이 있다. 이 화랑대역은 일제시절 개통 당시 역사 이름이 ‘태릉역’이었다고 한다. 태릉이라는 지역의 이름을 따서 일제시대 때 태릉역이라고 지은 것으로 추정된다. 시간이 지난 후에는 육군사관학교가 이곳에 터를 잡으면서 태릉역은 화랑대역이라는 명칭으로 바뀌게 되었다. 과거 이곳은 군 병력 이동의 중간 기착지로 굉장히 중요한 곳이었다. 폐역이 되기 직전까지도 무궁화호가 하루에도 수차례 운행될 정도였지만, 결국 경춘선이 폐선되면서 화랑대역은 자연스럽게 역사 속으로 사라졌다.

폐역이 된 후, 옆 건물은 다행히도 문화재로 등록되어 철거되지 않고 남겨져 있는 상태이다. 화랑대역이 폐선이 되며 이 일대는 선로와 역 건물만 행하니 방치된 상태로 남겨졌다. 이후 2017년, 노원구에서 경춘선 숲길 조성 사업의 일환으로, 화랑대역 철도공원 사업을 추진한다. 지자체 숲길조성 사업에 맞추어 선로 길을 따라 꽃과 수목을 심고 단장하며 지역주민들이 편히 쉴 수 있는 곳으로 탈바꿈하게 된다. 폐역 시설은 문화재등록에 이어 작은 철도박물관으로 새롭게 단장하였다. 폐역 주변으로는 실제 운행하던 증기기관차가 전시되는 등 아담한 철도공원이 조성되었다. 시민들이 평화롭게 쉬며 담소를 나눌 수 있는 너른 쉼터가 되었고, 철길은 ‘경춘선 숲길’이라는 이름의 자연 친화적인 시민들의 귀중한 산책로로 변모하였다.

그러던 중, 코로나19가 시작되며 화랑대 폐역 주변으로 눈에 띄는 변화가 일어나기 시작한다. 지역 주민들이 타인과 덜 마주치면서 산책과 운동을 할 수 있는 한적한 곳을 찾기 시작했고, 바로 이곳 화랑대 폐역 경춘선 숲길 이 방역으로 지친 주민들의 답답함을 풀기에 안성맞춤인 공간이 되었다. 그래서인지 화랑대 폐역은 다시 한번 대대적인 공사가 이루어져 이른바 ‘노원 불빛정원’ 조성사업이 시작된다. 다양한 형태의 동·식물 모형과 인공 장식들, 야간 LED 점멸등과 레이저 아트쇼, 인터랙티브 게임 설치물 등이 조성되었다.

다음의 이미지에서 보이는 것과 같이, 철도박물관으로 활용되었던 폐역사 건물이 조그마하게 보일 만큼 주변으로 버섯구름 모양의 거대 인공조형물이 들어섰고, 맞은편으로는 3층짜리 초대형 카페도 세워졌다. 이러한 인공조경 시설들이 들어서면서 철도공원 시절과 다르게 인공이 일종의 자연스러움을 삼키는 단계로 공원의 풍경이 크게 바뀐 것을 볼 수 있다. ‘노원 불빛정원’이 조성된 후, 주말이면 지역주민은 물론 외지에서도 많은 인파가 몰려드는 SNS명소가 되었다.



▲ figure 1



▲ figure 2

화랑대역의 10여년 동안의 변화를 지켜보며 무엇보다도 폐역 주변의 경관에 오늘 주제이기도 한, ‘기술이 도시경관에 들러붙는 방식’을 특히 흥미롭게 바라보게 되었다. 현재의 ‘노원 불빛정원’은 아직 날이 밝은 이른 저녁 시간에도 발광하는 인공물들이 공원을 가득 채우고 있는 풍경이다. 특히, 폐역 박물관 주변으로 거대한 야외 카페가 배치되면서 폐역이 가지고 있었던 역사적 상징성은 급격히 초라해진 모습을 띄고 있다. 또한 불빛정원에 설치된 조형물들과 LED조명이 너무 강렬하기 때문에 공원의 자연경관과 여백이 전혀 느껴지지 않는다. 일종의 주객이 전도된 상황이 발생한 것이다. 따라서 이곳에 방문하는 방문객들은 지역주민이 아닌 이상 대체로 ‘불빛정원’이라는 그 테마만 기억할 뿐이지, 폐역의 흔적이나 섬티로써 공원의 역할에 크게 관심을 가지지 않는다.

지역주민의 경우, 주말이나 퇴근 후 이곳에서 여유롭게 즐겼던 산책이 더이상 어려워졌으며 오히려 이곳을 피해 다니게 되는 상황이 되었다. 불과 몇 년 전만 하더라도 자전거 라이딩을 즐기는 주민들과 뛰어노는 아이들, 그리고 담소를 나누던 노인들의 풍경을 볼 수 있었지만, 현재는 인터랙티브 설치게임을 즐기고 동·식물 모형이나 인공 설치물 주변에서 사진을 찍는 이들이 더 흔한 풍경이 되었다.

‘시민에게 이로운 도시의 경관설계가 과연 무엇인가’ 한때 중앙정부나 지자체가 ‘시민을 계몽한다’는 취지하에 이에 굉장히 집착했던 때가 있었다. 그래서 어떤 ‘경관을 조성한다’고 하면 시민을 가르치려고 하는 경향이 있었다. 하지만 최근에는 그런 경향들이 많이 줄어들어 요즘은 ‘어떻게 대민 편의 서비스를 최대한으로 제공할 것인가’를 궁리하는 것으로 보인다. 따라서 시민들에게 어떤 논리를 강박적으로 강요하지는 않지만 ‘가시적으로 충분한 재미거리 같은 것을 제공해야 한다’라는 일종의 시장에서 작동하는 서비스 강박논리가 있는 것으로 느껴진다.



이러한 서비스 강박논리는 시민을 ‘공적행위의 참여주체’로 보기 보다는, 일종의 ‘공적자원의 수동적 소비자’로 보는 경향이 굉장히 크다. 그리고 굳이 여기서 ‘시민참여’가 있다고 한다면, 이미 축조된 도시경관을 ‘그저 보고 향유하고 즐길 수 있는 권리’ 정도로 일방적으로 내세우고 있다. ‘노을 불빛정원’은 동네 명소가 되었고, 겉보기에는 성공한 것으로 보인다. 하지만 불빛정원에서의 시민의 모습은 주체적인 모습이 아니라, 향락의 주체로서만 ‘대상화’되어 있는 것은 아닐까?

변화된 폐역의 모습을 지켜보며, 액세서리 마냥 일종의 기술과 예술로 치장된 인공물의 테마공원 한복판으로 지역민은 물론 타지에서 온 방문객들까지 강제로 밀어 넣는다는 생각을 하게 되었고, 이것이 과연 ‘도시경관에서의 공공성 추구’와 같은 궤를 가진 것인가 라는 부분에서도 의문이 생겼다. 하지만 어찌 보면 지금의 ‘노을 불빛정원’의 사례는 서울뿐만 아니라 다양한 형태의 도시지역재생 프로그램이나 공공미술에서 최근에 더욱 더 흔하게 관찰되는 특징이라고 할 수 있다. 이미 대도시에서는 각종 미디어 축조물이 들어차서 많은 시민들이 숨이 턱턱 막히는 현실에 처해 있는 것도 사실이다. 스펙터클한 이미지에 압도되어 감응하는 부분도 있지만 상당한 피로감도 함께 존재하게 된다.

공적 영역뿐만 아니라 우리의 일상 속에 보편화되어 가고 있는 미디어 파사드, 사이니지, 키오스크 등은 다양한 형태의 사회적 문제를 낳고 있다. 우리의 말초각각을 자극하는 레이저 빔 프로젝터나 옥외광고판 등이 무분별하게 만들어지고 있으며 그것이 시각적으로 화려하다는 이유로 채택되고 운영되고 있다. 거기에다가 다양한 형태의 플러스 뉴미디어 광학기술은 최근 첨단 신기술이 장착되어 지역재생 사업이나 미술 프로젝트, 공공미술, 동네미술 프로젝트에도 이런 흐름이 확산되고 가세되는 형국이라고 볼 수 있다.

우리가 시각효과를 강조하면서 기술과 예술을 결합하여 도시경관의 기본 틀로 삼는 일이 일종의 관성화된 패턴이 되었고, 우리 사회에 ‘신기술 숭배’ 의존도가 굉장히 높아지게 되었다. 중앙정부나 지자체가 공공재원을 통해 특정 축조물을 만들 때, 그리고 그것으로 도시경관 디자인을 구현할 때, 오늘 당장 시민에게 필요한 미적 감수성이 무엇인지에 대한 진지한 물음이 생략된 것은 아닌가하는 물음을 갖게 된다.

다시 불빛정원으로 돌아와서, 불빛정원의 동·식물 인공물에는 이들을 더 화려하게 만들어주는 레이저 빔과 사운드가 입혀져 있다. 일종의 악순환으로 이 사운드 때문에 소음이 생기고 주거지역으로 새어 나갈 소음을 막기 위해서 또다시 방음벽을 대규모로 설치한다.



▲ figure 3

또, 한밤에 불빛의 스펙터클한 효과를 만들기 위해 LED 전구들이 마치 그물처럼 흉물스럽게 잔디나 나무의 생명에 아랑곳없이 그 위를 뒤덮고 있는 상황이다.



▲ figure 4

일종의 ‘도시재개발공사’처럼 설치물의 자리를 위해 공원의 멸절한 나무와 여백이 사라지는 모습을 보며 마치 ‘사라진다’라는 느낌을 받았고, 공원 한복판에 자리를 차지한 거대한 옥외카페는 방문 인파까지 모으며 코로나19 방역현실과 역행하는 모습까지 연출했다. 특히 야간의 ‘인공 테마공원’이라는 스펙터클한 효과를 위해 이곳 지역 역사에 대해서 우리가 생각하고, 이 폐역이 그전에는 어떤 의미를 가졌었는지, 있는 그대로의 모습이 무엇이었는지에 대해 우리가 전혀 느낄 수 없었기 때문에 이 공원을 오랫동안 지켜보았던 사람으로서 슬픈 감정에 빠져들 수밖에 없었다.

왜 이렇게 이런 기술 잠식 현상이 흔하게 일어나는 것일까? 코로나19 충격 이래 우리 사회에 급격히 커진 기술숭배 분위기와 무관하지 않다. 경관을 조성하는 쪽에서는 발광하는 불빛, 광학기술 인공물이 함께 자아내는 스펙터클 효과가 긍정적으로 고려되고 별다른 의심 없이 몰려드는 인파에 뿌듯해할 수도 있다. 그리고 이를 향유하는 시민 또한 이런 인공기술로 축조된 이미지, 혹은 경관에 거부감이 크지 않다. 사실상 야간에 발광하는 LED 조

명이라는 것은 누구나 거부하기 어려운 화려한 색감의 유혹임에는 분명하다. 하지만 이런 야간의 스펙터클 효과를 위해 일상이 영위되는 낮 시간대 공원의 풍경과 일상경관에 미치는 더 큰 지역 환경, 그리고 생태 환경에 대해서는 그리 큰 신경을 쓰지 않았다.

이러한 지점에서 오히려 ‘도시경관의 공공성이라는 그릇에 과연 우리가 무엇을 담을 것인가’에 대한 근본적인 비판적 성찰이 필요한 대목이 아닐까? 이에 대한 고민이 소홀하면 ‘공적자원의 투입’이라는 것은 ‘시민참여’의 이름을 내세우지만 실제로는 ‘시민계몽’으로 전락할 수 있으며, 단순히 불거리 흥행을 위해 국고예산을 낭비하는 것으로 비춰질 수 있게 된다. 적어도 코로나19의 충격이 우리에게 어떤 의미를 가져왔는지, 도시경관의 어떤 미적 구성이 어떻게 코로나 시대의 화두를 가져올 수 있을지에 대해 조금 더 구체적으로 고민을 하는 등 사회의 인식 전환이 필요한 시점이다.

가령 경관조성 사업에 쓰이는 각종 기술 장치가 해당지역과 환경에 미치는 유해효과를 들여다보고 따져봐야 할 필요가 있다. 지역문화와 정서에 대한 고려는 물론이고 수목상태 등 자연환경과 공공예술에 동원되는 기술 장치가 상호 조우할 수 있는지, 친화적일 수 있는지 심사숙고해야 한다. 주변 환경을 고려한 인공물의 설치범위도 대단히 중요하다. 인간 심신에 미칠 영향뿐만 아니라 주위 생명에 독성을 지니고 있는지도 꼼꼼하게 검수가 이루어져야 될 필요가 있다. 값비싸게 마련한 디지털 설치물이 불과 한두 해 만에 진부해지고 외면당하는, 도시환경을 해치는 전자쓰레기가 되는 그런 경우를 흔하게 볼 수 있다. 한국 사회도 마찬가지지만 지금 기후위기와 관련하여 ‘탈탄소 에너지 전환’의 명제가 사회적으로 급박한 이슈이다. 단순히 시각효과를 위해 필요 이상의 전력을 과다소모하는 인공디자인에 대해 다시 생각해야 하며, 필요하다면 규제 또한 해야 한다.


우리 사회에 응용되는 첨단 기술이 갈수록 인간을 비롯한 생명들을 다치게 하고 있다. 기술 자체는 인간을 이롭게 하지만, 반면에 반 생태 효과를 내는 상황들이 일어나고 있다. 우리는 이 점을 주목해야 한다. 신기술이 가지고 있는 장점을 포기해서도 안 되겠지만, 장점을 최대한 이용하더라도 기술인공물이 놓일 지역생태, 그리고 지역생태와 기술이 상호 공존할 수 있는 지역차원에서의 조금 더 세심한 기술적용이 필요하다. 특히 시각중심의 첨단기술을 동원해서 도시의 미관효과를 높이려는 대규모 문화예술 지원 사업, 정책 사업의 일환으로, 이를테면 문화 도시, 문화 재생, 도시재생, 축제, 테마공원, 공공미술 사업들이 지역생태와 환경에 미칠 수 있는 기술 공해와 독성, 독식한 효과들, 해로운 효과들에 우리가 주목해야 한다.

코로나19 충격 이래 도시경관사업이나 공공미술 프로젝트에서 우리가 놓치고 있는 것은 과연 무엇일까? 강조하던 기후위기 등의 생태 문제를 우리가 추구할 ‘도시공공성’에 새로운 화두로 삼는 것이 굉장히 중요하다. 도시경관 구성에 있어서 갈수록 강요되는 일종의 ‘신기술 만능주의’에 대한 비판적 재고가 필요하다. 코로나19 충격을 교훈 삼아, 도시경관 조성에 생태 감각, 에콜로지컬 센스(Ecological Sense)를 기본 덕목으로 삼는 일이 시급하다.

생태 감수성 지수라고 하는 ‘생태 감각’을 기후위기 시대를 살아가는 우리가 기본적으로 지녀야 한다는 의제가 강화되는 추세이다. 도시설계에서 보면 생태와 기술은 상호 연결돼 있음에도 불구하고 주로 기술논리가 생태를 압도하면서 문제가 발생한다. 화랑대 폐역의 경관디자인도 마찬가지로 기술논리로 인해서 지역생태를 소외시키면서 발생한 문제이다. 거대한 메트로폴리탄 도시에 빠른 동적인 흐름과 속도에 어울리는 기념비적 축조물 혹은 장식, 공원에서의 시설물들에 있어서 첨단기술로 한껏 뽐내는 것은 쉬운 선택이다. 기술적인 축조물 자체가 일종의 스펙터클이 되었고 한 도시의 성

장과 발전을 상징하는 것처럼 여겨지는 까닭이다. 시민들이 문화를 향유하는 방식에 있어서도 기술을 통한 미적 향유 방식이 굉장히 친숙해지고 일종의 사회논리화되면서 자연스럽게 기술과 지역에 그러한 도시경관들이 쉽게 결합되는 경향이 있다. 지구환경재난에 대한 반성과 비대면 현실 속에서 가속화된 기술과잉, 첨단기술에 기댄 도시경관의 설계방식에 대해 문제제기를 해야 하며, 도시기술디자인에서의 생태주의적 완급조절이 필요하다.

도시설계의 공공적 역할이 기술과 관련하여 남아 있다면, 무엇보다도 시민 스스로 ‘기술’과 ‘생태’ 둘 사이에서의 균형점, 밸런스를 찾는 것에 달려있다. 이제까지 생태주의는 우리에게 ‘성장’과 ‘발전’ 대신 ‘공생’과 ‘회복’의 대안을 주었으며, ‘인공’과 ‘작위’ 대신 ‘생명’과 ‘무위’를, 그리고 ‘가속’과 ‘스펙터클’ 대신 ‘느림’과 ‘사유’를 주었다. 물론 인간이 만들어내는 기술의 모든 가능성을 폐절할 수는 없다. 코로나19 시대가 우리에게 주는 교훈은 ‘기술을 생태주의적 관점에서 재디자인하라’라는 명제이다. 어느 한 개를 포기하거나 한 곳에 치중하여 몰입할 수는 없다. 기술과 생태 사이에 적절한 어떤 문지방 경계나 양상불을 찾는 일이 시급하다. 다음의 표와 같은 양상불적 합의 지점, 조화 지점을 찾는 것은 사실 굉장히 지난한 일이며 어려운 일일 수 있다. 하지만 우리가 이제까지 소홀했던 도시경관의 생태 감수성을 다시 생각하고, 생태 감수성을 확보하고, 우리 자신의 미래 지속가능한 삶을 도모하는 가장 중요한 일이지 않을까?



기술 (지배적 계기)	문지방.경계지	생태 (기후위기)
문명 성장, 발전 생산-소비-폐기 메트로폴리탄 도시 인공, 작위 동적, 가속 지배, 구조 디지털뉴딜 스펙터클 공적, 사적 최신, 경쟁	성찰 조화 순환 커뮤니티 탈성장 균형 상생 연대 돌봄, 정의 기술-생태 양상불 커먼즈 재매개	자연 공생, 회복 생산-소비-분해 지역, 로컬리티 생명, 무위 정적, 느림 회생, 객체 그린뉴딜 후경 공유지 비극 구식, 평등
기술감각	공공성의 가치 모색	생태감각

▲ figure 5



Near Taereung, at the edge of Gangbuk, Seoul, there is a closed train station, a symbolic building, called Hwarangdae Station on Gyeongchun Line. This station was called 'Taereung' station when it was first opened during the Japanese colonial period. It is presumed to be named after the area, Taereung, during the period. As the Military Academy took up residence here, Taereung Station was renamed Hwarang University Station. The location used to be geographically significant as a stopover for military troops. The Mugunghwa train used to operate several times a day at this station; however, as the Gyeongchun Line was no longer operated, people naturally forgot about the station.

After becoming an abandoned railway station, the building next to it was registered as cultural property and remained without being demolished. With the closing of the station, the area is now empty except for railways and station building. Later in 2017, as part of the Gyeongchun Line forest road construction project by Nowon district, the Hwarangdae Station Railway Park project was promoted. Flowers and trees were planted along the railroad to be transformed into a place where locals could relax. The facilities of the abandoned station became a small museum of railways, following the registration of cultural properties. A small railroad park was created around the station, and the authentic steam locomotive that was in operation is on display. The place has become a space for citizens to rest and find peace. The railroad has been transformed into a great walking path for citizens called 'Gyeongchun Line Forest Road.'

As the COVID-19 pandemic begins, we notice changes around the Hwarangdae Station. Residents started looking for places where they could take a walk and exercise while encountering fewer people. The forest park became an

excellent place for the residents. Perhaps that is why the station went through another extensive construction called the 'Nowon Light Garden' project.

<figure 1> Sculptures of different kinds of animals and plants, artificial decorations, LED flashing lights, laser art shows at night, and interactive game installations were placed.

As we can see in the following image <figure 2>, huge artificial sculptures resembling mushroom clouds were placed around the abandoned station building used as a railway museum. On the opposite side, there is a giant three-story café building. These artificial landscaping facilities show that the landscape of the space has been changed from a place that used to be a railway park. After the establishment of 'Nowon Light Garden,' this place became a social media attraction where many people, local and outside of the district, visit on weekends.

Looking at the changes Hwarangdae Station went through in the past decade, I was especially interested in the surrounding of the abandoned station and how 'technology attaches itself to the urban landscape,' which is also today's theme. The present 'Nowon Light Garden' is filled with artificial lights that start glowing early evening. In particular, the historical symbolism of the station has rapidly deteriorated as a huge outdoor café has been built around the station. Also, I couldn't really see any nature or empty space since the LED lights and sculptures at the light garden were too intense. It almost seemed preposterous. The visitors usually only remember the place as a 'light garden' unless they are local and have knowledge of the station. These people do not pay attention to the relics of the abandoned station or the role of the park as a resting place.

For residents, the place is no longer available for a stroll after work. In fact, some of them avoid coming here because of the crowd. Only a few years ago, we

could easily see people cycling, children playing, and older folks chatting in this place. However, it is now more common to spot people playing interactive games or taking pictures of animal or plant sculptures or artificial installations.

‘What is the urban landscape design that is beneficial to the citizens?’ There was a time when the central and local governments were preoccupied with the idea of ‘enlightening the citizens.’ This idea had a spillover to urban landscaping. These tendencies have decreased recently, and they seem focus on providing the most convenient services to the public. They no longer compulsively impose certain ideologies on citizens; however, they found their new obsession of providing visually interesting entertainment, a compulsive obsession similar to that of the market.

This idea places citizens as ‘passive consumers of public resources’, rather than recognizing them as ‘participants of public actions.’ If there is ‘citizen participation,’ they unilaterally understand it as a mere ‘right to see and appreciate’ the already established urban landscape. The ‘Nowon Light Garden’ became famous, and it seemed to be a successful case of public administration. However, aren’t the citizens at the light garden ‘objectified’ only as a subject of enjoyment and not an autonomous subject?

As I watched the changes of the abandoned station, I thought that residents and visitors were forced into a theme park of artificial installations decorated with technology and art like some accessories. This made me wonder whether these kinds of public art resonate with the goal of ‘pursuing publicity in the urban landscape.’ What we can observe from the case of ‘Nowon Light Garden’ is not a unique phenomenon. Various forms of urban regeneration programs and public arts display such limitations. Different media structures are already filling

up the large cities, suffocating many citizens. Citizens are overwhelmed by the spectacular images but also fatigued by them.

Media façades, signages, and kiosks, which are becoming familiar not only in the public area but also in quotidian lives, are creating various social problems. Laser beam projectors and billboards that stimulate the peripheral nerves are created indiscriminately. They are selected and operated only because they are visually appealing. In addition, various forms of plus new media optic technology have recently been equipped with cutting-edge technologies. This trend is spreading to projects of local regeneration, art, public art, and local art.

As we emphasize the visual effects, it became a pattern to combine technology and art as the framework of the urban landscape, which led our society to depend on and worship new technologies. I am curious if the central and local governments stopped asking a serious question on the aesthetic sensibility needed by citizens when they make structures with public resources for urban landscaping.

Returning to the light garden, we can see that laser beams and sounds make these animal and plant-shaped artificial garden installations even more spectacular. This creates a vicious cycle: Because of the sound effects, the noises are spread through residential areas, which encourage the establishment of sound-absorbing walls. <figure 3>

Also, to create a spectacle at night, LED bulbs are covering grass or trees like nets. <figure 4>

Like the ‘urban redevelopment construction,’ trees and blank spaces of the park disappear, and installations are taking over their spaces. The huge outdoor

café, now occupying the center of the park, attracts crowds, which, ironically, goes against the reality of COVID-19 quarantine. For the spectacular effects of an 'artificial theme park' of nighttime, visitors can no longer think about the local history, the significance the abandoned station embodies, and what it used to look like. As a person who has known this park for a long time, I cannot help but feel sad.

Why is it so common to see technology eating away the original purpose? It may have something to do with the atmosphere of technology worship that has grown rapidly in our society since the shock of COVID-19. For those who create the landscape, the luminous light and optical technological artifacts are often considered positively. They may doubtlessly feel proud that crowds are gathering. The citizens who appreciate the landscape are not repulsed by the images or landscapes built with artificial technologies. In fact, it is hard to refute that LED bulbs illuminating at night is a colorful temptation. However, little attention is paid to the landscape of the park during the daytime, the larger local environment for everyday lives, and the ecological environment in return for the spectacular effects at night.

The fundamental critical reflection is required at this moment on what we should put in an empty bowl of publicity of urban landscape. If these questions are neglected, the 'input of public resources' can so easily turn into the 'citizen enlightenment,' instead of fulfilling 'citizen participation.' It can be seen as wasting the national budget for the sake of entertainment. It is a time for changing social perspective by thinking about the impacts of COVID-19 on us and topics that the aesthetic composition of the urban landscape can bring in the COVID era.

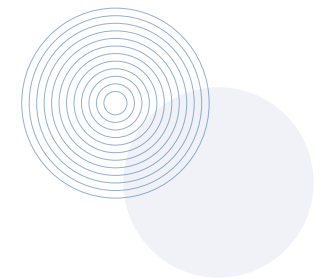
For instance, we should consider the adverse effects of various technological devices used in landscape projects on the local community and environment. While considering the local culture and sentiment, we should also think carefully about how the natural environment, such as trees, and technological devices mobilized for public art can interact in harmony. The range of installation should consider the surrounding environment. We should review the possible effects of the installation on the human mind and body and the possibility of toxicity to the surrounding life. It is not uncommon to see expensive digital installations becoming e-waste that harms the urban environment, becoming obsolete and neglected in a year or two. Like other parts of the world, Korean society faces an urgent issue of 'decarbonizing energy transition' in relation to the current climate crisis. We need to reconsider the artificial design that consumes more power than is necessary for simple visual effects. If necessary, they need to be regulated.

State-of-the-art technologies that we use in our society are increasingly becoming harmful to humans and other organisms. Technologies can benefit humans; however, they can have anti-ecological effects. We should pay attention to this issue. We should not wholeheartedly give up the advantages of new technology. Even if we take full advantage of new technology, it is necessary to apply technology at the local level where the technological artifacts will be placed, and the local ecology and technology can coexist. We should pay attention to the possible effects of technological pollution, toxicity, monopolizing and harmful effects on the local ecology and environment from the large-scale culture/art projects or policy projects aiming to enhance urban environment using optical cutting-edge technology, including projects on cultural city, cultural regeneration, urban regeneration, festivals, theme park, and public art.

What are we missing from the urban landscape projects and public art projects since the COVID-19 pandemic? It is absolutely crucial to make ecological issues, such as climate crisis, a new topic in the 'urban publicity' that we will pursue. It is necessary to critically reassess the 'omnipotence of new technology' increasingly forced in the composition of the urban landscape. Taking the lessons from the COVID-19, it is urgent to take ecological sense as basic virtue in creating the urban landscape.

It is increasingly important to have an 'ecological sense,' or ecological susceptibility index in the world of the climate crisis. Although ecology and technology are interconnected, problems arise in urban design when technological logic overshadows ecology. The landscape design of the abandoned Hwarangdae Station presents a problem as it alienated local ecology due to technological logic. It is maybe an easy resort to display state-of-the-art technology in monumental structures, decorations, and park facilities that goes with the fast dynamic flow of a large metropolitan city. This is because technological construction has become a spectacle and is considered to symbolize the growth and development of a city. Citizens are also familiar with technology when appreciating cultures. Technology has become a type of social logic, which encourages a convenient combination of technology and urban landscape in local communities. We need to reflect on global environmental disasters. At the same time, we need to raise questions on the design method of the landscape based on the accelerating technological obsession and advanced technology in the non-face-to-face reality. We also need to pace out the speed in urban technological design for ecology.

If the public role of urban design remains in relation to technology, it is most important for citizens to find a balance between 'technology' and 'ecology' on their own. So far, ecologism has presented alternatives of 'coexistence' and 'recovery' instead of 'growth' and 'development. It also offered 'life and 'inaction' instead of 'artificial' and 'nonrandom', 'slow' and 'speculation' instead of 'acceleration' and 'spectacle.' Of course, we cannot abolish all the possibilities of man-made technology. The lesson we learned from COVID-19 is to redesign technology from an ecological perspective. We cannot give up or focus on one aspect. It is most urgent to find the appropriate middle ground or an ensemble between technology and ecology. Finding the point of ensemble or harmony can be a tedious and difficult process. However, it is the most important task to rethink the ecological sensibility of the urban landscape that we have neglected so far, secure ecological sensibility, and promote our own sustainable future.





제6회 서울은미술관  
공공미술 컨퍼런스

SESSION

# 02

포스트 공공미술 실현을 위한  
제도 마련의 필요성

A System Needed for Post-Public Art

기혜경 HeyKyung Ki

디지털 환경의 변화와 미술관의 공공성

Changes in the digital environment and  
the publicness of the art museum

김규원 KyuWon Kim

사회 문화의 변화에 따른 새로운 공공미술 제도란

New Public Arts according to socio-cultural changes

THE 6TH SEOUL IS MUSEUM PUBLIC ART CONFERENCE



## 디지털 환경의 변화와 미술관의 공공성

Changes in the digital environment and  
the publicness of the art museum



기혜경

HeyKyung Ki

부산시립미술관 관장  
Director of Busan Museum of Art

언제부턴가 우리 사회에서 자주 듣게 된 말 중의 하나가 “패러다임의 전환”이다. 패러다임의 전환은 더 이상은 기존의 체계를 설명하던 논리로 설명되지 않는 현상들이 도처에서 발견될 때, 기존과는 다른 패러다임을 통해 다른 체제로의 전환이 이루어져야 함을 의미한다. 주로 과학계에서 사용하던 이 말이 일상에서 사용되기 시작한 것은 4차 산업혁명으로 인한 기술혁신 때문이다. 이미 AI, 사물 인터넷 등의 형태로 우리 삶에 침투해 들어온 미래는 2020년과 2021년, 사상 초유의 팬데믹을 겪으며 급작스럽게 현재화되었다.

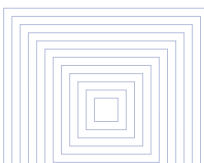
코로나로 인해 변화된 일상만큼이나 휴관과 개관을 반복하던 미술관 역시 엄청난 변화에 직면해야 했다. 일상화된 사회적 거리두기 상황 속에서 전통적인 미술관의 운영 방식, 관객 서비스 방식을 수정하여 언택트(untact)

시대에 부합하는 새로운 소통방법을 모색하여야 했다. 2020년에서 현재까지 전 세계 미술관들이 닫힌 문 너머의 관객과 소통하고 미술관의 역할을 수행하기 위해 펼친 다양한 노력들은 이미 여러 차례 매체를 통해 다루어졌던 터라 이번 발제에서 다시 언급하는 것은 효과적이지 않아 보인다. 단지 이 발제에서는 새로운 영토로 우리 앞에 펼쳐진 디지털세상을 통해 미술관들이 어떠한 모색을 하고 있는지를 살펴보고, 미술관의 오랜 화두라 할 수 있는 공공성의 측면에서 그 방향성과 의미를 논의해 보고자 한다.

### 1. 미술관의 정의와 역할의 변화

진귀한 것들을 보존하고 싶어 하는 인류의 염원에서 출발한 뮤지엄은 인류의 문화유산으로 보존할 만한 가치 있는 유물 및 작품들에 대해 조사·연구하고, 그것을 수집·관리함은 물론 공공(the public)에게 전시 등의 형식으로 제시하는 체계를 구축하여 왔다. 고전적 미술관학에서 말하는 이와 같은 미술관의 역할은 국제 미술관·박물관 협의회(ICOM)가 규정하고 있는 뮤지엄의 정의와 맥을 같이한다. ICOM은 뮤지엄을 “연구와 교육, 향수의 목적을 위하여 인간과 인간 환경의 물질적인 증거를 수집, 보존, 연구, 전달, 전시하며 사회와 사회의 발전에 봉사하고 대중에게 공개하는 비영리적이고 항구적인 기관”이라고 명시하고 있다.<sup>1)</sup> 이러한 뮤지엄 정의는 프랑스 대혁명 이후 왕공귀족 및 교회 등이 개별적으로 소장하던 인류의 유산을 국유화하여

1) ICOM은 1948년의 뮤지엄 헌장에서 이상과 같이 뮤지엄의 정의를 규정하고는 있으나, 그것을 강제하기 보다는 각국이 그 상황에 맞추어 규정하도록 하고 있다. (번지혜, 「ICOM의 박물관 정의 개정논의 연구」, 『예술경영연구』, Vol. 54, 2020, p. 134.) 이러한 이유로 시대의 변화에 맞추어 각 지역에서는 다양한 뮤지엄의 특성들이 논의되어 왔다. 이러한 추세에 발맞추어 우리나라의 문화정책을 연구하는 문화관광연구원은 21세기형 뮤지엄은 ‘표준화에서 특성화’로, ‘보존 중심에서 교육 중심’으로, ‘국가 중심에서 지역사회 중심’으로, ‘공급자 중심에서 이용자 중심’으로, ‘오프라인 중심에서 온라인과 오프라인의 결합’으로, ‘관료주의에서 경영합리화’로, ‘큐레이터 중심에서 전문 인력들의 네트워크 중심’으로 그 중심을 옮겨야 한다고 천명하고 있다. (한국문화관광정책연구원, 「박물관 미술관 중장기 발전방안 연구」, 2002, p.9)





공공에게 개방하면서 시작된 뮤지엄의 태생과 깊은 관련을 가진다. 이런 의미에서 뮤지엄은 그 출발부터 인류의 유무형의 유산을 수집, 보존함은 물론 전시 등의 형태를 통해 공공(the public)에게 제시하는 열려있는 기관이라 할 수 있다.

뮤지엄의 위와 같은 정의는 그것의 공공성에 대해 끊임없이 고민하게 한다. 전통적인 뮤지엄의 개념이 권위주의에 대립하는 정치적 민주주의, 문화유산의 보존, 계몽주의적 시민 교육 등에 초점을 맞춘 것이었다면,<sup>2)</sup> 오늘날 그것은 급격한 정치·경제상황의 변화로 인해 엘리트주의에 대비되는 다원주의 내지 공동체에 방점을 두고 있다. 특히, 1960년대 이후 변화된 환경은 ICOM으로 하여금 뮤지엄의 기능이 유물의 소장에서 유무형의 ‘유산’과 ‘기억’으로, ‘공공’에서 ‘참여하는 공동체’로 변화를 모색하게 한다.<sup>3)</sup> 이러한 분위기는 이후 2019년 교토 ICOM 총회를 통해 새로운 뮤지엄의 정의에 대한 찬반투표로 이어진다. 새롭게 제기된 정의는 “(뮤지엄은) 과거와 미래에 대한 비판적인 대화가 이루어지는 민주적이고 포용적이며 다면적 공간이다. 뮤지엄은 현재의 갈등과 도전을 인정하고 드러내며, 사회에 대한 신뢰를 바탕으로 문화유산(artifact)과 표본(specimen)을 소장하고, 미래 세대를 위한 다양한 기억을 보존하며, 모든 사람들이 동일하고 공평하게 유산에 접근할 수 있는 권한을 보장한다. 뮤지엄은 참여적이며 투명하고, 영리를 지향하지 않으며, 우리가 살아가는 세계에 대한 이해를 증진하기 위해 역할을 수행하고,

2) 조선령, 「변화하는 문화환경과 미술관의 공공성의 문제: 기획전시를 중심으로」, 『현대미술사 연구』, Vol. 22 No. 1, 2007, p. 228.

3) Andreina Fuentes & Gerard Zavace, "Action-Exhibition: Museum, Art, and Communities: Notes on the New Museology", The International Journal of the Inclusive Museum Vol. 6, 2014, pp. 21~27: 신미술관학은 '예코 뮤지엄'의 개념이 천명된 제9차 ICOM 총회 (1971년 프랑스 개최)와 integral museum의 개념에 근거하여 '경험'을 중시한 1972년 개최된 UNESCO 주최의 '산티아고 라운드 테이블 (Santiago Round Table)'에서 공식 천명되었다: 기혜경, 「커뮤니티와 21세기 미술관」, 『큐레이팅을 말한다』, 미메시스, 2019

인간의 존엄과 사회 정의, 전 지구적 평등과 복지, 안위에 기여하기 위해 다양한 공동체를 존중하며 협력하고, 이를 위해 수집, 보존, 연구, 해석, 전시한다.”는 것이다.<sup>4)</sup> 비록 새로운 뮤지엄의 정의가 2019년 교토 총회를 통해 채택되지는 못하였지만, 이 정의는 확연하게 유물을 중심에 두던 뮤지엄의 정의에서 유무형의 자산 및 다양한 기억으로 그 범위를 넓히는 한편, 보존, 연구, 전시, 교육에 방점을 두었던 뮤지엄의 역할을 확대하여 뮤지엄의 사회적 역할과 이 세계가 가진 문제에 초점을 맞추는 노력, 그리고 인류공동체의 존엄과 안위에 기여하기 위한 ‘소통’과 ‘참여’, 그것을 통한 다양한 공동체 형성을 강조하고 있음을 살필 수 있다.

## 2. 디지털 세상과 미술관 활동

인류의 유무형의 문화자산을 중심에 두고 활동해 오던 뮤지엄은 이제 내외부적인 변화의 시점에 도달하였다. 앞서 살펴 본 바와 같이 뮤지엄의 정의 변화로 대변되는 대사회적 역할의 변화는 이미 진행되어 왔을 뿐 아니라 뮤지엄의 작동방식의 변화 역시 발빠르게 진행되고 있다. 특히, 4차 산업혁명 및 디지털 기술 혁신에 의해 촉발된 소통방식의 변혁은 새로운 영역으로 전개되며 시각 이미지의 작동방식과 관련해 인류가 꿈꿔왔던 다양한 상상을 현재화시키고 있다.

4) Jette Sandahl이 제안하여 2019년 ICOM 총회의 투표에 붙여졌던 뮤지엄의 정의는 다음과 같다. "Museums are democratising, inclusive and polyphonic spaces for critical dialogue about the pasts and the futures. Acknowledging and addressing the conflicts and challenges of the present, they hold artefacts and specimens in trust for society, safeguard diverse memories for future generations and guarantee equal rights and equal access to heritage for all people. Museums are not for profit. They are participatory and transparent, and work in active partnership with and for diverse communities to collect, preserve, research, interpret, exhibit, and enhance understandings of the world, aiming to contribute to human dignity and social justice, global equality and planetary wellbeing." (<https://icom.museum/en/news/icom-announces-the-alternative-museum-definition-that-will-be-subject-to-a-vote/2019>)

case 1. 사진 발명 이후 앙드레 말로는 미술관에 소장된 작품보다도 더 풍부한 이미지를 구현할 수 있는 상상의 미술관을 사람들 모두가 가질 수 있다고 역설하였다. 앙드레 말로가 구상한 이 상상의 미술관은 정보화 시대 지식의 서사가 겪고 있는 변화의 방향을 예견한 것으로 이 선지적 철학자이자 작가는 매체사적 관점에서 매체 발달이 초래할 수 있는 변화의 가능성을 전통적 미술관의 작동방식에 준하여 제시하였다.



▲ figure 1

case 2. 2006년 이후 3개의 시리즈가 나온 영화 《박물관은 살아있다》에서는 밤이면 박물관의 모든 유물들이 살아 움직인다. 물론 영화에서 유물들을 살아 움직이게 하는 원동력은 신비한 마력 때문이지만 박물관의 유물이 살아 움직일 수 있다는 인류의 오랜 상상은 기술발달과 맞물리며 다양한 형태로 실험되고 있다.



▲ figure 2



case 3. 가까운 미래의 스페인을 배경으로 한 댄 브라운의 소설 『오리진』에는 소설의 주인공이자 하버드대 종교 기호학과 교수가 구겐하임 빌바오를 방문하여 AI가 진행하는 1:1 관람객 맞춤형 도슨트를 받는 장면이 나온다. 관람객의 지적 수준에 맞추어 관람객의 과거 행적과 현재의 생각을 추정한 AI는 관람객의 수준에 맞추어 대화 형태로 작품에 대한 도슨트를 풀어نا간다.

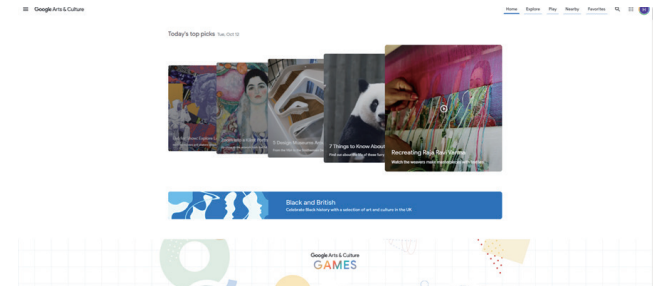


▲ figure 3

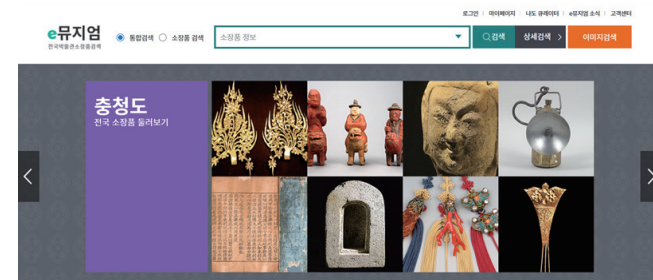
미술관의 역할과 연동하여 생각할 수 있는 인류가 꿈꾸어 온 몇 가지 예를 들어보았다. 앙드레 말로가 상상의 미술관을 이야기한 지 70년 정도가 지난 지금 우리는 엄청난 기술적 진보를 거듭하여 전 세계 뮤지엄의 소장품들로 이루어진 상상의 뮤지엄을 구성하거나, 첨단 기술을 활용하여 뮤지엄

의 유물들이 살아 움직이는 증강현실을 경험하기도 하고, 가상현실을 이용하여 실제 작품 속으로 들어가 걸어 볼 수 있는 시대를 살아가고 있다. 더 나아가, AI가 관람객의 지적 수준에 맞추어 들려주는 맞춤형 도슨트를 예견하는 시대를 살아가고 있다. 전통적인 뮤지엄의 소장품 관리, 전시, 교육 방식에 첨단 기술이 접목된 이러한 형태들은 먼 미래의 이야기가 아닌 우리 가까이에 와 있거나 현재화되었다.

오늘날 우리는 각 미술관의 홈페이지를 넘어 어도브나 구글과 같은 기업이 제공하는 플랫폼을 마주하고 있다. “웹상에서 미술관들의 미술관을 만드는 플랫폼”을 지향한 구글의 Google Art & Culture나 국립중앙박물관에서 전국 박물관 유물들을 모아 운영하는 e-museum은 가히 앙드레 말로가 이야기한 상상의 뮤지엄의 21세기형 버전이며, 뮤지엄의 작품관리 방식이 기



◀ figure 4



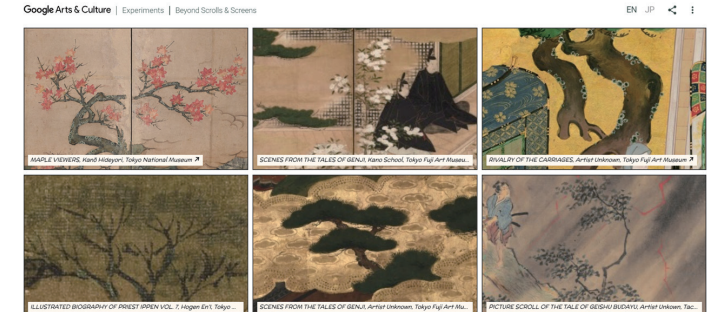
◀ figure 5



▲ figure 6

술력과 만나 이루어낸 디지털 버전이라 할 수 있다. 현재 전 세계 1000여개 이상의 미술관이 참여하고 있는 Google Art & Culture 사이트가 제공하는 고해상도의 이미지는 실제 작품을 보면서도 알아채지 못한 부분까지 세밀하게 잡아낸다. 이 사이트가 제공하는 이미지를 통해 우리는 반 고흐가 언제 격정적으로 별이 빛나는 밤하늘을 휘감아 돌았으며, 어느 곳에서 멈추었고, 또 어느 지점을 강조하였는지를 살필 수 있다. 또 일본의 에마키를 통해서도 서로 다른 기법으로 그려진 다양한 나무, 동물, 곤충, 각종 도구, 사람들을 소재별로 가려서 확인해 볼 수도 있다.<sup>5)</sup> 슈퍼 카메라로 촬영하여 104억 기가 픽셀로 제공되는 이미지는 가히 엄청난 기술력과 자본력을 근간으로 우리에게 실제 작품보다 더한 선명함을 제공한다.

5) 기혜경, 『온라인 속 상상의 미술관 구현하기』, 『월간미술』, 2020, 4월호, pp. 94~95



▲ figure 7



▲ figure 8 Google Art & Culture- Experiments - Beyond Scrolls & Screen

한편, 엄청난 용량의 데이터 값을 자랑하는 이들 이미지 속으로 빠져들다 보면 실제 작품의 의미와 맥락, 그 아우라를 잊어버리곤 한다. 앞서 예시한 일본 전통화의 경우, 디테일을 살펴다 보면 작품의 어느 부분을 보고 있는지조차 구분하기 힘들어져 버린다.<sup>6)</sup> 디지털 세상 속에서는 작품이나 유물이 신체와 매개하는 방식이 다르기에 자칫 작품과의 교감과 그에 대한 감상보다는 엄청난 양의 데이터 값이 제공하는 디테일의 놀라움으로 그쳐버리게 되기 쉽다. 이러한 이유로 디지털을 근간으로 뮤지엄 활동이 활발하게 수

6) 기혜경, ibid, pp. 94~95



행될수록 오프라인용으로 제작된 작품이나 콘텐츠를 단순히 온라인을 통해 송출하는 방식이 작품에 대한 적절한 감상의 수단인지에 대한 의구심이 증대되고 있으며 디지털 공간에 부합하는 새로운 소통방법 고안에 대한 논의들이 이루어지고 있다.

컴퓨터와 네트워크 기술이 만들어내는 가상공간은 현실의 그것과는 다르다. 가상공간에서는 아무리 멀리 떨어져 있더라도 같은 계정으로 접속만 이루어진다면 단번에 물리적 거리를 넘어설 수 있다. 더 나아가 그곳을 주도하는 힘은 모더니즘의 선형적 규칙이 아닌 하이퍼링크를 통해 무한히 연결되어 퍼져나가는 체계이기에 선형적인 시간의 흐름조차 이곳에서는 주도적인 힘을 발휘하지 못한다. 우리가 인식하는 공간 너머의 공간과 시간을 넘어선 시간 개념을 구성하는 디지털 세상에서는 현실의 시공간을 전제하여 제작된 작품과 그에 대한 감상 방식은 어찌하면 맞지 않을 수 있다. 하지만, 아직은 디지털 세상을 포괄하여 작동할 ‘공통의 감각(common sense)’은 마련되지 못한 것으로 보인다. 여기에서 공통의 감각이라는 것은 한 시대의 근간을 이루는 세계관과 기본적인 인식체계와 연동되는 것으로, 예를 들어 르네상스 이후 서양 인식체계의 근간이 되었던 원근법이라든가 동양 산수화의 3원법과 같은 것처럼 한 시대의 세계관을 관통하며 작품제작의 근간이 되는 것을 의미한다.<sup>7)</sup> 디지털 세상과 관련하여 공통의 감각을 논의해야 함은 기술의 발달로 촉발된 디지털이 열어놓은 세계가 단순한 매체의 확장에 그치는 것이 아니라 세계관의 변화를 초래할 정도의 근본적 변혁의 요인이기 때문이다. 하지만, 디지털과 관련하여 아직 우리는 기본적인 인식체계 및 미학, 그리고 그 근저의 세계관 등을 관통하는 공통적 감각을 마련하지 못하고 있

7) 이진경, 『공유재 미술관』, 『NJP리더 #8 미래미술관: 공공에서 공유로』, 2018, pp. 65~76

다. 이러한 공통감각의 부재는 단순히 창작과 관련된 부분을 넘어 작가, 관객, 그리고 미술관 모두가 창작과 향유, 매개와 관련한 기본 문법에 대한 공감대가 형성되지 못했음을 의미한다.

디지털을 근간으로 하는 공통감각의 모색과 열린 가능성은 각각의 창·제작자와 매개자, 그리고 수용자로 하여금 나름의 노력을 기울여 디지털에서의 작동방식을 모색하게 한다. 피츠버그 달리 미술관의 경우, 달리의 초현실주의적 세계를 디지털 공간에 구현함으로써 관객으로 하여금 직접 작품 속으로 들어가 달리가 만든 환상적 세계를 공감각적으로 체험하는 프로젝트를 선보였다. 디즈니사와 피츠버그의 달리 미술관이 공동으로 개발한 <디즈니와 달리: 상상의 건축>이라는 이 프로젝트는 현실과는 다른 디지털 세상의 뒤틀린 시공 개념이 달리의 작품 세계와 어우러지며 작품감상의 포인트를 배가시키는 효과를 가져왔다. 이는 디즈니의 기술력과 자본, 그리고 디지털 공간과 달리의 환상적 세계가 어우러져 만들어낸 결과였다. 가상공간



▲ figure 9<sup>8)</sup>

8) The Dalí Museum 공식 유튜브, "Dreams of Dali: 360° Video", [youtu.be/F1eLelocAcU](https://youtu.be/F1eLelocAcU)



전시의 또 다른 예로 부산시립미술관이 현재 진행하고 있는 <onoooff>전의 경우, 게임업체와의 협업을 통해 물리적 공간과 시간의 한계를 넘어서는 소통의 장을 만들었다. 게임 툴을 활용하여 관객의 몰입도를 증가시키고 관객의 적극적 행위가 다음 작품의 감상을 위한 단초로 이어질 수 있도록 프로그래밍하였다. 그 결과 이 공간에서 관객은 단지 수동적인 감상자로 남지 않고 걷고, 계단을 오르고, 뛰고, 날고, 만지는 등의 적극적인 참여자이자 행위자가 된다. 더 나아가, 3차원의 중력이 작동하는 현실의 공간과는 다른 사



▲ figure 10<sup>9)</sup>

9) 부산시립미술관 공식 유튜브, “《오노프 ONOOOFF》”, [youtu.be/ZvhL3vtVd9c](https://youtu.be/ZvhL3vtVd9c)

이버 공간의 특성을 활용하여 가상의 미술관 공간을 구성함으로써 기존에 알고 있는 공간적 제약을 뛰어넘도록 계획하였으며, 이러한 경험이 작품 감상과 어우러져 실제 공간에서와는 다른 작품 감상 경험이 가능하도록 하였다. 이처럼 <디즈니와 달리: 상상의 건축>에서처럼 독특한 작가의 세계관으로 인해 사이버 공간의 특성과 잘 결합된 결과를 도출하거나, 게임의 툴을 활용하여 관객의 수행성과 전시감상을 결합해 낸 <onoooff>전과 같은 다양한 모색이 이루어지고 있긴 하지만, 그럼에도 불구하고 아직 사이버 공간 속에서 진행되는 전시와 그것에 대한 향유는 전통적인 의미의 작가, 관객, 뮤지엄 모두가 공통감각을 공유하지 못한 채, 서로에게 새롭게 열린 가능성들을 모색하고 있는 단계라 할 수 있다.

디지털 공간에서 이루어진 일련의 전시들이 정보 값의 극대화를 넘어 작품 감상으로 이어질 수 있는가의 문제를 제기하고 있다면, 미술관 교육 분야의 경우 디지털 공간은 획기적인 변화를 초래하고 있다. British Museum이 삼성 디지털 디스커버리 센터와 손잡고 선보인 “Virtual Reality Weekend”는 가상현실을 통해 청동기 시대의 움집을 구현해냄으로써 관객들로 하여금 당시 사람들의 생활 형태를 체험하게 한다. 유물과 가상현실의 결합을 통해 관객으로 하여금 시간을 뛰어넘어 청동기 시대를 체험하게 한



▲ figure 11<sup>10)</sup>

10) Vimeo @Steve Colmer, “British Museum & Soluis Heritage Bronze Age VR weekend”, [vimeo.com/254883921](https://vimeo.com/254883921)

이 프로젝트에 대해 참여자들의 만족도는 상당히 높았을 뿐 아니라 향후 뮤지엄 교육에 새로운 장을 마련할 것으로 기대되고 있다. 이와 더불어 AI가 들려주는 도슨트로 대변되는 온라인 관객 맞춤형 서비스는 현재로서는 요원해 보이지만 기술적인 문제가 아닌 자본의 문제와 정보보호에 관한 사회적 문제로 미술관에서 상용화되지 못하고 있다. 하지만 국립중앙박물관이 발표한 ‘디지털전략 2025’에 따르면 현재 시범적으로 사용하고 있는 ‘안내로봇 큐아이’를 업그레이드하여 상용화할 방침이며 향후 노약자와 장애인 보조서비스, 관객 통계관리 기능까지도 탑재할 계획이라 한다. 이는 AI 기술이 상용화되어 맞춤형 도슨트가 가능한 시기가 가까워졌음을 의미한다.

### 3. 공공에서 공유로: 디지털 플랫폼

코로나로 인해 미술관들은 그 어느 때보다도 절실히 닫힌 문 너머의 관객과 소통하기 위해 최선을 다해 디지털 세상을 끌어안는 시도를 해 왔다. 많은 미술관들이 앞다투어 새롭게 열린 디지털 세상을 마주하며, 새로운 예술창작과 감상법, 소통법을 모색하고 있다. 물리적 공간의 한계를 뛰어넘어, 하이퍼링크로 연결되는 디지털 세상에서 이제 관객, 작가, 미술관은 일방향적인 관계가 아닌 스스로 모색하고 찾아나가는 새로운 행동패턴을 구사하기 시작하였다. 이전의 미술관이 일방적으로 정보를 제공하는 방식이었다면, 이제 새롭게 열린 디지털 플랫폼에서 관객은 그 어느 때 보다 적극적인 수행자로 변모하고 있다. 디지털 공간에서 관객의 선택과 행동이 다른 방식의 작품 감상법과 결과물을 가능하게 할 뿐 아니라, 그를 바탕으로 자신과 취미와 취향, 관심사가 같은 사람들끼리 공동체를 형성하여 활동하는 것 역시도 가능하게 되었다.

디지털 플랫폼의 이러한 작동 방식은 전문가에 의해 일방향적으로 정

보가 제공되던 방식에서 관객이 직접 콘텐츠를 이해하고, 해석하며, 새로운 창작에 가담하고, 더 나아가 그를 바탕으로 새로운 커뮤니티를 형성하는 포스트 뮤지엄의 이상 혹은 커뮤니티를 구성하는 커뮤니티 오가나이징 플랫폼으로서의 미술관 구현에 한발 다가서게 한다. 전통적으로 뮤지엄들은 그것이 소장하고 생산한 정보와 콘텐츠를 공공에게 서비스함으로써 그 공공성을 확보하고자 노력하였다면, 이제 디지털 플랫폼 시대의 개막은 그 플랫폼에 입장한 모두가 그곳의 정보와 콘텐츠를 함께 공유하며 같이 만들어가는 방식으로 뮤지엄의 변화를 추동한다. 이러한 변화는 문화관광연구원이 21세기형 미술관을 ‘표준화에서 특성화’로, ‘보존 중심에서 교육 중심’으로, ‘국가 중심에서 지역사회 중심’으로, ‘공급자 중심에서 이용자 중심’으로, ‘오프라인 중심에서 온라인과 오프라인의 결합’으로, ‘관료주의에서 경영합리화’로, ‘큐레이터 중심에서 전문인력들의 네트워크 중심’<sup>11)</sup>으로 그 중심을 옮겨야 한다고 천명하였던 것에서 한 발 더 나아가 뮤지엄이 공유의 플랫폼으로 작동할 수 있는 가능성을 열어놓고 있다.

공공미술을 논의하는 심포지엄 자리에서 미술관의 공공성이 어떻게

11) 한국문화관광정책연구원, 「박물관 미술관 중장기 발전방안 연구」, 2002, p.9

변화되어 왔는지를 화두로 이야기하는 이유는 공공성을 전제로 운영되어 왔던 뮤지엄들이 현재 당면하고 있는 뮤지엄 정의의 변화 및 디지털 환경의 변화가 수잔 레이시가 공공미술을 구분하는 과정에서 ‘새로운 장르의 공공미술 (New Genre Public Art)’로 규정한 흐름과 접점을 갖기 때문이다.<sup>12)</sup> 80년대 이후 일련의 공공미술이 새로운 장르의 공공미술이라는 말로 지칭되는 것은 전통적인 미술제도에서 벗어나 확장된 공공(public)과 능동적인 공동작업을 시도하는 것을 전제한다. 특히 참여에 더 잡고 있는 이러한 미술은 전통적 의미의 관조의 개념 대신 참여자 모두를 창조자로 변화시키며 관객 없는 새로운 종류의 예술을 지향하게 한다. 이를 통해 수동적인 소비자였던 관객은 능동적인 행위의 주체로 재맥락화된다.<sup>13)</sup> 행동주의와 사회참여주의에 더 잡고 지역 공통의 안전과 의제에 대해 공유하고 소통하며 새로운 대안을 모색해 나가는 ‘새로운 장르의 공공미술’은 이런 의미에서 뮤지엄이 디지털 플랫폼을 통해 실험하고 있는 방향성과 맥을 같이 할 뿐 아니라, 뮤

지엄의 사회 속에서의 역할을 고민하며 함께 만드는 미래에 방점을 두었던 ICOM의 새로운 뮤지엄의 개념 정의와도 맥을 같이한다.

어쩌면 AI가 들려주는 맞춤형 도슨트는 오디오 가이드 어플리케이션조차도 구비되지 못한 미술관들이 허다한 현재의 상황 - 우리 미술관 역시 그렇다 - 에서는 시기상조로 느껴질 수도 있다. 또 소장품 및 미술자료 관리 시스템 조차도 갖추지 못하고 있는 많은 미술관 박물관들에게 정부가 그린 뉴딜정책의 일환으로 내놓은 실감 콘텐츠 구축 지원사업은 건지도 못하는데 뭘 것을 요구받고 있는 웃지 못할 현실이기도 하다. 하지만, 이 모든 좌충우돌식 모색과 에너지들은 한국의 미술관 박물관들이 변혁의 시대에 당면하고 있음을 알리는 징후라 할 수 있다. 그리고 그 변화는 미술관 박물관들이 ‘공공’의 범위와 의미를 넘어 ‘공유’로의 길을 열며 조금은 자유로운 공유지로 작동할 앞날을 앞당기는 밑거름이 될 것으로 기대한다.

12) 수잔 레이시는 60년대 후반 서구에서의 공공미술이 기념비 전통에서 벗어나기 시작하였다고 파악하고 그 흐름을 (1)건축 속의 미술 (art in architecture), (2)공공장소에서의 미술 (art in public places), (3)공공 공간으로서의 미술 혹은 도시 계획 속의 미술 (art in urban design), (4)80년대 후반 공공적 관심사를 지닌 미술 혹은 새로운 장르의 공공미술 (new genre public art) 로 구분하여 파악하고 있다.(Suzanne Lacy, Mapping the terrain: new genre public art, 1995): 한편, 행동주의와 사회참여주의에 더 잡고 있는 ‘새로운 장르의 공공미술’은 기존의 미술시장이나 미술단체가 미술을 상품화해 온 관행에 대한 대응이자 모더니즘 미학에 대한 저항이라 할 수 있다. 더 나아가, ‘새로운 장르의 공공미술’은 미술적 본성과 가치를 모더니즘 미학의 자기 충족적 심미성으로부터 벗어나 미술이 더 잡고 있는 사회와의 관계를 살피는 사회학으로 이동시키는 결과를 초래하였다. 이러한 까닭에 커뮤니티 아트는 결과물 보다는 과정에서 일어나는 참여자들의 변화와 작업 과정에서 발생하는 갈등, 그리고 그것을 해결하면서 얻게 되는 변화가 중요하며, 이는 결과물로서의 작품보다는 누구와 어떻게 함께 작업하였는가하는 윤리적 판단에 중점을 두기에 커뮤니티아트의 결과가 반드시 전시로 귀결 되어야 하는 것은 아니다. (기혜경, 「커뮤니티와 21세기 미술관」, 『큐레이팅을 말한다』, 미메시스, 2019.

13) Claire Bishop, “Participation and Spectacle: Where Are We Now?”, Lecture for Creative Time’s Living as Form, May 2011, pp. 1~11.

We often hear “paradigm shifts” these days. A paradigm shift means when phenomena that the logic of the existing system can no longer explain are found everywhere, and a change to another system must be made through a different paradigm. This word, mainly used in the scientific community, started to be used in everyday life because of technological innovation caused by the 4th industrial revolution. The future has already infiltrated our lives in the form of AI and the Internet of Things and has suddenly become a reality during unprecedented pandemics in 2020 and 2021.

The museum, which had been repeatedly closed and reopened, had to face tremendous changes just as the quotidian life had undergone changes by the COVID-19. In the context of everyday social distancing, it was necessary to find a new communication method suitable for the untact (a neologism that combines a prefix ‘un’ and a word ‘contact’) era by modifying the traditional art museum operation method and audience service method. From 2020 to the present, several media outlets have already introduced various efforts made by art museums around the world to communicate with the audience beyond the closed door to fulfill the role of art museums. So, it seems ineffective to mention them again in this presentation. The purpose of this presentation is to examine what art museums are seeking through the digital world that is unfolding before us as a new territory, and to discuss its direction and meaning in terms of publicness, a long-standing topic of art museums.

## 1. Changes in the Definition and Role of Art Museums

Museums started from the human desire to preserve precious things. They have established a system of researching and studying relics and works worth preserving as cultural heritage, and collecting, managing, and presenting them to the public in the form of exhibition. The role of a museum in classical museology is in line with the definition offered by the International Council of Museums and Art Museums (ICOM). ICOM establishes the museum as “a non-profit, permanent institution in the service of society and its development, open to the public, which acquires, conserves, researches, communicates and exhibits the tangible and intangible heritage of humanity and its environment for the purposes of education, study and enjoyment.”<sup>1)</sup> The definition of a museum is closely related to the birth of the museum. Museums started when human heritage that was privately owned by the royal family and the church became nationalized and opened to the public after the French Revolution. In this sense, from its inception, the museum is an open institution that collects and preserves the tangible and intangible heritage and present them to the public through exhibitions.

1) ICOM defines museums as such according to the 1948 Museum Charter. The definition is not forced, however, is recommended to be adjusted depending on the situation of each country. (Ji Hye Byun, <A study on the resolution of ICOM museum definition -Focusing on predictions and suggestions for the museum management>, <Journal of Arts Management and Policy>, Vol. 54, 2020, p. 134.): Features of different museums have been discussed in different parts of the world according to the changes in time. Following such trend, the Korea Culture & Tourism Institute, dedicated to research cultural policies in Korea, suggested that the focus of 21st-century art museum should shift from standardization to specialization, from preservation-oriented to education-oriented, from national to regional, from supplier-centered to user-centered, from offline-centered to the combination of offline and online, from bureaucracy to management rationalization, and from curator-centered to a network-centered professional manpower. (Korea Culture & Tourism Institute, <Mid- and Long-Term Development Plan for Museums and Art Museums>, 2002, p.9)

The above definition of a museum makes us constantly wonder about its publicness. The traditional concept of a museum focuses on political democracy instead of authoritarianism, preservation of cultural heritage, and enlightenment civic education<sup>2)</sup>. However, currently, museums focus on pluralism or community as opposed to elitism due to rapid political and economic changes.<sup>3)</sup> From the 1960s, due to changing environment, ICOM seeks to change the museums' function from a simple collection of relics to tangible and intangible 'legacy' and 'memory' to a 'participatory community' of 'the public.' The change later led to a vote on the new definition in the 2019 Kyoto ICOM General Assembly. The newly established definition states: "Museums are democratising, inclusive and polyphonic spaces for critical dialogue about the pasts and the futures. Acknowledging and addressing the conflicts and challenges of the present, they hold artefacts and specimens in trust for society, safeguard diverse memories for future generations and guarantee equal rights and equal access to heritage for all people. Museums are not for profit. They are participatory and transparent, and work in active partnership with and for diverse communities to collect, preserve, research, interpret, exhibit, and enhance understandings of the world, aiming to contribute to human dignity

2) Seon Ryeong Cho, <A study on the public interest of the Art museum under the changing cultural situations>, <Journal of History of Modern Art>, Vol. 22 No. 1, 2007, p. 228.

3) Andreina Fuentes & Gerard Zavace, "Action-Exhibition: Museum, Art, and Communities: Notes on the New Museology", *The International Journal of the Inclusive Museum* Vol. 6, 2014, pp. 21-27: 'The new museology was officially at UNESCO's Santiago Round Table in 1972, which emphasized 'experience' as the concept of an integral museum, a concept mentioned within the definition of 'eco museum' in the 9th ICOM General Assembly.: Hey Kyung Ki, <Community and the 21st-Century Art Museum>, <Talking about Curating>, Mimesis, 2019

and social justice, global equality and planetary wellbeing."<sup>4)</sup> Although the new definition of the museum was not selected at the 2019 Kyoto General Assembly, this definition expands the conventional definition of museum, which was artefact-centered, to include tangible and intangible assets and various memories. Also, it broadened the scope of the social role of museums. Whereas museums used to focus on preservation, research, exhibition, and education, their social roles are now expanded to focus on problems of this world and to contribute to the dignity and safety of the human community through 'communication' and 'participation.' The emphasis on the formation of community is something to be noted.

## 2. Digital World and Activities of Art Museums

The museums, which used to emphasize tangible and intangible cultural assets, have now reached a point of internal and external change. As already mentioned, the museum's role has been changed, represented by the shift in its definition. Also, the operation of the museum is changing rapidly. In particular, the transformation of the communication method brought by the 4th industrial revolution and digital technology innovation is unfolding into a new field. These changes realize the various imaginations about how visual images work.

4) The following is the definition of museum put on a ballot at 2019 ICOM General Assembly by Jette Sandahl: "Museums are democratising, inclusive and polyphonic spaces for critical dialogue about the pasts and the futures. Acknowledging and addressing the conflicts and challenges of the present, they hold artefacts and specimens in trust for society, safeguard diverse memories for future generations and guarantee equal rights and equal access to heritage for all people. Museums are not for profit. They are participatory and transparent, and work in active partnership with and for diverse communities to collect, preserve, research, interpret, exhibit, and enhance understandings of the world, aiming to contribute to human dignity and social justice, global equality and planetary wellbeing." (<https://icom.museum/en/news/icom-announces-the-alternative-museum-definition-that-will-be-subject-to-a-vote/2019>)



case 1. After the invention of photography, Andre Malraux argued that people could have an imaginary museum that realizes a richer image than the works in the museum.<figure 1> The museum of imagination imagined by Malraux foresaw the direction of change that the narrative of knowledge is going through. This prophetic philosopher and artist presented the possibility of change that media development can introduce from the perspective of media history in accordance with the operation method of traditional art museums.

case 2. In the movie trilogy, <Night at the Museum>, a media franchise released in 2006, all the artefacts in the museum come to life at night. <figure 2>

Of course, what made them come alive in the movie was a magical force. Nonetheless, humanity's imagination with long tradition has been experimented with in various forms, interlocking with technology development.

case 3. In Dan Brown's novel <Origin>, set in Spain in the near future, <figure 3> the protagonist, a professor of religious semiotics at Harvard University, visited the Guggenheim Bilbao to receive a 1:1 docent customized by A.I. A.I., which estimates the audience's past actions and current thoughts according to their intellectual level, explains the artworks suitable to each visitor's intellectual level.

I will provide some examples of the imaginations humans had dreamed of in relation to the role of the art museum. It has been about 70 years since Andre Malraux discussed an imaginary museum. We have made tremendous technological to compose an imaginary museum with collections worldwide or utilize cutting-edge technology to bring the museum's artefacts to life. We live in a world where we can experience augmented reality and walk into the artwork using virtual reality. Furthermore, A.I. provides customized explanations according to the intellectual

level of the audience. These forms of technology combined with the management of collection, exhibition, and education methods of traditional museums are no longer a tale of a distant future.

We are now facing platforms provided by companies, such as Adobe and Google, beyond the individual museum's website. Google Art & Culture <figure 4> which aims to create a "platform for art museums on the web," or e-museum <figure 5>, which collects and operates museum artefacts from all over the country at the National Museum of Korea, are the 21st-century interpretation of Malraux's imagination and is a digital version of museum's art management method combined with technology. The high-resolution images provided by the Google Art & Culture site, which more than 1,000 art museums worldwide currently participate, capture details that may have gone unnoticed when looking at the actual work. Through the images provided by this website, we can see when Van Gogh passionately circled the starry night sky, where he stopped, and where he emphasized.

<figure 6> Through Japanese emaki, you can look at various trees, animals, insects, various tools, and people drawn with different techniques by material. <figure 7><sup>5)</sup> Based on this, it provides us with more clarity than the actual work. Images captured with a super camera produces an image of 10.4 billion gigapixels, which provides us with greater clarity than actual works through tremendous technological power and capital strength.

On the other hand, if we fall into these images that boast a vast amount of data, we often forget the meaning, context, and aura of the actual work. In the case of the traditional Japanese painting exemplified above, it becomes difficult

5) Hey Kyung Ki, <Realizing the Imaginary Museum Online>, <Monthly Art>, 2020, April issue, pp. 94-95

even to tell which part of the work you are looking at if you focus on the details. (Google Art & Culture- Experiments - Beyond Scrolls & Screen/[figure 8](#)><sup>6)</sup> In the digital world, the way art or relics interact with the body is different, so there is a danger of being overwhelmed by the vast amount of data rather than interacting with and appreciating the work. The more actively digital-based museum activities are carried out, the more doubts are raised about whether the method of simply transmitting works or content produced for offline use online is an appropriate means of appreciating the work. Relevant discussions are being made on devising a new communication method suitable for the digital space.

The virtual space created by computer and network technology is different from the real world. In a virtual space, no matter the distance, we can overcome the physical distance at once if we connect with the same account. Furthermore, the leading force is not the linear rule of modernism, but an infinitely connected system spread through hyperlinks, so the linear flow of time does not dominate this space.

In the digital world that constitutes the concept of space of time beyond our perception, how we appreciate works created on the premise of real time and space may not be appropriate. However, it seems that 'common sense' has not yet been developed to encompass the digital world. When I say common sense, it is something that connects the worldview and basic cognitive system that form the basis of an era. Examples of common sense are the perspective understanding that served as the foundation of the Western cognitive system after the Renaissance and three perspectives of Eastern landscape paintings.<sup>7)</sup>

6) Hey Kyung Ki, *ibid.*, pp. 94-95

7) Jinkyung Lee, <Common Art Museum>, <NIJ Leader #8 Museum of Future: From Public to Shared>, 2018, pp. 65-76

We need to discuss common sense concerning the digital world because the digital world opened up by technology development is an extension of a simple medium and a fundamental change factor that causes a change in the worldview. However, regarding the digital, we have not yet prepared a common sense penetrating the basic cognitive system, aesthetics, and the underlying worldview. The absence of such common sense demonstrates that the artists, audience, and museums have all fallen short in forming a consensus on the basic grammar related to creation, appreciation, and mediation.

The search for common sense and open possibilities based on digital encourages each creator, producer, mediator, and appreciator to find operation methods in the digital. For example, the Dali Museum in Pittsburg presented a project that allowed the audience to directly enter the work and experience the fantastic world created by Salvador Dali synesthetically by realizing Dali's surrealistic world in a digital space. Jointly developed by Disney and the Dali Museum in Pittsburg, the project <Disney and Dali: Imaginary Architecture> [figure 9](#)><sup>8)</sup> combines the twisted spatiotemporal concept of the digital and Dali's imagination to double the aspects of appreciation. This was the result of a combination of Disney's technology and capital and the fantastic world of Dali in a digital space. Another example of a virtual space exhibition is <onoooff> exhibition [figure 10](#)><sup>9)</sup> conducted by the Busan Museum of Art. The museum collaborated with game companies to create a space for communication that transcends the physical limitation of space and time. Using the game as an instrument,

8) Official YouTube channel of The Dalí Museum, "Dreams of Dalí: 360° Video", [youtu.be/FieLeIocAcU](https://youtu.be/FieLeIocAcU)

9) Official YouTube Channel of Busan Museum of Art, "<ONOOFF>", [youtu.be/ZvhL3vtVd9c](https://youtu.be/ZvhL3vtVd9c)

we encouraged the audience to immerse in artworks fully. The exhibition was designed so that active participation of the audience leads to the beginning of the appreciation of the following work. As a result, the audience does not remain passive observers in this space but becomes active participants and actors by walking, climbing stairs, running, flying, and touching. Furthermore, we planned the exhibition to transcend the existing spatial limitations by constructing a virtual museum space using cyberspace's characteristics different from the actual space where three-dimensional gravity operates. The experience allowed us to enable a different type of art appreciation than in a real space. The experience allowed us to enable a different type of art appreciation than in a real space. There are many attempts, such as in <Disney and Dali: Imaginary Architecture>, which yielded great results by combining the artist's unique worldview and the characteristics of cyberspace and in <onoooff>, which connected audience performance and exhibition appreciation. Nevertheless, the exhibition and art appreciation in cyberspace are still in the stage where artists, audiences, and museums in the traditional sense are exploring new possibilities open to each other without sharing a common sense.

Suppose a series of exhibitions in digital space raises the question of whether it can lead to an appreciation of works beyond maximizing information value. In that case, digital space is bringing about epochal changes in the field of art museum education. "Virtual Reality Weekend" <figure 11><sup>10)</sup> presented by British Museum in partnership with Samsung Digital Discovery Center, creates a hut from the Bronze Age through virtual reality, allowing the audience to experience the lifestyle of the people at that time. Participants were delighted with this project, which allowed the audience to experience the Bronze Age through the combination of artefacts and virtual reality. It is expected to open a new chapter in museum education in the future. In addition, the online audience customized service, represented by the A.I. docent, seems to be something from distant future. In reality, it is not commercialized in art museums due to social issues related to information protection and capital issues, not technical issues. However, according to the 'Digital Strategy 2025' announced by the National Museum of Korea, the 'guide robot Q-I', which is currently being used on a pilot phase, will be upgraded and commercialized. The service will include support service for the elderly and the disabled and statistical management of visitors. This means that the time when A.I. technology is commercialized, and customized docents are possible is near.

10) Vimeo @Steve Colmer, "British Museum & Soluis Heritage Bronze Age VR weekend", [vimeo.com/254883921](https://vimeo.com/254883921)

### 3. From Public to Shared: Digital Platform

Due to the coronavirus, museums have been trying their best to embrace the digital world to communicate with the audience beyond the closed door more desperately than ever. Many art museums are seeking a new method of art creation, appreciation, and communication in the face of the new digital world. In the digital world connected by hyperlinks beyond the limits of physical space, the audience, the artist, and the museum are starting to use a new behavioral pattern to explore and seek for themselves rather than a one-way relationship. The previous art museums operated by the one-sided method of providing information. Now the audience is becoming active performers on a new digital platform. In the digital space, not only does the audience's choices and actions enable different ways of appreciating works and results, but it is also possible to form a community with people of the same hobbies, tastes, and interests.

This working method of the digital platform is ideal for a post-museum: the audience directly understands and interprets the content, participates in the new creation, and forms a new community instead of receiving the one-way information provided by experts. This method brings them one step closer to realizing the museum as a community organizing platform. Traditionally museums secured their publicness by providing the information and content they own and produce. Now, in the age of digital platforms, the museums allow visitors who entered the space to share and create content together. The Cultural Tourism Research Institute suggested that the focus of 21st-century art museum should shift from standardization to specialization, from preservation-oriented to education-oriented, from national to regional, from supplier-centered to user-centered, from offline-centered to the combination of offline and online, from bureaucracy to

management rationalization, and from curator-centered to a network-centered professional manpower. This leaves the possibility open for museums to serve as a platform for sharing.

I am discussing how publicness of museums has changed at the symposium about public art because the changing definition of a museum and the digital environment museums are facing now has a point of contact with the 'New Genre Public Art' defined by Suzanne Lacy.<sup>11)</sup> A series of public art since the 1980s is referred to as a new genre of public art that presupposes an active collaboration with the expanded public beyond the traditional art system. This new genre based on participation transforms all participants into creators, moving towards the new type of art without an audience. Through this, the audience, who used to be a passive consumer, is recontextualized as the subject of active action. In this sense, a new genre of public art, which is based on activism and social participationism, shares and communicates with the region's common agenda and seeks new alternatives, which is in line with the direction and context the museum

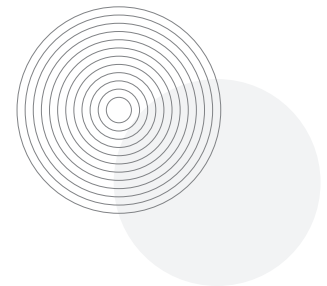
11) Suzanne Lacy understood that public art in the West began to deviate from the traditional monumental art in the late 1960s and identified the flow as (1) art in architecture, (2) art in public places, (3) art in urban design, (4) the new genre public art with public interest in the late 80s. (Suzanne Lacy, Mapping the terrain: new genre public art, 1995). On the other hand, the 'new genre public art' based on activism and social participationism is a response against the practice of commercializing art by existing art markets or art groups. It can also be said to be a resistance to modernist aesthetics. Furthermore, the 'new genre public art' has resulted in a shift in artistic nature and value from the self-sufficient aesthetic of modernism to a sociological turn that examines the relationship between art and society. For this reason, community art puts more emphasis on the changes that participants undergo, the conflict, and transformation from solving the problems, instead of the result itself. Community art concerns more on with who and how the work was created. Therefore, the result of community art does not necessarily lead to an exhibition. (Hey Kyung Ki, <Community and the 21st-Century Art Museum>, <Talking about Curating>, Mimesis, 2019).



is experimenting with through digital platforms.<sup>12)</sup> It also resonates with ICOM's new definition of the museum, which focuses on the future that we create together while contemplating the museum's role in society.

Perhaps, the customized docent provided by A.I. may feel premature in the current situation where many museums do not even have an audio guide application – our museum is also the same. The government's realistic content establishment support project introduced as part of the Green New Deal may seem preposterous for the galleries and art museums that cannot even afford a management system for their collection and data. However, all these conflicts and tensions may signify the era of transformation for Korean art museums. It is expected that the change will serve as a foundation for museums to advance to the future of free and shared space, opening the way to 'share' beyond the scope and meaning of 'public'.

12) Claire Bishop, "Participation and Spectacle: Where Are We Now?", Lecture for Creative Time's Living as Form, May 2011, pp. 1-11.



# 사회 문화의 변화에 따른 새로운 공공미술 제도란

New Public Arts according to socio-cultural changes



김규원  
KyuWon Kim

한국문화관광연구원 문화연구본부 선임연구위원  
Senior Researcher at the Cultural Research Division  
of the Korea Culture & Tourism Institute (KCTI)

여럿이 대상이 되고 여럿이 주체가 되는 ‘공공’이라는 단어와, 전통적으로 개인 작업이 중심이 되는 ‘미술’이란 부분이 어떻게 합쳐질 수 있을까? 영국의 스톤헨지부터 경주의 석굴암까지 ‘공공미술’의 흔적들은 이미 오래전부터 이어져왔다. 그럼에도 불구하고 ‘공공미술 좀 안 했으면 좋겠다.’와 같은 이야기는 왜 나오는 것일까? 이 지점을 고민해보고자 한다.

공공미술, 흔히 비판하는 많은 분들은 ‘공공’도 없고 ‘미술’도 없는, ‘환경미화’만 남았다는 이야기를 한다. 그렇다면 과연 ‘공공’은 무엇이고, ‘미술’은 무엇일까? 공공미술을 오랫동안 지켜보다 보면 계속해서 만들고, 지워가는 여러 가지 일들이 일어난다. 또한 공공미술이 싫다고 글을 쓰는 것 자체도 또 하나의 공공예술이 되고 있는 실정이다.



▲ figure 1

공공미술은 대부분 많은 사람이 살고 있는 ‘공공장소’에 설치되고 조성된다. 따라서 관련된 법이나 조례가 어떤 것이 있는지 간단하게 살펴보겠다. 건축물에 대한 미술작품에 관해 규정한 법은 「문화예술진흥법」이다. 「문화예술진흥법」 제9조를 통해 1995년 이후 공공미술의 설치가 의무화된 부분이 있다고 보기 때문에 공공미술에서 가장 중요한 법이 아닌가 생각된다.

「서울특별시 공공미술의 설치 및 관리에 대한 조례」 ‘제2조(정의)’에는 “「문화예술진흥법」 제9조1항에 따라 설치되는 회화, 조각, 공예, 사진, 서예, 벽화, 미디어아트, 기념비 등의 미술작품을 말한다.”로 용어를 정의하고 있다. 즉, 문화예술진흥법을 연결하여 공공미술에 제도적인 개념이 연계되었다고 볼 수 있다. 또한, ‘제1조(목적)’에는 ‘공공미술을 활성화하고 작품수준을 향상하는 것을 목적으로 한다.’라는 조항이 명시되어 있다. 이는 다음에서 이야기하는 경기도의 조례를 살펴보면 비교할 수 있다.

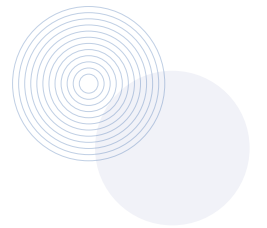
「경기도 공공조형물 건립 및 관리 조례」는 「서울특별시 공공미술의 설치 및 관리에 대한 조례」와 유사한 것 같지만 다르다. 서울시에서는 공공미술 활성화를 목적으로 했던 반면 경기도의 「경기도 공공조형물 건립 및 관리 조례」 ‘제1조(목적)’을 보면 ‘공공조형물의 무분별한 난립을 방지하기 위하여 그 건립기준과 관리 등에 관한 사항을 규정함을 목적으로 한다.’라고 명시되어 있다. 한쪽은 공공미술을 진흥하고 한쪽은 너무 많으면 문제가 된다며 규제하는 조례들이 전국 지자체들마다 각기 다르게 명시되어 있다.

경기도 조례를 다시 한번 살펴보면 ‘제2조(정의)’ “공공조형물”이라 함은 공공시설에 설치하는 상징 조형물(상징탑 · 기념비 · 상징물 등) 환경시설물 벽화 · 분수대 · 폭포 등 및 조형시설물 조각 · 공예 등 등을 말한다’라 정의되어 있으며, 선정기준 또한 ‘국난극복 및 국권수호에 대한 공헌도, 정치, 경제, 사회, 문화, 예술, 과학기술 등의 진흥 발전에 대한 기여도’라고 명시되어 있다. 대표적인 사례로 서울시와 경기도를 뽑아 보았지만 이 밖에도 다양한 관점의 법과 조례들에 의해서 공공미술이 대한민국 전역에 설치되는 걸 알 수 있다.

공공미술이나 공공에서의 예술행위를 진흥하는 법과 조례만 있는 것은 아니다. 여러 가지 문제에 대해 처벌과 규제하는 법도 다양하게 있다. 세션1에서 언급했던 ‘빛공해 방지법’과 얼마 전 있었던 무궁화호 그래비티 사건처럼 공공시설물에 그래피티를 하는 경우 ‘공용물파괴죄’ 또는 ‘공무방해에 관한 죄’로 1년 이상 10년 이하의 징역에 처할 수 있다. 이외에도 ‘형법 제366조 재물의 손괴죄’, ‘경범죄 처벌법 제3조 제9호’, ‘형법 제141조 공용물 파괴죄’, 사유재산에 대한 부분으로는 ‘민법 제750조’ 등 대표적인 법률을 나열했지만 공공에서 미술이나 예술행위를 했을 때 처벌할 수 있는 규정이 이 외에도 열 가지 넘게 존재한다. 이러한 여러 가지 법과 조례가 합쳐지고 협의하고 양보하면서 우리가 보는 공공미술들이 설치되는 것이라 볼 수 있다.

그렇다면 이렇게 설치되는 공공미술은 어떤 것들이 어느 정도로 있을까? 문예진흥법에 의한 건축물 미술작품 설치현황은 2021년 20,679건이다.<sup>1)</sup> 이 외에도 많은 공공미술 작품이 있는 것을 알 수 있다. 특히 「건축법 시행령」과 연계되어 연면적 1만 제곱미터 이상인 곳은 건축물 미술작품을 설치하도록 하는 법이 있으며 이에 따라 전국에 건축물 미술작품과 공공미술이 설치되는 것을 볼 수 있다.

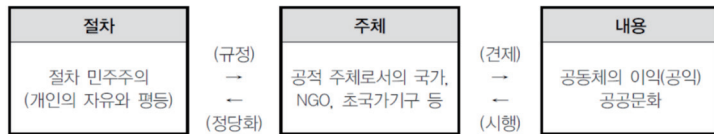
지금까지 공공미술과 관련된 법과 조례, 그리고 현황을 간단히 살펴보았다. 그렇다면, 공공미술은 ‘공공에 의한 미술’인가 혹은 공공이 만들지는 않지만 ‘공공이 소유하는 미술’인가, ‘공공이 향유하는 미술’인가, ‘공공공간 혹은 공공장소에 위치한 미술’ 또는 ‘놓여진 미술’인가, 아니면 전혀 상관없이 박물관 · 미술관 내부에 있더라도 ‘공공성이 있는 미술’인가? 사실 미술관에 있는 모든 작품은 공공성이 있다고 볼 수 있다. 하지만 이 여섯 가지만으로도 다시 수백 가지의 공공미술에 대한 개념을 생각하고 해석할 수 있다. 예를 들어 첫 번째 ‘공공에 의한 미술’도 ‘공공이 누구냐’에 따라 다양한 개념이 될 수 있기 때문이다. 그렇기 때문에 공공미술이 더 어렵게 생각되고, 법과 조례에서도 제한적으로 설명된다는 것을 알 수 있다.



1) 한국문화예술위원회 ‘건축물미술작품 설치현황’, 2021.06

한국문화관광연구원에서는 2018년, 공공성에 대한 연구를 진행했다.<sup>2)</sup> 우리가 일반적으로 생각하는 공공성은 [그림1]에서 보는 주체로서의 공공성이다. 즉, ‘누가 만들고, 누가 돈을 주고, 누가 허가를 했나’이다. 하지만 공공성은 절차, 내용, 주체 세 가지가 함께 성립되어야 한다. 내용 측면에서의 ‘공동체 전체의 이익(공익)’과 절차 측면에서의 개인의 자유와 평등이 모두 반영된 절차를 거친 ‘절차적 민주주의’, 그리고 일반적으로 생각하는 주체로서의 공공성이 공존해야 한다. 우리가 일반적으로 공공성과 공공미술을 ‘관이 만들고 관리하는’ 것으로 생각하기 때문에 공공미술이 제한되는 것이다.

[그림 1] 다차원적 공공성 개념



자료: 이승훈(2008)

〈표 1〉 이념형으로서의 공공성 유형

	도구적 공공성	윤리적 공공성	담화적 공공성	구조적 공공성
전통 (대표학자)	자유지상주의 (Nozick)	정치적 자유주의 (Rawls)	공화주의 (Arendt, Habermas)	공산주의 (Marx)
초점	국가(공공부문)	국가(공공부문)	공론영역(시민사회)	사회구조
관점	도구적 관점	도덕적 차원	구성적 차원	구조적 차원
내용	기본권 보장	사회경제권 보장	참여토론 활성화	착취구조의 폐지

자료: 임의영(2010)의 내용 재구성

## ▲ figure 2

2) 한국문화관광연구원(김규원 · 지금중 · 염신규 · 양혜원), 「담론 논쟁의 동학(dynamics)으로 바라본 문화 정책 73 년」, 『문화정책논총 2018 제32집 2호』, 2018

다수의 행정학자들이 이야기한 [표1]의 이념형으로써 공공성 유형을 보면 우리가 생각하는 공공성은 대부분 도구적 공공성에 제한되어 있다. 특히 국가나 지방정부가 도구적인 관점으로 공공성을 이야기하곤 하는데, 사실 담화적 공공성과 윤리적 공공성이 더욱 중요할 수 있다. 담화적 공공성은 참여와 토론을, 윤리적 공공성은 도덕적 차원에서 사회경제적 보장 등을 말한다. 강조하고 싶은 점은 담화적 공공성이라는 측면에서의 공공미술에 대해 한 번 더 생각해 보자는 것이다. 이와 관련하여 철학자 한나 아렌트(Hannah Arendt)의 논의를 차용한다.<sup>3)</sup> 공공성은 다수 사람 ‘사이’를 채우는 다양한 가치가 경쟁 · 토론 · 조율되는 과정과 관련된다. 그렇다면 우리가 아는 공공미술 작품들이 과연 이런 과정을 통해 만들어졌나 고민해보다면 공공미술에 대한 새로운 생각을 할 수 있을 것이다.

예술의 관점에서 생각한다면, 공공예술은 우리가 “그래, 예쁘다.”라며 만족하거나 “무섭다, 더럽다, 이상하다.”고 느끼는 것들이 아니다. 오히려 기존 질서를 부정하는 방식으로 현실을 드러내고 그러한 드러냄을 통해 사회 발전을 추구한다는 점에서 역설적으로 공공의 이익에 기여한다.<sup>4)</sup> 예술을 통해 사회에서 우리가 일반적으로 보지 못하는 것을 볼 수 있도록 하고, 그것에 대해 고민하게 함으로써 사회가 진보하게 되는 것이 예술의 관점 중 하나이다. 물론 이 관점만으로 예술을 다 설명할 수는 없다. 하지만 이러한 측면이 분명히 있는데 이는 과연 공공미술에 어느정도 반영이 되고 있을까? 아름다움, 심미적인 부분만 이야기하고 있지 않은가 하는 지점에서 공공성과 예술에 대해 다시 생각해야 한다는 부분을 짚고 싶다.

3) 한국문화예술위원회 ‘건축물미술작품 설치현황’, 2021.06

4) 진은영, 『예술비평과 공공: 우리시대의 탁월함(Arete)과 범속: 시, 송고, 아레테-예술의 공공성에 대하여』, 『비교문학16호』, 2013, p.73-96.



한국문화예술위원회의 「2012 공공미술 연례보고서」에서는 공공미술의 개념 정리로 공공미술의 의미를 ‘공공성과 미술의 만남’으로, 공공미술의 대상은 ‘대중을 위하고 대중을 향하며, 대중의 참여를 통한 제작, 대중과의 연결체로서의 작품, 대중이 작품을 소유, 정부 뿐 아니라 지자체, 미술가, 미술단체, 기업, 지역주민 등에 의한 자발적 조성’으로 이야기한다.<sup>5)</sup> 현재의 공공미술은 이러한 부분에서 제한되어 있거나 어느 부분만 하고 있지 않은가에 대해 반성을 할 수 있게 한다.

공공미술의 개념 정리, 한국문화예술위원회, 2012 공공미술 연례 보고서, 2013 p16

항목	내용
공공미술의 의미	‘공공성과 미술의 만남’
공공미술의 대상	대중 (시민, 군중, 관람객, 수혜자 등) 대중을 위하고 대중을 향하며, 대중의 참여를 통해 제작, 대중과의 연결체로서의 작품, 대중이 작품을 소유 정부 뿐 아니라 지자체, 미술가, 미술단체, 기업, 지역주민 등에 의한 자발적 조성
공공미술의 설치장소	대중에게 공개된 장소 일상 및 생활주변 모든 공공장소, 공공미술이 설치된 공간은 사회, 문화, 정치적 소통을 위한 공간으로 기능
공공미술 작업 및 형태	폭넓은 환경조성을 위한 작업 지역공동체, 관람객 등의 참여를 통한 다양한 경험과 창조적 가능성 시도 다양한 장르의 결합과 공공적 관심을 이끌어내기 위한 다양한 시도, 영구적/반영구적/일시적 작업 등 다양한 형태

공공미술의 다양한 의미와 해석, 한국문화예술위원회, 2012 공공미술 연례 보고서, 2013 p15

지시명(년도)	공공미술의 다양한 의미와 해석
두산백과	대중을 위한 미술, 대중에게 공개된 장소에 설치/전시되는 작품
월간미술	지역사회를 위해 제작하고 지역사회가 소유하는 미술 미술과 공공성의 만남으로 이루어지는 다양한 경험과 창조적 가능성을 가리키는 열린 개념
일반정보연구관 공개기(2002)	공동체를 위해 제작되고 소유되는 미술품 대중에게 공개된 장소에 설치/전시되는 작품, 특정한 장소를 요하는 작품/장소일반 미술 모두를 포함
양한미 외 (1999)	미술관이나 회랑같은 제한된 공간에서 놓여있던 미술을 일상생활 공간으로 들어오기 위한 노력에서 비롯 관에 의해 제작된 미술작품 뿐 아니라 법에 의문하지 않고 미술가나 미술단체, 기업, 지역주민, 지자체 등에 의해서 자발적으로 조성된 미술작품을 포괄하는 의미
강태희 외 (1999)	시각예술을 통한 인간적인 도시만들기 작업, 도시의 공공 공간을 활성화 하기 위한 수단
앨런데일스 외 (2000)	장소, 기능, 내용적인 측면에서 공공의 대중을 위해 제작되고 소유되는 미술품
김혜진(2010)	일반 대중을 위한, 그들을 향한 예술
김주연 외(2010)	대중들이 이용하는 공공장소에 설치되는 미술
김향미(2007)	생활주변의 환경을 쾌적하게 만들고, 자연과 인간의 연결체로서의 기능을 가진 옥내/외에 설치된 모든 조형물

▲ figure 3

현대에서 공공미술의 변천과정은 어떻게? 보고서에 의하면 미국에서는 설치미술가를 위한 일자리 창출의 일환으로, 공공의 목적으로 세금을 사용해야하는 정당성을 위해 ‘미술가를 위한 공공사업’으로써 공공미술이 시작되었다. 2단계 ‘건축 속의 미술’, 3단계 ‘공공장소 속의 미술’, 4단계 ‘도시계획 속의 미술’을 거쳐 현재 ‘새로운 장르의 공공미술’로 미술을 통한 시민 간의

5) 한국문화예술위원회, 「2012 공공미술 연례 보고서」, 2013, p.15-16

커뮤니케이션 확대와 시민문화공동체 형성으로 넘어오고 있다는 것을 볼 수 있다.

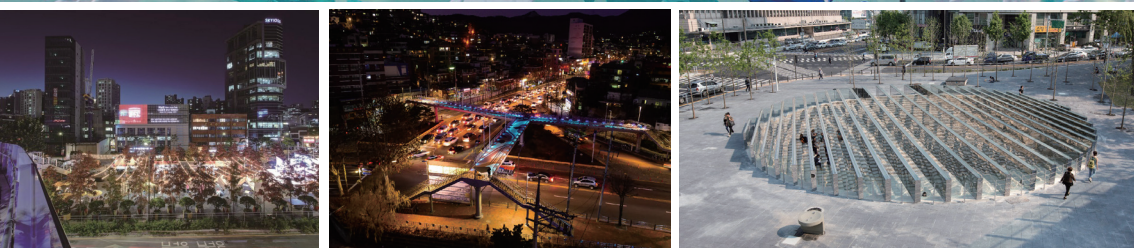
공공미술의 변천과정, 한국문화예술위원회, 2012 공공미술 연례 보고서, 2013 p19

단계	공공미술의 변천	특징	
1단계	미술가를 위한 공공사업 Public Works for Artists 1930~1950년대	•(목적)설치미술가를 위한 일자리 창출 •(내용) - 공공건물 장식을 위한 벽화와 조각제작, 미술교육, 위업을 위한 디자인교육, 포스터, 공예품제작, 사진, 영화제작 - 미국 전통디자인 조사와 기록보존, 역사적인 건축물조사, 지역미술센터 설립, 운영	
2단계 건축속의 미술 (1950~60), 3단계 공공장소 속의 미술 (1960~70), 4단계 도시계획 속의 미술 (1970~80)			
5단계	새로운 장르의 공공미술 New Genre Public Art 1980~1990	•(목적) 미술을 통한 시민간의 커뮤니케이션 확대와 시민문화공동체 형성 •(내용) - 전통적 또는 비전통적 매체를 사용하여 보다 광범위하고 다양한 관객과 함께 그들의 삶과 직접 관련된 이슈들에 관해 의견을 나누고 상호작용하는 시각예술 결과보다는 과정 중시, 특히 주민 참여가 필수적인 요소 - 시민에 대한 문화 교육적 효과를 거뒀던 미디어 제작, 퍼포먼스, 미술공방 운영, 정물가꾸기 등 하드웨어 중심에서 소프트웨어 중심으로 변화, 장르도 시각예술의 영역을 넘어서 영화, 비디오, 공연 등으로까지 확장.	
단계	공공미술의 변천	특징	국내 공공미술의 변천과정 p21
1단계	기념조각의 시대 (해방이후~1970년대)	•공공미술의 개념 본격화 이전시대 •역사 및 기록, 상징의 기능을 가진 기념조각, 기념동상, 상징조형물 제작 •1972년 문예진흥법 '건축물에 대한 미술장식 조항' 신설	
2단계	모더니즘 조각의 시대 (1980년대)	•기념조각에서 도시환경에 영향을 주는 요소로서 환경조형으로 변화한 시기 •1980년대 전반기: 기념조각과 유명조각가의 작품 존재 •1980년대 중후반: 도시미와 자원의 모더니즘 조각 대가 등장(86계입, 88 올림픽영화) •1984년 건축물미술장식제도의 서울시 의무화(1993년 다시 권장사항으로 변경)	
3단계	성장의시대:양적성장 성장통 (1990년대)	•공공미술작품의 대거 등장, 창작의 기회 및 문화향수 권익 증진. •강소특정적 공공미술과 시민과의 소통 중심인 작품들의 본격적 등장 •1995년 건축물미술장식제도 권장사항에서 의무사항으로 전환	한국문화예술위원회, 2012 공공미술 연례 보고서, 2013, 별첨 및 요약
4단계	공공미술의 확장 도시적 기획 시도 (2000년대)	•미술계에서 공공미술이 화두로 떠오른 시대, 다양화 및 활성화 •작가의 일방적 자기표현에서 관객과의 소통을 중시한 공공미술로의 변화 •재료 및 표현 방식의 다양화 •건축, 조경, 디자인 등 장르의 확장과 협업을 통한 확장 •넓은 공공미술 기획자집단의 자생적 공공미술의 가능성 실험 •정부와 지자체의 공공미술에 대한 관심확대를 통한 다양한 사업의 대규모 진행	

12

▲ figure 4

한국의 경우 해방이후 1970년대, 광화문 충무공 동상이나 학교에서 흔히 볼 수 있는 책 읽는 아이와 같은 동상들로 ‘기념조각의 시대’를 시작했다. 이후 ‘모더니즘 조각의 시대’인 1984년, 「건축물 미술장식 제도」의 서울시의 무화가 시작되었으며, ‘성장의 시대’인 1990년대에는 특히 「건축물 미술장식 제도」가 권장사항에서 의무사항으로 전환되며 공공미술 작품이 급격히 늘며 여러가지 문제도 많이 제기되었지만, 창작의 기회와 문화향유 권익을 증진하게 된 계기가 되기도 했다. 그리고 2000년대에는 ‘공공미술의 확장’도 시적 기획 시도의 시대로, 도시와 연계하고 도시의 맥락과 같이 하는 공공미술로 발전한 것을 볼 수 있다. 대표적으로 서울시의 「서울은 미술관」 아카이브 자료에서 볼 수 있듯, 우리가 흔히 알고 있는 동상 뿐 아니라 장소적 맥락 또는 지역의 특성과 연계하려는 많은 작업들이 있다.



▲ figure 5

그렇다면 공공미술은 어떻게 변화해야 할까? 장르로 본다면 벽화, 조각 뿐만 아니라 조경, 디지털 뉴미디어, 그리고 공연 축제까지 ‘공공미술’을 넘어 ‘공공예술’로서 보다 더욱 크게 바라보아야 한다.<sup>6)</sup>

공공예술 시각과 공공미술 시각 간 관점 차이

구분	공공예술	공공미술
성격	예술적 활동물	미술적 설치물
범주	거리 내에서 이루어지는 다양한 활동	특정 장소 내 설치되는 작품
주장 배경	현대적 의미의 공공예술은 다양하게 확장. 특히 융합형 예술이 많아 미술로 한정하기 어려움	여전히 법적으로 대상으로 하고 관리해야 할 것들은 공공미술, 즉 설치 예술품
장점	다양한 예술영역 포괄 현대적 의미의 융합적 형태의 공공예술 활동 촉진에 더 유리	정확한 정책대상만 포괄 정책적 관리에 조점을 맞출 수 있음
단점	대상의 지나친 확대	현대적 의미의 발전 제한

▲ figure 6

6) 라도삼 · 이정현, 『서울시 공공예술 개선방안』, 『서울연구원』, 2016, p.10

이러한 관점은 나아가서 ‘문예진흥법에 있는 장르, 협회들은 무슨 의미가 있는가’, ‘공연이 어디 있고, 시각이 어디 있고, 문학이 어디 있는가’, ‘모든 장르가 융합되는 시대에 공공미술에서 공공예술로 더 나가야 되지 않은가’와 같은 이야기를 할 수 있다. 이러한 변화를 통해 시민, 정치가, 에이전시, 민간, 공공 모두 함께 주체가 되고 함께 향유함으로써 ‘정부가 만드는 것’이 공공성이 아니라, ‘공공이 모두가 될 수 있다’는 관점으로 공공성을 열어주는 노력이 있어야 한다.

앞서 이야기한 내용을 통해 ‘공공예술의 공공성’에 대해 정리해보았다.

## 공공예술의 공공성



▲ figure 7

‘공공’에서는 절차적 공공성과 내용적 공공성의 조화를 통해 다양한 의견이 공존하고 서로 토론하고 논쟁하는 과정에서 성장하는 것이 공공의 심미적인 수준을 높일 수 있을 것이다. 피하거나 싸우는 것을 겁내지 않고 오히려 더 많이 활성화될 수 있도록 공공에서 주도적으로 이끌어야 한다. ‘예술’에서는 기존 장식품과 환경미화를 벗어나 탈 장르 복합, 그리고 순수와 실용, 온-오프라인, 아날로그와 디지털, 상업 비영리가 모두 연계되어야 한다.

결국 이러한 ‘공공예술’을 위해서는 취향과 관용, 자율성의 제도화 문제, 정의개념 변화, 법적 규정 혁신이 꼭 필요하다. 예를 들어, 국내에서 합법적으로 그래피티를 그릴 수 있는 곳은 신촌 기차역 근처 작은 터널을 포함해 1~2곳 정도밖에 없다.<sup>7)</sup> 우리는 왜 꼭 정해진 작업만, 정해진 사람들만, 그리고 정해진 주제만을 그려야 하는지, 공공이라는 부분이 왜 이렇게 제한되게 되었는지 고민할 필요가 있다.<sup>8)</sup> 공공예술은 삶의 이야기를 듣고, 그것을 바깥으로 끄집어내는 것이다. 왕, 순교자, 선비 앞에서 허리를 굽히는 것이 아니라 도둑놈의 삶일지라도, 패배한 전사의 삶일지라도, 늙은 상수리나무로 서 있는 주름살과 상처자국투성이의 기구한 삶 앞에서 다소곳하게 서서 귀를 기울일 수 있는<sup>9)</sup> 공공예술로써 서로 논쟁하고 토론하고 성장할 수 있는 확장되는 ‘공공예술’을 기대한다.

7) 박주현, "[거를]낙서가 아니다'...도시를 캔버스 삼아 그리는 거리예술 '그래피티'", 한국일보, 2019.04.24, 14면, hankookilbo.com/News/Read/201904221143723306

8) 최범, "[최범의 문화탐색] 벽의 해방에서 벽화의 해방으로", 중앙일보, 2021.6.17, A25면, joongang.co.kr/article/24084365

9) 김남주, 『시인은 모름지기』, 『사상의 거처』, 창작과비평, 1991

How can the word ‘public,’ which involves many people as subjects, and the concept of ‘art,’ which traditionally focuses on individual works, be combined? From Stonehenge in England to Seokguram in Gyeongju, traces of ‘public art’ have been existing for a long time. Nevertheless, why do we often encounter people disgruntled by the public art? Today, I would like to discuss on this tension.

Many who criticize public art argue that there is no ‘public,’ nor ‘art’ in public art. Public art, according to the critics, has become simple ‘environmental beautification.’ This brings us to question what is ‘public’ and what is ‘art’? If we observe public art for a long time, we see the process of repeated creation and erasure.<figure 1> Also, ironically, the act of expressing one’s displeasure with the public art itself is another form of public art.

Most public art is installed and created in ‘public space’ where many people live. Therefore, I will briefly review the relevant laws and ordinances. The law stipulating for artworks on buildings is the <Culture and Arts Promotion Act>. In particular, the public art installation has been made compulsory starting 1995 through Article 9 of the <Culture and Arts Promotion Act>, which makes it the most critical law in public art.

According to ‘Article 2 (Definition)’ of the <Seoul Metropolitan City Ordinance on the Installation and Management of Public Art>, public art is defined as ‘paintings, sculptures, crafts, photography, calligraphy, murals, media installed following the Article 9(1) of the <Culture and Arts Promotion Act>.’ In other words, the institutional concept was connected to public art through the Culture and Arts Promotion Act. In addition, ‘Article 1 (Purpose)’ stipulates that ‘the purpose is to revitalize public art and improve the quality of artworks.’ By looking at the ordinance of Gyeonggi province, we can compare the purposes.



The <Gyeonggi Province Ordinance on the Establishment and Management of Public Sculptures> and the <Seoul Metropolitan City Ordinance on the Installation and Management of Public Art> are similar yet different. For instance, the Seoul city government aims to revitalize public art. However, according to 'Article 1 (Purpose)' of the <Gyeonggi Province Ordinance on the Establishment and Management of Public Sculptures>, Gyeonggi provincial government tries 'to prevent the indiscriminate establishment of public sculptures and provide construction standards and management guidelines.' According to local governments, ordinances regulating public art are specified differently: one aims to promote public art, while the other problematize the excessive installation of public art.

If we look at the Gyeonggi province's ordinance once again, 'Article 2 (Definition)' defines "public sculptures" as 'symbolic sculptures (pagodas, monuments, and symbols) installed in public facilities, environmental facilities, such as murals, fountains, and waterfalls, and sculpture facilities, including sculptures and crafts. Also, the article specified the qualification of public sculptures to those that contribute to overcoming national crisis and protection of national sovereignty or to promoting the development of politics, economy, society, culture, arts, science, and technology. I present ordinances of Seoul and Gyeonggi province as representative examples to show that public art is installed in Korea by laws and ordinances from various perspectives.

Laws do not always promote public art or artistic performances in the public. There are a variety of laws that regulate or punish public expression of art. In the case of 'Light Pollution Prevention Act' mentioned in session 1 and graffiti on public facilities, like in the recent case of the Mugunghwa train, can be punished by

imprisonment for not less than one year and not more than 10 years for "destruction of public facilities," or 'obstruction of justice." In addition, there are more than ten other regulations that can punish people for performing art in public space, including the most representative laws, such as 'Article 366 of Criminal Code on Damage to Property,' 'Article 3(9) of the Punishment of Minor Offenses Act,' 'Article 141 of Criminal Code on Destruction of Public Property,' and, for private properties, 'Article 750 of Civil Code.' Different laws and ordinances work together to merge, consult, and compromise to install what we see as public art.

This makes us wonder what kind of public art is installed like this, and to what extent? According to the Culture and Arts Promotion Act, currently, there are 20,679 installations of public art as of 2021.<sup>1)</sup> In addition, we can see there are public artworks that are not included in the statistics. In particular, in connection with the <Enforcement Decree of the Building Act>, it is required to install the architectural artworks in places with a total floor area of 10,000 square meters or more.

So far, we have briefly reviewed the laws, ordinances, and current status related to public art. We now need to ask questions about what public art is. Is public art 'art created by the public' or 'art owned by the public although not created by the public'? Does it have to be 'placed in a public space or place'? Or is 'art with a public nature' even if it is placed inside a museum or art gallery? All works in the museum have a public nature. However, these questions cannot cover or interpret hundreds of concepts of public art. For instance, defining public

1) Arts Council Korea 'Status of Installation of Architectural Artworks', 2021.06



art as art created by the public can be controversial according to how we define 'public.' Therefore, public art is considered complicated and explained by laws and ordinances with limitations.

The Korea Culture and Tourism Institute conducted a study on publicity in 2018.<sup>2)</sup> Publicity is generally thought of as publicity as an agent. In other words, it is related to who made it and who paid for it and gave permission. However, the three elements of procedure, content, and subject need to be established for publicity. The 'interest of the whole community (public interest)' and 'procedural democracy' through which both individual freedom and equality are reflected should coexist alongside the publicity as a subject. Public art is limited because people tend to think of publicity and public art as something 'created and managed by the institute.'

If we look at publicity as an ideological type discussed by many scholars in public administration, publicity is limited to instrumental publicity. In particular, the state or local government often talk about publicity from the point of an instrument. However, discursive publicity and ethical publicity may be more important. Discursive publicity refers to participation and discussion, while ethical publicity refers to socio-economic guarantees at the moral level. I want to emphasize that we should think about public art once more in terms of discursive publicity. In this regard, I borrow discussion of the philosopher Hannah Arendt.<sup>3)</sup> Publicity

is related to the process of competition, discussions, and negotiation of various values that fill 'between' people. We can rethink public art if we try to see if public artworks that we know were created through this process.

From the perspective of art, public art is not something we are satisfied with by saying, "yes, it is pleasing to see," or something that makes us feel "frightened, appalled, or strange." Instead, public art paradoxically contributes to the public interest by exposing the reality through denial of the existing order and seeks social development through such disclosure.<sup>4)</sup> One of the functions of art is to let people see what is normally unseen in society through art and encourage people to think about it for social progress. Of course, art means more than that. However, how much of this part is reflected in public art? We need to be cautious not to only talk about beauty and aesthetics and rethink the publicity and art.

In the <2012 Annual Report on Public Art> of the Arts Council Korea, the concept of public art is summarized to define the meaning of public art as 'nexus of publicity and art.' The subject of public art is 'artworks for the public, towards the public, and created through public participation, or a work as the connection to the public.' Also, the report mentions it as 'owned by the public or voluntarily created by the government, local governments, artists, art groups, companies, and residents.'<sup>5)</sup> We can reflect on whether the current public art is limited in these areas or which areas fall short.

2) Korea Culture and Tourism Institute (Kyuwon Kim · Geumjong Ji · Shinkyu Yeom · Hye won Yang), <The history of Korean cultural policy as a dynamics of discourse argument>, <The Journal of Cultural Policy, 2018, 32(2)>, 2018

3) Myung Jin Joo · Il Ho Park, <Hannah Arendt's Cnception of Publicity and the Critical Review of the Publicity of Museums>, <The Journal of Basic Design and Art>, 2012, p.49.

4) Eun Young Jin, <Poetry, Sublime, Arete: A Study on Artistic Publicness>, <Comparative Literature Vol. 16>, 2013, p.73-96.

5) Arts Council Korea, <2012 Annual Report on Public Art>, 2013, p.15-16

How was the transition process of public art in the modern era? According to the report, in the United States, public art began as a 'public project for artists' to justify the use of taxes for public purposes as part of job creation for installation artists. We can see that we are moving beyond stage 2 'art within architecture'; stage 3 'art within public places'; stage 4 'art within urban planning' and now reaching the stage of a new genre of public art. Through a new genre of public art, we expect to expand communication between citizens through art and create citizen cultural communities.

In case of Korea, after liberation in the 1970s, people started to build commemorative sculptures, such as the statue of Chungmugong in Gwanghwamun, or sculptures of children reading books that can commonly be found around schools. Later, in 1984, the 'era of modernist sculptures,' <Arts Decorations for Buildings> became a mandatory law in Seoul. In the 1990s, the 'era of growth,' the law, which used to be recommendation, became mandatory. The enforcement of the law increased the number of public artworks, which created many problems, but, at the same time, served to promote creative opportunities and rights to cultural appreciation. In the 2000's, the 'era of expansion of public art and attempts at urban planning.' Public art is developed with connection to the city and within the context of the city. For example, as can be seen in the archives of <Seoul is Art Museum> <figure 5>, many works try to link the statues we are familiar with and the context of the place or the regional characteristics.

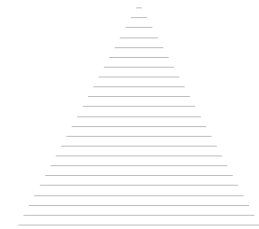
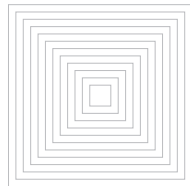
Then how should public art transform? In terms of genre, murals, sculptures, landscaping, digital new media, and performance festivals should all be included as 'public art,' beyond 'public fine art.'<sup>6)</sup> This goes further and encourage us to ask questions as follows: what does the genre and associations in the Culture and Arts Promotion Act mean; where is performance, vision, and literature; which path public art should take in the age where all genres are converging? Through these changes, citizens, politics, agencies, the private and the public can all become agents and appreciate culture and arts. We should all try to open up publicity while keeping in mind that everyone can be part of the public and maybe stop limiting it as something created by the government.

Through the harmony of procedural publicity and content publicity, diverse opinions can coexist and grow through discussion, which will increase the aesthetic level of the public. We should not be afraid of arguing and prevent confrontation. Instead, we should encourage and motivate people to express diverse opinions in public. We should also connect fine art and practical art, online and offline, analogue and digital, and commercial and non-commercial by transcending the public art's conventional ornamental and beautifying functions. In the end, for such 'public art' to be possible, it is necessary to institutionalize taste, tolerance, and autonomy, change the concept of justice, and reform legal regulations. For instance, there are only one or two places where people can legally draw graffiti in Korea, including a small tunnel near Shinchon Train station.<sup>7)</sup> We need to question why we

6) Dosam Ra · Jeonghyun Lee, <A study on improvement of the public arts in Seoul>, <The Seoul Institute>, 2016, p.10

7) Juhyun Kwak, "[Brief moment]'It is not vandalism'...'Graffiti' as a street art paints the city like a canvas", Hankook Ilbo, 2019.04.24, p. 14, [hankookilbo.com/News/Read/201904221143723306](http://hankookilbo.com/News/Read/201904221143723306)

only let certain people work on certain topics in public art projects, and why the public sector is limited.<sup>8)</sup> Public art is about listening to stories of different lives and bringing it out to the public. Instead of bowing down in front of kings, martyrs, and scholars, public art should be able to listen quietly to the lives of a thief, or a defeated warrior, standing in front of the wrinkled and scarred life of an old oak tree.<sup>9)</sup> I look forward to expanding 'public art' that allows us to discuss, debate and grow.



8) Beom Choi, "[Choi Beom's Cultural Exploration] From Liberation of Walls to Liberation of Murals", Joongang Ilbo, 2021.6.17, p. A25, [joongang.co.kr/article/24084365](http://joongang.co.kr/article/24084365)

9) Namju Kim, <Poets by all means>, <Residence of Ideology>, Changbi, 1991



# DISCUSSION

## 종합토론

### Panel discussion

## 누가, 무엇을, 왜, 공공미술

### 박성태 | 좌장

네 분의 발제를 아주 흥미롭게 잘 들었습니다. 시청자 여러분들도 다양한 질문을 주셨습니다. 가장 많은 추천을 받은 질문부터 간단하게 정리하면서 질의응답 및 종합토론 시간을 시작하겠습니다. 추천을 가장 많이 받은 질문은 ‘공공미술, 공공디자인, 공공건축의 개념이 혼재되어 있다. 이게 다 모두 공공예술이란 틀에서 묶이겠지만 세부적으로 다르다. 공공미술이란 무엇인지 근본적인 질문을 드리고 싶다.’라는 질문인데요, 이 질문은 김규원 연사님께서 답변을 해 주신 것 같아서 그것으로 대신하도록 하겠습니다.

에알 와이즈만 교수님의 기조연설과 관련하여 두 가지 질문이 왔습니다. 두 개의 질문에 대해 한 번에 답변 드리면 어떨까 합니다. ‘예술의 확장이 정치적 도구로 이어지는 경향이 있다. 이런 부분들은 경계해야 되느냐, 넘어가야 되느냐’라는 질문 한 가지와, ‘예술기관에 전시되지 않아도 공공미술이 될 수 있을지, 예술기관이 개입이 없을 때 그 작업들은 어떻게 공공미술의 맥락에서 이해할 수 있을지 궁금하다’고 질문 주셨습니다. 이 질문은 기혜경 관장님과 이광석 교수님, 또 다른 분들도 의견이 있다면 자유롭게 이야기해 주시기 바랍니다.

### 기혜경 | 패널

우선 저는 예술기관이 개입하지 않아도 공공미술이 될 수 있는지 부분에 대해 의견을 말씀드리겠습니다. 제 개인적인 의견으로는 될 수 있다고 봅니다. 기본적으로 예술계에서는 미술계라는 것이 있고 그리고 이 미술계에 각각의 섹터들이 그것을 추인해야 미술작품으로 승인된다는 나름의 룰들이 있지만, 기본적으로 인간이 인류 역사 이래로 아름다움을 추구하고 무엇인가에 대



해 코멘트하고 무엇인가를 만들고자 하는 어떤 충동 같은 것들이 미술의 기본에 깔려 있기 때문에 많은 사람들이 같이 공유한다면 충분히 공공미술이 될 수 있다고 봅니다.

여러분들이 미술관이나 박물관에 가셔서 보시는 많은 작품들이 어떻게 보면 그 시대에는 우리가 즐기기 위해서가 아니라 어떤 목적을 위해서 만들어졌고 그리고 그것이 시간성이라고 하는 것이 덧입혀지면서 지금은 예술작품, 유물 이렇게 간주가 되고 있는 상황이거든요. 하지만 모더니즘 이후 우리 사회가 굉장히 다변화되고 많은 것들이 이제 섹터화되면서 예술이 추진하는 어떤 것이라고 약간 강박적으로 규정하고 있지만, 기본적으로 예술에 대해 인간이 가지고 있는 충동 그리고 무엇인가를 만들고자 하는 것에서 만들어진 것, 그리고 많은 사람들이 그것을 공유하고 즐길 수 있다면 공공미술이 될 수 있다고 봅니다.

## 이성호 | 패널

네, 저도 관장님의 의견에 공감합니다. 저는 오늘 디지털 시대의 화두와 연관해서, 디지털 기술의 발전으로 인한 시대의 변화로 당연히 그렇게 가고 있다는 것을 산업현장에서도 많이 느끼고 있습니다. 단적인 예로 예알 와이즈만 교수님의 연설에서도 나왔었는데 공공이라는 개념 자체가 개인들이 보유하고 있는 휴대폰으로까지 확장되고 있고, 전통적인 의미에서 오프라인 공간에서 미술품을 공유하고 교류하던 장소라는 개념 자체가 온라인으로 확산되고 있으며 메타버스, 개인과 개인 간의 직거래를 의미하는 P2P, NFT와 같은 블록체인 기술과 결합된 크립토 아트(Crypto Art) 작품들은 이미 전통적인 의미에서의 갤러리나 뮤지엄과 같은 예술 매개기관의 승인이나 어떤 중개의 과정이 없이 그 작품을 소유하고자 하는 사람들과 아티스트가 직접적으로 거래하고 만들어내고 하는 것들이 이미 진행이 되고 있기 때문에, 저는 당연

히 공공미술의 영역에서도 기술의 발전으로 인해 전통적인 방식으로 예술가 관들이 중개해주거나 작가로서 인정해주지 않더라도 창의적인 재능이 있는 아티스트들이 일종의 공공미술 아티스트로 포지셔닝 할 수 있는 시대가 되어가고 있지 않나 생각합니다.

## 이광석 | 패널

첫 번째 질문으로 예술의 확장, 정치적 확장을 예술로 볼 수 있을 것이냐, 그런 이야기가 나왔었는데요. 저는 와이즈만 교수님의 연설이 굉장히 인상적이었습니다. 사실 예술의 정치 미학화라는 부분에 대해 많은 분들이 우려하고 있습니다. 예술 자체가 정치적인 선전을 위해 도구화 되는 것에 대한 경계는 있는 것이고, 역사적으로 계속 그런 우려감들을 표현해 왔습니다. 중요한 것은 예술이 결국 사회와의 관계성 속에서, 예술 속에서 사회를 표현하지 않을 수는 없을 것이고, 그래서 저는 ‘정치’와 ‘정치적인 것’을 구분해야 될 필요가 있다는 생각이 듭니다. 이는 폴란드의 소설 아티스트 크지슈토프 보디츠코(Krzysztof Wodiczko)가 이야기한 내용이기도 합니다.

정치라는 것이 박제화되고, 제도화되고, 정치 슬로건이 인위적으로 가미된 형태의 예술을 ‘정치예술’이라고 보통 이야기합니다. 하지만 정치라는 것을 우리가 일상에서 겪는 아주 사소한 것에서부터 굉장히 사회적으로 민감한 이슈까지 예술의 영역으로 조금 더 포괄적으로 다룰 때 훨씬 더 예술이 더 풍부해지지 않을까 합니다. 이러한 점에서 예술의 확장과 관련하여 ‘정치적 도구화’가 아니라면, ‘정치적인 것’과의 관계성은 우리가 더 친밀하게 접근할 필요가 있습니다. 특히 공공예술에서의 공공성의 속성과 관련해서 본다면 ‘정치적인 것’ 혹은 ‘사회적인 것’과 크게 관계가 있다는 점에서 긍정적으로 바라보는 입장입니다.

## 박성태 | 좌장

네, 세 분의 답변 감사드립니다. 다음 질문은 김규원 연사님의 발제에서 언뜻 비춰진 것 같기는 한데요. 추천을 많이 받은 질문 중, 현재의 공공미술에 대해 굉장히 비판적으로 보는 질문입니다. ‘공산물처럼 찍어 대는 수준에 머물러 있다’ 이렇게 평가하고 있습니다. 따라서 공공미술이 예술 본연의 사회적 역할을 충실하려면, 제도와 시민 참여 이러한 것들이 어떻게 잘 협력해서 이루어 낼 수 있을지에 대한 질문입니다. 그리고 대안으로써 공공미술법 같은 법률개정을 제안하는데 김규원 연사님의 의견을 들어보겠습니다.

## 김규원 | 패널

제가 발제에서 열거한 법들은 공공에서 공공미술을 설치하고 운영하고 관리하기 위한 법인데, 법과 제도에서도 아직 모자란 부분이 굉장히 많습니다. 관리에 대한 부분이 명확하지 않아 생기는 문제와, 이성호 연사님이 말씀하신 것처럼 디지털 미디어에 대한 빛 공해 문제 등을 생각할 수 있습니다.

저는 ‘시민의 참여’ 또는 ‘다수의 시민들이 좋아하는’ 공공미술보다는, ‘많은 논쟁과 토론을 할 수 있는’ 공공미술이 필요하다고 봅니다. 이러한 것들을 두려워한다면 아무리 제도화해도 아무 의미가 없습니다. 가령, ‘저게 왜 있어야 되지?’라며 서로 논의하면서 성장하는 공공미술로 나아가야 한다는 것입니다. 따라서 저는 공공미술법을 새로 제정하는 부분에서는 반대합니다. 왜냐하면 법을 새로 만든다고 좋아지는 것은 아니기 때문입니다. 오히려 기존에 있는 법만으로 충분히 활용할 할 수 있습니다.

단, ‘많은 논쟁과 토론’ 이전에 필요한 것은 기혜경 관장님께서 언급해 주셨던 ‘제도적으로 인정받지 않은 예술도 예술이 될 수 있는 가능성’을 법에서도 어느 정도 용인해야 한다는 것입니다. 예를 들어, 발제에서 말씀드린 그래피티와 미술은 아니지만 음악 산업의 라이브클럽 같은 경우도 여러가지 다

양한 법으로 규제와 제한을 받고 있습니다. 공공에서 단지 규제만 하는 것이 아니라, 규제를 디펜스(defense) 할 수 있는 법이나 제도에서의 개선이 필요한 부분입니다.

하지만 어떤 식으로 개선해야 할지 함께 고민이 필요합니다. 법이라는 것은 다수의 사람들이 공감할 수 있도록 하는 것이 중요하지만, 공공미술에서는 논란이 되고 논의하게 하는 지점이 필요합니다. 아무 이야기도 나오지 않게 하는 것은 오히려 공공미술의 가치를 떨어뜨리므로, 열린 얘기가 나올 수 있도록 제도를 어떻게 개선해야 할지 고민해볼 필요가 있습니다. 사실 이미 많은 장르들에서 제도에 편입되고 협의해온 것이 지금까지의 역사였기 때문에 충분히 할 수 있지 않을까 하는 점에서 긍정적인 생각을 가지고 있습니다.

## 박성태 | 좌장

네, 질문하신 분의 의견에 저도 전적으로 공감하는데요. 그러니까 우리 사회에서 공공미술이라는 것이 어떻게 보면 공공성을 담보해내지 못하는, 오히려 공공성을 저해하는, 공동체성을 파괴하는 역할을 일부 하고 있는 것에 대한 의견 표명이고, 어떻게 하면 새로운 공공미술의 장으로 전환시킬까 이런 질문들은 우리가 꾸준히 가져야 되지 않나 생각합니다. 그리고 이번 컨퍼런스가 그런 자리의 장으로써 어떤 역할을 할 수 있지 않을까 생각하고 있습니다.

## 이성호 | 패널

저는 조금 더 직관적으로 접근해서, 미술과 예술에 있어서 많은 사람들이 좋아할 수 있는 작품이 좋은 작품이지 않나 생각합니다. 가령, 작가로서의 철학이나 레러티브(relative)를 공급자 중심에서 강요하기 보다는 많은 사람들이 그 작품을 봤을 때 좋은 감정을 가질 수 있으면 그게 좋은 미술작품이라는 것입니다. 하지만 현재 공공미술 작품을 설치하는 일에 대한 과정을 보면 소



기혜경 부산시립미술관 관장



박성태 서울시 공공미술위원장

수의 심의위원들, 어떻게 보면 공공성을 대표하는 분들로 임명되신 분들이긴 하겠지만, 소수의 전문가들에 의해서 의사결정이 진행되다 보니 많은 일반대중의 의견이 거기에 담겨지는가에 대한 퀘스천(question)이 있습니다. 따라서 기술의 발전으로 변화된 시대를 우리가 적절히 이용할 수 있어야 된다고 봅니다. 지금 우리 컨퍼런스와 같이 유튜브 채널을 통해 실시간으로 질문을 받고 교류하고 하는 것처럼, 모두가 가지고 있는 스마트폰과 같은 미디어를 통해 어떤 집단지성 내지는 집단 공감비율을 도출할 수 있는 도구적인 수단은 이미 갖추고 있습니다. 이러한 도구적인 수단을 활용하여 어떤 작품을 설치할지, 더 확산할지 등 전문가들의 전문적인 견해뿐 아니라 일반인들의 의견들도 수렴하면서 의사결정이 내려질 수 있도록 제도적으로, 기술적으로 보완하여 활용할 수 있지 않을까 생각합니다.

## 박성태 | 좌장

네, 디지털 시대에서 시민 여러분의 보다 더 적극적인 간섭과 개입이 새로운 공공미술의 장을 여는데 중요하지 않을까 하는 생각이 듭니다. 다음은 이광석 연사님에게 질문 드리도록 하겠습니다. ‘불빛정원의 사례에서 시민이 공간의 소비자로서 대상화된 향유자에 그친다고 말씀해 주셨는데, 공공미술에서 시민이 단순 향유자가 아니라 주체가 된다는 것은 어떤 것이라고 생각하시는지’ 라는 질문입니다.

## 이광석 | 패널

공공성을 이야기하다 보면 중앙정부나 지자체에서 재원이 조성되기 때문에, 결국 재원에 의해 주체가 공공기관 자체가 되기도 하고, 그렇지 않더라도 기관의 영향력이 상당히 커질 수밖에 없다고 봅니다. 그런 의미에서 시민주체에 대한 문제제기를 했던 것으로, 노원 불빛정원은 이전에 철도공원일 때에는 자연과 함께 오래된 철길을 잘 보존하는 등 과거의 폐역이 가지고 있는 역사성을 잘 드러내면서 기술과 자연을 양상불적으로 완급 조절했던 부분이 있었습니다. 하지만 불빛정원은 기술과잉이라는 느낌이 많이 들었습니다.

우리가 사회에 어떤 기술을 들여올 때에는 ‘기술영향평가’라는 것을 진행합니다. 예를 들어, 4차 산업혁명과 관련된 인공지능 기술을 사회에 들여오다면 해당 기술이 전방위적으로 사회에 어떤 영향을 미칠 것인지를 전문가의 영향평가와 더불어, 시민들의 토론을 통해서 그 기술이 가지고 있는 긍정점과 문제점들을 같이 논의하는 것입니다.

하지만 지금, 코로나19 시대를 지나면서 공공미술에서 신기술에 대해 굉장히 민감한 반응하며 기술 자체가 상수 값이 되고 있습니다. 기술로 잘 치장하면 상당히 큰 효과를 이룰 것이라는 기대감이 분명히 있습니다. 그렇다면, 기술을 사회에 안착시키기 위해 기술영향평가를 하듯 공공미술이라는 형태 안에서도 기술이란 문제를 어떻게 다뤄야 되는지 고민하는 장이 있어야 된다고 생각합니다. 시민들이 지역 공동의 의제들, 새로운 공공미술의 프로젝트들이 만들어질 때 단순히 기술이 줄 영향만 판단해서 참여하는 것이 아니라, 기획단계에서 설계를 세우거나 집행을 할 때 적절하게 시민들이 참여할 수 있는 논의 테이블을 만들어서 기술이 어떻게 같이 어우러질 수 있는지를 고민해야 합니다.

제가 특히 기술 감각보다는 생태 감각을 많이 말씀드렸는데, 생태 감각 측면에서는 해당 지역의 지역성과 새로운 공공미술의 조형물이 어떻게 어우러질

수 있을까 고민하는 것이고, 기술 감각 측면에서는 새로운 기술을 도입하되 그 기술이 우리에게 심미적으로 영향을 미치는데 있어서 좋은 점도 있지만 독성이나 해로운 효과들이 과연 없는지를 철저하게 따져봐야 된다는 것이죠. 기혜경 연사님의 발제에서 공통 감각이라고 이야기했던 중요한 감각 중 두 가지 요소가 바로 기술 감각과 생태 감각이 아닐까 생각해 봅니다. 따라서 현재 코로나19 국면의 공공미술에서 시민들이 기술 감각과 생태 감각을 키울 수 있는 장을 마련하는 것이 대단히 중요하며, 그렇게 함으로써 시민들이 조금 더 주체적인 방식으로 공공미술에 참여할 수 있는 길이 열리지 않을까 생각합니다.

#### 박성태 | 좌장

생태 감각과 기술 감각, 이 부분에서 약간의 논쟁이 있겠다고 생각합니다. 기혜경 연사님이 말씀하신 공통 감각까지 이야기를 해볼 수 있겠는데요. ‘디지털 시대에서 우리가 어떻게 하면 커먼 센스(Common Sense)를 가질 수 있을까? 기술 감각 위주가 될 것이냐, 생태 감각 위주가 될 것이냐, 아니면 또 다른 새로운 감각일 것이냐’ 이에 대한 여러 의견이 있을 것 같습니다.



#### 이광석 | 패널

저는 사회적 공통 감각은 사실 일종의 민주적 소통 감각이라고 봅니다. 우리는 관계성을 가지고 살아가기 때문에 사회적으로 서로 공유하는 지점들이 있어야 된다는 점에서 공통 감각의 필요성이 분명히 있습니다. 더불어 살아가는 관계성 속에서 나의 존재감을 상대와 같이 하면서 느낄 수 있는 공통 감각이 커지면 커질수록 사회가 굉장히 풍요로워지고 신뢰가 두터워진다고 생각합니다.

미적인 부분에서의 공통 감각은 심미적인 요소와 결합되는데, 미적감각과 관련하여 생태 감각과 기술 감각이 공공미술에서 예전에는 그렇게 크게 취급되지 않았었습니다. 가령 예전에는 지역이 가지고 있는 특성과 지역주민들이 가지고 있는 정서와 미술이 어떻게 잘 어울릴 수 있을지 많이 고민하여 적절한 공공미술을 만들어내는 작업들을 긍정적으로 펼쳐왔다면, 코로나19 이후에는 오히려 조형물에 투입하고 있는 중요한 계기들이 기술과 생태 요인입니다. 모든 것이 다 기술로 이루어지는 현실에서 기술과 생태가 같이 갈 수 있는 조건들을 우리가 만들어내지 않으면 굉장히 반 생태적인 공공미술이 될 수도 있겠다는 생각을 합니다.

이미 서울뿐만 아니라 전국적으로 개최되고 운영되는 축제, 문화도시 관련 프로젝트들은 기술에 대한 믿음을 바탕으로 기술형 프로젝트, 기술형 공공 예술 프로젝트로 만들어지고 있습니다. 따라서 우리는 본질적인 미적 감각과 관련하여 공존에 대한 감수성의 문제에 대해 새로운 생각들을 가져야 합니다. 이 점에서 공통 감각과 기술 감각, 생태 감각은 대단히 중요하고 공공 미술의 화두로 다뤄야 되는 게 당연하지만 이러한 움직임들이 별로 없다는 것이 대단히 우려스러우며, 조금 더 강조점을 두고 말씀드리고 싶습니다.



## 기혜경 | 패널

네, 이광석 연사님께서 공통 감각을 조금 더 전방위적으로 말씀해 주셨다면 제가 생각하는 공통 감각은 디지털세상과 관련한 공통 감각이라고 말씀드릴 수 있습니다. 조금 전 발제에서 르네상스의 선 원근법과 동양산수화의 삼원법을 예로 들었는데요. 이는 단순히 기법이나 작가들의 작품제작 방식을 말하는 것이 아닙니다. 르네상스 선 원근법의 근거를 파고 들어가면, 중요한 것을 크게 그리고 그렇지 않은 것을 작게 그리던 ‘신’ 중심 세계관에서 1점 투시법에 의한 ‘인간’ 중심 세계관으로의 변화가 극명하게 드러나는 것이 르네상스의 선 원근법이라고 이야기할 수 있습니다. 동양에서의 삼원법은 우주를 보는 방식입니다. 단순히 산수화나 풍경화를 그리는 것이 아니라, 높고 깊고 멀리 있는 대상을 산수화 한 폭에 담아냄으로써 그 안에 우주를 담겠다는 동양의 사상이 담겨있습니다.

그런데 디지털이라고 하는 것은 우리가 살아가고 있는 3차원 세상과는 완전히 다른 곳이기 때문에 어느 누구도 그것이 가지고 있는 잠재력이 무엇인지 또는 그것이 어떤 방식으로 퍼져 나갈지 예상할 수 없습니다. 특히, 디지털 공간은 어나더 월드(Another World)로 따로 존재하는 것이 아니라, 우리의 현실세계와 접점을 이루면서 넓혀진 것입니다. 우리는 이를 연결하면서 공통적으로 아우르고 포섭할 수 있는 어떠한 세계관으로, 그리고 미술의 언어로써 디지털과 현실세계를 접목하는 제작방식을 찾아내야 되지 않을까 생각합니다.

비근한 예로, 저희 부산시립미술관의 《오노프(onoooff)》전을 준비하며 겪은 일입니다. 전시 준비 초반, 제작된 작품들을 《오노프(onoooff)》전 가상 세계에 시뮬레이션해 보았지만 이는 그냥 단순한 정보 값이 아닌가 하는 의문을 가지게 되었습니다. 현재는 새로운 소통방식으로 감상할 수 있는 체제를 위해 게임업체와 손을 잡기는 했습니다만, 실질적으로 가상세계와 디지털을 포

함한 새로운 작동방식에 대한 미학, 이런 것들이 만들어져야 되는 것이 아닌가라는 생각을 하게 했습니다.

## 김규원 | 패널

이광석 연사님께서 시민의 참여에 대해 말씀을 하셨는데 조금 덧붙이자면, 시민의 참여를 위해서는 중간에서 매개하는 역할이 중요합니다. 이 역할은 꼭 공공에서의 매개뿐만 아니라 문화예술 전문가들이 민간에서 그리고 시민 안에서 매개하는 역할도 포함합니다. 예를 들어, 게릴라 가드닝(Guerrilla gardening)의 경우 조경 분야에 전문성을 가지고 가드닝에 참여할 수 있도록 도와주는 사람의 역할이 필요합니다.

중요한 점은 매개하는 역할의 토대가 되는 법과 조례를 모두 의회에서 만든다는 것입니다. 의회에서 법과 조례를 만들 때 의원들이 가장 고려하는 지점은 해당 법과 조례가 ‘사회적 공감대가 있는가’입니다. 대표적으로 문신 관련법을 생각할 수 있습니다. 지하철만 타더라도 많은 사람들이 문신을 한 것을 볼 수 있는데 문신은 과연 불법일까요? 사회적 공감대가 법이 허용되는데 굉장히 중요하기 때문에 공감대를 불러일으켜서 많은 부분에 개인이 참여가 허용되고 많은 매개자들이 활동하는 것을 통해 느리지만 점점 열어갈 수 있도록 해야 합니다.

또 다른 예로, 영국을 기반으로 활동하는 신원미상의 작가 뱅크시(Banksy)가 만약 우리나라에서 활동했다면 저축되는 법만 해도 열 개가 넘습니다. 그렇다면 어떻게 공감대를 얻고 열어갈 수 있을지 사람들이 함께 공감하면서 풀어가야 될 부분이 아닌가 생각합니다.

## 이광석 | 패널

저는 조금 전 기술을 통한 공통 감각과 관련해서 우려스러운 지점을 덧붙이고 싶습니다. 와이즈만 교수의 기조연설을 통해 포렌식 아키텍처에서는 주로 국가기술에 의한 시민 감시나 통제에 대한 문제점들을 제기하고 그것을 예술의 형식을 빌려 작업을 하고 있는 것으로 파악되었습니다. 저는 국가기술도 굉장히 중요한 논의점이라고 보기도 하지만, 사실 가장 큰 문제는 시장에 사유화된 새로운 첨단 기술들이 사회 공통기반에서나 사회 일상 삶을 살아가는데 있어서 공공성을 포함한 그것을 구성하는 일부로 착근한다는 것입니다. 중요한 경우에는 공적 영역 자체를 사유화된 기술이 대체하기도 하죠.

우리가 사용하고 있는 수많은 SNS나 카카오톡 등 소통 매체들이 우리 사회에 어떤 네트워크망을 형성하면서 결국 예전의 물리적 관계를 대체할 정도 또는 그 이상의 것이 되었습니다. 사유화된 플랫폼과 소통 장치들이 사회적 관계를 대체했을 때 생길 수 있는 문제점 중 하나로, 공공성 자체가 이미 이전과 다른 질감을 가진 공공성이 되었다는 점이 중요합니다.

기술은 절대 중립적이지 않습니다. 우리가 기술을 어느 곳에 사용하든지 어떤 것과 결합하여 협업하든지 설계나 디자인 과정 등 다양한 형태의 의견 수렴 과정에서 사유화된 기술이 마주하는 문제점들을 꼭 살펴봐야 합니다. 특히, 공공성 문제에 있어서 이 부분을 짚지 않으면 추상화된 논의로써 공공미술이 나아갈 이상향을 찾는 결과를 가져올 것입니다. 기술을 그냥 잘 쓰고 잘 활용하면 기술 감각이 뛰어나다고 생각할 수 있지만 이는 단지 멀티태스킹 하는 것이지 기술 감각이 뛰어난 것이 아닙니다.

기술에 대한 성찰적인 사유들을 바탕으로 기술이 어떻게 우리와 더불어 함께 갈 수 있는지 고민하는 것이 기술 감각 혹은 기술 문해력(literacy)이라고 봅니다. 공공미술에서 기술이 이미 상수 값이 되었다면, 이러한 감각을 어떻게 시민들이 스스로 터득하고 깨우쳐 나갈 수 있을지에 대해 고민하지 않고는

공공미술에서 제대로 된 논의를 풀어나가기 어렵다는 것이 제 생각입니다.

## 박성태 | 좌장

현재 저희가 논의하고 있는 부분과 관련하여 이성호 연사님께 두 개의 질문이 왔습니다. 질문을 간단히 정리하면, ‘과연 공공미술에서 공공성이라는 것이 무엇이고 어떤 플레이어(player)들이 어떤 플레이(play)를 할 것인가’입니다. 그리고 디스트릭트(district)에서 만든 <웨이브(WAVE)>와 같은 작업들이 공공미술로써 인정되고 있는데, 향후 문화산업적인 측면에서 공공미술이 ‘개개인’의 작업이나 공공기관에서의 발주하는 작업을 넘어, 기업이 만드는 새로운 공공미술의 가능성이 있을지’에 대한 질문입니다.

## 이성호 | 패널

네, 조금 전 언급되었던 기술 감각과 생태 감각의 균형점에 해당되는 것이 공통 감각이라는 점은 제가 발제 했던 내용과도 맥락과 궤를 같이 한다고 생각합니다. 제가 디지털 사이니지(Digital Signage)를 일종의 공공미술 캔버스로 활용하는 실험적인 사례를 위주로 설명을 드렸는데, 이는 디지털 사이니지를 적극적으로 확대해 나가면서 ‘이런 공공미술을 하자.’는 것이 아닙니다. 이광석 연사님이 말씀하신 것처럼 또 다른 산업 논리에 의해 디지털 사이니지가 점점 확산되고 있는 것은 거스를 수 없는 현실이자 상수 값입니다. 이러한 상황에서 ‘공통 감각을 조금 더 잘 활용을 하는 것이 무엇일까?’에 대한 고민으로 <웨이브>라는 작품이 나오게 되었습니다.

<웨이브>를 선보이고 난 후, 저희에게는 굉장히 많은 광고 의뢰가 들어옵니다. “<웨이브>의 색깔을 저희 노란색으로 바꿔서 맥주 광고로 만들어 주세요.” 등 많은 광고 의뢰가 있었지만 하지 않았습니다. 요즘 기업의 사회적 책임 ESG 등을 많이 이야기하고 있습니다. 물론 단순히 돈만 보고 접근하면 자

극적인 3D 효과를 주는 사기업의 브랜드나 상품 및 서비스를 소개하기 위한 광고들을 디스트릭트도 만들 수 있었고, 이런 디스플레이 광고를 만드는 사람들은 분명히 있습니다. 하지만 저희는 조금 결을 달리 하고 싶었습니다.

‘늘어나고 있는 디스플레이 환경에서 사람들에게 조금 더 좋은 무언가를 보여주는 것에 집중하는 것은 어떨까?’라는 생각에 지난 세 번의 쇼케이스를 진행했고, 발제 말미에 언급했던 “LEDART.COM”이라는 서비스를 기획하게 되었습니다. 사실 디스트릭트 또한 사업적인 논리에 의해서 움직이는 회사일 수밖에 없습니다. 하지만 궁극적으로 디스트릭트의 목표는 전세계 디지털 사이니지를 활용한 도심 경관을 조금이라도 잘 가꾸는 것에 기여하는 것이며, 그것이 어떻게 보면 공통 감각을 실현하는 행위가 아닐까 생각합니다.

#### 박성태 | 좌장

네, 지금 질문들이 꽤 많이 있는데 질문들을 하나로 묶어 정리하는 마지막 질문을 드리겠습니다. 김규원 연사님께 들어온 질문으로 ‘공공미술 경계를 어떻게 하면 넓힐 수 있을지, 공공미술에 담긴 메시지를 공공미술이라는 제도를 벗어나 확장할 수 있는 가능성은 어디서 찾을 수 있을지’에 대한 질문이 있습니다. 또, ‘공공미술이 무엇인지 다른 연사 분들의 의견도 듣고 싶다.’는 질문도 있습니다. 결국 공공미술이라는 것이 무엇이며, 디지털 세상에서 미술이나 미술관의 역할은 무엇인지, 결국 공공미술이라는 것이 새로운 생각을 공유하는 장이라면, 그건 사실 미술관도 별반 다르지 않다는 의견입니다. 마지막 질문은 한 분씩 정리 차원에서 준비되시는 순서대로 답변해 주시면 어떨까 합니다.

#### 김규원 | 패널

저는 공공미술의 제도적인 기준을 말씀드린 것이고, 다른 연사분들께서는 공공미술에 대한 새로운 개념을 말씀해주신 것 같습니다. 경계를 넓히는 것,

사실 예술 자체가 생각의 경계와 삶의 경계를 넓히는 것이고, 그것으로써 예술의 가치가 있다고 봅니다.

어떤 대상을 바라보며 ‘예쁘다.’ 뿐만 아니라, ‘이런 것도 있구나, 세상은 이렇게 기괴하기도 하구나.’ 또는 ‘짜증나기도, 불편하기도 하구나.’라는 감정을 그 어떤 분야보다 가장 잘 가르쳐주는 것은 예술입니다. 이 때문에 예술은 가치가 있는 것입니다. 공공예술이나 공공미술이 삶의 경계를 넓힐 수 있는 역할을 한다면 성공적이라고 생각합니다.

#### 기혜경 | 패널

토론을 하면서도 질문해 주신 분들도 결국 ‘공공미술이 무엇이나’에 대해 이야기하고 있습니다. 지금 공통 감각에 대해 세 사람이 답을 했지만 세 명이 가지고 있는 공통 감각의 데피니션(definition)이 모두 다르듯, 공공미술에 대해 생각하는 모든 분들의 데피니션이 각각 다 다른 것 같습니다.

김규원 연사님이 방금 말씀 주신 것처럼 미술이라는 것 자체가 예술계에서 이른바 마켓에서 판매되는 작품만이 작품이 아니라, 우리가 삶 속에서 즐기고 향유하고 어떤 감각을 가지고 생활속에서 경계를 넓혀 나가며 나오는 것들 모두 미술 또는 예술이 될 수 있습니다. 결국 섹터화(Sectorization)하고 데피니션 하려니 의문점이 생기는 것 같습니다.

가장 말씀드리고 싶은 점은 공공미술을 논의하는 장에서 공공미술이라고 하는 규정된 카테고리에 붙여진 공공미술은 없어져야 된다는 것입니다. 이제 ‘공공미술이 무엇입니까?’라고 묻는 작은 의미의 공공미술은 없어져야 합니다. 예술이 삶과 자연스럽게 같이 나아가는 어떤 것이 되어야 우리가 말하는 공공미술 또한 삶과 같이 나아갈 수 있지 않을까 생각합니다.

## 이광석 | 패널

저는 기술문화연구자로서 기술에 대한 관심을 항상 가져왔고, 이번 컨퍼런스의 주제가 공공성과 기술의 관계성에 대한 담론이기 때문에 굉장히 반갑게 이 자리에 오게 되었는데요. 마지막으로 강조하고 싶은 점이 있습니다.

최근 도시경관디자인에서 기술이 계속해서 활용되고 있지만 미관 또는 미적 감흥과 관련하여 우리에게 기쁨을 주기도 하지만 불편함을 안기기도 합니다. 또 다른 측면으로, 우리가 미적인 대상을 바라보고 관찰하며 미적으로 기쁨을 느끼는 것도 있지만 그것을 만들어 나가는 생산 과정에서도 대단한 희열을 느끼기도 합니다. 따라서 공동의 도시설계나 디자인의 과정 속에서 시민들을 어떤 방법으로 함께 참여하고 합류하게 할 것인가의 고민들을 우리 사회가 해야 한다는 것입니다.

현재 한국에서는 기후위기에 대응하기 위해 다양한 방식으로 사회 전체가 관심의 촉을 세우고 있습니다. 그린 뉴딜과 이성호 연사님이 말씀하신 ESG, 기업의 환경 책임 등을 이야기할 수 있습니다. 하지만 제가 우려스러운 지점은 기존 성장이나 발전의 패러다임을 계속해서 그린 비즈니스(green business) 혹은 그린워싱(greenwashing)의 형태로 끌고 가는 경향이 있으며, 기업의 환경 책임에서도 기존의 상행위와 관련된 알리바이 같은 느낌이 많이 든다는 것입니다.

기술과 생태의 밸런스를 맞추는 일. 즉, 자연스러운 있는 그대로의 것과 인위 또는 인공적인 것의 밸런스를 어떻게 맞출 것인가는 굉장히 어려운 난제라고 봅니다. 밸런스를 맞췄다고 이야기하지만 자칫 그린 비즈니스처럼 잘못된 방법으로 환경문제를 해결하려고 하는 것과 유사한 형태로 진화할 수도 있기 때문에 공공미술이 됐든, 공공예술이 됐든, 도시 디자인 설계가 됐든 기술과 생태를 어떻게 조화롭게 이끌 수 있는지 깊은 고민이 필요하다는 점을 마지막 강조점으로 말씀드리고 싶습니다.

## 이성호 | 패널

저는 제가 발제했던 내용 이외에 조금 더 보충해서 설명드리고자 하는 것들은 토론 과정에서 대부분 말씀드린 것 같습니다. 오늘 컨퍼런스는 ‘디지털 시대’라는 거스를 수 없는 시대환경 속에서의 공공미술에 대해 논의하는 자리였던 것 같습니다. 공공미술의 정의나 더 어려운 이야기들은 차치하고 저는 디지털로 인해 촉발된 상수 값에 가까운 환경에 우리가 어떻게 대응하고 적응할 것인지에 대한 고민의 담론이 필요할 것 같습니다. 역설적으로 상수 값이 디지털이라는 것 자체가 또 다른 변수로써 우리가 활용할 수 있는 도구이기도 합니다. 따라서 조금 더 오버럴(overall)하게 디지털 시대에 맞게 기존 생각과 관습을, 또 다른 접근 방식으로 모두에게 도움이 되는 서울은 미술관으로 만들어갈 수 있도록 여러 가지 고민들을 앞으로 더 해볼 수 있지 않을까 생각합니다.

## 박성태 | 좌장

네, 질문 중에 ‘서울은 꼭 미술관이 되어야 할까요?’라는 질문이 있습니다. 제가 공공미술위원회 위원장으로서 갖고 있는 생각은, 우리가 천만 인구가 서울에 모여 살지만 하나의 생각만 가지는 것은 위험합니다. 다양하고 새로운 생각의 공유의 장이 되는 것이 “서울은 미술관”이 되는 끝 그림이 아닐까 생각합니다.



## Seong Tae Park | Moderator

I enjoyed listening to the presentations from four of you. Viewers also raised many questions. We will start the QnA session and general discussions by briefly going over the most recommended question. The question that received the most recommendation is as follows: the concept of public art, public design, and public architect are all jumbled. They can be tied together within the framework of public art; however, they are different. Then what fundamentally is public art? This question has been answered by Mr. Kyuwon Kim so we will go over to the next question.

We got two questions regarding Professor Eyal Weizman's keynote speech. How about we answer these two questions at once? The first question asks, 'when the extension of art tends to lead to political instrument, should we be cautious or accept it.' The second question asks, 'can an artwork be considered public art when it is not exhibited at an art institution? And if there is no intervention from art institutions, how should we understand these works in the context of public art?' Director Hey Kyung Ki, Professor Kwang Suk Lee, and others may feel free to share their opinions.

## Hey Kyung Ki | Panel

First of all, I would like to give my opinion on whether public art can become public art without the involvement of art institutions. I think it could be. Each sector within the art world has its own rules that each sector must confirm a work to be approved as an artwork. Since certain human impulses to pursue beauty, share opinions, and create lie at the heart of art, I think it can become public art if many people share it.

Many of the works you see at art galleries or museums are originally made for certain purposes, not for our enjoyment, in those days. With the addition of temporality, they are now regarded as works of art or relics. However, after modernism, our society has become very diversified. Many things are now sectorized, and it is somewhat obsessively defined as something that art endorses. However, I think it can be public art if it reflects human impulse toward art, the desire to make something, and the characteristics of letting many people share and enjoy it.

## Sung Ho Lee | Panel

Yes, I agree with Director Ki's opinion. In connection with the topic of today's digital age, as a person working in the industry, I feel that the development of digital technology is dominating the changes of the age. For instance, as mentioned in Professor Weizman's speech, the concept of the public is now expanded to the smartphones owned by individuals. The concept of space where people used to share artworks and exchange is spreading into online spaces. Crypto artworks combining blockchain technology, such as metaverse, P2P (peer-to-peer), and NFT, have already allowed the artists and the potential buyers to directly communicate without any traditional mediation, such as galleries, museums, or approvals from art mediators. So, even in the field of public art, with the development of technology, I think artists with creative talents can position themselves as public artists without the traditional approval from the art institutions.

## Kwang Suk Lee | Panel

The first question mentioned whether the expansion of art into the political could be viewed as art. I was impressed by Professor Weizman's speech. Many people are concerned about the political aestheticization of art. People are cautious of art becoming the instrument of political propaganda. Many has expressed such concerns throughout the history. The important thing is that art will eventually have to speak for society in its relationship with society. Therefore, I think it is necessary to distinguish 'politics' and 'political things.' This is also what Polish social artists Krzysztof Wodiczko said.

Political art is usually referred to a form of art that has been taxidermied, institutionalized, and artificially added with political slogans. However, I think the arts will be much richer if we treat politics as an art field, from the trivial things we encounter in our daily lives to very socially sensitive issues. In this regard, if the expansion of art is not 'political instrumentation,' the relationship with the 'political' needs to be approached more closely. In particular, when it comes to the nature of publicness in public art, I am optimistic that it has a great relationship with the 'political' or the 'social'.

## Seong Tae Park | Moderator

Thank you for your answers. The next question, I think, was briefly mentioned during Mr. Kyuwon Kim's speech. Among the questions that received a lot of recommendations, this question was very critical about the current public art. The person evaluated the current public to be 'at the level of being manufactured like factory-made products.' Therefore, if public art is to fulfill its social role as art, how well the institutions and citizen participation can work together to achieve

this. As an alternative, legal amendments, such as the Public Art Act, has been suggested. Let us hear what Mr. Kyuwon Kim has to add.

## Kyuwon Kim | Panel

The laws I listed in my presentations are related to installing, operating, and managing public artworks in public. However, there still are many shortcomings in the legal system. There are problems caused by unclear guidelines on the management, and, as Mr. Sung Ho Lee said, light pollution on digital media. We need public art that can create 'a lot of debate and discussion,' instead of public art that is 'participated by many citizens' or 'well-liked by a large number of citizens.' If we are afraid of this, institutionalization will be meaningless. For example, we need public art that can grow through discussions on its very existence. Therefore, I am against the new enactment of the Public Art Act. Because making a new law does not necessarily make things better. Existing laws are already sufficient. However, what is needed before 'debates and discussions' is the law allowing a degree of tolerance for the 'possibility of art that is not institutionally recognized can become art,' as mentioned by director Ki. For example, graffiti and live clubs in the music industry are regulated and restricted by various laws. We need systems that can defend regulations, not just restrictions in the public domain. However, we need to think together about how to improve it. A law needs to allow many people to empathize with it, but it is crucial to have a point of discussion in public art. Being uncontroversial lowers the value of public art. Thus, we need to think about improving the system to be open to debates and discussions. I am positive that it will be possible since, throughout history, many genres have been incorporated and negotiated into the system.

### Seong Tae Park | Moderator

Yes, I completely agree with the person who asked this question. So, in our society, public art is in some way an expression of opinion that does not guarantee publicness but somewhat undermines it and destroys the community. We need to think about how to bring about the new space for public art. I think the conference can play the role of providing a venue for such events.

### Sung Ho Lee | Panel

Approaching it a little more intuitively, I think good artwork should be liked by many people. For example, it is a good artwork if many people can have positive feelings when they see the work, rather than forcing the philosophy or relative of the artists from the suppliers' perspective. However, the current process of installing public artworks is done by a small number of deliberation committee members appointed as representatives of publicness. There is a question as to whether the public opinions are present in the installation of public art.

Therefore, I believe that we should be able to exploit the change brought by the development of technology. Just as we receive questions and exchange opinions in real-time through the YouTube channel at the conference, we already have a tool that can derive a specific collective intelligence or sympathy ratio through media, such as smartphones. Using these instrument, we should think about which works should be installed and spread, not just with the experts but by listening to the opinions of the general public. I think we can supplement the system both institutionally and technologically.

### Seong Tae Park | Moderator

Yes, in the digital age, I think a more active intervention from citizens is essential in opening a new field of public art.

The next question is for Professor Kwang Suk Lee. You have talked about the case of Light Garden which limits citizens as consumers of the space and objectified enjoyer. So, what is it to be the active agent in public?

### Kwang Suk Lee | Panel

When we talk about publicity, because financial resources are raised by the central government or local governments, in the end, the subject becomes a public institution using the financial resources. Even if not, the influence of the institution is bound to increase considerably. In that sense, it raised the issue of the citizen's subjectivity. Nowon Light Garden, when it was a railway park, was an ensemble of technology and nature while well-preserving the historicity of an abandoned station of the past by preserving the old railroad along with nature. However, the light garden feels bit over the top with its employment of technology.

When we bring a specific technology into society, we conduct a 'technology impact assessment'. For example, suppose artificial intelligence technology related to the 4th industrial revolution is brought into the community. How the technology will affect society in all directions is evaluated by experts. The positive effects and potential problems of the technology are also evaluated through the discussion of citizens. But now, as the Corona 19 era passes, public art responds very sensitively to new technologies, and the technology itself is becoming a constant value. There is an expectation that if it is well-decorated with technology, it will be effective. In that case, I think there should be a place to think about how to deal with the problem

of technology in the form of public art, just as a technology impact assessment is conducted to settle technology in society.

There should be a place to think about how to deal with the problems of technology within public art as there is a technology impact assessment for society. When citizens participate in regional common agendas and new public art projects, they should not just participate by simply judging the impact of technology. There should be a space for discussion for citizens to think about how technology can harmonize with the existing environment.

In particular, I talked more about the ecological sense than the technological sense. From the perspective of the ecological sense, we should think about how the regional features and the new public art sculptures can coexist. From the perspective of technological sense, we need to understand both pros and cons of introducing new technology, such as aesthetic effects or toxic or harmful effects. The two elements of the 'common sense' from director Ki's speech are these two senses: the ecological and technological. Therefore, it is imperative to provide a place where citizens can develop their senses of technology and ecology in public art in the current COVID-19 pandemic. By doing so, we can open a way for citizens to participate in public art more independently.

### Seong Tae Park | Moderator

I see that there could be some controversies on the ecological sense and the technological sense. The discussion can lead to director Ki's concept of common sense. How could we have common sense in the digital age? Will it be based on the technological sense or the ecological sense? Or will it call for a new kind of sense? I expect to hear different opinions on the matter.

### Kwang Suk Lee | Panel

I think social common sense is a kind of democratic communication sense. Since we live among relationships, there is a clear need for common sense of having a shared points. In the social relationships, the greater the common sense you can feel while sharing your presence with the other person, the more prosperous society will be, and trust will be strengthened.

The common sense in the artistic part is combined with aesthetic elements. Before, the ecological and technological sense were not significant in public art. For instance, in the past, people thought about how well regional characteristics, feelings and art of the residents could go together to create public art. However, in the post-pandemic era, we need to focus on technological and ecological factors trespassing the sculptures. In a world where technology is everywhere, public art may become anti-ecological if we do not create the conditions for technology and ecology to coexist.

Already, festivals and projects related to cultural cities held and operated in Seoul and nationwide are made into technological projects or technological public art projects based on the belief in technology. Therefore, we need to have new ideas about the susceptibility issues on coexistence about the essential aesthetic sense. In this regard, the common, technological, and ecological sense are crucial and, naturally, should be treated as a topic of public art. I am disappointed that we are not seeing this movement, and I would like to emphasize this issue more.



## Hey Kyung Ki | Panel

Yes. Professor Lee spoke about common sense in a more general way. What I think as common sense is common sense related to the digital world. In my presentation before, I mentioned the Renaissance linear perspective and three perspectives [samwonbub] used in Oriental landscape paintings as examples. I was not simply referring to the techniques of the artists. The roots of the Renaissance linear perspectives reveal the transition from a 'god-centered' world view that depicted important things bigger to a 'human-centered' worldview based on the one-point perspective. In the East, the three perspectives are a system of looking at the universe. Instead of simply painting landscapes, it contains the idea of embracing the universe by portraying objects at high, deep, and distant places in one landscape painting.

However, since the digital world is completely different from the three-dimensional world we live in, no one can accurately predict its potential and how it will spread. The digital world does not exist separately as another world but has been expanded by making contact with the real world. We must find a method of production that combines the digital and the real world through a language of art and a world view that can be embraced while connecting them.

For example, I experienced it while preparing for the exhibition <onoooff> at the Busan Museum of Art. In the early preparation stage, I simulated the produced works in the virtual world of <onoooff>. Still, I wondered if it was just a simple information value. Currently, we are working with game companies for a system that can be appreciated in a new way of communication, but, in reality, it made me think that the aesthetic of the new operation method that includes the virtual and digital world should be created.

## Kyuwon Kim | Panel

Professor Lee talked about civic participation. To add a little, I think the mediating role is crucial for civic participation. This role includes not only mediation in the public sector but also in the private sector among citizens by cultural and artistic experts. Guerilla gardening, for instance, requires someone with expertise in landscaping to help people get involved in gardening.

The important thing is that congress makes all the laws and ordinances that underpin its mediating role. When making laws and ordinances in the parliament, the lawmakers are most concerned whether the laws and ordinances have "social consensus." We can look at the tattoo-related laws for an example. We can see a lot of people with tattoos these days. Are tattoos illegal? Since social consensus is crucial for the law to be allowed, we need to create consensus so that individuals can participate in many areas and slowly but gradually open up through the action of many intermediaries.

Another example is Bansky, an unidentified artist based in the U.K. They would have been violating more than ten laws if they were in Korea. I think it is something that people need to solve together with sympathy on gaining consensus and opening up to different possibilities.

## Kwang Suk Lee | Panel

I want to add a point of concern regarding common sense relevant to technology. From Professor Weizman's keynote speech, we learned that Forensic Architecture raises questions on civic surveillance or control by state technology and produce results in the form of art. While state technology is also an essential discussion point, the biggest problem is the new, cutting-edge technologies privatized in the market. These technologies are embedded in the common space that constitutes publicness in quotidian lives in society. Sometimes, privatized technology replaces the public realm. Numerous communication media, such as social media like KakaoTalk create a network in our society and replace the old physical relationship. As one of the problems that can arise when privatized platforms and communication devices replace social relationships, it is important for us to understand that publicity itself has already become publicity with a different texture.

Technology is never neutral. Wherever we use or work with technology, we must look at the problems that privatized technology faces in collecting opinions in various forms, including the construction and design process. If this is not addressed in the matter of publicity, the discussion will remain vague and abstract in finding the ideal for public art. You may think that if you can use technology well, you have a great sense of skill. However, that is just called multitasking, not having a great technological sense.

Technological sense and technological literacy are when we think about how to coexist with technology based on reflective thinking. Suppose technology has already become a constant value in public art. In that case, I think it is challenging to properly discuss public art without thinking about how citizens can learn and realize these senses on their own.

## Seong Tae Park | Moderator

We have two questions for Mr. Lee regarding what we are currently discussing. To sum up these questions: what is publicness in public art, who will play and what will they play? Also, while <WAVE> made by the d'strict is recognized as public art, what are the possibilities of new public art created by companies instead of public institutions or individuals.

## Sung Ho Lee | Panel

We just discussed how common sense corresponds to the balance point between the technological and ecological sense. I think this resonates with my presentation. I mainly explained experimental attempts of using digital signage as a kind of public art canvas. However, I am not arguing that we should expand the use of digital signage to create public art. As Professor Lee mentioned, the rapid spread of digital signages cannot be stopped. From this reality, a work called <WAVE> was created to think about how to better utilize common sense.

After releasing <WAVE>, we received a lot of requests for commercial advertisements. We once got contacted by a beer company to change the color of the waves into yellow and make it look like beer. However, we decided not to do so. Many people talk about corporate social responsibilities and ESG. Of course, d'strict could have created advertisements to introduce brands, products, and services of private companies with provocative 3D effects for money. However, we wanted to do something different.

We held the last three showcases while focusing on showing something better in the world of a growing display environment. Also, we planned the service called "LEDART.COM," which was mentioned at the end of my presentation. D'strict

has no choice but to be a company driven by the logic of business. However, ultimately, the d'strict aims to contribute to improving the urban landscapes using digital signages around the world. I think in that way, it is an act of realizing common sense.

#### **Seong Tae Park | Moderator**

There are quite a few questions right now, but I will present one last question to a group altogether. It is a question directed to Mr. Kim: How should we broaden the boundaries of public art, and where should we find the possibility to expand the message contained in public art beyond the system of public art? Another question is asking the opinions of other speakers about what public art is.

After all, we should talk about what public art is and the role of art or art museums in the digital world. If public art is a space to share new ideas, then art museums are no different. It would be nice if you can answer the questions one by one in the order of your presentation.

#### **Kyuwon Kim | Panel**

I have talked about the institutional standards of public art, while the others spoke about the new concept of public art. Art is about broadening boundaries of ideas and life, and through this, art has its value.

Through art, we are able to say, 'it is beautiful,' but also 'the world is bizarre as there is such a thing.' Art is the best way to teach emotions. That is why art is valuable. It will be successful if public art can broaden the boundaries of life.

#### **Hey Kyung Ki | Panel**

The people who asked questions during the session are also talking about what public art is. Three people have answered questions about common sense, and they all produced different definitions of the concept. Likewise, the definition of public art may vary.

As Mr. Kim just said, art is not just works sold in the so-called market in the art world. It is something that we enjoy and appreciate in our lives which broadens the boundaries of our lives. It seems that questions arise when we tried to sectorize and define them.

I want to emphasize the most that public art attached to the prescribed category should be eliminated. Now, public art in the slight sense of asking what it is should disappear. I think that public art we talk about can also move forward with life only when art becomes something that moves naturally with life.

#### **Kwang Suk Lee | Panel**

As a researcher of technology culture, I have always been interested in technology. I was delighted to be here because the theme of this conference was a discourse on the relationship between publicity and technology. I would like to say one last point.

In recent years, urban landscape design has continued to use technology.

Technology gives us joy but also brings us discomfort when it comes to aesthetics or aesthetic inspiration. On the other hand, while we appreciate aesthetically pleasing objects, we also derive pleasure in producing them. Therefore, our society should think about how to get citizens to participate in the process of collaborative urban construction or design.

Currently, in Korea, people are paying attention to various ways to respond to the climate crisis. We can talk about the Green New Deal, ESG, and corporate environmental responsibility mentioned by Mr. Lee. However, I am concerned that companies are using the existing paradigm of growth or development as green business or greenwashing. The corporate environment responsibility also feels like an alibi related to existing commercial practices.

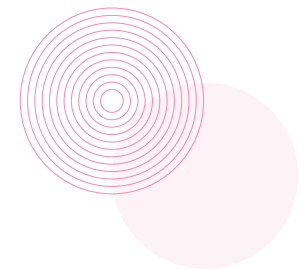
It is about balancing technology and ecology. In other words, balancing nature and the artificial is a challenging task. It can so easily transform into the case of green business, which is another way to disguise an environmental problem. As a final point, I would like to emphasize that we need to really consider how to harmonize technology and ecology in public art and urban design.

#### Sung Ho Lee | Panel

I think I talked about most of the things that I would like to supplement during the discussion. Today's conference seems to have been a place to discuss public art in the age of the digital world. Aside from the definition of public art and complicated discourse, we need a discourse about how we respond and adapt to the environment close to the constant value triggered by the digital age. Paradoxically, the constant value of digital is another variable that we can use as an instrument. Therefore, in a more overall way, we can do more in the future to make Seoul into an art museum that is helpful to everyone with a different approach and existing ideas and customs in line with the digital age.

#### Seong Tae Park | Moderator

One of the questions we received was 'should Seoul become an art museum.' As a chairman of the Public Art Committee, it is dangerous to have one idea for Seoul, where 10 million people live. By becoming a place to share new ideas, Seoul will be an art museum after all.



ART CONFERENCE

SEOUL MUSEUM







## 제6회 서울은미술관 공공미술 컨퍼런스

2021. 10. 14. 유튜브 “서울시” 채널

발행일	2021. 12.
발행처	서울특별시 문화본부 디자인정책과 서울특별시 중구 덕수궁길 15 서울시청 서소문청사 1동 5층
발행인	오세훈 서울특별시장
주최	서울특별시
운영	(주)브로스그룹
협력기획	장진택 큐레이터



제6회 서울은미술관  
공공미술 컨퍼런스

SEOUL IS MUSEUM  
PUBLIC ART CONFERENCE



SEOUL URBAN ART PROJECT  
서울은미술관