

미래를 이끌어갈 청년학생의 필독 교양서

I 권

역사를 보는 법

이성을 보는 철학의 법

시각예술과 문화를 보는 법

한국사회를 보는 법

한국정치를 보는 법

경제를 읽게 보는 법

기업을 이해하는 법

세상을

보는

눈

서울대 철학과
정호근 교수 외 지음

II 권

측구경, 피아 속화

자연의 보는 법, 물리학

공간지각을 알아보고 디자인을 알기

환경문학을 읽는 법

전자와 기계의 감각을 보는 법

디지털 문화를 이해하고 보는 법

두란에서 인터넷까지까지

21세기를 살아가는 생활인의 필독 지침서

한글로 쓰기용
이슈투데이
www.issutoday.com

헤겔은 영웅, 즉 '세계사적인 개인'이 나아가는 길목에서는 많은 무구한 꽃들을 짓밟고 또 많은 것을 파괴할 수밖에 없으며, 이런 행위는 보통의 도덕적 기준에 의해 평가되어서는 안된다고 했다. 행복은 개인적 삶의 목표나 사회의 존재이유가 될 수 없다는 것이다. 그러나 '태평성세를 구가한 시기는 과연 세계사의 백지를 메운 것에 불과'한 것일까? 이런 생각에는 참된 인문적 단위는 개인이 아니라 '도덕적 유기체', 곧 개인 위에 군림하는 국가 내지 사회라는 견해가 근거에 있다. 그러나 개별자와 전체 혹은 체제가 긴장관계에 있는 한, 철학은 이 긴장의 장에 거주하면서 이성의 부식(腐蝕)을 경계하고 '필연적'이라고 여겨지는 것들의 가상을 드러내고 '다른 것'의 전망을 열어주어야 한다. 이것이 철학적 계몽이요 우리가 철학을 하는 이유이다.

an Eye for the world

세상을 보는 눈

눈

3 장 시각예술과 문화를 보는 눈

1. 예술에 대한 사회적 편견
2. '예술=아름다움'의 신화
3. '삶과 같은 예술'을 향하여
4. 디지털 용광로 속의 문화예술
5. 요약과 마지막 하고픈 말

김 민 수 (전 서울대 미대 교수, 디자인 문화비평 편집인)

서울대학교 미대와 동대학원 졸업
미국 프렛 인스티튜트 대학원 산업디자인학 석사
뉴욕대(NYU) 대학원 예술커뮤니케이션학 박사
서울대학교 디자인학부 교수로 재직했으나, 재임을 심사과정에서
서울대 미대 초창기 원로교수들의 친일행적과 교육문제를 거론하
고, 폐거리 교수사회에 동조하지 않았다는 과실죄로 탈락, 행정
소송 1심에 승소하고 복직투쟁 중.
현 디자인문화비평 편집인, 한국영상문화학회 이사,
2002 광주비엔나레 자문위원

〈주요논저〉

〈멀티미디어 인간 이성은 이렇게 말했다〉(생각의나무, 1999)

〈21세기 디자인문화탐사〉(술, 1997)

예술에 대한 사회적 편견

오래전, 방송드라마에서 한 탤런트가 “누님, 예술 한번 하실까요?”라는 말을 크게 유행시킨 적이 있었다. 이 말은 최근 상영되었던 영화 “셸 위 댄스(Shall We Dance?)”의 제목처럼 “춤 한번 추실까요?” 혹은 “춤추러 가실까요?”와 같은 의미였다. 한데 왜 사람들은 춤 한번 추자는 말에 그토록 흥미를 느꼈을까? 두가지 추측이 가능하다. 첫째는 당시 제비족과 같은 남성 탤런트가 연상의 여인을 유혹하는 코믹한 연기와 무관하지 않았을 것이다. 둘째는 ‘춤’하면 저절스러운 것으로 생각하는 당시의 사회적 통념에 ‘예술’이라는 말의 사용이 신선하게 비춰졌을 것이다. 필자가 이 글에서 주목하려는 것은 후자의 경우이다. 사람들은 예술이란 말 속엔 ‘고상하고 아름다운’ 무언가가 담겨져 있다고 생각한다. 이로 인해 고상한 음악당에서 연주되는 ‘클래식’ 음악과 ‘발레’ 무용은 예술이고, 거리의 ‘대중’ 음악과 ‘제즈 댄스’는 예술이 아닌 천박한 것으로 여긴다. 또한 미술관에 전시된 회화, 조각 혹은 미술관 건물의 건축 등의 고전적 장르만이 예술이고, 자동차, 패션, 만화, 게임, 포스터, 광고, 혹은 인터

넷 상의 이미지 창작 행위들은 저질 상업문화에 속하는 것으로 무시된다.

이러한 인식은 흔히 문화 내에 잠복해 있다가 '고급과 저급', '순수와 통속', '예술과 외설' 등의 첨예한 갈등이 표출된 특정 사건들을 통해 표면으로 떠오르곤 한다. 예컨대 음란문서 제조혐의로 기소된 장정일의 소설 "내게 거짓말을 해봐", 장선우 감독의 영화 "거짓말"을 둘러싼 음란성 공방, 최근 논란이 되었던 만화가 이현세의 "천국의 신화"를 둘러싼 사법적 논란, 김인규 미술교사의 인터넷 나체 사진 게재에 따른 긴급체포와 직위해제 사건 등이 바로 그것이다. 이 모두는 전통적으로 인습화된 예술 개념과 급변하는 현대 문화사이에, 혹은 현대 예술의 속성과 고정관념으로 가득 찬 사회적 통념 사이에 긴박한 갈등이 존재함을 잘 말해준다. 다음에서 필자는 '천국의 신화 사건'과 '미술교사 체포사건'을 예로 들어, 우리 사회의 예술에 대한 사회적 편견이 어떻게 존재하는지 먼저 이야기해 보고자 한다. 단순히 개념적 지식을 학습하는 것보다 우리 사회가 어떤 편견을 어떻게 갖고 있는지를 이해하는 것이 구체적으로 현대 시각예술과 문화를 바로 보는 데 실질적 도움을 주리라 믿기 때문이다.

1) '천국의 신화' 사건

이 사건은 1998년 2월 만화가 이현세를 검찰이 '미성년자 보호법' 위반 혐의로 약식 기소한 데서 시작되었다. 법원은 재판을 2년 6개월간 끌다가 마침내 2000년 7월에 그에게 벌금 300만원

의 유죄판결을 내렸다. 그러나 미성년자보호법은 법원의 판결이 나기 일년 전(1999년 7월 1일)에 폐지된 법으로서, 막연히 "미성년자에게 유해하다"고 독자적으로 판단만 하면 만화에 대해 사법적 제재를 할 수 있었던 법이었다. 폐기된 미성년자보호법은 2000년 7월 1일부터 시행된 "청소년의 성보호에 관한 법률"(일명 청소년 성보호법)로 일원화되었다. 이 법은 "청소년의 성을 사거나 이를 알선하는 행위, 청소년을 이용하여 음란물을 제작·배포하는 행위 및 청소년에 대한 성폭력 행위 등으로부터 청소년을 보호·구제하여 이들의 인권을 보장하고 건전한 사회구성원으로 성장할 수 있도록 함을 목적"으로 하고 있다. 특히 만화에 대한 음란성 여부는 개정된 청소년보호법 제8조 '청소년 이용음란물의 제작·배포' 등에 대한 다음의 조항과 관련된다. ① 청소년 이용음란물을 제작/수입/수출한 자는 5년 이상의 유기징역에 처한다. ② 영리를 목적으로 청소년 이용음란물을 판매/대여/배포하거나, 이를 목적으로 소지/운반하거나, 공연히 전시 또는 상영한 자는 7년 이하의 징역에 처한다.

원래 '천국의 신화'는 전체 100권의 분량으로 고대 신화와 역사를 5년에 걸쳐 펴내려 했던 야심작으로 기획되었고, 1997년 7월까지 총 8권이 발간되었다. 흥미로운 사실은 작가와 출판사가 청소년들에 대한 영향력을 고려해 굳이 두 종류('청소년용'과 '성인용')로 구분해 발간했는데도 검찰이 '청소년용'을 문제 삼았고, 이에 대해 법원이 유죄판결을 내렸다는 점이다. 미성년자 보호법이 폐기되고 새로 개정된 '청소년보호법'의 입법 취지는 청소년용과 성인용 만화가 혼동돼 있는 현실에서 성인용과 청소년

년용을 구분하고, 그 유통을 단속해 성인용의 자유로운 활동을 보장한다는 내용을 담고 있었다.

그러나 유죄판결문에서 법원은 청소년용 '천국의 신화'가 "미성년자에게 음란성 또는 잔인성을 조장할 우려가 있는 장면을 게재"했다고 했다. 특히 만화 중에 등장하는 집단성교, 폭악하고 잔악한 장면 등이 문제로 지적되었다. 판단의 기준으로는 다음과 같은 관점들이 '전체적'으로 검토되었다고 밝혔다.

- 1) 해당 그림의 성과 폭력에 관한 노골적이고 상세한 표현의 정도와 수법
- 2) 그림의 구성 또는 예술성·사상성 등에 의한 성적 자극과 폭력성의 정도
- 3) 해당 그림이 독자의 호색적 또는 본능적 흥미를 돋구는 것으로 인정되느냐의 여부

위와 같은 기준에 대해 1998년 사건 당시, 만화매체를 심의하는 최고 법적기구인 '한국간행물윤리위원회'는 이미 "심의 결과 별다른 문제가 없다"고 판정한 바 있다. 그럼에도 불구하고, 법원은 '미성년자 보호법'에 근거해 '천국의 신화'가 청소년 독자의 호색적 또는 본능적 흥미를 돋구는 것으로 판결했던 것이다. 그렇다면 과연 그것은 누가 어떻게 판단하는가? 이에 대해 재판부는 "만화 그 자체로서 보통 사람의 가치 기준에 따라 객관적으로" 이루어져야 한다고 했다. 이 점에 대해 당시 만화계는 다 음의 두 가지 입장에 근거해 크게 반발했다.

1) 타매체와 견주어 만화에 대한 형평성 상실

2) 작품의 음란성 여부 문제에 대한 편견

위의 첫 번째 입장은 '천국의 신화'에서 제기된 음란성 여부와는 비교가 안될 만큼 더 강도 높고 실감나는 시각 매체가 셀 수 없이 많다는 주장이다. 즉 만화로 표현된 것보다 훨씬 더한 표현들이 '거짓말'과 '감각의 제국' 같은 영화로 비디오 가게에서 유통되고 있다는 말이다. 이는 '만화'라는 장르에 대해 어떤 선입견이 작용했음을 뜻한다. 만일 '천국의 신화'가 회화 혹은 설치 미술, 영화, 비디오 아트로 포장되어 미술관에서 감상될 때도 같은 문제가 발생하겠는가? 예술과 문화산업이라는 이름 하에 타매체에서 유통되는 이미지가 유독 만화이기 때문에 천대받아야 할 이유는 없다. 이는 기성세대들이 그동안 만화를 공부 안하는 아이들이 화장실이나 음침한 만화방에서 히히덕거리며 보는 '쓸데 없는 것'쯤으로 간주해 온 풍토적 편견일 뿐이다.

두 번째는 만화의 음란성을 이해하는 '이미지 해독 방식'에 문제가 있다는 주장이다. 법원은 '천국의 신화'의 음란성 여부를 특정 장면들 속에 담겨진 고유한 속성인 것처럼 판단했다. 왜냐하면 만화의 음란성 여부가 "해당 그림이 독자의 호색적 또는 본능적 흥미를 돋구는 것으로 인정되느냐의 여부"에 따른 것이라고 했기 때문이다. 그러나 그것은 특정 만화 장면 자체에 절대적으로 존재하는 고유한 속성이 아니라 독자의 마음에서 유발되는 상대적 반응에 불과한 것이다. 만일 법원의 판단대로라면, 이현세의 '천국의 신화'를 본 사람들은 성인이고 미성년자이고 간에

길가던 사람과 짐승을 마구 강간하는 등 폭력적이고 비이성적인 행동을 할 수 있다는 말이 된다

[그림3-1]

만화가 갖는 음란성의 의미는 단순히 특정 장면 자체로만 규정되는 것은 아니다. 판단의 잣대도 “보통 사람의 가치 기준”이라는 절대적 보편성에 근거할 수는 없는 것이다. 인간의 개인적인 경험은 서로 다르며, 동일한 현상에 대해서도 똑같이 반응하는 기계적 복제품들이 아니기 때문이다.



[그림3-1] 《천국의 신화》 중

작품성의 차원에서 천국의 신화는 우리 만화사에서 일찍이 볼 수 없었던 장중한 이야기의 규모와 내용을 담고 있었다. 만일 중단 없이 완결되었다면 그것은 문학에서 박경리의 대하소설 ‘토지’의 업적에 필적할 만 했다. 또한 내용도 동북아시아의 창조신화에서부터 한민족의 장대한 고대사를 만화 특유의 기법으로 무리가 없이 표현해 냈다. 그러나 법원은 창조신화에 나오는 일부 장면들에 대해, “남자들은 야만적인 원시인의 모습 그대로 표현하면서 여자들은 대부분 현대 미인으로서는 매우 세련된 누드로 표현하고, 여자들의 자세나 얼굴 표정 등을 필요 이상 선정적으로 자극적으로 묘사했다”고 지적했던 것이다. 이 부분은 당시 재판부가 갖고 있던 미인상의 기준이 현대의 시점에서 바라 본

고정관념임을 잘 말해주는 대목이라 할 수 있다. 왜냐하면 만화에 나오는 여성 이미지는 오늘날 슈퍼 모델이나 미스코리아 선발 대회에 출연하는 현대 여성들처럼 날씬하고 긴 체형의 현대 미인상이 아니기 때문이다. 오히려 그들은 ‘풍만하게’ 표현되어 있어서, 미술의 역사에서 선사시대 최초의 누드 조각상 “빌렌도르프의 비너스상”의 미학적 특징에 더 가까워 보인다. 즉 이현세의

여성 이미지는 고대사회의 미학적 특징인 다산과 풍요의 상징으로서 ‘성적 상징’(sexual symbol)을 만화적으로 강조하고 있었던 것이다. [그림2-2]

만화는 글로만 서술될 수 있는 문학의 형태와는 본질적으로 다르다. 그것은 ‘글과 그림’을 함께 ‘칸’에 배치하는 페이지 구성(미장과위, mise en page)으로 이루어진다. 이런 이유로 만화는 흔히 ‘칸의 미학’이라고 불리운다. 이 칸의 미학을 어떻게



[그림3-2] 《천국의 신화》 중

구성하는가는 법률로 정해지는 것이 아니라 전적으로 만화가의 몫인 것이다. 만화의 속성 상, 칸을 글로만 채울 수 없는 이야기를 그림으로 표현한 것이 문제된다면, 그것은 만화를 그리지 말라는 말과 같다. 예컨대 ‘천국의 신화’ 중에는 동북아시아의 창조신화로 전해 내려오는 ‘북희와 여와 신화’가 나온다. 북희와

여와는 한 어머니로부터 태어났는데 그들은 커서 어른이 된 뒤 적합한 상대가 없어서 서로 결혼해서 살게 된다. 여기에서도 '여와'의 여성 이미지는 다산과 풍요의 성적 상징을 드러내고 있었다. 이를 음란하게 여긴 법원의 잣대로 본다면, 진짜 문제는 그림 자체보다 내용에 있는 듯하다. 왜냐하면 그것은 명백한 '근친상간'적 주제이기 때문이다. 남매가 부부가 되어 함께 산다는 것, 현대적 기준으로 볼 때 얼마나 부도덕한 것인가. 그러나 작가의 의도는 전체 문맥 속에서 파악되어야 한다. 그는 원시 세계에서 인간 법도가 만들어지는 과정을 표현했던 것이지 근친상간을 성적 주제로 끌고 간 것은 아니었던 것이다. 이는 '곰'이 동굴에서 백일기도를 드리고 환웅과 결혼해 단군을 낳았다는 '단군신화'를 두고 '일반인의 정상적인 성적 정서와 선량한 사회풍속을 해칠' '수간(獸姦)' 혹은 '음란물'이라고 말하지 않는 것과 같은 의미이다.

한번 이렇게 생각해 보자. 만일 '천국의 신화'에 등장하는 장면들을 유화로 그려 유명 미술관에 전시했다고, 아마 누구도 시비걸지 않았을 것이다. 18세기 유럽에서 제작된 명화들 중에는 고대 그리스 신화에 바탕을 둔 육감적인 '누드 여신'들을 (보는데 따라 선정적으로 보일 수도 있는) 다룬 작품들이 셀 수 없이 많다. 그러나 우리 법원의 판단대로라면, 그것들은 모두 신화적 주제로 가리워진 '포르노 음란성'을 표현하고 있는 셈이다. 결국 같은 주제와 표현이지만 하나는 서양인이 그린 '회화'이기 때문에 명화로 대접받고, 또 하나는 이현세라는 천박한 한국 만화가가 그린 '만화'이기 때문에 음란물로 폄하된 것이다. 이는 우리

시대의 대중적 이미지로서 만화의 위상이 회화보다 열등한 저급 예술이라는 잘못된 인식이 바탕에 깔려 있기 때문이다.

이 사건은 다행스럽게도 2001년 6월 고등법원에서 무죄 판결을 받음으로써 종결되었다. 법원은 '천국의 신화'에 대해 "음란성이 인정되지 않는다"며, 1심 판결을 뒤집고 무죄를 선고했다. 특히 재판부는 판결문에서 "만화는 영화 등과는 달리 과장과 생략된 표현이 많고 독자가 갖는 주관적인 느낌도 천차만별"이라며 "독자도 만화 표현을 있는 그대로 받아들이지 않는다"고 밝혔다. 이는 만화가 갖는 고유한 표현방식을 인정하고, 문제된 이미지의 해석을 사법적 잣대가 아닌 전체적 맥락에서 독자들의 몫에게 돌렸다는 점에서 매우 고무적인 판결이라 할 수 있다. 이와 같이 예술의 표현에 대한 자유와 해석이 보장될 때, 문화는 자기 검열이라는 통제적 수단이 아닌 자성을 통해 스스로 풍성하게 되고, 다양성을 확보할 수 있는 것이다.

2) 미술교사 간첩체포 사건

2001년 5월 중순부터 근 한 달간, 세상은 한 미술교사를 둘러싼 사건으로 시끌벅적했다. 시골 중학교의 김인규 미술교사가 자신의 인터넷 작품집에 임신한 부인과 자신의 나체 사진작품을 올렸다는 죄로 간첩체포 되었다가 풀려난 사건이 발생한 것이다. 법원은 검찰의 구속영장 청구를 두 차례에 걸쳐 기각했지만, 결국 그는 시교육위로부터 교사직을 박탈당하고 말았다. 또한 이 과정에서 정보통신윤리위원회와 한국통신은 그의 홈페이지를 폐

했다. 흥미로운 것은 평소 20-30명의 드나들던 그의 홈페이지가 언론에 '누드교사 사건'으로 알려지면서 사건이 진행된 한 달 동안 무려 80여 만 명이 그의 사이트를 방문했다는 사실이다. 미술교사가 왜 나체 사진작품을 올렸는가에 대한 문제의 본질은 사라지고, 단지 "교사가 옷을 벗었다더라"라는 수근거림식의 언론 보도가 선정적이었기 때문이었다.

이 사건은 학부모들과 학교운영위원회가 "교사의 신분으로서 신체 주요부위가 드러난 사진을 올린다는 것이 학생들에게 악영향을 준다"고 교육청에 정계를 요구하고, 대검찰청 사이버수사대에 고발한 데서 발단이 되었다. 이에 경찰은 마치 현행법 체포하듯, 김 교사를 '음란물 유포 및 청소년 성보호에 관한 법률 8조 1항 위반'으로 긴급체포했던 것이다. 사건 직후 미술 단체들은 김 교사의 석방을 요구하는 성명서를 발표했다. 미술인 네트워크 '포럼A'와 사단법인 '민족미술인협의회'의 공동 성명서 "김인규 선생님 탄압에 대한 미술인의 1차 성명서"(2001. 5. 27)의 내용을 요약하면 다음과 같다.

- 1) 김 교사 부부의 나체사진은 음란물이 아니라 오랜 숙고 끝에 창작된 것이며, 상업적 목적이나 반교육적 의도로 제작된 것이 아니다.
- 2) 인터넷은 매체이자 형식으로 국제적으로 새롭게 대두되고 있는 예술표현과 소통의 공간이다. 검찰청 '사이버수사대'가 수사한 것은 예술표현의 자유에 대한 탄압이다.
- 3) 문제의 작품이 게재된 홈페이지는 교육적 목적으로 활용되지 않았다. 작가로서의 작품활동과는 무관한 교직에 대한 징계 및 사직 압력은 철회되

어야 한다. 예술가로서의 미술교사에 대한 비평은 자유지만, 그것을 교직 사퇴 압력의 사유로 삼는 일은 교원을 위협하는 시대착오적 월권이다.

- 4) 작품이 교육적 차원에서 악영향을 미친다는 일부 주장에 대해, 그것은 작가의 전체 작업의 맥락에서 파악되어야 할 문제이다. 즉 작품을 어떻게 볼 것인가, 무엇이 교육적이고 비교육적인지는 특정집단의 자의적인 판단으로 기준을 삼을 수는 없다.

이러한 반발에도 불구하고 사건은 일부 언론과 여론에 의해 "성기가 노출되었다", "어떻게 교사가 그럴 수 있냐"라는 쪽으로 단순화되었다. 필자는 이 사건을 지켜보면서 두 가지 역설적 사실을 발견한다. 첫째는 사진에 등장하는 교사부부의 나체가 여성의 몸을 상품화해 온 미스코리아 선발대회나 포르노그래피에 등장하는 몸통이가 아니라는 사실, 둘째는 그가 일반 교사가 아니라 '시각적 창의성 계발'을 위임받은 '미술교사'라는 사실이다.

과연 나체는 외설인가? 지극히 도식적인 질문이지만, 불행하게도 이번 사건의 쟁점이기도 했다. 단지 인간의 알몸이 외설이라면 우리는 교육을 위해 아이들을 목욕탕에 데리고 가지 말아야 함은 물론, 미술관련 서적에 나오는 수많은 누드 그림과 조각들도 보지 못하게 막아야 한다(그림3-3).

인터넷의 보급에 따라 새롭게 확산되고 있는 음란 유해환경으로부터 자식을 보호하고 싶은 학부모들의 심정은 충분히 이해한다. 인터넷 상에서 음란물의 유통은 일반 서적과 영화 등의 유통과는 달라서 노출의 폭과 속도가 엄청나다. 막아도 쉽게 사라



그림3-9. 만지일보 특집, "외설교사" 김연규, 2001.6.14.

지지 않고 이미지 과일이 가공되어 변종 형태로 지속될 수 있는 속성을 갖고 있는 것도 사실이다. 따라서 개인의 홈페이지 일지라도 만일 유해한 외설물이 유포되고 있다면, 청소년이 볼 수 없도록 경고나

잠금 장치를 해서라도 그들을 보호하는 것이 마땅하다. 정보통신윤리위원회가 사건 발생 직후 김 교사의 홈페이지에 대해 초기화면을 강제로 삭제하라는 통고 조치를 했던 것도 이런 이유 때문이라고 본다(일방적인 폐쇄 명령조치가 아니라 적절한 논의과정이 전제되어야 했다는 아쉬움이 남아 있지만). 그러나 우리 사회에서 음란 유해환경이 증가하는 원인을 인터넷이라는 매체 자체의 탓으로 돌리는 데는 큰 무리가 따른다. 보다 근본적인 차원에서 생각해 볼 필요가 있다. 우리 사회의 잘못된 성문화는 왜곡된 성관념에서 비롯된 것은 아닌가. 즉 자신의 몸을 '있는 그대로 생활 속에서' 보지 못하게 하는 사회적 금기가 오히려 관음적 쾌락과 왜곡된 저질 성문화를 만들어낸다는 것이다.

우리는 알몸을 그 자체로 보지 못하고 성적 흥분이나 수치심을 느낄 때 '외설스럽다'고 말한다. 한데 그것은 대단히 주관적이고 상대적이다. 아마 알몸 자체를 평소에 수치스럽게 생각하는

사람이라면 목욕탕의 풍경 혹은 누드 그림이 담겨진 미술서적도 외설적으로 비쳐질 수 있다. 이런 사람들에게는 사진기가 발명되기 오래 전에 남성 성기와 체모를 적나라하게 표현한 미켈란젤로의 '다비드상' 조차도 명백한 외설이다. 따라서 죽은 그도 호출해 음란물 제작죄로 긴급체포해야 마땅하다. 이런 시각이라면, 우리 몸에 붙어 있는 성기와 음모는 그 자체가 외설적인 것이기 때문에 사회적으로 '음란물 추방 차원'에서 제거하는 것이 좋다. 예를 들어 뉴욕의 만화가 마주첼리(D. Mazzucchelli)가 제시한 저 유명한 처방처럼 말이다. 그는 만화 〈음모(陰毛)를 막아라〉에서 이러한 사회적 금기의 모순을 다음과 같이 풍자적으로 다룬 적이 있다(Mazzucchelli, 2000).

수입되는 각종 출판물에 그려진 여성의 '음모'를 일일이 지우는 한 세관직원이 있다.

그는 아무리 지워도 사라지지 않는 출판물의 음모 그림을 근본적으로 없애기 위해 업기적인 계획을 세운다.

그는 마침내 여성들을 납치해 완전히 음모를 깎아버리는 일을 결행한다. "완벽한 세계를 위해... 끊임없이 혼신의 힘을 다해".

오늘날 일상적 몸매에 대한 개인식과 친숙함은 급변하는 시각문화에서 오히려 심도있게 다뤄져야 할 주제인 것이다. 시각매체를 다루는 예술가가 상업적 목적과는 무관하게 이러한 견해를 표명한 것은 그의 임무에서 벗어나지 않은 정당한 행위로 인정되어야 한다. 예술은 삶과 동떨어져 맹목적으로 그리고 만드는 '때론

지 않은 순수한' 창작행위가 결코 아니기 때문이다. 그것은 작가의 세계관을 둘러싼 보다 큰 우주, 즉 수많은 사회-문화적 관계와 상호작용 한다는 점에서 철저하게 '삶에 대한 관심과 성찰'이라고 할 수 있다. 우리는 그동안 "예술은 순수하다"는 가정 아래 얼마만큼 예술이 삶과 동떨어져 고상한가에 따라 예술인 것과 아닌 것을 구분해 왔다. 그렇기 때문에 김 교사의 작업을 교사로서 무책임하고 불온한 행위로 간주하는 것은 그릇된 예술관에서 비롯된 무지와 편견의 소치라고 할 수 있다. 더군다나 그는 일반교사가 아니라 '미술교사' 이지 않은가. 따라서 학생들로 하여금 시각적 편견을 바로잡고 신체적 고정관념을 뛰어 넘게 해주는 일이야말로 미술 교육을 위해 교사가 해야 할 시대적 책무인 것이다. 직무유기하지 않은 김 교사를 격려해 주지는 못할망정, 그를 '외설교사'로 낙인찍고 직위해제시켜 버리는 것은 교육의 후진성을 스스로 증명하는 것과 다를 바 없다. 결과적으로 우리 사회와 교육은 예술에 대한 편견과 고정관념 때문에 창조적 사고를 일깨우기보다는 기계적 맞춤인간형을 강요하고, 전부함을 끝없이 재생산하는 수준에 머무르고 있는 것이다.

2

'예술=아름다움'의 신화

김인규 교사가 체포되었다가 풀려난 후, 모 방송에서 토론회가 열렸다. MBC 백분토론, "미술교사 누드사진, 어떻게 볼 것인가", 2001. 6. 7일 방영.

실전이 벌어진 토론 과정에서 자신을 사전예술가라고 밝힌 한 시청자가 전화로 참여했다. 그는 김 교사의 누드 사진에 대해 이를 차며 단호하게 말했다.

"내가 보기엔 그건 예술이 아닙니다. 예술은 아름다워야하는데 그게 뭐가 아름답습니까?"

아마 그는 일반적인 '예술사진 누드집'에 실린 육체와는 딴판인 임신한 부인과 짙마른 김 교사의 알몸이 영 못마땅하게, 즉 '수저'에 느껴졌던 모양이다. 어쨌든 시청자의 마음 속에는 "예술=아름다운 것"이라는 개념이 못박혀있었던 것이다. 필자는 이러한 생각이 예술에 대해 우리들이 갖고 있는 일반적 통념이라고 본다.

하지만 유감스럽게도, 그것은 18세기 중엽 프랑스의 미학자 이 샹피오로부터 유래하는 해묵은 고전적인 개념에 불과하다. 이

문제는 예술에 대한 오해를 바로잡기 위해 좀 자세히 짚고 넘어갈 필요가 있다. 1747년에 바뎀(C. Batteux)라는 미학자는 모든 예술에서 공통적인 모습이 "자연을 모방한 아름다움"이라고 주장했다(Tatarkiewicz, 1971). 그의 책 제목에 '아름다운 예술'이라는 붙여 '보자르' (les beaux arts)가 최초로 등장하게 된 것도 이러한 이유에서였다. 바뎀의 저서 제목을 보면, 「한 가지 동일 원리로 환원되는 아름다운 예술」(Les beaux arts réduits à un même principe)로 표기되어 있다.

바뎀은 형용사 '아름다운'이 붙여질 만한 예술을 일곱 가지로 한정했는데, 그것은 "회화, 조각, 건축, 음악, 시, 웅변, 무용"이었다(Tatarkiewicz, 1971). 이러한 바뎀의 시도는 고대 이래 당시까지 모호했던 예술의 정의와 체계를 정리하는 데 매우 설득력이 있는 것처럼 받아들여졌다. 이로 인해 1750년 경부터 학자들은 '아름다운' 대신에 '순수'라는 형용사를 붙여 '순수예술' (fine arts)이라는 말을 사용하기 시작했다. 그 의미는 바뎀의 정의를 더욱 순화시키려는 의도를 암시한다. 즉 순수예술이란 "자연을 모방한 아름다운 예술이 순수한 예술임"을 뜻한다. 오늘날까지 전해내려온 예술의 통념과 체계는 이렇게 형성된 것이다.

그러나 예술이 아름다움(美)의 산물이고, 자연을 모방한다는 개념은 오늘날의 시점에서 전체 예술의 역사를 설명하는 필요충분조건이 될 수 없다. 무엇보다 '아름다움'이란 플라톤 이래 고대 철학자들로부터 현대의 미학자들이 머리 싸매고 논의해 온 매우 어렵고 추상적인 개념이다. 간단한 말이 결코 아니라는 것이다. 하지만 우리의 일상생활과 경험의 차원에서 이해하면 그렇게

어려운 것만은 아니다. 아름다움의 실제 모습은 우리에게 '쾌감' 혹은 '기쁨'을 주는 어떤 것인지도 모른다. 그것은 형태, 구조, 색, 질감 등과 같은 특정 사물과 이미지가 지닌 질료적 속성과 개인의 심미적 감각 사이에서 유발되는 일종의 주관적이고 심리적인 가치라 할 수 있다. 그렇기 때문에 무엇이 아름다운지는 사물 자체에 고유하게 존재하는 것이 아니라 보는 사람과의 '관련성'을 통해 느껴질 수밖에 없다.

특정 사물에 대해 우리가 느끼는 '아름다움'과 '추함'은 결국 주관적인 선택과 판단의 문제로서, 개인이 갖고 있는 미적 감각은 개인적 기질 혹은 취향의 문제와 밀접하게 연결되어 있다고 할 수 있다. 만일 보편적이고 절대적인 아름다움이 존재한다면, 우리는 왜 백화점에 진열된 수많은 전화기 중에서 특정 전화기의 형태와 색상에 호감을 느끼며, 수많은 옷들 중에서 특정한 옷에 마음이 끌리는가. 우리는 비슷한 유형의 모든 사물에 대해 똑같이 '아름답다'고 반응하지 않는다. 또한 과거에는 아름답다고 생각했던 것이 시간이 흘러 '촌스럽게' 보이는 경우도 우리는 종종 경험한다. 이는 다른 문화 집단의 경우에서도 마찬가지이다. 개인과 집단 사이의 서로 다른 미적 기준 혹은 취향은 어떤 사물이 아름다운지를 서로 다르게 정할 뿐만 아니라 다른 문화권에서는 볼 수 없는 독특한 사물을 만들어내게도 한다.

결국 바뎀식의 고전적인 정의에서 '아름다움'이란 일반적으로 자연에서 발견되는 '조화롭고 균형잡힌 것'에 대한 반응을 뜻할 뿐이다. 그것은 기껏해야 외부세계(자연)를 재현하고자 했던 고전주의, 낭만주의, 자연주의, 사실주의, 인상주의 등의 19세기

까지 예술 형태에나 적용될 수 있다. 만일 예술가가 자연을 모방하는 대신에 다른 유형의 의식을 갖고 활동할 때도 이 개념은 유효한가. 그렇지 않다. 예컨대 19세기 중엽 산업혁명과 기술의 발달은 기존의 예술 개념에 포함되지 않는 새로운 '모던 예술'의 형태들을 탄생시키고, 동시에 이러한 의식의 변화를 초래했다.

1838년 다게르가 발명한 '은판 사진술' (Daguerreotype), 1895년 뤼미에르 형제가 '시네마토그래프' (cine matograph)로 상영한 최초의 영화, 1851년 영국의 런던 대박람회(엑스포) 주철과 유리로 건조된 최초의 산업 건축인 '수정궁' (Crystal Palace)과 그 안에 전시되었던 수많은 산업 제품, 19세기 근대 도시의 거리 풍경을 뒤덮기 시작한 각종 운송수단, 패션, 포스터, 광고 등. 이 모두는 순수예술과는 구별되는 실용적 목적을 위해 탄생한 20세기 예술의 전주곡이었다. 특히 사진술의 발명은 발터 벤야민이 말한 "기계 복제시대의 예술"을 예고하면서 순수회화 내에 중대한 변화를 가져왔다. 사진기의 셔터를 누르는 손가락이 르네상스 이래 자연을 모방하기에 분부했던 회화의 존재이유를 붕괴시켜 버렸다고 말해도 과장은 아니다.

15세기 르네상스 회화의 이념은 중세적 초월 세계나 마술적인 초자연의 속박에서 벗어나 자연의 질서와 법칙을 신봉하는 합리적 정신을 키우고 과학정신을 반영하는 데 있었다. 이러한 이념적 필요 때문에 고안된 것이 바로 '원근법'이다. 그것은 인간 개인의 시점, 즉 일점과표로 바라 본 가시세계를 '구조화'하는 것을 뜻한다. 달리 말해 그것은 수학적 법칙을 사용해 자연의 근사치에 도달하는 일종의 '환영의 논리' (logic of illusion) 체계였

다. 16세기 이후 회화는 이러한 환영 논리에 추가해 '물질에 대한 소유욕'을 붙여넣기 시작했다. 바로 이 과정에서 개발된 것이 '유화'였다. 유화라는 매체의 특성은 마르는 동안에도 덧칠과 수정이 가능하기 때문에 세세한 부분까지 치밀하게 그릴 수 있다는 데 있다. 미술비평가 존 버거(John Berger)가 말했듯이, 유화의 이러한 특성은 단지 그림을 잘 그리기 위해 우연히 개발된 것이 아니었다. 그것은 "자본주의 사회의 소유개념과 세계관을 표현하기 위한 방식이었으며, 이는 곧바로 신흥 부르주아 계급 사이에서 풍속화와 풍경화의 유행을 초래"했던 것이다(Berger, 1978).

19세기 사진의 발명은 고전적 회화의 역사를 일순간에 폐쇄시켜 버렸다. 사진술은 원근법의 도움 없이도 외부세계에 대한 객관적인 의식을 포착해냈고, 유화와는 비교가 되지 않을 정도로 정밀하게 담아냈다. 결과적으로 사진 복제술의 발달과 폭발적인 보급은 회화에서 원근법을 폐기시키고, 대신에 미술가의 '주관적인 정신구조'를 직접적으로 반영하기 위한 가능한 방식으로 급격히 의식을 변경시켜 나갔다. 소위 20세기 '모던 미술'의 품 안에서 펼쳐진 전체 스펙트럼, 즉 세기 초 입체파로부터 절대주의, 데 슈틸, 구성주의, 바우하우스, 50년대 전후 추상표현주의, 60년대 미니멀리즘에 이르기까지 모던 미술가들이 그토록 열망했던 '추상 회화'는 자연의 재현이 아닌 '회화공간의 평면성'을 확보하기 위한 몸부림이었다. 예를 들어 서울 시내 '한미은행' 간판에 담겨진 몬드리안의 회화를 보자. 거기에 어떤 '아름다움'이 존재하는가? 자연을 모방한 아름다움이 아니라 원색의 면과

면이 서로 만나는 '즉각적 관계성' 만이 있을 뿐이다. 마찬가지로 잭슨 폴록이 깡통에 물감을 담아 캔버스 위에 흘리며 돌아다니 제작한 소위 '액션 페인팅' 회화에서 무엇을 보는가? 우리는 다만 폴록이 깡통을 들고 다닌 '행위의 과정' 만을 볼 뿐이다. 따라서 이와 같은 추상회화를 볼 때는 그것이 무엇을 그렸는지(자연의 무엇을 모방했는지)를 따지지 말아야 한다. 그냥 눈에 비춰진 상태 그대로를 느껴야만 한다.

이쯤에서 우리는 미술평론가 아더 단토(Arthur Danto)가 말한 "미술의 종말"을 본다(Danto, 1992). 고대 이래 미술이 품어온 줄기찬 이상, 즉 '아름다움'의 포기 단계에 이른 것이다. 현대 미술에서 이 종말의 태임을 끝낸 마지막 주자는 바로 1960년대 '팝아트'였다. 팝아티스트들은 예술작품과 그것이 지시하는 실제 사물에 의해 제시된 이미지(환영) 사이의 차이를 제거하려 했다. 예컨대 단토가 미술이 종말을 고한 명백한 증거로 제시한, 앤디 워홀의 1964년 "브릴로 박스"(Brillo Box) 전시회를 생각해 보자. 워홀은 슈퍼마켓에 납품되는 세제, '브릴로' 박스를 쌓아 놓은 것을 작품으로 전시했는데, 이에 대해 단토가 말하길, "(워홀은) 단지 바라봄으로써 예술품과 일용품 사이의 차이를 더 이상 구분할 수 없다는 '철학적' 진술을 했다"는 것이다. 이로써 팝아트는 "거의 500년 동안 진화되어 온 미술의 개념을 분해"했다. 덧붙여서 그는 말한다. "미술은 아름다워야 할 이유가 없어졌다. 현실 세계가 눈에 전달하는 것을 유사하게 감각의 배열로 제공해야 할 필요가 없다. 그림이 주제를 가져야 할 필요가 없다. 또한 형태를 그림 공간 내에서 전개해야 할 필요도 없다. 미술가

의 붓터치가 만들어내는 미술의 산물이어야 할 필요도 없다"(Danto, 1992).

이와 같이 이제 아름다움은 예술과 아무런 상관이 없다. 추상미술처럼 단지 마음 속에서 구성되는 느낌의 구조 혹은 팝아트처럼 그냥 존재하는 일상의 이미지 자체가 가치있을 뿐이다. 이렇듯 모던 미술은 도시적 삶의 공간 속에 위치한 자신의 내면세계로 눈을 돌렸던 것이다. 한데 이러한 인식전환에서 한 가지 주목할 것이 있다. 그것은 이러한 예술이 대중적인 이미지 생산의 최전방에 나가있던 '디자인'에 큰 빛을 지며 탄생했다는 사실이다. 예컨대 20세기 초 유럽에서 레제, 브라크, 피카소, 뒤샹, 미로, 에른스트, 마그리트, 로트셴코와 같은 수많은 화가와 조각가들은 거리의 신문, 광고, 빌보드, 카탈로그, 낙서벽화와 같은 하찮은 대중적 디자인으로부터 영감을 얻어 아방가르드 실험에 착수했다. 또한 독일의 교육기관이었던 바우하우스(Bauhaus, 1919-1933)는 회화, 조각, 공예를 건축을 중심으로 타이포그래피, 그래픽, 제품 등의 실용예술과 통합하기 시작했다. 이는 소위 순수예술로서 회화와 조각이 기계적 생산방식과 결부된 대중적 이미지로서 디자인의 '산업미학'과 동일한 미학적 조건을 공유하게 되었음을 의미한다.

그러나 2차세계대전 이후, 순수미술과 실용적인 디자인 사이의 분리의식이 다시 발생했다. 그것은 미국식 자본주의 산업 생산방식과 소비문화가 본격화되면서 나타난 매우 '현대적인 현상'이라고 할 수 있다. 이러한 분리 의식은 디자인을 점차 심미성보다 기능성을 중시하는 대중적 서비스 개념으로 위치시키고,

작가라기보다는 대중을 위한 익명의 봉사자로 간주하면서 더욱 심화되어갔다. 그렇기 때문에 현대 시각문화 내에서 순수회화와 조각의 독자적 영역 확보는 오히려 디자인에 의해 상대적으로 이루어졌다고 말하는 편이 옳을지 모른다. 모든 디자인은 순수미술과 미학 체계를 형식적으로 공유하면서 다만 생산과정과 사용상의 기능적 차이를 갖는다. 달리 말해 디자인과 순수미술의 차이는 사물과 이미지의 사용가치와 효용성을 중시하는 '기능주의' 생산방식과 소비유통의 규모로 구분되었다는 것이다. 그렇기 때문에 디자인에서 기능주의를 덜어버린 '순수한 미적 형질'만이 현대 미술로 남게 된 셈이다.

이제 예술의 정의는 '자연을 모방한 아름다움' 대신에, 현대 사회와 인간 삶을 바라보는 작가의 내적 논리와 시각에 따른다. 우리는 이러한 첫 번째 변화를 지난 20세기 '모더니즘'(modernism)이 추구했던 소위 '예술을 위한 예술'이라 부른다. 이는 최근에 '모던 이후의 예술'(arts after modernism) 혹은 '포스트모더니즘'(postmodernism)이라는 다음의 변화와 중첩되거나 분리되고 있는 상태로 진행되고 있는 것이다. 여기서 우리는 현대 예술의 두 번째 단계로서, 포스트모더니즘의 출현이 예술가에 의해 작위적으로 창조된 것이 결코 아니라는 사실에 주목해야 한다. 그것은 새로운 정치·경제 질서와 사회·문화적 삶의 출현이라는 총체적 변화와 관계하는 것이기 때문이다.

우리는 '모더니즘의 나무'가 17세기 말 뉴턴의 과학혁명과 1789년 프랑스 대혁명에 의해 시작된 소위 '계몽주의'의 뿌리에서 자라났다는 사실을 잘 알고 있다. 이 뿌리는 다른 말로 근대성

혹은 현대성(modernity, modernity)이라고도 불리운다. 흔히 근대성은 이성에 보편적 진리의 기반을 두고자 했던 데카르트와 칸트의 '이성중심 철학'과 만민 평등주의의 사회질서가 가능하다고 믿었던 '정치적 이념'으로 성격화된다. 모더니즘이 20세기를 성격화하는 민주주의, 자본주의, 산업화, 과학과 도시화 등으로 대변되는 이유도 바로 여기에 있다. 반면 탈현대성(포스트모더니티, postmodernity)를 주장하는 사람들은 이성의 능력에 의존했던 모더니즘을 '불가능한 가설'이라고 비판한다. 예컨대 모든 인간의 해방과 평등을 약속했던 민주주의는 오히려 힘없는 다수에 대한 힘있는 소수의 지배와 통제를 합법화한다. 자본주의와 산업화는 노동자에 대한 억압, 환경오염, 제3세계의 식민지화를 가져온다. 또한 과학은 인간성에 대한 믿음을 침해한 비람 끝으로 내물고, 도시화는 도시 빈민화, 성차별 등과 같은 수많은 사회 문제를 야기시킨다. 따라서 탈현대성은 보편적 진리와 변치않는 이성에 기반하는 대신에 인간 문화와 언어의 중요성을 강조하면서 다양한 견해와 파편적인 모습들에 대한 관심으로 성격화된다. 바로 이러한 탈현대성의 '시대를 아우르는 개념'(periodizing concept, Jameson, 1983)과 예술 현상을 포스트모더니즘이라 부르고 있는 것이다.

이와 같이 그동안 우리가 알고 있는 예술 개념은 결코 고정되거나 절대적인 것이 아님을 알아야 한다. 그것은 회화, 조각, 건축, 디자인과 같은 구체적인 예술의 형태는 존재할지언정 예술의 개념이 무엇인지 쉽게 단정지을 수 없다는 말과도 같다. 만일 누군가 "예술가는 기존의 시각을 부정하는 자신을 성찰할 수 있

어야 한다"고 할 때, 이 말은 예술가가 마치 철학가처럼 과거 예술의 존재방식에 대해 끊임없는 의문을 제기해야 함을 뜻한다. 예술은 정의되어지는 순간에 스스로를 파괴해야 하는 숙명을 지닌 활동이기 때문이다. 이러한 예술의 숙명적 행위를 우리는 창조라 부른다. 우리는 그것이 닫혀졌을 때가 아니라 열려질 때만 그것이 가능하다는 사실을 잘 알고 있다. 하지만 자주 잊어버린다.

3

'삶과 같은 예술'을 향하여

지난 20세기 말부터 진행된 두드러진 예술 변화 중에 하나는 '예술을 위한 예술'로부터 점점 더 '삶과 같은 예술' (Life-like Arts)로 향해가고 있다는 사실이다. 그것은 예술이 문화내의 기대, 믿음, 일상 삶의 방식을 반영하는 문화적 의미로 변화되었기 때문이다. 여기에는 두 가지 전조적 사건을 주목해 볼 필요가 있다. 첫째는 앞서 이야기했듯이 '미술의 종말'을 가져온 1960년대 팝아트의 영향이다. 팝아티스트들은 할리우드 대중스타 '마릴린 몬로', '캠벨' 수우프 캉통(앤디 워홀), 만화 이미지(로이 리히텐슈타인), '치즈버거' 덩어리(클레스 올덴버그)를 미술관에 전시함으로써 엘리트와 대중 사이, 고급과 저급예술 사이의 경계를 허물어 버렸다. 이런 의미에서 팝아트는 미술의 종말이면서 다음에 전개될 미술이 열려질 해방구였던 셈이다.

둘째는 1970년대 '개념미술' (conceptual art)의 여파이다. 개념미술가들은 과거에 예술의 범주 바깥에 있었던(하지만 인간 삶 속에 실존하는) 사회현실과 잡지, 텔레비전, 전광판 등과 같은 미디어 기술에 주목하기 시작했다. 왜냐하면 점차 예술이 문화적

의미로 확산됨에 따라 작품 자체와 미술관이라는 물리적 공간의 중요성보다도 다양한 '개념적 소통'이 훨씬 더 중요해졌기 때문이다. 이는 예술이 작품의 '물성' (物性)으로부터 '관객과 소통되어질 개념'으로 향해감을 의미한다. 달리 말해 중요한 것은 작품 자체가 아니라 그것이 무엇을 어떻게 우리와 교감하는가이다. 개념미술가들은 이 질문에 대한 해답을 우리가 '언어'로 서로 이야기하듯 작가와 관객사이의 '언어적 소통과 비판'에서 발견했다.

예컨대, 댄 그래험, 조셉 코수스, 다니엘 뷔앙, 로렌스 와이너와 같은 개념미술가들은 언어를 물리적 성질, 제작방식, 도시 지역에서의 적용의 측면에서 다뤘다(Farver, 2001). 특히 댄 그래험은 "미국을 위한 집들" (1966-67)과 "한 교외주택의 개축" (1979)에서 도시를 통해 역사의식을 효과적으로 드러내는 방식을 제안했다. 그는 팝아트적 통속성과 미니멀리즘으로 억압된 미국 건축의 실패를 역사 비판으로 확대시켰던 것이다(Farver, 2001). 또한 조셉 코수스는 설치 작품, "한 개와 세 개의 의자"에서 세 개의 서로 다른 언어로 구조화된 의자를 선보였다. 첫째는 실제 나무로 된 의자, 둘째는 그 의자의 사진, 셋째는 문자로 표기된 의자에 대한 사전적 정의. 이 세 가지는 의자라는 동일한 개념에 대해 '사물, 이미지, 글'이라는 세 가지 서로 다른 언어형태로 표명된 기호(sign)인 것이다.

개념미술은 소위 '조형적 형식'에 목숨을 걸지 않는다. 그것은 언어적 소통을 매개로 하기 때문에 무한대의 표현가능성과 현실에 대한 강한 발언력을 갖는다. 즉 언어는 문화적 산물이기 때문에 지역적이고 구체적인 삶의 문제에 관심을 가질 수 있다. 개

념미술은 1980년대 이후 현대 미술의 방향을 형식주의의 보편성 대신에 계급, 인종차별, 성과 페미니즘, 국적, 자연보호와 환경문제, 지역성과 탈식민성 등과 같은 문화적 이슈로 돌려놓는 데 많은 영향을 주었다. 그것은 하나의 작품을 보면 수십 명의 작가가 줄줄이 사탕으로 엮여지는 동질적이고 편한 추상미술의 보편성과는 엄청난 차이이다. 일반적이고 보편적인 속성 대신에 구체적이고 특수하고, 즉흥적이고, 가변적이고, 시험적이고, 변동하고, 변화하는 것에 대한 관심이 다양하게 제기된 것이다. 이런 의미에서 80년대 말, 우리나라에서 진행된 소위 '리얼리즘 미술 혹은 민중미술'은 이러한 현대미술의 역사적 변화와 궤적을 같이 한다고 할 수 있다.

예컨대, 독배기 그릇처럼 질박한 오윤의 목판화, 사회현실과 문명비판적 힘을 폭발시킨 신학철의 '근대사' 시리즈(그림4), 최병수의 '한열이를 살려내라' 절개그림, 독재정권의 정치적 지배 욕망을 폭로한 박불동의 포토몽타주, 급조된 산업화의 허망한 풍요를 비꼰 김정현의 풍자화, 민중해방이라는 사회적 화두를 종교적 차원에서 염원한 박생광의 불화, 현대 도시의 오염과 공허함을 그린 임옥상 등등. 이 모두는 당대의 삶을 둘러싼 진솔한 감수성을 기록한 '우리 시대의 거울' 혹은 '민화'로서의 중요한 가치를 지닌다. 그것은 '살과 같은 예술'로 향해간 한국 시각문화의 생생한 체험이자, 미술이 동시대적 가치와 역사적·지역적 장소성과 함께 소통되어야 함을 최초로 일깨운 값진 사례였던 것이다.

일반적으로 1980년대 리얼리즘 미술은 사회 비판과 정치적

선동을 목적을 위한 '불온한 미술' 혹은 '민중미술'이라 알려져 있지만, 실제 그 내용은 그동안 "무비판적으로 수용된 한국적 모더니즘에 대한 비판, 예술의 사회적 기능 및 현실 인식의 회복, 대중매체의 위력에 대한 새로운 주목, 서구적 신구상 양식과 역사적·사회적 주제의 등장, 전통 민중적 도상의 차용으로 특징화되는 수많은 성과를 거두었던 것"으로 평가된다(성완경, 1999). 우리는 정치와 무관하게 살 수 없다. 왜냐하면 세상에 대해 자신의 뚜렷한 견해와 관점을 갖는다는 것 자체가 정치적 행위이기 때문이다. 만일 한 예술가의 삶이 사회적 모순과 부조리, 반문화적 현실과 긴밀하게 맞물려 있다면, 이에 대해 침묵하고 은폐하는 것 보다는 발언하는 것이 진실되고 정직한 작가의 모습이지 않을까? 추상회화를 예기한 피카소조차도 전쟁의 폭력성을 고발하기 위해 "게르니카"를 그렸다. 또한 1차세계대전 전후로 '다다이스트'(Dadaist)라 불리우는 시인과 예술가들이 유럽의 문화적 가치와 사회적 신화에 대해 공격하고 손상을 가했던 역사를 보게된다. 그들은 문화적 우상, 사회적 금기 등과 같은 기존 가치들에 대해 회의를 느끼며,



[그림3-4] 신화화, 한국근대사, 종이에 풀라쥬,
(1980년대 리얼리즘과 그 시대) 전,
가나아트센터(2001.2-4)

당시 사회를 이끈 정치 규범에 저항했다. 현대 예술은 이러한 예술적 속성이야말로 예술의 밑바닥에 깔린 '참가치'라 여기는 것이다.

이와 같이 예술이 삶과 만날 때, 순수 미술과 실용 디자인을 구분하는 것은 더 이상 의미가 없어진다. 이제 남겨진 것은 그 안에서 활동하는 사람들로 이루어진 제도로서, '미술계'와 '디자인계'라는 구분만이 남겨질 뿐이다. 왜냐하면 구별의 근본적인 단서는 사물이나 이미지 자체에 있는 것이 아니라 그것이 놓여지는 맥락과 소통방식에 있기 때문이다. 이로 인해 최근에 우리는 미술관의 벽을 뚫고 도시의 거리로 나온 미술을 목격하고 있으며, 거리의 산물이었던 디자인이 미술관에서 전시되는 경우를 종종 보게 된 것이다. 따라서 시각문화를 이루는 각종 사회적 생산물로서 사물과 이미지들은 얼마든지 기존 미술의 존재방식을 취할 수 있고, 그 반대의 경우도 가능하다. 예컨대, 최근 초대형 플라즈마 디스플레이 패널(PDP)의 기술 개발에 따라 대중화 단계에 있는 '벽걸이 TV' 디자인을 생각해 보자. 이제 제품 디자인은 거실에 놓여질 시꺼먼 덩어리의 기계가 아니라, '그림 액자'처럼 벽에 걸려져 '감상'할 수 있는 TV를 디자인해야만 한다. 또한 반대의 경우로서, 어떤 비디오 아티스트의 작업은 건물의 대형 전광판에서 각종 상업 광고와 뒤섞여져 도시의 풍경을 흥미롭게 바꿔놓을 수 있을 것이다. 이는 오늘날 시각문화에서 예술은 만들어진 기원과 출처를 따지는 것보다 일상적 생활 공간에서 상호작용하는 맥락의 의미가 훨씬 더 중요하게 되었음을 의미한다고 하겠다.

4

디지털 융광로 속의 문화예술

얼마 전, 모 방송국 프로그램과의 인터뷰에서 이런 질문을 받은 적이 있다. “요즘은 디지털 시대인데 왜 사라져 가고 있는 LP 음반만을 모으거나 헌책방을 돌아다니는 사람들이 있을까요? 이런 ‘아날로그 매체 매니아’들이 아직도 존재하고 증가하고 있는 이유를 어떻게 보십니까?” 필자는 이 질문을 받고, 그 당시 오랜만에 새 음반을 들고 나와 빌보드 차트 1위를 차지한 마돈나의 ‘카우걸’ 복장과 ‘뉴욕의 가을’과 같은 낭만적 영화가 머리 속에 함께 스쳐갔다. 미국 서부 개척기 거친 사막에서 생존을 위해 탄생된 웨스턴 스타일, 카우보이 룩을 한 마돈나, 1970년대 연인들의 심금을 울렸던 영화 ‘러브 스토리’를 재각색한 2000년판 러브 스토리, “뉴욕의 가을”. 필자는 이러한 옷과 영화가 등장하게 된 것도 같은 문화적 이유 때문이라고 보았다.

‘디지털 혁명의 시대’에 아날로그 매니아들이 존재하는 이유는 가장 단순하게 말해 복고풍, 즉 아날로그 매체에 대한 추억, 향수감, ‘인간적 매력’ 때문이라고 볼 수도 있다. 요즘 영화 ‘친구’가 상업적 성공을 거둔 것처럼, 하지만 좀더 깊이 생각해 보

면 거기에는 적어도 다음 두 가지의 문화적 감수성이 담겨 있다. 첫째, 좀 과격하게 말하자면 현재 진행되고 있는 기술문화에 대한 저항감이다. 역사적으로 이러한 현상은 충격이 클 때 일어날 수 있는 인간 문화의 한 속성이라고 할 수 있다. 전통사회의 관점에서 산업기술의 충격이 컸던 19세기 산업혁명 당시에도 그랬다. 예컨대 19세기 초, 영국의 직물공업지대에서 기계생산에 따른 노동착취와 실업에 저항했던 노동자들이 기계를 인간의 적으로 간주한 ‘러다이트’ (Luddite)라는 ‘기계파괴운동’ (1811-1817)이나, 19세기 말에 기계가 삶의 질을 저하시킨다고 보았던 예술가들이 기계생산 대신에 수공예 생산으로의 복귀를 주장한 ‘미술공예운동’ (1840-1870)이 있었다. 이러한 기계문명에 대한 저항감은 훗날 20세기 중반에 수많은 정치·경제, 사회·문화적 요인들과 결합되어 또 다른 저항의 형태를 만들어냈다. 1966년, 베트남 반전운동의 기수로서 대량생산·대량소비 문화에 저항했던 히피문화의 출현이 그것이다. 히피들은 인간성을 말살시키는 물질문명 대신에 자연주의로의 회귀를 주장했다. 왜냐하면 젊은이들을 전쟁터로 내몬 극우 이데올로기의 냉전체제와 이를 후원하는 물질문명에 염증을 냈기 때문이다. 이로 인해 그들은 주류문화에 대항해 ‘집시풍의 라이프스타일’, ‘히피 패션’과 ‘록 뮤직’ 등의 수많은 하위문화의 스타일들을 만들어 냈던 것이다.

둘째, (신경생리학의 차원에서) 인간이 기술적 충격과 변화의 극단에서 균형감을 찾으려는 일종의 ‘자율신경계의 반응’이다. 생물체로서 인간은 외부세계의 조건에 종의 형질을 급격히 바꾸기보다는 서서히 적응해 가며 문화를 변형시켜 왔다. 이는

우리가 '디지털 혁명'이라는 급격한 용어를 사용하고 있지만 실제로는 연속적으로 이어지고 있는 삶의 한 과정 중에 살고 있음을 의미한다. 우리가 아날로그 매체에서 인간적인 매력을 느끼는 것은 아날로그 매체 자체가 인간적이기 때문이 아니라 우리의 몸이 기본적으로 물질로 이루어진 유기체이기 때문이다. 예컨대 얼마 전 부산 PC방의 업주가 하루 10시간씩 온라인 게임에 몰두하다가 심장마비로 사망했듯이, '가상공간' (cyberspace)에서의 게임조차도 몸이 필요로 하는 최소한의 수면과 음식을 무시하면 정말로 가상(저술) 세계로 가버릴 수 있는 것이다. 따라서 아날로그 매니아 현상은 새로운 디지털 문화가 도래했다고 해서 과거의 아날로그 문화가 모두 사라짐을 뜻하는 것이 아님을 말해준다.

이러한 사실은 미디어의 역사가 입증해 주고 있다. 19세기에 사진기가 처음 발명되었을 때, 사람들은 회화가 사라질 것이라고 우려했다. 그러나 위에서 설명했듯이 원래 '모방의 미학'이었던 회화는 사진술 때문에 이전의 역할을 포기하고 새로운 목표(추상 회화)를 향해 갔던 것이다. 또한 뤼미에르 형제에 의해 발명된 영화가 등장하면서 세상은 연극이 사라질 것을 우려했다. 그러나 그렇지 않았다. 텔레비전이 등장하고 비디오가 나왔을 때도 사람들은 영화의 종말이 왔다고 말했다. 적어도 처음엔 맞는 것 같았다. 그러나 시간이 지나면서 오히려 텔레비전과 비디오 덕분에 영화산업이 되살아나는 기현상이 발생했다. 왜냐하면 영화가 지난 자체의 고유한 매력이 있었기 때문이다. 영화관은 이제 연인들이 팝콘을 먹으며 손잡고 영화 보는 도시적 낭만과 여가를 제 공하는 장소로 확실히 자리매김을 한 것이다. 마찬가지로 디지털

기술로 가상공간이 출현했다고 해서, 과거에 존재했던 모든 '매체의 종말'을 말하는 것은 지나친 비약이다. 오히려 디지털 기술은 모든 매체들의 속성을 한데 녹여 형질이 변화된 다중매체(멀티미디어)로 통합하고 있는 것이다.

그렇다면 이제 예술은 어떻게 변화하고 있는가? 디지털 기술에 따른 예술변화는 미학적 차원에서 단순히 도구적 차원의 변화만을 의미하지 않는다. 즉 과거의 예술가들이 그랬듯이 복제 기능이 더 추가된 사진, 회화, 그래픽, 조각이나 과거의 디자이너들이 그랬듯이 단순히 물리적 구조와 기능이 더 뛰어난 건축, 자동차, 비행기, 냉장고와 같은 물리적 하드웨어의 개발을 의미하지 않는다. 그것은 고전적인 예술 생산 및 소비와는 차원이 다르다. 왜냐하면 디지털은 태생적으로 물질의 기본단위인 '아톰'과는 달리 '비트' (bit, binary digits), 즉 0과 1의 이진법 숫자로 이루어진 추상적이고 비물질적인 데이터이기 때문이다. 원자로 구성된 종이, 캔버스, 석재, 철근 콘크리트의 물성(物性)을 갖지 않는다. 이른바 '비물질화' 된 인간 상호작용, 즉 '가상공간'을 통한 예술의 생산과 소통이라는 새로운 정의를 요구받고 있는 것이다.

가상공간은 협의의 의미에서 디지털 기술로 구현되는 구체적인 매체환경으로서 멀티미디어, 인터넷과 같은 양방향 글로벌 커뮤니케이션, 가상현실(virtual reality)¹⁾과 신경네트워크 등을 지칭한다. 광의의 의미로는 물리적 기계와 신체의 한계를 넘어선

1) 여기서 필자가 말하는 가상현실(VR)이란 머리에 쓰는 디스플레이(head-mounted display), 화이버 옵틱 케이블로 이루어진 '트래킹 돔', 데이터 장갑 등으로 구성된 신체의 움직임을 가상공간에 시뮬레이션하는 특정한 기술을 의미한다.

하이퍼리얼리티, 사이보그(cyborg) 문화²⁾, 탈생물학적 시대 등의 수많은 개념들과 관련된 용어이다(김민수, 1999). 또한 이는 구체적인 '작업 공간'으로서 컴퓨터, 전자공학, 인지과학과 심리학, 신경생리학 등과 같은 다양한 원리들에 기반한 학제적 연구자들뿐만 아니라 예술가들이 디지털 기술과 함께 창조적 상상력을 발휘하는 공간을 의미한다.

가상공간에서의 변화는 예술의 개념, 존재형식, 예술 제도, 예술가의 창작방식, 예술과 관객의 관계 등의 폭넓은 범위를 망라한다(성완경, 2000). 디지털 기술은 수동적인 용시의 대상으로서 작품을 능동적인 상호작용의 차원에서 정의하고 존재하게 한다. 여기에는 다음의 두 가지 측면을 주목할 필요가 있다. 첫째는 작가와 컴퓨터 사이의 상호작용이고, 둘째는 작품과 관객 사이의 상호작용이다. 전자는 창작수단의 확장이라는 측면에서, 후자는 소통과 경험의 확장이라는 측면에서 중요한 의미를 갖는다.

이제 예술은 그동안 별개의 영역에 속해 있던 서로 다른 매체들을 다중매체로 통합함으로써 단순히 미디어의 결합뿐만 아니라 '화학적 융합'까지 가능해질 만큼 창작수단이 확장되었다. 예를 들어, 어떤 디지털 예술가들은 미술을 음악으로 전환시켜 들려주고, 음악을 미술처럼 그려내는 작업까지도 시도하고 있다.

2) 사이보그란 인공두뇌공학(사이버네틱스, cybernetics)과 유기체(오가니즘, organism)의 합성어로서 기계유기체를 뜻한다. 사이보그 문화란 사이보그를 가능케 한 하이테크 인공보철술, 유전공학, 성형수술, 성전환수술 등의 인간 신체성과 관련된 새로운 인간 삶의 방식을 뜻한다. 1985년 다나 해러웨이(Donna Haraway)라는 여성학자는 '사이보그를 위한 선언문'을 발표함으로써 이러한 문화적 형태에 대해 최초로 학문적 논쟁의 불을 당겼다.

따라서 기존의 문학가, 건축가, 음악가, 사진가, 그래픽 디자이너, 애니메이션 제작자 등의 역할은 서로 분리된 것이 아니라 멀티미디어의 세계로 융합된다. 이로 인해 예술가의 능력과 역할은 하나의 개별 매체를 얼마만큼 잘 다루느냐의 고전적 숙달력(mastery)을 넘어서, 어떤 목적을 위해 어떤 매체들을 어떻게 서로 혼합, 접합, 변환, 치환하는가의 통합력(integrity)에 의해 좌우된다. 오늘날 모던 이후의 예술에서 탈장르와 다원화를 지향하는 예술 개념과 형태가 가능해진 것은 예술의 이념적 변화 이면에 이와 같은 창작수단의 확장이 존재하기 때문이다.

작품과 관객 사이의 상호작용은 종래의 주관적인 용시의 대상으로서 작품이 아니라 상호 개입적 참여형태로 작품이 확장되었음을 뜻한다. 예를 들면, 이제 예술작품은 과거 회화와 조각처럼 그 앞에서 구경만 하는 것이 아니라, 지하철 현금인출기처럼 카드를 넣고 빼고 번호를 누르며 '반응'을 요구하고 서비스를 받는 형태로 변한 것이다. 이러한 상호작용의 예술은 첫째, 인터넷과 같이 원격통신망을 통해 양방향 커뮤니케이션(interactive communication)을 구축하고, 둘째, 관객 참여에 따라 작품의 이미지와 구조가 변형되거나 '작품 안에 관객이 직접 들어가' 체험하는 등의 여러 유형을 가능케 한다.

셋째, '양방향 커뮤니케이션의 구축'은 궁극적으로 예술의 제도를 변화시킨다. 미술관은 그동안 큐레이터에 의해 전시가 기획되고, 작품이 선별되고, 유통되는 중요한 제도적 기능을 수행해 왔다. 그러나 미술관 본래의 기능이 변질되어 인맥과 학맥이 정치적으로 뒤얹혀진 '권력의 요새'로 될 때, 의미있게 다뤄져야

할 작가와 작품의 진입이 종종 차단되는 경우가 발생한다. 또한 우리나라와 같이 모든 문화예술이 서울에 편중된 나라에서는 앞서 언급했던 김인규 교사처럼 시골 미술교사의 작품이 서울의 미술관에서 전시될 기회는 매우 희박하다. 특히 전시도록을 만들고 전시장을 임대할 돈도 없는 가난한 작가라면 더욱 그렇다. 그러나 원격통신망은 구리선을 타고 흐르는 고속데이터통신(ADSL)의 요금 수준으로 시골 교사의 작품을 전세계로 실어나른다. 또한 누군가 이 작품을 '외설'이라고 잘못 판단해 긴급구속한다면 인터넷 상에는 실시간대·쌍방향의 '논쟁'이 불붙고, 한 달 사이에 무려 80만 명이 그 작가의 작품을 '온라인으로 관람'하며, 순식간에 촌구석의 작가는 유명작가로 '떠오를 수' 있다. 내 기억에 대한민국에서 단일 작가의 작품을 80만 명이 구경한 전시회는 일찍이 본 적이 없다! 결과적으로 이러한 모습은 예술의 제도적 기능과 소통 구조가 변하고 있음을 단적으로 말해준다.

둘째, '관객의 참여' 문제는 작품의 존재형식에 심각한 변화를 가져오고 있다. 이 단계에서 우리는 " 과연 작품이란 무엇인가"라는 본질적인 의문에 직면한다. 우리는 과거처럼 완결된 채 관객 혹은 소비자에서 '던져진 것'이 아니라, 그들의 흥미와 관심에 따라 '조작과 간섭'이 이루어져 형태와 형질이 변하는, 이른바 '체험을 생성시키는 것'을 작품이라 불러야 할 것이다. 예컨대 지난 95년 광주비엔날레 "정보예술"전에 선보였던 더글라스 데이비스의 〈공동문장〉(Collaborative Sentence)의 경우를 보자. 이 작품은 기존의 작품처럼 '이미 확정된 작품'이 아니다. 대신에 전세계의 인터넷을 사랑하는 사람들이 함께 참여해 언제

끝날지 모르게 '계속 만들어가는' 작품이었다. 데이비스의 인터넷 홈페이지에 '참여 관객'들이 글을 올려 문장의 길이가 3마일이 될 때까지 스스로 '중식'된다(Goodman, 1995). 또한 얼마 전 서울 시립미술관에서 개최된 '미디어시티 서울 2000' 전시회에는 흥미로운 작품이 선보였다. 페리 호버만의 작품, 〈통쾌한 인터페이스〉는 7층으로 39개의 컴퓨터 키보드가 설치되어, 이 설치대에 관객이 공을 던지면 맞은 키보드에 의해 비디오 화면에 메시지가 즉각 '반응'해 나타났다. 여기서 작품의 실체는 최종 비디오 이미지가 아니라 상호작용하는 컴퓨터와 관객이다. 이 둘은 공을 매개로 서로 대화를 하고 있는 셈이다(김민수, 2001).

우리는 그동안 '문자예술'의 전형적 형태를 '문학'이라 불렀다. 문학은 인쇄출판된 책을 매체로 '문학적 상상력'을 전달한다. 그러나 디지털 기술은 소위 비선형 텍스트(nonsequential text)라 불리는 '하이퍼텍스트'(hypertext)를 가능케 했다. 이는 현재 인터넷 언어인 HTML(Hyper Text Markup Language)처럼 독자의 흥미와 관심에 따라 문자와 문자가 집합, 연결, 조작됨으로써 끊임없이 내용을 변화시키는 미디어 기술을 뜻한다. 종래의 책은 책표지에서부터 본문이 한 방향으로 진행되는 반면 하이퍼텍스트는 시작과 끝이 따로 없다. 독자의 관심과 흥미에 따라 본문의 어느 지점에도 개입해 들어갈 수 있는 경로를 제공할 수 있다. 그것은 문자뿐만 아니라 사운드, 그래픽, 동영상 등을 함께 포함하기 때문에 소설의 경우, 단순히 문자적 상상력만이 아니라 '보고 경험하는' 체험의 언어로 바꾸어줄 수 있다. 현재 인터넷상의 하이퍼텍스트는 통신망의 대역범위, 전송속도, 이미지 압축

기술 등의 이유 때문에 제한된 모습을 갖고 있지만, 곧 3차원 가상공간으로 구현될 전망이다. 따라서 하이퍼텍스트는 문학, 시각 디자인, 음악, 게임이 서로 만나는 접점(interface) 영역이 되고 있다. 바로 이러한 텍스트 방식이 1990년대 중반 최초의 '인터랙티브 소설' 〈미스트, Myst〉을 탄생시키고, 쿠펜베르크의 인쇄혁명 이래 지식을 담고 전달해 온 고전적 책의 형태를 '전자책'(electronic book)의 형태로 바꾸고 있다. 최근에는 CD-ROM 혹은 온라인 네트워크로 생산되고 분배되는 인터랙티브 멀티미디어 잡지인 '하이퍼 잡지'(hyper magazine), '인터랙티브 광고'와 같은 수많은 '디자인의 변종형태' 뿐만 아니라 영화의 줄거리 속에 관객이 참여하는 '인터랙티브 영화'로 개발되고 있는 것이다.

만일 이러한 관객 참여 형태가 영화 〈론미앤〉이나 〈매트릭스〉의 주된 기술적 배경이 되었던 '가상현실'(virtual reality)로 이루어진다면 어떻게 될 것인가? 가상현실은 현재 인터넷 상에서 '눈과 마우스 클릭'만으로 이루어진 상호작용에 새로운 차원을 부여할 것이다. 그것은 1990년대 세계 도처의 '테마 파크' 오락실 게임으로 먼저 선보였고, 곧이어 비행훈련과 각종 스포츠를 위한 시뮬레이션뿐만 아니라 예술에도 적용되고 있다. (여기서 한 가지 주목할 것은 최근 디지털 기술과 상호작용하는 예술은 테마파크의 오락실 개발과 똑같은 동전의 양면이라는 사실이다. 따라서 더 이상 예술이라는 이름으로 고상한 책 품잡고 심각해질 필요가 없다.) 가상현실은 우리의 몸을 가상공간에 입력시키고 그 안에서 실제와 똑같은 현실감과 체험을 가능하게 한다. 이는 아

마도 무용이나 연극 같은 '공공예술'의 차원에서 설명하면 쉽게 이해될 것이다.

무엇보다 공연자는 이제 관객과 구분된 무대에서 따로 공연하는 것이 아니라 관객이 언제든지 함께 참여할 수 있는 무대환경을 자신의 공연에 맞춰 마음대로 조작할 수 있을 것이다. 무용의 경우 전통 안무가는 무대라는 물리적 환경과 주어진 음악과 비디오 영상에 맞춰 몸동작을 펼쳤던 것과 달리, 가상현실은 무용가의 몸 동작에 따라 환경이 바뀌고 음악과 영상이 극적으로 변하는 체험을 하게 할 것이다. 이는 무용가 자신의 마음과 몸에 대한 인식력이 더욱 강화됨을 의미한다. 관객의 입장에서 그들은 이제 공연예술가와 동일한 위상의 가상무대에서 함께 참여하고 상호작용할 수 있다. 이 때 관객의 시점은 어떻게 되겠는가? 가상공간은 무대라는 거대한 스크린 저편의 장면을 바라만 보았던 관객의 시점을 무대 밖 객석에서 무대쪽으로 향해지는 것이 아니라 '무대 안에' 존재하게 할 것이다. 관객은 이제 무대 안의 안무가의 움직임과 함께 움직이며, 안무가를 상하, 전후, 좌우 어느 시점에서든 볼 수 있는 셈이다. 안무가의 발바닥 밑에서 그를 올려다 볼 수 있는 유령과 같은 관객의 '다중시점'에 대해 무용은 이제 어떤 '신체예술의 미학'을 창조해낼 것인가? 또한 기존의 물리적 무대에 종속되었던 공연예술이, 가변적으로 다층구조화될 수 있는 가상무대의 설정이 가능할 때, 이에 대해 공연예술은 어떻게 응답을 할 것인가? 바로 이러한 질문들 모두가 오늘날 디지털 시대에 변화하는 '현대의 공연예술'이 답해야 할 중요한 화두인 것이다.

그러나 이상과 같이 언급한 쌍방향 커뮤니케이션과 관객의 능동적 참여라는 가상공간의 특성과 혁명적 양상은 결코 부풀려서 선동되어야 할 말이 아님에 주목해야 한다. 그것은 문화적 차원에서 세심한 주의를 요한다. 가상공간을 통한 새로운 예술의 창조와 이해는 '문화'와 관련되지 않고서는 절대로 성취될 수 없기 때문이다. 달리 말해, 가상공간을 둘러싼 모든 기술적 문제는 기존의 인간 소통방식과 함께 역사적으로 형성되어온 의미와 가치, 대중 미디어의 제도와 형태, 각종 여가와 오락공간들과 어떤 방식이든 타협점을 찾아야만 한다는 것이다. 그러나 불행하게도 우리는 가상공간에 대한 최초의 충격 단계를 넘어서 그 속에 담겨져야 할 수많은 문화적 이슈들을 아직 충분히 다루지 못하고 있다. 우리는 새로운 기술을 기존의 문화적 의미체계를 통해 받아들이고 적용해 나갈 수밖에 없다. 급격한 기술혁명이 가져온 어떠한 혁신도 문화적 중재과정 없이 그 자체만으로 존재할 가능성은 거의 없다(예컨대 새로운 전자제품을 살 때마다 포장박스 안에 함께 따라오는 '사용설명서'를 생각해 보라. 사용설명서 없이 원하는 제품의 기능을 제대로 사용할 수 있는지). 현재 우리는 과거에 제각기 존재했던 매체들이 함께 통합됨으로써 상상의 지평이 확장되고, 지식과 예술을 대하는 방식이 교란되고, 이를 운영하는 우리의 마음이 동요를 겪는 '문화적 연속성'의 한 단계를 겪고 있는 것이다. 따라서 오늘날 디지털 예술이 추구하는 새로운 신화는 완전한 새로움이 아니라 인간 지식과 경험의 연속선상에서 진행된 일종의 '변종 형태'이라는 침착한 자세가 절실히 요청된다.

만일 이러한 마음의 자세가 충분히 전제되었다면, 오늘날 디지털 미디어가 우리의 삶을 변화시키고 (변종 형태의) 새로운 예술과 커뮤니케이션을 가능케 한다는 것은 맞는 말이다. 이제 예술은 과거처럼 단순히 독립적인 매체의 속성에 근거한 '순수 감각'으로 정의되지 않는다. 예컨대 회화와 그래픽디자인은 2차원의 평면매체이고, 조각, 산업제품, 건축은 3차원의 공간을 다루고, 문학은 문자만을 다룬다는 식의 이해는 더 이상 의미를 상실했다는 것이다. 현대 예술은 공간적 매체 구분이나 물질적 재료에 의한 구분으로 존재하지 않기 때문이다. 모든 매체는 '디지털 용광로'에서 멀티미디어로 용해된다. 문자는 더 이상 단독의 문자가 아니며, 이미지는 이미지 자체로 끝나지 않는다. 말과 문자, 이미지, 음악, 신체적 움직임, 동영상 등 모든 것이 다중매체로 혼합되어 지적인 상상력을 커뮤니케이션하는 것이다. 더 이상 '내용'과 '형식' 사이의 구분을 허용치 않을 것이다. 그동안 시각 예술은 내용보다는 형태중심적(혹은 시각중심적)인 이미지 전달을 목적으로 해왔다. 반면 이제 디지털 예술은 메시지의 내용, 즉 비물질적인 정보가 구조화되기 때문에 더욱 확대된 '지적 상상력'을 요구하고 있다.

이는 우리 시대의 시각문화와 예술이 종래의 미술대학 체제에서 교육받은 화가, 조각가, 디자이너들처럼 '감각훈련'만을 받은 사람들에게 의해 정의될 수 없음을 의미한다. 세상을 치열하게 관찰하는 사회과학의 통찰력, 인간 존재·언어·역사에 대한 인문학의 이해와 성찰력, 첨단 과학기술에서 영감을 구하는 과감한 실험과 개발력, 감성적 상상력과 창조력. 앞으로 우리는 '고립된

고상함과 진부한 심각함' 대신에 이 모든 '인간 능력' 사이를 자유롭게 가로지르며 분부하는 '열린 행위'를 예술이라 부르고, 이 같은 활동에 기꺼이 '열려진 인간'을 예술가라 불러야만 할 것이다.

S

요약과 마지막 하고픈 말

시각예술과 문화를 보는 방식은 수없이 많다. 그러나 나는 이 글에서 구체적인 '삶의 문제'로 파악하고자 했다. 과연 우리의 삶 속에는 예술에 대해 어떤 편견이 존재하는가. 이 질문에 대해 제1절은 이현세의 만화 '천국의 신화'를 둘러싼 사법적 논쟁과 김인규 미술교사의 체포사건을 구체적인 예로 자세히 다루고 있다. 두 사건 모두 불행하게도 이미지를 읽지 못하는 '이미지 문맹'과 사회적 편견에서 비롯된 사건이었다. 마치 글을 읽지 못하는 것을 '문맹'이라고 하듯이, 고정관념과 편견 때문에 예술을 제대로 보지 못한 사례였던 것이다. 제2절, "예술=아름다움의 신화"는 근본적인 문제가 잘못된 개념에 대한 집착과 역사적 사실에 대한 몰이해로부터 비롯된 것임을 설명하고 있다. 즉 예술의 정의가 '자연을 모방한 아름다움'에 있다는 믿음은 전근대적 신화에 불과한 것이다. 이제 예술은 현대적 삶의 의미가 확장되고 변화함에 따라 단순한 과거 개념을 포기하고 다른 길을 향해가고 있다. 다른 길이란 바로 제3절에서 말한 '삶과 같은 예술'이다. 나는 이러한 예술이 일상적 생활 공간에서 우리가 살아가는 '의

미'와 '맥락'의 중요성을 일깨운다고 이야기했다. 제4절, "디지털 용광로 속의 문화예술"에서는 먼저 우리의 삶이 최근 아날로그 문화와 디지털 문화 사이의 '문지방'에 위치하고 있음을 밝히고 있다. 다음으로는 디지털 미디어 기술에 따른 예술에서 어떠한 미학적 변화가 일어나고 있는지 예술의 개념, 존재형식, 예술 제도, 예술가의 창작방식, 예술과 관객의 관계 등의 다양한 관점들이 설명되었다. 나는 이러한 변화가 인간 삶의 '문화적 연속선상'에서 발생하는 '변종의 새로움'이라고 암시했다. 마지막으로 디지털 시대의 예술을 위해서는 어떤 유형의 예술가가 어떻게 교육되어야 하는지 간략하게 주장해 보았다.

시각예술과 문화는 몇 가지 현상으로 압축해서 설명될 수 있는 주제가 결코 아니다. 따라서 이 글에서 예시된 현상과 개념들은 짧은 글의 성격 상, 보다 큰 전체의 일부분밖에 논의되지 못한 것임을 이해해 주기 바란다. 부디 이 글이 현재 우리 사회에 만연된 무지와 편견의 눈을 씻어냄으로써, 다음 세대에서도 '건강한 눈'으로 문화가 거듭날 수 있기를 기원하는 바이다.

〈참고문헌〉

- 김민수(1999). 멀티미디어 인간 이상은 어떻게 말했다: 디지털 풍경 - 마음의 숲. 서울: 생각의 나무.
- _____(2001). 구보씨의 미디어 시티 서울 2000 순례기. 디자인문화비평 04: 디자인과 테크놀로지, 142-165.
- 성완경(1999). 민중미술 - 모더니즘 - 시각문화. 서울: 일화당.
- _____(2000). 디지털 시대의 미술 새로운 환경에 미술은 어떻게 변화하는가. 21세기 신문명 디지털 문화읽기(2000 여름 영상문화학교 교재) 서울: 한국영상문화학회

Berger, J.(1978). 이미지 - Ways of Seeing, 서울: 東文選.

Danto, A.(1992). Beyond the Brillo Box: The Visual Arts in Post-Historical Perspective, NY: Farrar, Straus, Giroux.

Farver, J.(2001). 역사적 성찰의 계기로서의 개념주의, 2002 광주비엔날레 제1차 학술대회 발표문, 2001/5/26.

Goodman, C.(1995). 전자적 프론티어: 비디오에서 가상현실까지, Kim Hong-Hee & Cynthia Goodman ed., InfoArt: '95 Kwangju Biennale, 서울: 삼신각.

Jameson, F.(1983). Postmodernism and Consumer Society, The Anti-Aesthetic, Washington: Bay Press.

Mazzucchelli, D.(2000). Stop the Hair Nude. 디자인문화비평 03: 디자인과 성. 서울: 안그라픽스, 150-158.

Tatarkiewicz, W.(Spring, 1971). What is Art? The Problem of Definition Today, The British Journal of Aesthetics, Vol. II, no. 2.