

## <미디어아트 이야기 ②>

# 현대미술, 막다른 골목에서 과학기술을 만나다

글 | 서승택 \_ 성공회대 디지털컨텐츠학과 교수 lupin@skhu.ac.kr

**과**학 기술은 일찍이 사진술과 영화의 발명으로 20세기 미술의 출발에 깊은 영향을 미쳤다. 그리고 그 이후 계속된 과학 기술의 발전은 컴퓨터, 텔레비전, 비디오 그리고 인터넷을 통해 우리 시대 미술의 변화의 근본적인 동력이 되고 있다. 부족하나마 지난 번 글에서 컴퓨터에 의한 이미지의 생성이 그 시작부터 예술가들에게 어떤 영감을 주었는가를 살펴보았다. 컴퓨터 및 인터넷과 예술의 만남은 아직도 그 잠재적인 가능성이 다 꽃피지 않아서 미래를 향해 더욱 전진하고 있다.

### 뒤상, '샘'으로 "더 이상 새로운 것은 없다" 표현

한편 텔레비전과 비디오의 경우는 예술과 만나 비디오 아트라는 새로운 영역을 개척하게 되었는데 그 출발은 1960년대의 백남준과 볼프 포스텔이다. 비디오 아트는 이제 그 역사 속에서의 전위 예술

로서의 사명을 충분히 다하고 나아가 기성 예술의 한 형태로 자리를 잡은 것으로 보인다. 비디오 아트는 이렇게 20세기에 탄생해서 20세기와 함께 성장과 정착을 모두 거친 20세기의 대표적인 예술 형태다. 비디오 아트는 과학기술과 예술이 본격적으로 만나 훌륭한 결실을 거둔 사례로서도 중요하지만 비디오 아트 이전까지의 현대 미술을 중요한 개념들을 계승하면서 미래의 뉴미디어 아트와 나아가 예술 전반의 발전방향을 이어주는 다리로서도 중요하다. 이러한 상황을 이해하기 위해 우리는 백남준의 다음과 같은 말에 귀를 기울여 볼 필요가 있다.

“선생께서는 비디오 아트가 앞으로 커다란 발전을 맞게 되리라고 생각하십니까?”

“물론 그러리라 확신합니다. 마르셀 뒤상은 이미 비디오 아트를 제외하곤 모든 것을 다 이뤄냈습니다. 그는 입구는 커다랗게 만들어 놓고, 출구는 아주 작게 만들어 놓았지요. 그 조그마한 출구가 바로 비디오 아트입니다. 그리로 나가면 우리는 마르셀 뒤상의 영향권 밖으로 나가는 셈입니다.”

- 아르멜린 리비어가 백남준과 가진 인터뷰에서, 1975.

백남준의 대답은 복잡하고 어려울 수도 있는 현대미술의 핵심을 관통해서 비디오 아트에 이르게 되는 논리를 명쾌하고 간명하게 설명하고 있는 귀중한 언급이다. 이를 다시 말해보면 비디오 아트 이전까지의 모든 예술은 마르셀 뒤상으로 요약되고 다 끝나게 되는데 거의 하나뿐인 출구가 비디오 아트이고, 비디오 아트를 통해서 새로운 예술의 세계로 가게 된다는 것이다. 물론 이와 같이 자신감에 넘치는 백남준의 언급대로 비디오 아트가 현대 미술의 유일한 답은 아닐 것이다. 그러나 가장 유력하고 영향력이 큰 답이라는 데는 많은 사람들이 동의할 것이다. 이러한 백남준의 답은 뒤상의 문제 제기에 대해 과학기술에서 얻은 영감을 통해서 이루어진 응답이라고 할 수 있다.



뒤상, '샘'

따라서 비디오 아트는 미술과 과학 기술의 역사적인 만남을 이해하기 위해서는 뒤샹의 논리에 대한 이해로부터 시작해 볼 필요가 있다. 널리 알려진 바와 같이 마르셀 뒤샹은 자신의 이름도 아닌 'R. Mutt' 라는 가공의 인물의 사인을 했을 뿐인 변기에 '샘'이라는 제목을 붙여 미술전시에 출품한다. 이것이 '레디 메이드'라고 불리는 작가의 장인적 솜씨를 배제한 채 이미 있는 사물을 그대로 전시하는 현대 미술의 가장 전위적인 형태의 시작이다. 현대 미술의 어떠한 실험도 이 뒤샹의 '샘'이 던진 것보다 급진적이고 심대한 의미를 주지는 못한 것으로 평가되고 있다.

뒤샹의 '샘'이 전하는 의미에는 일견 모순인 듯이 보이지만 통일을 이루는 두 측면이 있다. 그것은 첫째로 자연을 모방하여 이미지를 만드는 시각예술의 궁극이자 청산을 보여준다. 눈으로 보고 의식으로 기록하여 화폭이나 소조의 재료로 재현하는 것을 압축하면 보이는 것을 가져다 놓는 것이 된다는 것이다. 예술의 원동력인 자연에 대한 경탄과 이미지에 대한 경탄을 과격한 방법으로 하나가 되게 한 것이다. 물론 이런 과격한 통합의 배경에는 사진술의 발명에 따라 일어난 자연모방적 예술에 대한 회의와 이런 회의가 낳은 기존 전통의 예술을 본질만 남기고 청산하려는 의도가 깔려있다. 그리고 둘째로 '샘'은 작가가 창조하고 이를 예술계가 인증하고 그렇게 작품이 되어 다시 관객에게 열람되는 일련의 예술 행위 과정의 본질을 알갱이만 남겨 직관적으로 보여주고 있다. 이러한 두 번째 측면은 샘이 가지는 풍자적이고 비판적인 측면이다.

이렇게 뒤샹의 '샘'은 인류가 창조해온 시각예술의 최종적 정리로서의 기념비 같은 성격을 가지고 있다. 그러나 만큼 한편으로 그것은 시각예술의 마지막 묘비이자 박제 같은 것이다. 여기에 이르면 더 나아갈 길이 없는 것은 어쩌면 당연한 것이다. 이런 이유로 현대의 많은 예술가들은 뒤샹 때문에 '더 이상 새로운 것이 없다'라는 절망감에 시달렸다고 한다. 그렇다면 백남준은 어떤 의미에서 비디오 아트가 마르셀 뒤샹의 영향권을 벗어나 새로운 창조의 영역으로 가는 유일한 비상구라고 말한 것일까.

### 백남준, '과학기술 산물' 통해 미술의 새로운 길 개척

많은 경우 막다른 골목을 벗어나는 방법은 그 막힌 상황의 전제가 되는 게임의 규칙을 비판하고 새로운 대안적 규칙을 만드는 것이다. 그렇다면 이러한 현대 시각 예술의 게임의 전제가 되는 규칙은 무엇일까? 그것은 앞서 '샘'의 의미에서 요약한 바와 같이 시각 예술은 자연을 관찰하고 변형하고 모방하여 이미지를 창조한다는

대전제와 이 이미지가 사회적으로 공유 되는 작품이 된다는 것이다.

백남준의 비디오 아트는 시각예술의 논리의 극단적 완성에 대해서는 비디오 기술을 이용한 새로운 공감각적인 예술의 실험으로 응답하고 이미지를 예술로서 유통하는 예술계에 대한 비판에 대해서는 더욱 나아가 과학 기술이 제공하는 매체의 발전이 이미지의 생산에 개입한 상황을 보여주는 것으로 응수한다.

백남준은 그의 작품들을 통해 자연의 시각적 모방이라는 시각예술의 고유의 전제를 공감각적인 새로운 예술로 전환하고 한번 창조되면 예술계라는 체제 내적인 방식으로 유통되는 이미지라는 비판에 대해서는 과학 기술 문명과의 대화 속에서 끝없이 재창조되는 부유하는 이미지들의 영원한 바다라는 새로운 환상으로 대체하였다. 백남준이 텔레비전과 비디오의 선택이라는 전략을 통해 이루고자 하는 목적은 이중적이었다. 그것은 첫째로는 텔레비전과 비디오를 통해서 새로운 표현의 영역을 확보하는 것이었다. 즉 시각을 소리처럼 섞고 재창조할 수 있는 신디사이저를 만들려는 시도를 했던 것이다. 그리고 그와 동시에 TV와 비디오를 원래의 쓰임새와 작동 방식으로부터 이탈시켜 이들 매체가 가지는 역할과 기능, 그리고 철학적인 위상을 돌아보게 할 뿐 아니라 이들 매체를 통해서 소통하며 살아가는 매개된 삶을 시물레이션해 보여주는 데까지 나아간다.

이와 같이 현대 미술사의 가장 중요한 한 장면은 뒤샹과 백남준의 대화라는 형태로 진행이 되었다. 먼저 뒤샹이 하나의 변기인 '샘'으로부터 제기한 현대 미술의 도전이 있었고, 백남준은 이를 계승하면서 과학기술이라는 돌파구를 통해 확장한 대담으로 이후의 미술의 새로운 길을 열었다. 백남준에게 새로운 길을 열도록 영감을 준 이 새로운 영상 매체는 과학기술의 산물이었고, 백남준의 작품은 이 새로운 도구를 통한 표현의 가능성과 함께 이 도구를 통해 변화하는 우리의 삶의 여러 국면들에 대한 질문을 던지는 것이다. 이와 같이 표현영역의 확장을 통한 현실의 재구축과 성장 변화하는 미디어를 통한 삶에 대한 새로운 성찰은 이후 뉴미디어 아트의 정신을 이끌고 가는 양대 축이 되었다고 할 수 있다. 67



백남준의 TV Cello



글쓴이는 아트센터 나비 학예실장, 서울 미디어 비엔날 운영위원, 청운대학교 멀티미디어학과 교수 등을 지냈다.