

## 자율-감각-쾌락-반응-예술? 예술 영역으로서의 ASMR

전민지(미술비평) minjiswriting@gmail.com

### (자기 고백적으로) 글을 열며

2013년, 영국의 시각예술가 마크 레키(Mark Leckey)는 ASMR(Autonomous Sensory Meridian Response: 자율 감각 쾌락 반응) 유튜브 비디오가 자아내는 원초적 전율을 하나의 예시로 들며 현대 사회가 낯선 감각 영역에 입성했음을 짚었다. 같은 인터뷰에서 그가 이어서 밝혔듯이, 그저 차가워만 보이는 (심지어 ‘자폐적인’) 사이버 공간이 감각과 관능을 다시금 논하는 데에 크나큰 역할을 하고 있다는 점은 다분히 모순적이다.<sup>1)</sup> 그러나 잠이 오지 않을 때마다 두피 마사지 테마 영상을 검색하는 ASMR 애청자, 혹은 신봉자로서 필자가 증명하건대 이는 사실이다.<sup>2)</sup> 인터넷에 업로드된 영상을 통해 입체 가공된 음향 효과가 곳곳으로 뻗어 나갈 때, 예기치 못한 자극이 각자의 동굴에서 연쇄적으로 감지된다. 그 형태가 무엇이든 -하루의 긴장을 내려놓을 만한 침대든, 극도의 집중력이 필요한 책상이든- 동굴의 수가 기하급수적으로 증가하고 있다는 사실은 각국의 언어로 영상에 대한 만족도를 ‘간증’하는 유튜브의 댓글 입력창에서도 충분히 드러난다.

그렇다면 일견 무작위적인 듯한 명칭 ‘자율 감각 쾌락 반응’과 그 의미는 무엇을 비추어 보이는가? 두 음절로 된 단어 네 개의 납작한 조합은 인간의 표피 아래에서 어떤 형상으로 분열하고 있는가? 물론 형언 불가능한 불투명성과 특유의 긴장감은 ‘팅글(tingle)’<sup>3)</sup>을 불러일으키는 그 자체로 기묘하고도 초월적인 경험이다. 그러나 영상을 시청하는 이들이 행하게 되는 것은 수동적인 지각에 그치지 않는다는 점에서, ASMR이란 감상자의 능동적 행위를 이끄는 미지의 예술 영역일지도 모를 일이다. 나아가 묻는다. 핸드폰 화면 속 영상이 인도하는 다감각적-공감각적 경험에는 예술로서의 가능성이 내재하고 있는가? 이때 새로이 구축되고 해방되는 것은 무엇인가?

### 간질거리는 전시장

스웨덴 국립 건축·디자인 센터 아크데스 및 영국 런던 디자인 뮤지엄에서 상호 협력하에 각각 진행된 《ASMR: Weird Sensation Feels Good》(2020.4.8.-11.1.)과 《WEIRD SENSATION FEELS GOOD: The World of ASMR》(2022.5.13.-2023.4.10.)은 ASMR의 존재를 전면에 내세운 최초의 미술 전시였다. 한편, 지구 반대편이라 할 수 있는 국립현대미술관 서울은 비슷한 시점에 《감각의 공간, 위치 앤 칠 2.0》(2022.6.10.-9.12.)을 기획하기도 했다. ASMR 영상이 촉발하는 자극을 애니메이션 속 3차원 조각으로 시각화한 작가 안드레아스 바너슈테트(Andreas Wannerstedt)와 나른한 목소리로 속삭이며 종이 위에 지도를 그리는 유튜버 ASMR티카(ASMRtica)는 위 세 전시의 참여 작가 목록에 공통으로 이름을 올렸다. 앞서 언급한 전시들은 사실상 미술과 크게 관련이 없는 ASMR 유튜버와 ASMR을 작업의 소재로 재해석하는 미술 작가를 굳이 구분하지 않는다. 오히려 그보다는 촉각적 특질, 감각의 전

1) Cornell, Lauren. “Techno-Animism,” *Mousse*, no. 37 (February-March 2013). <https://www.moussomagazine.it/magazine/lauren-cornell-techno-animism-2013/>.

2) 유튜버 사라 라벤더 ASMR(Sarah Lavender ASMR)의 “Study With Me! FULL Pomodoro Session with Timer & Breaks (With Gentle Rain)” 비디오를 시청하며 본 원고를 작성했다.

3) ASMR 영상을 시청하며 느끼게 되는 ‘기분 좋은 소름’, ‘작은 쾌감’, ‘감각적 만족’ 등을 의미한다. 이는 일반적으로 두드리기, 바스락대기, 속삭이기 등 여러 ASMR 트리거(trigger)로부터 오는 자극이다.

이 등 ASMR의 다면성을 온전히 감상할 수 있는 공간 구축에 방점을 찍는다. 전시 《WEIRD SENSATION FEELS GOOD: The World of ASMR》의 경우, ‘ASMR Arena’라는 이름의 공간을 뇌의 형상으로 구상하여 관객이 편히 누운 채 ASMR 유튜브 영상을 선택 감상할 수 있도록 하였다. 그뿐만 아니라, 마치 실제 ASMR 유튜브가 된 듯 다양한 소리 녹음이 가능한 장치를 독립적으로 두기도 했다. 이로써 물리적 전시장은 방문자의 능동적 참여 및 감상을 거쳐 현실과 디지털 풍경, 또는 스크린과 인간의 신체를 매개하는 경계 공간(liminal space)으로서 구축되었다.

이를 돌려 말하면, ASMR 비디오가 있는 곳은 어디든 전시장이 된다는 가설로도 확장된다. 전신을 이불로 덮은 채 잠들 준비를 하는 유튜브 시청자는 ASMR 영상을 클릭함으로써 방 안의 관객이 되기를 자처한다. 이어서 그는 비디오의 총 러닝 타임으로 정의되는 조작된 시간적 차원에 몰입하며, 자신의 사적 공간을 간질거리는 전시장으로 재구성한다. 또한 ‘트리거’라는 용어로 대표되는 자극의 요인이 개별적이라는 점에 입각하면, 비디오를 감상하고 받아들이는 순서나 방식은 지극히 개인적일 수밖에 없다. 이는 영상이 재생되는 내내 흠뻑러지는 트리거의 빈도와도 무관하다. 실제로 누군가는 역할극 형태의 ASMR 비디오에서만 Tinggl을 느끼기도 하고, 많은 ASMR 유튜버 팬들은 댓글 창을 통해 일종의 커뮤니티를 형성하며 특정한 트리거를 요청하기도 한다.<sup>4)</sup> 결국 ASMR 영상은 취향을 기반으로 하는 선택적 감상, 더 나아가 일상 도피의 적극적 형태를 제공함으로써 새로운 관점에서의 자아와 환경 인식을 이끈다. 그러니 얇디얇은 스크린 너머로 두피와 척추 근처에 해명 불가능한 소름을 느끼는 동안, 주체와 공간은 동시에 해방되는지도 모른다. (물론 기분이 좋아지는 데에만 그쳐도 의미가 있다. 이는 당연한 일이므로.<sup>5)</sup>)

### 자율(적으로) 감각(하며) 쾌락(을 느끼고) 반응(하는) 예술?

이제 Tinggl을 느끼기 위해 ASMR 비디오에 집중하는 순간을 상상해 보자. 당신은 즉각적으로 반응을 느낄 만한 트리거가 무엇인지 알고 있는 상태다. (여러 영상을 시도해 본 결과, 아무래도 잠들기 전에는 천천히 흐르는 물소리가 배경음악의 상당 부분을 차지하는 스파 ASMR이 가장 적절하다고 가정한다.) 철학자 C. 티 응우옌(C. Thi Nguyen)은 행위적 예술(agency art)을 충족하는 조건으로 아래 네 가지를 제시하였으므로,<sup>6)</sup> 각 전제와 위 상황을 겹쳐보도록 하자. 과연 ASMR은 자율적으로 감각하며 쾌락을 느끼고 반응한다는 행위를 통해 예술 영역에, 또는 적어도 행위적 예술의 범주에 근접하고 있는가?

#### 1. 관객은 작품을 감상하려면 참여해야 한다는 규정을 받는다:

당신에게 맞는 특정 트리거를 고려하여 ASMR 영상을 선택하고, 이에 의식적으로 집중한다.

#### 2. 이때 참여가 주목의 대상을 생성하는 형식을 띤다:

눕거나, 눈을 감거나, 이어폰을 착용하거나, 집중하기 위한 환경을 구성한다. (이는 주로 눈에 띈다.)

#### 3. 그 주목 대상이 관객의 참여라는 절차의 특성을 포함한다:

당신의 모습은 누가 보아도 ASMR 비디오, 그리고 그로부터의 자극에 침잠하려는 시도처럼 느껴진다.

#### 4. 이렇게 규정된 참여의 절차에 목표의 추구가 포함된다:

당신은 확실히 Tinggl의 순간을 고대하고 있다.

4) Klausen, Helle Breth. “ASMR Explained: Role Play Videos as a Form of Touching with the Eyes and the Ears.” *First Monday*, vol. 26, no. 9. 2021. <https://doi.org/10.5210/fm.v26i9.11691>.

5) West-Knights, Imogen. “Is ASMR an Art? Does It Even Matter?”, *ArtReview*, 2022. <https://artreview.com/is-asmr-an-art-weird-sensation-feels-good-design-museum/>.

6) C. 티 응우옌, 이동휘 옮김, 『게임: 행위성의 예술』, 워크룸 프레스, 2022. pp. 230-231.