

사회적 기억의 매개로서 디자인: 기억의 사유방식과 태도

송진원(조선뉴스프레스), 안병학(홍익대학교 교수)

Design as a Medium of Social Memory: Methods and Attitudes to Consider Memory

Song Jinwon (ChosunNewsPress), Ahn Byunghak (Professor, Hongik University)

학술 논문 Academic Article

1. 서론 / 2. 사회적 화두로서 기억 담론 / 2.1. 기억 담론의 전개: 역사에서 기억으로 / 2.2. 기억의 집단성과 사회성 /
2.3. 사회적 기억과 문화적 기억 / 3. 기억의 문화적 재현과 사회적 관점 / 3.1. 시각문화의 생성과 사회적 관점 / 3.2. 기억의 재현과 재구성 /
3.3. 사회참여와 사회적 상호작용 / 4. 기억의 사유방식과 태도로서 디자인 / 4.1. 자율적 저항과 비판의 문화적 실천 /
4.2. 참여와 전이의 관계적 디자인 / 4.3. 행동주의 미학으로서 디자인 / 5. 결론: 해결을 위한 개입으로서 디자인

* 이 논문은 송진원의 2022년 홍익대학교 박사 학위 논문 「사회적 기억의 매개로서 디자인: 동시대적 가치와 역할」 중 일부를 수정 보완한 것이다.

p-ISSN. 2765-2572
e-ISSN. 2765-7825

투고일. 2022년 1월 4일
심사일. 2022년 1월 20일-2월 14일
게제확정일. 2022년 2월 19일

Received Date. January 4, 2022
Reviewed Date. January 20-February 14, 2022
Accepted Date. February 19, 2022

엑스트라아카이브 4 Extra Archive 4 디자인사연구 Journal of Design History

요약

이 연구는 기억과 역사, 경험과 의식의 대립을 시대를 특징짓는 성격으로 주목하고, 디자인의 사회문화적 역할과 '사회적 기억'이라는 현상의 관계 맺기를 시도한다. 기억한다는 것은 과거를 통해 현재와 미래의 관계를 세우는 일이다. 사회 변화에 따라 재인식, 재구성되는 사회적 기억은 그 시대를 살아가는 사람들의 요청이자 시대적 가치이며, 이것은 현재 사회가 필요로 하는 디자인의 역할과도 맞닿아 있다. 그 역할은 현존하는 사회적 맥락 속에서 경험의 나눔과 공유를 통해 사회적 기억을 끌어내고 그로부터 새로운 현재를 불러내 공명(共鳴)하는 것이다. 이 같은 문제의식을 바탕으로 이 연구는 크게 기억 담론의 고찰, 기억의 사회문화적 재현, 기억의 매개로서 디자인 사유방식과 태도, 이렇게 세 가지 범주로 분류하여 논의를 개진하며, 더불어 우리 주변에서 발생했던 사건과 기억을 소재로 한 디자인의 양상과 이로부터 발현된 사회적 의미를 살피는 데 집중했다. 디자인의 사회적 역할이란 우리 사회가 변하고자 하는 지향점을 디자인이 어떻게 수용하고 확산해야 하는지와 밀접하게 관계되어 있다. 이런 생각이 디자인의 역할에 대한 재인식과 방법을 모색하고자 하는 이 연구의 배경이다.

Abstract

This study focuses on the confrontation between memory and history, experience, and consciousness as a characteristic of the times, and attempts to establish a relationship between the sociocultural role of design and the phenomenon of "social memory." To remember is to establish a relationship between the present and the future through the past. Social memory, which is re-recognized and reconstructed according to social changes, is the request and value of the times for people living in that era, which is also in line with the role of design as required by today's society. Its role is to draw out social memory by sharing experiences in the existing social context, and to have them resonate by calling out a new present from them. Based on this critical way of thinking, this study set forth discussions by largely classifying them in three parts: the examination of the memory discourse, the cultural representation of memory and social perspectives on it, and methods and attitudes about how to consider design as a medium of memory. In addition, it focused on examining the patterns of design based on events and memories around us as well as the social meaning revealed from them. I think the social role of design is closely related to how design should accept and spread the orientation that our society wants to change. This idea represents the purpose of this study to re-recognize the role of design and seek new methods about how to represent this, and this study provides questions and critical reviews of remarks, interventions, and various forms of behavior based on the awareness of reality regarding the contemporary value and role of design.

핵심어

기억, 역사, 사회적 기억,
동시대, 디자인

Keywords

Memory, History, Social
Memory, Contemporary,
Design

1. 서론

이 연구는 디자인의 사회문화적 역할과 '사회적 기억'이라는 현상의 관계 맺기를 시도한다. '사회적 기억'이란 다양한 맥락을 바탕으로 개인이나 집단의 기억이 공동의 기억으로 변화하는 현상에 주목한 개념이며, 이는 단일한 형태의 고정된 기억이 아닌, 사회 변화에 따라 재해석, 재구성되고, 다양한 참여와 맞물려서 작동한다. 즉, 현존하는 사회적 맥락 속에서 공유하는 기억을 뜻한다. '디자인'과 '사회적 기억'을 관계 짓는 이유는 단지 역사가 사실에 얼마나 부합하는 정확한 것인지를 따지기 위한 것이 아니다. 기억은 항상 현재성을 가진다. 기억해내는 행위는 과거도 미래도 아닌 현재를 중심에 두기 때문이다. 그렇기에 끊임없이 변화가는 사회에서 과거의 기억들이 시대 가치와 변화에 따라 재구성되면서, 이를 통해 나타난 사회적 문제의식이 기존의 의식에 대해 어떤 비판과 대안을 요구하는지를 디자인의 측면에서 살피기 위해서이다.

이를 위해 기억과 디자인이 어떠한 접점을 가지며 유기적으로 관계하는지를 살핀다. 먼저 기억을 다룬 다양한 논 중 특히 기억의 집단성과 사회적 현상에 주목한 알박스(Maurice Halbwachs)의 이론을 바탕에 두고 기억의 사회성과 상징적 의미에 대해 검토한다. 둘째, 어떤 기억을 어떻게 다뤄야 하는지에 관한 방법을 시각문화의 기능과 역할 측면에서 검토한다. 셋째, 기억의 집단적 특성, 그리고 시각문화의 사회적 기능과 역할에 대한 논의를 토대로 오늘날 우리 사회가 지닌 '사회적 기억'과 디자인과의 관계를 살핀다. 실제 사건과 그로부터 발생한 디자인 사례를 통해 동시대에 나타나는 디자인의 양상과 소통 방식, 그리고 그 의의를 고찰하며, 이를 통해 디자인의 동시대적 의미와 가치, 디자이너가 지녀야 할 태도와 방법을 검토하고자 한다.

2. 사회적 화두로서 기억 담론

2.1. 기억 담론의 전개: 역사에서 기억으로

우리 사회는 '기억'을 주목하고 있다. 역사적 사건들을 재조명하고, 국가적 재난과 사회문제, 나아가 개인의 소소한 일상까지 그 대상으로 하며, '역사가 기억을 말한다', '기억의 윤리학', '기억전쟁', '기억의 정치', '잃어버린 기억'과 같은 표현들이 학계의 연구와 대중 매체를 통해 등장하고 있다. 예를 들어 2010년 발생했던 천안함 피격사건이라는 국가적 기억은, 매년 기념식을 통해 전사한 국군장병에 관한 기억을 추구하고 있으며, 2014년 발생한 4·16 세월호 참사는 그 원인과 책임규명을 다하지 못한 채 피해 유족과 국민들이 진실한 기억을 위해 8년이 지난 지금까지도 다양한 활동을 이어가고 있다.

그런데 이렇게 기억이 주목받게 된 원인은 무엇일까? 그 이유는 '공식' 역사가 우리가 인식했던 '사실'로서의 권위를 상실하고, '비공식' 기억에 대한 요구와 관심이 부상한 것이 원인이라 할 수 있다. 특히, 일제 식민지, 한국전쟁, 산업화, 민주화로 이어진 과거사가 지금 이 시대를 사는 우리에게 여전히 현재성으로 존재한다는 사실만 보더라도 기억이 뜨거운 화두로 등장하는 것은 어쩌면 당연한 일일 것이다. 이와 같은 논의에서 전진성(2005)의 주장은 연구자의 입장에 가깝다.

“기억이라는 단어의 사용은 특정한 함의를 갖는다. 그것은 공식적

차원의 '역사'에 대한 저항감을 나타낸다. 역사가 권력자의 이해관계를 대변하는 이데올로기라면 기억은 억압되고 잊혀진 진실에 해당한다. 이와 같은 기억의 의미론은 다소 일방적인 면은 있지만, 한국 사회에서는 다종의 국가 폭력으로 그늘진 과거가 너무 오래도록 은폐되거나 왜곡되어왔던 만큼, 이제라도 강고한 이데올로기적 장벽을 철해하고 진실의 세계에 다가서는 것은 정당한 시대적 요청이라고 할 수 있다.”¹

한국 사회에서 역사에 대한 문제가 본격적으로 제기된 시기는 1990년대에 접어들면서부터라고 볼 수 있다. 1993년 김영삼 정부나 1998년 김대중 정부는 과거 독재 시대 정권과의 차별화를 위해 '역사 바로 세우기' 또는 '제2의 건국'이라는 슬로건을 내세우며 역사의 재평가를 시도했다. 구체적으로 국립박물관으로 사용하던 일제 강점기 조선총독부 건물을 해체했고, 한국 전쟁 이후 있었던 4·3사건, 1960년대의 4·19혁명과 5·16 군사 정변, 1980년대의 5·18민주화운동 등 한국 현대사에서 정치적 갈등이 표출된 사건들의 의미와 성격을 재평가했다. 그 결과의 단면으로 기억의 대상이 변할 뿐 아니라 그동안 한국 사회를 지배했던 내용 자체가 바뀌는 기억이 등장하기도 했다. 여기서 주목해야 할 점은 무엇보다 '위로부터'의 기억이 아닌 '아래로부터' 비롯된 기억이라는 것이다. 시작의 발단은 국가적 차원이었지만, 2000년 전후로 변화한 사회 분위기는 시민의 의식 변화를 가져왔다. 이러한 흐름은 대중문화에서도 쉽게 접할 수 있다.² 그 이유는 그만큼 국민의 관심과 수요가 많아졌다는 것을 의미한다.

“역사는 사건이나 행위가 발생한 기록의 시점과 그 기록을 해석하는 시점, 두 차원의 시간성을 가진다. 이 두 차원의 역사를 각각 사실로서의 역사와 해석으로서의 역사라고 한다면 역사를 이해하기 위해서는 양자를 연관하여 생각할 필요가 있을 것이다.”³

그렇기 때문에 동시대 화두로서 기억은 객관적 사실의 차원을 넘어 현재성을 중심에 두고 사회적으로 구성된 해석의 결과라 할 수 있다.

2.2. 기억의 집단성과 사회성

'사회적으로 기억한다'는 것은 개인의 사고를 바탕으로 집단으로 결속되어 생산되는 것으로, 우리가 경험하지 못한 과거의 사건을 간접적 경험을 통해 이해하고, 해당 집단의 정체성을 파악할 수 있는 중요한 사회적 행위이며, 현재를 살아가는 데 필요한 사회적 지표라 할 수 있다. 그렇기에 '기억함'은 우리가 사회구성원으로서 타인과 상호작용하는 사회적 행위이며 존재를 규정하는 일종의 정신적 행위라 할 수 있다.⁴ 또한 오늘날 다양한 영역에서 진행되는 기억에 관한 연구에서는 기억이란 본질적으로 사회적이며 집단적 성격을 지닌다는 점에 대체로 의견이 모이고 있다.

기억에 대한 대표적 이론가인 알박스는 기억의 집단성과 사회성, 그리고 그에 따른 현상에 주목했다. 그는 기억을 개인적 차원이 아닌 '사회적 틀(social framework)'을 바탕에 두고 이해해야 한다고 주장했다. 그에 따르면 기억은 “사회적 준거에 의존하고, 개인의 기억은 기억 행위를

- 1 전진성, 『역사가 기억을 말한다』, (휴머니스트, 2005), p.15
- 2 예를 들어, 2004년 개봉했던 영화 <태극기 휘날리며>는 17년이 지난 2021년 재개봉 했다. 이 영화는 한국전쟁을 배경으로 하지만 구체적인 전투나 전쟁영웅이 등장하지 않는다. 그동안 한국 사회가 기억하는 지배적인 기억과는 다른 접근이다. 남과 북의 이데올로기적 대립이라는 틀에서 벗어나 남·북 사회의 각 개인 또는 소수집단이 가지고 있을 법한 상황을 재현하여 전쟁으로 인해 상처받은 기억을 이야기한다. 한국전쟁이라는 기억의 대상이 변한 것은 아니지만 기억하고자 하는 관점과 태도가 변화한 것이다.
- 3 태지호·황인성, 『영화에서 드러나는 한국전쟁에 대한 집단 기억과 대중기억 만들기』, 『한국언론학회』, 58권 6호, (한국언론학회, 2014), p.279
- 4 태지호, 『기억문화연구』, (커뮤니케이션북스, 2014), pp.2-3

5 M. Halbwachs, *The Collective Memory*, (New York: Harper & Row Publishers, 1980), pp.22-49

6 제프리 올릭, 『기억의 지도』, 강경이, (옥당, 2011), pp.41-42

7 몸문화연구소, 『기억과 몸』, (건축대학교출판부, 2008), pp.90-91

8 남미숙·유승호, 『사회적 기억과 플라뇌르적 시선』, 『한국사회학』, 53권 1호, (한국사회학회, 2019), p.59

9 태지호, 같은 책, pp.32-33

통해 사회적 틀에 묶이게 된다는 점에서 순수한 의미의 개인 기억은 존재하지 않으며 기억은 모두 집단 기억의 성격을 띤다”⁵라며 ‘집단 기억(collective memory)’을 강조한다.

올릭(Jeffrey K. Olick) 역시 기억은 개인적 차원에서 형성되지만 기억하는 행위는 결국 사회가 구성한 틀 안에서 이루어진다는 알박스의 입장과 뜻을 같이했다. 개인이 소속된 사회는 기억의 틀을 제공하여 개인이 기억 또는 망각하는 것에 영향을 미치고, 사회는 개인이 직접 경험하지 못한 사건에 대해서 역시 같은 작용을 한다는 것이다. 즉, “기억은 과거의 모든 경험을 그대로 간직한 ‘저장소’가 아닌 시간과 사회적 변화에 따라 일반화된 ‘심상(心象)’이며 이런 심상을 통해 기억하는 것은 사회적 행위”라고 주장했다.⁶

집단 기억에서 중요한 것은 실제 체험이 아니라 그것이 현재화되면서 어떤 기억으로 인정되는지이다. 또한 이 과정에서 중요한 것은 실체적 진실보다 공동체의 삶에 수용되는 의미이다.⁷ 그렇기에 때로는 기억된 집단의 경험은 의도적으로 배제되거나 금기시되기도 한다. 사건에 대한 평가가 시대와 상황에 따라, 그리고 역사를 해석하는 주체에 따라 달라진다는 것은 새삼스러운 사실은 아닐 것이다.

이처럼 집단 기억은 과거가 아닌 현재 시점의 맥락을 바탕으로 재구성되고, 선택과 배제라는 과정을 통해 집단의 정체성을 드러냄과 동시에 서로 결속된다. 근대 국가의 수립과정으로 볼 때, 과거 사건을 기억하는 행위는 국가의 민족성과 정체성을 형성하기 위한 중요한 수단이자 사회적 행위였다. 이와 같은 집단 기억의 속성(현재성, 선택적, 결속력)은 다음에서 다룰 ‘사회적 기억’에 대한 이해의 실마리를 제공한다.

2.3. 사회적 기억과 문화적 기억

‘사회적 기억’은 사회의 다양한 맥락과 요구에 의해 기억이 변화하는 현상에 주목한 개념이다. “사회적 기억은 기억이 형성되는 사회적 과정이자 기억이 실천되는 장으로 일상생활의 실천 가운데 형성된다. 또한 사회의 구조적 모순을 이해하고 은폐된 소외현상을 밝히는 것으로 ‘사회 정의 실현’이라는 의미를 지닌다”⁸고 볼 수 있다. 과거의 사건은 사회적 변화에 따라 재구성되고, 다양한 사회적 참여와 맞물려서 기억된다. 이러한 관점에서 볼 때, 사회적 기억은 앞서 다뤘던 집단 기억의 속성에 따라 사회적 경험을 제공하고, 사회가 지닌 가치와 성격을 파악하게 하며, 그것을 통해 과거와 현재를 진단하고 미래에 대한 방향성을 논의할 수 있는 가능성을 제공한다.⁹ 따라서 사회적 기억으로 자리한다는 것은 개인이나 집단의 특정 기억이 사회를 이루는 구성원의 역사에 관한 경험, 관심, 참여를 통해 현존하는 사회적 맥락 속에서 재구성되는 기억이며, ‘아래로부터’의 역사라 할 수 있다. 그렇기에 사회적 기억을 개념화하거나 정의할 수 있는 획일적인 ‘틀’은 존재하지 않으며, 단일한 기억으로 역사화한다는 것은 한편으로 수많은 기억의 부재라 할 수 있을 것이다.

한편, 기억은 자연발생적이기보다는 문화적인 차원을 지닌다. 문화적 기억(cultural memory)은 “기억이 개인적 차원 혹은 추상적 의미로서 존재하는 것이 아니라 다양한 문화적 재현에 의해 저장되고 전승되며, 그에 따른 사회적이고 문화적인 의미를 획득하게 되는 과정”이라

할 수 있다. 특히 ‘문화’라는 단어가 담고 있듯이 “기억의 다층적이며, 역동적인 의미에 초점을 두고 동시에 기억을 통한 다양한 지식의 보존과 전승을 강조하는 개념”이다.¹⁰ 그렇기 때문에 기억은 다양한 매체를 통해 지속적이고 체계적으로 전승될 수 있으며 그 과정에서 고유한 정체성과 문화가 형성된다.¹¹

문화적 기억이란 용어를 처음으로 제시했던 아스만(Aleida Assmann)은 사람들이 기억하는 ‘경험 기억’이 잊히지 않도록 매체 또는 공간에 기록한 문화적 형식이 필요하며, “예술이란 문화가 더 이상 기억하지 못하는 것을 기억하게 하는 것”이라고 하며 예술의 역할에 관한 생각을 밝혔다.¹²

이와 같은 문화적 기억은 사회적 관계나 제도 같은 사회적 측면과 미디어와 같은 문화적 생산이라는 물질적 측면에 주목한다. 다시 말해 기억이 사회, 또는 집단의 관념 속에 존재하더라도 이것이 보다 구체적이고 상징적인 형식을 통해 보존되고 이어질 때, 특정한 신념과 인식으로 이어질 수 있다는 것이 문화적 기억 개념의 핵심이다.

3. 기억의 문화적 재현과 사회적 관점

3.1. 시각문화의 생성과 사회적 관점

시각문화(visual culture)는 20세기 후반 이후 새롭게 제기된 ‘시각’과 ‘문화’가 융합된 용어로 대중매체 시대에 시각체계를 중심으로 파악할 수 있는 대중문화, 또는 일상의 이미지를 포함하는 문화 전반을 지칭한다. 시각문화라는 용어를 본격적으로 사용한 사람 중 한명인 미술사학자 앨퍼스(Svetlana Alpers)는 “이미지가 세상을 재현하는 데 중심적인 역할을 수행하는 특성의 시대와 문화”라는 의미로 ‘시각문화’라는 용어를 사용했다.¹³ 시각문화는 과거 시각예술을 뜻하는 미술뿐만 아니라 디자인, 광고, 공예, 연극, 무용, 영화에 이르기까지 더 대중적인 범주의 문화¹⁴를 지칭하는 것으로 일반적으로 예술을 문화 현상으로 파악하는 거시적 관점에서 출발해, 문화의 대중화, 민주화를 지향하며 또 다른 가치를 사회 속에서 마련하는 문화적 역할까지를 포괄한다.

시각문화의 개념을 이해할 때 무엇보다 중요한 점은 시각이 주어진 문화 안에서 생산되어야 하고, 그 이미지는 문화적 매개가 되어야 한다는 것이다. 때문에 우리가 경험하는 다양한 시각적 현상에 대해 더욱 넓은 문화적 관점으로 접근하려는 요구가 생겨났다.¹⁵ 또한, 시각문화의 소통 방식과 가치의 축이 ‘제의가치’에서 ‘전시가치’로 이동하며 단순한 관조와 향유의 대상을 벗어나 사회적 역할로서의 기능이 중요시되고 있다.

벤야민(Walter Benjamin)은 이러한 측면에서 “예술의 사회적 기능 또한 변혁을 겪게 된다. 의식에 바탕을 두었던 예술은 이제 사회적 실천, 즉 정치에 바탕을 두게 된다”¹⁶라고 주장했다. 여기서 그가 말하는 ‘정치’의 의미는 개인들이 모여 사는 공동체를 조직하고 또 의식적으로 변화시키는 모든 행동과 실천을 가리키는 넓은 의미로 해석할 수 있다. 즉 예술은 사회적 실천으로서 유용한 도구가 된다는 것이며 과거와는 비교할 수 없는 영향력과 확장성을 가진다. 또한, 다양한 매체와 형식으로 확산, 재확산하는 시각문화는 공공성과 사회성을 획득하며 ‘예술은 사회를 반영한다’는 예술의 근본적 역할을 이어 나간다.

10 태지호, 『문화적 기억으로서 향수 영화가 제시하는 재현 방식에 관한 연구』, 『한국언론학회』, 57권 6호, (한국언론학회, 2013), p.420

11 전진성, 같은 책, p.270

12 알라이다 아스만, 『기억의 공간』, 변학수·채연숙, (그린비, 2011), p.508

13 Tavin, K. M., “Wrestling with Angels. Searching for Ghosts: Towarda Critical Pedagogy of Visual Cultural”, *Studies in Art Education*, 44(3), (Alexandria: National Art Education Association, 2003), p.202

14 이주연 외, 『미술교육과 문화』, (학지사, 2003), p.27

15 김정선, 『시각문화의 개념정의를 통한 미술과 내용으로서의 가능성 탐색』, 『사향미술교육논총』, 10집, (한국미술교과교육학회, 2003), pp.85-86

16 발터 벤야민, 『발터 벤야민의 문예이론』, 반성완, (민음사, 1998), pp.206-207

- 17 존 버저, 『영상 커뮤니케이션과 사회』, 강영구, (나남, 1993), p.37
- 18 루돌프 아른하임, 『미술과 시지각』, 김춘일, (미진사, 2000), p.2
- 19 몸문화연구소, 『기억과 몸』, (건국대학교출판부, 2008), pp.8-10
- 20 몸문화연구소, 같은 책, p.196

3.2. 기억의 재현과 재구성

본다는 것은 단순히 눈을 통해 대상을 지각하는 것을 넘어 무엇을, 어떻게 보고자 하는지 그 태도와 인식의 문제까지를 포괄한다. 버저(John Berger)는 “우리가 어떤 대상에 시선을 준다는 것은 대상과 우리 자신의 관계를 바라다보는 것이다. 인간의 시선은 끊임없이 살아 움직이기 때문에 사물을 그것 하나로 인식하는 것이 아니라 그것을 둘러싸고 있는 주변의 대상과 관계 맺음으로써 인식하게 된다”¹⁷라고 했다. 이러한 점에서 인간에 의해 재생산된 시각 이미지는 개인의 견해가 포함된 주관적인 것이라 할 수 있다. 이런 이유로 아른하임(Rudolf Arnhem)은 시지각을 시각적 사고(visual thinking)라고 부르며 “시각은 감각적 요소들을 기계적으로 기록하는 것이 아니라, 실제로 창의적으로 즉 상상적이고, 발명적이며, 기민하고 아름답게 파악하는 것”¹⁸이라고 했다.

시각문화는 근본적으로 인간의 경험을 바탕으로 하므로 그것은 어떠한 형식으로도 현실을 표현한다. 재현에 대한 영감은 예술가를 둘러싼 사회문화적 맥락의 영향 아래 예술가의 기억을 통해 시작된다. 그렇기에 그들의 작품에는 당시의 생활, 교육, 문화, 환경, 가치관 등이 스며들어 있고, 사회와의 연관성을 통해 현실을 재현하고 의미를 부여한다.

시각문화에서 기억을 소재로 한 논의들은 크게 역사적 사건 그 자체를 대상으로 하는 재현과, 사건으로부터 비롯된 사회가 생산한 여러 현상 측면에서의 재현으로 분류할 수 있다. 세계사적으로 가장 많이 논의되는 기억의 소재는 아우슈비츠, 홀러코스트, 1, 2차 세계대전, 베트남전쟁 등과 한국의 경우 세월호 참사, 천안함 사건, 그리고 한국 근현대사를 관통하는 일제 식민 시대의 기억, 전쟁과 분단, 민주화 과정을 들 수 있다.

이러한 역사적 기억들이 국가적, 집단적 목적으로 망각되거나 왜곡되었다는 인식이 점차 고개를 들면서 기억에 관한 논의들이 활발해지기 시작했다. 희생된 피해자와 피해자의 가족을 기억해야 할 의무와 책임, 윤리적 문제가 강조되고 있다. 그러나 니체가 말했듯 우리는 아름다운 삶을 위해 과거를 우리에게 유리하게 해석하고 이용해야 하는지 모른다. 그대로의 과거를 발견하는 것이 아닌 동시대의 삶으로 동기화해야 한다는 것이다.¹⁹

이와 같은 맥락에서 노순택의 사진은 기록의 재현이 아닌 동시대적 맥락으로 재해석한 사례라 할 수 있다. 노순택의 <망각기계>는 5·18이 국가에 의해 공식 기념일이 되면서 오히려 망각되기 시작했다는 문제의식에서 출발한다. 아스만의 논의를 빌리자면 역사에 저항하는 것은 과거의 단순재현을 넘어 현재를 활성화하는 것이다. 망월동 묘역의 5·18 기념식 모습을 담은 사진(그림 1)을 보자. 영정사진과 묘비 앞에 있는 유족의 모습이 보이지만 눈물을 흘리거나 오열하는 표정은 드러나지 않는다. 정작 여기에서 노순택이 보여주고 싶어 하는 것은 유족의 모습을 찍고 있는, 유족들보다 더 많은 사진가들이라는 것을 알 수 있다.

“광주는 민주화의 성지가 되었고, 정치인들은 매년 망월동에서 고개를 숙인다. 죽인 이는 망각되었고 생존자들에게는 전리품이 배분되었다. 가족을 잃은 이들에게는 비로소 애도가 허락되었다.”²⁰

광주민주화항쟁이 국가로부터 공식기억으로 인정되면서부터 5·18을 과잉 재현되었고, 광주민주화항쟁은 점점 기념사업으로 변질했다. 노순택은 추모 행사에 몰려드는 정치인들과 그들의 정치적 행위를 찍는 사진가들을 찍음으로써 기록과 기억, 기억과 망각을 말하고 있다. 이처럼 <망각기계>는 1980년 5월 광주에서 일어난 학살과 민주항쟁을 기록한 사진적 재현이 아니다. 2010년 시점에서 한국 사회가 ‘오월 광주’를 어떻게 재생하고 기억하고자 하는지에 대한 작업이다. 이는 1980년 5월 광주에 대한 재현이면서 그 이후 재현된 역사에 대한 동시대적 재구성이다.

이렇듯 현대의 시각문화는 작가의 가치관을 다양한 형태로 드러낸다. 작가가 드러내고자 하는 가치는 일련의 언어적 메시지로 치환되어 형식의 상징성을 통해 작가와 작품, 그리고 작품과 대중을 유기적으로 연결한다. 상징에는 형상의 개별성, 특수성을 초월해 보편적 의미가 있다. 또한 특정 이미지가 가지고 있는 본래의 의미가 또 다른 표상적 의미로 변화하고 확산한다. 형식과 의미의 논리적 연계성을 넘어 연상 작용에 의해 구체적으로 자극된 감각은 의미를 확장하는 것이다. 이때 상징의 의미체계는 사회적으로 보편화한 의식을 바탕으로 작가 개인의



[그림 1]
<망각기계>(출처: 노순택, 『망각기계』, 청어람미디어, 2012)

[그림 1]

21 Claire Bishop, *Viewers as Producers in: Participation*, ed. Claire Bishop, Whitechapel Gallery and The MIT Press, 2006, p.10 (조주현, 김남시, 『포스트-미디어시대 예술에서 나타난 ‘참여’의 의미』, 『현대미술학 논문집』, 19권 1호, (현대미술학회, 2015), p.218 재인용)

22 파블로 엘게라, 『사회 참여 예술이란 무엇인가』, 고기탁, (열린책들, 2013), p.17

23 니콜라 부리요, 『관계의 미학』, 현자연, (미진사, 2011), p.25

24 전혜정, 『시각예술에서의 ‘관계-사건’연구』, 박사학위논문, (홍익대학교, 2020), p.75

생각과 사회적 맥락을 바탕으로 하며, 보이는 의미 또는 형식 이면에 감추어진 의미를 수용자가 상상하고 해석할 수 있게 한다.

3.3. 사회참여와 사회적 상호작용

시각문화는 사회에서 발생하는 다양한 사회 이슈를 시각적으로 개념화하는 특성을 가지며, 상업적 측면에서 대중매체의 이미지 생산 목적과는 또 다른 역할을 사회 속에 마련함으로써 사회 비판적 성향을 담지한다.

포스트모더니즘 이후 새로운 담론으로서 이러한 예술적 실천을 ‘사회참여 예술’이라 지칭한다. ‘참여’는 동시대 시각문화에 뚜렷하게 나타나는 양상으로 인권, 환경, 세대, 계층 갈등과 같은 사회 문제를 아우르며 다양한 가치와 메시지를 담아 사회 공동체와 연대한다.

사회참여 예술은 “1990년대 이후 동시대 미술현장에서 급부상한 실천적 영역으로, 개인의 능동적 참여보다는 ‘사회적 상호작용’에 초점을 맞추고, 협업이나 경험의 집단적 측면을 강조하는 예술”이라고 할 수 있다.²¹ 사회참여 예술의 모든 행위에는 관객 참여가 필요하다는 전제가 존재한다. 영화, 연극, 음악 같은 시간적 예술을 관람하거나 공공장소나 미술관의 작품을 관람하는 행위도 일종의 참여다. 이처럼 참여는 그 형태에 따라 다양성을 보인다. 엘게라(Pablo Helguera)는 『사회참여 예술이란 무엇인가』에서 “다른 사람과 의사소통을 하거나 다른 사람이 경험하도록 만들어졌다는 점을 고려하면 모든 예술은 사회적이다.”²²라고 예술의 사회성에 대해 설명하기도 했다.

사회는 무수히 복잡하고 다양한 관계들로 이루어진다. 디자인 또는 시각문화 측면에서 볼 때 창작과 수용은 작가(디자이너)-작품(재현)-관객(대중)이라는 관계를 상정해왔다. 우선 작가는 작품의 창작을 통해 관객과 관계하고, 작품을 수용 또는 소비하는 관객은 작품을 통해 작가와 작품에 둘러싼 세계와 관계한다. 그렇다면 작가(디자이너)-작품(재현)-관객(대중)의 관계는 어떤 목적을 지니는가? 기본적으로 시각문화에서의 관계는 작품을 매개로 한 상호작용과 상호연결을 목적으로 한다. 즉 작품을 통해 작가와 관객을 연결하여 작품의 의미와 목적을 완성하는 것이다.

부리요(Nicolas Bourriaud)는 “예술작품은 예술의 상업적 특성과 의미론적 가치를 넘어 사회적 틈의 전형이다.”²³라고 했다. 그가 정의하는 ‘사회적 틈’으로서 예술은 인간의 상호작용과 관계의 회복을 위한 ‘인간관계의 공간’이다. 다시 말해 작품은 작가와 관객을 연결하는 매개체이며 그 자체가 ‘틈’으로, 그 공간은 관객의 참여, 전이, 교환, 유대, 개입, 대화와 같은 소통행위의 관계를 포함한다. 또한 작품을 통해 촉발된 우연적 상황 또는 작품 외적인 상황으로 새로운 의미를 생산하며, 그 의미는 관계망에서 발생한 ‘틈’을 통해 작가의 의도를 넘어 새로운 의미를 만들어낸다.²⁴

현대 사회의 시민들은 사회 문제나 이와 관련된 작품을 더 이상 수동적 태도로만 수용하지 않는다. 포스트모더니즘 예술의 특징을 ‘저자의 죽음’이라고 표현한 바르트(Roland Barthes)의 주장처럼 동시대 디자인 또는 시각문화는 작가-작품-관객이라는 ‘생산과 수용의 상호작용으로서 관계’에서 적극적인 참여를 통해 작품의 완성과 의미를 만들어간다.

4. 기억의 사유방식과 태도로써 디자인

앞서 살펴보았듯 기억은 인간에게 과거와 현재를 이어주는 경험의 매개로 역할하며 삶의 방향성을 제시한다. 또한, 모든 인간에게 있어 경험, 재현, 기억, 체험의 행위는 자신을 둘러싼 환경에서 발생하며 상호유기적으로 관계한다. 그렇기 때문에 기억의 재현과 기억의 매개로써 디자인이 갖는 입장과 태도는 사회로부터 나타나는 문제의식을 바탕으로 둔 사회적 발언 내지는 실천의 측면이라 말할 수 있다. 조금 더 구체적으로는 제도권이나 권력으로부터의 만들어진 역사에 대한 비판적 인식을 통해 공식 기억과 사적 기억 사이의 간극을 찾고 이를 동시대의 사회적 관계 속에서 재 맥락화하는 목적을 가진다. 여기서는 동시대성으로 나타나는 디자이너와 시각문화 생산자들의 활동에서 이와 같은 움직임을 찾고, 그들의 사회적 입장과 소통방식에 대해 살펴보도록 하겠다.²⁵ 우선 이와 같은 논의를 위해서 해당 사회가 지닌 과거의 모습과 현재의 사회문화적 맥락을 가로질러 살펴볼 필요가 있다. 1980년대 우리 사회에서 발생했던 ‘민중미술’은 이런 측면에서 현재 나타나는 디자인의 특성을 이해하는 데 중요한 단서를 제공한다.

4.1. 자율적 저항과 비판의 문화적 실천

민중미술은 민중문화운동과 맥을 같이 하며 당시 사회적 환경에 대한 예술인들의 사회적 발언과 문화적 실천이라는 저항적 성격으로 탄생했다. 민중문화운동협의회는 민중문화를 고통받는 민중의 삶의 양식, 이념, 생활 풍속도로 정의했는데,²⁶ 민중문화운동은 민중이 역사의 주체라는 관점에서 노동자, 농민, 도시 빈민 등 민중의 생활 양식, 사회적 환경, 생존과 가치 체계에 관계된 문화 예술을 조직적으로 탐구하고, 국가 기득권 세력에 대한 저항 논리를 발전, 개발해 문화적 투쟁을 펼치며 시대적 의미의 민중미술을 태동시켰다.²⁷

민중미술은 마르크스(Karl Heinrich Marx)의 이념을 현실 비판의 중심적 도구로 삼았다. 또한 문화와 미술의 사회적 역할에 주목하며 인간 중심적 사상을 펼친 하우스저(Arnold Hauser), 루카치(Georg Lukacs) 등으로부터 영향 받았다.²⁸ 루카치는 미적 반응을 “인간적 세계에서부터 출발해 인간적 세계를 향해 있다”²⁹라고 하며 모든 현상의 중심에 인간을 두는 것이 실존적 진리라고 생각했다. 즉, 민중이 주체가 되는 세상은 휴머니티가 근본이 되는 세상이며 인간의 문제와 운명을 다루는 것이 문학과 예술이라고 생각했다.

이처럼 민중이 주체가 되는 민중미술은 한국 최초의 자생적 미술운동으로 그동안의 한국미술과는 달리 ‘현실 인식’에 바탕에 둔 내용과 서사 중심의 미술을 전개했다. 구체적으로 기존 제도문화에 대한 비현실적 한계를 극복하기 위한 입장과 태도로써, 민중미술은 크게 기존 미술계의 심미주의적 형식주의에 대한 반성, 그리고 미술을 통한 역사와 사회, 대중문화, 자본주의적 현실에 대한 비판적 인식을 바탕으로 둔 미술 활동이라는 두 가지의 측면으로 구분할 수 있다.

민중미술의 대표작가라 할 수 있는 오윤은 1980년대 작가 중에서도 가장 먼저 자기 형식을 제시한 화가로, 당대에 민중미술의 상징적인 존재였다. 그는 사회적 현실을 증시하고, 미술을 사회개혁이나

25 이 연구에서 다루고자 하는 ‘디자인’의 범위는 우리가 사회구성원으로서 경험하는 사건의 기억을 매개한, 공공성(公共性)을 지닌 사회문화적 맥락에서의 ‘디자인’이다. 또한 디자인에 대한 개념을 ‘소통의 측면으로 바라보기에 디자이너와 예술가의 역할은 다르지 않아야 한다고 본다. 그 이유는 오늘날 예술과 디자인에 대한 시대적 요구는 어느 때 보다 실천과 대안을 강조하고 있다고 판단하기 때문이다.

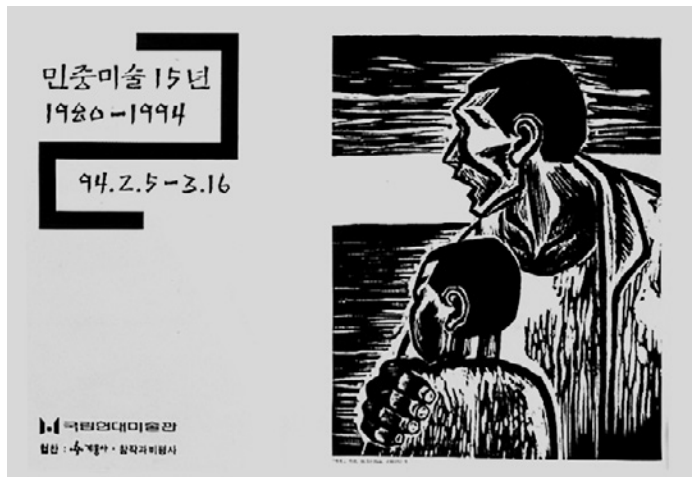
26 이영미, 『1970년대, 1980년대 진보적 예술운동의 다양한 명칭과 그 의미』, 『기억과 전망』, 29호, (민중화운동기념사업회, 2013), p.447

27 ‘시대를 보는 눈: 한국근현대미술’, 국립현대미술관, <http://www.mmca.go.kr/exhibitions/exhibitionsDetail.do?exhId=202001090001236>, (2021.9.5)

28 김현화, 『민중미술』, (한길사, 2021), p.13

29 G.H.R. 파킨슨, 『게오르크 루카치』, 현준만, (이삭, 1984), p.213

[그림 2]
 '민중미술 15년: 1980-1994' 전
 포스터, 국립현대미술관, 1994,
 포스터에 사용된 작품은 오윤의
 <애비와 아들(목판에 유채,
 34.5×35.0cm, 1983년)>(출처:
 mmca.go.kr)



[그림 2]

저항을 위한 매체로 삼았다. 그의 표현 방식은 현실을 바탕으로 전통적, 민중적 도상을 차용하고 판화라는 형식으로 민중 의식과 민중성을 전달했다.³⁰ 이와 같이 민중미술은 제도 안에서 이루어지는 억압적이고 형식주의적인 미술에 대한 비판적 반성과, 현실과 삶에 대한 인식의 확장을 통해 미술의 사회적 역할의 회복을 불러왔다.

한편 국립현대미술관은 1994년에 '민중미술 15년: 1980-1994'(1994.2.5-3.16), 그리고 '시대를 보는 눈: 한국근현대미술' 전(2020.7.21-31)에서 민중미술을 총정리하고 재조명했다. 국립현대미술관은 제도권 미술을 상징하는 대표적인 기관이다. 이 기관에서 대규모 전시를 개최한 것은 민중미술이 과거의 의미를 넘어 제도권 미술에 편입됐다는 평가를 받기도 했다. 이제 민중미술은 박제화된 1980년대의 시대적 유산이며, 현장 활동가들은 민중미술이 제도권으로 진입한 것은 '민중미술의 장례식'이라고 비판했다.³¹

1990년대는 한국 사회의 본격적인 변화가 시작된 시기로 이전 시대와 동시대를 구분하는 사회문화적 변화를 살펴볼 수 있다. 우선 독일의 통일과 소련의 해체로 이데올로기와 같은 거대 담론은 약화하였고, 후기산업사회로 접어들어 빠른 경제 성장을 이룩하며 사람들의 일상 또한 급변했다. 전 지구화가 시작되고 대중소비사회의 정착과 문화적인 측면에서 고급문화와 대중문화의 경계가 느슨해지며 탈중심화된 문화형식들이 등장했다. 민중미술이 주목했던 정치적 이슈들보다는 개인의 정체성과 욕망에 더욱 집중하게 된다. 특정 경향의 획일화가 아닌 일상과 주변의 다양한 문제들, 예를 들면 환경, 인권, 페미니즘 등에 관심을 가졌다. 이러한 분위기에서 일부 작가들은 사회 비판적이고 실천적 미술에 관심을 가지며 민중미술 이후의 미술과 삶의 관계를 들여다보기 시작했다.³² 1990년대 이후 이러한 시대 변화와 문화적인 욕구는 더 이상 '군사독재정권 타도'라는 구호가 작동하지 않으며 1990년대 이후의 작가들에게는 창의성과 예술적 역량이 필요한 시기가 되었다.

또한, 2000년 이후는 대중 소비사회가 정착된 시기로 기술의 발달,

문화산업의 성장, 미디어 산업의 발전, 대중매체의 다변화, 인터넷의 대중화 등에 따른 소통 방식에 대해 고민하게 된다. 이와 같은 내용들을 종합한다면, 1980년대 가졌던 민중미술의 가치는 시대와 함께 끝이났으며, 변화된 시대에 맞춰 새로운 방향을 위한 모색이 필요한 시점이 되었다는 것으로 해석할 수 있을 것이다.

4.2. 참여와 전이의 관계적 디자인

앞선 <3.3.>에서 살펴보았듯이 '참여 예술'은 동시대 두드러지게 나타나는 경향으로, 작품을 매개로 촉발된 사회적 '상호작용'과 '관계'를 중요시하는 예술의 실천 범주이다. 이러한 개념이 등장하게 된 배경에는 근대로부터 비롯된 시민혁명과 기술의 발달, 문화산업의 성장, 미디어 산업의 발전, 대중매체의 다변화라는 세계사적 변화가 기저에 깔려있다. 우선 시민혁명과 함께 촉발된 예술의 생산방식과 수용의 변화로 그 대상이 소수 특권계층에서 일반 시민(대중)으로 확장되었고, 기술 발달로 재생산(복제)이 가능해지며 예술의 민주화가 시작되었다. 이러한 변화는 시각예술을 대하는 전통적인 태도와 참여 방식의 변화를 초래했고, '제의 가치'에서 '전시 가치'로 가치의 축이 이동하며 예술의 사회적 역할이 중요시되기 시작했다.

1990년대 이후 이러한 사회적 변화 과정에서 부리요는 예술을 둘러싼 인간관계와 사회적 맥락에 주목하고, 동시대 예술의 특징과 예술적 실천의 문제에 대해 '관계미학(Esthétique Relationnel)'³³이라는 개념을 제시했다.

관계미학의 맥락으로 1990년대 예술적 실천의 경향은 형식주의적 예술 작품과 큰 차이를 보인다. 우선 동시대 변화한 사회적 조건들과 그에 대한 문제의식을 반영한다. 전통적인 관점에서 예술이 작가에 의해 완성되어 그 의미를 관객에게 전달하는 방식에 의존했다면, 부리요가 제시하는 소통 방식은 작가에 의한 완결이 아닌 '관객과 만남'에서 나오는 '열린 구조'로, 만남을 통해 발생하는 과정 그 자체로서 의미를 지닌다.³⁴ 그렇기 때문에 관객은 예술작품의 감상자로서 수동적인 입장이 아닌, 예술작품의 일부이자 작품의 중요한 공동창작자로 존재한다. 따라서 관계 예술이란 작가가 제시하는 작품의 공간에 관객을 참여시키고, 우연으로 발생하는 상호작용과 인간들 사이의 상호관계가 형성되는 과정 그 자체가 작품이 되는 것이다.³⁵ 그러므로 부리요의 관계미학은 '닫히고 완결된 구조'가 아닌 '열린 구조'로서 작가(디자이너)-작품(재현)-관객(대중)이라는 관계의 연결적 속성에 의한 상호작용으로 형성되는 예술 형태에 관한 이론이라 할 수 있다.³⁶

관계를 중요시하는 이와 같은 미학은 자연스럽게 타자의 참여를 강조한다. 예를 들어 곤잘레스-토레스(Felix Gonzalez-Torres)의 <무제-총에 의한 죽음>은 전시장 바닥에 포스터를 쌓아둔 작품으로, 포스터에는 1989년 5월 1일에서 7일 사이 총기사고로 사망한 460명의 이름, 나이, 도시, 당시의 상황 등이 짧게 기재되어 있다. 관객은 한 방향의 시선이 아닌 조각 작품처럼 주변을 돌며 여러 각도에서 그것을 볼 수 있다. 또한 자유롭게 포스터를 가져갈 수 있다. 관객은 포스터의 내용을 읽고, 보관하고, 누군가에게 전달하고, 새로운 공간에 전시함으로써 작품을

33 니콜라 부리요, 같은 책, p.22: 관계적 예술(상징적이고 자율적이며 사적인 공간을 긍정하는 것 이상으로 그 이론적 지평을 인간 상호작용의 영역과 사회적인 맥락으로 삼는 예술)의 가능성은 근대예술에 의해 제기된 미학적, 문화적, 정치적 목표들의 전면적인 전복에 대한 증거이다.

34 니콜라 부리요, 같은 책, pp.39-40

35 김종기, 「니콜라 부리요의 관계 미학과 관계미술」, 『미학』, 81권 1호, (한국미학회, 2015), p.155

36 전혜정, 『시각예술에서의 '관계-사건'연구』, 박사학위논문, (홍익대학교, 2020), p.75: 작가 작품 관점으로 향하는 예술 작품의 의미 전달을 수직적 하향 방향으로의 전달로 본다면, 이와 반대로 관객 작품 작가로 향하는 작품의 의미 전달은 상향으로의 전달로 볼 수 있다. 이러한 상향식 관계의 방향에서는 또한 작품이라는 매체를 중심으로 한 의미의 확산 및 관객을 중심으로 한 작품의 수용이 개인적일 뿐 아니라, 다수적 수용 또한 동시에 일어난다.

37 니콜라 부리요, 같은 책, pp.44-45

38 니콜라 부리요, 같은 책, p.104

39 김신형, 「디자인 사회를 조준하다」, 《매거진 정글》, vol.17, (디자인 정글, 2008), p.42

개념적으로 확장하고 완성하는 능동적 참여자가 된다.

이처럼 ‘열린 구조’로서 형성되는 작품의 개방성을 부리요는 ‘전이성(transvitivité)’이라는 용어로 제시하는데, 전이성은 대화가 가지고 있는 형식적인 무질서를 도입하나 타자와의 협상으로 예술작품을 ‘관계적 대상’으로 정의할 수 있도록 하는 성질로, “전이성이 없는 작품은 관조에 짓눌려 죽은 오브제와 다름없다.”라고 설명한다.³⁷ 다시 말해 전이성은 관객이 ‘공동창작자’가 되는 예술 형태로, 작품으로부터 발생한 관객 개개인의 감정들이 집단적 상호작용을 이루는 것이라 할 수 있다. 부리요는 이를 ‘참여’의 요소와 더불어 1990년대 이후 예술의 가장 중요한 속성으로 간주한다. 이처럼 관계미학은 고정된 형태의 존재를 부정하고, 관람자들과의 소통 과정을 예술의 형식으로 인정한다.

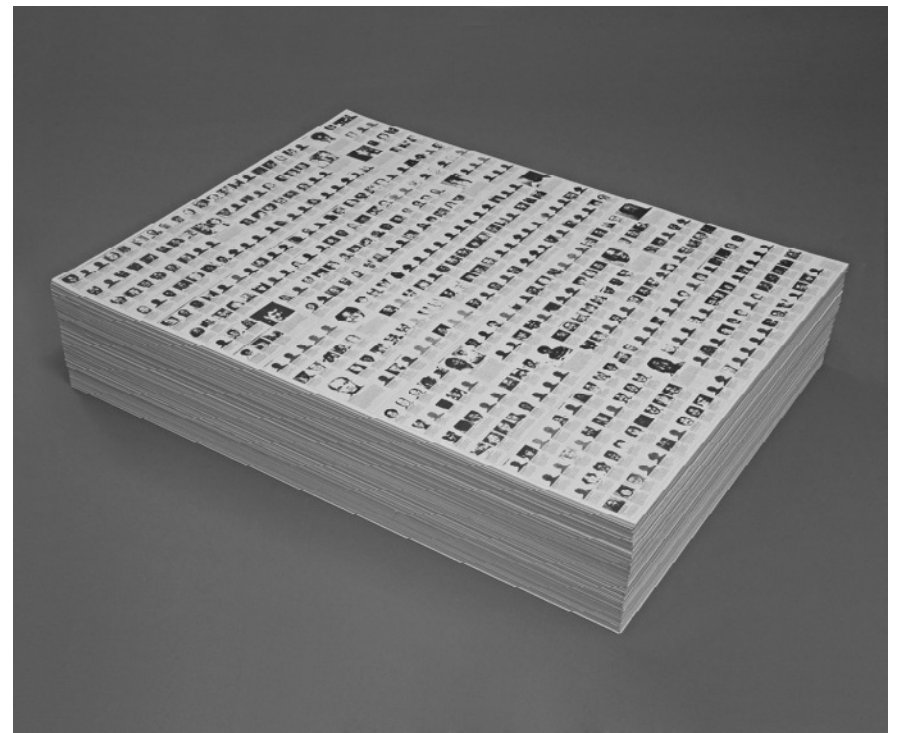
이러한 형식은 ‘아우라의 붕괴’라는 벤야민의 주장에 의문을 제기한다. 동시대 예술은 아우라를 부정하지 않으며 동시에 변화하는 미디어 환경에 따른 동시대인들의 공생적 관계로 그 의미에 대한 근본적인 태도를 이끌었다. 이러한 예술의 형태에 대해 부리요는 “예술작품의 아우라는 대중을 향해 이동했다”³⁸라고 하는데 여기서 대중은 예술작품과 관계를 맺는 주체이며, 현대 예술의 아우라는 대중(관객)에게 제시되는 작품에 의해서가 아닌 관객의 참여함으로 창조되는 것이다. 지금 시대는 그 어느 때보다 다양한 매체를 통해 새로운 방식의 의사소통이 이뤄지고 있다. 미디어끼리도 상호 접합하거나 재매개되어 다양한 표현 매체를 생산하고, 디자인의 생산자이며 또는 참여자로서 입장이 전환되기도 한다.

이와 같은 맥락에서의 다음의 사례를 살펴보자. 2000년 이후 한국 사회는 ‘촛불집회’라는 특징적인 문화적 현상을 만들었으며, 이는 우리나라 사회운동의 대표적인 방법으로 자리 잡았다. 2002년, 2004년, 2008년 그리고 2016-2017년 총 4번의 촛불집회를 경험하며 사회적 변화를 목격했다. 지금과 같이 변화한 의미의 촛불집회는 과거 민주화 운동의 맥락과는 여러 부분에서 차이를 보인다. 가장 큰 변화는 집회 주체의 다양성, 집회 방식과 태도, 그리고 집회의 의미를 결속시키고 확산하기 위한 디자인의 적극적 활용을 꼽을 수 있다.

디자이너 박활민과 ‘나눔문화연구소’는 ‘촛불소녀’ 캐릭터를 제작하여 인터넷에 오픈했다. 이후 시민들은 이 캐릭터를 활용해 피켓과 깃발, 티셔츠 등 다양한 시위의 도구를 만들어 집회에 참여하기 시작했다.

“집회 현장에선 이를 응용한 다양한 피켓과 깃발이 등장했고, 행어 대립 양상이 격해질 무렵엔 촛불소녀의 평화로운 자태가 그 분위기를 잠재우기도 했다. 시민들은 또한 이 캐릭터를 이용해 다양한 응용 디자인을 내놓기도 했는데, 그 면면은 촛불소년, 촛불백수, 촛불할머니, 촛불요모차 등의 캐릭터들을 탄생시켰다.”³⁹

시위는 평화적으로 진행되었다. 시민들은 자발적으로 질서를 유지했고, 광장에서는 수많은 사람이 자신들의 의견을 이야기했다. 정권에 저항하는 집회였지만 실상 집회 내면의 모습은 문화적 축제에 가까웠다. 광장에서 이루어진 공연, 퍼포먼스, 이벤트, 거리행진 등 과거 전투적이며 저항적 방식과는 다른 평화적 방식의 시민참여였다. ‘촛불소녀’를 활용해 직접 만든



[그림 3] Felix Gonzalez-Torres, <무제-총에 의한 죽음 (Untitled-Death by Gun)>, 1990 (출처: felixgonzalez-torresfoundation.org)

[그림 3]



[그림 4]

40 플래시 몹(flash mob), https://www.doopedia.co.kr/doopedia/master/master.do?method=view&MAS_1DX=101013000878143, (2021.9.7): 특정 웹사이트의 접속자가 한꺼번에 폭증하는 현상을 뜻하는 '플래시 크라우드(flash crowd)'와 '스마트 몹(smart mob)'의 합성어로 일반적으로는 이메일이나 휴대폰 연락을 통해 약속장소에 모여 아주 짧은 시간 동안 황당한 행동을 한 뒤, 순식간에 흩어지는 불특정 다수의 군중의 형태나 현상을 말한다. 본 연구에서는 디자인 행동주의라는 측면에서 게릴라식(불규칙적인 방식) 전략과 전술 방식의 의미를 갖는다.

깃발과 피켓이 시민들의 직접적인 의사 표현이었다면, '촛불소녀'는 비폭력과 희망의 상징이며, 세대와 광장을 넘은 촛불집회의 매개체이자 구심점이 되었다. 이런 현상은 수용자 또는 참여자의 역할을 넘어 디자인을 생산하는 주체로서의 모습을 보여주었다. 시민에 의해 자가증식되고 변형되어 새로운 형식의 디자인으로 재탄생했으며, 디자인 그 자체의 구성과 변형을 통해 직접 개입하고 참여할 수 있다는 것을 보여준 사례이다. 사건을 계기로 창작된 디자인은 열린 구조로 대중을 참여시키고 사람들 사이의 상호관계는 새로운 디자인으로 재구성, 재창조된다. 이러한 형태는 부리요의 관계미학에서의 '열린 구조'로서 형성되는 디자인의 새로운 역할의 형태를 제시함과 동시에 변화하는 한국사회의 모습이기도 하다. 촛불은 이미 정치적 관점으로 평가하고 재단될 수 없는 사회문화적 현상이며, 촛불집회는 정치를 포함하되, 더 이상 정치적인 수만은 없는 다차원적인 현상이다.

4.3. 행동주의 미학으로서 디자인

1980년대 민중미술이 '현실 인식'을 바탕으로 민중이 주체가 되는 휴머니티를 위한 문화적 실천이었다면, 동시대에는 더 다양화된 매체와 방식을 통해 개인의 일상으로 들어간다. 그 어느 때보다 다양한 영역(디자인, 문화, 미디어, 예술, 기술, 정보)의 가로지르기를 통한 새로운 방식으로 소통이 이루어진다. 여기서는 이러한 플래시 몹(flash mob)⁴⁰의 형태로 나타나는 동시대 디자인 행동주의 움직임의 구체적 사례와 방식을 살피고 이와 같은 현상에 대한 의의와 발전 가능성에 대해 논의해보겠다.

네덜란드의 미디어 이론가이자 실천가 듀오인 로빈크(Geert Lovink)와 가르시아(Andrew Garcia)는 인터넷을 통한 디지털 기반형 뉴미디어의 등장과 함께하는 글로벌 문화실천의 새로운 경향성에 주목하며 '전술미디어(tactical media)'란 용어를 제시했다. 전술미디어란 사회문화적 이슈와 관련해 예술행동, 문화간섭, 대안미디어운동, 전자저항과 같은 문화실천과 현실 개입의 운동을 말한다. 그들이 바라봤던 문화실천 방식은

[그림 4]
촛불소녀 캐릭터와 캐릭터를 활용한 참여 현장, 2008(출처: nanum.com)

대중 스스로 글로벌 디지털 네트워크를 가지고 특정 사회의 이슈와 결합하여 창작과 개입의 장을 구성하는 대중을 기반으로 움직이는 테크노정치의 가능성이다.⁴¹

전술(tactics)에 대한 미디어적 기원은 주류(상업, 공영, 국가 매체)와 주변(비영리, 독립, 아마추어) 미디어라는 이분법적 관계에 대한 회의와 후자의 방어적 상황을 역발상 하는 데서 왔다.⁴² 즉, 주류를 대신한다기보다는 당시 상황과 목적에 맞춰 유연하게 미디어를 활용하고 표현하는 저항의 행동방식을 말한다.

이들이 말하는 전술미디어는 '다양한 비판적 문화실천이자 이론적 접근들'로 포괄적이며, 저항의 주체는 사회운동가, 해커, 1인 미디어, 디자이너, 그래피티 아티스트, 평론가, 전통 예술가 등 문화실천을 행하는 거의 모든 이들이 행위와 방식 역시 광범위하다. 우선 새로운 미디어의 흡수는 물론 기존의 전통적 미디어를 새롭게 재매개하는 방식으로 차용하는 데 대단히 적극적이었다.⁴³ 미디어를 통한 이들의 실천방식은 재기발랄하고 금기시된 것에 대한 도전정신에 가깝고, 다양한 전술을 동력으로 삼는다.

전술미디어와 직간접적으로 영향을 주고받으며 주목받았던 서양의 행동가들은 이미 잘 알려진 그래피티 아티스트 뱅크시(Banksy),⁴⁴ 자본주의 권력의 '아이덴티 교정'이라는 문화실천을 보여 준 문화교란 행동가 2인조 예스맨(the Yes Men),⁴⁵ 라슨(Kalle Lasn)을 주축으로 자본주의와 기업에 대한 문화간섭을 시도하는 애드버스터스(adbusters)⁴⁶ 등을 꼽을 수 있다. 이들의 특징은 역사적 아방가르드 운동의 저항 정신을 이어받으면서 참여행동주의, 대안 미디어, 문화간섭, 온라인 테러, 시위, 기술 기반의 전자저항 형식으로 다양한 영역을 넘나들며 실험적 문화실천을 이어간다는 점이다. 또한 이들이 가진 문제의식은 권위에 대한 저항이나 단순히 체제 부정을 위한 부정이 아닌 건설적, 창의적, 혁신적인 새로운 동시대적 가치를 지향하고 있다는 점에서 사회적 실천으로서 '행동주의 미학'을 표방한다 할 수 있다. 이와 같은 행동주의 움직임이 나타나는 구체적 사례를 살펴보자.

포스터아트 작가로 불리는 이하는 팝아트 형식으로 풍자 포스터를 제작해 대중이 아닌 언론과 경찰의 주목을 받아왔다. 2012년 5월, 그는 연회동에서 전두환 포스터를 붙이다 체포됐다. 경범죄처벌법 불법광고물부착 혐의였다. 그는 포스터 연작 <귀여운 독재자>에서 역사 속의 지도자들을 신화나 영화 속 캐릭터로 패러디했다. 머리에 빨간 리본을 단 김정일, 터미네이터가 된 블라디미르 푸틴, 람보로 변신한 버락 오바마, 어린 양을 안고 예수로 재림한 빈 라덴 등 인물을 활용한 패러디는 주로 상징화된 인물이나 사건의 기억이 지닌 상징적 힘을 역이용해 재구성함으로써 비정상적인 현실을 비판하고 조롱하는 전유의 방식이다. 전유(appropriation)⁴⁷는 '빌려온다'는 의미의 '차용'으로 쓰이기도 하는데, 디자인, 광고, 미디어 등에 이미 등장했던 형상을 새로운 형상과 결합해 또 다른 작품을 창조하는 방식을 가리킨다.⁴⁸ 이하는 정부에 대한 정치적 피로감, 예술계의 제도성, 전시의 한계와 상업적 타락, 현실의 비상식과 같은 문제의식으로 거리로 나갔고, '스트리트 아트'라는 전유방식의 대량 복제된 포스터를 행동의 수단으로 삼았다.

- 41 이광석, 『뉴아트행동주의』, (안그래픽스, 2015), p.37
- 42 Garcia David, Tactical Media. in Kate Coyer, Tony Downmunt & Alan Fountain(eds.), *The Alternative Media Handbook*, (London: Routledge, 2007), p.6
- 43 이광석, 같은 책, pp.40-42
- 44 뱅크시(Banksy), <https://www.banksy.co.uk>, (2021.9.7)
- 45 예스맨(the Yes Men), <https://theyesmen.org>, (2021.9.7)
- 46 애드버스터스(adbusters), <https://www.adbusters.org>, (2021.9.7): 문화간섭의 대표적 사례는 캐나다 밴쿠버의 '애드버스터스'를 꼽을 수 있다. '오류파이' 점거 운동을 주도했던 칼레 라슨이 만들고 있는 이 잡지는 '아무것도 사지 않는 날(Buy Nothing Day)' 등의 캠페인을 통해 반지구자본주의의 기수로 알려져 있다.
- 47 린다 허천, 『패러디와 이론』, 김상구 외, (문예출판사, 1992), p.55: 전유(appropriation)는 방식에 따라 패러디(parody), 그리고 페스티쉬(pastiche)로 구분할 수 있다. 패러디는 기존의 형태를 변형, 왜곡하면서 원래의 내용과 맥락을 바꿔 조롱하는 것을 의미한다. 반면, 혼성모방이라는 뜻의 페스티쉬는 거의 변형 없이 가져오는 것을 의미한다. 이미 알려진 대중적 이미지나 텍스트의 인용이라 할 수 있다. 패러디와 페스티쉬 모두 모방에서 출발하지만 페스티쉬는 패러디가 갖는 조롱이나 풍자의 의도는 아니다.
- 48 월간미술, 『세계미술용어사전』, (월간미술, 1999), p.429



[그림 5]



[그림 6]

[그림 5]
 <귀여운 독재자> 5월 17일
 연희동 포스터 부착 작업, 2012
 (출처: leehaart.com)

[그림 6]
 <귀여운 독재자> 연작,
 2011-2012(출처: leehaart.com)

2016년에 문을 연 <NIS.XXX>는 2012년 18대 '국정원 대선 개입 사건'을 다루고 있는 웹사이트이다. <NIS.XXX>는 단지 과거의 사건이 아닌, 여전히 진행 중인 미해결 사건이라는 것에 주목했다. 작업을 맡은 일상의실천은 약 6개월 간 시사주간지 《시사인》과의 협업을 통해 온라인에 잔재하는 조작의 흔적들(2012년 18대 대선 당시 트위터 리트윗, 오늘의유머 게시물 추천 등)을 조사, 취합, 분석하고 그 흔적들을 웹사이트 안에서 낱것 그대로 보여주는 방식을 택했다. 또한 과거의 PC 통신 화면과 폰트, 레이아웃 등을 시각 모티브로 차용해 작업을 진행했다.⁴⁹

이처럼 사건과 쟁점에 따라 작가, 단체, 기관 또는 대중이 협업을 통해 자발적, 일시적, 유동적 연대를 하는 점도 행동주의에 나타나는 중요한 특징이다. 또한, 이와 같은 작업을 통해 일시적, 상황적 사건을 사회 공통의 기억으로 가치화하며, 영구적이기보다 지속적인 활동을 통한 열린 과정의 리빙 아카이브를 추구한다.

동시대 주목해야 할 또 하나의 특징으로는 '커먼즈(communs, 공유지 혹은 공유재)' 운동이다. 현재 사회를 일컫는 용어 중 공유경제, 공유사회라는 말이 잇듯 자본주의와 시장 만능주의로부터 비롯된 경제적 이득, 소유에 대한 집착의 율타리치기는 커먼즈의 가치와 필요성에 대한 요구를 증폭시켰다. 커먼즈는 전 세계 인류의 문명을 지탱하는 공통의 물질적, 비물질적 공유 자산을 지칭한다. 바로 이러한 물질과 지식의 자원이 인류에게 '공통적인 것'으로 되찾고 인간 삶의 가치를 풍요롭게 하자는 취지의 운동이다.⁵⁰ 이런 측면에서 최태운의 <오큐-봇(Occu-bot)>은 공통의 인류 자산이 소유화되고 비즈니스 논리에 의해 위협받는다는 비판의식에서 출발했다.

"오큐-봇(Occu-bot)은 2011년 월가 점령(Occupy Wall Street) 시기에 만든 작품입니다. 월가 점령은 금융-정치계의 부조리함에 대항하여 대안적 공공장소를 만들고자 한 시민운동이자 시위였습니다. 하지만 뉴욕시는 '사적 소유의 공유지'인 주코티 공원(Zuccotti Park)을 보호해야 한다는 명목으로 시위자들을 청소하듯이 몰아냈죠. 군중이 모여 토론하고 대안을 논하는 민주주의 활동이 자유롭게 많은 상황에 의문이 생겼습니다. 그래서 사람이 아닌 사물이 도시의 공공장소를 점령하고 시위하면 어떻게 공금했고, 스케치하듯 똑딱 만든 것이 시위하는 로봇입니다."⁵¹

'오큐-봇'은 사회활동가들을 위해 고안된 물리적인 도구로, 법의 테두리에서 허용되지 않는 시위 현장의 사람들을 대신한다. 이 도구들은 저전압 배터리와 태양 전지로 작동하는 보정판지, 스티로폼, 전기와 같은 뉴욕시 법에 따라 제작된다.⁵² 이처럼 그의 작업은 기술과 예술을 통한 행동주의 실천이다. 또한 커먼즈문화를 아래로부터 퍼뜨리면서 새로운 공통적 사유 가능성을 찾고자 했다. 즉 작품에 대한 사유화가 아닌 작품의 의도와 방법을 공유하여 누구나 쉽게 참여하고 응용할 수 있는 기술과 방법을 제공한다. 결과물은 참여와 전이의 관계를 만들며 온-오프라인을 통해 개선, 진화로 이어진다.

기억을 매개한다는 것은 어떤 측면에서는 기억을 활성화하며



[그림 7]

[그림 7]
 <NIS.XXX>, 2016(출처: nis.xxx)

49 일상의실천, <http://everyday-practice.com/wop/#1489395973178-78a41899-ebe7>, (2021.9.9)

50 크리에이티브 커먼즈(Creative Commons), <https://creativecommons.org>, <http://ccl.cckorea.org/cckorea>, (2021.9.7); 문화예술분야에선 '크리에이티브 커먼즈' 운동을 이어간다. 저작권자 이용 허락 없이도 자유롭게 저작물을 이용자는 운동의 일환으로 창작자가 자기의 창작물에 대해 일정한 조건을 지키면 얼마든지 이용해도 좋다는 내용을 표시해 둔, 일종의 약속 기호다.

51 박수연, 「기술과 예술의 경계를 허무는 노마드(최태운 인터뷰)」, 《매거진 정글》, (디자인 정글, 2015), <https://www.jungle.co.kr/magazine/3610>, (2021.9.11)



[그림 8]

52 최태윤, <http://taeyoonchoi.com/2011/12/occu-bot-and-financier-bot>, (2021.9.11): 예술가로서 사회 문제의식을 제기하는 데 책임을 느낀다는 최태윤은 기술을 도구 삼아 사고를 확장하고 예술의 가능성을 가늠한다. 그의 웹사이트에는 그 동안의 작업물과 현장의 사진들, 스케치, 글, 동영상 등의 기록들이 모두 공개되어있다.

공유한다는 의미이다. 기술과 예술, 지식과 생각의 공유는 사회를 위한 기억의 공유이기도 하다. 그에게 기술과 예술은 사회적 실천의 도구일 뿐이며, 기술과 예술을 경계 짓는다는 것은 의미 없다. 중요한 것은 그래서 '무엇을 어떻게 할 것인가'이다. 그는 전자 회로를 만들고 프로그래밍하는 기술적 행위가 사회적 표현이 될 수 있다고 생각하고 그 가능성을 탐구한다. 또한 기술은 예술의 가능성을 함의하고 있기에 사회적 책임을 갖는다. 이처럼 그의 실천 방식은 전문성에 기초한 실천보다는 기동성과 대중성, 유연성, 그리고 지역적, 버네쿨러적 특수성과 실험정신으로 해석할 수 있다. 지금까지 살펴보았듯이 행동주의 미학으로서 디자인에 나타났던 사회적 태도(권위에 대한 저항과 도전, 예술의 현실 참여, 다양한 창작 기법을 수용하는 실험정신)와 행위방식은 과거 아방가르드 운동 또는 상황주의의 맥을 이어받았다고 할 수 있다. 또한 행동주의 예술이라는 사회미학적 계열로 볼 수 있을 것이다. 그러나 단순히 행동주의 미학이 시각문화의 형태로 사회적 문제에 개입하는 것만을 의미하지 않는다. 이러한 행동은 사회적 역할에 대한 스스로의 질문이자 자기 실천 과정이며, 과거 민중미술이 지향했던 '현실 인식'을 바탕으로 둔 문화적 실천의 동시대 버전으로 볼 수 있다. 또한, 과거에 대한 표상이 아닌 현재를 중심으로 기억을 재사유, 재분할하고, 나아가 사회와 집단이 추구하는 가치에 따라 재구성하며 문화적 실천으로서 지금의 정서적 구조 안에서 살아있는 기억을 제시한다.

5. 결론: 해결을 위한 개입으로서 디자인

지금까지 우리 사회에서 발생했던, 또한 현재진행형의 사건들과 그로부터 발생한 사례를 통해 동시대 디자인에 나타나고 있는 기억의 사유방식과 태도, 소통방식, 그리고 의의를 살펴보았다. 사회 변화의 구분은 특정한 순간보다는 다양한 사건의 연속이라는 일련의 과정들을 통해 나타난다. 또한 사건과 관계하는 구체적 사례들은 디자이너 개인 차원의 사고에서 벗어나 현재 사회가 지닌 역사적이고 구조적인 변화와 가치를 이해할 수

있는 사회적 지표가 될 것이라 판단한다. 그렇기 때문에 디자인은 시각적 상징의 형태로 사회 문제에 개입하는 것만이 아닌 사회적, 윤리적 가치를 통한 자기비판 과정이자, 기억과 역사의 경계 사이에서, 디자인 영역의 안과 바깥의 사람들이 함께 만들고 공감하는 사회적 실천 과정이라 할 수 있다.

결론적으로 사회적 기억의 매개로서 디자인의 역할과 태도는 첫째, '현실 인식'을 바탕으로 둔 발언과 개입으로서 다양한 형태와 방식을 통한 새로운 미적 경험을 제공하는 것. 둘째, 그로부터 시민-대중이 상호작용하며 공동체를 기반으로 한 경험을 공유하고, 대중의 사회성을 끌어낼 수 있는 인지적, 정서적 동기를 부여하는 것. 셋째, 나아가 사회와 사회, 사회와 대중, 대중과 대중의 접점을 위한 계획과 매개를 통해 집단적 공유가 아닌 독립된 기억들이 모여 구성된 사회적 기억을 형성하고 활성화하는 것임을 확인할 수 있었다.

기억이 선택되는 이유는 그것이 의미를 갖기 때문이며, 기억에 의미를 부여하는 것, 다시 말해 기억해야 하는 것은 무엇이고 어떻게 기억할 것인지를 결정하는 것은 그 사회를 구성하는 개인적 가치의 집합이자, 사회적 가치이다. 기억의 매개로서 디자인은 동시대적 가치와 문제의식을 공유하고 소통하는 '기억 공간'이라는 점을 '기억'해야 한다. 사라진 것을 정의하고, 무엇이 남았는가를 살피고, 지금, 누구와 함께, 무엇을, 어떻게 기억할 것인지를 사회적으로 고민하고 논의할 필요가 있는 시점이다. ㉔

참고문헌

- 김현화, (2021), 『민중미술』, 한길사
- 노순택, (2012), 『망각기계』, 청어람미디어
- 몸문화연구소, (2008), 『기억과 몸』, 건국대학교출판부
- 월간미술, (1999), 『세계미술용어사전』, 월간미술
- 이광석, (2015) 『뉴아트행동주의』, 안그라픽스
- 이주연 외, (2003), 『미술교육과 문화』, 학지사
- 전진성, (2005), 『역사가 기억을 말한다』, 휴머니스트
- 태지호, (2014), 『기억문화연구』, 커뮤니케이션북스
- G.H.R. 파킨슨, (1984), 『게오르그 루카치』, 현존만, 이삭
- 니콜라 부리요, (2011), 『관계의 미학』, 현지연, 미진사
- 루돌프 아르하임, (2000), 『미술과 시지각』, 김춘일, 미진사
- 린다 허천, (1992), 『패러디와 이론』, 김상구 외, 문예출판사
- 발터 벤야민, (1998), 『발터 벤야민의 문예이론』, 반성완, 민음사
- 알라이다 아스만, (2011), 『기억의 공간』, 변학수·채연숙, 그린비
- 에이드리언 포티, (2004), 『욕망의 사물, 디자인의 사회사』, 허보윤, 일빛
- 존 버저, (1993), 『영상 커뮤니케이션과 사회』, 강명구, 나남
- 제프리 울릭, (2011), 『기억의 지도』, 옥당
- 파블로 엘게라, (2013), 『사회 참여 예술이란 무엇인가』, 고기탁, 열린책들
- M. Halbwachs, (1980), *The Collective Memory*, New York: Harper & Row Publishers
- Richard Hoggart, (2004), *Mass media in a mass society*, London: Bloomsbury Publishing
- Tavin, K. M., (2003), "Wrestling with Angels. Searching for Ghosts: Towarda Critical Pedagogy of Visual Cultural", *Studies in Art Education*, 44(3), Alexandria: National Art Education Association
- 김정선, (2003), 「시각문화의 개념정의를 통한 미술과 내용으로서의 가능성 탐색」, 『사향미술교육논총』 제10집, 한국미술교과교육학회
- 김종기, (2015), 「니콜라 부리요의 관계 미학과 관계미술」, 『미학』, 81권 1호, 한국미학회
- 남미숙·유승호, (2019), 「사회적 기억과 플라노리적 시선」, 『한국사회학』, 53권 1호, 한국사회학회
- 양난주, (1995), 「인터뷰 95년 미술의 해, 민족미술협의회 임옥상 대표」, 『월간 사회평론의 길』, 95권 1호, 사회평론
- 이영미, (2013), 「1970년대, 1980년대 진보적 예술운동의 다양한 명칭과 그 의미」, 『기억과 전망』, 29호, 민주화운동기념사업회
- 조주현·김남시, (2015), 「포스트-미디어시대 예술에서 나타난 '참여'의 의미」, 『현대미술학 논문집』, 95권 1호, 현대미술학회
- 태지호, (2013), 「문화적 기억으로서 향수 영화가 제시하는 재현 방식에 관한 연구」, 『한국언론학보』, 57권 6호, 한국언론학회

- 태지호·황인성, (2014), 「영화에서 드러나는 한국전쟁에 대한 집단 기억과 대중기억 만들기」, 『한국언론학보』, 58권 6호, 한국언론학회
- 전해정, (2020), 「시각예술에서의 '관계-사건'연구」, 박사학위논문, 홍익대학교
- 김신형, (2008), 「디자인,사회를 조준하다」, 《매거진 정글》, vol.17, 디자인 정글
- 박수연, (2015), 「기술과 예술의 경계를 허무는 노마드(최태운 인터뷰)」, 《매거진 정글》, 디자인 정글, <https://www.jungle.co.kr/magazine/3610>
- '시대를 보는 눈: 한국근현대미술', 국립현대미술관, <http://www.mmca.go.kr/exhibitions/exhibitionsDetail.do?exhId=202001090001236>
- 「조각칼로 민중의 정서와 시대정신을 표출한 오윤」, 『민중의 소리』, 2002, <http://www.vop.co.kr/A00000002478.html>
- <<http://nis.xxx>>, 2016. <http://everyday-practice.com/wop/#1489395973178-78a41899-ebe7>
- 두산백과, <https://www.doopedia.co.kr>
- 일상의실천, <http://everydaypractice.com/wop/#148939597317878a41899-ebe7>
- 최태운, <http://taeyoonchoi.com/2011/12/occu-botandfinancier-bot>
- 크리에이티브 커먼즈, <https://ccl.cckorea.org/cckorea>
- adbusters, <https://www.adbusters.org>
- Banksy, <https://www.banksy.co.uk>
- Creative Commons, <https://creativecommons.org>
- the Yes Men, <https://theyesmen.org>

그림 차례

- [그림 1] 노순택, <망각기계>
- [그림 2] '민중미술 15년: 1980-1994' 전 포스터, 국립현대미술관, 1994
- [그림 3] Felix Gonzalez-Torres, <무제-총에 의한 죽음>, 1990
- [그림 4] 촛불소녀 캐릭터와 캐리커처를 활용한 참여 현장, 2008
- [그림 5] <귀여운 독재자> 5월 17일 연희동 포스터 부착 작업, 2012
- [그림 6] <귀여운 독재자> 연작, 2011-2012
- [그림 7] <NIS.XXX>, 2016
- [그림 8] 최태운, <Occu-bot>, 2011