

올라퍼 엘리아슨과 중세미학의 귀환

Olafur Eliasson and the Return of Medieval Aesthetics

진중권
동양대학교 교양학부

Jungkwon Chin(unheim@dyu.ac.kr)

요약

올라퍼 엘리아슨은 <날씨 프로젝트>(2003)을 통해 설치라는 낯선 장르를 대중의 의식에 깊이 각인시켰다. 그 동안 엘리아슨의 작업에 대해서는 그 동안 다양한 각도에서 접근이 이루어져왔다. 여기서는 그 다양한 해석의 시도들을 크게 신체미학·정치미학·기술미학적 접근의 세 유형으로 분류한 후, 비판적 검토를 통해 그 각각에 담긴 합리적 핵심들을 하나로 종합하게 될 것이다. 하지만 이 과정에서 기존의 해석들에는 엘리아슨을 비롯해 최근 설치예술가들이 빈번히 사용하는 '빛'의 효과에 대한 언급이 거의 등장하지 않는다는 사실이 드러난다. 그것은 현재 우리가 사용하는 미학에 빛의 분위기 효과를 기술하는 데에 적합한 개념도구가 존재하지 않기 때문이다. 이 논문에서는 엘리아슨의 작업을 제대로 이해하는 데에는 이 빛의 효과에 대한 분석이 필수적이며, 그 분석에 필요한 이론의 결핍을 보충하기 위해 중세의 신학적 광학이 다시 참조할 필요가 있음을 강조하게 될 것이다. 중세의 '빛의 미학'은 설치미술을 넘어 디지털시대의 시각성 일반의 특징을 규명하는 데에도 도움이 될 수 있다.

■ 중심어 : | 설치 | 분위기 | 현상학 | 빛의 미학 | 올라퍼 엘리아슨 | 로버트 어윈 | 제임스 터렐 |

Abstract

Hitherto there have been by and large three different approaches to the installation works of Olafur Eliasson; a soma-aesthetic, politico-aesthetic and techno-aesthetic. But none of these provides us with the aesthetic descriptions of the light effect. This failure seems to arise from the lack of the conceptual tools suit for describing the atmospheric effect of 'light'. The symbolism of light, or the theological optics of Middle Age may help us to compensate for the lack of appropriate concepts needed for theorizing the effect of light used very frequently by contemporary installation artists. And this medieval aesthetics of light can also of service to elucidate some essential characteristics of the digital visual culture in general.

■ keyword : | Installation | Atmosphere | Phenomenology | Aesthetics of Light | Olafur Eliasson | Robert Irwin | James Turrell |

I. 서론 : 날씨 프로젝트

지난 50년간 미술사에 일어난 중요한 사건 중의 하나

는 설치(installation)라 불리는 작업이 꾸준히 확산되어 온 것이리라. 어떻게 보면 이는 이례적인 일이다. 왜냐하면 설치작업에는 '환경에서 독립된 자율적 객체'라는 전

접수일자 : 2019년 06월 12일
수정일자 : 2019년 07월 08일

심사완료일 : 2019년 07월 12일
교신저자 : 진중권, e-mail : unheim@dyu.ac.kr

통적 작품의 개념으로는 설명할 수 없는 낯선 특성들이 존재하기 때문이다. 전통적 관념으로 설명할 수 없는 설치미술의 이론을 마련하려는 시도가 시작된 것도 극히 최근의 일이다. 아직 그 미학도 제대로 정립되지 않은 작업이 어느 새 제도미술계에 뿌리를 내리고, 이제는 널리 대중에게 향유되기에 이른 것이다. 매우 고무적인 현상이 아닐 수 없다.

설치작업의 의미를 이해하기란 쉬운 일이 아니다. 그러려면 근대미술의 관념과 제도, 그것의 토대를 이루는 형이상학적 전체, 이 근대적 패러다임이 해체되는 과정과 이유를 이해해야 하기 때문이다. 하지만 의미의 이해가 반드시 '이론적'으로 이루어져야 하는 것은 아니다. 간혹은 그 의미가 '직관적'으로 파악되는 경우도 있다. 실제로 2003년 런던의 테이트 미술관을 방문한 관객들은 아마도 그 흔치 않은 체험을 했을 것이다. 그곳의 터빈 홀에 설치된 올라퍼 엘리아슨의 <날씨 프로젝트>(2003)는 전시기간 동안 2백만 이상의 관객을 끌어 모았다.

터빈 홀에 들어간 관객들은 맞은편 벽면에 설치된 거대한 인공태양과 맞닥뜨리게 된다. 그것의 정체는 200여 개의 모노프리퀀시 조명등으로 이루어진 반원형의 패널이다. 홀의 천장 전체는 거울로 뒤덮여 있어, 벽의 반원이 천장의 거울에 반영되어 원형의 태양으로 보이는 것이다. 벽면에 설치된 파이프의 노즐에서는 미세한 물방울이 뿜어져 나와 홀 전체를 아련한 안개로 채운다. 공간을 채운 이 인공안개를 인공태양에서 흘러나온 빛이 노란 색으로 물들인다. 노즐에서 나온 물방울들은 서로 뭉쳐 구름 같은 형상을 이루다가 이윽고 공간 속으로 흡수되어 사라져 버린다.

<날씨 프로젝트>(2003)는 “설치미술의 생명이 무엇인지 명확히 보여주는 탁월한 예”로 꼽힌다. 복잡한 이론이나 구구한 설명이 없어도 설치의 본질을 감각적·직관적으로 보여주기 때문이다. 앤 링 페터슨은 이 작업에서 드러나는 설치미술의 본질적 특성을 세 가지로 요약한다.

“첫째, 엘리아슨의 설치는 그저 조명 패널, 거울로 덮인 천장과 기계적으로 만들어지는 안개로만 이루어지지 않는다. 이들 객체가 빛과 대기와 건축이 함께 어우러지는 어떤 공간을 연출하는 순간에 비로소 그것은 설치가 된다. 둘째, 설치의 체험을 시간 속으로 연장하는 “느린” 예술작품이다. 작품의 분위기에 깊이 몰입한 나머지 바닥에 누워버린 이들에게 <날씨 프로젝트>는 여

름날의 공원들처럼 사교적으로 채워지는 “존재를 위한 공간”을 만들어준다. 셋째, 이 작품은 관객의 개입에 의존한다. 태양을 반만 만들고 나머지 반은 거울의 반사로 생겨나게 함으로써 엘리아슨은 관객들로 하여금 “그들 자신이 감지하는 것을 보게” 만든다는 야심을 효과적으로 실현한다. 반원형의 발광체와 천장에 비친 그것의 반영상—거기에는 그들 자신의 모습도 비친다—을 보면서 관객들은 자기들이 일출 혹은 일몰의 “전체” 이미지의 창조에 기여한다는 사실을 의식하지 않을 수 없다[1].”

공간의 창조와 시간의 체험, 그리고 관객의 개입. 설치미술 고유의 세 특성을 직관적으로 체험할 수 있게 해준다는 점에서 <날씨 프로젝트>는 “설치”라는 명칭의 참뜻을 보여주는 범례적 경우”라 할 수 있다. 실제로 2003년 테이트 미술관을 찾은 관람객들은 ‘설치’라는 말의 의미를 몸으로 직접 이해했을 것이다.

그 동안 엘리아슨의 작업에 대해 다양한 해석이 제시되어 왔다. 그것들은 물론 그의 작업이 지닌 다층적 측면들에 조응한다. 그 다양한 해석의 시도들은 크게 (1) 신체미학, (2) 정치미학 (3) 기술미학의 세 유형으로 분류할 수 있다. 여기에서는 이 세 가지 접근 각각의 성과와 한계를 점검하는 방식으로 먼저 그에 대한 기존의 연구들을 비판적으로 종합할 될 것이다. 이는 물론 엘리아슨이 하는 작업의 윤곽과 그것이 지닌 미학적 의미를 드러내기 위한 것이다. 하지만 이 글의 목적이 그저 엘리아슨의 작업에 대한 기존의 논의들을 비판적으로 전유하는 데에 있는 것은 아니다. 그것은 정작 위의 접근들에 빠져 있는 어떤 것과 관련이 있다.

엘리아슨의 작업에는 매우 자주 ‘빛’이 사용된다. 하지만 위에서 언급한 세 가지 접근에는 그가 가장 선호하는 이 매체의 미적 효과에 대한 분석이 빠져 있다. 더러 빛에 주목하더라도, 그 효과를 터너나 인상주의 회화와 연결시키는 경우가 대부분이다. 엘리아슨의 작업을 보고도 비평가나 이론가들의 시선이 중세에까지 미치지 못하는 것은 아쉬운 일이 아닐 수 없다. 그 시대의 예술은 빛의 연출을 아예 최고의 목표이자 존재의 이유로 여겼기 때문이다. 이 논문의 가장 큰 목적은 설치미술의 효과를 기술하는 데에 적합한 개념도구로서 중세미학의 중요성을 부각시키는 데에 있다. 설치, 특히 빛의 연출에 기초한 설치는 여전히 17세기의 존재론적 가정 위에서 서 있는 기

존의 미학에 어떤 '전회'를 요청한다. 이 전회에서는 중세의 빛의 상징주의가 중요한 영감의 원천이 되어줄 것이다.

II. 세 가지 접근

엘리아슨의 작업을 놓고 그 동안 다양한 방향에서 접근이 이루어졌다. 방금 언급한 것처럼 그 다양한 해석의 시도들은 크게 1. 다양한 현상학 이론에 기초한 신체미학적(soma-aesthetic) 접근, 2. 20세기 모더니즘 비평에 뿌리를 둔 정치미학적(politico-aesthetic) 접근, 3. 미디어이론의 패러다임을 차용한 기술미학적(techno-aesthetic) 접근의 세 유형으로 나뉜다. 이 세 가지 접근방법은 각자 고유한 방식으로 엘리아슨의 작업을 이루는 세 개의 상이한 측면을 조명한다.

1. 신체미학적 측면

먼저 신체미학적 측면에서 접근해 보자. 설치미술 일반이 그러하듯이 엘리아슨의 작업 역시 관객의 신체적 참여를 요청한다. 예를 들어 <날씨 프로젝트>(2003)를 수용하기 위해 관객들은 터빈 홀을 이리저리 걸어 다녀야 한다. 마치 터너의 그림 속에 들어온 듯 관객들은 인공태양에서 나온 빛과 노즐에서 나온 미세한 안개가 한데 어우러지는 미적 효과를 몸에 감기는 습기로 체험하게 된다. 많은 관객들이 제 모습을 보기 위해 아예 바다에 드러눕기도 했다. 천장의 거울은 보는 이들을 풍경의 일부로 만들어버린다. 다시 말해 관찰의 주체가 곧 관찰의 대상이 된 셈이다.

이 작업의 핵심은 “관객과 그를 둘러싼 상황 사이의 관계”에 있다. 그의 관객은 몸을 움직여 주위의 공간과 관계를 맺고 그 공간에 참여하며 그것과 교섭을 벌인다. 이 신체적 체험은 명백히 현상학적이다. 널리 알려진 것처럼 현상학, 특히 메를로퐁티의 지각의 현상학은 지각의 주체가 ‘정신’이 아니라 ‘육체’라는 데서 출발한다. 메를로퐁티에 따르면 육체로 체험되는 세계의 모습은 기하학적 원근법으로 표상되는 그것과는 전혀 다르다. 엘리아슨 역시 자신의 관심이 “시각의 절차에 나타나는 매개된 지식과 실제로 체험된 지식 사이의 편차”에 있다고 잘라

말한다[2].

<하나의 색깔을 위한 방>(1997)은 그의 작업의 현상학적 성격을 잘 보여준다. 천장에 설치된 모노프리퀀시 전 등에서 흘러나오는 빛이 방 전체를 노란 색으로 물들인다. 방에 있던 관객은 다음 전시실의 하얀 벽에서 그것의 보색인 짙은 보라색 잔상을 보게 된다. 잔상은 망막의 현상이나 바깥에 있는 것으로 지각된다. 그 방이 신체를 가상의 프로젝터로 바꾸어 놓는 셈이다. 여기서는 안과 밖의 경계가 무너져 외적 사건과 내적 감각이 하나로 뒤섞인다. 메를로퐁티의 말대로 지각 속에서 “대상의 속성과 주체의 의도는 서로 뒤섞일 뿐 아니라 (...) 새로운 전체를 이루기도 한다[3].”

작업의 현상학적 성격은 제목에서 벌써 드러난다. <당신의 반복적 광경>(2000), <당신의 내파된 광경>(2001), <당신의 나선형 광경>(2002), <당신의 조용한 질주>(2003), <당신의 반사된 환영>(2003) 등. 여기서 ‘당신의’라는 소유격은 그의 작업에 관객의 신체적 참여가 필수적임을 시사한다. 메를로퐁티에 따르면 “사건이란 그것이 일어나는 누군가를 요하며, 그 누군가의 무한한 시점이 그 사건의 개별성을 근거 짓는다[4].” 이 말대로 엘리아슨의 작품은 관객의 참여를 통해 일어난다. 그 참여의 양상은 저마다 다르기에 관객에게는 각자 저만의 작품이 발생하게 된다.

대개의 경우 설치작업에서 관객의 신체적 교섭의 대상이 되는 것은 ‘객체’가 아니라 ‘분위기’다. 예를 들어 <노란 안개>(1998)는 어느 건물의 파사드 바닥에 노란 조명과 안개 발생기를 설치한 것이다. 매일 저녁 해가 지면 바닥의 조명이 켜지면서 파사드 앞으로 노란 안개가 밑에서부터 피어오르기 시작한다. 터너의 그림 속의 효과, 즉 해질녘 석양빛이 자욱한 안개를 물들이는 효과를 인공적으로 재연한 셈이다. 이 작품은 설치의 본질을 이루는 ‘분위기’ 연출의 탁월한 예라 할 수 있다. 이는 신현상학자 헤르만 슈미츠가 ‘음향의 공간’과 더불어 ‘날씨의 공간’을 ‘분위기’의 예로 들었던 것을 연상케 한다. 엘리아슨은 이렇게 말한다.

“예술작품을 탈물질화, 탈객체화한다는 생각은 더 이상 새로운 것이 아니다. 하지만 나는 관객과 현상학적 원리들을 중심에 놓으려 한다. 그렇게 하려면 지각원리를 그에 맞게 덧없는 형태로 연출해 보여줘야 한다. 그 일

을 하기 위해 안개나 무지개, 혹은 공간으로서 관객을 포위하는 특정한 특질들을 도입하는 것이다. 그것을 통해 예를 들어 그림이나 조각이 아니라 관객이 중심에 놓이게 되는 것이다. 관객과 공간의 만남이 중심이다 [2].”

헤르만 슈미츠에 따르면 ‘분위기’는 순전히 주관적인 것도, 순전히 객관적인 것도 아니라고 한다. 그것은 세계가 주관과 객관으로 분리되기 이전에 우리에게 어떤 느낌으로 다가오는 것이기 때문이다. 감정도 마찬가지다. 흔히 우리는 감정을 어떤 내면적인 것, 그리하여 순수 주관적인 것이라 생각한다. 하지만 감정이 그저 주관적이기만 한 것은 아니다. 어느 대담에서 엘리야슨은 로버트 어윈에게 이렇게 말한다.

“우리는 늘 감정이 내향적 상태라고 들어왔습니다. (...) 우리의 문화가 정신과 신체의 분리를 권장하다 보니, 감정을 외향적 활동으로 이해하는 것을 허용하지 않는 거죠. (...) 감정은 정신적 상태와 물리적 상태 사이의 관계입니다. 그것은 정신과 신체 모두를 함축하죠. (...) 여기서 가장 중요한 것은 지각자로서 당신이 생산자가 된다는 생각입니다. 당신이 당신의 감정을 주위 환경에 투사하는 거죠[5].”

이처럼 엘리야슨의 작품은 분위기의 형태로 존재하나, 그 분위기를 생산하는 것은 바로 관객의 감정이다. 엘리야슨은 학창시절부터 현상학에 관심을 가졌다고 한다. 하지만 그가 현상학에 무조건 탐닉했던 것은 아니다. 그는 현상학이라는 말이 ‘복구의 빛’과 같은 광고 문구처럼 건축이나 인테리어의 클리셰가 되어버린 것을 지적하며, “현상학이 새로운 종류의 본질주의를 정당화하는 수단이 되었다.”고 비판한다. 그는 자신의 작업에 적용된 현상학의 특성을 이렇게 설명한다.

“그 동안 내 작품에 영감을 주었던 것은 물론 이보다 더 역동적인 현상학 개념이다. 내게 현상학의 가장 큰 잠재력은 주관성이 항상 변화에 열려 있다는 데에 있다. 나는 내 작품이 관객에게 환경과 교섭하고 그것을 재평가하는 도구로서 비판성을 들려줄 수 있으며, 이것이 우리의 환경과 더 인과적 관계를 맺는 길을 닦아줄 수 있다고 생각하고 싶다. 초기의 수십 년 동안은 현상학에서 우리 환경을 구성하는 일종의 공식을 기대했다면, 1990년대에는 그것[현상학]이 그 대신에 이들 환경과 교섭하는 도구가 될 수 있는 것으로 드러났다. 현상학

은 작품과 주관성과 체험에 관한 복수의 시점을 허용하는, 세계에 대한 탐구적이고 탐색적 접근방법을 제공해 준다[5].”

한 마디로 자신이 생각하는 현상학은 환경의 정태적 구성이 아니라 환경과의 역동적 교섭에 그 본질이 있다는 것이다. 이는 설치작업이 관객에게 정신의 눈으로 보는 시(視)지각을 넘어 육체로 체험하는 촉각적 지각을 요구한다는 것을 의미한다. 신체를 움직여 지각을 하는 한 설치작업의 수용은 당연히 시간 축을 포함하게 된다.

“예술작품은 완결되거나 정태적인 것이 아니며, 관객에게 누설해야 할 모종의 진리를 구현하고 있는 것도 아니다. 예술작품은 그보다 시간과 친화성이 있다. 그것들은 시간 속에 구현되고, 시간에 관한 것들이다. 그것이 내가 내 작품들을 때로 실험적 장치라 부르는 이유다. 즉, 그것들은 관객들이 관여하는 구조물이다[5].”

설치미술에서 작품은 ‘시간’ 속에서 실현된다. 하지만 그 시간은 데카르트적 시간, 즉 내 밖에서 시계로 측정되는 물리적 시간이 아니라 내 안에서 몸의 느낌으로 체험되는 시간이다. 마찬가지로 설치의 공간 역시 내 밖에서 좌표로 표시되는 데카르트적 공간이 아니라 내 안에서 몸의 느낌으로 새겨지는 촉각적 공간이다. 엘리야슨의 작업은 관객의 관여를 요구하는 실험적 장치다. 그 장치와의 신체적 교섭을 통해 관객은 관습화한 지각에서 벗어나 주객의 분리 이전의 원초적 상태로 돌아가고, 그로써 지각 자체를 메타적으로 반성하게 된다.

2. 정치미학적 측면

〈감각하는 너 자신을 보다〉(2001)나 〈보는 너 자신을 보다〉(2001)와 같은 작품은 제목이 말해주듯이 지각에 대한 이 메타적 반성을 보여준다. 이렇게 지각 자체를 주체화하는 데에는 당연히 정치적 함의가 존재한다. 20세기 초의 아방가르드 작가들은 전통예술이 그 환영효과로 관객을 몰입시켜 지배이데올로기를 무비판적으로 수용하게 만든다고 보았다. 이를 차단하기 위해 그들은 환영을 의도적으로 파괴하여 관객들로 하여금 그 환영을 생산해내는 기체에 주목하게 만들었다. 부르주아 예술문화에 대한 이 메타적 반성에서 그들은 정치적 각성과 계몽의 효과를 기대했다.

하지만 오늘날은 상황이 다르다. “70년대와 80년대에 우리는 스펙터클의 사회에 살았고, 90년대에는 참여자의 사회에 살았고, 지금은 상호작용자의 사회를 발전시키고 있다[3].” 후기산업사회에서는 관객을 수동적 몰입자에서 능동적 참여자, 나아가 상호작용자로 바꾸어 놓는 것은 더 이상 진보적 의미를 갖지 못한다. 수용자를 창조자로 바꾸어 놓는 UCC현상이나 오브제 대신 체험을 파는 ‘체험경제’가 외려 디지털 자본주의 사회의 성장 동력이 되었기 때문이다. 이는 작가들에게 예민한 문제를 제기한다. ‘이러한 사회에서 예술이 어떻게 비판적·저항적 스탠스를 취할 수 있겠는가?’

역사적 아방가르드는 예술을 통해 세계를 변혁하려고 했다. 예술을 통한 미적 반성이 정치적 각성과 현실의 변혁으로 이어진다고 믿었기 때문이다. 하지만 이 유토피아 신앙은 68혁명을 마지막으로 서구사회에서는 설 자리를 잃어버린다. 오늘날 작가들은 더 이상 세계를 바꿀 수 있다고 믿지 않는다. 아직 바꿀 수 있는 것이 있다면 그것은 세계를 바라보는 방식뿐이다. “역사적 아방가르드가 내세웠던 거창한 주장과는 반대로 이것은 작은 거래의 예술이다[7].” 그렇다고 그것이 사소한 것은 아니다. 지각의 보수성을 깨는 것 역시 어떤 의미에서는 세계를 바꾸는 일이기 때문이다.

지각비판과 더불어 정치미학적 해석의 또 다른 영역을 이루는 것은 바로 제도비판이다. 부르주아적 미술제도로서 미술관에 대한 비판에는 크게 두 가지 흐름이 존재한다. 하나는 제도로서 미술관 자체를 거부하고 작품을 아예 미술관 밖으로 가지고 나가는 것이다. 스트라이프 회화를 등에 지고 파리 시내를 걸었던 다니엘 뷔랑의 퍼포먼스 〈샌드위치 맨〉(1969)을 생각해 보라. 다른 하나는 미술관 안에서 감상의 관습적 조건을 바꾸는 것이다. 예를 들어 해프닝과 미니멀리즘에서 설치미술로 이어지는 흐름은 그 동안 미술관을 지배해온 전통적 관습을 전복시킨다.

엘리아슨의 미술관 자체를 거부하지 않는다. 따라서 굳이 작품을 가지고 미술관 밖으로 나갈 필요도 없다. 외려 그는 예술적 소통에서 미술관이라는 제도의 중요성을 강조한다. 다니엘 뷔랑과 가진 대화에서 그는 이렇게 말한다.

“무엇이 체제의 내부 혹은 외부인지 정확히 가리는 것은 쓸 데 없는 일입니다. 그 선을 긋는다고 우리의 사유가 조금이라도 진전되는 것은 아니기 때문입니다. 그런 것은 더 이상 중요하지 않아요. 내 생각에 흥미로운 질문은 ‘예술이 사회에 어떤 임팩트를 줄 수 있느냐.’는 것입니다. 그리고 제도는 그것의 주요한 소통자 중의 하나죠[6].”

그의 목적은 “미술관을 적대적으로 해체한다기보다는 외려 사변적이고 비판적 접근을 분절화하는 장소로 강화”하는 데에 있다[3]. 문화적 가치의 등록 및 보존의 기관으로서 미술관의 전통적 기능은 “전시하는 오브제의 무시간성의 느낌을 창조”하는 것이다. 하지만 엘리아슨의 설치는 완결된 오브제로서 무시간성에 존재하는 것이 아니다. 그것은 시간 속에서 전개되는 신체적 교섭을 통해 작품으로 완성되기 때문이다. 지속성을 띠는 것도 아니다. 그 작업은 덧없어서(ephemeral) 전시시간이 끝나면 현장에서 철거된다. 엘리아슨과 나누는 대화에서 로버트 어윈은 이렇게 말한다.

“미술관은 원래 오브제들을 다루기 위해 설립된 낡고 낡은 모델이지요. 당신과 나는 오브제 제작자가 아닙니다. 우리는 체험적 과정을 다루고 있지요. 미술관의 구조는 특정한 종류의 예술제작에 맞추어져 있고, 그것은 특정한 가치의 집합을 대표합니다. 우리가 제안하는 것은 다른 가치의 집합입니다. 미술관은 이제 그런 종류의 가치에 응답해야 합니다[5].”

이처럼 미술관에서 ‘오브제’를 치워버리는 데에는 정치적 배경이 있다. 60년대 이후 미니멀리즘과 개념미술의 영향으로 시장에 컬렉터들이 좋아할 만한 작품이 공급되지 않았다. 미니멀리즘의 ‘특수한 객체’는 전통적 작품과는 거리가 멀고, 개념미술은 아예 오브제의 제작을 포기하거나 최소화했기 때문이다. 하지만 80년대 이후 레이저노믹스로 상징되는 신자유주의의 물결이 미술계에까지 밀려들어오면서 상황이 달라진다. 이 보수화의 흐름을 타고 신표현주의를 필두로 전통적 오브제로서 작품들이 미술시장으로 복귀하게 된다. 제프 쿤스는 이 물질화 경향의 극단적 예를 보여준다.

이 복고적 분위기에 맞서는 엘리아슨의 방식은 작품의 물리성을 제거하는 것, 즉 미술관에서 ‘오브제’를 제거하고 그것을 ‘분위기’로 대체하는 것이었다. 그가 전시공간

에 설치하는 장치들은 그 자체로서 독립적 의미를 갖는 미적 객체가 아닌 의도된 분위기를 연출하는 수단일 뿐이며, 그나마도 일정한 시간 후에는 철수될 예정인 도구에 불과하다. 한 마디로 그는 제 작업에 컬렉터들이 사서 소장할 수 있는 '상품'의 형태를 부여하기를 의도적으로 거부하는 셈이다. 그런 의미에서 그의 작업은 80년대 이후 미술시장을 지배해온 물신화 경향에 맞서는 작은 저항의 몸짓이라 할 수 있다.

3. 기술미학적 측면

엘리아슨의 작업은 종종 "후기 낭만주의의 파생물"이라 불린다[8]. 엘리아슨 자신도 명시적으로 낭만주의자 터너의 영향을 언급한다. 실제로 <날씨 프로젝트>(2003) 등 안개를 이용한 그의 작업은 빛이 안개와 하나가 되어 대상으로 스며드는 터너 효과를 실현한 듯한 느낌을 준다. 데카르트의 죽은 자연과 달리 낭만주의 작품에서는 물·불·공기·흙 등 자연의 원소들이 살아서 숨 쉰다. 엘리아슨의 작업에는 빛·바람·열·용암·극지이끼 등 그의 고향 아이슬란드를 연상시키는 자연의 원소들이 두로 동원된다. 특히 물의 경우 얼음에서 습기와 안개와 증기에 이르는 변환의 모든 단계가 등장한다.

이 낭만주의적·원시주의적 해석에 반대하는 이들은 엘리아슨과 로버트 어윈과의 친화성을 지적하며, 그의 작업을 1960년대 미국에서 일어난 '빛과 공간'(Art and Space) 운동과 연결시킨다. 그들은 엘리아슨의 작업의 기원이 낭만주의적 자연보다는 인공의 테크놀로지에 있음을 강조한다. '빛과 공간' 운동이 '아트 앤 테크놀로지'(Art and Technology) 운동과 밀접한 관계 속에서 전개됐다는 것이다. 이들에 따르면 오브제 대신 환경을 창조한다는 '빛과 공간' 운동의 기획 자체가 해져나 우주와 같은 적대적 환경에서 '거주 가능성'(habitability)의 문제를 해결하려는 기술적 관심에서 비롯됐다고 한다[9].

엘리아슨의 설치는 아마도 아이슬란드의 원시적 자연과 NASA 우주선의 환경설계 모두와 관계가 있을 것이다. 여기서 낭만적 자연이나 기술적 인공이냐의 대립은 중요하지 않다. 영감의 원천이 어느 쪽에 있든, 혹은 의도한 효과가 어느 쪽에 있든, 이 기술혁명의 시대에 풍경의 수용은 어차피 낭만주의 시대와 달리 '탈-감상화

한'(de-sentimentalized) 형태로 이루어질 수밖에 없기 때문이다. 엘리아슨이 자연을 소환하는 것은 우리와 소외된 자연을 화해시키기 위해서가 아니다. 워버그와 팔럼은 그 이유를 이렇게 해석한다.

“우리 신체는 진화론적으로 자연에 맞추어져 있다. 그 자연에 대한 관계를 재발견함으로써 엘리아슨은 우리가 도시공간 속에서 더 책임 있게 상호작용하기를 희망한다. 사실 우리는 자연보다도 외려 도시공간에서 더 소외되어 있다[8].”

엘리아슨의 작업은 신체를 가지고 몰입할 수 있는 풍경을 제공해 준다. 가상현실을 물리적 방식으로 연출하는 셈이다. 이 '몰입성'은 매체미학에서 중요한 인식론적 문제와 연결된다. <기술복제시대의 예술작품>(1936)에서 발터 베냐민은 제 그림 속으로 들어가서 다시 나오지 않았다는 어느 중국화가의 전설을 인용한다. 베냐민은 전통예술의 몰입효과에서 지배 이데올로기의 작동기제를 본다. 몰입에 빠진 관객은 환영의 환영성을 잊고 그 안에 구현된 지배 이데올로기를 무비판적으로 수용하게 되는 바, 이를 막으려면 몰입을 중단시켜 각성상태를 유지해야 한다는 것이다.

모더니즘 미학은 환영의 파괴와 매체성의 노출을 현대성의 기준으로 꼽는다. 클레멘트 그린버그는 '평면성'(flatness) 원리를 생각해 보라. 20세기 회화에서 3차원 공간의 환영이 사라지는 것은 그와 관련이 있다. 현대 회화는 관객을 몰입시키는 환영을 제공하는 대신에 그 트릭의 기제를 공공연히 드러내곤 한다. 그 결과 회화가 그것의 매체성, 즉 형태와 색채, 나아가서는 아예 재료로 돌아가는 환원되는 경향이 나타난다. 20세기만 하더라도 몰입과 각성, 환영성과 매체성은 이렇게 서로 배척하는 관계에 있는 것으로 여겨졌다. 하지만 디지털시대에 들어오면 상황이 달라진다.

디지털 대중은 프레임의 안과 밖을 자유로이 오간다. 컴퓨터 게임을 하려면 프레임 '안'으로 몰입하면서도 동시에 프레임 '밖'에 머물며 컨트롤 패널을 조작하여 상황을 통제해야 한다. 이처럼 게임의 플레이어는 프레임의 '안'과 '밖'에 동시에 존재한다. 여기서 몰입과 각성은 서로 배척하지 않는다. 엘리아슨의 작업도 마찬가지다. 거기서는 “작품의 스펙터클 효과와 그것을 산출한 테크놀

로지의 노출이 공존”한다. 가령 〈날씨 프로젝트〉(2003)는 몰입환경을 만들어내는 장치들, 즉 모노프리퀀시 조명등, 천장의 거대한 거울, 안개를 뿜는 파이프와 노즐을 그대로 드러낸다.

다른 작업도 마찬가지다. 그의 작업에서 환영이 완전한 경우란 없다. 몰입효과를 극대화하면서도 엘리야슨은 그 몰입의 장치들을 결코 투명함 속으로 사라지게 하지 않는다.

“그의 작품은 종종 미술과 미술사가 가시적 세계의 다양성과 외양을 구조화하고 코드화하기 위해 발전시켜 온 오래된 환영 도구들을 사용한다. 가령 알베르티의 일점투시법, 에우클레이데스 기하학, 데카르트의 좌표계와 같은 고전적 원리들. 이 모두는 관찰자와 관찰대상 사이에 본질적으로 광학적인(촉지적인 것이 아니라) 관계를 형성화한다. 이 구성물들은 정태적이고 객관적인 진리로서 외적 세계, 그리고 마찬가지로 망막장치의 생리학적 독특성에서 자유로운 탈육체화한 눈으로 상정되는 자율적인 관찰자 주체에 대한 믿음을 전제하고 반영한다. 엘리야슨의 작품들은 이 모든 원형적 장치들을 동원했다가는 바로 전복시킨다[3].”

장치의 노출이 환영의 파괴를 의미하는 것은 아니다. 즉, 장치들을 노출시킨다고 관객이 환영에 몰입하는 것이 방해받지는 않는다. 외려 노출을 통해 관객은 작품의 의도에 더 부합하는 방식으로 몰입을 할 수가 있다. 오늘날 대중은 몰입과 각성의 모드를 오가는 데에 익숙하다. 오늘날의 매체환경 자체가 관객으로 하여금 그렇게 프레임의 안과 밖에 동시에 머물기를 요구하는 경향이 있다. 파멜라 리의 말대로 “그의 작품은 우리가--자연이든 미술관이든 혹은 놀이공원이든—일상의 현실을 지각하고 수용하는 모드, 즉 ‘기술매개’(techno-mediation)를 보여주시기도 모른다[9].”

그린스테인은 엘리야슨의 작업을 계몽주의시대의 ‘경이의 방’(Wunderkammer)에 비유한다. ‘경이의 방’은 황홀한 전시로 관객을 매혹시킨 후, 관객에게 그 효과를 만드는 데에 사용된 장치들을 노출시킴으로써 그 연출의 기술에 다시 한 번 경탄하게 만든다. 엘리야슨도 마찬가지다. 그는 관객을 경이로운 환경 속으로 집어넣을 뿐 아니라, 동시에 그들에게 그 효과를 연출하는 기제를 인식하게 해준다. 그의 작업은 본질은 경이에 동반된 이 체현된 지식에 있는지도 모른다. 그린스테인의 말대로 “자연

과 인공의 도움을 받은 이 경이의 즐거움”은 엘리야슨이 우리에게 주는 선물이다.

“엘리야슨에게 경이는 윤리적 명령이다. 그것은 우리로 하여금 세계에 강렬하게 참여시키고, 우리로 하여금 우리가 선택한 일상생활에 대해 늘 신선하게 생각하도록 만들어주는 체험의 특성이다[3].”

엘리야슨은 인식을 위해 경이를 파괴하지 않는다. 외려 경이를 통해 우리의 사고와 인식을 새롭게 만들어준다.

III. 빛의 미학

그 ‘경이’를 산출하는 데에 엘리야슨이 가장 빈번히 사용하는 것은 빛이다. 엘리야슨은 전시의 공간을 자연광이나 인공조명의 투사·굴절·반사를 통해 일어나는 다양한 빛의 효과로 가득 채운다. 이 분위기를 연출하는 데에는 프로젝터, 모노프리퀀시, 스트로보라이트, 광섬유, 네온등, 카메라 옵스쿠라, 곡면거울과 평면거울, 칼레이도스코프, 색유리 등 온갖 종류의 조명과 광학도구가 동원된다. 그의 작업에서 빛의 효과가 차지하는 이 압도적 비중에도 불구하고, 이제까지 이 빛 자체, 혹은 빛의 체험에 대해 별도의 미학적 분석이 행해지지 않았던 것은 매우 의아한 일이다.

그 동안 그것을 대신한 것은 그의 작업과 낭만주의·인상주의 회화 사이의 발생적 연관성에 대한 지적이었다. 엘리야슨 자신이 터너와 인상주의 회화의 영향을 인정한다. 터너나 모네의 그림은 빛이 대기나 안개와 뒤섞여 사물의 경계를 침범해 안으로 스며드는 효과를 보여준다. 실제로 엘리야슨의 작업은 조명과 안개를 동원하여 이 효과를 물리적 풍경으로 실현한 것에 가깝다. 그리하여 그의 공간에 발을 들여놓는 관객은 축축한 안개로 변한 빛이 피부로 스며들어오는 가운데, 아득한 옛날 터너와 모네가 그림을 그리던 그때, 그곳의 날씨를 그대로 체험하는 듯한 느낌을 받게 된다.

하지만 빛의 효과를 ‘재현’하는 것과 그것을 ‘실현’하는 것은 차원이 다른 일이다. 중세의 장인들은 자연광이나 금·은·보석 등 값비싼 재료를 사용하여 빛의 효과를 물리

적으로 '실현'했다. 이 관습이 사라지는 것은 르네상스 이후의 일이다. 일찍이 알베르티는 <회화론>(1435)에서 당시의 장인들에게 빛이나 광채를 그릴 때 번쩍이는 재료 대신 물감을 사용하라고 권한 바 있다. 흑과 백의 콘트라스트를 사용하면 그 어떤 밝은 빛이라도 못 그릴 것이 없다는 것이다. 나아가 그는 화면에 금(金)을 사용하는 것 역시 금지했다. 그 경우 장면이 실제의 명암과 다르게 묘사된다는 것이다.

하지만 오늘날 엘리아슨을 비롯하여 점점 더 많은 작가들이 실제의 빛을 사용한 작업을 선보이고 있다. 중세를 지배했던 '빛의 미학'이 과거와는 완전히 다른 맥락에서 되살아난 셈이다. 이 변화의 바탕에는 물론 미에 대한 새로운 감각이 깔려 있다. 그것은 물론 디지털시대의 새로운 시각성의 산물이다. 완벽에 가까운 인공조명 기술, TV나 컴퓨터의 초고선명 디스플레이, LED를 활용한 미디어 파사드, 다양한 조명을 사용한 설치와 건축 등 오늘날 시각성의 조건은 20세기와 완전히 달라졌다. 이 변화한 조건이 낳은 새로운 미감을 기술하는 데에는 당연히 새로운 미학이 요구된다.

1. 빛의 예술의 전사(前史)

빛이 조형의 재료로 활용되기 시작한 것은 전기의 발명으로 인간이 빛을 인공적으로 생산하고 통제할 수 있게 된 이후의 일이다. 밤을 낮으로 바꿔놓는 이 인공조명에 대한 모더니즘 취향은 예를 들어 미래주의자 자코모 발라의 <가로등>(1909) 같은 작품에서 엿볼 수 있다. 이 작품에서 발라는 거리의 인공조명이 자연의 달빛을 덮어버린 광경을 보여준 바 있다. 하지만 여기서 그는 가로등에서 흘러나오는 빛의 효과를 분할주의 기법으로 '재현'했을 뿐 실제의 빛으로 그 효과를 '실현'한 것은 아니었다. 빛을 사용한 설치작업의 직접적 선구는 다른 데에서 찾아야 한다.

비젠바흐와 마르코치에 따르면 엘리아슨의 작업에 이르는 길은 서로 관계가 없는 두 개의 상이한 예술적 혈통에 의해 준비되었다. 하나는 "1920년대 신평학(neue Optik) 혹은 신비전(New Vision) 세대에 속하는 작가들의 비관습적 광학기술과 사회분석"으로, 엘 리시츠키, 모호이 나지, 만 레이, 한스 리히터, 마르셀 뒤샹 등의 작업이 거기에 속한다. 다른 하나는 "제임스 터렐, 고든 마

타-클라크, 로버트 스미슨, 앤서니 맥콜 등이 주창한 1970년대의 상황미학"이다. 특히 제임스 터렐과 로버트 어윈이 이끈 '빛과 공간' 운동은 엘리아슨의 작업이 형성되는 데에 결정적 영향을 끼쳤다[10].

먼저 20년대 신평학은 바우하우스와의 연관 속에서 전개됐다. 모호이 나지는 1922년~1930년 사이에 빛-공간-변조기를 개발했다. 그것은 번쩍이는 금속으로 된 원반과 격자와 봉으로 이루어진 구조물로, 장착된 모터의 힘으로 시시각각 모습을 바꾸도록 되어 있다. 그 구조물의 금속성 표면에 전구와 전조등을 비추면 그림자와 반사광이 발생하는데, 이것이 그 구조물을 일종의 확장된 조각으로 만들어준다. 모호이 나지는 이를 '빛의 회화'라 불렀다. 그의 말에 따르면 여기서 "본래의 작품은 물질적 장치가 아니라 움직이는 반사광들의 상호작용을 통해 비로소 발생한다[11]."

신평학은 인간의 지각방식이 자연적 시각에서 인공적 시각으로, 즉 육안의 지각에서 렌즈의 지각으로 이행하는 시대의 예술운동이었다. 신평학의 작가들은 "영화의 고전적 장치들을 새로운 지각적 제안을 위한 재료로" 바꾸어 놓았다. 예를 들어 영사기에서 나오는 빛이 그들의 손을 거치면서 새로운 예술적 조형의 재료로 변모하는 것이다. 그들은 신평학의 예술을 '빛의 회화', 혹은 '빛의 조각'으로 이해했다. 원(原)영화적 장치들을 원용하다 보니, 그들의 작업에서도 무대와 관객석은 서로 분리된다. 마치 영화관에서처럼 관객들은 무대 위의 작품을 떨어져서 관람하게 된다.

무대 위의 빛의 놀이는 50년대 말부터 서서히 공간체험으로서 빛의 놀이로 진화하기 시작한다. 1958년 하인츠 마크, 오토 피에네, 귄터 웨커 등 몇몇 뒤셀도르프의 작가들이 '제로그룹'을 결성한다. 이들은 60년대 이후 '제로공간'(1964)이라는 이름의 설치작업을 시작하는데, 이 작업은 크게 두 요소로 이루어진다. 하나는 모터로 움직이는 조각작품, 다른 하나는 그 안에 내장된 조명이 뿜어내는 광선이 어두운 공간에 만들어내는 움직이는 빛의 문양이다. 제로그룹의 설치는 "구체적인 조각과, 그 안으로 침잠할 수 있는 비(非)물질적 투사광 사이의 긴장"에 그 매력이 있다[11].

제로그룹이 '무대 위의 빛의 놀이'에서 '공간체험으로서 빛의 놀이'로 이행하는 과도기의 현상이었다면, 60년

대 말 70년대 초에 등장한 미국의 '빛과 공간' 운동은 빛으로 오브제를 만들기보다는 그것으로 관객이 침잠할 분위기를 창출하는 데에 주력했다. 그들의 작업은 현상학적이었다. 즉, 그들에게 중요한 것은 어떤 비물질적 오브제('빛의 조각')의 감상이 아니라, 즉 신체와 공간의 교섭을 통해 이루어지는 체현된 지각이었다. 엘리아슨의 작업에 직접적인 영향을 끼친 로버트 어윈에 따르면 "현상학적 예술의 의도"는 "어제보다 오늘 뭔가 더 많이 보게 해주는 선물"에 있다고 한다[11].

이렇게 20세기의 작가들은 빛의 놀이는 '조형의 요소'에서 서서히 '공간의 체험'으로 변화해 왔다. 이 모든 흐름이 엘리아슨의 작업의 전사(前史)를 이룬다. 엘리아슨은 자신이 빛을 사용하게 된 동기를 이렇게 설명한다.

"내가 처음부터 빛에 관심을 가졌던 것은, 빛이 매우 강력하게 공간적 조건들을 다루기 때문이었다. 즉, 그것은 한편으로 자립적 대상, 즉 벽 위에 비치는 형태처럼 투사광이 될 뿐 아니라, 동시에 아주 일반적으로 광원(光源), 즉 전체 공간의 조명이 될 수도 있다. 다시 말해 그것은 대상과 현상이 동시에 존재하는 상황을 만들어낸다. 나아가 현상은 떼어놓을 수 없이 곧바로 공간으로 이행하기 마련이다. 즉, 공간과 현상은 하나가 된다고 할 수 있다. 90년대 초에 내가 빛에 관심을 갖게 된 것은 바로 이런 생각들 때문이었다[12]."

엘리아슨은 빛을 하나의 '대상'으로 여길 뿐 아니라 동시에 그것을 '현상'으로 바라본다. 그 현상은 곧바로 공간의 체험으로 이어진다. 그에게 빛은 조형의 요소이자, 동시에 분위기의 재료이다. 그리고 빛이 만들어낸 그 공간 속에서 신체가 교섭하는 장(場)이 열린다.

2. 빛의 상징주의: 신학적 광학

엘리아슨의 작업을 해석하는 데에 늘 '현상학'이 동원되면서도 정작 그의 작품에 가장 빈번히 나타나는 '빛'에 관한 현상학적 기술이 거의 존재하지 않는 것은 매우 이상한 일이다. 그에 관한 비평들은 대개 빛 자체에 주목하기보다는 그 속에서 일어나는 체현적 지각에 관한 논의로 넘어가곤 한다. 이 신체미학적 접근 속에서 정작 빛의 현상학, 즉 빛 자체의 체험의 기술은 생략되기 일쑤다. 그럴 만한 이유가 있다. 우리에게 친숙한 근대미학에서는 빛의 효과를 적절히 기술하게 해줄 개념 도구를 찾을

수 없기 때문이다. 그것을 찾으려면 우리에게 생소한 중세미학으로 눈을 돌려야 한다.

널리 알려진 것처럼 고대에서 중세로 이행하는 시기에 서구인의 미감에는 '혁명'에 가까운 변화가 일어난다. 고대 그리스인들은 미를 '형(形)'으로 표상했다. 그들은 '형'의 아름다움은 '비례'에서 나온다고 믿었다. 반면 중세의 서구인들은 미를 무엇보다도 '빛(光)'으로 표상했다. 양적 특성(비례)을 갖는 형과 달리 빛은 수로 표현할 수 없는 어떤 질적 특성을 갖는다. 로사리오 아순토는 고대에서 중세로 이행하는 시기에 미의 관념이 '형식적 정의'(formal definition)에서 '실질적 정의'(material definition)로 바뀌었다고 지적한다. 미적 감성의 이 급진적 변화는 플로티노스의 철학에 잘 나타난다.

플로티노스는 플라톤주의자를 자처했지만 사실 그의 철학과 플라톤의 철학 사이에는 한 가지 중요한 차이가 존재한다. 즉, 이데아를 '이상적 형태'로 표상한 플라톤과 달리 그것을 '초월적 빛'으로 표상했다는 것이다. 그 빛은 물론 육안으로 볼 수 있는 것이 아니다. 그 초감각적인 빛을 플로티노스는 '일자'라 불렀다. 플로티노스에 따르면 이 세상의 모든 것은 일자에서 흘러나오는 그 초월적인 빛에 힘입어 존재한다고 한다. 아름다움도 마찬가지다. 감각세계에서 우리가 발견한 모든 아름다움의 바탕에는 실은 일자에서 흘러나온 초감각적인 빛이 깔려 있다는 것이다.

중세에 '빛'이 갖는 의미는 "빛이 있으라."(창 1:3)는 구약성서의 구절만 생각해도 헤아릴 수 있을 것이다. 빛은 신약에서도 중요한 역할을 한다. 예수는 제자들에게 "세상의 빛"(마 5:1)이 되라고 가르쳤다. 그 때문에 중세의 신학이론은 종종 광학이론과 결합된 채로 나타나곤 했다. 5세기말에 활동했던 위(僞)디오니시우스는 세상의 모든 빛이 신에게서 흘러나온다고 말했다. 즉, 감각적 빛은 신성한 정신에서 흘러나오는 영적인 빛의 외적 표현이라는 것이다. 그는 초월적 신의 선하심이 빛의 형태로 방사되고, 그 빛이 물질적 사물에 스며들어 그것들을 온전하게 만들어준다고 보았다[13].

신플라톤주의 철학은 이렇게 교부들의 손에 의해 기독교 신학으로 변용된다. 중세의 신학과 미학을 지배한 것은 플로티노스에서 유래한 이 '빛의 상징주의'였다. 중세 예술의 가장 큰 과제는 모든 아름다움의 근원인 초월적

빛을 표현하는 데에 있었다. 하지만 감각적 재료를 사용하여 초감각적 빛을 표현한다는 것은 논리적으로 불가능한 일이다. 이 불가능한 임무를 수행하기 위해 중세 장인들은 모종의 편법을 사용했다. 즉 실제의 빛, 보석이나 귀금속 같은 번쩍이는 재료로 황홀한 빛의 놀이를 연출하고, 그것을 눈에 보이지 않는 초월적 빛의 '상징'으로 삼는 것이었다.

신학과 광학의 결합은 특히 13세기의 저자 로버트 그로스테스트의 이론에 잘 나타난다. 그로스테스트에 따르면 우주는 태초의 빛과 원(原)물질의 결합으로 탄생한다. 원물질은 0차원의 점으로 존재하다가 사방으로 확산되는 성질을 가진 빛과 결합함으로써 3차원을 갖게 된다. 이 빛(lux)이 한 점에서 폭발하듯이 모든 방향으로 퍼져나감으로써 구형(球形)의 세계(mundus)가 만들어진다. 오늘날의 빅뱅이론을 연상시키는 이 거대한 우주의 스펙터클을 통해 지구를 중심으로 대지를 둘러싼 13개의 천구(天球)가 만들어진다. 이것이 그로스테스트가 생각하는 천지창조의 시나리오다[14].

이 신학적 광학은 당연히 미학에도 제 모습을 그대로 새겨놓을 수밖에 없다. 중세미학의 핵심에는 '콘소난티아'(consonantia)와 '클라리타스'(claritas)의 개념쌍이 놓여 있다. 이 중 콘소난티아는 비례와 조화라는 뜻으로 대상의 형(形)에 관계된 속성이고, 클라리타스는 맑음·밝음·빛남이라는 뜻으로 주로 대상이나 공간의 빛(光) 또는 색(色)을 가리킨다. 결국 이 개념 쌍은 미의 두 정의, 즉 '형식적 정의'와 '실질적 정의'를 하나로 묶어놓는 것이라 할 수 있다. 하지만 그 중에서 그 시대에 결정적인 역할을 한 것은 물론 후자였다. 중세에 '클라리타스'는 별빛이나 보석의 광채와 같은 물리적 속성만이 아니라, 그 물리적 대상을 통해 빛나는 지성과 영혼과 형상의 밝음(brilliance)과 빛남(radiance)까지를 의미했기 때문이다[17].

이처럼 빛에 민감한 문화에서는 당연히 그것을 가리키는 어휘도 풍부하고 섬세하기 마련이다. 중세인들은 빛을 다양한 종류로 구별하며 그 각각에 별도의 명칭을 붙였다. 그 중에서 가장 잘 알려진 것이 룩스·라디우스·루멘·스플렌도르라는 이븐시나의 분류법이다. 빛을 사용한 설치미술을 설명하는 데에 필요한 개념도구는 어쩌면 이 중세적 관념 안에 들어있는지도 모른다. 예를 들어 보자.

그로스테스트에 따르면 3차원 공간은 빛이 한 점에서 모든 방향으로 확산되는 것을 통해 탄생한다. 앞에서 인용문에서 엘리아스 역시 공간을 만드는 것은 빛이라고 말한다.

“그것[빛]은 한편으로 자립적 대상, 즉 벽 위에 비치는 형태처럼 투사광이 될 뿐 아니라, 동시에 아주 일반적으로 광원(光源), 즉 전체 공간의 조명이 될 수도 있다. 다시 말해 그것은 대상과 현상이 동시에 존재하는 상황을 만들어낸다. 나아가 현상은 떼어놓을 수 없이 곧바로 공간으로 이행하기 마련이다. 즉, 공간과 현상은 하나가 된다고 할 수 있다[12].”

한편, 위의 인용문에는 빛의 다양한 양상이 언급되어 있다. 먼저 스스로 빛을 발하는 '광원'이 있다. 그것을 중세인들은 '룩스'(lux)라 불렀다. 이 광원이 때로 공간 전체를 밝히기도 한다. 그렇게 광원에서 흘러나와 공간을 밝게 채우는 빛을 '루멘'(lumen)이라 부른다. 한편, 이들과는 성격이 다른 빛도 있다. 가령 전조등처럼 광선의 형태로 광원에서 투사되는 빛이 그것이다. 이를 중세인들은 '라디우스'(radius)라 불렀다. 그리고 여기에 언급되지는 않았지만 중세에 그 못지않게 소중히 여겨졌던 빛도 있다. 바로 금속이나 보석의 표면의 '광채'로, 중세인들은 그것을 '스플렌도르'(splendor)라 불렀다.

빛의 다양한 양상에 관한 생각도 그 기원은 물론 플로티노스로 거슬러 올라갈 것이다. 즉, 빛으로서 일자는 '룩스', 거기서 광선의 형태로 사방으로 발산되는 빛은 '라디우스', 그렇게 퍼져나간 광선들이 공간을 밝게 채울 때는 '루멘'이 된다. 플로티노스는 감각세계 전체가 일자에서 유출된 이 보이지 않는 빛, 즉 루멘으로 가득 차 있다고 보았다. 이 초월적 빛이 감각세계의 사물들을 바로 그 사물이게 해주는 형상인으로 기능한다. 예를 들어 보석이 빛을 낼 수 있는 것은 그 안에 깃든 루멘 덕분이다. 이처럼 초월적 빛이 감각대상의 표면에 광채로 나타날 때, 그것을 '스플렌도르'라 부른다.

중세인들도 플로티노스처럼 인간이 죽어서 보게 될 초월적 세계를 '빛'으로 표상했다. 이 세상의 모든 것은 '빛'으로 표상된 신의 섭리 혹은 은총에 힘입어 존재한다는 것이다. 중세인들은 비잔틴 모자이크의 화려한 색채 타일, 스테인드글라스를 통과한 몽환적인 빛, 성물함을 장식하는 값 비싼 보석 등 감각적 재료를 사용하여 그 초월

적인 빛을 상징하려 했다. 비잔틴 모자이크나 로마네스크·고딕의 세밀화에서 빈 공간은 대부분 번쩍이는 황금으로 칠해진다. 그리하여 그 안의 세상은 온통 빛으로 가득 차 있는 것처럼 보인다. 그것이 바로 신에게서 흘러나와 세상을 채운 빛 '루멘'이다.

3. 현대인이 새로운 중세인가

알베르티가 <회화론>에서 화가들에게 금의 사용을 금한 것은 이 루멘을 몰아내기 위해서였다. 빈 공간을 채우던 금빛을 제거함으로써 그는 예술에서 초월적 세계를 몰아낸 셈이다. 이제 피안의 세계는 화가들의 관심을 끌지 못한다. 그들의 유일한 세계는 현세, 즉 원근법을 이용해 묘사할 수 있는 가시적 세계뿐이다. 중세 예술의 과정은 '초월적 세계의 가시화'에 있었다. 르네상스 이후 회화의 과정은 '가시적 세계의 재현'으로 재규정된다. '빛의 화가'라는 카라바조도, 렘브란트도, 터너도, 모네도 그저 빛을 물감으로 그렸을 뿐, 빛 자체를 창작에 끌어들이는 것이 아니었다.

그런 의미에서 현대작가들의 빛을 이용한 설치는 아득한 중세의 미감을 완전히 새로운 맥락에서 되살리려는 시도라 할 수 있다. 물론 오늘날의 작가들이 빛에 대해 가진 관심이 중세의 장인들의 그것과 동일한 것은 아니다. 중세예술에 사용된 빛이 초월적·신비적이라면, 오늘날 설치작업에서 연출되는 빛은 철저히 세속적·기술적 성격을 갖기 때문이다. 그럼에도 불구하고 의도한 미적 효과를 오브제(形)가 아니라 분위기(光)를 통해 내려 한다는 점에서 둘 사이에는 분명히 친화성이 존재한다. 현대의 설치작업이 내는 미적 효과는 근대미학보다 중세미학의 용어로 더 잘 기술된다.

다시 엘리아스의 <날씨 프로젝트>를 예로 들어보자. 이 작업의 중심을 이루는 요소는 물론 200여개의 조명으로 이루어진 거대한 원반일 것이다. 터빈 홀을 채운 모든 빛이 거기서 나오기 때문이다. 중세인들이라면 그 인공태양을 '룩스'라 불렀을 것이다. 한편, 그 태양의 빛을 책임진 모노프리퀀시 조명은 독특한 특성을 갖고 있다. 그 조명 아래서는 모든 색채가 사라져 모든 것이 노랑 아니면 검정으로 보인다. 그 모노크롬 효과로 인해 공간 전체가 마치 황금빛으로 가득 찬 것처럼 느껴지게 된다. 비잔틴 모자이크의 공간을 채우던 '루멘'의 효과를 내는 셈

이다.

모노프리퀀시 조명은 시야 전체를 단색으로 바꿔버림으로써 일종의 '간츠펠트'Ganzfeld 효과를 만들어낸다. 암실에 갇혀 시야를 완전히 차단당한 이는 환각을 체험하게 된다. 뇌에서 시각정보의 결핍을 보상하기 위해 주어진 자극을 증폭하여 해석하기 때문이다. 때로 그 환각이 신비한 영적 체험으로 이어질 수도 있다. 감각의 전적인 차단은 아닐지라도 모노프리퀀시 조명 역시 색채의 다양성을 제거함으로써 그와 비슷한 효과를 낸다. 주위 공간에서 초감각적 루멘을 느꼈던 중세인들처럼 현대의 관객들 역시 모노프리퀀시 조명 속에서 일상을 초월한 분위기를 체험하게 된다.

간츠펠트 효과에서는 빛이 실체를 가진 것처럼 보인다. 실제로 터빈 홀은 마치 황금색 빛의 입자들로 가득 차 있는 느낌을 준다. 그 빛에 실제감을 더 해주는 것은 노즐을 통해 흘러나오는 미세한 안개다. 조명에서 흘러나온 금빛과 노즐에서 새어나온 습기가 하나로 어우러질 때, 빛은 가시적(可視的)인 것을 넘어 가촉적(可觸的)인 것이 된다. 이 역시 중세예술의 전략을 닮았다. 루멘은 원래 눈에 보이는 것이 아니다. 그 초월적 빛을 감각으로 볼 수 있는 물리적 실체로 표현하는 것이 중세예술의 과제였다. 그런 의미에서 빛을 실제화하는 엘리아스의 기획은 중세장인들의 작업과 상통하는 면이 있다.

<날씨 프로젝트>는 현대의 관객들로 하여금 중세의 모자이크와 미니어처의 빈 공간을 채우던 금박의 루멘을 몸으로 체험하게 해준다. 고딕 성당을 지은 중세의 장인들은 같은 목적에 자연광을 활용했다. 광원으로서 태양광이 룩스라면, 스테인드글라스를 통해 성당 안으로 들어오는 광선은 라디우스라 할 수 있다. 이 광선들은 성당의 내부를 색채로 물들여 몽환적 분위기를 만들어낸다. 중세인들은 이 빛의 효과를 물론 감각 너머의 초월적인 빛으로서 루멘의 상징으로 받아들였다. 한편, 성당 안에서 바라보는 스테인드글라스의 선명한 색채와 번쩍이는 광채는 스피렌도르라 할 수 있다.

<태양 창문>(1997)에서 엘리아스는 기존의 아치형 유리창에 색 필터를 붙여 고딕 스테인드글라스의 효과를 재연한다. <사물은 움직일 때만 보인다>(2004)는 스테인드글라스 효과를 실내로 옮겨놓은 것이다. 트리포드 위에 스포트라이트가 설치되어 있고 그 주위를 다양한 색

의 유리필터들이 둘러싸고 있다. 스포트라이트에서 나온 빛이 모터의 힘으로 돌아가는 이 필터들을 통과해 벽면에 수직의 색광(色光)을 만들어낸다. <반사된 너희 환영>(2003)은 와이어에 달려 돌아가는 색유리 원반들에 빛을 쏘아 벽면에 반사시킨 작업이다. 이 모두는 빛을 '라디우스'로 이용한 예라 할 수 있다.

한편, 이와는 다른 빛의 효과도 존재한다. 예를 들어 <창문만화경>(1998)의 알루미늄 포일, <너의 내파된 시각>(2001)의 알루미늄 구(球), <노랑 대 보라>(2004)에 쓰인 색유리 원반, <부정적 준(準) 벽돌 장벽>(2003)에 쓰인 특수강, <내향화한 그림자 타워>(2004)에 쓰인 스테인리스 강철을 생각해 보라. 이들 재료의 빛나는 표면에서 우리는 '스플렌도르'의 효과를 본다. 원래 중세의 장인들은 같은 효과를 내는 데에 자연적 재료들, 즉 금이나 은 혹은 다양한 색의 보석들을 사용했다. 그것이 유리·아크릴·알루미늄·특수강·스테인리스 강철 등 산업적 재료로 바뀐 셈이다.

엘리아슨의 설치에서 또 하나 주목할 것은 일련의 만화경 작업이다. 만화경의 광학적 원리, 즉 반사에 의한 이미지의 무한증식은 중세의 '시각 종(種)visual species'이론을 연상시킨다. 그로스테스트에 따르면 태양빛이 끝없이 뿜어나가면서 반사되고 굴절되듯이 자연 대상들에게도 어떤 능동적 힘이 있어, 그 힘으로 제 분신을 다른 존재들에게로 끝없이 확산시키려 든다고 한다. 그 힘, 혹은 그 분신을 그는 종(種)이라 부른다. 모든 사물은 빛처럼 사방으로 무한증식하며 자신의 종을 발산하는데, 그것이 생물을 만나면 시각이 발생하고, 무생물을 만나면 반영·반사·굴절이 일어난다고 한다.

IV. 맺음말: 탈마술화한 미술

물론 엘리아슨의 작업을 간단히 중세장인의 그것과 동일할 수는 없다. 종교적·초월적 세계를 예감하던 중세적 감성이 이제는 가능하지가 않다. 사실 엘리아슨의 작업에 신비한 구석이란 있을 수가 없다. 중세예술에 사용된 태양광과 자연재료는 신적 기원을 가지나, 현대예술에 사용되는 인공조명과 산업재료는 인간의 산물일 뿐이다. 게다가 그는 분위기 연출에 사용된 기술적 장치를 관객

에게 공공연히 노출시키곤 한다. 하지만 이 모든 탈(脫)신비화에도 불구하고 그가 연출하는 분위기에는 분명히 어떤 매혹이 존재한다. 이를 '탈마술화한 마술'(disenchanted enchantment)이라 부르기로 하자.

르네상스 미술이 몰아낸 것이 바로 이 분위기다. 알베르티는 루멘을 몰아냄으로써 중세의 질적 공간의 개념을 붕괴시켰다. 원근법이 다루는 것은 초월적 분위기를 가진 질적 공간이 아니다. 그것으로 담을 수 있는 것은 데카르트 좌표로 표기되는 양적 공간일 뿐이다. 이렇게 분위기를 쫓아낸 공간은 이른바 연장실체, 즉 윤곽이나 부피를 가진 객체들이 차지하게 된다. 이 존재론적 입장이 동시에 르네상스 이후 서구인의 미감을 결정하게 된다. 공간을 채우는 것이 사물이고, 사물의 본질이 '연장'에 있다면, 그것의 아름다움 역시 윤곽, 즉 '형(形)에서 찾아야 하기 때문이다.

그 결과 미술은 오랫동안 조형예술, 즉 형을 주무르는(plastikos) 예술로 여겨져 왔다. 이렇게 공간에서 분위기를 쫓아내는 노력은 그 후로도 계속된다. 아무리 추방하려 해도 분위기는 시각의 관습 속에 집요하게 유지되었기 때문이다. 분위기의 추방은 20세기에 들어와 카메라의 확산과 더불어 비로소 완성단계로 접어든다. 널리 알려진 것처럼 그것을 베나민은 '아우라의 파괴'라 불렀다. 하지만 그렇게 추방됐던 분위기가 최근 다시 미술로 돌아오고 있다. 이 변화는 물론 정보혁명과 더불어 자본주의가 탈근대화·탈산업화·탈물질화의 특징을 보이기 시작한 것과 관련이 있을 것이다.

설치는 미술을 '오브제'의 제작에서 '분위기'의 연출로 바꾸어 놓는다. 이로써 물질적 객체로서 작품의 관념은 탈물질화한다. 엘리아슨은 한 걸음 더 나아간다. 그는 모노프릭션 조명에서 나오는 빛을 노즐에서 나오는 안개와 중첩시키는 식으로 비물질적 분위기를 물질화한다. 이로써 실체성이 없는 분위기가 피부에 와 닿는 촉각적 실체로 바뀐다. 뚜렷한 형(形)이 없는 분위기로 존재하는 이상 설치의 본질은 '형식적 정의' 위에 선 근대미학으로 설명할 수가 없다. 그것의 본질에 조용하는 미학적 패러다임은 미의 '실질적 정의'를 유지했던 중세미학에서 찾아야 할 것이다.

디지털 영상기술 역시 중세미학 부활의 또 다른 배경을 이룬다. 영화의 화면이 반사광에 불과했다면 디지털

디스플레이는 '룩스', 즉 스스로 빛을 내는 발광체다. 프로젝션을 이용한 이미지 매핑은 '라디우스'의 예라 할 수 있다. 온갖 조명을 이용한 인테리어와 디스플레이 디자인은 '루멘'을 연출하기 위한 것이다. 과도하게 선명한 UHD 화면에서 '스플렌도르'의 효과를 볼 수 있다. 클라리타스에 대한 중세의 종교적 열정은 오늘날 고해상의 영상에 대한, 그에 못지않게 열렬한 기술적 열정으로 나타나고 있다. 중세인들이 광휘 속에서 육안으로 보는 현실보다 더 참된 세계를 체험하려 했다면, 현대인들은 과도하게 선명한 영상을 통해 육안으로 보는 현실보다 더 강렬한 세계를 체험하고 싶어 한다.

최근 마크 타일러는 예술의 상업화에 맞서 한때 예술이 가졌던 영적 차원을 회복할 것을 요청한 바 있다[15]. 그의 지적대로 제프 쿤스, 무라카미 타카시, 다미엔 허스트의 손에서 예술은 물신(物神)이 되었다. 하지만 예술의 영적 차원을 회복하기 위해 꼭 샤머니즘과 같은 고대 신앙을 소환해야 하는 것은 아니다. 엘리야스처럼 작품으로 팔릴 수 없는 '분위기'를 연출하는 것 자체가 물신을 제거하고 예술의 사라진 영적 차원을 회복하는 방식이 될 수 있기 때문이다. 영적 체험이 반드시 종교적·초월적 일 필요는 없다. 설치미술은 '분위기'의 연출을 통해 탈(脫)신비화한 유형의 영적 체험이 가능하다는 것을 보여 준다. 중세미학은 이렇게 세속화한 형태로 현대로 복귀하고 있다.

사실 중세의 미학은 오늘날 가장 물신적인 형태의 예술로도 귀환하고 있다. 제프 쿤스가 몇 달에 걸친 폴리싱 작업으로 거대한 금속성 조각의 표면에 광택을 낼 때, 무라카미 타카시가 수십 번의 덧칠을 통해 이른바 '슈퍼플랫'의 빛나는 표면효과를 만들어낼 때, 그들은 실은 중세인들이 '스플렌도르'라 불렀던 효과를 연출하고 있는 것이다. 결국 오늘날 가장 비물질적인 예술과 가장 물신적인 예술 모두로 중세의 미학이 귀환하고 있는 셈이다. 사학자 자크 르 고프는 중세의 빛의 미학이 가진 이중성을 지적한 바 있다. '클라리타스'에 대한 중세인의 열망은 초월에 대한 가장 고귀한 열정과 값비싼 귀금속에 대한 가장 저급한 탐욕의 결합으로 이루어졌다는 것이다[16]. 그 이중성이 이 시대에 그대로 재연되고 있는 것뿐이다. 이 시대를 지배하는 물신적 욕망과 그에 대한 반발에서 나오는 초월의 열망은 같은 동전의 양면이라고 할 수 있

다.

참고 문헌

- [1] A. R. Petersen, *Installation Art between Image and Stage*, Museum Tusculanum Press, 2015.
- [2] O. Eliasson, "Wie in der Pop Art klaue ich direkt Naturphänomene und wissenschaftliche Darstellungen. Ein Gespräch mit Dieter Buckhart," in *Kunstforum International*, pp.190-207, November/Dezember 2003.
- [3] M. Grynsztejn, "(Y)our Entanglements: Olafur Eliasson, the Museum and onsumer Culture," in M. Grynsztejn, *Take your Tome: Olafur Eliasson*, San Francisco Museum of Modern Art/Thames & Hudson, pp.11-31, 2007.
- [4] M. Meleau-Ponty, *Phänomenologie der Wahrnehmung*, Phänomenologisch-psycho logische Forschungen, Bd.7, Berlin, 1966.
- [5] O. Eliasson and R. Irwin, "Take your Time: A Conversation," in M. Grynsztejn, *Take your Time: Olafur Eliasson*, San Francisco Museum of Modern Art/Thames & Hudson, pp.51-61, 2007.
- [6] T. Griffin, "In Conversation: Daniel Buren and Olafur Eliasson," *Artforum International*, Vol.43, No.9, pp.208-214, 2005.
- [7] F. Ward, "The Haunted Museum: Institutional Critique and Publicity," *October*, Vol.73, pp.71-89, 1995.
- [8] J. Wamberg and C. S. Paldam, *Art, Technology and Nature: Renaissance to Postmodernity*, Routledge, 2017.
- [9] P. M. Lee, "Your Light and Space," in M. Grynsztejn, *Take your Tome: Olafur Eliasson*, San Francisco Museum of Modern Art/Thames & Hudson, pp.33-49, 2007.
- [10] K. Biesenbach and R. Marcoci, "Toward the Sun: Olafur Eliasson's Protocinematic Vision," in M. Grynsztejn, *Take your Time: Olafur Eliasson*, San Francisco Museum of Modern

- Art/Thames & Hudson, pp.183-195, 2007.
- [11] A. Lütgens, "Lichtkunst im 20. Jahrhundert," in *Olafur Eliasson Your Lighthouse, Arbeiten mit Licht 1991-2004*, Hatje Cantz Verlag, pp.32-40, 2004.
- [12] H. Broeker, "Licht-Raum-Farbe Olafur Eliassons Arbeiten mit Licht," in *Olafur Eliasson Your Lighthouse, Arbeiten mit Licht 1991-2004*, Hatje Cantz Verlag, pp.41-53, 2004.
- [13] J. Naydler, *In the Shadow of the Machine*, Temple Lodge Publishing, 2018.
- [14] Robert Grosseteste, tr. Clare C. Ried, *On Light (De Luce)*, Marquette University Press, 1942.
- [15] Mark C. Taylor, *Refiguring the Spiritual, Beuys, Barney, Turrell, Goldsworthy*, Columbia University Press, 2012.
- [16] 자크 르 고프, 유희수 옮김, *서양중세문명*, 문학과지성사, 1992.
- [17] Władysław Tatarkiewicz, C. Barrett ed., *History of Aesthetics Voi.II Medieval Aesthetics*, Mouton, p.289, 1970.

저자 소개

진 중 권(Jungkwon Chin)

정회원



- 1986년 2월 : 서울대학교 미학과(학사)
- 1992년 8월 : 서울대학교 미학과 대학원(석사)
- 2012년 3월 ~ 현재 : 동양대학교 교양학부 교수

〈관심분야〉 : 철학, 미학, 미디어이론, 미디어아트