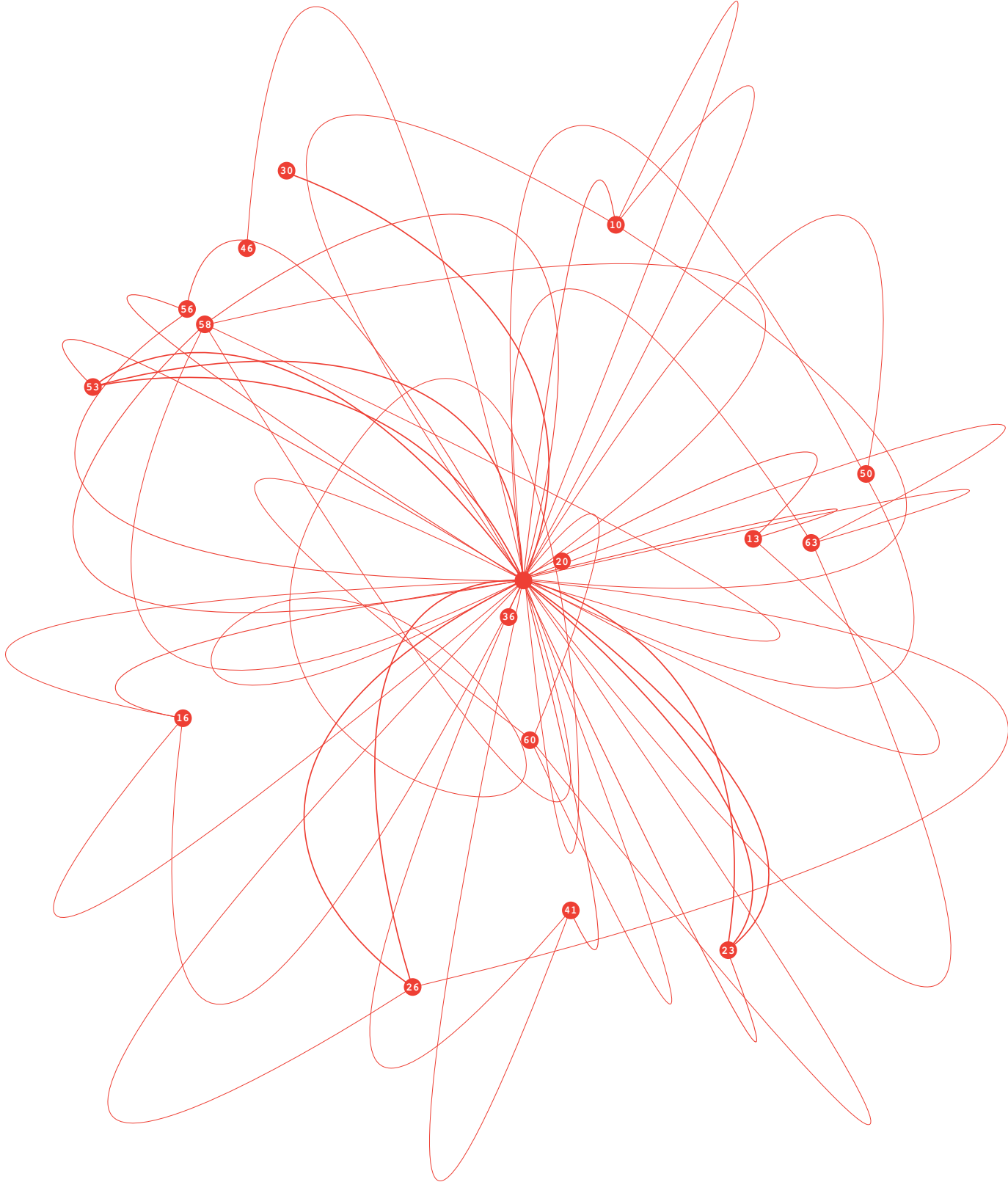


#1

NJP Reader

예술인류학에의 기고



목차

- 2 발간사 권영빈
- 4 편집자 서문 이영철 / 헝크 슬래거
- 10 전지구적 관점에서의 예술 실천 리카르도 바스바움
- 13 포스트 미디어 시대의 백남준 장 폴 파르지에
- 16 백남준의 네트워킹과 예술인류학의 구성 요소 랜지트 호스코테와 낸시 아다자니아
- 20 다중과 삶정치 차원의 예술인류학 조정환
- 23 초(超)상업화 시대의 예술 실천 클라라 김
- 26 그저 소프트웨어만이 존재한다 레브 마노비치
- 30 우정의 테크놀로지 아르옌 뮐더
- 36 백남준과 샤머니즘 박원길
- 41 도래해야 할 전지구적 중심 존 라이크만
- 46 규칙을 바꾸는 게임 수잔느 레너트
- 50 더 많은 인류학으로서의 예술인류학 키스팔 스자볼크스
- 53 예술인류학의 예술적 전략 사이먼 오설리번
- 56 예술인류학은 미디어 담론을 넘어선다 페터 바이벨
- 58 재사유의 가능성 - 알려지지 않은 군중 양혜규
- 60 예술인류학의 조건 히로시 요시오카
- 63 예술인류학의 요소들 데이빗 저르뵘

# 「NJP Reader」 창간을 축하드리며

권영빈 (경기문화재단 대표)

경기도 용인에 자리 잡고 있는 백남준아트센터가 2008년 10월 개관한 이래 대단히 열성적인 활동을 펼쳐 오고 있습니다. 무려 7년이라는 긴 준비기간을 거쳐 문을 열게 되었으니 그만큼 할 일이 많다고 하겠습니다.

오늘날 우리는 전 지구적으로 네트워크화된 세상을 살고 있습니다. 백남준의 예술적인 실천은 기존 제도에 묶인 관념과 관행을 훌쩍 뛰어 넘어 지구의 이쪽과 저쪽을 연결하고, 인류의 먼 과거와 가까운 미래를 하나의 시점에 가져오는 특이한 상상력을 우리의 눈앞에 아주 멋지게 펼쳐 놓고 있습니다.

그의 예술은 관객들의 예측과 기대를 넘어 ‘임의적인 접속 random access’이라는 개념으로 20세기 예술과 지식에 일대 충격을 가했습니다.

이것은 백남준의 초기 활동이 이뤄지던 1960년대 당시 보다는 오히려 요즘 세상에 더 적절히 부합하는 특성을 보여주고 있습니다.

또한 굿을 현대적으로 재해석하여 예술에 새로운 사유를 유발시키는 백남준에게서 남다른 창조성을 보게 됩니다. 백남준은 “굿의 어원은 몽고어의 얼(정신 자체)이니 미디어와 굿이란 거의 같은 말”이라고 말했습니다. 미디어와 굿을 연결하는 것이 바로 얼(정신)이라고 하는 그의 말 속에서 백남준 예술의 정수를 엿보게 됩니다. 그의 작업들은 우리가 살아가는 환경이 그저 외부에서 주어지는 물리적인 것이 아니라 이질적인 문화들을 넘나드는 인류학적인 고찰과 여행 속에서, 다시 말해 예측불가능의 마주침과 대화를 통해서, 매번 새롭게 풍경이 달라진다는 점을 여실히 보여주고 있습니다.

따라서 우리는 백남준을 단지 ‘비디오 아트’의 창시자’로만 볼 것이 아니라, 그 안에 담긴 뜻과 정신을 통해 그를 ‘21세기 인류의 스승’이라 여길 수가 있다고 봅니다. 그는 지구 마을을 구성하는 많은 종족과 나라들이 어떻게 우애로써 공존할 수 있는가를 예술 행위로서 보여줬고, 나아가 인류가 그것을 어떻게 고민해야 하는가를 시사했습니다.

우리 역시 그분과 마찬가지로 지금보다 훨씬 열린 마음을 갖고 세계의 많은 이들과 함께 무엇인가를 도모할 수 있어야 합니다. 특히 세계적인 지성들이 백남준의 이름으로 헤쳐 모일 수 있다는 것은 경기도의 자랑이자 문화적 승급이기도 합니다. 백남준이 그렇게 했다면, 우리 또한 그의 후예로서 할 수 가 있는 것입니다!

백남준아트센터에서 「백남준 Reader - 예술인류학에의 기고」라는 영자 정기 저널을 발간하게 된 것을 진심으로 축하드립니다. 백남준이라는 이름을 통해, 또한 그와 더불어 경기도와 한국이 세계 안에서 많은 의미 있는 일을 더욱 적극적으로 수행해 나갈 수 있게 되기를 기대합니다. ∞

## 예술인류학의 개념 설정을 위한 몇 가지 질문

이영철 / 헝크 슬래거 Henk Slager

2008년 가을, 백남준아트센터가 문을 열면서 개관 페스티벌 <NOW JUMP>로 커다란 반향을 일으켰다. 현재의 순간을 강조하는 주제에서 보듯이 이 행사의 기획들은 시의성 topicality에 기반해 ‘지금 여기’를 행동할 때로 간주함을 명백히 했다. <NOW JUMP>는 4개의 ‘스테이션 stations’ 안에서 백남준의 작업이 동시대의 다양한 분야의 예술가들 60여 명의 여러 가지 작업들과 병치되는 대화적 형태로 조성되었는데, 이는 각기 다른 ‘예술’ 프로젝트들이 다양한 맥락에서 지속적으로 상호 작용하고 상호 접속할 수 있다는 ‘잠재성’ 개념의 예술적 중요성을 강조한 것이었다. 따라서 이 복합적인 유형의 전시는 백남준아트센터가 추구하는 ‘접속 기계 connectivity machine’로서의 역할을 보여준 것이라 말할 수 있다. 우리는 백남준의 예술적, 지적 유산이 20세기의 실험적이고 개입주의적인 에너지를 다시 점화시킬 것을 추구한다. 또한 백남준의 작업이 현재의 예술적 실천에 미학적, 정치적, 사회적 잠재성들을 재생성하여 예술, 철학, 미디어, 삶의 연관성에 대해 지속하여 문제를 제기하고 그것을 재정의할 수 있게 해야 한다.

백남준아트센터는 단순히 전시 공간이 아니라 전시 기획 연구 및 리서치 센터로서 기능하고 있다. 세미나와 강연을 비롯한 다양한 활동이 조직되어 백남준의 작업을 지금 연구하는 것의 시의성을 조명한다. (국제 세미나 「백남준의 선물」 시리즈 1, 2 참조) 최근 이 활동은 「NJP 리더 — 예술인류학에의 기고」라는 연 2회 정기 저널의 새로운 담론적 플랫폼으로 확장되었다.

「NJP 리더」의 목적은 백남준의 예술적 사상과 ‘임의 접속 random access’의 전략을 시의 적절한 담론의 실천 속에서 다시 맥락화하자는 것이다. 전체 기획을 이끄는 것은 다음과 같은 물음이다.

백남준의 멀티미디어 실험, 퍼포먼스, 조각, 그리고 그런 작업이 시사하는 인간과 비(非)인간의 관계성은 현재의 예술 실천 및 담론에 어떠한 영향을 끼쳤나? 백남준은 “20세기 예술의 DNA가 다다이고 그 핵심이 뒤상이라면, 비디오아트는 거기서 나가는 길을 열어준다”는 말을 남겼다. 백남준의 비디오아트는 시각적 요소들을 변형하면서 지각적 변환의 가속적, 상호 접속적인 선들을 생산하는 질 들뢰즈의 ‘유목적인 전쟁기계 nomadic war machine’로서 작동하였다.

분명히 백남준의 유목적인 경향은 미술사의 서사를 넘어서는 새로운 개념적 프레임워크를 요구하고 있다. 다양한 매체를 급진적으로 넘나드는 예술적 활동 transmedial work을 통해 그는 미술계에서 최초로 매체 특정성과 전통적 미술사가 쌓아온 거대한 단일의 개념적 프레임워크가 실패하였고, 따라서 궁극적으로 해체될 수밖에 없음을 선언하였다. 현재의 예술적 실천은 더 이상 새로운 세대가 지난 세대를 계승하는 방식의 선형적인 전통에 통합되기를 원치 않는다. 오히려 동시대의 작가들은 과거의 예술 작업들을 오늘날에 유의미한 시의 적절한 의미작용과 새로운 예술적 전략으로 번역하고 다시 절합하고 있다. 고든 마타-클락 Gordon Matta-Clark의 작업은 재활용과 재절합의 흥미로운 한 사례를 제공한다. 리크릿 티라바니자 Rirkrit Tiravanija가 관계적인 미학의 관점에서 재절합하지 않았더라면 마타-클락의 작업이 오늘날까지 그렇게 강력하게 다가올 수 있었을까.

백남준아트센터는 백남준을 단순히 ‘비디오 아트의 선구자’가 아니라 문화적인 것과 테크놀로지적인 것, 인간과 비(非)인간을 동시에 절합하면서 도구적 사유를 극복한 탁월한 사상가로 다시 조명하는 일을 하고 있다. 브루노 라투어 Bruno Latour의 관점을 가져오자면, 백남준은 복합적인 배치를 창출하여 ‘이음새 없는 자연-문화의 짜임’을 생산해 냈다. 신체적인 것, 테크놀로지적인 것, 사회적인 것이 기묘하게 공존하는 살릿 무어먼 Charlotte Moorman과의 퍼포먼스는 그 대표적인 한 예이다. 백남준은 이처럼 도구적 사유에 대한 저항을 예술적 전략으로 활용한다는 점에서 하트와 네그리의 ‘새로운 야만인 new barbarians’의 개념을 떠올린다. ‘새로운 야만인이 존재하는 것을 부숴 버리고 새 길을 내듯이’, 백남준은 과거의 경험에서 등을 돌리고 전자 텔레비전 테크놀로지에

초점을 맞추면서 그 존재론에 관해 질문했다. 그렇다면 백남준이 개발한 예술적 전략을 어떻게 현재의 예술적 실천으로 번역하고 재절합할 수 있을 것인가?

「NJP 리더」는 잠재적인 전략들의 지도를 그리기 위한 실마리로서 예술 담론에 ‘예술인류학 artistic anthropology’의 개념을 도입하고자 한다. 우리가 이 가설적 개념을 선택한 이유는 시의 적절한 트랜스미디어 아트와 그에 관련된 개념적 프레임워크이라는 것이 삶정치적 biopolitical 패러다임에 의해 정의되는 우리의 현 존재 양식과 잘 맞아 떨어지기 때문이다. 테크놀로지가 발전하면서 날로 향상되는 정치-입법-경제 복합체는 인간과 그 신체에 갈수록 밀접하게 연관되고 있는데, 그 양태는 푸코가 말하는 삶정치적 권력—인간 삶에 대한 가능한 모든 성찰의 수준을 아우르는—과 직결되어 있다. 이탈리아의 철학자 조르조 아감벤 Giorgio Agamben은 이런 인류학적 관점을 시의 적절하고 탁월하게 전개해 가는 대표적인 인물이다. 그는 「호모 사케르 Homo Sacer」에서 현재의 삶정치적인 배치가 소위 ‘벌거벗은 삶’을 여전히 ‘예외 상태’로 허용하고 있는지—그런 존재의 상태 역시 편재적인 삶정치적 시스템에 의해 규율될 수 있는가—질문한다.

이런 삶정치적 패러다임은 예술 실천의 맥락에서 어떤 의미를 갖는가? 로저 뷰어겔 Roger Buerge이 「도큐멘타 12」(2007)에서 질문했듯이, 시각 예술이 여전히 ‘벌거벗은 삶’의 목시록적이고 서정적인 형태의 윤곽을 시각화할 수 있는 유일한 분야일 수가 있는가?

여기서 도출할 수 있는 생산적인 결론은 하나 밖에 없는 듯하다. 삶정치적 조건 하에서 창출된 예술은 ‘인공적인 것’의 문제를 명시적인 주제로 채택할 수 밖에 없다. 과거의 예술 형태는 명시적으로 인간 존재와 연관되었지만, 이제 예술은 더 이상 인간 존재를 직접적으로 가시화하지 않는다. 오늘날 인간의 삶은 그저 기록될 뿐인데, 왜냐하면 ‘기록하기’가 삶정치적 패러다임의 강력한 매개적 전략으로 나타나기 때문이다. 보리스 그로이스 Boris Groys는 이미 지난 도큐멘타 카탈로그에 게재된 에세이 「삶정치학 시대의 예술 Art in the Age of Biopolitics」에서 ‘다큐멘터리로의 전환’을 언급했다. 그는 “예술 기록은 생명을 가진 것이 어떻게 인공적인 것으로 대체될 수 있으며, 인공적인 것이 어떻게 서사를 통해 생명을 얻을 수 있는지 보여줌으로써 삶정치학의 영역을 기술한다”고 밝힌다. 이 점에서, 그는 가능한 모든 매체를 동원하는 복합적인 설치의 형태를 통해 생명 철학에 다다른 여러 경로들을 제시할 수 있는 시의성이 강한 예술적



백남준아트센터 (전경)  
2009



백남준아트센터 (내부)  
2009

실천들을 소개한다. “그들은 모더니티와 정면으로 대결하는 대신에, 상황과 맥락에 기반한 저항과 기록의 전략들을 개발함으로써 인공적인 것을 생명을 가진 것으로, 반복적인 것을 반복 불가능한 것으로 변형한다.”

우리는 예술에서 인류학적 지식 생산에 직접적으로 기여할 수 있는 가능성을 발견할 수 있다고 믿는다. 예술은 언제나 인간의 삶이 피할 수 없는 특이하고 – 아감벤이 말하듯 ‘어떤 식의 특이함이든 간에’ - 경험하기 이전의 것에 대해 성찰해 왔다. 예술은 언제나 사람들을 연결시키는 것, 무언가 연결가능성이 될 수 있는 것—다시 아감벤의 용어를 인용하자면, ‘도래할 공동체 coming community’—을 찾아 끊임없이 고민해왔다. 예술적인 관점에서, 또한 트랜스-미디어의 사고 방식에서, 이제 예술은 “무엇이 인류를 살아있게 하는가 What keeps mankind alive?”라는 브레히트적인 질문—2009년 이스탄불 비엔날레로 장엄하게 구현된 궁극적인 질문—에 대한 답을 찾아 나서야 한다.

이런 질문들에 역동적으로 대응할 수 있도록, 우리는 「NJP 리더」를 새로운 발상, 접속, 개념이 생성되는 열린 플랫폼으로 구축하고자 한다. 따라서 우리 편집진은 기고자들에게 까다롭게 족쇄를 채우는 대신에 최대한 많은 예술가와 지식인들이 직접 참여할 수 있도록 본 저널의 편집 과정을 개방할 것이다. 이런 연유로 첫 번째 「NJP 리더」는 앞으로 새로운 개념적 체계와 사유의 노선을 창출하는 데 참조할 수 있는 일종의 개념적 설문 형태로 구성되었다. 우리가 「NJP 리더」창간호를 위해서 만들어낸 질문은 세 개로 그것들은 다음과 같다;

첫째, 예술인류학은 관계성과 연결성의 ‘새로운 모델’을 생산하고자 한다. 그렇다면, 예술인류학(의 한 형태로서 백남준의 유산)은 니콜라 부리오 Nicolas Bourriaud 식의 ‘관계적 미학’의 프레임워크를 넘어서는 예술 담론에 기여할 수 있을까? 또한, 오늘날 예술인류학을 다시 사유하고 다시 맥락화하는 기획을 구체적인 작업으로 풀어낸 예술가로 누구를 들 수 있는가?

둘째, 예술인류학은 현 시대의 예술적 실천에 있어 어떤 의미를 가질 수 있을까? 그것이 매체-특정적 속성 medium-specific qualities과 관련될 수가 있을까? 그것은 포스트-미디어의 조건에 의해 정의되는 예술적 커뮤니케이션 형태인가? 아니면, 그것은 매체-특정성이라는 개념에 변화를 요구하는 실천 형태인가?

셋째, 지식 생산의 한 형태로서, 예술인류학은 현대의 지식 분류 체계에 있어 어떤 역할을 할 수 있을까? 그것은 제도화된 인문학과



과학의 지배적 패러다임에 도전할 것인가? 어떤 유형의 새로운 모델이 이런 도전에 방아쇠를 당기게 할 수 있는가? 어떻게 예술인류학이 ‘인간 조건’을 더 제대로, 더 정치적으로 이해하는 데 기여할 수 있을 것인가? 또한, 예술인류학은 예술 일반의 개념에 대하여 어떤 의미를 가질 수 있는가?

우리는 이 질문지를 여러 나라의 이름 있는 비평가, 예술가, 큐레이터들에게 전달하였다. 이제—기쁘게도—그들의 고무적이고 도발적인 다양한 답변들을 이렇게 한 권의 작은 책으로 내게 되었다. 이번 호에 참여해 준 필자들은 다음과 같다: 리카르도 바스바움 Ricardo Basbaum, 장 폴 파르지에 Jean Paul Fargier, 랜지트 호스코테와 낸시 아다자니아 Ranjit Hoskote & Nancy Adajania, 클라라 김 Clara Kim, 조정환, 레브 마노비치 Lev Manovich, 아르엔 뮐더 Arjen Mulder, 박원길, 존 라이크만 John Rajchman, 수잔느 레너트 Susanne Rennert, 키스팔 스자볼크스 KissPál Szabolcs, 사이먼 오설리반 Simon O’Sullivan, 양혜규, 히로시 요시오카 Hiroshi Yoshioka, 페터 바이벨 Peter Weibel, 데이빗 저르비프 David Zerbib이 그들이다.

마지막으로 부언하고 싶은 것은 설문 내용이 단지 「NJP 리더」로 출간되고 마는 것이 아니라, ‘예술인류학’의 개념에 대한 심도있는 컨퍼런스의 출발점이 될 것이다. 백남준아트센터가 주최하는 이 컨퍼런스는 2010년 봄에 열릴 예정이며, 이 컨퍼런스를 통해 논의된 내용은 「NJP 리더」 제 2호에서 좀더 논의될 예정이다. ∞

이영철

백남준아트센터 관장으로, 개관전 <나우 점프>의 예술 감독을 맡았다. 1997년 광주 비엔날레, 2000년 부산 비엔날레, 2005년 안양 공공미술 프로젝트의 예술감독을 역임했고, 현재 계원디자인예술대학 정교수이다.

헝크 슬래거

네덜란드 위트레흐트 시각예술 디자인 대학원 학장으로, 동 대학원 예술 연구 Artistic Research 교수로 재직 중이다. 2008년 상하이 비엔날레 공동 큐레이터를 역임했으며, 그 외에도 다방면으로 전시 기획 및 학술 활동을 펼치고 있다. 1994년부터 드 아펠 미술관 전시 기획 프로그램의 교수로 활동 중이다.

일러두기

「NJP 리더」제 1호는 편집진이 선정한 세 개의 질문에 기고자들이 답변하는 형식을 띤 에세이모음으로 구성되었다. 세 개의 질문은 편집진 서문에 실려 있으며, 답변의 방식에 있어서는 각 기고자들의 자유를 최대한 반영하였다. 따라서 각 에세이들은 질문에 1:1 방식으로 답변을 제시하거나, 혹은 질문의 수순이나 구분을 따르지 않고 자유로운 방식으로 기술되었다.

# 전지구적 관점에서의 예술 실천

## 리카르도 바스바움

Ricardo Basbaum

리우데자네이루에서 활동하는 저술가 겸 미술가이다.

미술 잡지 「아이템 ITEM」의 공동 편집자, 리우데자네이루의 미술 공간 ‘에스파수 아고라/카파세티 Espaço AGORA/CAPACETE’의 공동 디렉터이며, 리우데자네이루 대학 미술사 조교수로 일하고 있다. 바스바움의 작품은 <도큐멘타 12>(2007)와 <제7회 상하이 비엔날레>(2008)에 전시되었다.

모더니즘 이후, 예술 실천의 변화를 이끄는 핵심 가이드 라인의 원천은 이제 더 이상 역사학이 아니라 인류학이다. 새로운 것을 향한 탐구는 더 이상 역사적 가치를 지니는 것이 아니라 인류학적 측면을 지닌다. 문제는 인류학적 측면, 즉 인간/기계, 인간/동물, 자연/문화의 경계선과 관련해서 ‘인간’이 어떻게 구성될 수 있고 또 어디에 위치할 수 있는지 그 한계를 연구하는 것이다. 지난 50년 간, 우리는 알려질 수 있는 것 또는 ‘관습’이 될 수 있는 것의 한계를 탐사하고 그런 경계가 다양한 삶의 조건 및 문화적 국면에 따라 끊임없이 협상돼야 한다고 주장하면서, 인간과 그 특성—내부성, 감응성, 문화적 특이성, 상징 체계, 제의 등—을 재발명하려는 다양한 시도를 전개해 왔다.

따라서, 어떤 국면에 경험되는 관계적, 접촉적 모델은 어떤 식으로든 집단적 프로세스를 통해 생산되며, 예술 작품 또한 그런 역동적 생산의 주요한 대상 중 하나라고 말해도 틀리지는 않을 것이다. 예술계에 속한 행위자들이 예술계의 한계를 결정한다면, 예술 실천은 문화의 바깥과 그 상징 체계를 동원해서 앞으로 성취될 수 있는 무언가를 조준하려는 중대한 집단적 제스처 중 하나다. 예술 생산이 존재하고 시행되는 곳에서는 언제나 ‘인간’의 발명을 위한 형성의 지층이 작동한다. 그런데 이런 연구가 갈수록 혼성적인 형태들과 마주치면서, 예전에는 별개로 취급되던 다양한 주제들을 한데 아우르는 모델들이 점차 많아지고 있다. 인간/비(非)인간, 인간/기계, 인간/동물의 경계가 21세기 들어 갈수록 흐려지고 있으며, 이는 현재 지식이 처한 상태를 보여주는 중요한 징후로 간주될 수 있다. 오늘날,

(우리가 경험에 접촉하기 위해서 기존의 분과들을 사용한다는 사실을 받아들인다면) 인류학적 경계막은 ‘우리가 누구이며 무엇이 되고자 하는지’를 실험하는 중대한 미개척지로 떠오르고 있다.

관계적 미학의 실천은 1950년대 이후 동시대 예술의 주된 조건으로 작용해 왔다. 최근 들어 관계적 미학이 유행하는 것은, 현재 ‘관계성’의 개념이 어떤 종류의 구조나 사건과도 연관될 수 있는, 그래서 예술계에서 내부자를 결정하는 척도로 쓰일 수 있는 완결된 자율적 관념으로 작용하고 있음을 드러낼 뿐이다. 그러나 니콜라 부리오의 개념은 앨런 카프로 Allan Kaprow, 헬리오 오이시티카 Hélio Oiticica, 리지아 클락 Lygia Clark처럼 관계성과 직결된 작업을 전개하는 작가들을 포괄하지 못한다는 점에서 지나치게 제한적이다. 따라서 훨씬 신중하고 정치적인, 현재의 세대적 일반화를 피하면서 관계적 게임의 다양한 영토들을 고안할 수 있는 다른 접근을 고려할 필요가 있다. 여기서 ‘예술인류학’의 가능성들을 고려해 본다면, 특히 흥미로운 것은 ‘횡단성 transversality’(가타리 Félix Guattari의 용어)의 탐구라는 측면이다. 즉, 예술과 인류학이 위계화, 지나친 일반화, 단순화 같은 함정을 피하면서 상호 교류할 수 있는 영역과 조우하는 것이다. 그것은 단순히 아무 변화 없는 마주침으로 끝날 수 없다. 오히려 그것은 우리가 고안한 변환의 장 속에 우리 자신이 붙들리는—전체 플롯의 일부로서, 행위자들 중 하나로서—역동적 상황으로 전개될 것이다.

이러한 예술과 인류학의 중간 지대, 예술이 ‘인간’과 그 바깥의 접촉 지점을 새로이 설계하는 데 기여할 수 있는 공간은 결코 특정 매체에 대해서만 배타적으로 관계될 수 없으며, 오히려 어떤 실천 수단이든 가능한 행동의 한 형태로 고려될 수 있다. 어떤 것이 예술 작품으로 기능할지 그렇지 않을지를 결정하는 것은 매체 특정성이 아니라 ‘개념적 자율성 conceptual autonomy’(마이클 링그너 Michael Lingner의 용어)의 조건이다. 오늘날 모든 예술 작품은 자율적 실체인 동시에 문화적, 정치적 환경 또는 네트워크(또는 회로)에 연루된 까닭에, 나름의 예술 프로젝트로서 제 본성에 관한 복합적인 선언으로 작동하게 된다. 이런 ‘이중 작업’ 또는 횡단적 조건—또는 브라이언 홀즈 Brian Holmes의 표현을 빌자면 ‘탈분과적 extra-disciplinary’—은 매체 특정성을 넘어서 예술 개념의 유연성을 인식하도록 요구한다. 예술 개념은 전 지구적으로, 문화적으로 변화하며, 매번 새로운 제스처가 취해질 때마다 매번 새롭게 선언된다. 그것은 더 이상 어떤 형태로든 순진하게 당연시할 수 있는 것이 아니다.



리카르도 바스바움  
예술적 경험에 참여하시겠습니까?  
1994년부터 현재까지  
채색된 강철 오브제, 경험  
125 x 80 x 18cm  
참여: 레니호 디 미란다  
펠로타스, 브라질, 2009  
메르코수르 비엔날레  
촬영: 참가자



리카르도 바스바움  
예술적 경험에 참여하시겠습니까?  
1994년부터 현재까지  
채색된 강철 오브제, 경험  
125 x 80 x 18cm  
참여: 제 풍세카  
펠로타스, 브라질, 2009  
메르코수르 비엔날레  
촬영: 신지아 랑지

예술은 인류의 문화적 발전상에서 '새로운' 성취(대상 또는 프로세스)로 간주돼야 한다. 예술이 개념적 기반과 창조적 담론 하에 논의되기 시작한 지 250년 밖에 지나지 않았다. 그 전까지 예술은 특정한 장소 없이 제의와 마술에서 순수 종교적 또는 소통적인 차원으로 옮겨 다녔다. 그것은 고유한 매개 없이 그저 '푸가'적으로 움직이는 여러 갈래의 노선으로서 예술됨의 조건 아래 마주치고 다시 흩어지기를 반복했다. 예술은—다행히도—고정된 정의(즉 정치적 조건)을 벗어나는 무언가 다의적인 것을 의미했다. '예술인류학'은 전 지구적 영역에서 예술 실천을 검토하는 방법론적 장치로서 유의미하다. 이런 맥락에서, 한스 벨팅 Hans Belting과 페터 바이벨 Peter Weibel의 프로젝트 <전지구적 예술과 미술관>은 의미심장한 사례다. 물론 그런 시도가 어떤 특정하고 세부적인 '예술' 담론과 예술적 성취에 도달하려면, 관련된 행위자들(작가, 큐레이터, 비평가, 미술사가, 관객, 제도 등) 사이에서 더 많은 협상이 전개돼야 한다. 하지만 과거로 돌아가려는 듯한 제스처는 실제로 현재와 미래를 향한 도약이다. 거기에는 접촉과 감동에 관련된 —'신체'를 설명하는— 일련의 실천들을 다양한 문화적 게임의 복잡성과 새로운 소통적 접속성의 속도로 변환시키려는 충동이 작용하고 있다.

예술뿐만 아니라 '지식 생산'의 지평 또한, 대립과 정치적 다이어그램, 표현의 자유라는 측면에서 노선을 끊임없이 재설계하는 방향으로 정초되어야 한다. '지식 생산'의 지평은 분명 앞으로도 계속 유지될 것이다. 하지만 대립과 정치적 다이어그램, 표현의 자유라는 측면에서 노선을 계속해서 재설계하려는 예술의 방향성 역시 계속될 것이다. 예술계는 언제나 폐쇄된 것과 고착된 관념들이 끊임없이 타자성의 대항적 운동을 발견하는 장이었음을 잊지 않아야 한다. ∞



리카르도 바스바움  
예술적 경험에 참여하시겠습니까?  
1994년부터 현재까지  
채색된 강철 오브제, 경험  
125 x 80 x 18cm  
참여: 연구 집단 '감각 기관의 정치'  
펠로타스, 브라질, 2009  
메르코수르 비엔날레  
촬영: 참가자

## 포스트-미디어 시대의 백남준

### 장 폴 파르지에

Jean Paul Fargier

파리8대학 영화학과 교수로, 파리에서 비디오 아티스트 겸

텔레비전 프로듀서로 활동하고 있다. 문필가 겸 저널리스트로서 미술 및 영화 평론도 쓴다.

내가 장 뤽 고다르 Jean-Luc Godard에게 영감을 얻어서 1969년(정치적) 액티비스트 비디오 작업을 시작했을 당시에, 파리에 는 이 새로운 매체에 정말로 관심이 있는 예술가가 대여섯 명 밖에 없었다. 하지만 그로부터 몇 년 후, 내가 비디오에 관한 저술을 시작했을 때—백남준이 <글로벌 그루브>(1973)를 완성할 무렵—프랑스에만 수십 명의 비디오 아티스트가 활동하고 있었다. 거의 5년 만에 비디오 아티스트가 배로 늘어난 셈이었다. 나는 그들 모두와 개인적으로 알고 지냈다. 우리는 작은 집단을 이루었고, 비디오 아트가 좀 더 광범위하게 확산되기를 바랐다. 우리는 언젠가 비디오 아트가 전 세계에서 번성하리라 자신했으며, 결국은 실제로 그렇게 되었다.

오늘날에는 프랑스에만 수백 명의 비디오 아티스트가 활동 중이고, 전 세계적으로 전자적 디지털 이미지로 작업하는 수천 명의 작가들이 있다. 나는 매년 적어도 10명의 비디오 아티스트를 새로 발견하려는 목표를 가지고, 미술관(같은 작가만 반복해서 다루는 경향이 있는), 갤러리(미술관보다는 덜 폐쇄적인), 비디오 페스티벌(진정한 놀라움으로 가득 찬)을 방문한다. 이제 나는 백남준이 멋지게 열어젖혔던, 그리고 그가 정력적으로 탐사했던 포스트-텔레비전의 '채널'(이 말은 '그루브'라는 말의 다양한 의미와 일부 상통하는 면이 있다)에 뒤이어 뛰어든 사람들을 50명이나 알게 되었다.

많은 비평가들은 비디오 아트를 텔레비전과 연관지어 이해하지 못한다. 하지만 그러면 핵심을 놓치게 된다. 텔레비전과 무관하게 '관계적 미학'을 말하고 '포스트-텔레비전 시대'를 간과한 채 '포스트-미디어의 조건'을 말한다면, 지난 40년 간 계속된 비디오 아트의 폭발이 어떤 예술적 힘을 내뿜었는지 결코 이해할 수 없다. 결국 내가 비디오 아트의 전개 양상을 계속 탐사하는 이유는, 백남준의 작업에서



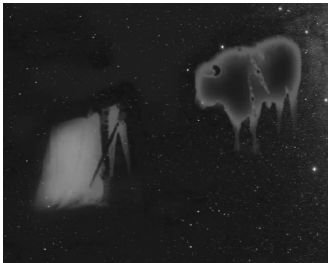
나타났던 비디오와 텔레비전의 연관성 때문이다. 나는 1975년에 “비디오는 텔레비전의 자의식이다”라고 선언한 적이 있다. 여전히 나는 텔레비전과 비디오의 관계를 그보다 잘 정의하는 말을 알지 못한다. 또한 이 말은 백남준의 <글로벌 그루브>에 대한 정의로 독해될 수도 있다. 그런데 이 자의식은 대체 어디서 유래한 것인가? 사르트르에게 영감을 얻은 나의 선언은, 텔레비전이 오직 ‘비(非) 의식’만을 낳는데 반해 의식은 오로지 비디오 그 자체로부터 산출된다는 믿음을 암시한다. 하지만 텔레비전이 무의식이라고 한다면, 나의 선언은 조금 수정돼야 한다. 그래서 나는 1980년대에 “모든 비디오 현상은 TV 효과 effect다”라는 선언을 내놓았다.

프랑스에서 비디오라는 TV 효과를 다양화하는 포스트-텔레비전 아티스트의 사례를 세 명만 골라야 한다면, 알랭 부르쥬 Alain Bourges, 리디 장 디 파넬 Lydie-Jean-Dit-Pannel, 로랑 미예 Laurent Millet를 들 수 있다. 하지만 그들의 작업은 한 마디로 쉽게 설명되지 않는다.

2008년 11월 마르세유의 인스턴트 비디오(www.instantvideo.com)에서 처음 공개된 알랭 부르쥬의 <투우 스케치 Esquisses tauromachiques>는 투우 경기 장면에 기초한 다섯 점의 연작이다. 아마도 서로 다른 경기 장면에서 소스를 얻었을 테지만, 그 결과는 하나의 신비로운 투우 경기로 종합돼 나타난다. 전체 작업은 투우의 전 단계—소가 입장하고, 투우사가 카파(망토)를 펴려여 소를 돌진시키고, 창을 꽂고, 몰레타(붉은 천)를 휘두르고, 소에 최후의 일격을 가하는—을 보여주는데, 특히 색체에 대한 독특하고도 심층적인 탐구가 돋보인다. 회화에서 장면의 색조를 조절하듯이, 화사하게 반짝이고 눈부시게 빛나다가 다시 어두침침하고 킁킁하게 잦아드는 색채의 변화는 특별한 국면의 변화를 표시한다. 여기서 디지털 파레트의 화려함은 시적 떨림의 절정에 이른다. 부르쥬는 백남준이 한국 무용으로 성취했던 ‘포스트-텔레비전의 비디오화’를 투우로 다시 보여준다.

한편, 리디 장 디 파넬은 지난 10년 간 <광로공 Panlogon>이라는 제목으로 세계의 축도를 구현해 왔다. 반짝이고 빛나고 매끄러운 이미지로 가득 찬 <광로공> 시리즈는 테크놀로지적 힘을 천명하는 이미지들의 전 지구화에 대한 가장 압도적인 응답 중 하나로서, 백남준의 <글로벌 그루브>와 유사한 계열에 있다. 작가는 문신을 새긴 수천 개의 팔을 연쇄적으로 한 쇼트씩 촬영하여—그 속에서 작가 자신 또한 작은 연결 고리 중 하나에 불과하다—전 지구적인 링크를 물질화하고자 한다.

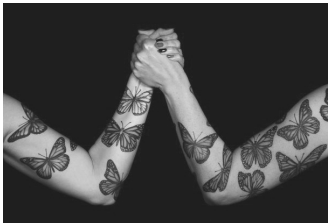
또한 로랑 미예의 <사물의 배치 La constellation des choses>는



알랭 부르쥬  
투우 스케치  
2008  
(스틸 이미지)



리디 장 디 파넬  
아무 것도, 아마도  
2008  
비디오, 60초



리디 장 디 파넬  
자동 팔씨름  
2007  
촬영: 다비드 브뤼넬

세계가 분절되는 방식에 대해 질문을 던진다. 작가는 5년 전부터 비디오 작업을 시작했다. 그는 인간과 동물이 생존을 갈구하는 순간을 연출 없이 촬영하고 편집한 후, 이미지 상에 보이는 것 이상이 드러날 수 있는 배치로 변환하고자 한다. 이 영상은 낱알의 픽셀 같은 작은 점들이 연속적으로 서로 뒤엎키는 것으로 끝난다. 빛이 보유하는 모든 것들로 이미지를 작성하고, 반짝이는 반점들을 길들여 질서 정연하게 조직하고, 그들 스스로 일어설 수 있도록 만드는 것—이 모든 것이 영속적인 순간을 포착하는 사진가이자 순간적인 영속성을 포착하는 비디오 아티스트로서 미예의 작업을 추동하는 의도적이고 복합적이며 생산적인 강박이다.

여기까지 백남준과 관련된 세 작가의 아름다운 인류학적, 예술적 여정을 살펴보았다. 하지만 다른 신나는 여정이 더 많이 남아있다. 그것은 당신이 문을 열어 젖히고 발을 디디는 곳, 바로 거기에 있다. ∞

# 백남준의 네트워킹과 예술인류학의 구성 요소

## 랜지트 호스코테와 낸시 아다자니아

Ranjit Hoskote & Nancy Adajania

랜지트 호스코테는 시인이자 큐레이터로, 다수의 인도 및

국제 저널에 논문을 발표했으며 현재까지 4권의 시집을 출간하고 현대

인도 시선집을 편집했다. 마라티 시인 아바지 다하케의 작품을 번역했고,

독일의 소설가 겸 에세이스트 일리아 트로야노브의 작품을 공동 번역했다.

/ 낸시 아다자니아는 동시대 인도 예술, 특히 뉴미디어 아트와 그 정치

문화적 맥락에 관한 폭넓은 저술 및 강연 활동을 펼치고 있다. 2000년부터

2002년까지 「아트 인디아 Art India」의 편집장을 역임하면서, 전

지구적으로 새로이 부상하는 뉴미디어 및 인터랙티브 공공 미술과 사회적

프로젝트를 아시아의 맥락에서 논하는 담론적 공간을 발전시켰다.

1

네트워킹된 세계의 선구자, 백남준은 전 지구화가 일어나기

수십 년 전부터 전 지구화를 옹호했다. 그는 실천과 순수한 상상의 수준을

아우르며 대륙간 이동과 문화간 흐름을 구현했다.

정신, 경험, 환경에 대한 불교적 모델은 혁명적으로 발전하는

통신 테크놀로지만큼이나 그의 예술에 중요한 영향을 끼쳤다. 문화적

관행, 철학적 관념, 새로이 진화하는 미디어를 혼합함으로써 먼 거리를

서로 연결하고 가까움을 탈안정화하는 백남준의 실험은 '실행의 주체들이

이루는 전 지구적 공동체'라는 모티프를 자주 내비친다. 이는 대승 불교의

핵심 텍스트인 「화엄경(華嚴經)」에 나오는 '인드라의 그물'—무수히

많은 지점들이 상호 접속되고 상호 반영하는 거대한 그물망—과 아주

유사하다.

백남준이 1960년대부터 1990년대까지 중심/주변, 주체/대상,

테크놀로지/자연의 이분법을 일관되게 부정했던 것도 이런 맥락에서

이해할 수 있다. 그는 냉전의 지정학이 구축한 견고한 경계들, 산업 발전이

초래한 환경 파괴, 과도기적 사회에서 갈수록 심화되는 개인과 공동체의

불화에 도전했다. 이는 백남준이 불교 철학의 스펙트럼 하에서 교조적인

양극화에 저항하는 특정한 위치를 점했음을 시사한다. 그가 서양 철학

및 문화에서 거의 언제나 나타나는 이원론적 체계를 부정한 것은 불교

심리학의 유식론(唯識論)적 관점이 표출된 것으로 볼 수 있다. 유식론의

근본 교리는 '오로지 정신뿐이다'라는 것이다. 즉, 현실은 오로지 정신을

통해 이해되고 경험은 오로지 정신을 통해 이뤄지므로, 정신이 온갖

양극화된 질서를 극복하여 정결해지면 세상 모든 불결한 구별과 차이를

일소하고 시공간의 구축물을 넘어 광명정대한 실재에 도달할 수 있다는

것이다.

백남준은 형태를 변형하고 맥락을 뒤바꾸는 데 전문가였다.

그는 우리가 살아가는 환경이 그저 외래적으로 주어지는 것이 아니라

이질적인 문화들을 넘나드는 여행 속에서 발생하는 예측할 수 없는

마주침과 대화를 통해 매번 새롭게 배치된다는 원리에 입각하여

작업했다. 한국, 일본, 독일, 미국에 이르는 그의 여정은 국경에 의해

구속될 수 없는 세계에 대한 믿음을 반영한다. 그는 불교와 샤머니즘의

가르침을 밀어붙여서, 존 케이지John Cage나 칼하인츠 슈톡하우젠 Karlheinz

Stockhausen 같은—규범적 조건에 의해 정해지는 경험을 해체할 수 있는

우발성의 질서에 관심을 가졌던—서양 예술가들과의 대화로 끌어들이는

데 성공했다.

2

백남준의 복합적인 실천을 살펴보면, 퍼포먼스, 테크놀로지,

협업, 연구, 대화의 5개 요소가 한데 어우러져 예술인류학을 이루고

있음을 식별할 수 있다. 예술인류학은 실행의 주체들이 예술적 창조의

핵심에 있는 고독하고 거의 나르시시즘적인 표현적 행동을 폭발시킬

것을 요구하면서, 사회성을 전제한 다음의 두 가지 명령을 제시한다.

첫째, 예술가의 의식과 관람자의 의식을 분리하는 경계선을 침범하라.

둘째, 새로운 미디어 테크놀로지를 예술적으로 사용함으로써 발생하는

감정과 욕망의 상호작용 및 퍼포먼스, 대응, 피드백의 루프를 전면적으로

의식하고 포용하라.

이런 맥락에서, 백남준의 유산은 예술인류학을 폭넓게

수용함으로써 새로운 세대의 예술가들에게 다음과 같은 두 가지 목표를

제시한다. 첫째, 예술 생산은 예술적 욕망과 그 수용의 맥락 사이에서 작용하는 변동적이고 자기 파괴적인 인터페이스가 돼야 한다. 둘째, 관객은 예술적 프로세스의 실질적 참여자로서—조사 응답자든, 인터뷰 대상이든, 증언자든, 예술적 의도를 따져 묻는 심문관이든, 그 외 설치, 퍼포먼스, 담론적 작업의 협력자든 간에—지속적으로 활성화돼야 한다.

예술인류학을 지향하는 것은 예술 작품이 아니라 예술의 작용에 방점을 찍는 것이다. 예술은 표현적 퍼포먼스인 동시에 담론적 행동이기도 하다. 인류학적 예술가는 단순히 이런 저런 매체의 사용법을 발전시키는 것이 아니라 성찰, 지식, 공동 생산의 패턴을 개방해야 한다. 매체는 그저 작업의 특정한 개념적 논리에 따라 결과적으로 정해질 것이다. 매체는 예술 작업의 민주적 충동을 초월하는 것이 아니라 그에 기여하는 것이 되어야 한다.

### 3

이러한 예술인류학의 사례로 두 가지 프로젝트를 소개하고자 한다. 첫 번째는 현재 베를린에서 진행 중인 <전쟁 사전> (www.dictionaryofwar.org)이라는 프로젝트이고, 두 번째는 봄베이를 중심으로 활동하는 샤이나 아난드 Shaina Anand의 2006년 프로젝트 <키르키안 Khirkeeyaan>이다.

<전쟁 사전>은 분쟁이나 의견의 불일치에 관련된 당대의 가장 긴급한 정치적 개념들이 학술적, 예술적, 비평적, 유희적, 해설적, 경구적으로 다양하고 꼼꼼하게 연구되는 전 지구적 규모의 유목적 플랫폼으로서, 현재 다양한 판본으로 계속해서 ‘재상연’되고 있다. 집단적으로 생산되어 지속적으로 성장하는 전 지구적 불안의 백과사전으로서, <전쟁 사전>은 잠재적으로 지구 전체를 아우르는 광대한 네트워크를 따라 계속 확장되면서 미묘한 수사적 퍼포먼스와 그에 대한 무제한적인 온라인 비디오 기록의 형태로 발표된다. 이 사전은 클러스터 형태로 구조화되어 연속적인 모임을 통해 비판적 모멘텀을 구축하고 유지하는 형태로 작동한다. 새롭고 상호 교차적인 전 지구적 공중을 생성하는 실험으로서, <전쟁 사전> 프로젝트는 교육의 위계적 질서에 대항하여 동료적 관계를 갱신한다.

한편, 샤이나 아난드는 2006년 4월 뉴델리 외곽의 도시와 농촌이 혼재된 키르키 Khirkee 마을에 들어가서 그 주민들 간에 잠깐이나마



샤이나 아난드  
키르키안  
2006  
(비디오 스틸 / 작업 스틸)

어떤 공동체의 감각을 불러일으킬 가능성을 타진하기 시작했다. 이들은 종파와 계급적 이해 관계뿐만 아니라 마을의 비공식적인 경제에 따라 분할된 유형학적 집단들로 나뉘어 있었다. 마을은 주거 구역, 상업 구역, 합법적 이민자 구역과 불법 이민자 구역 등으로 쪼개져 있었다. 아난드는 ‘마이크로 미디어’—매스 미디어와 달리 사용자가 능동적으로 참여하는 미디어—를 사용해서 키르키의 사람들을 연결하기로 했다. 그는 텔레비전의 수동적 논리와 NGO가 주도하는 공동체 네트워킹의 패턴 간에 단락을 일으키는 방식으로 개입적인 공동체 예술 프로젝트를 전개했다. 안 쓰는 TV 세트, 싸구려 폐쇄회로 TV 장치, 케이블 몇 미터로 개회로(開回路) TV 시스템을 만든 후, 아난드는 마을의 여러 구역에 사는 친구와 다른 사람들 사이에서 대화하고 공연을 벌여서 TV로 중계했다. 그가 자기-생성적 ‘진짜’ 리얼리티 쇼는 카스트, 계급, 종교, 지역, 젠더의 단층선을 그려내면서, 여성들만 사는 구역의 창문과 노동 착취 공장의 문 너머에 숨어 있던 눈에 보이지 않는 욕망과 염원을 처음으로 끄집어 냈다.

아난드는 카메라맨이나 편집자 없이 실시간으로 ‘영화’가 생성되는 상황을 창출했다. 여기서 참여자는 곧 목격자였고, 관객은 곧 사용자였다. 그는 고전 다큐멘터리 장르를 넘어서는 동시에, SMS 설문 조사와 조작된 토크쇼로 싸구려 민주주의를 공급하는 텔레비전의 걸만 번지르르한 이야기에 일침을 가했다. 아난드는 반복적 일상과 희망 없음이 지배하는 실존적 상황을 정치화했다. 그는 능동적으로 공론장을 창조했으며, 절망적인 상황 속에서도 낸시 아다자니아가 말하는 ‘수행적 민주주의’의 기반을 닦았다. ∞



# 다중과 삶정치 차원의 예술인류학

## 조정환

서울대학교에서 일제 식민지 시대 프롤레타리아 문학을

연구하여 문학박사 학위를 취득했으며, 현재 마르크스 이론, 포스트모던 사회 이론 및 문화 이론에 관해 강의하고 있다. 「민주주의 민족문화론과 자기비판」, 「지구 제국」, 「21세기 스파르타쿠스」의 저자이다. 현재 「자율평론」의 편집자로 활동하고 있으며, 안토니오 네그리의 저작을 한국어로 번역했다.

1

관계적 미학이 근거하는 해후의 유물론은 유연성을 중요한 미학적 요소로 끌어올린다. 그래서 그것은 다양한 것들의 상호작용 속에서 나타나는 새로운 형식의 탄생을 미학적 방법으로 삼는다. 백남준은 이 점에서 관계적 미학의 연장선상에서 작업한다고 볼 수 있다. 하지만 백남준은 단순한 유연을 넘어 좀더 의식적으로 이질적인 것들의 공통성과 연결성을 추구하고 또 시학적으로 실현하며 입증하려 한다는 점에서 관계적 미학을 더 진전시킨다. 소리와 이미지, 전기와 자기, 동양과 서양, 삶과 죽음, 화음과 잡음 등의 경계를 허물면서 그것들의 공통 평면을 드러내는 일에 백남준은 의식적으로 많은 노력을 기울였다. 비디오아트와 위성아트는 그것을 실현하기 위한 장치였다. 이런 의미에서 백남준은 우주만물을 다중 multitudes으로서 이해하고 또 제시하려한 예술가이다. 오늘날 이러한 예술행위는 특정한 예술가에 의해서도 물론 시도되지만 전통적 유형의 예술가에 속한다고 보기 어려운 집단적 예술 주체들에 의해 훨씬 복잡한 수준에서 수행되고 있다. 오늘날 생산과 운동과 혁명은 그 어느 시대보다도 예술적이며 다중적이다. 오늘날 우리는 제도예술을 넘는 생산적 집단예술, (사회)운동적 집단 예술을 목격하고 있다. 경제가 예술 행위로 구성될 뿐만 아니라 운동이 사람들, 사물들, 기술들을 조직하는 예술 행위로 되고 있다. 예컨대 2008년 대도시 서울에서는 최소한 수개월에 걸쳐 수백만이 참가한 촛불 집회가 상연되었다. 하나의 거대한

집단적 퍼포먼스로서 이 사건에 다양한 예술적 장치들이 동원되었다는 의미에서만이 아니라 개개인들이 분명한 예술적 행위주체로 참가했다는 의미에서 새로운 예술적 사실로, 새로운 예술인류학적 사례로 간주될 수 있다. 오늘날 예술인류학이 '제도로서의 예술가'의 예술행위만이 아니라 비제도적 예술행위들, 예술사건들을 분명한 예술적 사건으로 인지할 수 있다면 오늘날 지구적 삶은 예술인류학을 재사유하고 재맥락화하는 데 필요한 풍부한 사례들을 제공하고 있음을 발견할 수 있으리라 확신한다.

2

백남준은 1917년 혁명과 1968년 혁명의 차이를 전기에서 전자로의 이행으로 읽고 텔레비전 주사선과 비디오 기술을 시각예술 속으로 끌어들었다. 그것은 소리를 이미지로 바꾸고 다시 이미지를 소리로 바꾸었을 뿐만 아니라 보이는 것과 보이지 않는 것의 경계를 허물었다. 오늘날 디지털 기술은 소리, 이미지, 텍스트 사이의 경계를 완전히 허물어 백남준의 작업을 더욱 극단적으로 전진시켰다. 오늘날 예술적 실천은 디지털 기술과 분리해서 생각하기 어렵다. 컴퓨터와 인터넷의 광범위한 보급과 일반화는 오늘날 예술실천의 사회역사적 조건으로 되었다. 이로 인해 예술 주체 역시 급격히 변화하고 있다. UCC (User Created Contents)는 제도 예술가 세계와는 독립적인 방식으로 디지털 기술을 활용한 예술행위가 확산되고 있는 분명한 징후이다. UCC는 경제적 가치생산의 중요한 자원일 뿐만 아니라 인간들 사이의 소통의 중요한 방법이기도 하다. 물론 그것은 아직 초보적인 수준에 머물러 있지만 더 높은 수준의 UCC를 창조하려는 욕구는 팽배해 가고 있음은 분명하다. 중요한 것은 자본도 그러한 경향을 저지하기보다 촉진하는 것에 더 큰 이익을 걸고 있다는 것이다. 백남준은 예술가와 비(非)예술가의 경계를 허물고자 노력했다. 그런데 이제 그것은 특정한 예술가의 요구가 아니라 사회 전체의 요구로 등장하고 있다고 해도 과언이 아니다. 디지털 기술은 나노 기술, 레이저 기술 등과 결합하면서 백남준 시대에는 생각하기 어려웠던 상상적 세계를 현실화하고 있다. (최근 내가 본 작품 중에서 인상적이었던 것은 레이저를 쏘아 혈관들의 도관(導管)적 형상을 카메라에 잡아 삶의 도관성을 보여 주려고 한 어느 일본 작가의 사진작품이었다.) 새로운 기술과 존재를 예술적인 것으로 전용하기 위한 노력은 가장 오래된 기술들이나 존재를 현대에 되살리려는

노력만큼이나 중요하다. 이것은 백남준이 수행했던 당대의 예술 실천을  
우리 시대에 계승하는 일이기도 하다.

오늘날 노동은 삶(주체성)을 생산하고 재생산하는 활동이다.  
이런 의미에서 현대의 노동은 그 자체로 점점 시학 poiesis에 접근하고  
있다. 예술 역시 삶의 단순한 반영이 아니라 세계를 재생산하는 활동으로  
바뀌면서 예술과 노동 사이의 경계가 허물어지고 있다. 인간중심적인  
전통적인 인문학이나 자연을 대상화하는 과학은 삶과 노동과 예술의 이  
융합을 설명해 낼 수 없다. 삶과 예술의 융합이라는 상황은 자연과 사회,  
인간과 동물, 생물과 기계의 경계를 넘어설 것을 요구하며 우주의 여러  
존재들과 사건들 사이의 대칭적 관계성의 시각을 간절히 요구하면서  
현대의 수직화된 권력질서와 대립하고 있기 때문이다. 예술인류학은 이  
대칭성의 요구를 분명하게 의식하면서 고대와 근대, 동과 서, 음과 양,  
천과 지와 인, 여와 남, 권력자와 백성 등의 이분화된 세계를 극복하려  
한다는 점에서 혁명적이며 인문학과 과학의 범주를 넘어설 잠재력을  
갖고 있다. 하지만 지금까지의 예술인류학은 구조주의의 틀을 과감히  
벗어버리지 않고 그것을 재생산하고 있는 것으로 보인다. 관계성과  
대칭성에 대한 의식이 역동성과 주체성을 억제하는 것으로 보인다.  
그리하여 새로운 것의 탄생을 강조하면서도 그것이 기존의 틀의 재생으로  
귀착되는 것을 허용하곤 한다. 이런 의미에서 예술인류학은 그것의 열대적  
기원성(전근대를 연구대상으로 삼는 성격)을 아직 탈각하지 못하고 있는  
것으로 보인다. 존재의 운동이 그 자체의 자기 생산을 통한 새로운 전체의  
열림으로서 기능하지 못하고 기존의 구조적 전체 속에서의 변형으로만  
귀착될 위험이 있는 것이다. 이것은 삶과 예술의 하이브리드라는  
예술인류학의 올바른 통찰에 정치적 주체성에 대한 고려를 결합해야  
할 필요성이 있음을 의미한다. 삶예술을 삶정치로서 이해하기 위해서는  
예술인류학을 삶예술적 상황에 기초를 둔 예술정치학과 결합해야 한다.  
그것은 대칭성과 관계성이 주체성과 힘에 종속됨을 승인하고 주체성의  
동학을 분석하는 문제이다. 이럴 때 비로소 예술인류학은 그 자체가  
사회적 예술 행위와 혁명적 세계 변형의 구성적 부분으로 기능하게 될  
것이다. ∞

# 초(超)상업화 시대의 예술 실천

## 클라라 김

Clara Kim

레드캣(로이 앤드 에드나 디즈니/칼아츠 씨어터) REDCAT(Roy  
and Edna Disney/CalArts Theater)의 갤러리 디렉터 겸 큐레이터이다. 레드캣은  
캘리포니아 예술학교(칼아츠) California Institute of the Arts(CalArts)가 혁신적인  
시각 예술, 미디어 아트 및 퍼포먼스 아트를 지원하기 위해 로스앤젤레스  
다운타운 지역에서 운영하고 있는 예술 공간이다.

예술을 부유한 엘리트용 상품으로 만든 시장 경제, 동시대  
예술을 유서 깊은 보물보다 값비싸게 부풀린 옥션 회사들, 이런 것들은 결국  
자본주의와 관련된 문제다. 나는 과거의 향수에 사로잡힌 사람이 아니지만,  
지난 20년 간의 예술 생산을 한 마디로 요약할 수 있다면 '시장의 보편적  
지배'가 정답일 것이다. 자본주의 시장의 세계 질서 하에서, 예술 역시 그  
화폐적 등가물을 찾아가는 것은 인류 발전의 거의 불가피한 운명이다. 다른  
문화 형태—이를테면 음악—는 인터넷과 디지털 테크놀로지로 정보 수용  
및 유통 방식이 뒤바뀌면서 급격히 변화하고 있지만, 동시대 미술은 한층  
전문화된 참가자들로 구성된 고도로 코드화된 시스템을 향해 나아가는  
듯하다. 강력한 주류 제도들과 유명 작가들은 티셔츠, 사치품, 핸드백,  
윈도우 디스플레이, 건축, 리얼리티 쇼까지 거의 모든 것에 자신의 서명을  
남기고 있다. 동시대 미술은 대중 문화에서 그 적법성이 높아지는 것을  
목격하고 있으며, 그런 활동이 충분히 판돈을 걸 만한 투자라는 사실은  
이미 증명되었다. 두바이와 아부 다비에 세워진 문화 제도들과 다른  
지역의 프랜차이즈 미술관들에서 문화 자본은 정치 자본이나 경제 자본과  
동등하다. 하지만 그래서 어쨌단 말인가? 오늘날과 같은 초(超)상품화의  
시대를 인류학적으로 대체 어떻게 이해할 수 있을까?

1950년대 후반부터 1960년대까지 소호에서 예술 창작의 사회  
경제적 맥락을 특징지었던 것은 미술가, 시인, 연주자, 작곡가, 무용수들이  
함께 살면서 공동으로 작업할 수 있었던 텅 빈 건물들이었다. 이를테면  
백남준처럼, 비디오뿐만 아니라 음악에서도 급진적인 실험을 전개했던



예술가들은 소호에서 사용되지 않은 채 방치된 창고 건물들을 문자 그대로 점유했다. 그런 공간은 생산과 담론의 전 영역에서 추상 표현주의의 지배에 대응할 수 있는 독특한 맥락을 제공했다. 결과적으로 플럭서스 운동을 정의하게 되는 온갖 유형의 예술가들은 소호의 다락방이나 자체 조직한 페스티벌에서 한데 어울려 혼란스럽고 무질서하지만 역동적으로 뒤엉킨 다양한 예술 형태에 참여했다. 그 속에서는 모든 금기가 해제되었고, 따라서 모든 것이 가능했다. 그들의 활동은 퍼포먼스, 출판, 콘서트, 페스티벌 등 매우 광범위한 영역을 포괄했으며, 그들이 창조한 독특한 유통 시스템—우편 주문 창고와 플럭스 숍—을 통해 전파되었다. 그들은 미디어에 대항하여, 또한 미디어의 틈바구니에서 (마키우나스의 표현을 빌자면 ‘인터미디어’ 속에서) 작업했다. 그들이 공유한 집단적 정신은 작업과 삶을 병합해서 새롭고 활기찬 형태들이 출현할 수 있는 맥락을 창출했다.

오늘날 시각 예술 생산은 그와 전혀 다르다. 상업화가 가속되면서 유통 시스템 (갤러리, 잡지, 아트 페어, 미술관 등)이 뒷받침하는 일부 형태들만이 엄격하게 코드화된 끝에 수집 가능한 것과 그렇지 않은 것의 간절한 범주로 환원되었다. 백남준이 비디오아트의 혁명을 개시한지 40년도 지나지 않았건만, 테크놀로지가 일상의 모든 국면—신문 읽는 방식, 사업/연구를 진행하는 방식, 더 나아가 사회적 행동 전반—을 급변시키고 있음에도 불구하고 그에 상응하는 새로운 예술 형태는 거의 찾아볼 수 없다. 백남준의 말을 빌자면 ‘정보 초고속도로’가 개통하면서 정보의 유포, 생산, 수용이 시각 문화와 시각 경험을 완전히 뒤바꿔 놓았지만, 오늘날의 예술 창작은 여전히 전통적 형태에 고착돼 있다(동시대 회화의 옥션 가격은 연일 기록을 갱신 중이지만, 비디오아트와 미디어 기반 작업은 옥션 회사에 팔도 못 붙이고 있다).

동시대 미술에 만연한 상업화와 코드화 경향이 플럭서스를 특징지었던 실험 정신 또는 창조성—그걸 뭐라고 정의하든 간에—을 약화하고 있다면, 그 빈 자리를 대체한 것은 무엇인가? 유통 시스템이 창조적 활동을 지배하는가? 만약 그렇다면, 예술적 성취를 기술하고 정의할 다른 용어 집합이 필요하지 않겠는가? 언론과 홍보의 용어를 쓰면 될까? 아니면 누가 제일 조회수가 높은지, 누가 제일 긴 페이스북의 친구 목록과 트위터 피드를 갖고 있는지 체크하면 될까?

시각 예술의 영역에서 테크놀로지적 매개를 탐구하고 활용하는 다른 어떤 작업보다도, 우스터 그룹 The Wooster Group의 세련되고 매혹적인



우스터 그룹  
햄릿  
뉴욕 시, 미국, 2007  
퍼포먼스  
감독: 엘리자베스 르콩트  
(좌에서 우로) 케이시 스푸너, 스콧 세퍼드  
Photo © Paula Court



우스터 그룹  
햄릿  
뉴욕 시, 미국, 2007  
퍼포먼스  
감독: 엘리자베스 르콩트  
(좌에서 우로) 에이리 플리에이코스, 케이트 발크  
Photo © Paula Court



우스터 그룹  
햄릿  
뉴욕 시, 미국, 2007  
퍼포먼스  
감독: 엘리자베스 르콩트  
(좌에서 우로) 스콧 세퍼드  
Photo © Paula Court

연극 공연은 오늘날 시각 경험의 동시성, 혼돈, 관심 결핍 증후군을 가장 훌륭하게 포착하고 있다. 그들의 멀티미디어 공연에서, 비디오 및 음향 기술은 배우와 예술가들만큼이나 뚜렷한 캐릭터를 이룬다. 그들이 최근 작업한 햄릿은 리처드 버튼의 전설적인 1964년 브로드웨이 버전에서 힌트를 얻었다. 버튼은 공연을 17개의 카메라 앵글에서 촬영한 후 영화로 편집해서 관람자에게 ‘씨어트로필름 (Theatrofilm, 연극-영화)’이라는 독특한 라이브 연극 경험을 제공했다. 우스터 그룹은 다중 스크린으로 버튼의 영상을 불러내 그것을 실제 ‘공연 중인’ 배우들 중 하나처럼 사용했다. 편집된 영상 클립은 공연 전체에서 일종의 재료로서, 배우들이 어떻게 행동해야 하는지 지시한다. 이 영상이 빠르게 재생되거나 거꾸로 감길 때, 배우들은 그렇게 비정상적으로 재생되는 아날로그 비디오 영상 속의 움직임을 흉내낸다. 또 다른 햄릿 공연 영상—이를테면, 공연 중에 유튜브에서 스트리밍 받은 케네스 브래너의 헐리우드 버전 같은 것—의 유행들도 불러 나온다. 이 모든 것은 매우 빠른 속도의, 거의 최면적인 비디오 정보의 집중 포화 속에서 이루어지며, 그 결과 기억, 매개, 라이브 액션이 메타 차원의 공간으로 한데 충돌해 들어간다. 퍼포밍 아트 또는 퍼포먼스 아트는 새로운 미디어와 테크놀로지를 상품화된 대상으로 전락시키지 않고, 집단적 기교, 지식, 창조성에 의존해서 한층 급진적인 실험을 전개한다.

또 다른 긍정적 사례로는 로스앤젤레스를 중심으로 활동하는 음악 그룹 ‘럭키 드래곤’이 있다. 그들의 음향 실험은 (그들의 말을 빌자면) ‘피부 접촉, 낮은 언어, 일시적 논리, 축하의 정신, 이유는 모르겠지만 여하간 작동하는 물건들 등으로 지탱되는 연약한 네트워크’에 의존한다. 그들의 작업에서 관객 참여는 디지털 장비로 소리가 창출되는 전체 메커니즘의 필수 요소다. 그리하여 인간의 접촉과 테크놀로지적 미궁 사이에서 새롭고 일시적인 사운드-스케이프가 펼쳐진다. 그들의 음악은 그 핵심부에 사회적 참여와 집단적 생산이 자리한다. 그들의 말을 빌자면, “전선과 스크린과 말들을 명료하게 만들려는 진정한 시도 속에서 단순하고 오래된 패턴들이 한데 모였다 흩어진다.”

이런 사례들의 어딘가에—시각적 생산의 주류 바깥에서—우리가 배워야 할 교훈이 있다. ∞

# 그저 소프트웨어만이 존재한다

## 레브 마노비치

Lev Manovich

캘리포니아 샌디에고 대학 시각예술과 교수이며, 캘리포니아

통신정보기술연구소에서 소프트웨어 연구 구상 부문 디렉터로

활동하고 있다. 런던 대학교 골드스미스 칼리지, 드문포트 대학교(영국),

뉴사우스웨일스 대학교(시드니) 순수미술대학에서 방문 연구 교수를

지냈다.

1990년대 초반부터, 학계, 뉴미디어 아트, 언론은 입을 모아

‘뉴미디어’에 관해 광범위하게 글을 발표했다. 이런 논의의 상당수는

컴퓨터와 인터넷을 중심으로 발전하고 있는 새로운 테크놀로지들, 새로운

표현과 소통의 가능성, 새로운 공동체와 사회성의 형태를 어떤 단일한

용어로 제시했다. 그것이 바로 ‘디지털’이다. 이 용어는 MIT 미디어랩의

디렉터 니콜라스 네그로폰테 Nicholas Negroponte가 「와이어드」 Wired에

연재한 칼럼을 「디지털이다」(1996)라는 제목으로 출간하면서

공식적으로 승인되었다. 그로부터 13년이 지났지만, 이 용어는 여전히

뉴미디어가 무엇인가에 대한 대중적, 학술적 이해를 지배하고 있다.

나는 2009년 8월 28일 구글에 ‘디지털’, ‘인터랙티브’,

‘멀티미디어’라는 검색어를 쳐 보았다. 검색 결과는 ‘디지털’이 7억5700만

개, ‘인터랙티브’가 2억3500만 개, ‘멀티미디어’가 2억4000만 개였다. 구글

학술 검색 결과도 크게 다르지 않아서, ‘디지털’이 1080만 개, ‘웹’이 415만

개, ‘소프트웨어’가 392만 개, ‘인터랙티브’가 276만 개, ‘멀티미디어’가

187만 개였다. 이 숫자만 가지고 판단해 보자면, 네그로폰테가 옳았던 것

같다.

이제는 인터넷과 웹이 인간 문화와 사회에 얼마나 엄청난

변화를 가져왔는지 두 번 말할 필요도 없다. 다만 나는 컴퓨터 혁명에서

중요하게 작용했던 또 다른 요소가—비록 이론적으로 별로 조명되지

않았지만—존재한다는 사실을 지적하고 싶다. 그것은 바로 ‘소프트웨어’다.

컴퓨터와 연관된 뉴미디어 저작 및 편집 기술은 모두

미디어가 ‘디지털이 된’ 결과다. 미디어 접속, 유통, 분석, 생성, 조작의

새로운 방식들은 모두 ‘소프트웨어’ 덕분에 가능해졌다. 다시 말해서,

소프트웨어를 개발하는 개인, 기업, 콘소시움이 어떤 선택을 했는가에

따라, 그 결과로 이런저런 새로운 변화가 나타난 것이다. 이러한 선택 중

일부는 현대 컴퓨팅 환경을 지배하고 있는 기본 원칙과 프로토콜들을

고려하고 있다. 그래픽 유저 인터페이스(GUI)와 그 개정판(이를테면,

아이폰 OS) 하에서 구동되는 모든 소프트웨어는 ‘잘라 붙이기’ 명령을

포함한다. 또한 월드와이드웹은 일괄적으로 ‘일방향 하이퍼 링크’를

지원한다. 그 외에, 특정 유형의 소프트웨어(이를테면, 일러스트레이션

프로그램)나 어떤 소프트웨어 패키지에만 쓰이는 기능들도 있다.

사용자들이 어떤 애플리케이션에 쓰인 소프트웨어 기술 또는

인터페이스 메타포를 좋아하면, 다른 애플리케이션의 개발자들이 그것을

또 채택해서 쓰는 경우가 종종 있다. 일례로, ‘태그 클라우드’ 기능은 폴리커

인터페이스에 처음 도입된 이후 여러 웹 사이트에서 흔히 볼 수 있는 표준

기능이 되었다. 또한 애플리케이션에 어떤 특정한 기술이 쓰이는 것은

소프트웨어 산업 경제의 영역에서 일어나는 특정한 변화의 결과일 때도

있다. 이를테면, 한 소프트웨어 회사가 다른 회사를 사서 그 회사의 기존

소프트웨어 패키지를 자사 제품군과 합병하는 경우가 대표적인 예다.

이 모든 소프트웨어 변이와 ‘새로운 중’의 탄생은 단순히 개별

정신 또는 디지털 컴퓨터와 컴퓨터 네트워크의 ‘본질적’ 특성으로부터

귀결된 것이 아니라는 점에서 ‘사회적인 프로세스’라 할 수 있다. 그런

변이와 생성은 다수의 개발자가 만든 소프트웨어에서 나타나서 다수의

사용자에게 마케팅 된다.

요컨대, 컴퓨터 메타미디어의 관습과 기법들, 소프트웨어

애플리케이션에서 지원되는 각종 도구들은 단순히 ‘아날로그’ 미디어에서

‘디지털’ 미디어로 테크놀로지적 변화가 일어난 결과가 아니다. 오히려

그것은 시장의 압력과 제한 하에서 소프트웨어가 지속적으로 진화한

결과라고 해야 한다.

그렇다면, ‘디지털 미디어’ 또는 ‘뉴미디어’라는 용어는 ‘디지털

혁명’의 특수성을 제대로 전달하지 못한다. 왜냐하면, ‘디지털 미디어’의

새로운 특질들은 미디어 오브젝트의 ‘내부’가 아니라 그 ‘외부’에 존재하기

때문이다—미디어 관람자가 쓸 수 있는 각종 명령어와 기술들, 저작용

소프트웨어, 애니메이션, 구성, 편집 소프트웨어, 게임 엔진 소프트웨어,

위키 소프트웨어, 그외 모든 소프트웨어의 새로운 중들을 생각해 보라.

물론 컴퓨터가 이미지, 텍스트, 형태, 소리 및 다른 미디어 타입을 다룰 수 있는 것은 원칙적으로 디지털 재현 기술 덕분이다. 하지만 실제로 우리가 뭘 어떻게 할 수 있는지 결정하는 것은 소프트웨어다. 즉, 우리가 실제로 ‘디지털이 되기’는 했지만, 그 ‘존재’의 구체적 형태는 소프트웨어에서 나온다는 것이다.

소프트웨어가 이렇게 중요하다면, 우리는 현대 미학 및 미디어 이론의 근본적 개념 자체를 다시 생각해야 한다. 소위 ‘매체 특성’이라고 하는 개념을 생각해 보자. ‘디지털 매체’가 어떤 ‘특성’을 가진다고 말하는 것은 대체 무슨 의미인가? 이를테면, 디지털 사진, 전자 텍스트, 웹 사이트만의 독특한 특성에 관해 말하는 것이 정말로 유의미한가? 엄밀히 말해서, 그런 논의는 정확해질 수가 없다. 다양한 디지털 콘텐츠 유형들—이미지, 텍스트 파일, 3D 모델 등—은 그 자체로 고유한 특성을 가지지 않는다. 우리가 사용자로서 경험하는 것은 미디어 콘텐츠의 특성이 아니라 그 콘텐츠를 만들고 편집하고 제시하고 접속하는 데 쓰이는 소프트웨어의 특성이다.

이것만은 분명히 하자. 나는 오늘날 다양한 매체 유형—연속 색조 이미지와 벡터 이미지, 아스키 텍스트와 서식 있는 텍스트, 3D 모델, 애니메이션, 비디오, 지도, 음향 등—의 차이가 순전히 애플리케이션 소프트웨어로 결정된다고 주장하는 것이 아니다. 분명 이런 매체 유형들은 재현적, 표현적 역량이 제각기 다르다. 이들은 서로 다른 감정적 효과를 산출할 수 있다. 이들은 다양한 뉴런의 네트워크와 집단들에 의해 처리된다. 또한 이들은 제각기 다른 정신적 프로세스 및 정신적 재현 유형에 상응하는 것처럼 보인다. 이런 차이는 고대 철학과 고전 미학 이론에서 현대 예술과 최신 신경과학에 이르기까지 다양한 영역에서 수천 년 동안 논의돼 왔다. 내가 주장하고 싶은 것은 그런 문제가 아니다. 일단, 상호작용적 소프트웨어가 부여하는 새로운 역량은 위에서 언급한 모든 매체 유형에서 공통으로 나타나는 부분이다. 개별 파트를 선택 편집하는 것, 데이터 스트럭처와 데이터 디스플레이의 분리, 하이퍼링크, 시각화, 검색 가능성과 탐색 가능성 등이 그 예다. 또한 우리가 특정한 디지털 문화 오브젝트를 다룰 때, 그 ‘특성’은 우리가 그 오브젝트와 상호작용하는 데 사용하는 소프트웨어 애플리케이션과 아주 밀접하게 연관된다.

예를 들어 보자. 이를테면 사진이 있다. 아날로그 시대에는, 어떤 사진이 일단 인화되고 나면 그 사진이 재현하고 표현하는 모든 것은 완성된 인화물 속에 담겨 있었다. 따라서 그 사진을 집에서 보든 전시장에서 보든

아무 차이가 없었다. 물론 사진 작가가 콘트라스트를 높여서 인화를 새로 할 수도 있지만, 그 결과는 물리적으로 다른 대상, 즉 새로운 사진 인화물로 나타난다.

그렇다면, 이제 디지털 사진의 경우는 어떤지 보자. 우리는 디지털 카메라나 휴대 전화로 사진을 찍을 수도 있고, 잡지에서 사진을 스캔 받을 수도 있다. 어떤 과정을 거치든 간에, 그 작업은 일련의 색채(또는 명도) 정보가 부여된 픽셀들의 배치, 그리고 이미지 크기와 카메라 기종과 촬영 조건(이를테면 노출) 등의 메타데이터를 결정하는 표제 정보가 담긴 하나의 파일로 귀결될 것이다. 다시 말해서, 그 끝에는 항상 무언가 의미 있는 숫자들이 담긴 파일이 있고, 우리가 보통 ‘디지털 미디어’라고 부르는 것은 바로 그 파일이다.

그러나 당신이 프로그래머가 아니라면, 이 숫자들을 직접 다룰 일은 거의 없다. 그 대신, 당신은 이런저런 소프트웨어를 써서 디지털 미디어 파일과 상호작용한다. 여기서 어떤 소프트웨어를 쓰는가에 따라 당신이 동일한 디지털 파일로 무엇을 할 수 있는지 그 자유도가 극적으로 달라진다. 휴대전화의 MMS 소프트웨어는 이 사진을 단순히 디스플레이할 수 있을 뿐, 다른 기능은 지원하지 않는다. 데스크톱이나 웹에서 구동되는 무료 미디어 뷰어/플레이어는 그보다 조금 더 많은 기능이 있다. 이를테면, 구글의 데스크톱 버전 <피카사 3.0>(2009)은 여백 잘라내기, 자동 색상 보정, 적목 현상 보정, 그외 다양한 필터(이를테면, 소프트 포커스 필터, 글로우 필터 등)를 제공한다. 동일한 사진을 파일 변형 없이 컬러 또는 흑백으로 디스플레이할 수도 있다. 또한 휴대 전화 소프트웨어에서는 제공하지 않는 세부 확대 보기 기능도 있다. 게다가 같은 사진을 포토샵 CS4에서 열어본다면, 할 수 있는 것은 훨씬 더 많아진다. 사진 속의 특정 색상을 다른 색상으로 자동 변환할 수도 있고, 모서리 탐지 필터를 써서 윤곽과 뾰족한 모서리 부분을 눈에 띄게 드러내거나 블러 필터를 써서 그런 모서리 부분을 온갖 방식으로 뭉개버릴 수도 있다. 요컨대, 어떤 소프트웨어를 쓰느냐에 따라 미디어 오브젝트의 ‘특성’은 극적으로 바뀔 수 있다.

정리하자면, ‘디지털 미디어’ 같은 것은 존재하지 않는다. 다만 그런 미디어 (또는 ‘콘텐츠’)에 적용할 소프트웨어만이 존재한다. 달리 말해서, 사용자가 애플리케이션 소프트웨어로만 미디어 콘텐츠와 상호작용할 수 있다고 한다면, ‘디지털 미디어’는 그 자체로 어떤 고유한 특성도 가지지 않는다. 소위 ‘매체 특성’이란, 이제 소프트웨어에 의해 정의되는 조작 가능성의 범위에 다름 아니다. ∞



# 우정의 테크놀로지

## 아르옌 뮈를더

Arjen Mulder

암스테르담에서 활동하는 에세이스트 겸 미디어 이론가로, 네덜란드와 벨기에의 여러 예술 학교에서 강의하고 있다. 네덜란드어로 네 권의 에세이집을 출간했고 마이커 포스트 maaik post와 「전자 예술의 책」(2000)을 공동 저술했다. 2008년 미디어 아트 리서치 어워드(아르스 일렉트로니카 Ars Electronica) 수상자이다.

전지구화의 시대에는 모든 사람이 인류학자다. 서구의 주요 도시 중 어디든 조금만 어슬렁거리고 다녀 보면, 19세기나 20세기 초반의 인류학자가 멀리 사하라 사막 이남의 아프리카, 중동, 아마조니아 등을 여행하면서 만나볼 수 있었던 것보다 훨씬 다양한 국가, 공동체, 집단, 부족, 확장 가족 등에 속한 여러 부류의 사람들과 마주치게 된다. 이제 인류학은 당신과 같은 도시에서 살아가는 사람들과 관계 맺는 주요한 방식이 되었다. 이국의 사람들은 우리와 함께 살아가고, 실제로 여기서 아주 잘 지내지만, 늘 그래왔듯 여전히 이국적이다. 이런 현상은 ‘외래인의 통합’을 요구하고 ‘이민 금지, 우리 나라는 꽉 찼다’ 같은 인종주의적 슬로건을 사용하는 강압적인 정치적 풍토 속에서도 여전히 나타난다. 이민은 멈추지 않는다. 적어도 이 세기에는 앞으로도 계속 그럴 것 같다. 세계 전역에서 집단적으로 또한 개인적으로 나타나는 거대한 후기 식민주의적 이주의 물결은 모든 사람이 주변의 다른 모든 사람에 대해 이방인이 되는 그날까지 계속될 것이다. 이제 관광의 시대는 끝났다. 우리에게 돌아갈 집이 없기 때문이다. 우리가 그냥 집에 머물러 있기만 해도, 우리 주변과 우리 내부의 모든 것이 계속 변화한다. 우리의 정보 커뮤니케이션 미디어를 통해 세계 전체가 우리의 집 안으로 밀려 들어오기 때문이다. 모두가 다른 모두에게 자기가 누군지 계속 설명해야 하고, 그 과정에서 자기가 누군지 잊어버린다. 모두가 다른 모두가 서로 다른 방식으로 살아가는 것을 본다. 소위 ‘원시인’은 ‘문명화된’ 연구자들에 의해 연구되는 동시에 바로 그 연구자들을 연구한다. 그래서 누가 누구란 말인가? 전 지구적으로 네트워크된 사회에서, 인류학은 그저 외국인을 연구하고 신기한 물건을 수집하는 방법이 아니다. 그것은 우리가 존재하는 주된 방식이다.

문화인류학은 ‘페티쉬’, ‘토템’, ‘물질 문화’와 같은 공통 분모 하에서 다른 민족들의 성스러운 또는 세속적인 예술 작품들을 연구해왔다. 이제 예술인류학은 ‘인터랙티브 아트’, ‘참여적 예술’, ‘집단적 예술(즉, 공동체 예술)’과 같은 세속적인 또는 성스러운 공통 분모 하에서 우리 자신의 정상성이 무엇인지 연구한다. 관계적 미학에 따르면 예술은 관계들 속에—대화의 형태든, 모임이든, 공동 프로젝트든—자리한다. 인류학적 미학에 따르면, 예술은 상호작용, 참여, 집단적인 것 속에 자리한다. 이러한 신흥 패러다임 하에서 예술의 타당한 정의란, 개인 또는 일군의 사람들이 ‘우리가 하는 게 예술이다’라고 말할 때에만 존재한다. 그런 선언이 무언가를 예술로 만든다. 일단 그런 다음에야 비로소 장인 정신, 개념적 풍부함, 발전적 가능성 등에 관한 논의가 시작될 수 있다. 예술을 그 바깥과 구별할 수 있는 비평가는 더 이상 존재하지 않는다. 인류학적 미학에 따르면, 예술을 이해하고 공감하려면 예술 작품의 일부가 되어 그와 상호작용하고 그에 참여하고 그를 공유해야 한다. 그러므로 비판적 거리를 유지하는 대신 에고 ego를 잠시 내려놓고 ‘우리’의 네트워크로 진입해야 하는 것이다. 당신이 예술 작품을 떠나는 순간 예술도 함께 사라진다. 거의 기억도 남지 않는다. 기껏해야 당신이 한때 가졌고 이제 상실한 어떤 경험, 말로 표현할 수 없고 미디어로 보존할 수 없는 그런 경험의 감각만이 희미하게 남을 것이다. 당신은 신과의 (재)합일에 관해 말하는 신비주의자처럼 예술의 경험을 말할 수 있다. 하지만 그런 신비주의자들과 마찬가지로, 당신의 말은 하나도 조리에 맞지 않을 것이다. 경험은 너무 물질적이고 물리적이어서 언어, 이미지, 소리 같은 정신적 미디어로 번역되지 않는다. 아마도 촉각적 미디어가 존재한다면, 이 문제를 다소나마 해결할 수 있을 것이다. 촉각은 결코 추상적, 초월적이지 않고, 언제나 내재적, 신체적, 본연적이기 때문이다.

그래서, 지금 우리가 대체 무슨 예술에 관해 말하고 있는가?

나는 그냥 예를 하나만 들겠다. 나머지는 여러분이 알아서 해결하길 바란다. 이 프로젝트는 암스테르담의 거주자 몇 사람이 직접 걸거나 자전거를 타거나 공공 교통 수단을 이용하거나 차를 몰거나 해서 실시간으로 그려낸 한 장의 지도에서 시작했다. 매 순간마다 그들이 가진 GPS 장치의 신호가 일종의 휴대 전화 시스템을 통해 중앙 컴퓨터로 전송됐는데, 컴퓨터가 이 위치 데이터를 일정 시간 동안(몇 분 또는 몇 시간) 검은 스크린에 시각화하면 그 점들이 누적되어 운동의 벡터가 선형적으로 나타났다. 대개 하루에 30명 정도가 참여했고, 전체

프로젝트는 몇 주 동안 지속됐으며, 그 전체 결과는 몇 시간 또는 몇 일씩 실제 거주자들이 도시를 어떻게 사용하고 있는지 보여주는 라이브 지도 형태로 암스테르담 시립 아카이브에 전시되었다. 에스터 폴락 Esther Polak과 예로언 케이 Jeroen Kee의 <실시간 암스테르담 Amsterdam realtime> (2002)은 인터랙티브 아트의 고전으로, 가장 기본적인 수준에서 인류학적이다.

그것은 주어진 맥락 하에서 지역 주민들이 상호작용을 사용하는 다양한 방식을 보여준다. 그것은 아르준 아파두라이 Arjun Appadurai가 ‘지역성의 생산’이라고 부르는 것, 즉 ‘사회적 직접성의 감각, 상호작용성의 테크놀로지, 맥락의 상대성 간에 발생하는 일련의 연결들’을 가시화한다. 그런 것들은 그저 인쇄된 지도 상에 ‘근린지구’로 존재하던 무언가에 새로운 가치를 부여한다. 폴락과 케이의 지도는 일련의 참가자들이 실시간으로 생산한 집단적 성과였다. 또한 이 참가자들은 단순히 지도를 만든 것이 아니라 GPS/전화/중앙 컴퓨터/시각화 소프트웨어/스크린의 기술 시스템, 도시의 거리, 다른 참가자들, 암스테르담 시립 아카이브의 지도를 보는 사람들과 함께 상호작용했다. 그들은 다른 사람들이 자기를 보고 있음을 알았기 때문에, 매 순간마다 갱신되는 지도 상에 잠시나마 아름다운 드로잉이 출력되도록 일부러 특별한 루트를 계획하기도 했다.

에스터 폴락은 이 프로젝트의 연장선 상에서 GPS 시스템을 사람이 아니라 제품에 부착했다. 이를테면 여기 저기 실려 다니는 우유 같은 것 말이다. <유목적 우유 Nomadic Milk> (2006-2008)의 첫 번째 버전은 우유가 매일 북부 유럽에서 어떻게 ‘홀러내리는지’ 보여주었다. 그에 따르면, 리투아니아의 소에서 짜낸 우유는 트럭을 타고 독일을 거쳐 네덜란드의 우유 공장에 도착한 다음 유럽 각지의 슈퍼마켓으로 배달되었다. 두 번째 버전(2009-2010)은 나이지리아에서 출발해서 이틀 동안 라고스의 항구에서 내륙의 아보우자 Aboudja까지 움직이는 가루 우유의 산업적 흐름과 폴라니 족이 소 떼를 데리고 1년 동안 아보우자에서 멀리 떨어지지 않은 넓은 지역을 이리저리 떠돌아다니면서 생산하는 우유의 유목적 흐름을 따라간다. 서로 다른 두 가지 지역적 관습과 전통에 연관된 어떤 자원의 생산과 유통을 연구한다는 점에서, 이 또한 가장 기본적인 수준에서 인류학에 속한다. 참여자들은 어디든 평평한 표면만 있으면 자기가 밟아온 루트를 모래로 고스란히 그려내 주는 영리한 프린터 로봇을 이용해서 자신의 궤적을 직접 눈으로 볼 수 있었다. 그러면 이들은 길의 구비구비마다 무슨 일이 벌어졌는지, 왜 하필이면 이 루트로 움직였는지 이야기하기 시작했다. 또한 이 과정은 영화로 촬영되어 비디오 설치의

형태로 서구 관객을 대상으로 전시되었다.

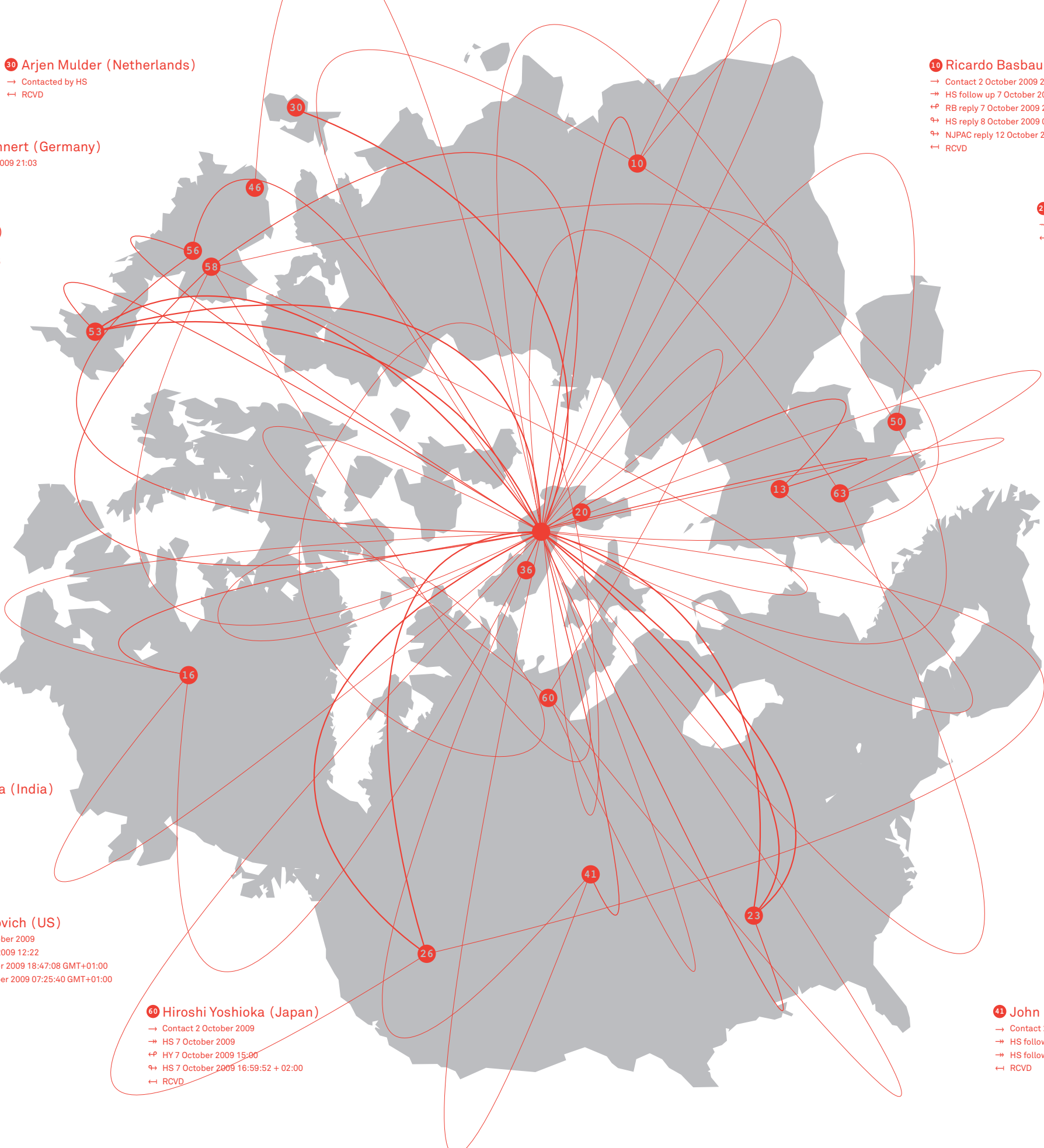
에스터 폴락은 숙련된 화가이며, 그의 GPS 매체가 그려내는 선은—그것을 구성하는 각각의 점이 모두 어떤 의지적 결정의 산물로서 특별한 의미를 지닌다는 점에서—모든 화가들이 꿈꾸던 바로 그런 특질을 가지고 있다. 폴락이 그저 예술적 가치를 위해, 정말로 미를 창조하기 위해 더 유의미한 선과 패턴을 만들고 싶다는 유혹을 피하기란 결코 쉽지 않았을 것이다. 실제로 그는 생명을 주는 실체로서의 우유 그 자체에 대해서는 별로 신경 쓰지 않았다. 그의 GPS 아트를 일종의 회화 작품으로 보자면, 그것은 미술사에 대한 멋진 동시대적 논평으로 독해될 수 있다. 그러나 인류학적 미학의 관점에서 그것은 훨씬 많은 의미를 지닌다. 폴락은 GPS 시스템을 이야기 만들기 장치로 사용해서 공감, 참여, 심지어 우정을 창출했다. 프로젝트의 최종 목표는 이야기가 아니라 우정이다. 말로 다 표현할 수 없는 접속이 우리의 이국성을 보존하는 동시에 우리의 소외를 무너뜨린다. 당신은 다른 사람들이 뭘 하는지 알 수 없지만 그들의 움직임을 보면서 그들이 그들의 세계를 사용하고 그들의 세계를 만들어내는 방식에 매혹된다. 그것은 예술인류학의 모든 것이다. 그것은 단순한 예술을 넘어선다. 그것은 이 거대하고 과포화된 행성에서 지역성을 생산하며 살아가고자 노력하는 당신과 나와 나머지 모두에 관한 것이다. ∞

<http://www.nomadicmilk.net>



카노 대학교 지리학과에서의 퍼포먼스  
이디리스 씨와 함께 했던 우기의 경로에 관한 워크숍  
Courtesy of NomadicMILK project;  
Esther Polak, 2009 Nigeria





**30 Arjen Mulder (Netherlands)**  
→ Contacted by HS  
← RCVD

**46 Suzanne Rennert (Germany)**  
→ Contact 2 October 2009 21:03  
← RCVD

**56 Peter Weibel (Germany)**  
→ Contact 2 October 2009 21:13  
→ NJPAC follow up 9 October 2009 17:25  
↔ NJPAC reply to phone confirmation  
from AG 14 October 2009 16:45  
← RCVD

**53 Simon O’Sullivan (UK)**  
→ Contact 14 October 2009 17:27  
→ NJPAC follow up 19 October 2009 20:51  
↔ SO’S reply 20 October 2009 03:49  
↔ NJPAC reply 20 October 2009 18:48  
← RCVD

**58 Haegue Yang (Korea) Berlin based**  
→ Contact 2 October 2009 20:22  
↔ HY reply 5 October 2009 04:56  
↔ HS reply 5 October 2009 05:12  
↔ NJPAC reply 5 October 2009 11:24  
↔ HY question 9 October 2009 09:03  
↔ NJPAC reply 9 October 2009 10:01  
← RCVD

**36 Wongil Park (Korea)**  
→ Via phone  
← RCVD

**16 Ranjit Hoskote + Nancy Adajania (India)**  
→ Contact 2 October 2009 20:53  
↔ Reply 5 October 2009 20:02  
↔ HS reply 5 October 2009 20:07  
↔ RH reply 11 October 2009 16:17  
← RCVD

**26 Lev Manovich (US)**  
→ Contact 2 October 2009  
→ HS 7 October 2009 12:22  
↔ LM 6 November 2009 18:47:08 GMT+01:00  
↔ LM 25 November 2009 07:25:40 GMT+01:00  
← RCVD

**60 Hiroshi Yoshioka (Japan)**  
→ Contact 2 October 2009  
→ HS 7 October 2009  
↔ HY 7 October 2009 15:00  
↔ HS 7 October 2009 16:59:52 + 02:00  
← RCVD

**10 Ricardo Basbaum (Brasil)**  
→ Contact 2 October 2009 20:56  
→ HS follow up 7 October 2009 17:21  
↔ RB reply 7 October 2009 22:53  
↔ HS reply 8 October 2009 00:04  
↔ NJPAC reply 12 October 2009 11:33  
← RCVD

**20 Jeonghwan Jo (Korea)**  
→ Via phone  
← RCVD

**50 Kiss-Pál Szabolcs (Hungary)**  
→ Contact 2 October 2009 21:09  
↔ KPS reply 5 October 2009 18:03  
↔ HS reply 7 October 2009 15:38  
← RCVD

**13 Jean Paul Fargier (France)**  
→ Contact 8 October 2009 17:40  
↔ JPF reply 9 October 2009 02:28 NJPAC reply  
↔ 9 October 2009 13:38  
← RCVD

**63 David Zerbib (France)**  
→ Contact 2 October 2009 20:11  
↔ DZ reply 3 October 2009 07:37 NJPAC  
↔ Reply 5 October 2009 09:51 DZ reply 6  
↔ October 2009 00:09  
← RCVD

**23 Clara Kim (US)**  
→ Contact 13 October 2009 16:32  
→ NJPAC follow up 16 October 2009 17:33  
↔ CK reply 16 October 2009 23:06  
↔ NJPAC reply 17 October 2009 00:33  
← RCVD

**41 John Rajchman (US)**  
→ Contact 2 October 2009 20:38  
→ HS follow up 7 October 2009 17:22  
→ HS follow up 11 October 2009 15:00  
← RCVD

# 백남준과 샤머니즘

## 박원길

고려대학교 인류학과 교수로, 동 대학에서 몽골 연구를 전공했다. 몽골 역사와 문화 및 샤머니즘에 대한 다수의 책을 집필했다.

백남준은 1963년 독일 부퍼탈의 파르나스 갤러리에서 <음악의 전시-전자 텔레비전 Exposition of Music - Electronic Television>이라는 특이한 제목의 전시를 통해 비디오 아트라는 새로운 예술 세상을 열었다. 그는 이 전시회에서 소의 잘라진 생머리를 피가 뚝뚝 흐르는 채 갤러리 입구에 걸었다. 그의 말에 따르면, 그런 행위는 한국의 굿에서 그 집안의 터주대감 귀신에게 재수를 비는 대감굿의 형태를 취한 것이라 한다. 그러나 독일의 한 부유한 동네에서 행해진 이런 잔인하고 기이한 행위는 이웃 주민의 신고로 경찰이 출동해 소머리는 떼내어져 땅에 깊숙이 묻혔다. 백남준은 한 해 전 마키우나스에게 보내는 한 편지에서 “황색 재앙! 그것이 바로 나다.” Yellow Peril, C'est Moi !라는 표현을 썼다. 마치 이 말이 징후적인 어떤 힘을 발휘라도 한 것처럼 백남준이 첫 전시를 가진 후 2년째 되는 해에 이 갤러리는 16년의 역사를 끝으로 문을 닫게 된다. 그 주인인 로프 예를링 Rolf Jährling은 “백남준 전시 때문에 망했다”고 농담을 하곤 했다고 한다. 실제로 그 전시는 잘려진 소머리 뿐 아니라 그 내부의 전시 장면들이 폭력적이고 섬뜩한 공포 분위기를 조장함으로써 개인집을 개조한 갤러리를 ‘흉가’로 만들어버린 것이다. 이런 심리적 공포 효과는 12세기 몽골제국의 군대가 전쟁 초기에서 늘 사용했던 방식과 상통한다. 백남준 자신이 스스로를 ‘황색 재앙’이라 선포한 것은 은유나 상징이 아니라 당시에 자신의 매우 돌발적이고 파괴적인 예술 행위들에 대한 자기 인식의 표출이었다고 볼 수 있다. 그는 또한 퍼포먼스 중에 ‘푸른 하늘’이라는 표현을 사용했다고 한다. 이는 ‘Yellow Peril’ 과 마찬가지로 백남준의 잠재 의식을 드러낸 중요한 단서이다. ‘푸른 하늘’은 북방 유목민들의 불변의 오랜 신념 체계를 가르키는 말이다. 샤먼들의 전쟁터였던 몽골 초원은 무수한 배반의 땅이자 ‘푸른 하늘’ 아래에서의 서약의 공간이었다. 백남준의 선언적 문구는 칭기즈칸이나 그 후계자들이 말했던 ‘영원한 하늘의 힘으로 해가 뜨는 곳에서 해가 지는 곳까지 모든 땅은 나에게 항복했다’라는 유라시아 제국

선언을 듣는 것 같은 전율을 느끼게 한다. 그것을 복화술의 수법으로 말해 보자면, “나는 누군가의 위대한 실험들, 또한 기존의 것들을 전혀 다른 방식으로 사용함으로써, 전적으로 새로운 예술을 창조해 냈다. 앞으로 누구나 내가 찾아냈고, 내가 사용했던 방식을 이용하여 각자 새로운 자기만의 예술을 하게 될 것이다. 비디오 예술이란 기존의 것과 전혀 다른 그 무엇이다. 구애됨 없이 당신의 것을 창조하라.”

이런 그의 예술 세계를 어떻게 접근해야 할까. 질 들뢰즈 Gilles Deleuze가 쓴 「천개의 고원」은 21세기 인류가 열어나가게 될 정신적 지도와 그를 뒷받침해 주는 시대 철학을 비교적 정확히 제시해 주고 있다. 그가 제시한 천 개의 고원 중의 하나가 ‘리조믹 노매드 rhizomic nomads’로 요약할 수 있는 ‘1227년 – 유목론 또는 전쟁기계 -’이다. 여기서 1227년은 칭기즈칸의 전쟁 중에 작고한 해이다. 실제 질 들뢰즈가 말한 유라시아 초원 민족의 전쟁 기계를 대표하는 21세기의 예술가로 백남준을 말하는 것은 지극히 자연스러워 보인다. ‘텔레토피아’ 세계를 염원했던 백남준의 정신 속에는 늘 초원의 야생 들판이 살아 있었기 때문이다. 백남준은 생전에 자신의 예술적 표현 기질과 아이디어가 북방 유목 문화의 원형인 샤머니즘과 연관되어 있다는 것을 수차 밝힌 바 있다. 즉 자신의 비디오 아트라는 예술 세계는 갑자기 타오른 불길도 아니며 그렇다고 이성적 판단의 결과물도 아니라는 것이다. 이미 그의 잠재 의식에 깃든 북방 유라시아 초원지대의 신화나 사상, 철학이 어느 순간(1963년) 발아하여 그의 예술적 감각으로 재탄생한 것임을 명백히 하고 있는 것이다.

북방 유목 민족의 자연법적 인식체계였던 샤머니즘은 아직 그 실체가 드러나지 않은 종속된 지식 subjugated knowledge의 일부에 불과하다. 억압, 말살, 무시, 왜곡되어 그 실체의 규명이 얼마가 가능할지 분명치가 않다. 따라서 오늘날 그것은 철학, 신화학, 역사고고학, 인류학, 천문 지리학, 언어학, 예술들 간의 상호학제적 공동 연구를 통해 현재형으로 재구축, 재활성화될 필요가 있다. 질 들뢰즈의 유목학은 그것의 새로운 가능성을 탁월하게 성공시킨 대표적인 예라고 하겠다. 따라서 우리가 여기서 말하는 예술인류학은 그 경로를 찾는 긴요한 방식이라 보아도 좋다.

역사적으로 북방 유목민족은 조화와 융합을 근간으로 하는 샤머니즘 사상에 근거하여 경제적으로는 교역 중시, 정치적으로는 삼권 분립, 과학적으로는 신무기 중시, 예술적으로는 빛의 상징(푸른 하늘)을 중시해 왔다. 사실 늑대가 울부짖는 유라시아 초원은 자연 환경이나

역사적으로도 평온 뒤에 평온이 없고 위험 뒤에 또 다른 위험이 있다고 말해지는 신바람과 피눈물의 땅이다. 오직 이 땅에서의 생존은 정보와 과학기술의 신속한 획득 즉 속도전에 달려 있다. 이러한 점에서 정보와 소통은 푸른 하늘의 빛과 같으며 그 빛의 속도를 중시하는 민족이 바로 북방 유목민족이다. 그리고 그 철학이 바로 샤머니즘인 것이다.

그렇다면 정보와 소통은 그의 예술 세계에서 어떻게 표현되어 있을까. 백남준은 <달은 가장 오래된 TV다>라는 아이콘적인 작품을 남겼다. 사실 인류의 출현 이전부터 달은 지구상의 모든 삼라만상에 가장 오래된 거울과 같다. 인류가 태어난 뒤 달은 유라시아 초원민족의 샤머니즘 세계에서 샤먼의 거울로 태어났다. 만주의 샤먼들은 샤먼의 거울을 세상을 보는 영혼의 그림자(파나프트 panaptu)라고 부른다. 즉 공간만이 있고 시간이 존재하지 않는 ‘밤이 없는 땅’과 ‘새벽이 없는 땅’을 빗처럼 이어주는 영혼의 거울이라는 뜻이다. 바로 오늘날의 미디어는 그 영혼의 거울이 낮(晝)으로 변형된 것과 같다. 다시 말해 오래된 달이 샤먼의 거울로 되었다가 현대에 들어와 미디어로 재탄생하게 되었다고 볼 수 있다. 이러한 유추는 “미디어란 중세 신학의 관념으로서 신과 교류하는 수단, 매체를 의미하는 낱말이다. 굿의 어원은 몽골어의 열(정신 자체)이니 미디어와 굿이란 거의 같은 말이다”라는 그의 말에서도 확인할 수 있다. “굿은 암(暗)을 향수(享受)하는 술(術)이다. 헐리우드 미디엄 Hollywood Medium은 명(明)을 향수(享受)하는 술(術)이다”도 그 연장선과 같다. 즉 그의 예술세계 핵심을 이루는 미디어란 오래된 달과 같이 오늘날 소통의 거울인 셈이다.

역사적으로 북방 유목 민족은 제천 행사를 통해 정보와 소통을 매우 중시한 민족이다. 정보와 소통을 원활히 하기 위해서는 조화와 융합이 필요하다. 그러기 위해서는 주변의 모든 문명이나 문화들이 서로 차이가 있을 뿐 우열이 없다는 인식이 필요하다. 역사상 이러한 인식을 가장 잘 나타내주는 제국이 샤머니즘이란 기저 사상에서 출발한 대 몽골제국이다. 대 몽골제국은 세계역사상 종교문제가 없었던 유일의 제국이다. 그로 말미암아 대 몽골제국은 팩스-몽골리카 Pax-Mongolica로 대변되는 세계를 끌어안은 사상을 전개할 수 있었고 내부적으로 열린사회의 잡종문화를 창출할 수 있었다.

백남준의 작품 가운데에는 ‘천개의 강에 새겨진 달빛(월인천강지곡)’과 함께 수많은 다른 언어로 이루어진 비문이 있다. 인류가 사는 모든 지역에서 사용된 다양한 언어들은 마치 오래된 거울처럼,



백남준  
보이스와 샤먼  
1991  
(스틸 이미지)  
백남준아트센터 소장



백남준  
바이 바이 키플링  
1986  
(스틸 이미지)  
백남준아트센터 소장



코코노르 호수, 몽골  
촬영: 이영철

달빛을 받은 천개의 강물처럼 고요히 빛나고 있다. 이 조화와 융합의 사상을 잉태하고 확산시킨 지역이 바로 유라시아의 초원 지대이다. 또 그 주인공들이 질 들뢰즈가 표현한 유목 전사 즉 속도전을 중시하는 전쟁 기계들이다. 인류역사에서 세계 문명의 십자로에 위치한 몽골고원은 문명사적인 입장에서 바라볼 경우 나름대로의 균형자적인 역할을 수행해 왔다고 볼 수 있다. 동서 각 지역의 이념이 배타로 흐를수록 전체의 균형을 이루려는 항상성(恒常性)이 ‘종교트기’의 형태로 항상 이곳에서 배태(胚胎)되어 주변에 확산되어 나갔기 때문이다. 즉 샤머니즘의 고향에 해당하는 이 지역이 어떤 문명보다 양성문화의 전통을 유지하고 또 문명과 종교 간의 교량 및 균형자 역할(腦梁)을 하고 있다는 점은 매우 주목할 만하다.

백남준은 1991년 <서울에서 부다페스트>라는 제목의 전시회에서 자신이 태어날 때부터의 여정, 유라시아의 대행로, 전자 수퍼 하이웨이를 선보였고 1993년 베니스비엔날레에서는 <베니스에서 울란바토르까지>라는 제목 아래 로봇 칭기즈칸, 고대 기마 인물상, 마르코 폴로 등의 작품을 전시했다. 이러한 작품을 통해 그는 조화와 융합의 사상을 가진 샤머니즘의 민족이 당시 빛의 속도로 비유될 수 있는 잠치 Jamchi라는 역참로를 만들어 인류의 잠든 영혼을 일깨우며 진정한 지구촌을 만들어갔던 역사적 시대를 표현했는지도 모른다. 또 이를 통해 다가올 미래의 시대상을 제시했는지도 모른다.

백남준의 길은 어느 면에서 인류 최초의 세계 통합 제국을 건설한 칭기즈칸의 길과 매우 유사해 보인다. 백남준의 작품을 보면 1963년에 이미 그가 비디오 아트가 지닌 힘을 바라보고 있으며 그것에 어떤 철학을 심어주어야 하는가에 대해 확신이 있는 듯이 보인다. 그가 1984년에 발표한 <굿모닝 미스터 오웰>은 이미 새로운 시대의 선포를 알리는 메시지처럼 보인다. 이는 1189년 칭기즈칸이 푸른 호수에서의 서약을 통해 황색 제앙의 도래를 예시하고 1206년 대 몽골제국을 선포함으로써 실행에 옮긴 것과 유사하기 때문이다.

1963년 백남준이 선언한 황색 제앙은 오늘날 기존의 관념과 전혀 다른 비디오 아트라는 예술 세계의 도래를 통해 실현되었다. 이미 비디오 아트라는 새로운 예술 세계는 마치 샤먼의 거울처럼 모든 인류의 영혼을 컨트롤하고 있다. 현대예술론에서 질 들뢰즈의 책이 문자로 기록된 철학 예술이라면 백남준의 작품들은 그 가치가 표현된 실천 예술이라고 할 수 있다. 이러한 점을 염두에 두고 그의 예술품들을



바라보면 그는 유라시아 초원 민족의 샤먼과 유사한 역할을 하고 있다는 생각이 든다. 샤먼은 분리됨 separation으로써 비극적인 위대함과 아름다움을 동시에 지닌 정신적 위기를 연출한다. 그리고 그를 통해 자신과 주변인들에게 새롭고 참된 삶을 선사한다. 그는 이 역할을 통해 온 인류가 혼혈 잡종문화 속으로 들어가도록 원했던 것은 아닐까. 하여튼 그의 예술 세계를 종합적으로 여행하기 위해서는 그의 작품의 문지방을 넘기 위한 다양한 해석이 시도될 필요가 있다. ∞

# 도래해야 할 전지구적 중심

## 존 라이크만

John Rajchman

미술사, 건축, 대륙 철학을 연구하는 철학자로, 컬럼비아 대학교 고고미술사학과에서 조교수 겸 현대 미술 석사 과정 디렉터로 재직 중이다. 프린스턴 대학, 메사추세츠 공과대학, 파리 국제철학원, 쿠퍼 유니온 등에서 교편을 잡았고, 「들뢰즈 커넥션 Deleuze Connections」(2000)을 출간했다.

백남준은 다양한 노선들이 뒤엉킨 복잡한 작품들을 남겼다. 그의 유산은 퍼포먼스와 음악에서 미술까지, 아시아에서 유럽까지 다양한 영역을 가로지르며 오늘날에 이르고 있다. 그 중에서도, 나는 이 짧은 글에서 아직 결정되지 않은 채 미완성으로 남아있는 두 갈래의 꼬임을 풀어보고자 한다. 그 두 갈래의 노선은 각기 현재의 이론적 질문들—장치 dispositif란 무엇인가? 동시대적인 것이란 무엇인가?—에 호응하면서, 서로 꼬인 상태로 미술사의 새로운 공간을 요구한다.

백남준은 1961년 새로 나온 포타팩 비디오 카메라로 새로운 ‘장치’를 발명했다. 이는 곧 새로운 시공간의 배치를 조직하고, 주체성, 운동, 이미지의 새로운 관계를 설정하고, 예술의 새로운 사유 방식을 전개했다는 말이다. 디지털 매체와 인터넷이 등장하기 전, 그것은 포스트-구텐베르크 은하계 속에서 발생하여 텔레비전 방송과 그에 의해 통제되는 수동적 공중에 맞서 새로운 대안을 찾아나서는 싸움을 전개했다. 그것은 설치, 모니터, 피드백, 보고/보여지는 새로운 방식, 상호작용과 참여의 새로운 유형을 제안하면서, 뉴욕을 중심으로 퍼져나가는 예술과 사상의 광범위한 배치 속에 자리잡았다. 그것은 격변의 시기에 도래했다. 얼마 지나지 않아, 포타팩 비디오 카메라를 사용하는 다른 방식들이 등장하고 그 후대가 나타나고, 그리고 비디오 아트는 전과 다른 것을 의미하게 된다.

그런데 ‘장치’란 무엇인가? 그것은 우리가 스스로 표상하는, 우리의 몸과 마음이 내던져지는 시공간의 배치다. 들뢰즈가 말하는 ‘아상블라주 assemblage’와도 일맥상통한다. 이런 배치는 주체와 대상의 분리에 선행한다. 그것은 인공과 자연, 유기체와 기계의 구별에 선행하는 시공간을 구성하면서 새로운 생태적 감각을 개방한다. 하지만 백남준이

뉴욕에서 골몰했던 ‘장치’는 예술적, 창조적 문제인 동시에 비판적 문제이기도 했다. 우리의 네트워크보다 더 제한되고 중앙 집중적인 방송 시스템을 겨냥했던 그의 ‘장치들’은 이미 언제나 정보 및 정보 시스템의 문제에 관련돼 있었고, 그런 시스템의 제도화되고 통제된 정보 회로를 방해하는 방향으로 움직였다. 당시 텔레비전은 단순한 미디어가 아니라 공중을 구성하는 권력 분배의 장이었다. 그래서 작가는 공중의 눈을 예술적으로 포획해서 새로이 형성할 필요가 있었다. 하지만 창조적이고 비판적인 행동—우리가 볼 수 있는 것을 새로이 형성하기 위한 주체화의 프로세스—은 시각적 ‘장치들’과 정확히 어떤 관계인가?

도대체 ‘장치’란 무엇인가? 거의 20년도 더 전에, 들뢰즈는 이 질문을 던지고 푸코에게서 한 가지 대답을 발견했다. 그에 따르면, ‘장치’는 보기, 말하기, 행동하기에 관한 특정한 결정이다(훗날 자크 랑시에르는 그것을 ‘감각적인 것의 분배 distribution of the sensible’ 라고 표현한다). 그것은 ‘누가’ 보고 말하는지, 그들의 역할—비가시적이지만 숨겨지지 않은—은 무엇인지에 관한 결정이다. 창조의 행동은 바로 그런 결정 자체를 가시화한다. 비판적 행동과 그에 상응하는 주체화의 프로세스, 주어진 역할에 대한 탈(脫)동일시와 해방의 행동, 더 나아가 주어진 역할들을 가지고 노는 것, 이 모든 것이 바로 창조의 행동이다. 들뢰즈는 푸코에서 착안한 ‘장치’ 개념을 한층 발전시켜 영화와 시간-이미지에 적용했다. 영화는 복합적인 ‘장치’로서, 예술에 대한 우리의 생각을 바꾸고 예술 속에서 시간과 운동의 역할을 변경시킨다. 그것은 새로운 사유의 방식들을 탐구하는 거대한 연구실로서, 이제 우리가 봉착한 포스트-시네마의 디지털적 상황에서 새로운 용도를 발견한다.

따라서 여기서 말하는 ‘장치’는 장 보드리 Jean Baudry가 말하는 ‘장치 apparatus’와 일치하지 않는다. 후자 또한 마르크스적 전통에서, 그리고 생산과 수용의 장치를 교란하고 변형시키는 비판적 행동에서 비롯된다고 하더라도 말이다. 회화는 단순히 ‘정화 가능한 매체 purifiable medium’가 아니라 이미 그 자체가 ‘장치’로서, 영화에 의해 촉발된 시간과 운동의 새로운 질문들과 교차하고 중첩된다. 따라서 지금 포스트-미디어의 조건을 말하는 것은 아무 의미도 없다. 매체 특정성의 관념과 그에 관련된 추상의 미술-서사는 필히 재고돼야 한다. 회화는 형상이나 이야기가 있는(혹은 없는) 캔버스에 국한되지 않는다. 그것은 면과 선과 색을 사용하는 폭력적인 사유의 형태로서, 시각적 좌표계에서 일어난 잠재적 붕괴의 폭력을 통과했으며, 따라서 조각이나 도시 환경의 개입에서 일어난 유사한

폭력적 프로세스와도 연관돼 있다. 백색 캔버스, 화폭의 프레임, 이젤은 페인팅의 ‘장치들’ 중 하나일 뿐이다. 전근대 아시아 지역의 두루마리 그림 형태는 이미 영화와 유사한 장치였으며, 고대 서예는 생기 넘치는 흔적을 추구했다는 점에서 이미 퍼포먼스나 액션 페인팅을 성취했다. 하지만, 그렇다면 장치들의 역사는 대체 무엇이 될 것인가? 그것은 미술사적 서사—이를테면, 이미 너무 잘 알려진 모더니즘이나 포스트 모더니즘의 이야기—와 어떤 관계인가?

우리가 말하는 ‘장치’는 단순한 기계적 메커니즘이나 영화 이론에서 말하는 ‘장치’를 넘어서지만, 여전히 테크놀로지의 역사—특히 예술 및 예술 ‘작품’과 테크놀로지가 맺어온 관계의 역사—에 귀속된다. 이 역사에서, 백남준의 발명은 ‘정보 기계’의 등장에 대응하여, 그런 기계가 노동 및 여가 시간에 수행하는 역할들을 겨냥한다. 들뢰즈와 가타리는 거대한 사회-테크놀로지적 배치 속에 포함되는 기계 혹은 ‘기계적 machinic’ 배치의 관념이 다다 Dada까지—쿠르트 슈비터스 Kurt Schwitters, 메르츠바우 Merzbau, 절단/접속, 1차대전의 격랑 속에서 발명된 예술적 ‘장치’의 이상한 기계들—거슬러 올라갈 수 있다고 말한다. 들뢰즈와 가타리가 그려내는 무의식의 작용과 그 구성은 거의 네오 다다 또는 플럭서스에 가깝다. 그들은 위법적 무의식의 왕과 귀족, 신성 모독의 명령을 따르는 추잡한 사제를 자처하는 라캉이나 바타이유의 계보와는 또 다른 자세를 취한다.

2차대전부터 그 이후까지, 새로운 기계적 계통이 등장하여 탄소에서 실리콘으로, 산업 사회에서 후기 산업 사회에 이르는 거대한 이행의 일부를 담당했다. 그와 함께 새로운 유형의 정보적 ‘장치들’이 등장하면서, 윌리엄 버로즈 William Burroughs라면 ‘환경적 바이러스의 통제’라고 불렀을 법한 새로운 문제가 생겨났다. 그렇다면 백남준의 방해 공작은 어떻게 주어진 회로에서 절연하여 다른 노선과 더불어 ‘감각적인 것의 재-분배’를 달성할 수 있었는가? 버로즈와 플럭서스는 밀접한 관계가 있었다. 혹자는 백남준이 일본과 독일을 경유해서, 전자 음악과 그 일부로서의 케이지를 거쳐 뉴욕에 도달하기까지의 여정을 떠올려볼지도 모르겠다. 그럼 이제 두 번째 질문으로 넘어가자. 동시대적인 것이란 대체 무엇인가? 그것은 모더니티 또는 모더니즘, 더 나아가 포스트 모더니즘과 무슨 관계인가?

백남준의 발명은 1960년대 뉴욕에서 형성된 더 광범위한 성좌 constellation의 일부였다. 당시는 이미 ‘동시대적’ 예술이 ‘모던’



또는 ‘모더니즘’ 예술—더 나아가 ‘아방가르드’의 개념—과 구별되는 새로운 의미를 획득한 때였다. 새로운 예술의 개념이 등장해서 기존의 전제와 제도를 침식하고 있었다. 그것은 미술사적 서사와 비평의 모델이 재분배되던 결정적 국면이었다. 시각 예술은 전통적 회화 모델의 갑옷을 벗어 던졌다. 그것은 더 이상 스튜디오에서 제작되거나 화이트 큐브에서 전시되지 않고 있었다. 그것은 몸과 두뇌, 일상 생활과 정보, 대중 문화의 이미지 등에 대한 새로운 관계들을 발견했으며, 이를 통해 새로운 참여 형태를 발명하고 소리/음악, 연극, 퍼포먼스와의 새로운 관계를 형성했다. 시각 예술과 예술 제도는 영역을 확장하고 새로운 관념을 흡수하면서, 모더니즘 문학이나 심지어 영화의 역사에서도 그 전례를 찾아볼 수 없는 생기 넘치는 실험과 변형의 장으로 거듭났다. 하지만 오늘날 시각 예술에서 이런 동시대적 국면은 그 자체가 미술사적 서사 속으로 퇴거하여 다양한 재생 및 회귀의 대상으로 정립됐다. 따라서 이제 무엇이 동시대적인가 하는 문제는 새로이 제기돼야 한다.

다시 묻는다. 동시대적인 것이란 무엇인가? 우리는 이런 저런 포스트 잡담으로 이어졌던 모더니즘의 낡은 이야기를 벗어나서, 백남준이 비디오 아트를 ‘발명’했던 것과 같은 결정적 국면을 포함하는 새로운 역사성을 획득하고자 하는 욕망이 있다. 그렇다면 우리는 다른 종류의 시간을 위한 여지를 창출해야 한다. 그것은 층층이 겹쳐지는 시간, 1960년대 뉴욕의 해프닝이나 1차대전 기의 다이어그램적 기계가 현재의 공간과 발명의 형태들에 중첩되는 시간, 한 덩어리의 동질한 시간 대신 특정한 국면이 중시되는 시간이다—이를테면, 우리의 ‘동시대적’ 시간은 베를린과 베이징으로 대표되는 1989년의 국면이 뚜렷이 각인돼 있다. 이후 시각 예술에서 ‘동시대성’을 뒷받침하는 가장 중요한 전제는 전지구적 지형학의 변화와 아시아 예술의 부상이다. 2차대전 이후 중심으로 부상한 뉴욕은 더 이상 새로운 예술의 개념이 들끓는 용광로의 역할을 수행하지 못하고 있다. 유럽-아메리카는 더 이상 미술사적 서사를 독점할 수 없는 상황 속에서, 변화하는 전 지구적 배치 속에서 새로운 역할을 발명해야 할 상황에 처했다. 지금은 백남준이 탐구했던 시대와 다르다. 이제는 더 이상 텔레비전 방송과 그에 기반한 지구촌의 시대가 아니다—심지어 ‘정보 초고속도로’로 지구촌이 재통합된다고 해도, 상황은 예전과 다르다. 이제 관건은 테크놀로지적 지식이 전 지구화하고 다양한 문화적, 예술적 해석들이 충돌하는 현 국면에서 비판적 사상과 예술이 결정적 국면의 장으로서, 서로 다른 시간들이 겹쳐지고 서로 다른 접속과 교환들이

중첩되는 용광로로서 어떻게 제 역할을 다할 수 있을 것인가 하는 문제다. 어떻게 국가간 경계를 가로지를 것인가? 어떻게 늪은 유럽의 ‘아시아적인 것’ 속에서 새로운 영토를 개방하고 구획할 것인가? 바로 이런 질문이 동시대적 국면을 1960년대 백남준의 뉴욕과 같은 새로운 접합점으로 만든다. 우리는 온갖 포스트-어찌고저찌고를 끌고 다니던 유럽 모더니즘의 이야기에 더 이상 만족해서는 안 된다. 여기서 말하는 ‘장치들’과 그에 관련된 창조적 행동들의 역사는 예술에서 새로운 사유의 방식들이 출현하는 새로운 접합점에서만 비로소 미술사와 교차할 수 있다.

이런 맥락에서, 백남준의 기묘한 여정은 이제 새로운 의미를 획득한다. 다다는 1차대전 이후 참호화, 기계화한 유럽 극장들 사이에서 (또한 2차대전으로 이어지는 전반적인 조건 속에서) 국경을 가로지르며 초국가적인 국제적 집단으로서 활동했다. 우리는 이후 네오 다다 또는 플럭서스와 더불어 또 다른 지형도를 발견하게 되는데, 그것은 이미 얼마간 아시아적이었다. 결국 백남준은 일본과 독일에서 케이지와 전자 음악을 만남으로써 한국에서 뉴욕에 이르는 긴 여정을 전개할 수 있었다. 오늘날 이런 여정은 더 이상 가능하지 않다. 창조의 지형도가 변했기 때문이다. 심지어 이제는 1989년의 격동기처럼 ‘유목적인 것’ 또는 ‘탈주적인 것’을 재질문할 수 있는 때도 아니고, 큐레이터들이 잘 모르는 지역을 돌면서 자기들보다 더 무지한 전 지구적 비엔날레 관객에게 선보일 작품들을 고르던 시기도 지났다. 오히려 19세기 유럽의 낡은 모더니티와 더 흡사하게, 지금 중요한 것은 도시들이 비판적 교류와 실험의 장을 어떻게 제공할 수 있을 것인가 하는 문제다. 예술적 토론과 발명의 전 지구적 중심들이 등장할 시기다. 그런 중심 도시들이 결정적 국면이 전개될 공간을 제공할 수 있을까? 미술사에서 흘러나와 미술사로 되돌아가되 결코 그 일부로 융합되지 않는 결정적 시간 속에서, 새로운 사유의 방식이 태동하여 여기 없는, 아직 존재하지 않는 사람들을 움직일 수 있을까? 어떤 전문 지식이나 해석과 번역의 방법도 그 자리를 대신할 수는 없으며, 그 자리가 비어 있는 한 어떤 정치학도 제대로 작동할 수 없다.

이렇듯 서로 꼬여 있는 두 질문—‘장치란 무엇인가?’와 ‘동시대적인 것이란 무엇인가?’—과 관련하여, 백남준의 작업이 오늘날 여전히 우리에게 생동감 있게 다가오는 것은 대체 무슨 까닭일까? 그의 유산을 이처럼 새로운 질문과 사유로 개방하지 않는다면, 실상 우리는 아무 것도 계승하지 못한다. ∞

# 규칙을 바꾸는 게임

## 수잔느 레너트

Susanne Rennert

현재 뒤셀도르프를 중심으로 활동하는 미술사가 겸

큐레이터이다. 현재 백남준이 <존 케이지에게 보내는 경의>(1959)를

초연한 뒤셀도르프 갤러리 22와 장 피에르 빌헬름에 관한 책을 집필

중이다. 뒤셀도르프 쿤스트 팔라스트 미술관과 테이트 리버풀(이숙경)이

공동으로 진행하는 백남준 회고전을 포함하여, 다수의 전시 기획

프로젝트를 진행하고 있다.

“당신이 게임을 하려고 하는데 게임의 규칙을 모른다면, 게임을 할 수가 없습니다.” (백남준)

1

나는 드로잉을 정보와 정치적 논평으로 변형하는 루마니아

작가 단 페르조브스키 Dan Perjovschi 를 좋아한다. 경제 및 사회 문화적

구조에 관한 그의 아이러니컬하고 날카로운 논평은, 협소하고 시장

지배적인 예술계를 탈출해서 세상 속에서 직접 소통하는 새로운 (오래된)

방법을 찾아낸 흥미로운 사례다. 오늘날 세계는 (인터넷/이메일을 통해)

초고속 커뮤니케이션 프로세스로 연결돼 있지만, 그런 기술은 얼마나

커뮤니케이션을 파괴하고 있는 실정이다.

단 페르조브스키와 마찬가지로 니콜라 부리오의 ‘관계적

미학’을 넘어서 다른 동시대 작가로는 야엘 바타나 Yael Bartana, 다니카

다키치 Danica Dakic, 양혜규, 씨엘 플로이에 Ceal Floyer를 들 수 있다. 지난

봄 브리기터 프란첸 Brigitte Franzen은 아헨의 루드비히 국제예술포럼에서

주목할 만한 전시를 선보인 적이 있다. 그는 백남준, 보이스, 위홀 등

미술관의 기존 소장품을 동시대 작가의 작업과 조합했는데, 여기에는 씨엘

플로이에만 제외하고 위에 언급한 작가들이 모두 포함됐다.

일레로, 야엘 바타나의 영상 작업 <여름 캠프>는 2006년

7월 ‘이스라엘 주택파괴반대위원회’의 네 번째 ‘여름 캠프’ 참가자들과

함께 예루살렘 근처의 파괴된 집을 재건하는 과정을 기록한다(이 집은

현재 해체되었다). 하지만 영상의 다큐멘터리적 성격은 1930-40년대

시온주의 프로파간다 영화의 음악, 편집 스타일, 피사체의 영웅적 묘사

등과 교차되어 나타난다. 이렇게 <여름 캠프>는 이스라엘의 정치적 현실이

얼마나 비극적이고 부조리한지를 매우 강도 높게 보여준다.

한편, 씨엘 플로이에에는 단순한 ‘물질적’ 수준에 저항하는

개념주의-미니멀리즘 작가이다. 그의 사운드 설치 작업 <건설>은 거대한

전시 공간을 건설 현장의 소음으로 가득 채운 것이다. 또한 종이에 펠트

펜을 얹고 잉크가 번지게 내버려둔 후 색깔별로 벽에 걸어 전시한 <종이에

잉크>도 흥미로운 작업이다.

2

나는 언제나 백남준이 철학자이자 개념주의적 작가로서

흥미롭다고 생각했다. 그는 1960년대 초반에 플럭서스를 통해 다량의

개념적인 것을 흡수했다. 하지만 그의 개념적, 철학적 측면은 늘 다채롭고

현란한 비디오 테이프의 빠른 커트와 중첩돼 있다. 일반 대중은 백남준을

그런 시각적 측면과 연관 지어 떠올린다. 이제 사람들은 백남준을 비디오

아티스트이자 미디어 아트의 박력 있는 창시자로만 여기며, 미술 관객은

주로 하드웨어가 부가된 비디오 설치 작업, 벽 설치 작업, 조각 작업

등에만 관심을 쏟는다.

지금 테이트 리버풀(이숙경)과 뒤셀도르프 쿤스트 팔라스트

미술관이 공동으로 준비하고 있는 백남준 회고전(2010년 예정)은 이

작가가 어떻게 겹보기에 상호 모순적인 요소들을 조합하여 미술의 경계를

다각도로 확장하고 해체했는지, 그리하여 어떻게 ‘새로운 의식 상태’(마리

바우어마이스터 Mary Bauermeister)를 끊임없이 개시할 수 있었는지 보여줄

것이다. 음악, 플럭서스 활동, 액션, 퍼포먼스, 비디오, (미디어)조각,

드로잉 등 분야를 가리지 않고, 백남준은 매 작업마다 비판적 의식이

어떻게 물질화할 수 있는지를 다각도로 보여주었다. 그가 자유롭게

다양한 시점들을 연계하고 온갖 매체, 재료, 기법을 넘나드는 방식은

고도로 창의적이었다. 그는 전설적인 첫 번째 전시 <음악 전시회—전자

텔레비전>(1963, 파르나스 갤러리, 부퍼탈)의 초대장 포스터에 첨부된

리플렛에 “존재는 본 질이다”라는 말을 썼다. 그는 하이데거, 사르트르,

몽테뉴, 케이지, 노자, 장자 등의 철학을 통합해서 영감을 주는 개념의

콜라주를 창출하고자 했다. 백남준의 초기 멘토이자 그를 발견한

장본인이었던 장 피에르 빌헬름 Jean-Pierre Wilhelm은 리플렛에 게재된 전시 서문에서 백남준의 변증법적 방법을 다음과 같이 요약한다—“모든 것이 일거에 한데 들어맞는다.”

“쿤스트 팔라스트 미술관의 기본 발상은 가장 크고 인상적인 작업에 가장 넓고 높은 공간을 준다는 것이다. 공간이 높으면 예술 작품을 감정적으로 드러낼 수 있다. 이런 전시의 틀 안에서, 연대기적 혹은 의미적 질서는 한 걸음 물러서게 된다. 천장이 낮은 두 번째 공간은 다른 작품과 문서 자료를 전시한다. 여기서 작품은 ‘음악과 액션 음악,’ ‘플럭서스,’ ‘음악 전시회—전자 텔레비전,’ ‘24시간,’ ‘백남준과 무어먼,’ ‘백남준과 보이스,’ ‘로봇’ 등으로 분류된다. 뒤셀도르프의 전시 공간을 최대한 활용하기 위해, 두 번째 공간에서 연대기적 질서는 역전되어 배치된다. 관람객은 ‘로봇’ 섹션을 지나 역사 섹션으로 넘어갈 것이다. 전시의 앞 부분에서는 문서와 사진 자료를 거의 찾아볼 수 없다. 이런 식의 전시 구성은 관람자가 가장 크고 화려한 작품에서 출발해서 좀더 상세하고 일시적인 문서들로 진입하도록 유도함으로써, 백남준의 철학과 개념적 기반의 중요성을 이해할 수 있게 돕는다.” (수잔느 레너트)

1996년 슈테판 폰 비제 Stephan von Wiese와 나는 백남준이 뒤셀도르프 미술학교에서 은퇴하는 것을 기념하여 당시 쿤스트무제움(현재 뒤셀도르프 쿤스트 팔라스트 미술관의 전신)에서 <혼합된 픽셀들, 백남준의 학생들, 1978-95>라는 전시를 기획했다. 우리는 전시 카탈로그에 수록하기 위해 백남준에게 비디오 아트 선생으로서의 경험(1979-95)에 관한 인터뷰를 요청했다. 그는 뒤셀도르프 기차역의 식당에서 만나자고 했다. (이것은 나의 두 번째 백남준 인터뷰였다. 첫 번째는 1992년 르네 블록 René Block과 함께 진행한 것으로, 주로 요셉 보이스와 아디 쿠피케에 관한 이야기를 나눴다.) 두 번째 인터뷰에서, 그는 가르치는 것과 가르치지 않는 것, 존재와 본질 Existenz Und Essenz, 그리고 미술 시장에 관해 말했다.

그때 백남준은 이런 말을 했다. “나는 성공적인 예술가가 되기 위해 여지껏 미술관, 큐레이터, 갤러리스트, 잘난 제하는 아트 피플을 조롱했다고 생각합니다. 미술계에는 공정한 게임도 없고 객관적인 기준도 없으니까요. 당신이 게임을 하려고 하는데 게임의 규칙을 모른다면,



백남준  
장 피에르 빌헬름에게 보내는 경의  
1978  
퍼포먼스  
촬영: 만프레드 레베

게임을 할 수가 없습니다. 하지만 미술계에서는 하룻밤 새에 게임의 규칙을 바꾸는 것이 가능하지요. 당신이 게임에서 질 것 같으면, 규칙을 바꾸면 되는 겁니다. 이것은 미술에서 정치의 문제입니다. 미술 잡지에 읽을 만한 것은 하나도 없습니다. 미술 잡지 같은 건 사지 마세요. 그런 걸 보면 미쳐버릴 겁니다. 당신은 밥 모리스가 되고 싶다는 꿈이 있겠지만, 그건 불가능합니다. 나는 절대 미술 잡지를 보지 않습니다. 너무 비싼데다가, 모든 게임을 이러쿵 저러쿵 정해 버리니까요. [...] 내 교육 철학 중에는 이런 것이 있습니다. ‘예술에서 가장 중요한 것은 바텐더, 웨이트리스, 택시 운전수가 되지 않는 것이다.’ 물론 나는 바텐더가 매우 재미있는 직업이라고 생각합니다. 그건 퍼포먼스와 커뮤니케이션에 관한 것이니까요.” ∞



# 더 많은 인류학으로서의 예술인류학

## 키스팔 스자볼크스

KissPál Szabolcs

부다페스트를 중심으로 컴퓨터 기반 설치 작업 및 퍼포먼스

작업을 하고 있다. 기술적, 전자적 이미지를 써서 ‘인터미디어’의 관점에서  
작업의 구성 요소들에 접근하며, 생성적 방법론보다는 유도적 방법론을  
추구한다.

나는 지난 10여 년 동안 내 작업을 할 때나 학생들을 가르칠  
때나 소위 ‘미디어 아트’라는 현상과 밀접하게 관련돼 있었다. 많은  
이론가들이 이 개념을 문제시하고 비판했던 것은 잘 알고 있다. 하지만  
‘미디어 아트’는 잘 정의된 개념이기 이전에, 백남준이 결정적으로 영향을  
끼쳤던 예술적 전통 하에 형성된 동시대 문화의 어떤 중요한 영역을  
지시한다. 그런데 최근 몇 년 사이, 미디어 아트에 대한 역사학적 연구의  
영역에서 미세하지만 깊숙한 균열이 나타나기 시작했다. 미디어 아트의  
전통과 기원을 해석하는 서로 다른 두 가지 방식이 대두한 것이다. 일단,  
심리물리학적 프로세스로서의 지각 작용에 방점을 찍는 접근 방식이 있다.  
레브 마노비치 Lev Manovich의 표현을 빌자면, 이는 미디어 아트의 역사를  
그 자체로 역사화하려는 접근이다. 그리고 다른 한편에서, 미디어 아트의  
역사를 사회적으로 결정되는 프로세스로 맥락화하려는 다른 접근 방식이  
있다. 그에 따르면, 미디어 아트는 동시대 시각 문화뿐만 아니라 광범위한  
사회적 프로세스 전반에 엄청난 영향을 끼칠 잠재력이 있다. 마노비치가  
‘실용주의적’ 접근이라고 부르는 이런 관점에서, 소위 ‘뉴미디어’뿐만 아니라  
미디어와 커뮤니케이션 네트워크 전체는 동시대 사회를 형성하는 다양한  
역사적 힘의 채널로 해석된다.

이러한 두 가지 해석은 나란히 공존하고 있지만, 각각에  
전제된 주체성의 정의는 사뭇 다르다. 첫 번째 접근은 주체를 감각에 의해  
규정되는 비(非)정치적인 독립체로 이해하는 반면, 두 번째 접근은 주체를  
사회적 상호작용에—‘일한다’라고 하는 기본적인 인간 활동을 통해서,  
또한 권력에 의존하는 상황 속에서—종속된 개인으로 고려한다. 따라서  
양쪽 접근 모두 참여의 문제를 내세우지만 그 함의는 다를 수밖에 없다. 첫

번째 접근이 ‘사용자’의 참여를 말하는 데 반해, 두 번째 접근은 ‘개인’의  
참여를 말하고 있기 때문이다.

그리고 보면, 플럭서스 운동이 두 번째 접근을 강조했던 것은  
우연이 아니다. 플럭서스는 예술과 삶 사이의 잠정적인 위치에 버티고  
서서 어떤 중대한 전환점을 표시했다. 니콜라 부리오도 관계적 미학을  
논하면서 참여의 개념과 연관지어 이 부분을 지적한 적이 있다. 하지만  
그는 커뮤니케이션 네트워크가 창출한 새로운 접속성이 스펙터클의  
사회에서 통계학의 사회로의 변환을 가져온다고 여기면서도, 참여의  
행동을 ‘관람자’로서의 주체에게 돌려 버린다.

백남준의 실험주의나 미디어 오브젝트를 대하는 태도는  
테크놀로지적 특성이 강하게 묻어난다. 하지만 그가 다뤘던 주체는  
단순한 관람자가 아니었다. 백남준은 예술이 기술적으로 변화하는—  
빠르고 극적인 프로세스로 형성되는—환경을 대하는 태도를 크게  
바꾸어 놓았다. 나는 백남준이 동시대 예술에 기여한 가장 중요한 성과가  
바로 이것이라고 생각한다. 그의 예술적 태도는 우리가 기술적 장치와  
관계를 맺는 방식에 중대한 영향을 끼쳤다. 이제 우리는 그런 장치들을  
단순히 대상으로 취급하는 데서 그치지 않고 더 광범위한 문화적,  
사회적 현상의 일부로 여긴다. 백남준은 관람자를 미학적 관점에서  
규정하는 대신에, 테크놀로지의 통제에서 스스로 해방되는 ‘개인’으로  
자리매김했다. 이는 백남준의 로봇 <K-456>만 봐도 명백히 알 수 있다.  
이 로봇은 1982년 휘트니 미술관 바깥에서 진행된 한 퍼포먼스에서  
연출된 ‘사고’를 당했다. 그것은 테크놀로지 자체의 연약함, 더 나아가서  
테크놀로지에 의존하는 인류의 연약함을 함축하는 메타포를  
불러일으킨다. 그런 의존 관계는 테크놀로지가 처음 만들어진 이래  
계속 심화되었다. 그렇다면, 개인 본연의 모습이 무엇인가 하는 문제는  
인류학적, 사회적 차원에서 근본적으로 재고되어야 한다.

백남준의 작업은 명시적으로 사회적 함의를 표명할 때가 별로  
없다는 점에서 ‘정치적’이라고 말하기 어렵다. 하지만 그의 전체 작업은  
‘미디어 아트’의 몇 가지 중요한 분파들이 전개되어 나가는 출발점이  
되었다. 그중 상당수는 사회적 참여의 개념을 대단히 중요시하는데,  
‘DIY (Do It Yourself, 스스로 하기) 문화’나 ‘전술적 미디어’가 대표적인  
예다. 1990년대에 크게 유행한 DIY 문화는 90년대 후반부터 ‘DIWO (Do  
It With Others, 다함께 하기) 문화’로 나아갔다. 그것은 부리오가 ‘틈새  
공간’이라고 부르는 사회적 조직 내의 간극들을 재(再)정치화하는 매우



크리티컬 아트 앙상블  
울타리 없는 곡물  
참여: 베아트리츠 다 코스타, 쉬 쉬운 슈  
<개입주의자: 공론장의 예술>  
(2004-2005, 메사추세츠 현대미술관)  
Courtesy of Steve Kurtz



백남준  
존 케이지에 대한 경의  
1973  
(스틸 이미지)  
백남준아트센터 소장

효과적인 방법을 제공했다. 이를테면, 크리티컬 아트 앙상블(CAE)의 작업들은 DIWO 문화의 훌륭한 사례를 보여준다. 특히 <울타리 없는 곡물>(2003-2004)은 개인이 자유롭게 접근할 수 있도록 기업 소유의 사유화된—유전자 조작에 관련된—지식의 장을 공개하는 제스처를 취함으로써, 주체가 단순 관람자가 아니라 사회적 행위자로 나타나는 새로운 관계성의 모델을 창출한다.

소위 ‘개념적 디자인’의 영역에 대해서도 마찬가지로 말할 수 있다. 특히 크르치토프 보디츠코 Krzysztof Wodiczko가 MIT에서 진행했던 일련의 작업들은 주목할 만하다. 그는 디자인을 예술, 사회, 개인 사이에서 가교를 놓는 활동으로 정의한다. 백남준이 ‘플럭서스의 자유’라는 명목 하에 1970년대의 앰블립과도 같은 텔레비전을 ‘해킹’했다면, 보디츠코가 주창한 ‘의문의 디자인’은 문화인류학 담론의 프레임 하에서 오늘날 물신화된 기술적 장치들을 새로 만들고 다시 변형한다.

크리티컬 아트 앙상블이나 크르치토프 보디츠코는 미학적 범주 일반에 대해서, 더 나아가 역사적으로 합의된 예술 개념에 대해서 거리를 둔다. 그들은 인문학의 견고한 지배적 패러다임과 그 속에서 정의된 예술의 관념에 도전하는 행동주의적 접근을 취하면서, 예술이라는 인간 활동을 일종의 ‘응용인류학’으로 변형하려는 새로운 방향을 제시한다. 의심의 여지 없이, 그것은 ‘인간 조건’을 제대로, 더 정치적으로 이해하는 길이다.

인류학은 그 자체가 인간 존재의 다양한 측면들—생물학적, 문화적, 사회적, 고고학적, 언어학적, 그 외 여러 가지—을 포괄하므로, 예술인류학은 먼저 인류학의 다양한 접근 방식들 속에서 제 위치를 정의할 수 있어야 할 것이다. 개념주의적, 구조주의적 접근은 많은 경우 역사적 차원을 지나치게 간과하는 것으로 이미 밝혀졌다. 따라서 예술인류학은 기술적 미디어가 다양한 문화적 맥락을 가로지르며 실제 관계성이 형성되는 주된 수단으로 작용한다는 데 주목하는 사회 문화적 관점을 채택하는 편이 더 합당할 것이다. 그러려면 예술적 측면에서든 기술적 측면에서든 각 매체의 특정한 성질들을 구체적으로 연구해야 한다. 이는 예술인류학이 (그저) 커뮤니케이션의 행동에 그치는 것이 아니라 지식 생산 및 유포의 행동으로 나아가야 하며, 그럼으로써 예술의 기능을 적시에 급진적으로 변혁해야 함을 의미한다.

앞으로 예술인류학은 다양하게 응용되고 문화적 행동주의로 발전하면서 예술 전반을 아우르는 주요한 형태로 자리매김할 것이다. 그리고 그 전개 과정에서 백남준의 유산은 언제나 중요하게 작용할 것이다. ∞

# 예술인류학의 예술적 전략

## 사이먼 오설리번

Simon O'Sullivan

런던 골드스미스 칼리지 미술사/시각문화 조교수로, 가타리의 ‘주체성 생산’ 개념에 천착하면서 동시대 예술 실천 및 예술 이론 일반에 관해 집필 및 강연 활동을 펼치고 있다. 또한 ‘플라스틱 판타스틱’이라는 이름으로 데이빗 버로즈와 공동 작업을 진행 중이다.

### 1

니콜라 부리오에 대한 전형적인—갈수록 그 목소리가 높아지고 있는—비판은, 관계적 미학이 모든 임계 상태 criticality 또는 특정한 대항의 형태들을 공생공락 conviviality의 일반적 모델로 대체한다는 것이다. 관계적 미학을 비판하는 입장에서는 바로 그런 대항이 급진적인 동시대 예술 실천의 방법론적 핵심이라고 여긴다. 하지만 나는 (장 프랑수아 료타르를 따라) 무언가에 대항한다는 것이 결국 바로 그 대항의 대상에 붙들리는 결과를 초래할 뿐이라고 본다. 그들은 그들의 ‘적’과 같은 영토에서 대항할 수밖에 없으며, 그런 행동은 ‘대항적인 것’으로 포장되기는 하나 결국 동일한 것을 더 많이 재생산할 뿐이다.

부리오의 주장을 조금 다르게 받아들이면 그의 개념을 더욱 급진적으로 가속화할 수 있다. 이를테면, 스피노자를 따라 일종의 ‘초(超)공생공락’의 개념을 생각해볼 수 있을 것이다. 그것은 둘 이상의 존재가 일반적 협정 관계 하에 한데 모일 때 발생하는 생산적이고 즐거운 마주침을 가리킨다. (이는 참여적, 협업적 예술 실천과 같은 형태가 될 수 있다.) 이는 자유주의적인 합의의 이념을 주장하는 것이 아니다. 스피노자가 말하는 ‘즐거움’은 개인적인 자아 상태 또는 가치 집합을 만족시키는 ‘행복’이 아니다. 그것은 부정을 넘어서 긍정을 선택하는 것이며, 긍정을 윤리적 삶과 정치적 존재론의 기본적인 구성 요소로 이해하는 것이다. 이것이 바로 스피노자의 <윤리학>과 그의 다른 정치적 저작들이 주장하는 바다. 또한 펠릭스 가타리의 생태철학 패러다임도 고려해 볼 만 하다. 가타리는 <카오스모시스>라는 미래 지향적인 책에서 생태철학의 패러다임을 상세히 소개했다. 이 책은 주체성의 확장된 화학 작용을 지향한다는 점에서 스피노자의 <윤리학>과 상통하는



측면이 많다. 예술 실천을 사유하는 ‘새로운 모델’로서 새로이 주창되는 예술인류학 역시 바로 이런 미시적인 ‘관계성과 공생공락’ 또는 ‘생성의 영역’에 동참할 수 있을 것이다. 그것은 예술과 삶 또는 (미셸 푸코와 질 들뢰즈가 구상했던) ‘삶’이라는 예술 작품을 위한 윤리-미학적 모델을 제시한다. 들뢰즈와 가타리의 표현을 빌자면, 그것이 곧 ‘분열분석 schizo-analysis’이기도 하다. 그런 실천은 우리 주변의 여기저기서 실제로 일어나고 있다. 원자화된 경쟁적 개인주의에 기반하는 예술계와 예술 시장은 그런 것을 거의 식별하지 못하지만, 우리가 진정 ‘관계적’ 또는 ‘참여적’이라고 말할 수 있는 것은 바로 그런 주류 예술계 바깥의 새로운 실천들이다.

2

만약 ‘예술인류학’을 위에서 설명한 대로 이해할 수 있다면, 반복해서 말하건대, 삶은 그 자체가 예술 또는 미학적 실천이 될 것이다. 하지만 이는 다른 매체 특정적 실천을 전부 부정한다는 말이 아니다. 매체 특정적 실천도 위에서 말한 생성의 영역과 관련될 수 있다. (그리고 이런 매체 특정성은 언제나 오늘날 예술 실천의 일반적 조건이라 할 수 있는 ‘포스트-미디어의 조건’ 또는 ‘뒤샹 이후의 조건’ 하에서 나타날 것이다.) 여기서 또 다른 관건은, 올라프 팔스트룀 Olaf Fahlstrom의 표현을 빌자면 일종의 ‘총체 예술’을 열망하는 새로운 실천들을 긍정하는 것이다. 설치 작업이나 특히 퍼포먼스는 대안적이고 비(非)감각적인 ‘서사’를 통해서, 다양한 신체 변형 및 신체적 실험의 테크놀로지를 통해서, 다른 공간과 장소, 다른 시간—특히 사건의 시간—에 대한 일반적 탐구를 통해서, 포스트-미디어의 매체 특정성을 각인한 새로운 실천을 제시한다. 그것은 곧 일반적인 삶의 조건을 지향하면서도 여전히 예술인 체로 머무르는 확장된 유형의 예술적 실천이다. 그런 실천은 단순히 ‘커뮤니케이션’과 관련된 것 또는 적어도 커뮤니케이션만 겨냥하는 것이 아니다. 실제로 그런 실천은 ‘이해’의 대상이 아니다. 거기에는 어떤 ‘읽을 거리’도 없다. 차라리 그것은 정동(情動) 또는 강렬함의 영역에 작용한다. 그것은 지배적인 코드화와 의미작용의 체계와 나란히 작용하면서 바로 그 체계에 간섭한다. 물론 예술이 대안적인 의미작용의 체계를 생산하는 데 강력한 힘을 행사할 수 있음을 부정하려는 것은 아니다. 그것은 예술에 고유한 신화-시학적 특성이다. 하지만 예술이 이처럼 삶으로 붕괴해 들어갈 때, 그것이 상황주의와 함께 종언을 구한 근대적 주장을 단순히 반복하는 것 외에 다른 무엇이 될 수 있을까? 이를테면 삶이 오히려 예술로 붕괴해 들어가는, 그러면서 존재의 일반적 미학이 전면에 드러나는 것을 상상할 수도 있을 것이다.

3

만일 ‘예술인류학’이 또 다른 ‘지식 생산’의 한 형태로 귀결된다면, 그것은 예술에 또 다른 범주, 또 다른 마케팅 전략을 하나 더하는 것 외에 아무 것도 아니다. 예술이 정말 예술일 때, 예술은 그런 종류의 지식에 개입하고 문자 그대로 과열을 일으켜야 한다. 실제로 예술은 지식을 향한 우리의 욕망을—그것이 우리 자신의 주체성을 지금 이대로 거둬 보증해줄 수 있는 무언가에 대한 욕망이라면—휩방 놓는다. 그렇기 때문에 예술이 성가시고 짜증나고 ‘엉뚱한’ 것으로 자리매김할 수 있는 것이다. 말하자면, 예술은 이제 도래할 것과 관련된 것으로서 존재론적으로 ‘까다롭게’ 위치 지워진다. 예술의 ‘쓸모 없음’이 그토록 중요한 것은, 예술이 통상적인 정보와 교환의 회로에서 한 걸음 물러서서 어떤 식으로든 이상적으로 작동할 수 있는 것은 바로 그런 까닭이다. 예술의 생산성은 그 특정한 ‘비’생산성에서 기인한다. 만약 ‘예술인류학’이 이처럼 급진적으로 작동하기를 열망한다면, 그것은 ‘인간적’ 조건이 아니라 인간 이후의 조건, 즉 포스트 휴먼의 조건에 더 많이 기여하게 될 것이다. 왜냐하면 인간적 조건은 창조성과 실험을 방해하는 일련의 담론적인 의미작용의 배치(와 시장)에 포획되어 그 속에서 이미 언제나 정의되어 버리기 때문이다. 그렇다면, 예술은 적어도 두 가지 지향성을 보유한다고 말할 수 있다. 첫 번째는 새로운 모델을 추동하는 것이다. 예술은 동일한 것을 증식시키는 것이 아니라, 다시 말해서 기존의 모델을 그저 조금 비트는 데서 그치는 것이 아니라, 진정으로 새로운 모델을 이끌어내야 한다. 이를테면 위의 첫 번째 문답에서 언급했던, 동시대 예술 이론에 지속적인 영향력을 발휘하고 있는 스피노자나 가타리 같은 철학자들을 참조할 수도 있을 것이다. 그리고 두 번째는 모델을 깨부수는 것, 더 나아가서 무언가 모델화하고자 하는—포획해서 분류하고자 하는—욕망을 깨부수는 것, 전시 기획과 더 나은 경력에 대한 욕망을 깨부수는 것이다. 예술은 세계를 창조하고 세계를 파괴하며, 이런 작용은 언제나 함께 움직인다. 하지만 여기서 중요한 것은 소위 ‘일반적 의도’, 또는 들뢰즈가 니체를 따라 ‘삶의 양식’이라고 부르는 것, 즉 긍정에 이끌리는가 아니면 부정에 이끌리는가 하는 성향의 문제다. 나는 백남준의 예술적 실천이 언제나 긍정과 즐거움에—비록 그것이 충돌과 부정으로 귀결될 때도 있었지만—이끌렸다고 본다. 그것은 내가 여기 세 개의 문답에서 (재)분절하려고 했던 ‘예술인류학’과 같은 노선에 있다. ∞

# 예술인류학은 미디어 담론을 넘어선다

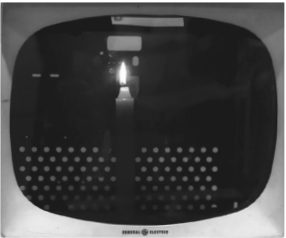
## 페터 바이벨

Peter Weibel

1966년부터 과학, 예술, 문학, 사진, 그래픽, 조형, 디지털 등 다양한 분야에서 학제적 활동을 펼쳐왔다. 1999년 미디어 기술 및 예술 연구교육 기관 ZKM(독일 칼스루에)의 관장으로 취임했다.

1.

내가 몇 번이나 말했지만, 미디어 아티스트로서 백남준은 마셜 매클루언 Marshall McLuhan의 미디어 이론과 매우 가깝다. 백남준의 예술인류학의 핵심에는 매클루언의 두 가지 유명한 ‘탐구’와 연관돼 있다고 말할 수 있는데, 그 중 하나는 “우리과 관련된 것 중에서 가장 인간적인 것은 우리의 테크놀로지이다”라는 문장이다. 그래서 백남준은 유명한 <로봇 K-456>(1965)을 만들었다. 그는 <베르사유 연못>(1992)으로 물과 파도 같은 자연 현상을 전자기 파동과 연관시켰고, 텅빈 TV 세트에 촛불을 넣어 놓은 <부처>(1989)로 다소간 ‘자연적인’ 촛불을 인공적인 전등과 연관시켰다. 백남준은 자연, 테크놀로지, 인간의 관계를 계속 재사유, 재프레임화, 재맥락화했다. 백남준의 관계성과 접속성의 기초는 테크놀로지에 의해 변화한 인간의 자연적 감각 조직에 있었는데, 그는 여기서도 매클루언의 또 다른 유명한 ‘탐구’—“모든 새로운 테크놀로지는 감각적 삶을 재프로그래밍한다”—을 따랐다. 인간의 자연적인 감각적 삶의 질서는 테크놀로지에 의해 계속 변화해 왔다. 특히 가까움의 감각(촉각)과 먼 거리의 감각(시각)의 조화가 완전히 어그러졌다. 우리의 테크놀로지는 거리의 감각을 증진하고 강화하는 각종 기계와 미디어에 기반하고 있다. 본래 ‘텔레tele’라는 말은 ‘멀다’라는 뜻이다. 그렇게 우리는 텔레비전, 휴대폰, 텔레팩스를 가지게 되었다—이들은 각각 시각, 소리, 글쓰기가 먼 거리로 연장된 것이다. 우리의 테크놀로지는 언제나 텔레-테크놀로지다. 그것은 우리의 감각적 삶을 재프로그래밍하고, 그리하여 환경 속에서 우리의 행동을 바꾸어 놓는다.



백남준  
TV 촛불  
1975 (1999)  
백남준아트센터 소장



백남준  
TV 물고기  
1975 (1997)  
백남준아트센터 소장

백남준의 인류학은 테크놀로지를 문화로 정의하고 문화를 테크놀로지로 정의했다. 인간은 자연적 진화의 산물인 동시에 문화적, 기술적 진화의 산물이다. 이는 내가 1993년에 ‘컨텍스트 아트’라고 불렀던 프레임워크—같은 제목의 전시와 책도 나왔다—또는 1998년 니콜라 부리오가 ‘관계적 미학’이라고 불렀던 것을 다소 넘어선다. 백남준의 미학은 자연, 테크놀로지, 인간의 관계에 의해 정의되는 진정한 예술인류학이었다.

2.

예술인류학의 개념은 테크놀로지와 그것이 자연 및 인간과 맺는 관계를 다루는 까닭에 매체 특정적일 수 없다. 예술인류학은 미디어 담론을 넘어선다. 그것은 글쓰기라는 최초의 매체—최초의 저장 매체이자 테크놀로지적 전달 매체—부터 시작해서 모든 표현 형태 및 표현 수단을 미디어로 이해한다. 예술인류학은 매체를 보편적으로 정의한다. 그에 따르면 모든 것이 매체이며, 심지어 당신의 몸, 당신의 손, 당신의 두뇌조차도 일종의 매체다. 당신의 자연적 기관들은 당신이 세계와 만나는 첫 번째 인터페이스다. 테크놀로지는 인공적인 환경을 창조하고, 그와 상호작용하기 위해 인공적인 인터페이스를 구축한다. 이런 점에서, 예술인류학은 포스트-미디어의 조건에 속한다.



백남준  
TV 정원  
1974 (2008)  
백남준아트센터 소장

3.

예술인류학은 인류-테크놀로지학이고, 미디어-인류학이고, 보편적 미디어의 인류학이다. 이런 의미에서, 예술인류학은 기존에 확립된 인문학에 도전한다. 19세기 전까지 예술은 회화, 조각, 건축을 창조할 능력과 기예가 있는 전문가의 생산으로 간주됐다. 그런 예술품은 세속의 또는 종교적인 귀족들이 의뢰해서 대저택과 교회에 전시하는 물건이었다. 반면 현대 예술은 남의 의뢰를 받지 않는 개인의 표현, 자기 내면의 표현으로 이해된다. 여기서 예술인류학은 현대 예술의 내용에 의문을 제기한다. 예술 작품이 테크놀로지, 자연, 인간의 관계를 설계한다면, 그것은 더 이상 자기 표현이라고 할 수 없기 때문이다. 예술인류학의 연구 방식은 그보다 과학적이고 혁신적이다. 그것은 전통적인 인간성 개념에 의문을 제기한다. ∞

# 재사유의 가능성 - 알려지지 않은 군중 양혜규

베를린과 서울을 중심으로 활동하는 작가이다.

2009년에는 제53회 베니스 비엔날레 한국관 전시 작가로 선정되었고, 워커아트센터(미네아폴리스, 미국)에서 개인전 <양혜규: 내부자의 완전성>을 가졌다. 그의 살라 헤칼데 미술관(빌바오), 레드캣(로스앤젤레스), 포르티쿠스(프랑크푸르트)에서 최근 개인 작업이 소개되었다.

백남준의 유산은 여전히 예술에 도전한다. 오늘날 우리는 그가 이룬 것을 넘어서 생각하고 상상하고 발전해 나간다. 하지만 이는 직간접적으로 그의 성취이기도 하다. 그는 전 지구화되기 이전의 예술계에서 국제적으로 활동하는 ‘특이한’ 존재로서, 온갖 이질적인 레퍼런스들의 ‘형태 없는 형태’를 이루었다. 나는 이 점이 백남준의 유산에서 가장 고무적인 부분이라고 생각한다. 매체 특정성 개념과 그 위치가 고도로 복잡한 문제로 꼬여버린 오늘날 예술 관련 담론의 맥락에서, 삶의 현상을 초기 비디오 언어로 번역했던 백남준의 복합적인 작업들은 너무 직설적이고 다소 나이브해 보이기도 하지만 그 생동력과 생기 넘치는 음성을 통해 여전히 매혹적으로 살아 숨쉬고 있다.

예술인류학과 관련해서, 나는 관계적 미학에서 말하는 ‘열린 군중 open crowd’과는 조금 다른 관계의 한 형태로서 ‘알려지지 않은 군중 unknown crowd’의 관념을 제안하고자 한다. 나는 나와 같은 시대를 살아가는 많은 사람들이 새로운 ‘공동체’ 형태—타자와 자기의 알려지지 않은 영토들—를 상상할 수 있다고 믿는다. 전통적인 정의에 따르면, 인류학은 인간에 대한 전체론적이고 전지구적인 비교 연구를 가리킨다. ‘전체론적 연구’로서의 인류학은 다중적인 관찰이 가능한 복합적인 시점을 요청한다. 우리 사회가 갈수록 파편화되고 있는 만큼, 인류와 문명에 대한 전체론적 연구는 더욱 중요하고 가치있는 일이 될 것이다. 예술가는 사회에 대한 논평가이자 사상가로서 자유롭게 전체성을 탐구할 수 있으며, 그와

관련해서 과학, 윤리학, 정치학 등 사회의 다른 요소들을 연구할 수 있다.

매체의 문제 또한 이러한 사회적 맥락 속에서 다뤄질 수 있을 것이다.

예술적 지식 생산은 과학적, 경제적 지식 생산의 맥락에서 반(反)생산적으로 보일 지도 모른다. 주어진 구조 속으로 행동을 생산하지 않는 그 성찰적 본성 때문에, 예술적 지식 생산은 구축의 행동이 아니라 예술적 실천의 국면 그 자체를 인정하는 행동으로 나타난다. 따라서, 예술적 지식 생산이란 비(非)구축적 지식 생산이기도 하다. 하지만 이런 유형의 지식 생산은 사회적 불의에 대한 인식에서 출발하여 사회 내에서 ‘유령’으로 존재할 권리를 근본적인 인간 조건으로 간주하는 지적, 정치적 관점을 전제한다.

인간의 존재 조건은 수치, 가난, 광기, 무지, 무능력 등 긴급하고 중요한 문제로 천명되는 ‘취약함’들에 관해 말하고 또 침묵해야 할 하찮은 필요성을 지워 없애지 못한다. 오늘날 전 지구화된 세계—각종 과학이 경영 관리의 사상 하에서 생존 투쟁을 인간 조건으로 포장하려 드는—에서는, 더 이상 말하고 침묵하기의 취약함이 용인되지 않는 듯하다. 우리는 그 거짓 포장을 벗겨냄으로써 서로의 벌거벗은 ‘얼굴 없음 facelessness’을 마주하고 각자를 취약한 존재로 재발견할 수 있을 것이다. 어쩌면 그것은 인간이 서로를 공유해야 할 이유 그 자체이기도 하다.

나는 전체론적 인류학에 전복적인 잠재력이 있다고 본다.

인류학은 우리의 ‘취약할 권리’를 말소하지 않으면서 인류의 그늘진 면을 재사유하도록 도울 수 있다. 특이하고 견고한 개념들을 거부하면서, 어떤 의미에서 예술의 개념 그 자체를 거부하면서 끊임없는 운동을 추구하는 예술적 실천은 인류에 대한 환원론적 경향에 대한 저항이 될 수 있다. 이념과 이상주의의 죽음에 관한 끝없는 논쟁 뒤에 숨는 대신, 나는 설명할 수 없는 모순들을 인간 조건의 필수 요소로 간주하고 그에 천착하고자 한다. ∞



# 예술인류학의 조건

## 히로시 요시오카

Hiroshi Yoshioka

교토 대학교 문학 대학원의 미학 및 예술 이론 교수로, 코난

대학교 IAMAS, 도시샤 대학교, 고베 대학교에서도 교편을 잡고 있다.

일본에서 사유, 두뇌, 사이버스페이스, 정보 등에 관한 다수의 저작을

발표했다.

“세계는 인류 없이 시작했으며, 분명히 인류 없이 끝날 것이다.”

이것은 클로드 레비 스트로스 Claude Lévi-Strauss의 <슬픈 열대>(1955)에서

가장 자주 인용되는 문장이다. 나는 이 문장이 인류학적 사유의 기저에

깔린 본질적 성찰을 대표한다고 본다. 인간이 무엇인지 사유할 때는

언제나 인류의 영역 바깥에 존재하는 광대한 비(非)인류의 영역을

상상해야 한다. 따라서 우리 자신에 관한 새로운 지식의 영역을

개방하려면, 어떤 형태로든 ‘인류학’을 인식하려면, 바로 이러한 인간

너머의 풍경을—거대한 우주 속에서 극단적으로 제한된 시공간을 점유한

인류의 위치를—염두에 두는 것이 매우 중요하다. 현대 테크놀로지의

발전과 전 지구화의 과정에서, 인류가 무제한의 자유를 추구하고

무한정의 가능성을 구현해야 한다는 믿음이 너무 오랫동안 무비판적으로

주입되었다. 새로운 미개척지로 얼마나 많이 나아갈 수 있느냐에 따라,

아직 알려지지 않은 것을 향해 얼마나 멀리 탐험해 나가느냐에 따라서

우리의 존재가 결정된다고 여겨졌다. 인류학은 이런 관점이 얼마나

어리석은지 깨닫게 한다. 우리가 누구인지 알 수 있는 유일한 방법은

인류의 근본적 한계를 깨닫고 과장된 미래주의적 비전 대신 과거의

소박하지만 뚜렷한 현존을 알아 나가는 것이다.

나는 ‘예술인류학’도 이런 자기 인식의 중요성을 인정해야

한다고 본다. 새로운 변화를 의미하는 것으로서, 예술인류학은 전통적인

미술사의 대안이 되어야 한다. 그것은 미술사를 규범적 지위에서

끌어내리고, 그 대신에 전 세계의 다양한 예술적 활동들을 포괄할 수 있는

다른 무언가를 제시해야 한다. 1990년대 이후 개념주의 미술이 팽창하고

포스트-개념주의적 실천이 부상하면서, 동시대 미술을 역사적으로

기술하려는 많은 시도들이 ‘예술의 내적 논리에 의해 추동되는 변증법적

과정’이라는 관념에 휘둘리고 있다. 니콜라 부리오의 ‘관계적 미학’은

분명 지난 20여 년 간 나타난 다양한 예술적 실천을 이해할 수 있게

해주는 새로운 개념을 제공했다. 하지만 그것은 여전히 ‘규범으로서의

미술사,’ 즉 미술사가 예술 작품에 의미를 부여하는 주축적 담론이어야

한다는 관념에 붙들려 있으며, 또한 ‘관계’가 정확히 무엇인지 구체적이고

명확하게 정의하지 못하고 있다.

우리가 21세기에 예술을 이해하기 위해 필요로 하는 새로운

패러다임은 급진적 탈중심화의 프로세스를 통해 형성돼야 한다. 근대성과

진보의 우월성에 대한 암묵적인 선입견을 벗어 던지는 것이 문화인류학적

지식의 전제 조건인 것처럼, ‘예술인류학’은 온갖 포스트모던하고 후기

식민주의적인 담론에 잔존하는 모더니즘과 진보주의의 흔적을 지워

없애야 비로소 지식을 생산할 수 있을 것이다.

오늘날에는 작가든, 관객이든, 미술사가든, 미술 비평가든,

누구나 주체와 대상 간에 끊임없는 전환이 일어나는 상황에 놓여 있다.

특정한 지역 문화에 속한 사람들을 관찰하는 인류학자처럼, 동시대

예술의 상황에 놓인 사람은 누구든지 응시의 주체가 되는 동시에 응시의

대상이 된다. 우리는 여전히 미술관, 학계, 미술 시장 같은 근대적 제도를

필요로 하지만, 이미 그런 제도는 해체와 재조직화의 프로세스에 진입해

있다. 우리가 백남준에게 배울 수 있는 가장 중요한 교훈은, 주체와 대상

간의 (또는 어떤 맥락에서는 서양과 동양 간의) 유희적인 전환이 예술적

창조를 추진하는 강력한 엔진이 될 수 있다는 것이다.

매체 특정성의 측면에서, 특정 매체의 진짜 중요성은

미술이라는 사건이 일어나는 연대기적, 지정학적 맥락에서만 이해될 수

있다는 사실을 반드시 염두에 두어야 한다. 우리가 사는 세계는 서로

다른 지역들뿐만 아니라 서로 다른 시간들의 아상블라주다. 그것은

시간에 대한 서로 다른 해석들을 포함한다. 로잘린드 크라우스 Rosalind

Klauss는 당대를 ‘포스트-미디어의 조건’으로 진단하지만, 그런 진단은

사람들이 서구 모더니즘의 직접적이고 강력한 영향 하에 살아가는

영역에 한해서 효과적으로 적용될 수 있을 뿐이다. 나머지 다른 세계에서

그런 말은 아무런 소용이 없다. 우리는 ‘나머지 다른 세계’가 지리적,

제도적으로 계속 확장되고 있음을 기억해야 한다. 이를테면 일본의

경우, 우리는 과거 하위 문화나 팝 문화로 분류되던 망가, 아니메, 게임

문화, 디지털 가제트 등이 예술의 일부로서 극적으로 팽창하는 것을

목격하고 있다. 하지만 이런 문제를 ‘쿨한 일본’이라는 프로파간다적



관념으로 뭉뚱그리지 않고 제대로 분석하고 논의할 수 있는 이론적 플랫폼은 거의 전무한 실정이다. 내가 문화인류학에 바라는 것은 그런 플랫폼을 확보하는 것이다. 인류학적 사유의 특별한 장점 중 하나는, 대개 무시되거나 무의미하다고 치부되는 사물들과 활동들에 관심을 기울일 것을 독려한다는 점이다.

마지막으로, 분류의 문제와 관련하여, 나는 지식의 낡은 형태와 새로운 형태 간의 장엄한 투쟁에 별 관심이 없다. 더 중요한 것은 새로운 유형의 실행을 통해서 낡은 실행을 천천히 그러나 꾸준히 침식하는 프로세스 그 자체다.

최근 일본에서 열린 한 전시를 소개하는 것으로 내 글을 마무리하고자 한다. 2008년 11월 11일부터 12월 24일까지, 센다이 미디어테크 Sendai Mediatheque에서 타다수 타카미네 Tadasu Takamine의 개인전 <충분한 휴식> 미래를 위한 정원 가꾸기 1,095 m²>가 열렸다. 나는 이 전시가 예술인류학의 좋은 사례를 보여준다고 평가한다. 이 프로젝트에서 나의 공식적인 직함은 ‘감독’이었지만, 실제 내가 한 일은 작가와 지속적으로 대화를 나눈 것뿐이었다. 타카미네는 센다이 시의 주민들을 조직해서 그들과 함께 전시 공간 한 가운데 큰 ‘정원’을 만들었다. 철거가 예정된 근처의 낡은 주택에서 가져온 물건들이 주 재료로 쓰였다. 또한 작가는 1995년 일어난 한신 아와지 지진의 이미지들을 전시하고, 시각 장애인들을 모아서 관람자 투어(!)를 진행하게 했다. 이렇게 말하면 전체 전시가 온갖 이질적인 요소들의 메들리처럼 여겨질 것이다. 작가는 나를 ‘감독’으로 불러서 같이 작업을 논의하고, 지역 주민과 워크숍 형태의 생산 프로세스를 진행하고, 해체될 주택의 자재를 재활용하고, 자연 재해 앞에서 적나라하게 드러난 인간의 무능력을 이미지 형태로 보여주고, 맹인 가이드를 배치하여 논란을 일으켰다. 하지만 내가 경험한 <충분한 휴식> 미래를 위한 정원 가꾸기 1,095 m²>의 전체 프로세스는 특정한 시공간에 기반한 관계와 접속성에 관해 중요한 지식을 창출한다. 나는 예술인류학의 관념이 이 프로젝트나 그와 비슷한 새로운 예술적 실천을 논의할 수 있는 프레임워크를 생산할 수 있기를 바란다. ∞

## 예술인류학의 요소들

### 데이빗 저르비

David Zerbib

파리를 중심으로 활동하는 연구자로, 판테옹-소르본느 파리 1대학과 앙시 미술대학에서 미학과 철학을 가르친다. 퍼포먼스의 개념에 관심을 두고 있으며, 최근 「Artpress 2」 12호 (2009 1월호)에 「백남준, 랜덤 액세스 시대의 광기」라는 글을 발표했다.

여기서 말하는 예술인류학은 대체 어떤 개념인가? 클로드 레비-스트로스는 인류학을 “모든 역사 지리적 주제를 아우르는 인류의 총체적 지식으로서 모든 인류 발전에 적용 가능한 지식을 추구한다”라고 정의했다<sup>1</sup>. 물론 그런 학문은 ‘예술’이라는 대상을 전유하여—즉, 예술을 연구하는 인류학으로서—해당 문화 및 기술에 관련된 재현의 근본적 형태들에 초점을 맞추고 연구를 진행할 수 있다. 하지만 인류학이라는 ‘기에 art’가 단순히 인식 가능한 연구 대상만으로 구성되는 것은 아니다. 다른 모든 학문 분야와 마찬가지로, 인류학은 그저 엄격한 인식론과 순수하게 합리적으로 정의되는 방법론의 조합에 국한되지 않는다. 파울 파이어아벤트 Paul Feyerabend는 이를 가리켜 ‘가장 견고한’ 과학의 ‘아나키스트적’ 측면이라고 표현한다. 그에 따르면 모든 과학은 부분적으로 ‘예술적인’ 측면이 있다. 과학은 그 진화의 도상에서 실제로 예술적 프로세스를 사용한다. 즉, 과학이—인식적 자원을 합리적으로 최적화하는 것과는 조금 다른 방식으로—감각 가능한 사실들을 통합해 나가는 국면이 존재한다<sup>2</sup>. 여기서, 예술은 단순한 대상이 아니라 과학의 한 특질로 변모한다. 당연히 인문학도 예외는 아니다. 우리는 얼마나 많은 사진이 레비 스트로스의 연구에 동원되었고 또 그의 연구를 조건 지었는지, 그의 인류학이 감각 가능성과 지식을 얼마나 풍요롭게 절합했는지 잘 알고 있다.

물론 그 반대의 경우도 존재한다. 예술은 인지적 잠재성을 드러내고, 합리적 방법과 실험적 프로토콜을 사용하고, 경험에 의해 유희화된 지식을 생산하고, 종종 과학과 밀접한 관계를 유지한다. 그 중에서도 예술과 인류학의 관계는 아주 각별하다. 인류에 대한 학문으로서, 인류학은 예술에 의해 더욱 발전할 수 있다. 특히 예술적

— 1  
Claude Lévi-Strauss, 1958, *Anthropologie structurale*, Paris: Plon.

— 2  
참조 : Paul Feyerabend, 2003, *La science en tant qu'art*, Paris: Albin Michel.

활동은 인류의 본질을 가장 심오하게 성취하는 로맨티시즘의 전통에서 지속적으로 다뤄져 왔다. 게다가, 르네상스 시대에 인류를 구축하는 것과 예술적 형태를 창조하는 것이 어떻게 연관되었는지도 생각해 볼 만한 문제다. 이를테면, 알베르티의 1485년 저작 「건축론」에 따르면, 건축 예술은 인류 그 자체를 구축하는 것과 불가분의 관계에 있다<sup>3</sup>. 마찬가지로, 예술적 모더니티 속에서 새로운 인류를 구축하는 것은 예술인류학의 관심사이기도 하다. 여기서 인류에 관한 지식은 과거 ‘모든 인류 발전’의 이해 가능성을 타진하는 것이 아니라, 미래의 조건을 확립하는 것—인류의 갱신을 통한 진보의 일부로 전개될—과 더 밀접하게 관련된다.

따라서, 예술은 그 본성상 인류학적인 측면이 있다. 여기에 천착한다면, 어떤 예술가가 특별히 ‘예술적 관점의 인류학’—칸트의 ‘실용적 관점의 인류학’이라는 표현을 조금 고쳐 쓰자면—을 추구했다고 말하기는 다소 곤란할 것이다. 왜냐하면, 예술은 인간이 무슨 행동을 하는지, 인간이 예술을 통해 어떻게 제 자신을 구축하는지 질문한다는 점에서 언제나 인류학의 현장으로 나타나기 때문이다. 그렇다면 일단 광범위한 수준에서 다른 매개변수들을 정의해야만, 그 변수들의 차이에 따라 어떤 예술가의 위치를 구체적으로 규명할 수 있을 것이다. 이런 프레임워크 하에서, 우리는 인류에 관한 ‘보편적 지식’이 불가능함을 쉽게 상상할 수 있다. 하지만 그런 불가능성은 인류학의 개념을 무효화하는 것이 아니라 어떤 ‘불가능한 인류학’의 개념을 도입한다. 인류학적 질문은 어떤 근본적인 불가능성에 의해 제한되지만, ‘그럼에도 불구하고’ 지속된다.

네 가지 매개변수: 재현적 representational, 개념적 conceptual, 실행적 performantial, 기술적 technical

우리는 인류학적 질문들의 축을 따라서 예술 작품 일반의 실용적 매개변수 네 가지를 구분해 볼 수 있다. 이는 어떤 특정한 인류 발전의 논리 하에서 예술적 기록(현대 예술 및 동시대 예술을 포함해서)의 인류학적, 예술적 상관성을 확립하는 것이다. 이런 상관성은 선사 시대와 역사 시대를 넘나들 수 있다. 이를테면 구석기 시대 벽화와 추상표현주의의 상관성을 생각해 보라. 또는 한국 무당의 제스처와 유럽 대도시 쇼핑몰 안에서 볼 수 있는 몸짓의 연관성을 생각해 보라<sup>4</sup>.

첫 번째 매개변수는 예술 활동에 의해 투영되는 인간의 이미지와 관련된다. 예술에서 지각의 대상으로 제시되는 인간의 형상은

— 3  
“어떤 이는 물과 불이 인간 사회 발전의 원천이라고 주장한다. 하지만 나는 지붕과 벽이 그 실용성과 필요성의 측면에서 볼 때 인간이 연대하고 지속적으로 연합하는 데 훨씬 중요하게 작용했다고 생각한다.”  
Léon Battista Alberti, 2004, *L'ort d'édifier*, transl. Pierre Cay and Francoise Choa, p. 48.

— 4  
리처드 셰크너는 연극과 인류학의 상관성이라는 측면에서 한국 무당의 사례를 언급한다.  
Richard Schechner, *Between Theater and Anthropology*, Philadelphia: University of Pennsylvania Press.

어떻게 나타나는가? 그 유의미한 형식적 특성, 도상학적 기능과 상징적 기능은 무엇인가? 이런 측면을 ‘재현적 매개변수’라고 하자.

두 번째 매개변수는 예술적 활동에서 사용되고 전달되고 생산되는 인간의 개념과 관련된다. 인간은 무엇이며 대략적으로 어떤 발전 단계를 거치는가? 이런 인류학적 개념들은 특히 다른 정치적, 철학적 개념들과 공존하는 양상을 보인다. 이런 측면을 ‘개념적 매개변수’라고 하자.

세 번째 매개변수는 그 목적과 매체를 막론하고 어떤 식으로든 집행과 표명, 제의와 스펙터클을 전제하는 모든 유형의 활동에 관한 것이다. 그것은 예술가와 그가 호명하는 사람들이 속하는 감각적, 상징적 맥락을 활용하여 그들이 속한 문화와 공동체에 관해 의문을 제기한다. 이런 측면을 ‘실행적 매개변수’라고 하자.<sup>5</sup>

네 번째 매개변수는 기술적 매개변수다. 기술, 매체, 도구는 그 본성상 이성의 형태나 시공간의 관계를 특정하게 정의한다. 앞의 세 가지 매개변수는 이런 기술적 측면에 기대야만 비로소 효율적으로 유효하게 작용할 수 있다. 인간의 형상을 빚고, 인류와 인간의 개념을 구축하고, 지우고, 변형하고, 초월하고, 다변화하고, 재구축하려면 어떤 식으로든 재료가 필요하기 때문이다.

테크놀로지의 해체, 인류학의 재건

예술인류학에서 이런 매개변수가 어떻게 작용하는지 연구하려면 다방면으로 실제 사례를 상세하게 살펴봐야 한다. 여기서 백남준의 작업은 좋은 출발점이 될 것이다. 나는 백남준의 인류학적, 예술적 ‘통합’에서 나타나는 접속적 관계들, 그의 ‘기계 만들기’—백남준과 아베의 비디오 합성기가 인간화의 새로운 제스처와 새로운 형상들을 산출하듯이—에서 나타나는 핵심 요소들을 간단히 짚어보려고 한다<sup>6</sup>.

백남준의 예술인류학은 ‘테크놀로지를 인간화하는’ 프로젝트와 밀접하게 연관돼 있다. 여기서 우리는 중요한 개념적 매개변수 하나를 목격하게 된다. 그것은 바로 ‘인간적 테크놀로지’의 개념이다. 백남준의 작업에서는 인간-기계, 섹스-음악의 도구적 접속, 이미지-음성의 상호작용, 혼성화, 포섭, 알레고리화, 기술적 의인화(로봇) 등, 다양한 작동이 인간적 테크놀로지라는 중심 개념 하에 구현된다.

— 5  
퍼포먼스의 언어적, 상징적 본성에 따른 수행적 효과뿐만 아니라 그 실용적, 감각적 측면을 강조하려고, ‘수행적 performative’이 아니라 ‘실행적 performantial’이라는 말을 썼다.

— 6  
이 논의 내용의 일부는 <백남준의 선물 2> 카탈로그에 수록된 나의 글 “백남준과 테크놀로지의 인간화: 테크네의 또 다른 로고스”에서 발전시킨 것이다.

물론 이런 개념은 한낱 공상적 삽화에 그칠 수도 있다. 그러나 백남준 작업의 경우, 기술은 심층적인 수준에서 피시스 physis와 테크네 technè, 자연적인 것과 기술적인 것, 물리적 운동과 기술-예술적 역동성 간의 충돌을 극복하는 장으로 나타난다. 일례로, <TV 정원>(1974)은 TV와 정원을 문자 그대로 접속한다는 점에서 이런 충돌의 좋은 예를 보여준다. 여기서 전자의 흐름, 특히 음극선을 타고 흐르는 전자는 자연적인 것과 기술적인 것의 충돌을 넘어서는 매개체가 된다. 또 다른 예로, <달은 가장 오래된 TV>(1965)는 비디오 시그널을 조작해서 스크린 상에 무언가 등그스름하고 빛나는 형태가 다양한 크기로 나타나게 한 것이다. 이 작업은 실제 달을 촬영하지 않고도 달이 차고 기우는 과정을 물질화한다.

기술적 매개변수는 백남준의 작업에서 매우 근본적이다. 우리가 백남준 작업의 매체를 말할 때, 그것은 작품의 환경적 측면과 수단적 측면을 포괄한다. 이런 점에서 ‘인간적 테크놀로지’의 개념은 사실상 기술적 인간의 개념과 접속된다. 이 개념은 간단히 말해 기술 없이 인간이 없다는 것이다. 아리스토텔레스는 인간이 ‘로고스’를 부여 받은 동물, 즉 합리적으로 말할 수 있는 동물이라고 정의했다. 반면 백남준의 작업은 인간을 기술적 동물, 즉 도구와 장치를 언어로 사용하는 동물로 그려낸다. 즉, 기술과 이성이 한 몸이라는 것이다. 또한 백남준의 인간은 매체를 그 본성적 환경으로 삼는다. 즉, 매체는 인간이 본성적으로 상징화하는 수단이자 그 자체로 상징적인 환경이다.

백남준의 조각, 설치, 비디오, 퍼포먼스 작업에서 나타나는 인류의 이미지는 한편에서 무한히 순환하는 새로운 내재적 시간, 기술적으로 세속화되고 매개되는 시간을 성찰하고(달의 주기, TV 세트 속의 부처 등), 다른 한편에서 그런 성찰이 문화 이미지의 흐름에 의해 끊임없이 중단되는 모습(<글로벌 그루브>)으로 분열되어 나타난다. 그 결과, 작업의 자기장과 접속과 운용을 어떻게 선택하는가에 따라 매번 주체성의 얼굴과 형상들이 불안정하게 변화한다. 재현적 매개변수란 그 자체가 인류학적으로 모순된 것이다. 인간의 형상은 모방적 가치 또는 사실주의적 모사물을 갖지 않는다. 그 형상들은 기술적 조작의 산물이며, 기술적 조작은 모방적 프로세스 내에 임의적이고 자유로운 접근, 즉 ‘랜덤 액세스’의 원리를 각인한다. 이런 측면에서, 재현적 매개변수는 언제나 이미지의 힘과 역학, 제스처와 활동—즉, 예술인류학의 실행적 매개변수—을 지시한다. 물론, 백남준의 퍼포먼스 중에는 이를테면 한국 전통 복식이 중요한 레퍼런스로 쓰인 경우도 있다. 하지만 백남준



백남준  
손과 얼굴  
1961  
(스틸 이미지)  
백남준아트센터 소장

퍼포먼스의 인류학적 가치는 단순히 종교적 의식을 명시적으로 가리키는 데 그치지 않는다. 자식을 다루는 것, <손과 얼굴>에서 나타나는 제스처적인 마스크, 왜곡, 의도적 기능 장애, 전자적 단락과 포화의 효과, 역전, 은폐, 혼성, 이 모든 운동과 제스처는 총체적인 변경의 과정으로 손쉽게 동화된다.

조르주 바타이유 Georges Bataille가 모든 재현의 원천으로 지목했던 ‘변경 alteration’의 개념은 백남준의 작업에서 특별한 의미를 획득한다<sup>7</sup>. 백남준 작업에서 가장 중요한 실행적 매개변수로서, 변경은 예술 실천을 인류학적 프로젝트의 핵심에 아로새긴다. 철학이 테크놀로지 발전을 인류 발전과 진보의 위협으로 식별하던 20세기의 한가운데에서, 백남준은 테크놀로지를 해체하고 우리의 테크놀로지 개념에 함축된 로고스 중심주의를 재평가했으며, 그럼으로써 인류학적 재건의 예술적 조건을 부과했다. ∞

— 7  
조르주 바타이유는 G.H. 루케 (G.H. Luquet)에 대한 리뷰에서 변경에 대한 이론을 발전시켰다.  
Georges Bataille, “L’art primitif,” in *Documents*, II, no. 7 (1930), collected in *Oeuvres complètes*, Volume I, (1970), Paris: Gallimard, pp. 389-397.  
참조 : David Zerbib, “Paik and the humanization of technology: the other logos of tekhnè” in *Gesture and Speech* (1993), Cambridge, Mass. & London: MIT Press.

「NJP Reader : 예술인류학에의 기고」는 백남준아트센터와  
경기문화재단이 발행하는 정기 저널(연 2회로 영문/국문판 별도)입니다.  
이 저널은 경기도와 경기문화재단의 후원으로 발간되었습니다.

**NJP Reader**

예술인류학에의 기고

발행인 /  
권영빈, 경기문화재단 대표이사

편집인 /  
이영철, 백남준아트센터 관장

기획 /  
이영철, 헝크 슬래거 Henk Slager

영문 감수 /  
아네트 W. 발케마 Annette W. Balkema

번역 /  
유지영, 박수정, 윤원화

디자인 /  
TEXT (정진열, 한정훈)

진행 /  
클라우디아 페스타냐 Claudia Pestana

ISSN: 2092-9315



**NJP 리더 #1, 2010**

백남준아트센터  
경기도 용인시 기흥구 상갈동 85  
Tel 031 201 8500 Fax 031 201 8530  
Email info@njpartcenter.kr  
Web www.njpartcenter.kr



