

논문접수일 : 2011.12.24

심사일 : 2012.01.05

게재확정일 : 2012.01.21

## 미디어아트 작품 "TRAP"의 개념적 입장

The conceptual stances for a media art piece "TRAP"

### 목진요

연세대학교 인문예술대학 디자인예술학부 교수

**Mok jin-yo**

Yonsei University. College of Humanities and Arts. Dept. of Design & Art

## 1. 서론

- 1.1. 연구의 배경 및 목적
- 1.2. 연구의 방법 및 범위

## 2. TRAP의 형태와 기능

- 2.1. TRAP의 형태
- 2.2. TRAP의 기능
- 2.3. TRAP의 소개

## 3. TRAP의 개념적 입장

- 3.1. 상호작용의 함정
- 3.2. 동시대미술의 함정
- 3.3. 개념의 함정
- 3.4. 비물질의 함정

## 4. 결론

### 참고문헌

### 논문요약

현대미술은 디지털 테크놀로지의 영향으로 개별 예술 간의 경계뿐만 아니라 다른 영역의 학문들과도 연계되고 예술, 반 예술의 경계마저 사라지게 하고 있다. 또한, 예술 소통의 매개 역할과 기능 역시 변화됨으로써 공유의 상황이 나타나고 있다. 이러한 이유로 하나의 미디어 아트 작품을 둘러싸고도 여러 가지 논제가 발생하고 각기 다른 해석과 입장을 가질 수 있다. 미디어아트 작품 TRAP과 연계되어 있는 네 가지 논제는 상호작용의 환상, 동시대 미술의 기술 콤플렉스, 개념미술의 태생과 종결까지의 아이러니한 전개, 그리고 디지털을 둘러싸고 있는 물질, 비물질 논의가 있다. TRAP은 상호작용에 대한 오늘날 디지털 논의들의 맹신적인 태도에 대하여 현실적으로 불가능한 유토피아적 환상으로 비판하고 대안으로서 공감(empathy)을 제시한다, 동시대 미술의 기술 혐오에 가까운 콤플렉스에 대하여, 또 개념미술로 전염된 국내 미술의 편향적인 시각에 대하여 비판한다. 디지털에 대하여 이미 확인된 듯이 회자되는 비물질 논의에 대해서도 미디어아티스트로서 분명한 입장을 밝힌다.

### 주제어

미디어아트, 동시대미술, 예술과 기술

### Abstract

The influence of digital technology to contemporary art has blurred the boundaries between the individual arts and other fields of studies associated with arts and even with anti-art. In addition, art has also changed the role and function of the parameters for communication by sharing its own circumstance. For these reasons, one media art piece can cause various disputes with various topics and stances. Four topics aroused around the TRAP, a large-scaled kinetic interactive installation exhibited in Seoul for The Creators Project supported by Intel & Vice, are the impossible fantasy of interactivity, contemporary art's serious complex about the technology, the ironic development of the conceptual art, and the material/immaterial discourse surrounding digital art.

### Keyword

Media art, Contemporary art, Art and technology

## 1. 서론

### 1.1. 연구의 배경 및 목적

TRAP(함정)은 INTEL과 VICE의 국제적인 예술가 지원 프로그램인 The Creators Project에 소개되고 전시되었던 대형 키네틱 인터랙티브 설치 작품이다. 이 논문은 본인이 제작한 미디어아트 작품 TRAP에 대한 의미론적 접근 방법을 통하여 작품이 품고 있는 참여한 논제들을 다각도로 조명한다.

디지털 테크놀로지는 동시대 예술계에 혁명적인 변화를 가져왔다. 이러한 새로운 예술의 경향은 예술 개념, 예술 작품의 의미와 예술가 및 감상자의 위상에 인식의 변화를 새롭게 하고 있다. 예술의 범위, 정체성, 작품과 예술가 그리고 감상자에 이르기까지 주제와 객체, 실재와 가상 등의 인식론적인 차원까지 새롭게 제시하고 있기 때문이다. 그러나 예술의 전통적 개념들을 부정하는 변화와 새로운 개념 제시는 상당부분 설득력이 있으면서도 정작 그 수용에 있어서는 적지 않은 문제점과 혼란을 주고 있다. 그중에서도 디지털 기반의 미디어아트는 여러 부분 긍정과 부정의 면을 아우르면서도 폭넓게 예술 전반의 영역으로 파급되고 있다.

이 논문은 작품 TRAP과 연계되어 있는 네 가지 문제로 상호작용의 환상, 동시대 미술의 숭고미(崇高美)에의 추구로 인한 기술 콤플렉스, 개념미술의 태생과 종결까지의 아이러니한 전개, 그리고 디지털을 둘러싸고 있는 물질, 비물질 논의에 대하여 본질적인 차원에서 의심하고 그에 대해 작품이 가지고 있는 입장들을 정리하여 밝히는 데 목적이 있다.

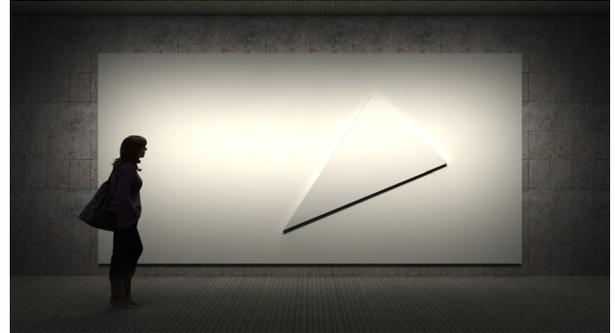
### 1.2. 연구의 방법 및 범위

본 연구는 작품을 둘러싸고 있는 네 가지 문제로 상호작용의 환상, 동시대 미술의 기술 콤플렉스, 개념미술의 태생과 종결까지의 아이러니한 전개, 그리고 디지털을 둘러싸고 있는 물질, 비물질 논의들을 작품의 제목처럼 함정으로 규정하고 의심하는 자세를 견지한다. 그러기 위해 각각의 문제에 대하여 먼저 관련 역사와 배경을 밝히고 요약하여 그에 대한 반론을 제시하는 방식으로 연구하였다. 먼저 작품의 형태와 기능을 간략하게 밝히고, 논제에 들어가기 전에 작품에 대한 간략한 소개를 위해 백규희, 박남희 두 평론가의 입장을 인용하였다. 첫 번째 논제인 상호작용의 함정에서는 로이 애스콧과 랜덜 파커, 신정원의 논문을 주로 연구하여 정리하고 반론을 제시하였으며, 두 번째 논제로 동시대 미술의 함정에서는 심상용, 이용

우의 논문을 주로 대상으로 연구하였다. 세 번째 논제로 개념의 함정은 마스셀 뒤샹을 중심으로 유진상, 허지영, 제니스 밍크의 연구들을 논의하고, 네 번째로 심상용, 아마구치 가스히로, 박영욱의 텍스트들을 대상으로 연구하였다.

## 2. TRAP의 형태와 기능

### 2.1 TRAP의 형태



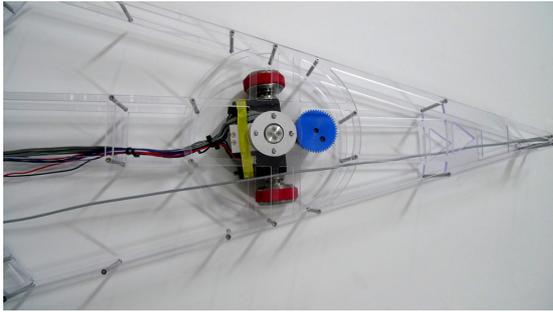
[그림 1] TRAP의 형태

TRAP은 [그림 1]과 같이 가로 5미터 세로 2.4미터의 흰색 철판을 수직으로 세운 벽에, 가장 긴 변의 길이가 2미터이고 짧은 변의 길이가 1미터인, 두께가 6센티미터인 흰 삼각형이 붙어있는 채로 움직이는 키네틱 인터랙티브 인스톨레이션이다.

### 2.2 TRAP의 기능

TRAP의 삼각형은 흰 철판으로 이루어진 벽에 붙어 있는 채로 끊임없이 움직인다. 삼각형의 한 꼭짓점이 프레임 바깥으로 나가면 멈추고 자체가 가지고 있는 인공지능의 판단에 따라 방향을 바꾸어 움직인다. 이러한 방식으로 프레임 안쪽에서 자유롭게 움직일 수 있으나 프레임 바깥으로는 나가지 못하게 설계되어 있다. 삼각형의 각 꼭짓점 가까이에 [그림 2]에서 보듯 회전축을 가지고 있다. 각 회전축을 중심으로 두 개의 특수 제작된 자석 바퀴의 구동장치가 설

치되어 있어 총 6개로 구동하는 자석 바퀴로 움직이는 6륜 자동차와 같은 시스템이다.



[그림 2] 삼각형의 한 꼭지점 내부모습

### 2.3 TRAP의 소개

작품에 대한 간략한 소개로, 미술평론가 백규희와 박남희의 비평을 소개한다.

모든 사물의 내재된 단순성을 다루는 작가가 '함정'을 INTEL & VICE의 The Creators Project 이번 서울 전시에서 선보인다. 불안과 좌절 심지어 절망 등 우리가 갇혀 있을 때, 공간의 자유를 거부 당할 때 본능적으로 느끼는 복잡한 느낌을 작가는 이 키네틱 조각에서 명확하게 보여준다. 중력이라는 편재하는 힘을 거부하면서 삼각형은 텅 빈 캔버스 위에 독자적으로 떠있다. 그리고는 자유를 위협하는 네 개의 코너에서 도망치려고 계속 움직인다. 그러나 탈출은 불가능하며, 삼각형은 영원히 함정에 빠져 있다. 작가는 함정에 빠진 상태의 복잡성을 단순화시키면서 불안으로부터 미를 만들어 낸다. 삼각형은 경계에 부딪칠 때마다 좌절로 진동을 하고, 그래서 감정의 가장 작은 디테일에 이르도록 작가는 삼각형을 의인화한다. -백규희(2011)

모든 서사와 재현 또는 일루전이 제거된 순수정신의 정수라 말해지는 말레비치의 <흰 사각형 위의 흰 사각형>은 이전의 미술들이 당연시해왔던 것들에 대해 회의하며 변화하게 하였다. 장 프랑수와 리오타르는 "숭고와 아방가르드"에서 노스텔지어로서가 아니라 혁신으로서 숭고의 사례로 마네, 피카소, 뒤상, 들로네 등과 함께 말레비치를 꼽았다. 리오타르는 말레비치가 추구한 변혁과 혁신의 태도를 이전의 미술로부터 한 발 더 앞서는 진보 또는 아방가르드로 간주하며, 미가 아닌 숭고의 정신감정이 새로움의 창조를 일깨우는 근원적 에너지로 제기한 것으로 기억한다. <함정>은 말레비치의 그 작업을 상기시키기에 충분한 이미지상의 특징을 지니면서도 그와 다른 의미의 회의와 변화를 제기하고 있다. -박남희(2011).

## 3. TRAP의 개념적 입장

### 3.1 상호작용(interactivity)의 함정(trap)

많은 미디어아트 작품들이 인터랙션을 추구한다. 미디어아트를 논할 때 인터랙션은 주로 외부적이거나 기계적인 상호작용을 의미한다. 관람자의 움직임에 반응하거나, 관람자의 특정한 입력 행위(터치, 모션, 소리, 스위치, 키보드, 마우스 등)를 기반으로 작품이 이에 반응하는 방식이다. 이러한 작품의 직접적인 반응은 종래 미술 작품의 존재 방식과 관람 방식과는 큰 차이를 보이는데 이것은 때때로 관람자의 참여가 작품을 완성시킨다고도 해석되고, 쌍방 간의 직접적인 대응으로 예술의 일방적 소통 방식에 대한 오랜 숙원을 해결하는 대안으로도 해석된다. 미디어아트에서의 이러한 선택과 참여는 '상호작용성(interactivity)'이라 불리며, 사용자가 미디어로 자신의 경험을 직접 조작하고, 미디어를 통해서 다른 사람들과 의사소통하는 능력으로 정의된다(랜덜파커, 캔 조던, 2004).

상호작용 개념은 결과가 예측가능하거나 미리 짜여져 있는 움직임과는 다르다는 말이다. 노버트 위너(2011)는 아래와 같이 비유하며 종래의 키네틱아트와의 차이점을 설명한다.

"뮤직박스 위에서 춤을 추는 작은 인형들의 움직임을 생각해 보자. 그들은 한 가지 형태로 움직인다. 그러나 그것은 미리 짜여진 것이고, 인형들의 이전 움직임은 실제로 그들의 미래 행동 형태와는 관련이 없다. 그들이 이 형태에서 벗어날 확률은 0이다. 사실 메시지는 있다. 그러나 그것은 뮤직박스 기계에서 인형들에게 전달되고 거기서 멈추어버린다. 뮤직박스 기계장치에 설정된 단방향 커뮤니케이션을 제외하면 그들은 외부 세계와 소통할 길이 없다."

상호작용개념은 컴퓨터에 의해 인간과 기계가 메시지를 주고받는 과정을 나타내는데 다양한 의미로 혼용되고 있다. 인간 대 기계의 상호 작용은 처음에는 인간 대 인간의 정보 전달 방식을 모델로 연구되었다. 다른 사람과 의사소통을 할 때, 한 사람이 다른 사람에게 먼저 메시지를 알리고, 다른 사람은 자신이 접근할 수 있는 정보를 담은 메시지를 보내게 된다. 메시지가 명령이건 사실적 기술이건 상관없이 이와 같은 과정은 동일하게 진행된다. 그러나 이 과정은 결과가 미리 짜여져 있는 움직임과는 분명하게 구분된다는 것이다.

그러나 과연 그러한지 혹은 그럴 수 있는지 모호한 지점이 많다. 로이 애스콧(2002)의 입장을 따른다

면, 상호작용이 이루어지기 위하여 예술가/예술작품/감상자 모두가 변화되어야 한다. 예술가는 기존의 예술에서 요구되었던 것 이상으로 다양한 해석과 참여가 개입될 수 있는 유연한 구조의 작품을 만들어낼 수 있어야 한다. 이를 좀 더 구체적으로 정리해보면 아래와 같다.

첫째, 예술가는 자신이 작품을 주도한다는 관념에서 벗어나야 하며 이미 결정된 형태의 작업을 해 나가려는 목적 지향성을 줄여야 한다. 작가는 관람자의 반응으로부터 피드백을 하는 과정에서 예술적 경험을 풍요롭게 하기 위해 노력해야 한다.

둘째, 예술작품은 관람자에게 하나의 유기체로 보일 수 있을 정도로 피드백의 가능성을 갖고 있어야 한다. 작품은 스스로 존재할 수도 없고 자기만을 위해 존재할 수도 없다. 작품은 촉매제의 역할을 해야 하며 작품의 구조는 관람자의 반응을 수용하는 데 적합해야 한다.

셋째, 감상자는 마음의 평정을 유지하면서 작품의 특수한 측면을 관조하는 식으로 작품을 감상해서는 안 된다. 과거에 감상자는 자신만의 전략을 만들어내지 못하고 작품을 마주하여 오직 작가가 주도하는 게임에서 작가의 승리를 위해 공헌했다. 그러나 이제 관객은 계획된 방식으로 움직이는 것이 아니라 스스로 작품의 전개를 이끌어내는 불확실하고 능동적인 창조적 참여를 즐기는 자가 되어야 한다(신정원, 2011).

TRAP은 상호작용에 대한 이러한 유토피아적 환상에 대해 본질적으로 그것이 가능한 것인가를 되묻는 작업이다. 말하자면 작가가 주도하지 않는 인터랙션은 결코 우연이 발생할 수 없는 디지털시스템의 속성상 가능하지 않으므로, 설사 관람자 참여의 폭이 큰 작품이라 할지라도 이는 모두 작가의 의도하에, 혹은 묵인하에 이루어진다는 것이다. 그러므로 모든 인터랙션은 작가가 제작한 환경 내에서 발생한다. TRAP(함정)은 이러한 의미에서의 함정을 말한다. 로이 애스콧의 세 가지 입장에 대하여 미디어아티스트로서 아래와 같은 반론을 제기할 수 있다.

첫째, 작가는 미디어를 제작하는 트러블슈팅의 과정에서 이미 작가이자 동시에 관람자로서 피드백 과정을 정확하게 파악한다. 여기에서 세밀한 조정이 생기게 마련인데 작가는 이 과정에서 예술적 경험을 풍부하게 하기 위해 작품의 반응을 제한하거나, 혹은 제한된 기능으로 관람자를 제어하게 된다. 그러나 이는 엄밀히 말해 작가가 작품을 보다 정교하게 주도하고 있을 때 발생하는 일이다.

둘째, 아무리 유기체와 같은 설계를 할지라도 이마저도 작가의 의도하에 있다. 진정 작가가 의도하지 않은 유기체적 반응을 보이는 미디어아트 작품을 본

일은 없기 때문이다. 자연체가 아니고는 이것이 가능하기는 한 일인가. 뮤직박스 위의 인형보다 훨씬 더 많은 변수를 가지고 있을 뿐이지, 예상도 못 할 상호작용이 일어나지는 않는다. TRAP은 관람자와의 외형적인 인터랙션이 없는 형태이나, 스스로 생각하고 판단하는 인공지능을 가지고 있어 흰 판 위에서 자유롭게 움직인다. 즉 그렇게 미리 짜여져 있어서 예측 가능한 움직임을 보일지라도 늘 똑같은 움직임을 보이는 않는다.

셋째, 관람자의 능동적 참여가 관람자를 즐겁게 한다는 것에는 동의할 수 있으나 그럼에도 불구하고 관람자는 작가의 환경이 계획하고 예측한 방식으로 움직이게 되며, 관람자 스스로 작품의 전개를 이끄는 듯 보이나 이마저도 이미 계획된 것이므로 관람자의 참여가 온전하게 능동적이지 않음을 알게되고 곧 흥미를 잃어버리게 된다. 이는 거의 모든 인터랙티브 아트 작품이 보이는 한계이기도 한데, 상호작용에 대한 대세적 호의가 이 문제를 흐려놓고 있는 것으로 보인다.

TRAP에는 관람자와의 상호작용을 위한 외부적 통로가 설계되어 있지 않다. 외향적이고 기계적인 상호작용의 통로를 차단하는 대신, 공감(empathy)을 얻을 수 있도록 의인화 된, 스스로 판단하고 움직이는 삼각형을 배치함으로써 도리어 관람자가 작품에 몰입하여 생각해 볼 수 있는 내향적이며 정신적인 교감의 통로를 열어보려 했다. 이는 작가가 주도하는 게임이 아니며 관람자 개개인의 감상의 전개방식에 온전히 작품을 내맡기는 방식이다.

### 3.2 동시대 미술(contemporary art)의 함정

TRAP의 외형은 극도로 단순하다. 5미터 X 2.5미터의 커다란 흰 사각형 판 위에 한 변의 길이가 2미터인 커다란 흰 삼각형이 배치되어 있다. 미니멀리스트의 페인팅과 비슷하며, 선지자적인 모더니즘 예술작품과도 닮아있고, 절대 조형의 한구석도 훑내내었고, 전형적인 동시대 미술(contemporary art)의 위압적인 설치물을 닮아있기도 하다. 이는 구상 때부터 그렇게 의도되었는데, 컨템포러리의 모습을 가진 평면적인 오브제를, 그것도 가만히 두면 그대로 떨어져야 할 것을, 이것만을 위해 개발한 기술로 떠받치고, 디지털 기술로 정확하게 제어하고 움직이는 것이다.

여전히 국내의 비평가와 큐레이터들이 미디어아트를 동시대 미술에 귀속되어 있는 변방의 지류(支流)이거나 아류, 혹은 예술의 적통을 이어받지 못한 사생으로 인식하고 있는 것을 잘 알고 있다. 현대 미술

의 개념적, 시각적 숭고함에 일찍부터 매료되어 예술학을 접했을 이들에게 장난끼 많은 엔지니어의 게임기와도 같은 미디어아트 작품들은 충분히 그렇게 보였을 수도 있다. 미디어아트 작품들의 스펙터클한 와우팩터(wow factor)도 저급한 화장발 취급을 했다. 문제는 기술이다. 미디어아티스트들이 사용하는 기술이 도무지 마음에 들지 않았던 것이다. 오래전 논문이지만 국내 저명한 매체미학평론가 심상용(2000)의 논문은 의미심장하다.

“...이들테면 그것은 작품을 해체하는 기술이지만, 바로 그 해체에 의해 미학으로 자리매김된다. 그것은 저자의 신화를 빠른 속도로 해체하고 있지만, 바로 그 해체에 의해 저자의 신화를 재연명하고 있다. 놀라운 방식이다. 예술은 오늘날 거대한 기술과 시대성과 첨단을 내세운 이 방식들의 숙주 역할을 담당하고있다. 언제까지 이 새로운 기술에 혼장을 달아줄 기력이 남아있을지, 파괴력이 매우 크고, 사회적 용인은 비용이 들지않는다는 점에서 관대하게 진행되고 있는 이 기생적인 기술에 빨릴 혈액이 남아있을지 의문이긴 하지만 말이다.”

동서고금을 막론하고 아티스트들은 천재적 재능과 오랜 연습을 통한 기교를 겸비한 사람들이었다. 레비스트로스가 ‘마띠에르(기교, 기술) 라는 측면에서는 레오나르도 다빈치 이후로는 인정하지 않는다.’라고도 말한 바 있듯이, 다빈치는 40년 동안 2만여 점의 스케치를 남기고 그 중 절반이 아직 남아 있다고 한다. 그러나 미디어아트에 이르러 좀 달라졌다. 미디어아티스트들의 기술이 대부분 엔지니어에게 뒤쳐진다는 것이다. 심상용은 선배들에 비해 현재의 많은 아티스트들의 기술은 아마추어 수준을 못 벗어나며 기술과 소프트웨어 개발 비용을 고려할 때 기술과 미적 활용 사이의 간극은 더 벌어지기만 할 것이기 때문에 이 간극의 해결 열쇠가 기술 개발자의 손에 쥐어져 있다고 어두운 전망을 제시하는 것이다. 나아가 심상용(2002)은 ‘디지털 매체 엘리트들에 의해 지탱되는 부단한 쇠신만이 존재하는 디지털의 영역에서는 고전은 있을지라도 진정한 거장은 기대하기 어렵다.’라고까지 주장하였다.

이러한 비판이 갑작스러운 것은 전혀 아니다. 1981년 프랑수아 몰나르가 아티스트들이 컴퓨터 사용법을 익히는 동안 컴퓨터 엔지니어들은 이를 활용해서 예술을 창조하고 형태와 색채의 조합을 만들어 낼 수 있는 가능성을 발견했다. 그러나 이들의 작품은 예술 품처럼 보이기 는 하지만, 거기에는 본질이 빠져 있다(플로랑스 드 메르디외, 2005). 라고 지적했듯이 컴퓨터아트를 처음 시도했던 사람들은 대개 컴퓨터 엔지

니어들이었기 때문에 미학적으로 인정받을 수 있는 것은 아무것도 없다(프랑크 포빠르, 1999)는 식으로 전통적인 예술 교육을 받아온 비평가들은 이 새로운 형태의 예술에 대하여 비판적으로 바라보았다.

문제는 다시 기술이다. 80년대에 대학교육을 받으면서, ‘기교가 중요한 것이 아니고...’라는 말을 귀에 못이 박이게 들어왔던 기억이 생생하다. 이러한 예술, 디자인 교육자들의 말들은, 대학에 들어가기 전 부모로부터 들어왔던 ‘공부 못할 거면 기술이라도 배우던가.’ 따위의 말들과 뒤섞여 또렷하고도 오랫동안, 기술은 배우지 못한 사람들의 일이라는 식으로 각인되어왔다. 예를 들어 당시의 화가에게는 ‘그림 참 잘 그린다.’라는 평가가 묘한 뉘앙스의 비판적 어조로 통용되기도 하였다. 이러한 기술에 대한 예술의 막연한 콤플렉스는 이후 20년이 지난 오늘도 많은 부분 치유된 흔적이 있음에도 불구하고 상처가 남아 있다.

기술이 어려운 이유는 또 있다. 새로운 기술이 한 시대를 지배하던 과거의 예술가들은 한 악기(미디어)의 속성 파악과 예술적 표현에 오랜 시간을 투자하며 경험을 축적했다. 이는 연주가들에게는 오랜 기간의 신체 훈련이었고, 작곡가에게는 선배 작곡가들이 정리한 악기론 이나 관현악법의 훈련이었다. 그러나 현재는 어떠한가? 지속적으로 한 기술에 익숙해지는 것은 매우 힘들다. 영원히 잡을 수 없는 존재처럼 늘 새로운 기술이 저 너머에 나타나기 때문이다. 예술가들의 최신 기술에 대한 지속적인 경험은 이러한 점에서 중요하다. 충분한 경험을 하기도 전에 늘 새로운 기술을 맞아야 하는 현재의 상황은 예술가로 하여금 체득의 기회를 주지 않는다. 새로운 버전에 대한 이러한 딜레마에 더하여 기술이 지닌 개방성도 어려움에 한몫 거든다.

기술 중심주의, 테크노글로벌리즘, 테크노폴리스, 테크노스트레스, 테크노매니아, 테크노스트럭처, , 테크노시즘, 테크노크라시 등의 용어들은 아직도 20세기 문화현상을 진단하는 지식인사회의 리트머스 시약처럼 쓰이면서도 다른 한편으로는 이미 종결된 프랑크푸르트 학파의 전제적 유물처럼 인식되기도 한다(이용우, 2009). 그럼에도 불구하고 우리가 아직도 유사한 주제로 고통 받고 있거나 그 같은 담론이 아직도 유효한 것은 문제의 핵심이 제거되지 않았다는 증거이다.

TRAP 안에서 삼각형은 동시대 미술의 크고 묵직하며 숭고한 외형을 가진 채로 편재하는 중력을 무시하며 프레임 안에서만큼은 자유로이 떠돈다. 삼각형이 움직이는 각도와 방향, 속도는 매번 다르다. 삼각형의 배치에 따른 전지자적 예술가의 선택도 없다.

그러므로 매번 다른 조형이 탄생할 수도 있다. 그러나 이 모든 것은 주어진 프레임 안에서만, 또한, 주어진 함수의 양(지능의 양)의 범주 안에서만 이루어지는 일이다. TRAP은 이런 의미에서 동시대 미술이 신봉하는 숭고하고도 절대적인 아름다움에 대한 한계를 가리키고 있다.

### 3.3 개념의 함정



[그림 3] 마르셀 뒤샹의 <샘>, 1917

동시대 미술의 시효로서 마르셀 뒤샹을 말할 수 있다. 한국의 동시대 미술은 뒤샹으로 가득 차 있다고 해도 과언이 아니다(유진상, 2005). 뒤샹의 전설적인 작품 <샘>은 동시대 젊은 예술학도들을 흥분시키기 충분했을 것이며 한 예술가의 전 지구적 메시지에 가슴 벅차올랐던 기억도 있을 것이다. 그러나 한국의 독특한 상황은 뒤샹의 한편만을 주목하게 되는 기현상을 보였는데, 뒤샹이 해왔던 수많은 과학 기술과의 접목 실험들보다 그의 레디메이드(ready-made)와 다다와 초현실주의에 속하는 '전복적인' 작가라는 사실에 머물고 있다. 그러나 그의 예술은 단순히 미학이나 어느 특정한 양식에 국한되기보다는 자신의 삶 속에서 자신의 아이디어에 맞는 것을 찾아 나갔다.

그래서 그는 자신을 예술가 겸 기술자로 언급하면서 자신이 좋아하는 여행을 하거나 체스게임에 몰입하여 체스에 관한 책을 공동집필하기도 했으며, 세계 여러 나라 예술가의 작품을 수집하거나 판매하기도 하고 나중에는 폐기 구켄하임의 자문역할을 하면서 기획에도 참여하였다. 또한, 1960년 초에 디트로이트 소재 웨인 대학에서 명예박사 학위를 수여받기도 했다(허지영, 2009). 그는 여러 가지 발견으로 과학적 사고방식의 기반을 흔들었던 수학이나 물리학 같은 분야를 탐구했는데, 특히 그의 몇 권의 이론서에는 4

차원에 관한 개념, 원트겐선과 방사능 현상, 라듐의 발견, 그리고 전자와 그 법칙의 발견과 함께 발생한 개념적인 변화를 기술하고 있다. 또한, 뒤샹은 예술분야 외의 과학, 공업, 문학을 통해 새로운 각도로 예술에 접근했으며 원근법, 기하학, 수학, 물리학, 서지학 등을 연구했다(제니스 밍크, 2006). 그리고 그는 과학과 예술의 결합인 영화를 제작하기도 했으며 1920년 초 만 레이와 함께 입체영화의 실험을 했다. 여기서 그는 유리판의 3차원적 성격은 복잡한 기계나 기교가 아니라 보는 사람의 심리적, 생리적 시각에 의해 가능하다는 한 가지 해결책을 유리판에 제시했다. 이것은 오늘날의 특수 광학 안경을 착용함으로써 인간의 뇌가 입체적으로 인식하는 것과 마찬가지로의 것이다. 어찌 보면 오늘날 뉴 테크놀로지 기반 미디어아트 시효로 보아도 전혀 무방한 그의 선명한 시도들은 그러나 우리나라 동시대 미술의 주류의 맥락에서는 탈색되고, 그의 개념적인 시도—사실 그에게는 작심하고 던진 반 예술의 비아냥일 수도 있었을—만이 유효하게 기억되었다.

동시대 미술의 함정은 바로 이러한 작가/저자의 신화에 숨겨져 있다. 뒤샹의 <샘>에서 보듯이, 드러나 있는 작품의 배면에 숨어 있는 신화적인 이야기에 동시대의 많은 사람들이 매료되었고, 이는 작품의 실체보다 더 큰 작품의 맥락을 만들어 나간다. 이 신화는 거기에서 멈추지 않고 새로운 신화를 재생산한다. 이것은 개념미술을 탄생하게 하는 시발점이 되었다. 뒤샹이 1913년 미술가의 역할이 물질을 교묘하게 치장하는 데 있다는 것이 아니라 미의 고찰을 위한 선택에 있다고 정의했는데, 이것이야말로 개념미술의 근본적인 미학인 것이다.

개념미술의 대표적인 작가인 조셉 코주드는 사전의 낱말풀이를 그대로 신문에 게재, 작품으로 발표했고, 더글러스 후에블러는 지도와 도면에 기록을 남겨, <지속적인 단편들>이란 명칭의 작품을 구성했다. 또한, 개념미술은 상품으로서의 작품을 거부, 미술에 대한 소유권의 개념을 약화시켰다. 그렇게 함으로써 수집, 미술관 그리고 전통적인 미술 작품에 적용되는 모든 가치 기준을 공격하고 있다. 개념미술의 작가들은 자신을 '장어'로 서가 아니라 '마음'으로 간주한다. 그 때문에 거의 모든 사물을 미술작품으로 자유롭게 제시한다. 그들의 주제는 일반적인 것이 될 수도 있고, 전문적인 것이 될 수도 있다. 또 사소하거나 심오한 것, 사실적이거나 추상적인 것이 될 수도 있다.

그들은 우선 가능성을 다른 사람에게 전달하고자 한다. 따라서 결과로서의 작품은 그 자체가 가치를 지니지 않고, 거기에서는 표현되지 않는 작가의 관념

을 나타내는 것에 의해 가치를 갖는다. 감상자는 메티에르(métier)도 마티에르(matière)도 부정된 작품 내지 작품의 흔적을 앞에 놓고 작가의 행위 내지 개념을 추구하게 된다.

과학기술에 동시대 누구보다 앞선 지식과 관심을 가지고 있었던 실천적인 예술가 마르셀 뒤샹으로 인해 훗날 한편에서는 말장난에 불과하다는 평을 받기도 하는 개념미술이 태동했다는 사실은 두고두고 예술의 역사에서 아이러니가 아닐 수 없다.

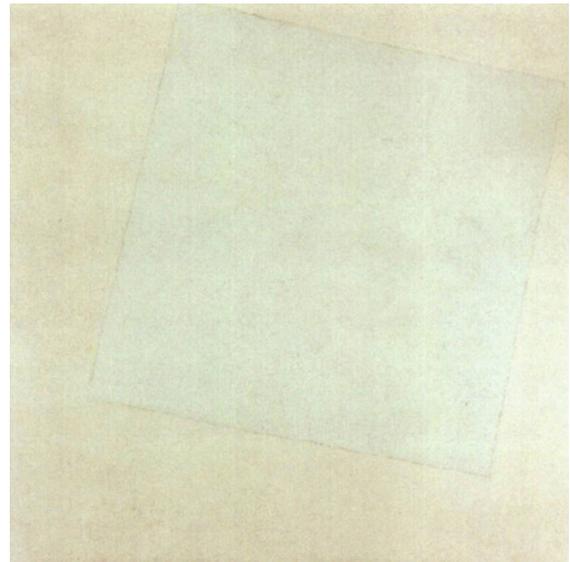
개념에 머무르는 한 20세기에 머무를 수 있다는 다소 과감한 입장을 TRAP은 내포하고 있다. TRAP을 이해하기 위해 미술의 역사를 공부해야 할 필요는 없다. 더 이상 개념에 매달릴 이유도 없다. 생각 없이 예쁘게, 재미있게 만들면 그만이라는 이야기가 아니다. 실체를 벗어난 신화적인 이야기의 끝없는 재생산을 그만두어야 한다는 말이다. 21세기는 더 이상 신화에 속지 않는다. 게다가 이 신화는 이야기의 처음부터 끝까지 상당한 학습이 있고 난 다음에야 이해할 수 있는 것 아닌가. 이야기가 긴 만큼 관람자와 작품간의 거리는 멀어진다. 작품의 실체에 보다 직접적으로 다가가 살펴보고 느껴보고 체험해보는 기초적이고 필수적인 예술체험을 잊어서는 안 된다.

### 3.4 비물질의 함정

TRAP의 외형은 말레비치의 작품 <흰 사각형 위의 흰 사각형>을 떠올리게 한다. TRAP의 구상에 말레비치의 절대 회화는 큰 영향을 끼쳤는데, 절대주의의 이데아적 사상에 동의해서가 아니다. 오히려 예술이 비물질화 되어가는 단초가 되는 상징적인 모델로서 말레비치를 차용했을 뿐이다. 이를 통해 오늘날 우리에게 담론화 되어 있는 ‘디지털 = 비물질’이라는 확인되지 않은 공식에 대해 다시 본질적인 질문을 하고 싶었다.

입체파의 영향을 받던 말레비치는 <입체파에서 절대주의로>라는 책을 펴고 비구상 미술을 선언하고, <절대주의-비구상의 세계>라는 저술을 통해 절대주의라는 추상미술을 추구하였다. 절대주의는 고정된 사물이 존재하지 않는 세계에서 이성적인 것의 우위를 주장하였는데, 말레비치는 입체파의 형태 단순화 작업을 지속적으로 단순화시켜 마지막에 남는 기하학적 형태를 모든 형태의 절대로 보았다. 말레비치가 궁극적으로 표현해 내고자 한 절대의 세계란 현실에는 존재하지 않는 관념의 순수 이데아적 세계로, 절대적 가치를 제시하기 위해 제시되는 ‘극단적으로 생략된 형식’을 추구하였다.

이렇게 귀결된 작품의 비물질화는 절대주의자와 구성주의자들의 비전이였다. 예컨대 모홀리나기에게 ‘미(美)란 보느—혹은 접하는—순간 일어나야만 하는 것이었고, 이를 위해 회화는 가능하면 자신의 물질적 존재를 덜어내야 하는 것이어야 했다. 70년대로 들어서면서 개념미술과 퍼포먼스는 ‘비물질화 된 작품’이라는 이념을 극도로 밀고 나갔다. 그리고 그것은 이내 예술의 본질이 개념인 이상 작품은 그 정보를 운반하는 매체에 불과하다는 생각으로 연결되었다. 이렇게 해서 루시 리파드(Lucy R. Lippard)가 정확하게 지적하고 있듯이, 작품의 비물질화는 그것의 ‘정보화’ 현상과 정확하게 맞물리게 된다(야마구치 가스히로, 1995). 기계문명의 끝이 정보혁명의 성취이듯 물건을 만들었던 장인들은 그 종국에 아이디어맨으로 변해왔고, 구체적 생산이 그 중심이었던 길드는 추상적인 지식의 살롱으로 변했다. 그리고 예술은 순백의 때 묻지 않은 개념이라는 종착역에 도달했다. 그리고 뒤샹의 ‘들어 옮기는’ 행위마저 모든 수공적 진실들과 더불어 사장되는 것이다(심상용, 2000).



[그림 4] 말레비치의 <흰사각형위의 흰사각형>, 1917

이렇듯 정작 예술의 본질은 개념에 있다는 것, 그리고 그것의 물적 토대는 다만 정보를 운반하는 매체에 불과한 것이라는 것이 개념미술의 중추적인 믿음이었다. 20세기 미술의 이러한 개념주의적 성향은 보다 진화한 다음 단계로 이어졌는데, 컴퓨터 예술가 톰 드위트가 적절하게 명명한바 ‘데이터주의(dataism)’이었다. 이 데이터리즘에 이르러 작품들은 비로소 오브제로부터 탈피해 온전히 수학적 과정으로 환원될 수 있었다. 이제 새로운 예술은 단지 정보들의 집합체, 즉 순수한 데이터베이스가 될 수 있었던 것이다.

툼 트위터에 의하자면 컴퓨터아트에서 '작품들이란 결국 추상적인 알고리즘 내지 데이터베이스'에 불과한 것이다(야마구치 가스히로, 1995).

이렇게 디지털아트는 '비물질'이 되어 왔다. 디지털이 비물질화 되는 과정을 개념적으로 학습하고 이해하기에는 문제없다. 그러나 그럼에도 불구하고 '디지털이 비물질이다'라는 최종적인 결론에는 여전히 의아하다. 이러한 거대 담론에 반론을 제기할 만큼 막대한 증거를 확보한 것은 아니나, 최소한 디지털 시스템을 매일 다루고 그것의 기초적인 원리를 체득하여 작품을 생산해내야 하는 미디어아티스트로서 디지털시스템 속에서 비물질적인 어떠한 것도 아직 발견하지 못했기 때문이다.

물론 디지털의 하드웨어적 속성으로부터 비물질담론이 출발하지 않았으므로 논지가 어긋나지만, 간략하게 알아보면, 디지털 시스템의 하드웨어적 속성으로만 말하자면 비물질적 요소는 전무하다. 몇몇 전자부품이 빛을 이용해서 신호를 주고받기는 하나, 빛이 물질이나 아니냐는 큰 이야기를 꺼내지 않더라도 이 디지털 전자부품은 확실한 작동을 위해 빛의 물질적 요소만을 사용하므로 문제없다. 좀 더 본질적으로, 그렇다면 디지털 시스템의 핵심에 해당하는 전기가 물질이나는 문제를 따져볼 수 있는데, 엄밀히 말하자면 전기는 전자의 활동에너지를 말하며, 전자는 원자와 함께 물질을 이루는 요소이므로 물질로 볼 수도 있고, 원자를 떠나 있는 자유 전자이므로 물질도 비물질도 아닐 수도 있다. 그러나 디지털 시스템은 이러한 전자의 이동을 감지하여 물질로 기록할 수 있는 반도체에 기본을 두고 있으므로 보다 더 물질적이다. 데이터라고 불리는 것도 물질이 아니라면 저장하고 재생할 수 없다. 간단히 말하자면, 데이터가 비물질이라면 우리의 하드디스크는 왜 저장용량이 정해져 나온단 말인가.

반면, 정보는 비물질이다. 미술작품이 물성을 떠나 개념화되고, 개념은 물성 없는 정보이기 때문에, 또 디지털 시스템은 이 정보를 전송하고, 저장하고, 재생하는 미디어에 불과하기 때문에 '디지털은 비물질이다'라는 논리가 성립되어왔다. 2005년 인사아트센터에서의 강연에서 박영욱은 디지털과 비물질 논의에 대해 아래와 같이 주장한다.

디지털 이미지의 가장 큰 특징은 그것이 존재론적으로 시공간의 제약을 벗어난 '비물질성'을 지닌다는 것이다. 디지털 이미지가 갖는 비물질성은 우선 시공간의 제약에서 벗어나므로 '어떤 것에 대한 이미지'라는 이미지의 현실적 제약성을 벗어난다는 것이다. 즉 이미지 자체가 독립성을 획득하게 된다. 디지털 이미지의 비물질성은 이미

지의 정적인 이미지로부터 '동적인' 이미지로 변화시킨다. 여기서 동적인 이미지란 말 그대로 움직이는 이미지로 생각하면 안 된다. 고립되고 추상된 이미지가 더 이상 아니라는 것이다. 디지털 이미지는 그 자체가 비시공적인 알고리즘으로 이루어진 인터페이스이기 때문에 근본적으로 정보의 형태를 떨 수밖에 없다. 매체예술은 곧 정보예술이라는 말은 이런 점에서 가능하다.

그럼에도 불구하고 이 모든 논의는 디지털시스템을 작가가 직접 제작하고 알고리즘을 개발하며 직접 적용하는 것에는 대응하지 못한다. 디지털데이터를 만들어 적용하는 동안 작가의 노동에 대하여 논하고 있지 않기 때문이다. 또한, 이 논의들은 디지털을 컴퓨터 상의 한 소프트웨어를 사용하는 방식으로만 해석하고 있다. 그러나 오늘날 미디어아티스트들은 컴퓨터 소프트웨어를 사용하는 전에서 머물지 않는다. 이들은 작품을 위해, 혹은 메시지를 전달하는 예술적인 환경을 만들기 위해, 컴퓨팅 시스템 자체를 설계하며, 설계하는 동시에 상상하고, 그 상상이 다시 설계에 영향을 끼친다. 달리 말하면, 한 미디어의 속성과 과학과 예술적 표현에 오랜 시간을 투자하며 경험을 축적해왔던, 그러므로 작품을 위해 물질적인 수고와 노동을 마다하지 않던, 또 개념보다는 자연의 물질적인 재현에 더 오래 고심했던, 오래전 예술가들의 모습과 더 닮아가고 있는 것이다.

생각만 한다고 해서 디지털시스템이 저절로 생겨나는 것이 아니기도 하거니와, 작가와 엔지니어, 디지털 시스템 설계자가 같은 사람일 수 있다는 융합체로서의 작가에 대한 설정이 아예 없는 비물질 논의는 20세기적 발상에 머무르고 있다고 볼 수 있다.

이제 디지털을 보다 근원적인 질료로 해석해야 할 필요가 절실하다. 디지털 이미지가 시공간의 제약을 벗어날 수 있다고 하더라도, 그 디지털이미지를 만드는 작가는 시공간의 제약을 벗어날 수 없으며, 획득된 독립성으로 동적인 이미지를 만들 수도 있지만, 그것은 그렇게 설계되어야만 동적일 수 있고, 그것을 그렇게 만드는 알고리즘은 철저하게 물리적이고 수학적 원칙에 따라 만들어진다는 것을 인식하는 새로운 디지털 논의가 필요하다.

#### 4. 결론

TRAP은 동시대 미술의 기술 콤플렉스, 개념의 아이라니, 비물질 논의의 회귀, 또한 상호작용 맹신에 대한 현재 미디어아트가 마주하고 있는 함정 같은 현실들을 지적하고 있다. TRAP의 삼각형이 준엄하게 정해진 중력의 법칙을 거스를 수 있는 데에는 작가의

십여 차례에 걸친 크고 작은 실험이 있었으며 이는 사전에 공개되어 있는 기술도 아니고 처음부터 작가에 의해 개발된 기술이다. 이 기술이 경이롭다는 것이 아니다. 미디어아티스트의 자체적 기술이 예술적인 경험을 갖게 하고, 가감 없이 이야기를 전달하며, 작품의 내용과 형태를 이루는 기초적 질료로서의 가능성을 확인했다는 말이다.

이는 동시대 미술이 개념화하고 이어 비물질화 되는 과정에서 상실했던 예술의 본질적인 원형을 상기시킨다. 개념과 정보의 전달만이 궁극의 지향점이라고 주장하는 것은 동시대 미술 백년의 역사로 충분하다. 그렇다고 그것들을 잊자는 말이 아니다. 그것과 더불어, 관람자와 작품 간에 있어왔던 물질적이고도 직접적인 예술 본래의 경험을 회복하는 것이 예술 소통의 불구(不具)를 치유할 수 있다는 것이다.

상호작용은 이러한 의미에서 훌륭한 대안이라 할 수 있다. 그러나 오늘날 미디어아트에서 상호작용은 대안의 차원을 넘어 반드시 지켜야만 하는 의무사항이자 어찌면 상호작용 그 자체이다. 이는 행위와 물질 토대를 버리고 개념 자체로 예술이 되었던 소통 불가능한 불구의 역사와 비슷한 맥락을 보인다는 것이다.

TRAP의 작품 설명은 본래 매우 간단하다.

“TRAP은 삼각형을 위한 함정이다. 삼각형에게 주어진 공간은 5미터 X 2.4미터 직사각형 안이다. 끊임없이 밖으로 나가려 하는 이것은 중력을 거스를 정도로 강력하지만, 그래도 이 프레임에서 벗어날 수 없다.”

TRAP은 앞서 논의한 네 가지 함정들만을 위해 제작된 것은 아니다. 도리어 이러한 복잡한 논의들을 다 제외하고도, 관람자가 삼각형의 움직임을 통해 공감을 느낄 수 있는, 소통 가능하고 읽기 쉬운, 직접적인 구조의 작품을 만드는 것에 더 큰 목적이 있다. 예술 작품의 수용이 작품 자체를 떠나 작품 배면의 신화적인 이야기를 따라 부유하지 않았으면 하는 솔직한 입장이 있다.

## 참고문헌

- 김희영(2010). 모더니스트 미학의 시각성에 대한 비판적 저항으로서의 상호작용 개념에 관한 고찰. 현대미술사학회.
- 노버트 위너(2011). 인간의 인간적 활용. 텍스트.
- 로이 애스콧(2002). 테크노에틱 아트. 연세대학교 출판부
- 랜덜과커, 켄 조던(2004). 멀티미디어-바그너에서 가상현실까지, 아트센터 나비 학예연구실
- 마이클 리시(2003). 뉴미디어아트. 시공사
- 마정연, 최중수(2010). 미디어아트를 둘러싼 시각. 한국디자인학회
- 신성열(2005). 대중매체시대의 예술비평. 미술평론.
- 신정원(2011). 뉴미디어아트 미학의 가능성. 인문콘텐츠 20호.
- 심상용(2000). 디지털 기술의 미학적 가능성에 대한 비평적 접근. 현대미술학논문집.
- 심상용(2002). 디지털 시대 예술가의 초상. 예술논총 제 5집.
- 유진상(2005). 왜 다시 뒤상인가. Korean Culture & Arts Journal.
- 이용우(1999). 글로벌리즘과 시스템의 허영들. 현대미술학회.
- 조광석(2002). 현대미술과 미디어. 현대미술학논문집
- 조광석(1999). 말레비치와 동시대성. 현대미술학회.
- 제이 데이비드 볼터, 리처드 그루신 (2008). 재매개-뉴미디어의 계보학. 커뮤니케이션북스.
- 플로랑스 드 메르디외(2005). 예술과 뉴테크놀로지. 열화당
- 프랑크 하르트만(2008). 미디어철학. 북코리아

## 웹사이트

- <http://www.thecreatorsproject.com>