

시대적 변화에서 나타난 백남준과 그의 모순

Nam June Paik and His Self-contradictions

정소연, 이원형

중앙대학교 첨단영상대학원 영상학과

Soyoun Jeong(jeongsoyoun@gmail.com), Won-Hyung Lee(whlee@cau.ac.kr)

요약

20세기 미술사에 있어서 미술의 새로운 장르로 평가되는 비디오 아트의 창시자 백남준은 미래를 내다보는 혜안을 가진 예언자이며 인류 문화사에 새로운 획을 그은 위대한 예술가이다.

백남준 예술에 관한 연구는 현대 미술의 주요 담론들과 쟁점들에 거의 다 닿아 있다고 해도 과언이 아니다. 하지만 그 연구 결과물들을 살펴보면 비디오 아트의 창시자라는 영광스러운 타이틀에 가려져 그의 사상적 흐름의 변천이라든가 또 그가 진정으로 고민해왔을 자기모순들에 대한 연구는 상대적으로 미흡하다고 볼 수 있다. 사실 백남준은 아방가르드(avant-garde) 예술가이면서 제도권 예술가이고 포스트 모더니스트 이면서 모더니스트일 뿐 아니라 반예술과 체제순응적 예술, 고급 예술과 대중문화 등을 논함에 있어 그 접점에 놓여있는 예술가라 할 수 있다.

이 논문에서는 반예술로 출발한 플럭서스(Fluxus) 아방가르드 예술가로서 선봉적 역할을 해 오다가 작업의 규모나 형식이 발전함에 따라 체제순응적으로 변해가는 백남준 예술의 변천 과정을 따라가 보고 백남준 예술에 대한 기존 연구들의 한계점을 고찰해 보려고 한다.

하지만 이 연구는 그의 예술에 대한 무조건적인 비판이나 반대 이론을 제기함이 아니라 그의 탁월한 이상과 업적에 가려졌던 백남준 예술철학의 자기 모순적 변천과정에 대한 고찰과 기존의 백남준 연구에 있어서 미흡했던 부분들을 살펴봄으로서 백남준 예술의 업적을 새로운 비판적 시점에서 다시 한 번 되짚어 보는데 그 의미가 있다고 할 수 있다.

■ 중심어 : | 백남준 | 반예술 | 플럭서스 | 비디오아트 | 아방가르드 |

Abstract

This paper critically examines the evolution of Nam June Paik's self-contradictory art philosophy. While the existing literature tends to slight it, Paik's works of arts remain fraught with contradictions: Paik has proved prima facie avant-garde an artist; however, as the scale and form of his works have developed, the prophetic, path-breaking philosophical underpinnings of his arts evolved to become more conformist. The present paper aims to shed light on the understudied and underappreciated side of Paik's accomplishments in order to come to a fuller understanding and appreciation of his arts and his legacy.

■ keyword : | Nam June Paik | Antiart | Fluxus | Video Art | Avant-garde |

I. 서론

인간의 삶은 예술적 행위를 내포하고 있고 예술의 발전은 인간 정신의 발전과 그 맥락을 같이 한다. 근대 이후 인간 정신의 산물인 이성 중심의 서구 엘리트 예술이 비약적 발전을 이루어 가면서 삶과 분리된 체 그 자체의 형식미와 존재 의미를 추구함에 따라 이에 대한 반작용으로 나온 개념 중의 하나인 플럭서스는 삶의 예술, 즉, 예술과 삶의 통합을 지향한다. 이에 따라 플럭서스는 기존의 전통적 예술 형식에 벗어난 ‘반예술’, ‘부정으로서의 예술’을 추구하였고[1] 예술과 삶의 통합은 아방가르드 예술 운동의 주요 과제였다.

백남준은 그의 예술 활동 초기, 플럭서스로서 선봉적 역할을 하였다. 그는 예술의 초점을 소통과 참여에 맞추었고 이를 다시 해석 한다면 예술의 대중화에도 닿아 있는 측면이 없지 않다.

하지만 예술의 대중화란 과연 무엇인가? 주술과 종교에 의해 강압 받던 예술이 시대의 흐름에 따라 국가와 지배 집단의 이데올로기를 실현하는데 복속되어 오다가 근대 계몽사상 이후 비약적으로 발전한 시민 사회의 정신의 산물로서 종교와 국가에 종속당하지 않는 자율적 예술로 탄생하였다. 이후 동구와 서구로 나뉘면서 한편에서는 사회적 리얼리즘으로 대표되는 국가 정치 선동 도구로서 쓰여 지고 또 한편에서는 고도의 산업사회가 형성되면서 예술 또한 자본의 영향력 아래 놓이게 되는 자율적 예술의 한계를 드러내게 된다. 즉, 후기 자본주의 사회에 있어서 자본의 거대한 힘과 그 소용돌이 속에서 아도르노(Theodor W. Adorno 1903-1969)가 마지막으로 희망을 걸었던 예술조차도 문화산업으로 전락해 버리고 마는 현상이 나타난 것이다.

반예술, 부정으로서의 예술의 개념에 입각한 플럭서스 아방가르드 아티스트로 시작한 백남준이 작품의 규모가 커짐에 따라 자본에의 의존도가 높아지며 체제 순응적으로 변해간 것은 백남준 예술이 걸어간 길도 시민 문화의 상징인 자율적 예술이 걸어 온 운명과 같음을 보여주는 예라고 할 수 있다. 물론, 이러한 과정을 통해서 백남준은 한편에서는 그의 예술의 대표 격으로 꼽고 있는 거대 비디오 설치 작품들을 비롯하여 위성 예술을

포함한 그가 시도했던 프로젝트들을 완성하였으나 플럭서스 예술가들이 반기를 들었던 작품의 오브제화와 모더니즘 형식미학을 추구하며 초기의 플럭서스 개념과는 상반된 방향으로 움직여 온 것이라 할 수 있다.

이 부분에서 아도르노의 문화산업론을 적용시키기가 가능해진다. 주지하듯이 작품의 형식 추구나 모더니즘화, 오브제화를 두고 미술적으로 퇴보했다고는 말할 수는 없다. 오히려 성공적이라고 볼 수 있을 것이다. 하지만 백남준 그는 누구인가? 백남준의 모순을 한번은 집고 넘어가야 하는 이유가 여기에 있다.

II. 본론

1. 비디오 아트의 창시자 백남준과 그의 모순

백남준은 1932년 7월 20일 서울 종로구 서린동에서 섬유 업계의 대부 백낙승의 막내아들로 태어났다. 그의 부친 백낙승은 종로와 동대문 일대의 포목점의 절반 이상을 소유한 섬유 업계의 거부로서 일제시대 대표적 기업인 중 한 사람이었다[2]. 백남준과 그의 형제 자매들은 집안의 경제적 풍요로움 덕분에 그 시대의 다른 한국인들과는 다르게 동서양을 오가며 다양한 문물과 문화를 접하고 폭넓은 사고와 사상적 영향을 받으며 성장할 수 있었다. 일본 동경대 유학 시에는 미학과 미술사를 전공하며 ‘아놀드 쉰베르그(Arnold Schonberg 1874~1951)연구’로 졸업 논문을 썼을 만큼 전위 음악에 빠져들었으며[3] 독일 유학 시에는 뮌헨대학에서 음악사를 전공하였다.

그 후 백남준은 독일에서 그의 인생에 막대한 영향을 미친 전위음악의 대가 존 케이지(John Milton Cage Jr. 1912~1992), 플럭서스의 창시자 조지 마치우나스(George Maciunas 1931~1978), 그의 예술적 동반자 조셉 보이스(Joseph Beuys 1921~1986) 등을 만나며 그들의 사상에 강한 영향을 받고 플럭서스(Fluxus) 멤버로 활동하면서 미국과 유럽, 일본 등지에서 전위적이고 실험적인 예술 활동을 하게 된다.

존 케이지를 중심으로 형성되고 조지 마치우나스에 의해 주도된 전위적인 예술가들의 정신적인 집합체인

플럭서스는 라틴어로 흐름이나 변화, 운동 등을 뜻하는 말로서 1960년 무렵 전통적인 예술형식에서 벗어난 자유로운 생각을 가진 예술가들의 사상을 널리 알리기 위해 조지 마치우나스에 의해 계획되었던 잡지의 제목으로 처음 쓰였으며 인습이나 제도에 대한 저항의 뜻이 내포되어 있다[4]. 그 잡지는 발간되지 못하였으나 마치우나스가 1962년 독일 비스바덴에서 기획한 ‘플럭서스 페스티벌’ 이후 독일 언론들이 페스티벌에 참가한 예술가들을 지칭하기 위해 ‘Fluxus people’이란 말을 사용하면서 본격적으로 쓰여지게 되었다. 플럭서스의 선봉자 역할을 담당하였던 백남준은 1962년 이전, 즉 플럭서스가 형성되기 이전인 프로토 플럭서스 시절부터 전위적인 해프닝으로 이름을 알리기 시작하였는데 이때는 미술가로 활동했다기 보다는 전위 음악가로 활동했다고 할 만큼 파격적인 액션 뮤직을 통한 실험적인 공연이 위주가 된다.

그 후 백남준의 음악적 해프닝은 비디오가 포함된 비디오 퍼포먼스로 변화되어 가는데 여기에는 빼놓을 수 없는 그의 예술적 동반자인 샬롯 무어만(Charlotte Moorman 1933~1991)과의 만남이 중요한 역할을 하게 된다. 샬롯 무어만의 퍼포먼스는 그때까지 음악에서는 다루어지지 않았던 성(Sex)적인 개념을 첨예하게 대두시킨 파격적인 공연으로서 멀티미디어 퍼포먼스로 시작하여 점차 여성의 신체와 비디오 조각을 결합시킨 살아있는 비디오 조각의 형식으로 발전해 나갔으며 본격적인 비디오 퍼포먼스의 시기의 결정판 이었다고 할 수 있다.

백남준의 비디오 아트는 63년 독일 부퍼탈의 파르나스 회관에서 열린 그의 첫 번째 개인전 “음악의 전시 - 전자 텔레비전 (Exposition of Music - Electronic TV)” 으로부터 시작된다. 사실 그의 비디오 아트는 음악적 관심으로부터 출발하였으며 전시의 제목에서도 알 수 있듯이 음악을 보여주기 위한 장치로서 TV를 이용하는 것으로 시작하여 점차 TV 매체에 대한 관심으로 그 영역을 확장해 나갔다. 그의 첫 개인전에 출품된 비디오 작품들과 그 이후의 초창기 비디오 작품들은 플럭서스의 혁신성과 관객참여의 개념을 반영한 것으로 참여 TV로서의 의미를 가진다. 여기에서 “참여 TV”의

의미는 관객의 참여에 의해 작품에 변화를 가져올 수 있는 적극적 의미의 참여를 뜻한다. 그의 첫 개인전에 출품된 초기 비디오 작품들은 TV의 매체적 속성을 이용한 변형과 조작을 통하여 실험적인 시각적 이미지를 만들어 냈으로써 비디오 아트의 효시로 인정받고 평가되고 있다.



그림 1. Charlotte Moorman performing Paik's (Concerto for TV Cello and Videotapes) 1971 at Galerie Bonino, New York.

TV 자체의 기계적 속성을 이용한 비디오 설치 작업을 하던 백남준은 일본인 전기 기술자인 아베 슈야(Shuya Abe)를 만나고 그와 함께 비디오 편집기인 “비디오 신시사이저(Video synthesizer)”를 발명하면서 그의 작품에 획기적인 전환을 맞이하게 된다. 비디오 신시사이저의 발명으로 그 동안 방송국에서만 가능했던 비디오 편집이 가능해 지면서 백남준의 비디오는 다양한 이미지의 변환, 이미지의 추상화, 다채로운 색채의 변화, 이미지의 속도의 변환 등을 통해 기술적 발전에 의한 시각적 현란함을 보여주게 된다. 이러한 기술적인 변화와 함께 다양한 비디오 조각과 점차 대형화 하는 비디오 설치로 작품의 규모를 키워가면서 그는 점차 초기의 플럭서스 정신과는 상반된 개념인 작품의 오브제화와 형식을 탐구하는 모더니즘을 추구하는 방향으로 상당수의 작품을 전개해 나가게 된다.



그림 2. The Paik-Abe Video Synthesizer 1969.

다다(Dadaism)의 반예술과 존 케이지의 우연성과 비결정성에 입각한 “삶의 연장으로서의 예술”의 계보를 잇는 플럭서스는 부정과 비판으로서의 예술의 기능을 담당하는 집합체였고 백남준은 그 중에서도 가장 플럭서스 다운 예술가였다. 하지만 비디오 아트로서의 형식적 발전을 거듭하고 작품이 대형화, 자본화 됨에 따라 백남준은 점차로 플럭서스의 비판 정신을 이탈하게 된다. 이는 물론, 백남준의 모든 비디오 작품이 그러한 방향으로 흘러갔다는 말은 아니다. 주지하듯이 초기의 관객 참여적 성격의 비디오 작품들이라든지, 또 그의 초기 비디오 테이프 작업들 중 다큐멘터리 속성을 띤 작품들이나 상업주의를 비판한 “뉴욕의 판매 (The selling of New York)”(1972), 전쟁의 잔혹성과 광기를 고발하는 “과달카널 진혼곡 (Guadal canal requiem)”(1977) 등은 그 실험적, 참여적 성격에서나 사회 비평적 성격에 있어서 플럭서스의 비판적 개념을 표현한 작품들이라고 할 수 있다.

또한 TV와는 다른 비디오의 쌍방성에 주목을 한 작품들이라든지 미술을 바라보는 시각을 바꿔 놓거나 의식을 새롭게 활성화 시킨 작품들은 “부정으로서의 예술의 기능”을 수행하고 있다고 할 수 있다. 물론, 앞에서도 언급했듯이 비디오의 형식 추구나 모더니즘화, 예술의 고급화 등을 놓고 예술적으로 후퇴했다고는 말할 수 없다. 어떤 면에서는 미술적으로는 진보 했다고도 할 수 있을 것이다.

하지만 필자가 이러한 논리를 펼 수 있는 근거는 백

남준이 그 누구보다도 플럭서스 정신에 투철한 아방가르드 아티스트였기 때문에 가능한 일이다. 플럭서스의 반예술 정신에서 출발한 아티스트였기 때문에 그의 예술적 모순들이 부분적으로나마 연구가 이루어질 가치가 있다고 보는 것이다.

표 1. 백남준 예술의 변천 과정

반예술	플럭서스 아방가르드 아트	반예술, 부정으로서의 예술	
	비디오아트	프리 비디오	TV 내부회로를 조작 - 장치된 TV (참여 TV)
모색의 시기		대항문화로서의 비디오 아트 - TV의 대안으로서의 비디오. 사회 비평적 기능의 비디오 테이프 작업 - 뉴욕의 판매(1972), 과달카널 진혼곡 (1977)	
체제순응적 예술	비디오아트	발전의 시기	지배이데올로기 순응과정으로 흡수 - 오브제화, 모더니즘화, TV부정에서 TV 긍정으로 비디오 조각, 거대 비디오 설치, 위성예술

2. 백남준과 선(禪)

2.1 마르크시즘, 부르조아적 디아스포라 (diaspora)

백남준이 만약 한국에 있었다면 그는 오늘날의 백남준이 되지 못했을 것이다. 백남준을 만들어 준 건 일본과 독일과 뉴욕의 토양이었음은 부정할 나위가 없다. 그렇다면 그가 태어나서 19년 가까운 세월을 보낸 한국에서의 시간은 그에게 어떤 의미인가? 백남준은 한국에서의 한 인터뷰에서 “날 자꾸만 서양에서 다 배운 사람인 줄 아는데, 난 사실 내 인생을 결정지은 사상이나 예술의 바탕은 이미 내가 한국을 떠나기 전에 한국에서 모두 흡수한 것.” 이라고 말했다. 주지하듯이 그가 동경 대학 졸업 논문으로 “아놀드 쉰베르그 연구”를 쓴 것도 그의 작곡 선생님이었던 이견우 선생의 영향이었다.

1932년생인 백남준은 일제 강점기에 태어나 청소년기에 해방과 정부수립, 해방 이후 이념의 갈등을 목격하였고 18세 청년의 나이로 한국 전쟁을 경험하였다. 하지만 일제 강점기에 일제에 협조적이었던 거상의 막내아들인 백남준이 겪은 한국 근현대사의 굴곡은 다른

한국인들과는 다른 의미로 그에게 받아들여졌다. 집안의 경제력은 백남준에게 최고의 엘리트 교육을 제공해주었고 중학교에 입학하면서부터는 김순남과 이진우에게 작곡과 피아노를 사사 받게 된다. 김순남과 이진우는 당시 일본 유학파로서 서양음악을 접하고 들어온 엘리트 음악도로 해방 이후 사회주의 노선을 지지했던 좌파 지식인으로서 활동하다가 김순남은 1947년에, 이진우는 1950년 한국전쟁 직전에 월북하였다. 이들의 사상은 백남준에게 많은 영향을 미쳤고 사회주의 사상과 마르크스주의에 빠져들게 되는 계기가 된다. ‘마르크스의 아이디얼리즘’은 그에게 깊은 영향을 남겼고 그는 한 인터뷰에서 “보편주의랄까 그런 것이 마르크스한테는 있잖아. 내가 예술에 있어서 민족주의를 일찍 탈피한 것도 좀 관계가 있을지 몰라[5].”라고 언급하였다.

또한 그는 이진우를 통해서 쉐베르그를 알게 되었으며 “나의 쉐베르그의 발견은 아마도 마르크스로부터 나온 것이 아닌가 싶다. 일제기의 상황은 은연중에 지식인들로 하여금 저항을 불러일으켰다. 마르크스는 존경의 대상이었고 이를테면 지식인들의 열병이었다. 쉐베르그가 극단주의자였다면 그가 전통음악을 개혁할 수 있는 길은 오로지 급진주의자가 되는 길이었을 것이다. 쉐베르그는 나에게 하나의 구실을 제공해주었다[6].”라고 하였다.

백남준은 일제 강점기에 일제에 협조적인 거상의 아들로 태어나 마르크스주의에 심취하였으며 쉐베르그에 몰두해 있었던 것이다. 즉, 백남준은 계국주의자의 아들에 마르크스주의자에 학문적 예술적으로는 아방가르디스트(avant-gardist)였던 것인데 이 모두가 그 시대 해방 직후의 한국 땅에서는 발디딜 곳 없는 표지들이었다.

1949년 백남준은 아버지와 함께 홍콩으로 가서 그곳에서 학교를 다니다가 1950년 잠시 귀국하였을 때 한국전쟁이 발발하였고 전쟁 중에 생사를 건 피난 열차에서의 경험은 그에게 예술가로서의 생애에 큰 영향을 끼쳤다.

“어느 땐 나는 내가 잘못된 편에 속해 있는 듯이 느껴졌다. 1950년에 우리는 피난 열차에 타고 있었고 폭격이 시작되었다. 우리는 도피했고 난 내 자신이 어느 편인지 알 수가 없었다. 나는 그 때 생각했다. ‘그래, 대오 각성이다. 이제 모든 것을 야구경기 보듯이 하자. 심각

하게 생각할 건 아무 것도 없지.’ 난 꽤 냉소적이었다 [7.]” 고 회고하였을 만큼 피난열차에서의 강렬한 충격적 경험은 그에게는 트라우마(trauma)로 작용하였다. 생사를 건 긴박함 속에서 깨달은 삶의 무상함과 공허함은 이후의 과격한 퍼포먼스에서 과격적으로 표현되었다.

“쉐베르그로부터 자유를 배웠다.” 고 할 만큼 그에게 영적인 자유의 상징이었던 쉐베르그의 고향인 독일로 간 백남준은 그의 인생에 가장 큰 영향을 미친 존 케이지를 만나게 된다. “쉐베르그 때문에 독일로 갔고 존 케이지 때문에 미국으로 갔다.”고 말할 만큼 존 케이지는 백남준을 정신적으로 해방시켜주는 각성의 계기를 마련해 주었다. 피난 열차에서 느낀 정체성의 혼란과 삶에 대한 관조의 태도는 존 케이지를 만나면서 가시화된다[8].

백남준은 일제 강점기, 해방 이후의 혼란기, 한국 전쟁의 소용돌이를 경험하였고 홍콩, 일본, 독일, 미국을 오가며 공부하고 예술가로서의 평생을 고국이 아닌 곳에서 살아오면서 그 시대를 살아온 한국인의 디아스포라(diaspora)를 그대로 체험하였다. 다만 다른 점이 있다면 백남준은 부르조아적 디아스포라, 엘리트적 디아스포라를 겪었고 그러한 체험은 그에게 아나키즘을 남기게 된다. 그는 한국에서는 이방인이었고 타국에서는 한국인이었던 것이다.

2.2 백남준의 선(禪)사상 ; 초기 퍼포먼스를 중심으로



그림 3. 〈피아노포르테를 위한 연구 (Etude for Pianoforte)〉 1960.

백남준은 그의 인생에 가장 지대한 영향을 미친 사람으로 주저 없이 존 케이지를 꼽는다. 다음은 1992년 한국에서의 한 인터뷰에서 백남준이 밝힌 내용이다.

“나의 인생에 영향을 준 사람은 네 명 정도 꼽을 수 있는데 그 중 케이지의 분량이 95% 이다. 쉰베르그의 발견이 나에게 제 1의 혁명이었다면 존 케이지의 발견이 제 2의 혁명이었다. 나는 독일의 숨막히는 분위기에서 케이지를 만나 경쾌한 해방감을 느꼈다. 나는 케이지를 통해 비로소 숨을 쉴 수 있었다. 그리고 나는 미국에도 미술이 있다는 것을 알았다[9].”

백남준은 존 케이지의 선(禪)사상에 기반을 둔 퍼포먼스에 깊은 감명을 받고 사상적 영향을 받았으나 존 케이지는 백남준의 퍼포먼스에 다른 의견을 피력했다. 사실 존 케이지의 퍼포먼스와 백남준의 퍼포먼스는 서로 정반대의 형식을 띄고 있다고 해도 과언이 아니다. 「4분 33초」에서와 같이 침묵으로 공(空)사상을 표현하는 존 케이지의 명상적인 퍼포먼스에 비해 백남준의 퍼포먼스는 혼란과 분노, 슬픔과 자학이 주를 이루는 과격하고 파괴적인 퍼포먼스가 대부분이다. 이는 케이지가 추구하는 선(禪)의 세계와는 정반대에 있는 것이며 케이지가 평정을 추구함에 비해 백남준은 아나키적 상황을 표현한 것이라 할 수 있다.

케이지의 선(禪)사상은 그의 일본인 스승인 다이제츠 스즈끼(Daisetz T. Suzuki)로부터 영향을 받은 것으로 명상을 강조하는 일본의 선(禪) 사상이 기반이다. 소음을 비롯한 어떠한 소리도 다 음악이 될 수 있다는 케이지의 사상은 불교의 공(空)사상에서 유래한 것인데 이는 세상 만물은 자성을 갖지 않는다는 의미로 모든 것은 본질이 없다는 것, 즉 분별에 대한 경종의 의미로써 모든 세상 만물은 다 평등하다는 것을 뜻한다. 백남준은 케이지의 선(禪)사상은 인정하나 그의 스승인 스즈끼에 대해서는 비판적이었다. 백남준은 케이지의 스승인 스즈끼가 동양문화를 파는 장사꾼이라고 비판하였고 이러한 문화적 애국주의자가 되는 것은 위험한 일이라고 역설하였다.

케이지가 선(禪)을 명상적 평정과 공(空)으로 이해했

다면 백남준은 과격한 충격을 통해 직관적으로 삶의 무상함을 깨닫고 자아가 해체되는 경험을 하는 것을 선(禪)적인 것으로 해석하였다. 이는 그가 예전의 피난열차에서 느꼈던 대오각성의 감정과 비슷한 것으로써 그의 첫 개인전에 걸려있던 소머리 설치와도 서로 통하는 것이다. 디아스포라를 통한 지속적 시간의 붕괴 - 백남준에게는 자기를 해체시키는 직관적 각성이 그의 선(禪)적 표현이었다.

그의 선(禪)사상은 비디오 아티스트로서의 백남준의 작품에도 이어지는데 초기의 아방가르드 퍼포먼스 아티스트로서의 선(禪)적인 표현과는 다른 느낌으로 전달되어 진다. 비디오 설치 작품인 「TV 부처」를 비롯하여 「달은 가장 오래된 TV」, 「TV 시계」 등 동양 철학에 입각한 작품들을 보면 명상적 분위기로 선(禪)사상을 전달한다. 그의 자아 해체적 선(禪)사상의 표현은 비디오 아트로 넘어 오면서 그에 어울리는 다른 표현 방식을 택한 것이라고 볼 수 있다.

3. 반예술

다다(Dadaism)의 반예술과 존 케이지의 우연성과 비결정성의 개념, 삶의 연장으로서의 예술의 개념은 서구 이성중심사회의 한계에 대한 “부정으로서의 예술”이라는 기능을 담당해 왔다. 그 계보를 잇는 플럭서스 역시 인습적인 권위나 전통에 도전해 왔으며 백남준은 대표적인 플럭서스 예술가였다. 하지만 비디오 아트 작업을 발전시켜 나가면서 그는 초심을 잃고 플럭서스의 비판정신을 이탈하는 과정을 겪는다. 그것은 ‘반예술로 시작해 체제 순응적으로 흡수’ 되었다고도 말 할 수 있을 것이다.

3.1 플럭서스

1960년대와 1970년대의 플럭서스 활동을 지원해 온 르네 블록(Rene Block)은 “플럭서스란 무엇인가를 설명하거나 그것에 대해 평가를 내리려 시도한다는 것은 거의 불가능에 가까울 만큼 어려운 일”이라고 하였다[10]. 플럭서스는 흐름, 변화, 움직임 뜻을 라틴어로서 1960년부터 1970년대에 걸쳐 일어난 국제적인 전위 예술 운동이다. 이는 하나의 이즘이라기 보다는 심리

상태이며 예술가 개개인이 모인 지극히 자유로운 집단으로서 하나의 그룹으로 존재한 적은 결코 없다고 해도 과언이 아니다. 플럭서스는 서구의 이성중심주의적이고 권위주의적인 전통예술 형식에서 벗어난 삶의 연장으로로서의 예술이라는 모토 하에 ‘예술과 인생의 통합’, ‘반예술’을 표방한다.

앞서 밝힌 바와 같이 조지 마키우나스 (George Maciunas 1931~1978)에 의해서 명명[11]된 플럭서스는 다다의 정신을 계승하며 비결정성, 우연성을 표방한 전위 음악가 존 케이지의 사상적 영향을 받았다. 다다(Dada)는 목마를 뜻하는 프랑스어로 다다이즘은 1915년부터 1925년 사이에 활발하게 펼쳐졌던 아방가르드 예술 활동으로 세계 제 1차 대전 중에 유럽을 중심으로 일어났던 허무주의적 반예술, 반문명 운동이다. 서구의 지성들은 역사상 유래 없던 비극적 전쟁을 목격하며 그동안 그들이 믿어 왔던 서구 이성의 한계를 깨닫고 그에 따른 반작용으로 분노와 증오심, 유럽적이고 부르주아적인 가치에 대한 회의, 허무주의 등에 휩싸여 서구 전통 가치에 대한 거의 모든 것을 부정했다. 예술에 있어서도 기존의 미학과 예술 형식을 부정하는 ‘반예술’을 표방함으로써 인습적 제도와 권위에 대한 부정과 비판을 표현하고자 하였다. 이러한 예술적 경향은 마르셀 뒤샹 (Marcel Duchamp 1887 ~ 1968), 피카비아 (Francis Picabia 1879 ~ 1953) 등에 의해 미국으로 전파되어 되어 “뉴욕 다다”란 명칭을 얻게 된다. 다다의 가치 부정적 개념은 이후의 아방가르드 예술운동에 직접적인 영향을 미쳤으며 초현실주의를 탄생시키기도 하였다. 다다는 1940년대 후반부터 1960년대 초반까지의 사회적, 문화적, 예술적 움직임에 적지 않은 기여를 했는데 다다의 영향을 받은 미술 운동에는 코브라, 누보 레알리즘, 유럽의 제로 그룹, 일본의 구타이, 네오 다다, 미국의 해프닝 등이 있다[12].

그 중에서도 플럭서스는 다다의 영향을 받은 대표적인 그룹이다. 플럭서스가 지향하는 바는 국제주의, 우상 파괴주의, 예술과 삶의 통합, 놀이 정신 등이었으며, 이는 인터미디어, 우연성, 일시성, 미니멀리즘 등과 같은 양식을 통하여 실현되었다. 마르셀 뒤샹 이후 플럭서스 개념에 가장 직접적인 영향을 끼친 사람으로는 존 케이

지를 들 수 있는데 그는 동양의 선(禪) 사상에 영향을 받아 비결정성, 우연성, 다양성, 침묵, 공, 무(작)위, 과정 등의 개념을 근간으로 새로운 전위예술을 탄생시킨다. 케이지의 비결정성은 ‘지금, 여기’의 현장성을 중요시 하며 우발적인 사건들도 하나의 예술로 간주하여 관객의 참여를 전제로 하는 전위적인 해프닝 미학을 발전시켰다. 존 케이지의 사상은 장르의 구분을 넘어 많은 아방가르드 아티스트와 작가들에게 영향을 미쳤는데 백남준을 비롯하여 조지 브레히트(George Brecht), 디히긴스(Dick Higgins), 잭슨 맥로우(Jackson MacLow), 알란 카프로(Allan Kaprow), 알 헨슨(Al Hanson), 라몬테 영(LA Monte Young), 앨리슨 노울즈(Alison Knowles), 로버트 왓츠 (Robert Watts), 테리 라일리(Terry Riley) 등이 그들이다.

플럭서스의 큰 특징 중의 하나는 ‘순간성’ 혹은 ‘시간성’인데 이는 시간의 흐름에 따라 생성, 변화, 소멸함을 뜻한다. 즉, 기존의 미술품처럼 소유하고 보존하는 개념이 아닌 일회성에 그친다는 점에서 전통 미술이 갖고 있는 유일성과 항구성이 부정되고 있다. 즉, 결과보다는 과정이 중시되며 오브제 제작 보다는 아이디어가 중시된다는 뜻인데 플럭서스의 창시자 조지 마키우나스의 ‘미술가가 생계를 위하여 만들고 판매하는 비실용적 용품으로서의 미술-오브제에 단호히 반대한다’는 말에서 그 뜻을 잘 알 수 있다.

존 케이지의 사상에 깊이 심취하여 반예술적인 아방가르드 운동에 선봉이 된 백남준은 누구보다도 강도 높은 플럭서스 예술가였다. 이는 초창기의 그의 해프닝(액션 뮤직)을 보면 알 수 있는데 <존 케이지에게 경의를(Homage a John Cage), 1959>, <피아노포르테를 위한 연구(Etude for Pianoforte), 1960> 나 <One for Violin, 1962> 등의 파괴적 성향의 플럭서스 해프닝들이 그것이다. 이러한 과격적인 해프닝을 통해서 백남준은 전통이나 인습, 형식, 서구 이성주의의 견고한 지배 이데올로기, 남성중심적 가치관 등을 부정하며 관객을 해프닝의 한 요소로써 끌어들이는 적극적인 관객참여를 유도함으로써 프로토 플럭서스로서의 탄탄한 자리매김을 하며 플럭서스 정신을 수행하였다.

해프닝은 이미 그 자체적 속성에 인터미디어의 개념

이 포함되어 있다. 미술과 음악, 연극적 요소가 모두 포함되어 있는 해프닝은 장르적 형식 미학을 중요시 하는 모더니즘에 반해 포스트모더니즘에 가장 일치하는 예술 철학을 표방한다[13].

행동주의 적인 플럭서스의 멤버로서 1962년 이전의 프로토 플럭서스 (Proto-Fluxus) 시절부터 특유의 ‘놀이정신’에 바탕을 둔 유머와 해학을 활용한 과격적인 해프닝을 주요한 표현 수단으로 작업하던 백남준은 1963년 독일 부퍼탈 (Wuppertal)의 파르나스 화랑 (Galerie Parnass)에서 열린 그의 첫 번째 개인전 “음악의 전시 - 전자 텔레비전(Exposition of Music: Electronic Television)”을 시작으로 비디오 아티스트로서의 삶을 시작한다. 이 전시는 비디오 아트 최초의 전시회로서 평가 받으며 그에게 비디오 아트의 창시자라는 영광스러운 이름을 부여한 전시이기도 하다.

1963년 비디오 아트를 이용한 개인전 이후의 백남준의 플럭서스 해프닝은 퍼포먼스로 점차 변화하게 되는데 이는 비단 백남준에 국한된 것이 아니고 1970년대에 들어오면서 퍼포먼스가 장르화 되면서 전개된 양상이라고 할 수 있다. 참고로, 해프닝과 퍼포먼스에 관하여 언급해 보자면 존 케이지로부터 시작된 해프닝은 미국 해프닝과 플럭서스 해프닝으로 나누어 발전되었는데 미국 해프닝은 대부분 화가 출신들에 의해 행해지며 해프닝을 하나의 커다란 끌라주로 간주하고 직접 관객을 찾아 나서는 형태의 공연 위주의 형식을 취했다고 할 수 있다. 이에 반해 플럭서스 해프닝은 주로 백남준처럼 음악이나 공연 예술의 베이스를 가진 이들에 의해 이루어졌으며 해프닝을 액션 뮤직으로 파악하여 그 행위 자체에 의미를 두었던 경우를 말한다. 또한 ‘미니멀리즘’은 미국 해프닝과 플럭서스 해프닝을 구분 짓는 용어 중의 하나로서 미니멀리즘에 입각한 플럭서스 해프닝은 방법상의 단순성과 정신적 집중을 요구하는 측면이 강하다고 볼 수 있다.

또한 해프닝과 퍼포먼스의 차이에 대하여 설명하자면 해프닝은 비결정성과 우연성, 지금-여기의 시간성(순간성), 관객 참여, 무작위 등에 그 의미를 두었다면 퍼포먼스는 해프닝과는 다르게 어느 정도 미리 계획된 공연이라고 볼 수 있다. 물론, 플럭서스 퍼포먼스의 기

본 사상도 존 케이지의 비결정성과 우연성에서 전개되어 온 것이며 플럭서스 적으로 발전시키다가 퍼포먼스로 전개된 것이지만 차이점을 들자면 행위 보다는 신체 쪽으로 인식의 중심이 옮겨진 것이라고 할 수 있다. 물론, 여기에서 중요한 점은 해프닝이나 퍼포먼스는 모두 그 자체의 인터미디어적 성격과 순간성, 우연성, 비결정성 등으로 인해 플럭서스의 개념을 표현하는데 가장 적합한 방식이라는 것에 있다.

백남준의 경우 1963년 첫 번째 개인전 이전의 퍼포먼스가 액션 뮤직의 성격이 강하다면 비디오 아트를 시작한 이후의 퍼포먼스에는 미니멀한 성격이 강해지며 서서히 비디오를 이용한 비디오 퍼포먼스의 비중을 높여나갔다. 특히 앞에서도 밝혔듯이 첼리스트 살롯 무어만과의 퍼포먼스를 통해 그의 비디오 퍼포먼스는 사회적 이슈를 만들어가며 전성기를 맞이하게 된다.

1970년대에 들어오면서 플럭서스 활동에는 조금 변화된 조짐이 보여졌는데 이는 플럭서스 예술가들이 음악적, 시각적인 장에서부터 보다 순수한 시각 작업으로 관심을 돌렸기 때문이었다. 1962년 이전의 프로토 플럭서스 시대부터 이어져 오던 플럭서스의 특징인 우편예술과 출판이 보다 활발해졌으며 오브제나 드로잉 작품을 제작하기도 하였다. 특히 우편예술과 출판예술은 현대 미술의 독자적 장르로서 발전하였다.

플럭서스는 어떠한 목적과 이념에 묶이지 않는 그 유연한 성격 때문에 ‘흐름’이라는 말 뜻 그대로 현재까지도 그 명맥을 유지해 오며 진행 중인 현대미술에 있어서 가장 중요한 정신적 집합체라 할 수 있다.

3.2 참여 TV

부퍼탈 파르나스 화랑에서 열린 백남준의 첫 개인전 “음악의 전시 - 전자 텔레비전(Exposition of Music: Electronic Television)”에는 다양한 방식의 참여 TV가 전시되어 있었다. 그 전시에는 3대의 장치된 피아노와 13대의 장치된 TV가 전시되었는데 그 때 전시되었던 TV 모니터 들은 관객의 적극적인 참여에 의해서 보여지는 이미지가 변하는 관객참여적인 참여 TV의 형식을 띤다. 13대의 텔레비전은 주로 내부회로를 변형시켜 방송 이미지를 왜곡 시키거나 브라운관을 조작하여 스

크린에 추상적 이미지를 만들어내는 것으로 구성되었다. 이는 그 조작 과정에서 기술적 테크닉이나 예술적 의도를 배제하고 우연한 기계적 조작에 의해 무작위적인 이미지를 만들어 낸 것으로 예측할 수 없는 비결정성과 우연성을 수반한 작업이었다.



그림 4. 〈Magnetic TV〉. 1965.

백남준 스스로 “나의 TV 작업은 내 인격체의 표현이 아니라 단순히 “물리적 음악”인 것이다.” 라고 말했다 정도로 그는 매체의 무한한 예술적 기능을 발견하고 스스로 만족해하였다고 한다. 그는 이 전시를 통하여 음악의 영역을 전자비전으로 확장시켰고 인터미디어의 가능성을 보여주기 시작하였으며 장치된 피아노나 장치된 TV를 통해 기존의 전통적 가치체계에 대한 반예술적 도전을 시도하였다. 백남준 스스로 자신의 작업은 관객 참여를 위한 노력으로 일관되어 왔다[13]고 말한 것처럼 어느 시기 까지는 분명 “관객참여”라든가 “소통으로서의 예술”이 그의 예술 철학에 중요한 모티브였음은 틀림없다.

초기의 해프닝은 물론이거니와 장치된 TV 작업이나 그 후의 비디오 작업들도 어느 시기 까지는 이러한 맥락에 꽤 충실하여 TV 부정, 즉 일방적으로 이미지를 주입하고 생각을 강요하는 대중 매체의 대표격인 TV에 대한 비판이 그의 작업 의도에 배어 있었다. 그는 비디오가 처음 발명된 시기에도 TV의 대안으로서의 비디

오의 개념을 이해하고 TV의 중앙집권적인 일방성에 대한 반작용으로 생산의 주체로 개입할 수 있는 비디오의 쌍방향성(상호적 매커니즘)에 큰 의미를 두었다. 즉, 대중문화의 부정적 역할을 담당하는 TV와는 다른 새로운 비디오의 가능성에 초점을 맞추었던 것이다.

하지만 그의 비디오 작품들을 놓고 볼 때 사실 진정한 의미의 참여 TV는 초기의 적극적인 관객 참여를 유도한 몇 가지 작품들만이 그 뜻을 제대로 전달하고 있다고 볼 수 있다. 백남준의 비디오 아트에 대한 기존의 연구들을 보면 “참여 TV”의 개념을 초기작부터 후기작까지 그의 작품 전체에 적용시키는 경우가 대부분인데 이는 그 해석의 범위에 따른 오류가 있다고 보여 진다. 진정한 의미의 “관객참여”란 관객이 작품에 개입하여 그 작품을 변화시킬 수 있는 것을 말한다. 예술 작품을 감상하며 정신적으로 고양되었다든지 사물을 보는 새로운 시각을 체험했다든지 의식을 새롭게 활성화 했는지 하는 반응들은 “관객참여”의 개념과는 다른 것이다. 예술작품을 감상하며 이러한 정신적, 신체적 변화를 겪었다고 해서 그 작품이 “관객참여”를 유도한 작품이라고는 말할 수 없다.

하지만 비디오 작품에 있어서 비디오 이미지의 인식론적 관객 참여란 개념으로 해석한다면 작품에 변화를 가져오는 직접적인 관객 참여의 개념과는 다른 해석도 있을 수 있다.

비디오라는 새로운 전자 이미지는 기존의 재현 이미지와는 인식되는 방식이 다르다. 르네 페이양(Rene Payant)은 비디오 이미지가 전자 운동에 의하여 탈물질화 되는 과정을 “이중화 분리(dedoublement)현상으로 설명하였다[14]. 즉, 전자 이미지는 “도상적 차원”과 “전자 운동”이 합쳐지지 않으면서 함께 하는 이중 장면 구조라는 것이다. 이러한 이중 구조는 불안정하기 때문에 언제나 그 자체를 끊임없이 변형하는 과정 중에 있다는 것이다[15]. 이러한 비디오 전자 이미지의 특성을 “가변적”이라고 보고 비디오 이미지는 가변적이기 때문에 관객이 지각하고 해석함으로써 완결된다고 하였다. 즉, 지각 주체의 인식이 가해져야만 완성된다는 의미인데 이러한 면에서 인식론적인 관객 참여의 문제가 거론하기도 한다.

즉, 비디오 이미지와 지각 주체의 상호작용은 이중시제라는 비디오의 독특한 시간 구조로써 설명이 가능해진다. 현재의 이미지가 지나가는 순간, 그 현재의 이미지는 이미 관객의 의식 속에 들어가 과거가 되고, 그 과거가 다시 관객의 의식 속에 끊임없이 떠오르며 현재의 이미지와 뒤섞여 비디오 이미지가 형성된다. 그래서 관객이 비디오 이미지를 파악하기 위해서는 저장되어 있는 기억속의 이미지와 현재 인식되고 있는 이미지가 계속적으로 만나야 하는 것이다. 즉, 비디오 이미지는 재현의 완결이 아니라 주체와 비디오 이미지가 계속적으로 상호작용을 하는 만남의 장소인 것이다. 비디오의 인식론적 관객 참여는 이러한 의미로 해석되어 진다.

여기에서 언급되어지는 것이 마셜 맥루한(Marshall McLuhan 1911-1980)의 전자 매체에 의한 "인간의 확장(extension of man)"의 개념이다. 1964년에 출간된 맥루한의 대표적 저서인 「미디어의 이해」에서 "의복은 피부의 연장이며, 바퀴는 발의 연장이고, 책은 눈의 연장이며 전기는 중추 신경의 연장이다. 매체는 환경을 바꿈으로써 우리의 지각작용에 독특한 비율을 가져온다. 이런 비율이 변화되면 사람도 변화한다."고 하였다. 즉, 새로운 전자 매체를 통하여 인간의 지각 구조가 변하고 결국 인간적 확장을 경험 한다는 것이다.

비디오 전자 이미지의 이중 장면이 유발하는 관객 참여는 피드백 현상에 의해 이루어지는 생태학적 관객 참여 라고 할 수 있다. 이러한 생태학적 의미에서 마셜 맥루한(Marshall McLuhan)은 전자매체를 "신체의 연장"으로 보았고, 자크 데리다(Jacques Derrida)는 비디오와 같이 촉각을 활성화하여 감각 체계를 재조직하는 시청각 매체의 공로를 인정하였던 것이다. 비디오 예술의 인식론적, 생태학적 차원의 관객 참여[16]는 이러한 의미에서 해석되어 진다.

하지만 이러한 인식론적, 생태학적 관객 참여는 백남준의 퍼포먼스나 참여 TV류의 초기 비디오 작업에서 보여 지는 적극적인 관객 참여의 개념과는 다른 의미의 관객 참여인 것이다.

물론, 이는 백남준의 모든 예술작품이 적극적 관객참여를 유도해야 한다는 말이 아니다. 초기의 참여TV류의 작품들도 예술적으로 가치가 있지만 그 이후의 다양

한 비디오 작품들, 예를 들면 「TV 부처(TV Buddha 1974)」를 대표 격으로 하는 폐쇄회로를 사용한 작품들이라든지 「달은 가장 오래된 TV (Moon is the oldest TV 1965)」 등의 동양의 선 정신에 입각한 미니멀한 작품들은 분명 예술적, 미학적으로 진일묘한 숭고한 작품들이 아닐 수 없다. 더군다나 백남준처럼 다양한 문화적, 역사적 경험을 하며 수십 년을 살아온 한 예술가가 그의 작품을 통하여 보여주는 세계는 매우 다양하기 때문에 한가지의 개념만을 가지고 전체를 설명하는 것 자체가 그의 예술에 대하여 잘못 이해하고 평가하는 오류를 범하고 있는 것이다. 기존의 많은 백남준에 관한 연구에 있어서 "참여"의 개념을 지나치게 광범위하게 적용하여 이현령비현령(耳懸鈴鼻懸鈴)식의 해석을 하는 것은 그의 예술을 이해하는데 있어서 오히려 잘못된 방법일 수 있다.

앞에서도 언급했듯이 그의 예술이 비디오의 형식주의로 흐른 것이나 미술관에서 소장이 가능한 오브제 형태로 생산된 것, 차츰 규모가 커지다 보니 자본에 의지할 수밖에 없는 상황이 된 것 등이 예술적으로 후퇴한 것이라고는 생각하지 않는다. 다만, 주지하고자 하는 것은 백남준이라는 한 예술가의 일생을 볼 때 후기로 갈수록 초기의 예술적 개념과는 멀어졌다는 것과 그럼에도 불구하고 후세의 연구자들이 백남준의 중, 후기의 작품들에까지 일관된 의미로 초기의 '참여'의 개념을 대입하려고 한다는 점은 우리가 있다고 할 수 있다.

4. 문화산업론

아도르노(Theodor W. Adorno 1903~1969)는 현실과 유리된 채 눈부신 발전을 이루었던 서유럽의 엘리트 예술의 형식주의와 국가 이데올로기를 실현시키는데 이용되었던 동유럽의 사회주의 리얼리즘으로 양분되어 온 예술이 한편으로는 미국을 비롯한 선진 산업사회에서 문화산업화에 따라 미적 퇴행 현상을 보이는 데 주목하였다.

아도르노는 예술의 실천적 의미는 예술의 미메시스(mimesis)적 존재 방식 때문에 일반적으로 이해되는 실천의 의미와는 차이가 있다고 보고 예술은 직접적이 아닌 간접적으로 실천에 참여하며 비판적 태도를 취한다

고 하였다. 예술이 계몽에 참여하는 방식은 이러한 식으로 간접적으로 사회변화를 시키는 것인데 이를 두고 ‘무기능의 기능’이라고 하였다. 아도르노는 예술을 사회적 존재인 동시에 자율적인 존재로 이중 정의하면서 근대 이후 정신의 산물인 자율적 예술이 시장의 논리에 종속되기 시작했다는 것은 자율적 예술 발전에 수반된 하나의 역설적 현상이라고 보았다.

시민사회가 도래하고 자유로운 시장 경제가 성장함에 따라 자율적 예술에 내재해 있는 상품적 성격이 실현되면서 현실에 대한 저항적 기능이 상실되었고 현실의 문제를 은폐하려는 문화산업적 마인드가 가세하면서 자율적 예술마저도 그릇된 가상의 현실에 동화되고 보았다. 아도르노는 예술은 순수예술에서 예찬되었던 아름다운 가상으로 동화 되어서는 안되고 경험적 현실의 부정성을 표현해야 한다고 하면서 예술의 궁극적 목표는 예술의 자율성에 내포된 비판적 기능을 활성화시키는 것이라 보고 순수 예술에 대한 반작용으로 탄생한 전위 예술의 현실 비판적 기능을 옹호 하였다.

후기 자본주의 사회에서는 문화마저도 급기야 상품화, 산업화로 가고 있다. 아도르노는 대중문화를 지배 이데올로기의 도구로서의 문화산업으로 본다[17]. ‘문화산업’이란 말은 아도르노와 홀크하이머(M. Horkheimer)의 공저인 “계몽의 변증법”에서 처음으로 사용되었으며, 문화산업이란 ‘정치권력과 자본권력에 종속된 모든 종류의 문화형태’를 의미한다[18]. 아도르노는 대중문화가 대중의 의식을 조작하여 자본주의의 전체주의적 지향에 도움을 준다고 보고 대중문화의 사회적 총체화를 실현하는 도구로서의 기능에 대해 역설하였다.

후기 자본주의 사회에서 연일 포화상태로 생산되는 문화적 생산물들은 대중을 동질화하여 계급사회임에도 불구하고 계급이 존재하지 않는 동질화된 민주사회인 것처럼 착각하게 만든다. 인간의 욕구나 환상을 만들어 내고 조작하는 것, 그것이 바로 자본의 전략이라 할 수 있는데 현대인들이 항상 접하는 광고와 영화, 스포츠 등에도 그러한 역할이 부여된다. 이처럼 후기 자본주의의 대중문화는 강압적 지배를 대신하여 좀 더 고차원적이면서 정교하고 자연스럽게 문화를 도구화함으로써

그 목적을 달성함이 가능해진 것이다. 사회에 존재하는 내적 저항 요소를 무마시키는 마찰 없는 기능, 그것이 바로 대중문화의 기능인 것이다[19].

보드리야르 (Jean Baudrillard 1929~2007)의 지적처럼 후기 자본주의 사회에서는 점차 발달된 자본주의 체제로 갈수록 모조(가상)(simulacrum)가 실제(the real)을 대치하는 현상이 일반화 된다. 즉, 대중은 실제(실제)와는 상관없는 이미지와 기호만 소비하고 있는 것이다[20]. 그러면서 대중은 점차 수동적 개체로 떨어진다. 이러한 모조(가상)의 자전적 과정(precession)은 국경을 넘어서 확산되는 것이며 전세계가 동질화(동일화)되는 과정을 겪는다[21].

앞서 말했듯이, 근대 이후 성장한 정신의 산물인 자율적 예술은 주술과 종교, 강압적 이데올로기에서 탈피했지만 점차 시장 경제 논리에 종속되기 시작했다. 이러한 역설적 현상에서도 보여지듯이 아도르노는 예술을 자율적 존재인 동시에 사회적 존재로 보고 예술의 역할을 부정과 비판에 두었다. 그의 예술철학을 보면 그 부정의 대상에는 체제와 체제의 지배 이데올로기가 있다. 동일화의 부정 또한 예술의 사명으로 보았는데 동일화의 과정에는 어떠한 성격이건 폭력적 요소와 지배적 요소가 들어있기 때문이다. 이러한 면에서 “대중문화”와 “자본”은 예술이 비판하고 부정해야 할 대상임에 틀림없다.

5. 체제순응적 예술

표 2. 백남준 예술의 체제순응성

백남준 예술의 체제순응성		⇔	플럭서스로부터 이탈
작품의 오브제화	비디오 조각, 비디오 설치 자본지향적		
작업의 모더니즘화	비디오 작업의 조형적인 형식미학 추구		
TV 부지에서 TV 긍정	「굿모닝 미스터 오웰」 등의 위성예술		

5.1 비디오 설치

백남준의 비디오 아트는 작업의 양식상 ‘비디오 조각, 설치작업’, ‘비디오 테이프작업’, ‘위성작업’으로 나눌 수 있다. 이는 그의 비디오 아트만을 가지고 나눈 분류법

으로 초기의 헤프닝 작업들이나 후기의 레이저 작업들은 포함되지 않는다.

우선, 비디오 설치 작업의 경우 <비디오 가족 (Family of Robot 1986)> 류의 비디오 조각과 비디오 설치 작업, 폐쇄회로 작업, 프로젝션 작업 등이 포함되는데 TV모니터를 사용한 작업의 경우 모니터가 이미 조각적 요소를 가지고 있으므로 여기에 속한 작업들은 조각적 요소와 모니터에 반영되는 동영상 이미지의 결합으로 이루어진다고 할 수 있다. TV 자체의 매체적 속성을 이용한 설치 작업으로 시작한 백남준의 비디오 아트는 1965년 소니(Sony)사의 비디오 카메라가 처음 시판된 이후 비디오 테이프 작업으로 서서히 변환되다가 일본인 전기 기술자 아베 슈야와 함께 비디오 신시사이저를 발명하면서(1970년) 일대 변혁을 겪게 된다. 현란한 시각적 이미지의 편집이 가능하게 되면서 그는 보여지는 이미지의 전자적 형식미에 몰두하게 되고 그러한 비디오 테이프 작업이 포함된 그의 비디오 설치 작업은 점차 그 규모를 키워가면서 전성기를 맞이하게 된다.

48개의 TV모니터를 사용한 <비라미드 (V-yramid 1982)>, 99개의 TV모니터를 사용한 <비디오 깔때기 (Video Funnel 1984)>, 파리 풍파두 센터의 바닥을 덮어버린 <삼색 비디오 (Tri-Color Video 1982)>, 1003개의 TV모니터를 사용한 한국의 국립현대미술관의 <다다익선(多多益善) (1988)> 에 이르기 까지 그의 작업은 점차 대형화, 미술관화 하면서 이를 구현하는 데 있어서 자본은 점차로 필수불가결한 요소가 된다.



그림 5. The More the Better 다다익선 1988, 국립현대미술관 소장.

이러한 과정을 거치면서 백남준의 미술은 점차 소장 가능한 형태 (예를 들면, 대표적 비디오 조각인 <비디오 가족 (Family of Robot 1986)>과 같은)의 비디오 조각 작품들과 거대 미술관과 자본만이 지원 가능한 비디오 설치 작품들이 주를 이루게 된다. 이는 플럭서스 정신인 비물질성과 일시성(순간성)을 거스르는 것이며 기존 예술의 고정관념인 “소장 가능한 오브제 형태의 미술품”에 반대 하는 플럭서스 개념과 상반되는 것으로서 플럭서스의 비판의 대상이었던 제도권 미술의 중심으로 탈바꿈한 것이라고 할 수 있다.

참고로, 토마스 슈미트 (Tomas Schmit) 의 다음 진술을 보면 플럭서스의 조형정신을 보다 선명히 알 수 있다.

그 밖에 내가 플럭서스에서 배운 것은 다음과 같다. 조각으로 만들 수 있는 것을 건물로 세울 필요가 없고, 그림에 놓을 수 있는 것을 조각으로 만들 필요가 없으며, 스케치로 끝낼 수 있는 것을 그림 그릴 필요가 없다. 메모지에 명백히 할 수 있는 것을 스케치할 필요가 없으며, 머리 속에서 해결할 수 있는 것은 메모지도 필요 없다. 이렇게 많고 작고 단순한 짧은 작품들이 플럭서스에 존재한다는 것이 얼마나 좋은 일인가[22].

또한 매체의 형식 추구라는 모더니즘 적 관점에서 보면 비디오 신시사이저의 개발 이후에는 초기의 다큐멘터리 테이프 작품과는 달리 내용 보다는 보여지는 시각적 이미지의 효과에 중점을 두며 조형적 형식미를 추구하는 경향으로 흐르게 된다. 이는 소통과 비판의 목적이 아닌 비디오 자체의 시각적 효과에 중점을 둬으로써 예술 작품에 있어서 형식을 중시하는 모더니즘으로의 회귀를 뜻한다고 볼 수 있다[23]. 물론, 비디오라는 매체의 특성상 복합 매체성, 비결정성, 순간성 등의 플럭서스의 조건들을 충족시키는 부분들과 대량복제가 가능함으로써 미술품의 유일무이성에 반하는 포스트모던한 특성을 가지고 있는 건 부인할 수 없는 사실이다. 한편 그의 과편적인 비디오 설치의 이미지들을 두고 포스트모더니즘의 해체적 관점에서 해석하는 경우도 있

지만 그의 동영상 이미지는 어떠한 비판적 성격도 담고 있지 않으므로 해체적 관점에서 해석하는 것은 무리가 있다고 보여 진다.

오히려 그의 현란한 이미지들은 빠른 속도의 편집을 통한 시각적 추상화 작업이나 색채의 현란함 등으로 인해 관객으로 하여금 생각할 틈조차 주지 않는 무의미한 이미지의 범람이라고 보는 견해도 있다. 스펙터클한 영상과 설치 규모로 관객을 압도하면서 비판적 요소와 메시지를 찾아 볼 수 없는 거대한 규모의 비디오 설치 작품들은 백남준이 초기에 지향했던 플럭서스 정신과는 상반된 것이라고 할 수 있다.

5.2 위성예술

1984년의 <Good morning Mr. Orwell>, 1986년의 <Bye Bye Kipling>, 1988년의 <Wrap Around the World>로 구성되는 백남준의 위성 예술인 우주 오페라 삼부작은 생방송이라는 작품의 형식과 소통과 참여의 측면에 그 의의를 둔다.



그림 6. Good Morning Mr. Orwell 1984.

방금 요리한 음식과 미리 조리된 깡통 음식의 맛이 서로 비교가 안 되듯, 생방송과 녹화 방송은 비교할 수 없이 다르다.

이 생이란 것의 의미는 무엇인가? 생이란 상호 소통적인 것을 말한다[24].

위 글에서 보여지듯이 백남준은 그의 우주 오페라 삼부작이 생방송이란 것에 큰 의의를 두었다. 생방송이란 우연성과 비결정성에 그 의미를 둔 것으로 플럭서스의

개념과 일치한다. 또한 백남준은 인공위성을 통해 전지구적 소통을 이루어 낼 수 있다고 생각하여 위성예술이야말로 국제주의를 표방하는 방식에 있어서 가장 적합한 예술의 형태라고 확신하였다. 백남준의 우주 오페라 삼부작은 1894년의 <Good morning Mr. Orwell>[25]은 예술과 기술의 통합, 1986년의 <Bye Bye Kipling>은 동서양의 통합, 그리고 1988년의 <Wrap Around the World>는 동서양의 통합에 이어 사상적 통합, 예술과 스포츠 등의 대중 문화의 통합을 달성하였으며 이를 통해 하나의 지구촌을 이룬 것에 그 의미가 있다고 평가되어져 왔다. 물론, 백남준의 위성 예술은 여러 가지 의미에서 시사하는 바가 크다고 할 수 있다.

비디오 아트의 기본 개념인 시간과 공간의 문제를 다루며 편재(遍在 Omni presence), 유비쿼터스(Ubiquitous)의 개념을 실현한 점이나 실시간 생중계라는 새로운 작업 방식, 수백만 명이라는 역사상 유례가 없는 다수의 관객을 끌어들이는 점 등을 보면 인류사에 큰 획을 그은 거대하고 중요한 작품으로 평가 받는 데는 의심할 나위가 없다. 하지만 일각에서는 우주 쇼의 지적인 부분의 부족함을 문제로 들었고 백남준은 이에 대해 심오한 면은 자신의 비디오 설치나 텍스트를 위해 간직하고 비디오 테이프 작업에서는 진지한 면은 회피한다는 점을 강조하며 대응하기도 하였다. 오히려 백남준은 그의 위성예술에 대해 “우리는 비디오 예술을 고급 예술로, 인류가 만들어낸 최고급의 예술로 발전시키길 원한다”고 말하며 만족감을 표시하였다고 한다.

위성예술을 실현시키기 위해서는 거대한 비디오 설치작품을 실현시키는 비용보다도 더 많은 자금이 한 순간의 쇼를 위해 쓰여진다. 백남준의 우주 오페라 3부작은 백남준이기에 가능했던 프로젝트로서 참여와 상호소통의 문제에 비중을 두며 TV의 긍정적 측면을 최대한 강조함에 그 이론적 초점이 맞추어 졌다. 이에, 한편에서는 ‘참여와 소통’의 문맥에서 우주 3부작의 의의를 찾으려고도 한다. 하지만 여기에도 역시 앞서 말한 바와 같이 긍정의 측면이 있는 반면에 초기의 이론적 근거를 마지막까지 억지스럽게 끌고 나가려는 이현령비현령식의 논리가 적용되어 있음을 간과할 수 없다. 우선 참여의 문제만 보더라도 백남준의 우주 쇼에 출연하

는 출연진들에게 있어서 참여의 개념이 적용되는 것이 지 수백만의 TV시청자에게까지 참여의 논리를 적용시키기에는 무리가 있다. 수백만의 시청자들은 백남준이 지정한 출연자들의 퍼포먼스를 백남준이 편집한 대로 시청할 따름일 뿐 기존의 TV 방송을 시청하는 것과 형식상의 큰 차이가 있는 것이 절대 아니다. 물론 이러한 유례없는 생방송의 예술 쇼를 실시간으로 보고 있다는 정도에 참여의 의미를 둔다면 이는 진정한 의미의 참여의 개념과는 거리가 멀다. 또한 소통의 문제도 백남준이 계획한 대로 예술과 기술의 소통, 동서양의 소통, 이념과 형식을 뛰어 넘는 전 지구적 소통에 시청자로서 동참한다는 것에 의미를 둔다면 모를까 그 이상의 적극적인 소통의 개념으로 설명하기에는 무리가 있다고 할 수 있다.

백남준의 위성예술은 1984년에 처음 실현되었으나 사실 그 발상의 시작은 1960년 대 초로 거슬러 올라간다. 백남준은 이미 1960년대 초에 대륙간의 인공위성 비디오 콘서트를 구상했었고 내용상의 차이는 있어도 그의 구상이 실현되기 까지 20 여 년의 시간이 흐른 것이다. 즉, 백남준의 우주 쇼 삼부작은 작게는 그의 개인적인 예술적 성취에 있어서, 크게는 전 미술사, 인류사적으로 시사하는 바가 큰 의미 있는 작업이라고 할 수 있다. 막대한 자금과 문화 권력과의 결합 등 초기의 플럭서스 정신과 다소 떨어진 부분이 있을 수도 있지만 비디오 아트의 화두인 시간과 공간의 문제를 효과적으로 다루며 예술의 대중화와 삶의 예술을 실현해 내었고 관점의 차이는 있지만 그의 숙원이었던 전 지구적 소통을 이끌어낸 점에서 그 적합성을 인정할 수도 있다.

예술을 실현하는 도구로서 TV와 생방송을 사용하는 것에 대한 확고한 철학적 개념을 가지고 문화산업화의 돌입에 대한 비판적 견해와 함께 한다면 위성예술이야 말로 백남준 예술의 이상을 실현하는 데 가장 적합한 프로젝트임에는 틀림없다. 다만 이를 해석하는 쪽에서 그 의미를 시의 적절하게 적용하여 진정한 우주 오페라 삼부작의 뜻이 가려지지 않기를 바랄 뿐이다.

III. 결론

앞서 밝힌 바와 같이 지금까지의 논의는 백남준의 예술 자체에 대한 비판이나 부정이 아니다. 단지 그가 플럭서스 아방가르드 아티스트로서 출발했고 초기의 해프닝이나 비디오 작업에서 보여준 그의 반예술 철학이 시간이 지남에 따라 대항적 입장이 아닌 후기 자본주의에 예속된 형태를 보임으로서 그 자신이 내세웠던 개념과는 다른 길을 걸어간 일종의 자기모순의 흔적을 되짚어 보자는 데 의미가 있다. 그리고 그의 작업에 대한 기존 연구의 한계점에 대해 짚어보고 천편일률적인 해석으로부터 탈피하여 각 시대의 각각의 작업에 맞는 새로운 관점을 도입함으로써 그의 사상적 흐름을 따라가 보는 것에 의미를 둘 수 있다.

물론, 주지하다시피 비디오아트의 창시자 백남준은 위대한 아티스트임에는 틀림없다. 그의 앞을 내다보는 예언자적 능력과 현대의 레오나르도 다빈치라 불려도 손색이 없는 다재다능한 천재성, 평범한 아티스트로서는 도저히 흉내조차 낼 수 없는, 때로는 섬세하고 때로는 거대한 규모로 시대의 담론들을 예술적으로 풀어낸 작품들, 개인이 상상하기 힘든 인공위성 작업인 우주 오페라 시리즈에 이어 포스트 비디오라 스스로 칭한 레이저 작업까지…… 그 모든 족적들은 한 시대를 앞서가는 선구자가 걸어간 위대한 흔적임에는 말할 나위가 없다. 하지만 그러한 과정의 중간 중간에 그 역시 자기모순에 빠져 번민하고 고민하였을 흔적들에 대해 조심스럽게 들춰보는 것도 의미 있는 일이 아닐 수 없다. 일례로 비디오 아트의 창시자 백남준의 비디오 아트의 출발점은 단지 음악을 ‘보여주기’위함이었다는 것은 한 분야의 역사가 이루어지는 순간에 대한 재미있는 아이러니가 아닐 수 없다.

참고 문헌

- [1] Theodor W Adorno, *Asthetische Theorie*, Frankfurt/M 1981, 홍승용 번역, *미학이론*, 문학과 지성사, pp.349-353, 2000.
- [2] 구보타 시게코, 남정호. *나의 사랑 백남준*, 이순, 2010.

[3] 이용우, *백남준 그 치열한 삶과 예술*, 열음사, 2000.

[4] 이근용, “플럭서스 활동과 특성에 관한 연구”, 홍익대학교 대학원 석사학위 논문, p.22, 2002.

[5] 김용옥, *석도화론(石壽畵論)*, 통나무, p.226, 1992.

[6] 이용우, *백남준 그 치열한 삶과 예술*, 열음사, p.41, 2000.

[7] 강태희. “전위의 첨단 예술: 초기 작품에서 비디오까지”, *미술세계*, p.42. 1988(11).

[8] 정현이. “백남준의 선적 시간”, 2006.

[9] 김용옥, *석도화론(石壽畵論)*, 통나무, p.249, 1992.

[10] 르네블록, 전경희 옮김, *플럭서스(Fluxus)*, 열화당, 1990.

[11] Emmett Williams, AnnNoel. *History of Fluxus. Facts & Fictions*, Thames & Hudson, 2007.

[12] 이근용, “플럭서스 활동과 특성에 관한 연구”, 홍익대학교 대학원, p.16, 2002.

[13] 김홍희, *백남준과 그의 예술, 해프닝과 비디오 아트*, 디자인 하우스, p.57, 1999.

[14] 김홍희, *백남준과 그의 예술, 해프닝과 비디오 아트*, 디자인 하우스, p.49, 1999.

[15] Rene Payant, “La Frenesie de L'image vers une Esthetique selon la Video,” *Video-Video*, Paris : *Revue d'Esthetique*, p.20, 1986.

[16] 김홍희. *백남준과 그의 예술. 해프닝과 비디오 아트*, 디자인 하우스, pp.49-50, 1999.

[17] M. Horkheimer und Th. Adorno, *Dialektik der Aufklarung* : 김유동 주경식 이상훈 역, *계몽범주법*, 문예출판사, pp.169-228, 1995.

[18] 문병호, “아도르노 비판 철학의 발전적 전개 가능성”, *연세대학교 신문 특집, 비판 담론의 갱신을 위하여 2*, 2001(2).

[19] 문병호, *아도르노의 사회 이론과 예술 이론*, 문학과 지성사, 1993.

[20] Jean Baudrillard, 이상률 번역, *소비의 사회*, 문예출판사, pp.125-126, 1992.

[21] Jean Baudrillard, Paul Foss, Philip Beitchman, *Simulations*, Semiotex, 1984.

장 보드리야르. *시뮬라시옹*, 민음사, 2001

[22] 르네블록, 전경희 옮김, *플럭서스(Fluxus)*, 열화당, 1990.

[23] 김홍희, *페미니즘 비디오 미술*, 재원, 1998.

[24] 백남준. Rene Block 편집, “Reflections on Good Morning Mr. Orwell”, “*Art & Satellite: Good Morning Mr. Orwell*”, Berlin: Daad Galerie, 1984.

[25] 김홍희, *페미니즘 비디오 미술*, 재원, 1998.

저 자 소개

정 소 연(Soyoun Jeong)

정회원



- 2002년 ~ 현재 : 중앙대학교 첨단영상대학원 영상공학과 박사과정 수료(Doctoral Candidate)
- 2004년 ~ 2006년 : 뉴욕 공과대학 (New York Institute of Technology) Communication Arts 석사 (M. A.) (New York,

USA)

- 1992년 ~ 1996년 : 이화여자대학교미술대학 대학원 서양화과 석사(M.F.A.)
- 1988년 ~ 1992년 : 이화여자대학교미술대학 서양화과 학사(B.F.A.)

<관심분야> : 미술, 비디오아트, 뉴미디어아트

이 원 형(Won-Hyung Lee)

정회원



- 현재 : 중앙대학교 첨단영상대학원 영상학과 교수

<관심분야> : 디지털콘텐츠 보호, 컴퓨터 게임, 예술과 디지털 기술의 융합