



저작자표시-비영리-변경금지 2.0 대한민국

이용자는 아래의 조건을 따르는 경우에 한하여 자유롭게

- 이 저작물을 복제, 배포, 전송, 전시, 공연 및 방송할 수 있습니다.

다음과 같은 조건을 따라야 합니다:



저작자표시. 귀하는 원저작자를 표시하여야 합니다.



비영리. 귀하는 이 저작물을 영리 목적으로 이용할 수 없습니다.



변경금지. 귀하는 이 저작물을 개작, 변형 또는 가공할 수 없습니다.

- 귀하는, 이 저작물의 재이용이나 배포의 경우, 이 저작물에 적용된 이용허락조건을 명확하게 나타내어야 합니다.
- 저작권자로부터 별도의 허가를 받으면 이러한 조건들은 적용되지 않습니다.

저작권법에 따른 이용자의 권리는 위의 내용에 의하여 영향을 받지 않습니다.

이것은 [이용허락규약\(Legal Code\)](#)을 이해하기 쉽게 요약한 것입니다.

[Disclaimer](#)

2017년 2월
박사학위 논문

미디어 아트의 시뮬라크르에 대한 메타포리즘 해석학

- 연구자 작품을 중심으로 -

조선대학교 대학원

미술학과

이 이 남

미디어 아트의 시뮬라크르에 대한 메타포리즘 해석학

(연구자 작품을 중심으로)

Metaphorism analytics for Simulacre of Media Art

-Focusing on the researcher's Artwork-

2017년 2월 24일

조선대학교 대학원

미술학과

이 이 남

미디어 아트의 시뮬라크르에 대한 메타포리즘 해석학

(연구자 작품을 중심으로)

지도교수 박 상 호

이 논문을 미술학 박사학위신청 논문으로 제출함

2016년 10월

조선대학교 대학원

미술학과

이 이 남

이이남의 박사학위논문을 인준함

위원장	조선대학교	교수	<u>진원장</u>	(인)
위원	예원예술대학교	교수	<u>김선태</u>	(인)
위원	조선대학교	교수	<u>김종경</u>	(인)
위원	조선대학교	교수	<u>조윤성</u>	(인)
위원	조선대학교	교수	<u>박상호</u>	(인)

2016년 12월

조선대학교 대학원

목 차

표목차.....	iii
작품목차.....	iv
Abstract.....	vi

제 1장 서 론

제 1절 연구배경 및 연구 목적.....	1
제 2절 연구 방법 및 범위.....	5
제 3절 연구 흐름도.....	7

제 2장 미디어 아트의 미학과 시물라크르

제 1절 미디어 아트와 매체	8
제 2절 미디어 아트의 미학	12
1. 시·공간의 미학	12
2. 기호로서의 미학	14
3. 해석학과 상징 미학	19
제 3절 시물라크르	25
1. 포스트모더니즘 사회와 대중매체의 특성	25
2. 플라톤 이전의 철학자들의 존재론	30
3. 플라톤의 시물라크르	33
4. 질 들뢰즈의 시물라크르	36
5. 장 보드리야르의 시물라크르	38

제 3장 메타포리즘(Metaphorism) 해석학에 대한 논리(論理) 연구

제 1절 변증법 고찰(考察)	43
제 2절 메타포 개념 및 메타포리즘의 정의	47
1. 메타포개념	47
2. 메타포리즘 개념 정립의 필요성과 정의	49
제 3절 메타포리즘의 해석학	55

제 4장 연구자 작품 전문가 비평 및 작품해석

제 1절 연구자 작품세계 전문가 인터뷰 자료 분석	57
1. 전문가 그룹 인터뷰 현황	57
2. 전문가 그룹 연구자의 작품비평 내용 분석 정리	82
3. 메타포리즘 해석학 기반 작품해석법	91
제 2절 메타포리즘 해석학 기반 연구자 작품해석	94
1. 미디어작품 실험기	95
2. 시물라크르 작품기	102
3. 메타포리즘 융합기	107

제 5장 결 론 121 |

참고문헌	128
부록	130
국문초록	217

표 목 차

<표-1> 플라톤의 철학 체계도	36
<표-2> 시물라크르의 개념 및 비교 분석	43
<표-3> 메타포리즘의 정의	55
<표-4> 인터뷰 대상 전문가 구성표	57
<표-5> 인터뷰 설문지	58
<표-6> 인터뷰 내용 분석 No-1	84
<표-7> 인터뷰 내용 분석 No-2	84
<표-8> 인터뷰 내용 분석 No-3	85
<표-9> 인터뷰 내용 분석 No-4	86
<표-10> 인터뷰 내용 분석 No-5	86
<표-11> 인터뷰 내용 분석 No-6	87
<표-12> 인터뷰 내용 분석 No-7	87
<표-13> 인터뷰 내용 분석 No-8	88
<표-14> 인터뷰 내용 분석 No-9	90
<표-15> 인터뷰 내용 분석 No-10	90
<표-16> 인터뷰 종합분석	91
<표-17> 메타포리즘(Metaphorism) 기반 작품창작 및 해석방법 체계도	94
<표-18> 메타포리즘의 해석 No-1	110
<표-19> 메타포리즘의 해석 No-2	112
<표-20> 메타포리즘의 해석 No-3	114
<표-21> 메타포리즘의 해석 No-4	116
<표-22> 메타포리즘의 해석 No-5	118
<표-23> 메타포리즘의 해석 No-6	120

작 품 목 차

<작품-1> 4학년	97
<작품-2> 호주머니 속 풍경	98
<작품-3> 아이러브골프(I love golf)	100
<작품-4> 실상과 허상	102
<작품-5> 미인도와 벨라스케스 그리고 재미이야기	104
<작품-6> 8폭 병풍	105
<작품-7> 천리강산도(千里江山圖)	107
<작품-8> 미래의 빛 (Light of Future)	109
<작품-9> 꽃과 만물	111
<작품-10> 우유 따르는 여인(The Milkmaid)	113
<작품-11> 다시 태어나는 빛(Reborn Light)	115
<작품-12> 다시 태어나는 빛- 피에타(Born again Light -La Pieta)	117
<작품-13> 혼혈하는 지구(Hybridizing earth)	119

ABSTRACT

Metaphorism analytics for Simulacre of Media Art

-Focusing on the researcher's Artwork-

Lee Lee-Nam

Advisor : Prof. Park Sang-Ho, Ph.D

Department of Fine Art

Graduate School of Chosun University

This study examines the concept behind the process of interpreting art based on metaphorism hermeneutics of simulacra in Media Art and identifies the signified(the meaning) of the author's artworks while attempting to find objectivity in its interpretation.

Firstly, the aesthetics of Media Art was explored in the theoretical context of metaphorism hermeneutics, followed by an examination of aesthetics of space-time, signs, symbols, and art interpretation, and of postmodern consumer society. The author also discusses the role of simulacra in Media Art by analyzing various theoretical concepts of simulacra employed by Plato, Deleuze, and Baudrillard, focusing on how each of these concepts should be understood in the context of this thesis.

The objective of this study is achieved by examining the author's reinterpretation of simulacra in his art works. The study draws on an eclectic range of philosophical concept from Plato's negative view of simulacra to Debord's Society of the Spectacle that speaks of Spectacle's dominance over human minds. The author points out that his works pursue truth - the realm

of ideas, rather than simulacra; however, when presenting his case in practice, the artist resorts to the usage of simulacra to convey his messages out of fear that his works may be compromised by commercialization as in the case of the American artist Jenny Holzer. Rooted in anti-Spectacle, the author attempts to reveal the signifié hidden in the significant; thus, by deciphering the meanings and messages in the author's artworks, the methodological implications of simulacra can be analyzed further. In the author's view, the source of the affirmative power of simulacra comes from the truth hidden under the mask of simulacra that even in the form of simulacra, truth continues to exist. It is interesting to note that the author's messages convey different meanings depending on the subjectivity of the audience and their theoretical and methodological perspectives. Such observation and recognition of the importance of objectivity in extracting the signifié in artworks prompted the author to explore the nature of metaphorism hermeneutics.

To help ensure fairness and validity in critiquing his own artworks and to employ the concept of metaphorism as an analytical tool for this study, the author conducted in-depth interviews with various professionals in Korea including art critics, art administrators, college professors, and media technicians. Information gathered from the interviews mainly consisted of data relating to the author's style of creating an East-West aesthetic fusion, his unique and universal appeal to the audience and his philosophical views. In assessing to the plausibility of applying the mechanism of dialectical metaphorism to the author's artworks, many interviewees expressed support for the idea. Following the analysis of the interview data, the author provides explanation of his artworks using the metaphorism hermeneutics approach and interview feedbacks as reference.

Based on these premises, the author attempts to deliver to the subjective mind an objective method of interpreting the philosophical and artistic vision

embedded in his works, in turn charting a new horizon for an objective, rational interpretation of art.

Nevertheless, the study of metaphorism hermeneutics for attaining objectivity in the analysis of current media artworks remains in complete particularly in address ingits philosophical logic. Hence, it is necessary to gain a logical understanding of the artists' intentions and to continue analyzing the process and methodologies employed by many works of art.

The significance of this study lies in it's prsentation of metaphorism hermeneutics.

제 1장 서론

제 1절 연구배경 및 연구 목적

현대의 수많은 철학자들은 고대의 소크라테스(Socrates), 플라톤(Plato), 아리스토텔레스(Aristoteles) 등 철학을 토대로 자신의 시대적 담론들을 고민하면서 자신만의 철학을 전개시켜왔다. 기존 사상을 토대로 한 새로운 사상과 철학적 이념들은 인간의 총체적 삶에 지대한 영향을 끼쳤다. 마찬가지로 예술 역시 그 역사적 과정동안 발생되었던 새로운 개념들은 과거의 철학적·미학적 인식을 바탕으로 하는 전통적인 예술 이념들에서 비롯되었다. 예술 비평은 예술의 가치를 강화시켜주고 새로운 방향을 제시하기도 하며, 예술가들의 작업의 개념들을 논리적으로 정당화시켜주는 사상적 배경이 되어왔기 때문이다. 매(每) 시대를 대표하는 철학적 이념이 절대적이지는 않지만, 각 시대를 드러낼 수 있는 주요한 철학적 담론들이 있듯이, 예술 비평 역시 시대를 관통하는 대표적인 이론적 토대를 확립해 나갔다. 그 방법은 항상 기존의 사상을 배격하거나 긍정적으로 수용하는 방법이었다. 이 두 방법들의 양상이 다르게 비취질 수도 있지만, 모두 과거의 이론적 토대를 체계적으로 ‘비판’하는 방식이었다. 본 연구가 시물라크르 개념으로부터 새로운 ‘메타포리즘 해석학’을 도입하려는 것 역시 이러한 이유이다.

근대철학의 프란시스 베이컨의 경험론과 르네 데카르트의 합리론, 임마누엘 칸트와 게오르크 빌헬름 프리드리히 헤겔의 관념론 이후 현대철학에서 강조되고 있는 담론은 시물라크르(simulacre)다. 이 개념은 포스트모더니즘 미술에서 주요 논쟁이 되었던 예술적 재현 대상의 문제에 대한 이론적 논의를 제공한다. 즉 재현 대상이 전통적인 보편화된 대상이 아니라, 논리와 상식 밖의 인식 영역에서 설명할 수 없는 대상이며, 그러므로 사건(événement)은 아니지만 ‘하나의’ 개별적 사건으로서의 대상으로 등장하였기 때문이다. 이에 시물라크르 개념은 현대미술의 팝아트 혹은 미디어 아트에서 중요한 담론으로 떠오른다.

근대이후 낭만주의 예술관은 천재적인 정신과 장인의 기예 모두를 가진 사람을

예술가로 인정하였다. 그러나 새로움을 추구하던 모더니스트 미술가들에게 새로운 매체는 큰 자극제가 되었다. 모더니스트들은 자본주의, 산업화, 과학의 발달, 물질주의가 가진 잠재력을 발견하며 이러한 변화를 적극적으로 포용했기 때문이다. 과학기술과 자본주의는 모더니즘 미술에도, 그리고 이후의 포스트모더니즘 미술에서도 지속적인 영향력을 행사하며, 예술가의 개념·작품의 의미·예술 시스템·재료 및 장르 등 변화를 야기할 정도로 밀접한 연관을 지니고 있다. 모더니스트 미술가들이 활동했을 당시 사진이 출현하였고, 사진은 영화로 발전되며, 새로운 미디어를 만들어 냈다. 이렇듯 모더니스트들의 매체에 대한 관심과 미술과의 상호관련성은 이후의 예술가들에게도 끊임없는 관심의 대상이었으며, 특히 팝아트와 미디어 아트의 출현에도 영향을 미치게 된다. 과학기술에 따른 매체의 변화는 예술가들의 양식 및 재료의 변화로 인한 미술의 변천 과정뿐 만 아니라, 인간의 인식과 문화까지도 변화시키는 결과를 초래한다. 기술복제시대의 새로운 매체의 등장으로 인한 사진과 영화에 끼치는 영향을 긍정적으로 바라보았던 발터 벤야민과는 달리 테오도르 아도르노는 문화산업으로 인한 모더니즘 예술의 저항적 속성의 변화와 매체의 발전과 자본으로 인해 급속도로 확산되는 대중 예술에 대해 비판하였다. 예술은 상품이 아님에도 불구하고, 대중매체의 발달로 인한 소비사회의 양상은 순수 예술을 문화상품화시킴으로써 예술의 본연의 가치를 보편화시켰기 때문이다. 새로운 미디어 등장으로 다량의 복제물들이 생산되어지며, 모더니즘 미술이 대상의 외형을 유사하게 모방하는 환영(illusion)을 포기하고 미술자체의 본질적인 속성을 찾아 정신적인 것을 추구하거나, 상징적인 기호로서 도상적인 작품을 만들어 나갔다면, 이러한 모더니즘 미술의 전통성은 포스트모더니즘 미술에 의해 변화되었다. 즉 현대미술에 와서 창작하는 주체로서의 작가뿐만 아니라 작품 속에 담겨진 의미 또는 더 나아가 매체의 방식까지도 변화되었기 때문이다. 이러한 주요 원인에는 과학기술의 변화에 따른 매체의 변화와 자본주의의 확산이 기저에 있다. 고대부터 이데아에 도달하기 위한 예술가의 정신을 실현시키고자 했던 관념은 낭만주의 예술관뿐 만 아니라 오늘날까지도 통용되고 있는 게 사실이다. 그러나 예술가가 '직접' 작업하지 않는 작품들, 기존의 물건을 미술관에 전시하는 행위, 다른 누군가의 창작품을 그대로 복제해 내놓은 작품 등이 예술의 담론에서 논의되고 있다. 이들의 행위는 예술의 전통적 개념을 파기시

켰다는 점에서 흥미로운 미학적 담론을 형성하기도 하지만, 동시에 자본과 기술로 인해 예술의 가치를 변화시키고 무의미한 작품들을 생산해 나갔다는 점에서 비판받기도 한다.

대표적으로 기 드보르(Guy Debord, 1931~1994)는 시뮬라크르가 지배하는 세계, 인간의 사고 체계와 인간의 감각과 의식까지 지배하는 세계에 대하여 경고하였다. 드보르가 언급한 이러한 시뮬라크르들이 지배하는 스펙터클 사회로 인해 그가 우려하고 있는 것은 전통적인 의미의 진리, 윤리의 본래적 가치가 상실되어 가는 것이다. 이성보다는 감성에 치우치는 현상에 대한 우려는 디지털 테크놀로지를 통해 생산되는 미디어 아트¹⁾의 경우, 시뮬라크르의 개념은 더욱 부정적으로 사용되었다. 그러나 김희영은 드보르가 지적하는 스펙타클 사회의 부정적인 요소에 대하여 다음과 같이 주장한다.

“홀저는 예술과 대중매체가 대중들이 상품을 구매하도록 부추기기 위해 사용하는 바로 그 제도적인 구조를 사용한다. 홀저는 예술이 스펙타클에 동화되어 상품으로 변화될 위험에 항상 놓여 있다는 사실에 개의치 않는다. 대신에 그녀는 예술이 그 체계에 동화될 위험에 대항함으로써 그 체계를 전복시키려고 시도한다.”¹⁾

김희영은 제니 홀저(Jenny Holzer, 1950~)²⁾가 해결하고자 한 과제, 예술이 스펙타클에 동화될 수 있는 여지에 연연하지 않고 시뮬라크르적 이미지를 통해서도 작가의 메시지를 담을 수 있다고 주장했다. 여기서 중요한 점은 예술과 테크놀로지간의 이중결합을 통해 기술문명으로 인한 병폐들을 극복하며 진정한 예술의 본질을 추구할 수 있는 가능성이다. 이러한 인식을 토대로 연구자는 ‘시뮬라크르’의 개념을 재해석한다.

특히 본 연구는 플라톤의 시뮬라크르 개념에서 비롯된 ‘단순 복제’의 개념에서 벗어나 장 보드리야르가 시뮬라크르를 ‘실재보다 더 실재적인 것’으로 해석했던 개념에 집중한다. 이에 앞서 연구자는 플라톤의 시뮬라크르 개념을 보다 체계적으로 먼저 확립했던, 질 들뢰즈의 이론을 제시할 것이다. 대상과 대상, 그리고 이

1) 김희영, 「스펙타클에 대항한 제니 홀저의 소비사회 비판」, 조형미디어학, 14권 3호 2011, p. 17.

2) 제니 홀저(Jenny Holzer) 서양화가 출생1950년, 미국학력로드아일랜드디자인학교 대학원 석사, 수상1990년 황금사자상경력그룹 'Colab' 멤버

데아와의 관계 안에서 언급했던 위계적인 구조가 아니라, 플라톤의 시물라크르에 대한 사유 체계를 기반으로 삼는다. 즉 플라톤이 언급했던 이데아(idea)와 다른 ‘복제물의 복제’라는 개념으로서 예술(회화)를 시물라크르로 보는 단순한 의미가 아니다. 왜냐하면 플라톤에 있어서 시물라크르는 한 순간도 자기 동일로 있을 수 없는 존재이기 때문이다. 그러나 들뢰즈의 ‘시물라크르’는 원본과 같아지기 위해 노력하는 존재가 아니라, 복제물과는 전혀 다른 독립된 성질을 지니고 있다. 이는 실재를 뛰어 넘어 새로운 자신의 공간을 창조하고 역동적인 활동과 자신만의 정체성을 확립하기 때문이다. 따라서 들뢰즈의 ‘시물라크르’는 원본을 ‘흉내’ 내거나 ‘복제’하는 것이 아니라, 원본과는 다른 그 자체로서 독립성과 정체성을 가지며, 자신만의 존재론적 위치를 확립할 수 있다. 들뢰즈의 ‘시물라크르’의 개념에 있어서 또 하나의 중요한 지점은 ‘사건’이다. 사건이란 무엇인가 고정된 실체를 가지고 있지 않는다는 점이다. 그리고 무엇을 형상화하는데 확정된 실체가 없다는 점에서 ‘시물라크르’가 되는 것이다. 이처럼 들뢰즈가 시물라크르를 의미와 연결시켜 사건으로 다루면서 허상과 현실의 관계를 고찰한 이래 현대미술에서 중요한 개념으로 자리 잡았다.

이러한 플라톤과 반-플라톤적인 입장을 취하고 있는 들뢰즈의 ‘시물라크르’ 개념을 토대로 본 연구는 보드리야르의 ‘시물라크르’ 의미 또한 살펴볼 것이다. 더불어 “미적인 것의 보편화와 일반화에 의한 것 그리고 미적인 것의 타락에 의한 예술의 종언이 문제다.”³⁾ 라고 주장한 보드리야르의 예술에 대한 문제의식을 고려하면서, 진정한 예술의 본질의 문제에 대해 접근하고자 한다. 시물라크르를 단지 복사나 기표적 유희물에 불과하다고 언급했던 단편적인 해석을 넘어, 연구자는 들뢰즈의 시각을 토대로 시물라크르가 ‘독자적’ 대상으로서 해석될 수 있으며, 역설적으로 기의에로의 사유과정이 가능하다는 점에 주목한다. 박치완(2016) 역시 작품 해석학의 정의에 대하여 “작가가 자기 작품에서 표현하고자 하는 것, 시니피양(기표) 너머에 감추어진 시니피에(기의)의 비밀을 밝히고, 작가가 의도해 놓은 의미들을 해독하는 차원으로 나아가야 비로소 ‘해석’이라 할 수 있다.”⁴⁾ 라고 주장했다. 이렇듯 시물라크르 성격의 작품이 단순히 유희 기능을 갖는 측면도 있지만, 사유하는 자세에 따라서 또는 효과적으로 사유하는 방법을 통해서 접근

3) 장 보드리야르, 배영달 편저, 『보드리야르의 문화읽기』, 백의, 1998, p. 29.

4) 박치완, 『이데아로부터 시물라크르까지』, 한국외국어대학교 지식출판원, 2016, p. 309.

할 경우, 시물라크르 이미지를 통해서 충분히 기표 너머에 있는 기의에로의 객관적 해석이 가능할 수 있기 때문이다.

이러한 전제를 토대로 연구자는 일방적으로 무가치한 위계로 평가되는 플라톤의 시물라크르 개념이나 시물라크르를 지성의 세계 정점, 곧 이데아의 위계적 권위가 부여되는 것이 아닌 시물라크르에서 긍정적 읽기 가능성에 대해 위에서 언급한 논의들을 토대로 시물라크르의 개념을 재해석할 것이다. 이를 통해 본 연구는 미디어 아트를 통해 추구하는 작품제작의 본질을 찾는 사유과정과 사유방법을 밝히고자 한다. 특히 본인의 작품을 통해 그 가능성을 도출할 것이며, 이러한 작품 해석에 있어서 본 논문은 크게 두 가지로 구분한다. ‘주관적 해석’과 ‘객관적 해석’으로 구분되는 작품 해석에 대하여 연구자는 후자에 초점을 맞춘다. 객관적 접근과 연구자의 사유에 요구되는 작품세계의 본질을 이해하기 위해 연구자는 시물라크르의 개념에 대한 재해석을 통해 진리(이데아)에 이르는 사유방법으로서의 ‘메타포리즘 해석학’에 대한 이론적·철학적 접근을 시도하며, 이론적 논의를 토대로 해석된 연구자의 작품에서 기의 발견의 과정과 작품의 기의의 내용을 제시하고자 한다.

제 2절 연구 방법 및

본 연구는 미디어 아트 시물라크르에 대한 “메타포리즘 해석학”을 고찰을 하기 위해 선행 연구된 자료와 문헌을 바탕으로 시물라크르의 개념 분석과 이에 따른 ‘메타포리즘 해석학’에 대한 개념 정립을 시도한다. 이를 통해 본 연구는 객관적 해석으로 연구자의 작품의 의미(기의적 측면)와 예술적 가치를 논의할 것이다.

본 연구의 목적을 도출하기 위하여 첫째, 미디어 아트의 발생 배경과 ‘매체’에 대해 분석한다. 특히 모더니즘 시기와 포스트모더니즘 시기의 매체에 대한 차이를 토대로 미디어 아트에 있어서 매체에 관한 미학적 고찰을 시도한다. 2절에서는 미디어 아트 미학의 담론으로 시·공간, 기호, 상징과 해석학적 미학에 대하여 고찰할 것이다.

둘째, 필자는 미디어 아트의 매체의 담론과 본 논문의 사상적 개념의 배경이 되는 ‘시물라크르’ 개념을 분석한다. 이를 위해 3절에서는 플라톤 이전의 철학자

들인 헤라클레이토스, 파르메니데스, 아낙사고라스의 자연철학의 존재론과 플라톤(Plato)의 시물라크르의 관점을 정리한다. 이러한 플라톤의 시물라크르 개념을 토대로 질 들뢰즈(Gilles Deleuze)와 장 보드리야르(Jean Baudrillard)의 시물라크르의 개념들을 분석할 것이다. 이러한 ‘시물라크르’ 개념에 대한 정리는 이후의 연구 즉 ‘변증법적 메타포리즘’에 대한 철학적 토대가 될 것이다.

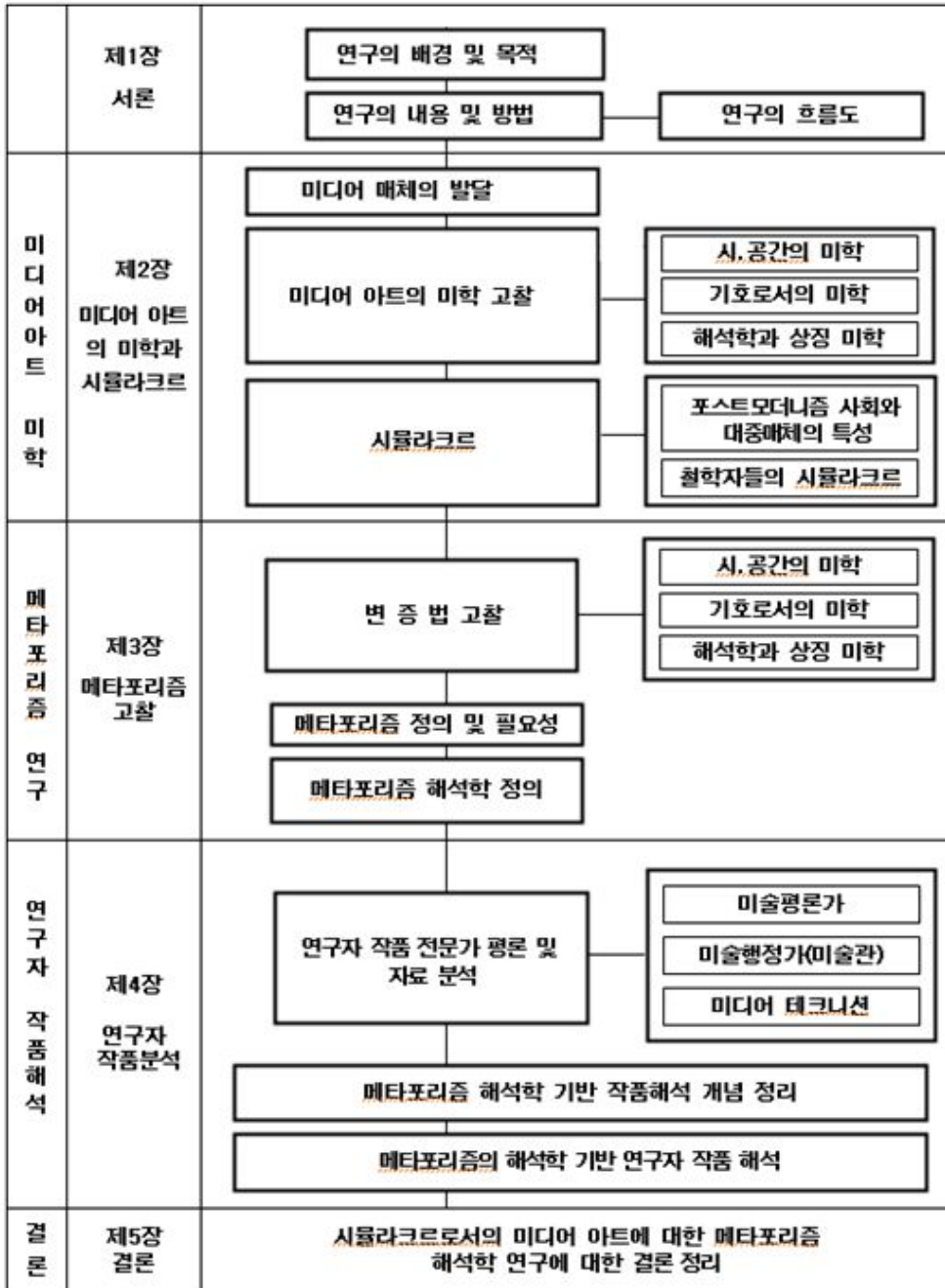
셋째, 본 연구는 시물라크르와 ‘변증법’, ‘메타포’의 철학적 개념을 바탕으로 ‘변증법적 메타포리즘’에 관한 정의를 정립한다. 이러한 개념적 정의를 토대로 필자는 주관적·객관적 해석학으로 나누어지는 미술작품 감상에 있어, 객관적 차원의 해석을 위한 사유 방법론으로 ‘메타포리즘 해석학’을 도출하며, 이러한 관계성을 논의 할 것이다. 연구의 초점이 철학의 주요 개념들에 대한 심도 있는 반증 이론을 제시하고 그 개념에 대한 논리적·이론적 접근을 분석하는 데 목적이 있지 않기 때문에 철학적 깊이의 한계성을 지닌다. 그럼에도 불구하고 연구자는 작품 분석의 방법론으로서의 작품에서 기의를 읽어내는 사유과정이나 방법론 정립에 요구되는 철학적 개념들을 사용하며, 이론적 토대를 정립하는 데 의의가 있다.

넷째, 연구자의 작품 분석에 대한 이러한 ‘새로운’ 이론적 정립에 대한 타당성을 획득하기 위하여 본 연구는 작품평가에 대한 타당성과 객관성을 위한 방법으로써 국내의 평론가, 미술행정가, 교수, 미디어 테크니션 등 전문가 그룹의 심층 인터뷰를 시도한다. 심층 인터뷰 방법은 연구자 작품세계에 대하여 사전에 전문가와 대면 인터뷰를 실시하는 방식으로 시작되었다. 그리고 보다 구체적으로 정리된 자료를 위하여 10개의 질의내용을 바탕으로 한 심층 서면 인터뷰를 진행한 뒤 그 내용을 분석하고 정리하였다.

더 나아가 연구자가 연구를 통해서 정립한 ‘메타포리즘 해석학’의 내용에 정리된 전문가 인터뷰 내용을 참고하여 ‘메타포리즘 해석학’에 대한 개념을 구축하고, 이러한 개념은 연구자의 미디어 아트 작품을 분석하는 데 방법론적 토대가 될 것이다.

본 연구는 연구자의 작품세계에 대한 철학적 배경과 작품 분석을 통해 정립된 작품의 본질을 객관적으로 해석할 수 있는 사유방법으로서의 ‘변증법적 메타포리즘 해석학’을 제시하는 데 그 의의가 있다.

제 3절 연구 흐름도



제 2장 미디어 아트의 미학과 시플라크르 개념

제 1절 미디어 아트와 매체

예술가들이 작품을 표현하고자하는 사상과 표현매체나 기법에 따라 사조들이 결정되어져 왔다. 이와 같은 맥락에서 미디어 아트의 출현은 탈근대의 시대적 개념과 테크놀로지(technology)의 발전과 맥을 같이한다. 미디어 아트에 대한 세계 미술용어사전에서 정의하는 미디어 아트 개념은 아래와 같다.

미디어는 ‘매체’를 뜻하는 미디어의 복수형으로서 미디어가 미술에서 작품의 재료를 의미한다면, 일반적으로 미디어는 텔레비전이나 신문 등 매스미디어를 가리킨다. 즉 미디어아트는 현대 커뮤니케이션의 주요 수단인 대중매체를 미술에 도입한 것으로서, 책이나 잡지, 신문, 영화, 라디오, 텔레비전, 비디오, 컴퓨터 등 대중매체의 파급효과가 큰 의사소통 수단의 형태를 빌려 제작된다.⁵⁾

이처럼 미디어 아트는 첨단기술을 미술에 적용시킨 예술이라고 정의될 수 있다. 미디어 아트의 용어사용과 미디어 아트 출현의 시대적 배경은 1839년 사진의 발명에서 비롯되었다. 이때부터 시작된 이미지의 재현과 복제에 따른 이미지의 대량생산이 미디어 아트의 속성으로 정의되어 왔으며, 1990년대에 이 용어가 본격적으로 사용되었을 때에는 컴퓨터를 수단으로 하는 창작행위를 의미했다. 더불어 미디어 아트가 미술의 한 개념으로 등장하는 과정에 기술매체 발달 단계의 차이에 맞춰서 여러 작은 개념들이 있었다.

매체 예술로 번역되기도 하는 미디어 아트라는 말은 1970년 뉴욕 유대인 미술관에서 있었던 <소프트웨어>전에서 레스 레빈(Les Levine, 1935~)⁶⁾이 처음 사용한 후 일반화되었다. 그런데 미디어라는 말은 주로 정보를 전송하는 매체라는 뜻이지만 넓게는 작품의 모든 재료의 의미로도 사용된다는 점에서 물감이라는 전통적인 매체일 수도 있고, 컴퓨터를 사용하는 최첨단 매체일 수도 있다. 그러

5) 『세계미술 용어사전』, 월간미술염음, 2009, p. 154.

6) 레스 레빈은 개념 예술가이며 미디어아트의 창시자 중 한 명이다. 초기에 그는 예술매체로서, 대중 확산의 수단으로 TV의 잠재력을 알아보았다. 그는 비디오테이프를 사용한 최초의 예술가 중 한 명이다. 레빈은 스스로를 ‘미디어 조각가’로 묘사했고, 옥외광고, 포스터, TV, 라디오, 전화 통화를 작품에 사용해 왔다.

나 미디어 아트라는 말은 애매(曖昧)하면서도 매우 포괄적인 용어이다. 그렇지만 1980년대 중반 이후로 다양한 형태의 미디어 아트들이 드러나면서 최초의 모호함이 어느 정도 극복되고, 미디어 아트의 영역을 제시하는 몇 가지 규정들이 명시(明示) 되었다. 박일호(2008)는 「매체의 전환, 미적경험의 확장」 논문에서 다음과 같이 주장했다.

첫째, 미디어아트가 물질적 매체가 아닌 매스커뮤니케이션의 수단인 대중매체와 관계된 미술이라는 것이다. 즉 사진, 전화, TV, 비디오 등을 사용한 미술을 일컫는다. 이는 미술의 대중적 확산이나 대중들의 참여를 목표로 복합적인 감각을 대상으로 한다는 점이다.

둘째, 컴퓨터의 등장과 보급에 따른 새로운 경험들로 이미지의 편집, 광원추가, 명도조절 등의 방법도 가능하게 되었다. 그리고 컴퓨터에서 사용되는 모든 그래픽, 동영상, 음향의 형태가 계측 가능한 컴퓨터 데이터의 단순한 집합으로 되었다는 점이다.

셋째, 레이저, 홀로그램, 사이버네틱과 같은 최첨단 테크놀리지를 사용한 미술인 하이테크아트의 영역까지도 포함하면서 미디어아트라는 용어는 보다 포괄적인 의미를 갖게 되었다.⁷⁾

이는 미디어 아트의 본질이 과학과 새로운 기술의 등장을 바탕으로 매체라는 도구와 수단이 내재되어 있는 전례에 없었던 혁명적인 용어를 내포한 사조로 해석된다.

이러한 미디어 아트의 정의를 토대로, 먼저 미디어 전조(前兆)에 대하여 고찰해 보자. 미디어 아트 출현에 대한 사회적 상황을 살펴보면, 제 1, 2차 세계대전 당시에 연합군은 독일군의 에니그마(Enigma) 암호를 해독하기 위해서 공학기술의 발달이 시급했다. 1940년대 앨런 튜링(Alan Turing, 1912~1954)은 지금의 시초격인 컴퓨터의 기본 개념을 정립한 튜링머신(Turing Machine)을 만들어 암호를 해독함으로써 연합군 승리의 주역이 되었다. 그 후 전쟁이 끝나자 군사적 목적으로 개발된 컴퓨터를 실용화시키기 위한 목적 아래 예술가와 디자이너들이 연구에 참여하였다. 그들은 여러 종류의 형식체계로 구현해낼 수 있는 컴퓨터의 가능성을 예술, 디자인, 음악분야에 접목하였다. 이러한 발상은 컴퓨터의 실용성, 상업성, 예술성으로 발전하게 되었다.

20세기 기술매체로 인해 사물과 환경에 대한 지각방식이 달라지면서 예술도

7) 박일호, 「매체의 전환, 미적경험의 확장」, 현대미술학, Vol. 12, 2008, pp. 261~262.

변화되었다. 특히 기계 복제기술은 유일한 예술작품 원작의 현존성을 무너뜨려 양산으로 복제함으로써, 대중매체와 대중문화에 지대한 영향을 미쳤다. 이렇듯 대중문화와 대중매체의 전망에 대해서 다룬 대표적인 철학자 벤야민(Walter Benjamin, 1892~1940)이 언급한 내용을 보면 다음과 같다.

벤야민에게 예술은 분명 사회적 산물이다. 그는 사회를 구성하고 있는 매체 상황이 변화하면, 그 매체 상황에 부응하는 새로운 예술 형식이 등장하며, 또 새로운 예술 형식은 새로운 수용방식을 요구한다고 보았다.⁸⁾

매체의 발전에 따른 예술의 새로운 변화, 그리고 그에 따른 수용방식을 요구한다는 벤야민의 주장에 따라, 우리는 미디어 아트에 대한 새로운 미학적 패러다임이 요구됨을 알 수 있을 것이다. 일반적으로 미디어는 중재(매개)라는 의미를 가지고 있지만, 대중매체의 매체는 지식을 전달하는 것이 아니라 정보(information)를 말한다. 더 나아가 미디어 아트에서 매체의 개념은 매체를 사용함으로써 전자 이미지가 미술의 영역으로 수용(受容)되어 새로운 예술작품을 창조하기 때문에 그 의미가 더욱 확장된다.

마셜 맥루언(Marshall MaLuhan, 1911~1980) 또한 ‘미디어는 메시지다’라고 주장했다. 이는 “인간의 행위와 결사의 규모와 형태를 형성하고 제어하는 것이 미디어”⁹⁾ 라는 의미를 담고 있다. 즉 “감각생활의 확장물이자 촉진자로서 모든 미디어는 감각들의 모든 영역에 영향을 미친다.”¹⁰⁾ 미디어 아트는 이러한 맥루언이 언급했던 미디어의 특성을 수용하며, 새로운 형태로 도출해 낸 결과물로 이해될 수 있다. 중요한 것은 앞서 논의됐던 박일호의 주장처럼, 미디어 아트가 물질적 매체가 아니라 매스커뮤니케이션의 수단인 대중매체와 관계된다는 것이다. 특히 예술가들은 테크놀로지의 변화에 적응하며, 자신들을 변화의 한 부분으로 지각하며 그 변화에 참여하였다. 이들은 테크놀로지가 가져다주는 가능성을 예술에 적극 이용하여 작품에서 매체를 실험적으로 사용하는 결과를 초래했다. 이러한 미디어 아트의 역사를 추적하는 대표적인 방법으로는 테크놀로지 자체의 발전, 즉 매체 자체의 과정을 살펴보는 것이다. 이에 다음의 장에서는 매체의 변화에 따른

8) 심혜련, 『20세기의 매체철학』, 그린비, 2015, p. 17.

9) 마셜 맥루언. 김성기, 이한우 역, 『미디어의 이해』, 믿음사, 2007, p. 37.

10) 마셜 맥루언, Ibid., p. 87.

미디어 아트를 이해할 것이다.

다음은 미디어 아트의 매체의 발달에 대해서 고찰하고자 한다. 진보적 매체역할의 변화는 미디어 아트를 이끌어 나갔다. 벤야민이 말한 기술복제의 의미는 오늘날 디지털 시대에도 적용된다. 매체는 어떤 사건이나 현상을 전달하는 매개체이다. 매체가 주로 사용되는 의미는 매스미디어이다. 매스미디어를 다른 말로 언론매체라고도 한다. 그리고 매체(Media)의 종류는 인쇄매체, 녹음매체, 전자매체(언론매체-인터넷, 신문), 대중매체(게임, 출판만화, 웹툰, 영화, 소설), 방송매체, 출판매체, 멀티미디어, 하이퍼미디어, 디지털미디어 등으로 구분된다. 이러한 매체들은 현대인의 일상에 난무하는 존재와 부재 또는 환상과 환청효과로써의 시물라크르 일면을 보여주고 있다. 김상환(1998)은 『매체의 만남』에서 매체에 대하여 다음과 같이 설명했다.

인간이란 본래적으로 매체적 존재라고 할 수 있다. 즉, 매체를 통해 세계를 인식하고, 자기정체성을 확보한다. 모든 감각기관에 투사되는 감각대상들이 매체로서 또는 매체를 통해 지각됨으로써 우리의 세계가 구성되고 그 속에서의 우리의 존재가 확인된다.¹¹⁾

이처럼 매체의 역할에 따라 미디어 아트는 변화되었으며, 시대의 흐름과 기술의 변화로 아날로그와 디지털로 구분 지어진다. 먼저 아날로그 매체는 사진, 영화, 라디오, 텔레비전으로 대표적인 대중적 매체로써 일상으로 침투하였다. 다음은 디지털 매체로 컴퓨터, 인터넷, 모바일 폰, SNS 등 혁신적인 매체이다. 이렇듯 아날로그 매체와 디지털 매체는 서로 변증법적인 관계를 갖는다. 이는 새로운 매체가 등장했다고 해서 기존의 매체가 사라지는 않는 것은 모든 매체가 이전의 낡은 매체를 재매개화하기 때문이다. 미디어아트가 지속적으로 유지되고 있는 것도 첨단과학이라는 기술이 매개되어 있기 때문이다.

미디어아티스트들은 사상가들의 개념을 수용하고 혁신적인 매체발달을 작품에 매개로 전환시키면서 진정한 소통의 장(場)을 이루었다. 또한 동시대의 패러다임 속에서 작품 접근 방법이나 개념의 변화는 가치-존재로서의 예술로 지속 되어질 것이다.

11) 김상환 외, 『매체의 철학』, 나남, 1998, p. 426.

제 2절 미디어 아트의 미학

1. 시·공간의 미학

미디어 아트와 매체의 시·공간의 미학에 관한 담론에 대해 논의하기에 앞서 먼저 본 연구는 리차드 커니(Richard Kearney)가 『상상력의 각성(The Wake of Imagination)』에서 언급했던 “탈근대적인 상상력의 임무란 근대성의 종말을 새로운 출발의 가능성”의 의미를 살펴본다.

탈근대는 근대의 심장부에서 그 위기와 트라우마를 재심사할 임무를 띠고 있다. 탈근대적인 것은, 근대성의 종말이 근대성의 무의식의 요람(우리가 근대성의 정말이 의미하는 것에 강박적으로 고착되고 그것을 충동적으로 반복하지 않기 위해서는 정정해야 하고 손질해야 할 필요가 있는) 자체임을 보여주는 징후라는 사실을 선언하는 것이다. 이런 점에서 탈근대적인 상상력의 임무란 근대성의 종말을 새로운 출발의 가능성으로 그려 보이는 일일 수 있다.¹²⁾

그가 주장했던 ‘탈 근대적 상상력 임무’란 시·공간에 대한 새로운 인식에서 출발한다. 이런 인식은 산업화 및 과학기술의 발달에서 비롯된 모더니즘의 출현에서 비롯되었다.

즉 후기 자본주의나 후기 산업화에 의해 다른 특징의 형태로 출현되는 포괄적인 사회형태로 문화적 재생산의 유형을 말한다. 이 포스트모더니즘은 20세기 후반에 국한되어 나타난 시대정신으로 이해된다. 이러한 탈근대인 포스트모더니즘의 사고체계는 현대인들의 ‘이성적 주체관(미셸 푸코)’에 대한 비판, ‘이성의 원칙(자크 데리다)’을 비판, ‘논리 중심적 사유형식(리오타르)’등을 비판하는 사상적 개념들이 주류를 이루며 구성되었다. 예를 들어 공간은 일반적으로 장소적 개념의 물질적인 대상으로 여겼다. 그러나 본 연구자는 공간의 의미를 물질적인 대상으로만 보지 않고, 특정의 물질적 대상과 연결되어 있지 않는 허공의 공간 그리고 상상의 공간까지 범위를 확대해서 언급할 것이다. 그 범위의 확장 이유는 미디어 아트와 매체의 시·공간으로 인해 인간의 자유로운 상상력은 창조물을 불러

12) Richard Kearney, 『The Wake of Imagination(Minneapolis: University of Minnesota Press)』, 1988, p. 27. David Michael Levin, 『Modernity and The Hegemony of Vision』, 시각과 언어, 2004, p. 562, 재인용.

일으키며, 감각의 경험을 펼칠 수 있기 때문이다. 이러한 사고체계 역시 포스트 모더니즘의 주류사상인 해체적인 관점으로 보기 때문이다.

본 연구는 ‘탈근대적인 상상력’이란 의미를 미디어 아트의 매체인 TV로 재해석하고자 한다. 현대인은 대중문화의 매체인 TV를 통해 세상을 바라본다. 상업 광고, 토크쇼, 드라마 등 프로그램으로 이루어진 TV는 일상적인 특질을 공유한다. 그것은 집단의식의 시·공간으로서 감각적인 이미지 등 연속성 없는 순간들을 제공한다. 그러나 일상의 TV와는 달리 미디어 아트의 매체로서 TV는 하나의 공간이고, 또한 창작 작품으로 변환된 TV는 매체의 범위만큼 의식세계로 새어나가는 특별한 시·공간의 차원이다. 더불어 TV매체는 관람자로 하여금 ‘환영’ 속에서 가상과 현실의 시·공간 속으로 몰입을 유도한다. 그 현실의 시·공간은 또 다른 시·공간들과 이어져 하나의 작품 안에 놓인 ‘틀’이다. 그것은 공간의 일부분이며, 미디어 매체가 미치는 범위만큼 세계를 받아들이는 부분으로 시·공간을 초월한 것이다. 즉 미디어 매체가 미치는 범위로 변형된 세계를 시·지각으로 느낄 수 있도록 초대한다는 것이다. 그것은 마치 인터랙티브 전부의 대상이 되어버린 시·공간에 대하여 관람자로 하여금 스스로 하나의 주체가 되도록 하는 능동적인 유도이다.

따라서 이는 관람자의 자아의식과 내적 주관성이 개입됨으로써 감각의 한계와 선호도에 의해 가시적인 전시물로 변형된다. 이는 눈에 보이는 현실세계와 가상 세계 간의 긴장 혹은 유희는 표면에 드러난 잠재적인 시·공간으로 주체의 대응 물이라 할 수 있다. 개인의 내적 주관성은 탈구체화 된 개인의식의 내면화로서 스스로의 감각 능력을 상실하며, 적절하게 무감각한 세계로 부터 의미를 창안해 내는 존재이다. 이러한 몰입현상은 가상과 현실세계가 점차 양적으로 규정되면서 동질화 되어가는 것을 반영한다. 이러한 시·공간적 ‘환영’의 미디어 아트는 여러 의미들이 중첩되며, 시대와 공간의 의식세계가 뒤얽힌 것이다. 그러므로 또 다른 파편들의 의미를 만들어내며, 이중 인화된 암시들의 끊임없는 상호작용이 이루어진다. 더불어 이는 충만한 현존으로 살아 숨 쉬는 하나의 시·공간적인 형상인 것이다.

2. 기호로서의 미학

미술작품은 하나의 기호이며, 작품 창작 과정은 일종의 기호화 과정이라고 할 수 있다. 작가의 창작 과정은 일차적으로 작가의 내면에 내재되어 있는 관심 주제들 중에서 하나의 키워드를 선택한다. 그리고 작품의 형태와 구성, 표현 재료, 표현 기법과 표현 기술 등을 선택하고 활용하며 주제의 의미를 물질적으로 구체화한다. 이러한 작품제작 과정이 곧 기호화 과정인 것이다. 이 기호의 개념과 기호화 과정을 고찰하고자 하는 것은 작품 창작과 작품 해석에서 필수적으로 요구되는 기호(작품)에서 의미를 해석해 낼 수 있는 안목을 가질 수 있기 때문이다. 소두영(1993)은 『기호학』에서 기호에 대해 설명한다. “기호(sign)는 ‘어떤 요소를 대신하여 나타내는 대용물’을 의미한다. 즉 어떤 요소(의의)의 대용물이 되어 그것을 표상(representer)하는 기본적인 기능을 가진다.”¹³⁾라고 정의했다. 다시 말하면 어떠한 뜻(사상·감정·예술)을 표현하기 위해 쓰이는 개체(매체)이다. 기호학의 창시자 스위스의 언어학자 페르디낭 드 소쉬르(Ferdinand de Saussure, 1857~1913)와 현대 기호학의 아버지로 일컫는 찰스 S. 퍼스(C. S. Peirce, 1839~1914)의 기호에 대한 관점을 고찰하고자 한다.

먼저 소쉬르의 기호학을 살펴보면, 소쉬르가 먼저 제시하였던 기호의 모형은 기표와 기의가 연합되어 만들어진 것을 기호라 한 것이고, 이러한 개념을 프랑스 기호학자 롤랑 바르트(Roland Barthes 1915~1980)가 정교화 했다. 여기에서 기의(signifie)는 기호(sign)가 지니고 있는 숨겨진 의미로서의 인간 내면에서 생성된 정신적인 개념이다. 그리고 기표(signifiant)는 그 의미가 외적으로 표출된 것으로 의미를 지니며, 시각적으로 쓰인 글자 이미지와 그 글자를 읽었을 때의 청각적 이미지다. 즉 기표는 기의를 담는 그릇과도 같다. 그러므로 하나의 기의는 개인의 의도나 각 문화권에 따라 다양한 형식으로 표현된 기표의 이미지로 나타나기도 한다. 이러한 사유에 대한 이해를 높이기 위해 기호학의 중요 명제를 고찰하고자 한다. 김경용(1994)은 그의 저서 『기호학이란 무엇인가』에서 기호학에 대하여 아래와 같이 정의한다.

기호학은 상징체의 창조와 의미작용이 어떻게 이루어지는가를 연구하는 학문이다

13) 소두영 저, 『기호학』, 인간사랑, 1993, p. 136.

다. 다른 한편으로는 연구의 대상이 되는 상징체가 어떤 구조로 만들어져 있으면, 어떤 의미를 품고 있는가를 분석하는 것이 기호학이다. 기호들은 우리의 일상성 속에 깊숙이 자리 잡고 있어서 마치 당연한 것들처럼 보이지만, 그 안에는 여러 가지 신기한 것이 숨어있다. 우리가 사용하는 기호의 의미가 바뀌면, 우리의 인간성 자체가 바뀐다. 인간과 세계는 처음부터 끝까지 기호로 이루어져 있기 때문이다. 기호학의 창시자 중 한 사람인 스위스의 기호학자 소쉬르 기호학을 <사회 안에서 일어나는 기호들의 삶에 대해 연구하는 학문> 이라고 정의 했다(saussure, 1966, 16쪽). 그런데 기호들의 삶과 인간들의 삶은 사실상 같은 것이다. 더욱이 기호들이 겪는 역사와 인간들이 겪어내는 역사들은 전혀 다를 바 없는 것이다.¹⁴⁾

즉 기호는 형성된 인간과 세계를 형성하는 기본 요소와 같아서 기호로 사용하는 기호의 의미에 따라 인간들의 의식이나 인간성 자체에 까지 영향을 주는 중요한 의미를 지니며, 삶의 내용 자체와 같다. 그리고 이 기호가 어떻게 구조되고 의미작용과 의미가 어떻게 내포되어 있는가를 연구하는 학문이 기호학이다. 이렇듯 연구자는 기호학에서 중요한 기호의 구조를 이루는 기본요소와 기호의 의미작용과 기호작용에 대한 고찰을 통해 작품 분석을 위한 연구를 확장한다. 이 중요한 명제에 대하여 김경용은 피스키(Fiske)와 하틀레이(Hartley)의 기호학의 두 가지 중심 명제를 소개한다.

피스키(Fiske)와 하틀레이(Hartley)는 기호학이 두 가지의 중심명제를 가지고 있다고 본다. 하나는 기호와 그것의 의미의 관계를 밝히는 것인데, 기호에 의미가 부여되는 작용을 의미작용 또는 의미화(signification)라고 한다. 다른 하나는 기호가 코드에 결합되는 방식에 대한 관심이다. 이들이 말하는 첫 번째 명제를 좀 더 세분함으로써 보다 중요한 또 하나의 명제를 얻어낼 수 있다. 그것은 기호작용(semiosis) 첫 번째 것, 즉 의미작용은 기호와 의미가 갖는 구조적인 관계에 대한 것임에 비해, 기호작용은 기호와 의미가 어떤 구조를 갖춘 다음 기호로 하여금 일으키게 하는 심리공정에 대한 것이다.

기호학에서는, 기호의 조직 원리를 코드(code)라고 부르고, 코드에 의해 생산된 산물을 일반적인 말로 텍스트(text)라고 부른다. ...중략... 텍스트를 이루는 온갖 이미지(image), 은유(metaphor), 환유(metonym), 이야기체(narrative), 신화(myth), 이데올로기(ideology) 등의 상징체계, ...중략.... 이런 상징체계들은 신문, TV, 영화, 만화, 연속극, 광고, 잡지 등과 문학과 예술작품 같은 다양한 텍스트들 속에

14) 김경용, 『기호학이란 무엇인가-기호의 우리, 우리의 기호』, 민음사, 1994, p. 12.

풍부하게 들어 있어서 우리가 날마다 대하는 것들이다.¹⁵⁾

즉 기호학에서 요지는 의미작용과 기호작용이다. 하나의 기호가 형성되기 위해서는 기의와 기표의 결합이 이루어진다. 이때 이루어지는 작용을 의미작용이라 부르며, 또한 그것은 기호를 만들어 내는 과정과 역으로 그 기호에서 의미를 해석할 때도 일어난다. 더불어 이 의미작용은 ‘기호작용’과 기호를 해석하는 과정에 발생하는 ‘기호해석’의 두 방향에서 일어난다.

그리고 퍼스의 경우는 자연 현상과 비언어적인 현상까지를 기호로 간주한다. 퍼스의 기호학에 대해서 서영채(2013)는 『인문학 개념정원』에서 퍼스가 기호를 도상(圖像, icon), 지표(指標, index), 상징(象徴, symbol)으로 분류하고 그 의미를 설명한 것을 아래와 같이 소개했다.

세 종류의 기호를 명쾌하게 분류했다. 1)도상은 기호와 뜻의 관계가 형태적 유사성에 바탕 한 것이어서 특별히 배우지 않더라도 누구나 뜻을 쉽게 알 수 있는 것이다. 지도나 도형, 그림으로 된 교통 표지판 같은 것이 그것이다. 윈도우 시대가 열린 이후로 PC 화면에 생겨난 수많은 아이콘들이 도상의 대표적인 예다.

2)지표는 기호와 뜻이 인과적 관계를 지닌 것이어서 산 너머에서 피어오르는 연기는 거기에 불이 있음을, 문을 두드리는 소리는 문밖에 누군가 와 있음을 뜻한다. 일인당 국민소득과 소비자 물가지수 등은 국가 경제의 현재 상황을 알려주는 중요한 경제 지표다.

3)상징의 대표적 예는 언어다. 여기에서 기호와 뜻의 관계에는 어떤 유사성도 인과성도 없다. ‘나무’라는 한국어의 발음은 그것이 지칭하는 진짜 나무들과 비슷하지도 않고 원인과 결과의 관계를 가지고 있지도 않다. 더욱이 그 둘 사이의 관계가 필연적인 것도 아니다. 그저 오랜 시간에 걸쳐 사람들이 ‘나무’라는 소리로 나무를 지칭해왔을 뿐이다.

그 발음 자체는 시간이 지남에 따라 조금씩 바뀌기도 한다. 이처럼 다른 어떤 필연성없이, 사람들의 반복적 사용에 의해 기호와 뜻의 관계가 맺어진 것을 상징이라고 한다. 언어의 특성으로 지칭되는 자의성(소리와 뜻 사이의 필연성 없는 관계)과 사회성(동시대의 대다수 사람들이 사용하는 것), 역사성(오랜 시간에 걸쳐 사용되고 변해온 것)은 이런 원리를 뜻하는 말이다.¹⁶⁾

소쉬르가 기호를 기의와 기표의 연합에 의한 것으로 정의한 반면 퍼스는 모

15) Fiske & Hartley, Reading Television, 1978, p. 37, 김경용, 『기호학이란 무엇인가-기호의 우리, 우리의 기호』, 민음사, 1994, p. 14.에서 재인용.

16) 서영채, 『인문학 개념정원』, 문학동네, 2013, pp. 24~25.

든 현상을 기호로 간주하면서도 개별 경험의 현상적 차이를 도상, 지표, 상징 등으로 분류하여 유형화했다. 위에서 논지한 바를 부언(附言)하자면, 도상은 대상체와 성질이 유사한 사진이나, 기호 요소들 사이의 관계들이 대상체의 요소들 사이의 관계와 동형을 이루는 그래프·지도 등 의미하고, 지표는 인과율적인 성격을 지닌 것으로 풍향계 방향의 원인을 제공하는 바람이나, 어떤 고유명사가 특정 사물이나 사람을 연상시키는 이름 짓기이다. 그리고 상징은 계약적 성격을 지닌 낱말들을 말하며, 자연적 상징은 우의(寓意)의 상태로 개가 꼬리를 흔드는 상태를 말한다.

퍼스의 관점으로 이 세계를 바라보면, 우리의 생활 속으로 많은 기호들이 침투 되어 있음을 알 수 있다. 우리 눈에 보이는 모든 것, 인공적인 사물이나 자연의 모든 사물들이 모두 기호다. 우리는 기호를 통해 소통하며 소통하기 위해서 기호를 사용한다. 기호는 사회가 안정적으로 유지되도록 하는 기능을 지니며, 전쟁에서는 기호를 효과적으로 사용할 때 전쟁의 승패를 좌우한다. 인간은 기호로 표현하고 기호를 통해 세상을 이해하고, 기호를 통해 사회가 유지되며 발전한다. 이렇듯 기호는 인간의 삶과 깊게 연결되어 있는 중요한 요소다.

기호는 이미 살펴 본대로 인간의 사회적 소통을 다루는 언어와 비언어로 모든 상징의 구조체계 및 기능으로 서로 공유할 수 있다. 또한 기호는 시대적·사회적·문화적·개인적 경험과 상황에 따라 의미작용 체계는 의미 그 이상이 될 수도 있다. 20세기 초까지 기호에 대한 기본 인식은 구체적인 사물과 필연적인 관계를 지닌 사물을 나타내는 표시였다.

다음은 기호학의 기호체계에 관한 일반적 이론을 정리하고자 한다.

- ① 언어와 밀접한 연관관계에서 발전하였다.
- ② 사회적 삶의 한가운데 있는 기호적 삶을 연구하는 학문으로 언어의 역사적 발전(Diachronir, 통시성)보다는 언어의 내적 범칙성(Synchronie, 공시성)을 발견하려고 노력했다.(소쉬르)
- ③ 인간의 기호 사용 행위의 본질과 그 다양성에 개입되는 원리를 연구하는 것이며, 이성적 사유를 위한 가치 판단의 기준을 마련해 주는 학문이다.(퍼스)
- ④ 기호표현과 기호 의미의 구조적 체계를 연구하는 학문으로, 기호과정과 이해과정의 흐름과 구조들이 연구의 핵심 대상이다. 따라서 기호의 개념이 의사소통의 언어 외적인 범위로 확대된다.(바르트·에코 등)
- ⑤ 언어와 인간의 의사소통의 기제에 대해 체계적으로 연구하는 학문이다.

- ⑥ 연구 방법론으로 적용시 항상 이항 대립적인 현상으로 분석이 이루어진다.
- ⑦ 텍스트의 분석이란 하나의 체계를 다른 체계로 재구성하는 작업이다.(레비 스트로스)¹⁷⁾

현대 미술이 전통적인 미학과 미술사에 의해 주로 평가되고 해석되어 왔다면, 미디어 아트를 이해하는 데 있어서 기호학이라는 이론이 작품 해석의 방법론에 있어서 새로운 접근을 용이하게 한다. 이러한 현상은 후기 구조주의가 프랑스로부터 영미권으로 유입되어 해체론 또는 포스트모더니즘이라는 이름으로 불리면서 미술사의 방법론에도 영향(신미술사)을 미칠 뿐 아니라, 모든 시각적 현상을 기호로 파악하려는 지적 흐름을 형성하였다. 이렇듯 철학자들 각각 다 다른 사상의 관점에서 주장한 기호학의 정의는 언어의 내적 법칙성을 발견하고, 기호 사용 행위의 본질과 그 다양성에 개입되는 원리를 연구하며, 기호학은 언어 외적인 범위까지를 포함하며, 무엇보다 중요한 것은 비언어적 기호로서도 소통의 기제에 대해 연구하는 학문으로 이해된다.

예술표현에 있어서 세계에 실재하는 대상을 직접적으로 표상하기가 어렵다. 그래서 우리는 상징체계나 기호체계에 의한 매개인 기호를 사용하여 표현한다. 전통적으로 '기호'의 문제가 언어학에서 논의되어 왔다면, 본 장은 미디어 아트에서의 기호가 어떻게 존재하는지에 대해서 논지하고자 한다. 산업혁명과 디지털 혁명은 예술의 영역에 기계를 도구로 사용함으로써, 예술의 확산이라는 근본적인 변화를 가져왔다. 이 주요한 토대 위에 선 미디어 아트는 가상과 현실성·동시성을 동반한 총체적인 예술분야로 매체를 동반한 기호로서의 미학이라고 말할 수 있다.

예술의 영역에서 새롭고 다양한 기술은 미디어아티스트의 창작방식을 가능하게 했다. 미술의 표현방식으로 나타난 기호들은 작가의 의도와 상관없이 관람자의 경험이나 상황에 따라서 재해석되어지는 해석의 확장이 이루어진다. 미디어 아트에서의 커뮤니케이션 형식은 상호보완적으로 혼합되어 있기 때문이다. 따라서 본 연구는 본인의 작품에서 보여 지는 '시뮬라크르'의 개념을 철학적으로 규명하면서 연구자의 작품 창작과정과 해석 과정에서 어떤 의미를 갖는지 고찰할 것이다. 이에 앞서 다음의 장에서 우리는 미디어 아트에 적용시킬 수 있는 또 하나의 미학적 토대를 살펴 볼 것이다.

다시 정리하면 앞에서 언급했던 바와 같이 롤랑 바르트가 구분하는 기호의 세

17) 철학아카데미, 『기호학과 철학 그리고 예술』, 소명, 2002, pp. 79~80.

가지 기본 요소는 기표(signifiant)와 기의(signifié), 기표와 기의가 융합되어진 기호(Sign)다. 이는 기호 안에 기의가 내포되어 있다는 의미이다. 기표로 분류되는 미술 작품의 경우에도 단순히 시각적으로 보이는 현상으로서의 기표가 아니라 메타포 형식을 따라 표현된 그 기표 내면에 내제되어 있는 작가의 사상, 곧 기의가 자리 잡고 있다는 뜻이다. 따라서 작품해석이나 감상에 있어서 작품에서 기의를 포착하고자 하는 비평가나 감상자에게는 사유과정이 중요한 요소로 작용한다. 이렇듯 본 연구자는 기호학에서 중요한 기호의 구조를 이루는 기본요소와 기호의 의미작용과 기호작용에 대한 고찰을 통해 작품 분석을 위한 연구를 확장해 갈 것이다. 따라서 다음은 기호(작품)읽기를 위한 방법론을 도출하기 위해 필요한 이론적 배경을 이루는 해석학에 대해 고찰하고자 한다.

3. 해석학과 상징 미학

해석학이란 텍스트(문자, 표정, 상징, 문화 예술 활동)에서 의미를 이해하고 해석하기 위한 학문이다. 해석학에서 가장 중요한 개념은 ‘텍스트’와 ‘해석’이다. 현대 해석학에서 인간의 문화 활동 전반의 의도나 표현까지도 뜻하는 것이다. 특히 본고에서 주의 깊게 연구하는 작품해석과 밀접한 연관이 있는 학문으로서 주된 탐구의 대상이다.

해석학의 어원은 그리스 신화의 헤르메스(Hermes)에서 유래한다. 이러한 해석학의 어원은 그리스어 동사 ‘Hermeneuein(해석하다)’와 명사 ‘Hermeneia(해석)’이다. 헤르메스는 신의 메시지를 인간에게 전달해 주는 ‘신의 사자’로서 신의 말씀을 선포하는 대언자이었다. 또한 헤르메스는 신탁을 인간이 이해할 수 있는 언어로 설명했다. 따라서 제우스신의 말을 전달하기 위해서 먼저 어떤 말을 해야 했고, 신의 말씀을 바로 이해할 수 없는 인간들에게 번역을 해줘야 했다. 이때 동사 ‘Hermeneuein(해석하다)’은 ‘말하다’, ‘설명하다’, ‘번역하다’의 의미를 지닌다.¹⁸⁾

해석학은 17세기 초, 요한 콘라트 단하우저(J. C. Dannhauser)의 『신성한 해석학 내지 성서문헌의 해석방법(Hermeneutica sacra sive methodus exponendarum

18) 이정훈, Hermeneutic, 2011.3, 관련된 인터넷 주소는 다음과 같다.
<http://typology.blog.me/10105562287>

sacrarum litt erarum, 1629)』은 그의 저서에 처음 등장한 용어이다.¹⁹⁾ 해석학은 전통적으로 독립된 하나의 학문이 아니라 문헌을 해석하고 이해하기 위한 것이었다. 고대 플라톤이 언급했던 ‘에피노미스(Epinomis)’라는 해석은 신탁의 의미를 밝혀내는 기술로 지식보다는 개연적이며, 종교에서는 예언술로 사용했다. 따라서 그 당시 시인들은 시를 해석하는 해석자였다. 반면에 아리스토텔레스에게 있어서는 “해석하다”는 표현·이해·진술 등 대화를 의미했다.²⁰⁾ 반면에 프리드리히 쉐라이어마허(Friedrich Schlegel, 1768~1834)는 문헌을 단지 해석하는 기술이 아니라 ‘이해’ 자체에 대한 문제로 확대시킴으로써, 인간의 심리적인 작용에 큰 의미를 부여하는 해석학의 전환기를 맞이했다. 따라서 그 문헌(성경, 법률)을 올바르게 이해하려면 그 사상이 발생한 그 구체적인 상황의 관점에서 바라보아야 한다는 점이 그의 주장이다. 과거의 특수 해석학으로부터 일반 해석학의 기틀을 마련한 프리드리히 쉐라이어마허의 사상은 철학적 해석학의 창시자라고 할 수 있는 딜타이(W. Dilthey, 1833~1911)에 의해 소개되었다. 해석학에 있어 또 다른 획기적인 개념을 제시한 철학자는 하이데거(M. Heidegger, 1889~1976)이다. 딜타이가 이해하려는 대상과 이해하는 주체도 정신과학으로서의 삶이었다면, 하이데거가 이해하려는 대상과 이해하는 주체는 존재론으로서의 현존하는 실존이었다. 하이데거의 존재론은 해석학에 또 다른 이정표를 제시하였으며, 그의 제자인 가다머(H.-G. Gadamer, 1900~2002)의 철학적 해석학의 기반이 되었다.

1960년, 현상학에 근거한 이해의 해석학으로 한스 게오르크 가다머(Hans Georg Gadamer, 1900~2002)의 저서 『진리의 방법』은 학문으로써의 철학적 해석학이 탄생한다. 그의 관점은 기존의 텍스트를 이해하고 해석하는 것에서 인간의 존재 그 자체가 핵심이 되어야 한다는 것이다. 또한 그의 주장은 해석학의 문제를 존재론적 물음으로 삼는 학문적 방법론이었다. 이렇듯 역사적 상황에 따른 이해와 그러한 과정을 통해 해석자는 이해의 지평을 넓혔다. 점점 확장되어가는 해석의 폭은 인간을 둘러싼 현상에 대한 이해의 문제로 또는 그 의미를 파악하기 위해서 자연스럽게 신학적 해석과 철학적 해석은 연결되어 공유하였다. 가다머의

19) 해석학의 유래는 그리스 신화의 헤르메스(Hermes)이며, 어원은 ‘해석하다(to interpret)’이다. 일반적으로 헤르메스는 인간에게 신의 메시지를 전달해 주는 전달자이다. 뿐만 아니라 신탁을 인간이 이해할 수 있는 언어로 설명하기도 했다. 이를테면 그의 사명은 신의 세계의 의미연관을 인간의 세계에서 이해되는 의미로 전달해야 했다.

20) 양해림, 『현대 해석학 강의』, 집문당, 2011, pp. 17~22.

역사학의 대상에 대한 개념은 인간 존재에 대한 과거와 미래 그리고 현재를 통한 모든 것의 포괄적인 총체적인 의미로써 존재한다는 것이다. 보편적으로 모든 해석들은 인간이 추구하는 진리의 문제로 성경적-신학적 해석의 문제들이었다. 그렇지만 해석의 범위는 확장되어 정신과학이나 예술 영역에서도 진리의 해석을 다루며, 진리를 발견해 감으로써 철학적 해석학을 더욱 풍부하게 했다.

에컨대 상징에 대한 해석도 어떤 분야의 관점에서 해석하느냐에 따라서 달라진다. 종교학에서는 ‘성스러움의 현현’이나 ‘성현이 나타나게 되는 환경’으로 중세 시대에 성당, 벽화, 장식 등 신성함을 암시하는 상징성을 담았으며, 정신분석학에서의 상징은 ‘숨겨진 심리적 갈등’으로 의미했고, 문학에서는 작품 전체를 암시하는 이미지, 또는 작가의 ‘세계관’과 연결하였다. 특히 가다머의 해석학은 방법론이기 보다는 존재론적이기 때문에 예술 작품에 대한 이해의 개념을 토대로 진리를 해석할 수 있다. 이러한 맥락으로 이길우(2000)는 『진리와 방법』에서 가다머의 해석학에 대해 다음과 같이 소개한다.

가다머가 놀이와 예술 작품을 통해서 얻게 되는 진리에 대한 인식은 현실을 단순히 묘사하는 것이 아니라 오히려 예술의 진리 즉 현실이 그 자체로는 가지고 있지 않는 진리를 드러낸다는 것이다. 따라서 예술 작품에 대한 경험은 현실을 ‘있는 그대로’ 포착하지 않으며, 현실의 진리를 드러내는 데에는 그것을 바라보는 감상자 혹은 해석자의 역동적인 상호작용이 있다는 것을 알 수 있다. 다시 말하면 해석자는 원저자의 의도를 추체험(Nacherleben)하는 과정이 아니라, 예술작품의 상징 속에는 기호와 같이 추후적으로 의미가 부여된 것이 아니라, 원래적 의미에 대한 증표를 뜻하는 그리스어 ‘symbolon’의 의미가 녹아 있다. 즉 상징에서의 감각적인 것과 초감각적인 것의 합일은 추후에 부가된 것이 아니라 상징적 표현 자체에 내재하고 있는 것으로 받아들여졌다. 이러한 미적 이해의 목표는 천재에 의해 본래적으로 작품에 부여된 ‘이념을 다시 인식하는 것’으로 간주되었다.²¹⁾ 형이상학적 비밀스러움을 간직하고 있는 상징은 ‘남김없이 해석될 수 없는 것’으로 이해되는 반면, ‘이미 해석되어 있는 것’을 의미하는 알레고리와 대립적으로 나타나게 되었다. 상징에 내포되어 있는 의미의 미규정성은 칸트 이후의 천재의 자유로운 유희 개념과 결합하게 되면서 미학의 핵심 개념으로 부상하게 되었다.²²⁾

21) 이길우의 옮김, 『진리와 방법』, 문학동네, 2000, p. 80.

22) Hans-Georg Gadamer, Wahrheit und Methode, Gesammelte Werke Bd.1, Tübingen, 1986, p.25, 이길우의 옮김, 『진리와 방법』, 문학동네, 2000, pp. 79~80에서 재인용.

이렇듯 가다머는 예술작품을 통한 진리인식은 사물의 재현이 아니라 상징적 표현으로 나타난 기표(이미지) 속에 내제되어 있다고 주장했다. 이러한 가다머의 관점에 대해서 최신일(1998)의 논문 「해석학과 구성주의」에서 가다머의 해석학에 대해 분석했다.

해석자가 현재시점에서 원작품의 시대인 과거로 소급해 가는 것이 아니라 오히려 해석자 자신의 현재적 지평에서 작품을 재창조 혹은 재구성한다고 할 수 있다. 이런 의미에서 해석자는 예술 작품으로부터 초연한 어떤 사람이 아니라 예술 작품이 그에게 말을 건네는 어떤 사람이고, 감상자는 그가 예술 작품에 참여한다는 의미에서 예술 작품에 현재 한다고 할 수 있다. 따라서 가다머는 예술 작품을 하나의 사물이나 대상으로 규정하지 않고 하나의 존재사건으로 규정하면서 예술작품은 마치 새로운 존재 과정을 통한 것처럼 자신이 맺고 있는 그것의 존재를 풍부하게 한다고 주장한다.²³⁾

즉 미디어 작품에서도 해석학은 크게 두 가지 의미를 내포한다. 첫 번째는 이미지, 기호, 상징을 이해하는 방법, 즉 존재 자체를 이해하는 것이며, 두 번째로는 관람자가 이해한 이해의 본질(현존재)을 해석하는 것으로 이중구조의 의미이다. 상징과 해석학은 시대의 흐름과 그 맥을 같이 한다. 미학에 주요한 핵심어로 부상한 상징과 해석학은 미디어 아트에서도 마찬가지이다.

가상 세계와 상징적 현실 세계는 다중적이며, 과거와 현실 또는 미래와 현실의 관계를 재현한 매체 형식으로 이해된다. 디지털 테크놀로지의 발달은 기호나 정보를 탈물질화 시켜서 조각이 자유로워 재결합, 재생산은 미디어 아트에서의 다의적 표현들을 가능하게 했다. 더불어 해석학은 포스트모더니즘의 사조와 맞물려 해석학과 신학, 해석학과 문예학, 해석학과 영화, 해석학과 심리학, 해석학과 과학, 해석학과 현상학 등 폭넓게 그 맥락을 수용함으로써, 예술에 대한 개념적 패러다임의 전환이 이루어지고 있다. 그러나 무엇보다 미디어 아트의 해석의 문제에서 플라톤과는 달리 아리스토텔레스는 미메시스의 의미, 즉 미메시스는 단순한 모사가 아닌 ‘창조적 재현’으로서의 가치를 강조한다. 이 미메시스는 미학적 기

23) H. G. Gadamer, Wahrheit und Methode. Tübingen: J. C. B. Mohr, 1972, p. 114, 최신일, 「해석학과 구성주의, 대구교육대학교 초등교육연구」, 『논총』, 제12집, 1998, p. 16.재인용.

능, 교육적 기능, 정서적 기능을 갖으며, 작품에 있어서도 작품 속의 내재되어 있는 의미의 중요성을 강조하는 것이다. 작가가 표현한 작품은 겉으로 보여진 형태나 분위기가 전부 아니다. 작가는 기표로 표현되어진 회화나 조각 작품이나, 설치작품, 영상 미디어 작품 너머에 작가가 표현하고자 하는 메시지, 의미들이 내포되어 있다. 이렇게 표현된 것에서 표현하고자 한 의미를 탐구하고 발견해 내는 것이 미술작품의 해석의 목적이자 해석의 이유라고 판단된다. 곧 미술작품을 해석하는 해석의 정의는 사인(기호)화된 시니피앙(기표)에서 시니피에(의의)를 찾아내는 작업이다. 이 과정의 필요성에 대해 같은 맥락에서 에르빈 파노프스키(Erwin Panofsky, 1892~1968) 역시 도상해석학을 통해서 그 의미와 방법론을 설명하고 있다. 이에 김유미(2007)는 파노프스키의 도상해석학에 대해 ‘파노프스키는 미술작품을 올바르게 이해하는 길은 작품의 주제나 의미, 그리고 내용의 분석을 통해서 가능하다고 여기며, 3단계 분석방식을 제시한다. 이를 위해 먼저 작품의 형식과 내용으로 구별하고, ‘일차적인 내용(자연적인 주제)’과 ‘이차적인 내용(관습적인 주제)’, 그리고 ‘본래적인 의미(내용)’라는 3단계 분석법을 제시한다.²⁴⁾ 즉 일차적으로 작품의 형식에 대한 인지(전 도상학적 단계)을 지나 두 번째 단계에서는 내용을 파악하는 도상학적 단계, 마지막 단계에서는 형식과 내용을 종합적, 복합적으로 통찰함으로써 둘의 결합을 통해 나타나는 징후로서 내재적 의미를 추적한다. 이 마지막 단계가 도상해석학 단계이다. 본 연구에서 주장하고자 하는 ‘메타포리즘 해석학’은 파노프스키가 제시한 도상해석학이 예술학의 분야로 통합기능을 지니는 학문적 목적과는 다르다. ‘메타포리즘 해석학’은 기의를 기표로 옷을 입는 과정에 수단으로 사용되었던 ‘메타포’의 시각으로 기호에서 기의를 읽어내는 과정에서도 기호에 기표에 내재되어 있는 ‘메타포’를 역순으로 분석함으로써 감상자와 작가와 일치된 관점에서의 기호읽기를 통해 작품을 만족스럽게 향유할 수 있는 작품해석 방법 제시에 의미를 부여하고 있다.

미술작품 감상은 주관적 감상과 객관적 감상으로 나눌 수 있다. 주관적 감상은 작가의 작품 창작의 의도와는 상관없이 감상자가 독립적으로 기호(작품)에 자신의 사상과 감성을 기반으로 의미를 새롭게 부여하여 기호(작품)를 자신의 창작물로 향유하는 것이다. 이 과정은 마치 마르셀 뒤상(Marcel Duchamp, 1887~1968)

24) 김유미, 「Erwin Panofsky의 도상해석학에 있어서 ‘상징적 가치’의 개념」, 조선대 석사논문, 2007, p. 5.

이 자신이 주관적으로 레드 메이드인 변기를 선택하고 그 변기에 의미를 부여하여 변기의 실용성을 배제한 후 ‘샘’이라는 제목의 작품으로 전시하는 행위와 같다. 그와 같은 맥락에서 기성 작가의 작품은 하나의 레드 메이드인 기호(작가의 작품, 뒤상의 변기)이며, 이 기호에 감상자의 주관적 행위로 의미를 부여함으로써, 그 작품은 감상자에게 새로운 창작품이 되는 것이다. 감상자 관점의 수용미학이 적용된 것과 같다. 그와 반면에 객관적 감상은 작가와 감상자, 작품과 감상자의 상호작용에 의해서 작가와 동일한 관점에서 감상하는 지성적(知性的) 접근을 통해 작품에서 작가와 일치된 기의를 발견하는 감상 행위이다.

객관적 감상을 위한 필수적인 요건은 기의를 기표로 표현하는 의미과정에 반영된 ‘메타포’를 기호(작품)에서 역으로 분석하려는 자세와 방법에 대한 이해이며, 미술사, 미학, 제작 기법, 재료의 특성, 작가의 사상과 철학, 작가에 삶의 역사 등에 대한 이해가 선행되어야 한다. 본고는 감상자들의 주관적 해석에 대해 그 가치를 인정하나, 가능한 감상자들이 객관적 감상과 작품해석에 이르러 보다 심도 깊은 작품 향유 행위가 더 가치를 지닌다고 판단하며, 감상자들이 가능한 객관적 감상에 이를 수 있도록 기호해석의 접착점을 제공해주는 방법론으로서 ‘메타포리즘 해석학’을 정립하고자 한다.

다음은 3절에서는 시물라크르에 대해 고찰하기 전에 먼저 시물라크르와 밀접한 상관성을 지닌 포스트모더니즘 사회와 대중매체의 특성에 대해서 탐구하고, 본 연구자의 작품에 나타난 ‘시물라크르’의 개념을 철학적으로 규명하면서 연구자의 작품 창작과정과 해석 과정에서 어떤 의미를 갖는지 탐구하고자 한다. 이를 위해 플라톤 이전의 자연주의 철학자들의 존재론과 플라톤과 질 들뢰즈, 그리고 장 보드리야르가 정의하는 시물라크르의 개념들을 분석한다. 분석된 결과를 통해 연구자의 작품, 창작 목적이나 기호로서 보여지는 작품에서 추구하는 가치의 배경과 기의를 찾고자 하는 의도에 대한 철학적 입장을 정립할 것이다.

제 3절 시뮬라크르

1. 포스트모더니즘 사회와 대중매체의 특성

본 장(chapter)은 시뮬라크르 개념을 정립하기 전에 먼저 포스트모더니즘 사회에서 왜 통용되며, 재해석되는지 그 배경에 대해 살펴 볼 것이다. 18세기부터 20세기 중반까지 ‘모더니즘(modernism)’이라는 용어는 합리성과 이성, 그리고 자유를 의미했다. 더불어 이 개념은 인간 사회를 유토피아로 만들 수 있는 해방의 수단으로 또는 보편적 진리로 여겼다. 그러나 합리적 사고를 통해 실현될 수 있을 거라는 기대는 양(兩) 세계대전이 가져온 잔혹한 인간 본성의 노출로 인하여 인간 실존의 현주소를 목격하게 된다. 역사상 참혹한 사건인 유대인의 대량학살과 일본의 나가사키와 히로시마에 원자탄 투하는 전 인류의 공포감, 자연환경의 파괴, 기아에 대한 두려움 그 자체였다. 모더니즘 사회는 세상을 진보시키고 행방 시킬 수 있다는 희망 대신에 인간의 탐욕과 잔인함이 가져온 전쟁으로 인한 대량학살의 참상을 통해 광기로 가득 찬 인간 본질을 드러냈다. 이러한 환멸 속에서 예술가들과 철학자들은 절대적인 이성의 우위를 거부할 수밖에 없는 상황에 직면했다. 초현실주의(그리고 초현실주의 미술)와 정신분석학, 그리고 마르크스주의, 실존주의 철학 등 이러한 흐름 속에서 발생되었다.

그럼에도 불구하고 정치, 종교, 철학, 윤리 등 전 분야에서 전례 없는 변화를 갖는데, 급격한 사회적 변화가 그 원인에 있다. 모더니즘을 대신하면서 새로운 사회를 암시할 것 같은 사회는 새로운 시대의 가능성에 대한 기대감과 현대화를 낙관적으로만 보지 않는 반 모던적 입장이 등장하였다. 사상적 배경에는 합리적인 이성과 진보, 계몽의 시스템들이 사회 전반을 체계적으로 성립하며 모더니즘의 구심점으로 작용했지만, 점차적으로 과학기술의 모태인 자연과학과 전통적인 서구 인문과학의 영역에서 합리적 이성이 삶의 총체적인 문제를 해결할 수 없다는 것을 자각하기 시작하면서 변화가 발생했다.

이러한 상황들은 포스트모더니즘을 생성하는 직접적 또는 간접적인 요인들로 부상되었다. 그리고 인위적이고 작위적인 가치들과 지식 그리고 논리들을 거부하면서 이를 해체시키고자 했다. 이에 사상가들과 예술가들은 절대성보다는 상대성을 추구하고, 일원론보다는 다원론의 관점으로 사유하며, 독단주의보다는 관용주

의 이론을 더 받아들이기 시작했다. 인간의 본성이 노출된 인간에 대하여 포스트 모더니즘의 철학적 시각은 결코 인간은 합리적이고 도덕적인 보편적인 삶을 살 수 없는 실존임을 천명했다.

더불어 자본주의 모순의 폭발로 인류에게 엄청난 재앙을 던져주었던 세계대전이 끝난 후 자본주의는 기술혁명을 통해 또 다른 상승효과를 발휘한다. 자본주의 발전에서 기술개발은 항상 밀접한 관련이 있지만, 후기 자본주의 사회에서는 특히 원자재 부분이 기계화됨으로써, 생산의 전 분야에서 기계화가 양산되었다. 그렇기에 후기 자본주의 사회의 큰 특징은 이미 고도로 높아진 생산력에 노동 통제를 가할 수 있는 시스템이 발생하고, 컴퓨터·이동 통신·반도체 등 고부가가치산업이 더욱 발달하게 된다. 이에 따른 변화로 인간관계도 변화되었다. 포스트 모더니즘은 인간의 다양한 욕망을 인정해주고, 인간마다 다른 세계관의 다양성을 인정하는 것에 의미를 부여했지만, 결과적으로 인간의 탐욕이 가져오는 자연스러운 결과를 초래하게 되었는데 그것이 바로 소비하는 인간이다.

대표적으로 후기 구조주의 철학은 1968년의 프랑스 문화혁명 이후에 형성되는데, 생산보다 소비가 중심이 되는 사회로, 절제보다 쾌락이 지배하는 사회로 이동했던 시기였다.²⁵⁾ 소비하는 사회는 쉽 없는 광고매체의 유혹을 이기지 못한 체 향락을 추구하기 때문에 소비사회의 종속적인 존재로 전락하고 만다. 이러한 소비에의 욕구는 모든 것을 상품화시킨다. 미디어 매체가 예술과 만나면서 예술은 소비사회로 유입되어갔으며, 소비사회의 욕구는 순수예술을 신속하게 상품화시켜 버렸다. 20세기에 기술은 인간이 자연을 지배하는 것을 넘어 인간이 인간을 지배하는 차원까지 미치게 된다. 그러면서 인간해방의 과정이 아니라, 기술이 인간을 억압하고 소외시키는 것으로 바뀌게 된다. 이제는 인간해방의 과정이 아니라 거꾸로 기술이 인간을 억압하고 소외시키는 것으로 바뀌게 된다. 그는 이러한 사고를 가진 대중들에게 문화산업 테크놀로지는 예술을 ‘상품’으로 도구화시킴으로써, 진정한 예술의 향유마저 더 어렵게 만든다고 생각하였다.

이에 박치완(2016)은 그의 저서 『이데아에서 시뮬라크르까지』에서 소비사회에서 권력화 된 이미지로서의 스펙터클에 대한 드보르의 주장에 대해 다음과 같이 언급했다.

25) 전해찬, 「현대 사회와 포스트모던 사회의 인간은 누구인가?」, 2014, 04.
<http://blog.naver.com/PostView.nhn?blogId=altazor1&logNo=50192698037>

결과적으로 스펙터클이 사회에서는 전통적인 의미의 진리(로고스)며 윤리(에토스)가 그 본래적 가치를 상실하고 바로 그 자리에 파토스적 이미지, 시물라크르가 들어선다. 그러나 이렇게 이미지, 시물라크르가 가시적인 힘을 발휘할수록 실재(현실) 세계의 가치는 점점 망각될 것이고, 모사물들이 극성을 부리게 될 것이라는 것은 너무나도 자명한 일이다. 모든 것이 재현의 메카니즘에 자리를 양보한 상황에서 그야말로 비윤리적이고 진리(진실)와는 무관한 것들이 현대사회의 중심을 독점해가고 있다는 것이 드보르가 『스펙터클 사회』에서 비판하고자하는 요지이다.²⁶⁾

즉 시물라크르는 이미 전통적인 의미의 진리, 윤리의 본래적 가치가 상실시켜 감에도 불구하고 거부할 수 없는 세계관이 되었다. 그럼에도 불구하고 연구자가 주목한 점은 박치완이 스펙터클 중심 사회에 대해 문제점을 인식하며, 스펙터클 사회로부터 탈출의 가능성에 대해 문제를 제기했다는 점이다. 이미지-광고, 실재 없는 과잉실재, 시물라크르, 스펙터클, 이 모든 개념들은 인간을 사회로부터 소외시키며, 인간성을 말살하는 독소적인 것들이다. 이러한 스펙터클 사회로부터 인간은 탈출할 수 있는 ‘의지’가 있을 것이다. 그 해법에 대해 박치완은 다음과 같이 설명했다.

“우리 모두가 악몽에서 ‘깨어나면’ 된다. 즉, 스펙터클로부터 ‘깨어 있으면’ 된다는 뜻이다. 스펙터클이란 마약의 잠에서, 악몽에서 우리 스스로가 깨어나는 것이 급선무다.중략.... 고립, 고독에서 벗어나 스스로 삶이 주인이 되고, 자신이 소속된 공동체, 사회를 함께 고민하면 된다.”²⁷⁾

플라톤이 주장했던 동굴의 수인으로부터의 탈출, 현대사회의 스펙터클의 노예, 상품화된 이미지의 노예로부터의 탈출하는 것이다. 이러한 맥락에서 김희영(2011)은 스펙터클 사회에 적극적으로 임하는 상황주의자들의 작업 방식에 주목했다.

“상황주의자들이 사회적 관심들 위해 사용했던 예술적 관행들은 ‘도용’이었다.

26) 박치완, Ibid., p. 140.

27) 박치완, Ibid., p. 164.

독창적인 작품을 만드는 대신 그들은 이미 만들어진 이미지나 텍스트를 예술이나 대중 매체로부터 차용했고 그들의 이전의 의미를 전복시키기 위해 원래 기능으로부터 분리시키려 했다.”²⁸⁾

상황주의자들은 예술가들이 스펙터클 사회에서 시대 상황에 처한 문제에 대해서 고민하며, 예술이 일방적으로 상품화되어가고 있는 현실과 이러한 흐름에 예술가들이 편승(便乘)하여 예술의 본질보다는 자기 작품의 상품으로서 거래의 정도에 관심을 갖는 악순환을 벗어나야 된다고 주장했다. 그러나 상황주의자들은 계속해서 예술이 그러한 도구로써 작용해야 함을 강조하였지만, 예술가들은 예술이 아방가르드적일 수 있지만 정치적 도구로 전락되는 것에 대한 우려로 이 그룹은 분리되었다.²⁹⁾ 예술과 정치의 문제에 있어서 상황주의자들과 상황주의 예술가들이 다른 입장을 취했음에도 불구하고, 이들 역시 대중매체가 상품화되고 스펙터클에 동화될 수 있는 점을 우려했다. 우리는 예술이 스펙터클에 동화되어 상품으로 변화될 수 있는 위험을 파악했지만, 동시에 그 ‘전복’의 힘에도 주목할 수 있다.

“홀저는 예술과 대중매체가 대중들이 상품을 구매하도록 부추기기 위해 사용하는 바로 그 제도적인 구조를 사용한다. 홀저는 예술이 스펙터클에 동화되어 상품으로 변화될 위험에 항상 놓여 있다는 사실에 개의치 않는다. 대신에 그녀는 예술이 그 체계에 동화될 위험에 대항함으로써 그 체계를 전복시키려고 시도한다.”³⁰⁾

28) 김희영, op. cit., p. 17.

29) 양초룡은 국제상황주의 활동을 1957~62년, 1962~68년, 그리고 1969~72년의 세 단계로 구분했다. 양초룡은 자신의 논문에서 국제상황주의 운동에서 정치적 이론가로 대표되는 드보르와 예술가로 대표되는 아스거 요른이 철학, 시, 정치 분석, 문학 등에 대한 다양한 연구를 함께 진행시키며, 예술과 일상의 관계 변화를 위한 수많은 작업 활동을 병행하였음을 주장했다. 그럼에도 불구하고 두 사람이 정치와 예술의 관계에 있어서 다른 의견을 보이고 있음을 강조한다. 드보르와 국제 상황주의자들이 정치 운동을 피력하며 최종적으로 예술과 괴를 선언한 반면, 요른은 끊임없이 예술적 형식을 창조하면서 부르주아 예술과 제도의 문제, 소비 사회에 대한 비판적 접근, 동시에 키치에 대한 우호적인 입장을 주장하면서 예술에 관한 다양한 전략을 구사했기 때문이다. 특히 요른은 예술가의 절대적 위치가 끊임없이 수정되기를 원하면서 소비사회 안에서 대중문화와 대중매체의 중요성을 강조하거나 비판했다. 양초룡, 「아스거 요른의 대중문화론에 나타난 낙서의 미적 가치」, 인문학연구, Vol. 50, 2015, 조선대학교인문학연구소, pp. 403~432.

30) 김희영, op. cit. p. 17.

즉 제니 홀저는 순수미술 작품이 상품화로 동화되어가는 흐름에 부정적인 시각을 가지고 반-스펙터클의 의식을 기반으로 자신의 작품을 통해서 현실적으로 도전한다. 이미 상품의 지배, 이미지의 지배를 벗어날 수 없는 시대적 상황이라 해서 자포자기하기 보다는 제니 홀저처럼 이미지에 대한 인식을 새롭게 해야 할 필요성이 있다. 하이테크놀로지 발전에 영향으로 나타난 시물라크르가 비록 극단적인 허상으로 인식된다고 하더라도 그 내면에 보편자(기의, 진리)를 내포하고 있다면 충분한 가치를 지닐 수 있기 때문이다.

아리스토텔레스가 인식하는 시의 목적은 특수를 통해 보편을 모방함으로써, 그 보편적 진리를 구체적으로 생생하게 드러내 주는 것이기 때문에 시인은 사태들 속에 내재해 있는 보편적 진실을 잘 포착해야 한다고 이해했다. 또한 아리스토텔레스는 미메시스가 예술에 대한 학문적 인식을 가능하게 할 뿐만 아니라, 인간 자신의 이해를 위해 필수적인 것이라고까지 주장한다. 플라톤은 미메시스를 열등한 것으로 규정했으나 아리스토텔레스는 미메시스에 가치를 부여했다. 이처럼 연구자 역시 일종의 미메시스의 산물인 시물라크르로 분류되는 미디어 작품 속에 보편자(기의, 진리)가 내제되어 있다면 예술작품으로서 가치가 있다는 점을 주목했다.

이렇듯 본 장은 포스트모더니즘 사회에서 스펙터클한 현상 속 대중매체의 부정적 시각에도 불구하고, 그 열린 가능성을 살펴보았다. 이후의 장은 스펙터클 사회를 규정짓고 미디어 아트에서 중점적으로 논의되고 있는 ‘시물라크르’ 개념에 대하여 구체적으로 분석하고자 한다.

‘시물라크르’ 개념은 모더니즘 시대 이래로 다양한 매체기술의 변화와 함께 급격히 등장했다. 그러나 시물라크르에 대한 논의는 고대 그리스 시대부터 지속되어 왔다. 따라서 다음의 장은 고대 철학자 플라톤, 들뢰즈, 보드리야르 등 시물라크르에 대한 개념을 분석하기 전에 먼저 플라톤(Plotinos, B.C.270~205)이 주장하는 이데아와 시물라크르의 개념과 이원론적인 개념의 배경을 이루는 일원론적 개념을 주장하는 선대 철학자의 논리를 고찰하고자 한다.

선두로 플라톤 이전의 철학자들의 자연철학의 존재론에 대해 고찰하는 것은 존재의 근원에 대한 철학자들의 관점인 플라톤의 이데아 개념과의 상관성에 대하여 확인하고자 하는 것이며, 이는 연구자가 인식하는 존재론의 개념과의 관련성을 논리적으로 연결 지우고자함이다.

2. 플라톤 이전의 철학자들의 존재론

(1) 헤라클레이토스(Heraclitos : B.C.540~475)

고대 자연주의 철학자 헤라클레이토스(Heraclitos, B.C. 540년경~475년경)는 이오니아 지방 출신으로 ‘로고스(logos)’라는 개념을 철학사에서 최초로 주장한 학자다. 스토아 철학에서는 로고스(Logos)를 이성, 이법(理法); 우주의 법칙으로 정의하고, 신학에서는 하나님의 말씀, 로고스는 삼위일체의 제2위인 그리스도를 의미한다. 로고스(Logos)는 논리 혹은 논리학을 뜻하는 말 ‘logic’이 로고스에서 유래했고, 학문 이름 어미에 결합되는 ‘logy’ 역시 로고스에서 유래한 말이다.

김영범(2009)은 헤라클레이토스의 로고스 개념에 대해 다음과 같이 설명한다.

헤라클레이토스는 변화와 투쟁이 아무렇게나 무질서하게 일어나는 것이 아니라 균형과 질서에 따른다고 보았다. 이때 원소들 사이의 균형을 유지시키는 질서를 떠받치는 힘이 바로 로고스(logos)다. “나의 말에 귀 기울이지 말고 로고스에 귀를 기울여야 한다. 그러면 지혜가 생겨 만물이 하나임을 알게 된다.” 로고스의 의미는 세계 전체를 하나로 묶어 놓은 숨은 질서이며 만물을 지배하는 보편적인 법칙이다. 그러므로 영혼을 가진 인간이라면 누구나 이해할 수 있는 것이다. 이런 로고스 개념은 만물 가운데 가장 실재적인 것은 영혼이며 그 영혼의 가장 중요한 속성은 사유라는 생각에서 나온 것이다. 그에 따르면 로고스는 자연의 보편적인 법칙인 동시에 사회와 인간의 행위를 지배하는 법칙이다.³¹⁾

헤라클레이토스의 로고스에 대한 개념은 자연이 무질서하게 존재하는 것이 아니라 철저하게 어떤 질서에 의해 존재한다는 것이다. 곧 로고스는 우주와 자연의 세계를 지배하는 질서요, 보편적인 법칙이다. 그리고 이 로고스 개념에 대해서 앤서니 케니(Anthony Kenny, 1931~)의 저서 『고대 철학』에서 헤라클레이토스 이래 큰 의미를 부여하여 이성(Reason)으로 번역했다. 또한 성경 복음서에서 천지가 창조되기 전 부터 말씀(로고스)이 계셨다. 말씀은 하나님과 함께 계셨고 하나님과 똑같은 분이였다. <요한복음 1장 1절>의 성경 내용을 보면 로고스를 기독교 신학에서 어떻게 받아들였는지를 알 수 있다고 한다.³²⁾

31) 김영범, 『철학갤러리』, 풀로엠티, 2009. p. 64.

32) 앤서니 케니, 김성호역, 『고대철학』, 서광사, 2008, p. 49.

이에 정영도(2011)는 헤라클레이토스의 로고스가 후대에 끼치는 영향에 대해서 다음과 같이 설명한다.

(3세기 이래) 스토아학과 철학자들은 헤라클레이토스의 로고스를 일체를 관통(貫通)하는 세계 이성(世界異性)과 운명으로서 받아들였다. 필로(Philo)는 로고스에서 神과 더불어 내재하는 이성의 힘, 神의 제1의 아들, 제2의 神, 神과 인간이 중재자, 즉 말(das Wort), 달리 표현하면 세계를 창조한 神의 영원한 사상을 보았다. (1세기 후반기에 있어서) 요한의 복음과 그 이후의 그리스도교적 신학에서 로고스는 인격적으로 육화(肉化)된 神의 말씀, 즉 영원의 말씀이다. 예수의 세계에 나타난 그리스도는 제2의 인격신(人格神)이다. 헤라클레이토스는 로고스를 새로운 인간의 지평을 넓혀 주는 사상으로서 이해하였다. 이러한 역사적 변화 가운데서 그의 로고스 사상을 하나의 철학적 학설로서 굳혀 졌고 객관화되었다.³³⁾

이 헤라클레이토스의 로고스 개념에 대한 영향은 스토아학과 철학자들이 ‘세상의 모든 것을 결정짓는 것은 신의 로고스’, 즉 ‘우주 만물을 이루는 이성적 원리가 로고스’라고 이해하는 것으로 나타났으며, 알렉산드리아의 유대인 철학자 ‘필로(Philo Judeus)’는 로고스가 신과 인간의 중재자, 세상을 창조한 신으로 규정했다.

이 로고스 개념이 원시 기독교의 로고스 개념과의 상관성에 대해서는 보다 면밀히 살펴보아야 한다. 왜냐하면 모든 만물을 유지시키는 질서로서의 힘이요, 근원이라는 철학의 입장과 기독교 신학에서 우주 만물을 지배하고 운영하는 주체가 절대적 존재(하나님)라는 사실을 살펴보면, 넓은 의미에서는 두 입장이 동일한 것처럼 보이나 전체적인 맥락에서 보면 로고스는 기독교에서의 로고스 개념과 철학에서 이해하는 로고스 개념은 다른 색을 띄고 있기 때문이다. 기독교 신학에서의 로고스는 필로가 주장한대로 신성으로서의 ‘인격적 하나님’, ‘절대적 인격체’요, ‘구원자’로 인식한다. 이에 반해 헤라클레이토스가 말하는 로고스는 그가 비록 초월적 신을 인정했다 하더라도 로고스를 문자적으로 ‘말씀’이라는 의미 이상으로 ‘사물의 법칙이나 원리’, ‘이성’, ‘신성을 지닌 질료적 기운’ 같은 다양한 의미를 지닌 개념이다. 예컨대 우주를 지배하는 물질적인 힘과 기운으로서, 혹은 신성한 원리와 법칙, 세계의 ‘신적인 정신’ 그리고 인간의 사고까지 포함하는 ‘세

33) 정영도, 『그리스 로마 철학』, 이경, 2011, p. 86.

계이성'으로서 유동하는 우주에서 단 하나의 안정된 요소인 로고스다. 그리고 그 지향점이 윤리적인 가치를 추구하는 측면이 강하다. 연구자가 로고스를 진리의 근원이자 진리라는 사실을 작품을 통해 드러내고자 하는 것을 작품 창작의 목적이요, 작가철학으로 규정하고 있기 때문에 헤라클레이토스의 로고스 개념을 비교 탐구하였다.

또한 파르메니데스(Parmenides, B.C. 510년경~450년경)의 존재론에 대해 정영도(2011)는 다음과 같이 설명했다.

존재는 항상 동일하며 동일한 힘으로 결집(結集)된 일자(一者)이다. 왜냐하면 존재는 불가분리적(不可分離的)으로 근접(近接)해 있는 존재이기 때문이다. ...중략... 존재는 전체이다. 존재는 극한이다. 그러므로 존재는 모든 방향으로 완성되어 있다. ..중략... 파르메니데스는 존재를 신이라고 말하지 않는다. 그러나 그가 존재의 기호로서 생각해 낸 것, 그것은 신의 속성이 사유되었을 때 결과적으로 신에게 양도되었던 범주들의 영역이 되었다. 형상 없는 신을 사유하고자 하는, 즉 순수한 사유에 의하여 초월자를 확인하고자 하는 적합한 사유 동기가 파르메니데스로부터 왔다.”³⁴⁾

이렇듯 본 연구는 정영도의 『그리스 로마 철학』에서 보이는 자연 철학자들의 존재론을 간략히 살펴보았다. 더불어 아낙사고라스(Anaxagoras, B.C. 500년경~428년경)의 경우, 세계 근원에 대한 이론은 성질이 다른 수많은 '종자(種字, 씨)'인데 그것들이 최초에는 혼돈되고 융합되어 있었지만 '정신(精神, nous)'이 출현해서 그 종자들의 질서를 세워서 이 세계를 만들었다는 것이다. 그는 만물을 움직여 질서를 부여하는 주체로서의 '정신'을 주장하는 것은 철학사에 큰 영향을 끼친다.³⁵⁾

지금까지 고찰하였던 철학자들의 주장을 정리하면, 헤라클레이토스의 우주의 변화를 지배하는 물질적인 힘과 기운, 신성한 원리와 법칙, '신적인 정신' 그리고 인간의 사고까지 포함하는 '세계이성'으로서의 '로고스론'을 주장했고, 파르메니데스의 존재론에서 주목할 점은 이 세계 너머에 있는 불변부동의 진짜의 세계를 발견하기 위한 노력이 파르메니데스가 일관되게 했던 사유방식이다. 그리고 아낙사고라스는 만물에 질서를 부여하는 '정신(nous)'를 제시했다.

34) 정영도, Ibid., pp. 96~97, p. 108.

35) 아마모토 미쓰오, 김성호 역, 『최초의 철학자들』, 서광사, 2008, p. 50.

플라톤이 주장한 ‘이데아(Idea)’는 경험세계 저편에 존재하는 ‘이데아(Idea)’로서 파르메니데스가 주장하는 ‘존재하는 것(Be)’, 논리와 사유의 세계, 사물들의 원형, 아낙사고라스의 ‘정신(nous)’과 연결된다. 서양의 존재론은 불변과 실체의 존재론인데 불변과 동일성을 존재론의 최고 원리로 삼는 개념은 파르메니데스가 시작해서 플라톤이 완성시켰다고 할 수 있다. 이처럼 플라톤도 감각기관을 통해 보이는 세계, 즉 가시계(可視界), 혹은 현상계(現象界)는 거짓이며, 그림자에 불과하다고 본 플라톤의 시물라크르에 대한 인식을 심도 있게 분석한다.

3. 플라톤의 시물라크르

일반적으로 예술론에서는 예술의 본질과 사상을 플라톤의 ‘이데아’ 개념을 토대로 정립을 하고 있다. 이에 이정우는 『사건의 철학(2003)』에서 플라톤이 생각하는 시물라크르에 대해 언급했다.

플라톤에게 이 현실 모든 것은 ‘eidōla’이다. 그림자이자 복사물이다. 그런데 같은 그림자라 하더라도 형상의 세계를 더 잘 복사하고 있는, 바꿔 말하면 본질을 좀 더 많이 나누어 가지고 있는 복사물이 있고, 그런 것을 ‘eikôn’이라고 한다. ... 중략... 반면에 ‘phantasma’ 라는 것은 그런 모방, 재현, 나누어 가짐을 아예 거부하는 것이고 따라서 오늘날의 사건, 이미지, 시물라크르에 해당하는 말이다. 플라톤은 이 말의 동의어로 ‘simulacra’라는 말을 썼고, 바로 이 말을 현대어로 그대로 음역한 것이 ‘simulacre’이다. 플라톤은 형상을 나름대로 모방하는 복사물(모사물)은 구체해 주지만 시물라크르에 대해서는 철저한 비판을 가한다. 시물라크르는 순간적인 것, 이미지, 환각 등이기 때문이다.³⁶⁾

즉 플라톤이 강조하는 진리는 이데아의 세계이다. 곧 초실재이며, 이 초실재의 복사물이 실재, 곧 사물과 사람이다. 그리고 이 사물을 모사한 것이 예를 들어 회화와 같으며 이러한 복사물의 복사물이 곧 시물라크르이다. 이 시물라크르는 이데아로부터 너무 멀리 떨어져 있어 무가치한 것으로 치부된다. 그러나 형상을 모방하는 모사물(신상)에 대해서는 의미를 부여한다. 플라톤의 논리는 ‘우리 인간은 원본이자 진리인 이데아와 함께 있었다. 그런데 이 세상으로 오기 위해 망각

36) 이정우, 『사건의 철학』, 철학아카데미, 2003, pp. 76~77.

의 강(레테)을 건너다가 이데아에 대한 인식을 상실했다. 결과적으로 현실을 살아가는 모든 인간들은 불완전한 자들의 존재의 이유와 목적은 다시 모범적인 진리인 이데아계에 이르고자 하는 것이다. 이러한 모범적 기원에 대한 상실은 역사라는 과정이 형성된다. 이 역사의 과정의 끝은 잃어버린 기원(이데아)을 되찾았을 때가 된다. 이러한 플라톤의 잃어버린 기원이 유대교적 사상인 구약의 실낙원 사상과 유사하기 때문에 일부 학자들은 서구 기독교 사상이 플라톤의 영향을 받은 것으로 논의 되고 있다.³⁷⁾ 이데아의 모형이요, 복제인 자연(사물)은 실상이 아니고 허상이며, 복사물의 복사물인 작품들, 시물라크르는 원본으로부터 더 멀어져 버린 허상에 불과한 것이다.

그러나 이 허상의 존재 이유는 실상이 초실재 이데아(진리)를 포착할 수 있는 창구가 될 수 있는 것이다. 따라서 플라톤의 논리를 바탕으로 논의를 전개하면, 인간은 원본적인 모범적 진리인 이데아와 더불어 있었다. 그런데 이데아(진리)에 대한 인식을 상실한 후 존재들은 이승에 있는 모든 불완전한 존재자들의 존재의 이유와 목적처럼, 이데아계를 어떤 식으로든 되찾는 것이다. 이러한 논의는 이미 지에도 적용할 수 있다.

플라톤에게 있어 이미지의 위상은 실재 자체와의 직접적 연관은 없고 전적으로 실재의 상(eidōlon)과 연관해서 논의되고 있으며, 그에게 이미지는 결국 이러한 상에서 파생된 일종의 “비실재적 비-존재(l'irréel non-être)”, 다시 말해 ‘판타스마’에 불과한 것이라는 것을 알 수 있다.³⁸⁾

철학자 박치완은 이미지(像)의 그림자를 시물라크르라고 언급하면서, 여기서 이미지의 위상은 실재 자체와의 직접적 연관이 없는 ‘비실재적 비존재’라고 플라톤

37) 이런 논의에 대한 연구자의 시각은 다르다. ‘구약성경(모세오경)은 플라톤의 생존시기인 B.C.477~347년 보다 훨씬 오래 전인 B.C.1500년 전에 기록되었기 때문에 기독교 사상의 뿌리가 플라톤 철학이란 주장은 모순이다. 기독교 신학에서의 인간실존의 여정은 인간 창조에 대한 절대자의 의도에 따라 절대자 절대존재적인 존재로 창조되었으나, 인간의 타락으로 인하여 절대자로부터 추방을 당하게 되었다. 실낙원, 추방된 인간은 스스로 신이 되어 스스로의 삶을 경영하는 유리하는 천상천하유아독존(天上天下唯我獨尊)으로서의 실존이 되었다. 그러나 인간은 자신들의 유한성을 인식할 수밖에 없기 때문에 본능적으로 자신을 창조한 절대자에게로 회귀하는 길을 가게 된다. 그것이 곧 인간 존재의 역사의 과정이요, 목적이다. 그럼에도 본 연구자의 관점은 플라톤의 이데아계와 기독교의 절대자의 세계의 본질은 다르나 실상(이데아/진리)과 허상, 모형(이데아의 복사물, 자연.)으로 구분하는 이원론적 규정에 관해서는 동일한 입장을 취한다.

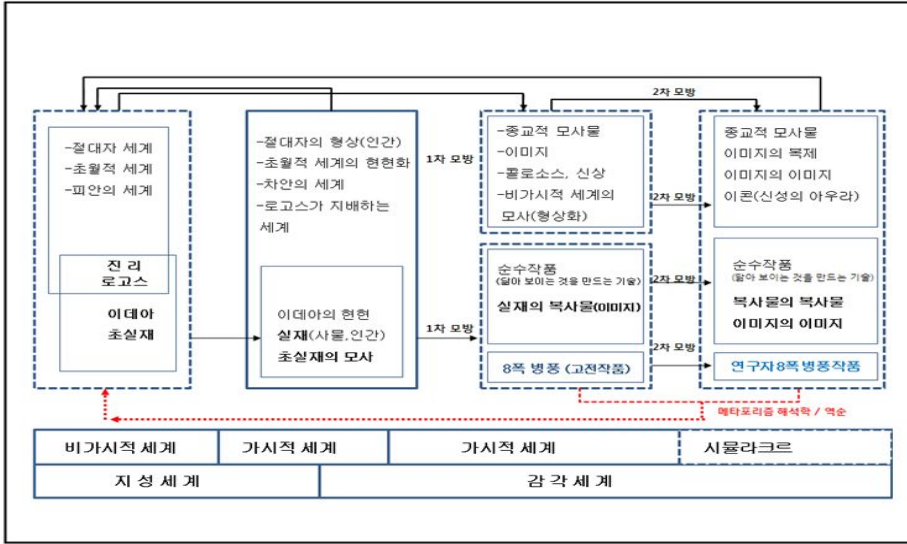
38) 박치완, Ibid., p. 26.

이 언급했다고 주장한다. 이에 인간들은 실재의 상인 이미지를 실재 세계 자체로 착각하며 살아왔으나, 실재를 인식하기 위해서 시물라르크르 단계인 감각상태로부터 벗어나고자 한다.

인간이 초실재(이데아)를 인식하기 위한 사유의 과정은 먼저 상의 그림자인 시물라르크르를 보는 단계에서 실재의 상(이미지) 자체를 보는 단계로 진입하기 위한 사유의 과정을 반전시키는 전환이 필요하고 다음으로 실재 자체를 인식하는 단계로의 도약이 필요하다. 더 나아가서는 지성의 세계인 초실재에 대한 인식에 이를 수 있다. 다시 말하면 인간은 시물라르크르를 바라보면서 실재의 상, 나아가 실재를 인식하고 실재를 통해서 초실재를 발견하는 것이 선(善)이다. 이러한 초실재에 대한 추구는 실재나 비실재의 영역은 판타스마에 불과하고 초실재가 진정한 실상이요, 존재의 본질이요, 근원이기 때문이다. 감각 세계의 최종 인식 대상인 실재의 인식은 이데아 세계로 나아가기 위한 디딤돌의 기능을 할 뿐이다. 인간들은 이 허상을 보고 본질, 곧 실상을 발견하는 것이 삶의 목적인 것이다.

이에 질 들뢰즈는 플라톤이 언급했던 사람이 살고 있는 세계의 원형인 이데아, 복제물인 현실, 그리고 복제의 복제물인 시물라르크르에 대해 재해석 한다. 특히 플라톤이 자기 동일로 있을 수 없는 ‘비실재적인 비존재’인 시물라르크르에 대해 비판적이었다면, 들뢰즈는 이러한 시물라르크르의 성질에 대해 다르게 접근한다. 즉 플라톤에게 있어서 중요한 것은 원본에 얼마나 더 다가갈 수 있느냐에 따라 그 가치 평가가 달라지며 그에 따른 예술작품의 질적 수준이 달라지는 것이다. 위에서 논지한 것들을 참작(參酌)하여 아래<표-1>와 같이 플라톤의 철학 체계를 연구자의 관점으로 재구성하였다. 따라서 본 연구는 플라톤이 이성적 추론과 반성을 통해 지식을 습득하고 세상을 이해하는 것을 중시했던 점을 주목하면서 새로운 지식을 생성시켜내고 더 넓은 세상에 대한 이해를 하고자 했던 그의 목적에 부합하는 ‘시물라르크르’의 개념에 대해 재해석할 것이다.

<표-1> 플라톤 철학 체계도



4. 질 들뢰즈의 시물라크르

플라톤주의를 비판하는 들뢰즈는 복사물의 복사물에 불과한 시물라크르의 복원을 통해 플라톤의 철학을 해체하려 했다. 비판의 주된 요지는 플라톤의 나눔의 방법이 실재와 복사물, 복사물과 시물라크르를 구분하여 복사물을 실재에, 시물라크르를 복사물에 종속시킬 뿐 순수한 양자 간의 차이를 외면하는 것은 정당하지 못하다는 것이다. 플라톤이 복사물과 시물라크르를 구분한 것은 전자에 존재론적, 도덕적, 정당성을 부여하기 위함이며, 특히 시물라크르에 대하여 도덕적 의미에 '악마적 속성'을 부여한 것에 대하여 문제를 제기한 것이다.³⁹⁾

들뢰즈는 시물라크르에 대해 동일성과 비실재론을 주장하는 플라톤과는 다르게 시물라크르의 존재를 단순한 복제물이 아니라 독립적인 존재방식으로 자신의 공간을 창조하는 역동성과 자기정체성을 지녔다는 실재론적인 관점에서 이해한다. 이와 같이 들뢰즈는 서양 존재론의 근간이었던 플라톤의 '이데아' 즉 원본이 가지고 있는 우월성과 동일성에 대한 개념을 전복시키는 사유를 전개한다. 그는 이데아란 지금의 현실이며, 현재 사건의 의미로서의 존재 그 자체를 의미한다.

39) 박치완, Ibid., p. 62.

이러한 맥락에서 이데아와 시물라크르가 일치하는 유사성을 가진다. 그리고 여기에서 원본(이데아)의 우월성이 사라지고 시물라크르는 모상(模相)과 가짜라는 껍데기를 벗는다. 들뢰즈에 의하면 시물라크르는 실재하는 존재의 힘이다. 자연을 대상으로 모방을 하고 모방이 복제되고 그 복제본이 다시 복제가 된다. 이러한 재현의 동일성은 재생산하는 과정에서 들뢰즈는 차이의 개념을 사유할 수 있다고 주장한다. 이러한 재현적 사유를 전면적으로 부정하고 ‘차이 그 자체’를 사유해야 한다고 말한다.⁴⁰⁾

들뢰즈의 시물라크르 차이는 존재의 새로운 이해방식이다. 이러한 존재에 대한 급진적이고 전복적인 탐구가 들뢰즈의 사상을 형성하도록 추동한다. 그의 새로운 존재사유에서 시물라크르는 전혀 가치 없고 무의미한 것이 아니며, 해명되어야 할 의미의 중심에 서게 된다. 오히려 ‘순간적인 것’, ‘사건’, ‘이미지’, 잠시 나타났다가 곧 사라져 버리고 마는 순간적인 생성, 사건을 가리키는 가상이지만, 그럼에도 본질을 전복시키는 침범인 것이기 때문이다.⁴¹⁾ 이러한 관점에서 들뢰즈의 개념은 자연의 모방이나 절대 정신의 모방이 아니라 자연 그 자체, 차이 생성으로서의 시물라크르를 사유할 수 있다는 것이다.

들뢰즈가 주장하는 시물라크르의 정의는 탈중심화를 지향하는 타자의 모델로 인해 시물라크르는 이제 원본이 더 이상 존재하지 않는 ‘자유의 몸’이다.

모든 위계 밖에서 새로운 의미를 부여 받아 이데아적 진리의 중심에서 떨어져 있는 시물라크르가 아니라 새롭게 사유의 중심이 되는 시물라크르에 대한 강조다.

들뢰즈는 원본이 더 이상 존재하지 않는 ‘자유의 몸’이 되어 새로운 우주를 건설하는 역할을 강조하는 ‘차이의 철학’을 주장했다.

그렇기에 들뢰즈에게 있어 시물라크르는 하나의 사건이며, 고정된 실체를 가지지 않고, 가짜(모방)와는 다른 존재로 있기 때문에 세상의 그림자임과 동시에 실질적으로 진리의 개념이 성립할 수 있도록 ‘잠재적인’ 가능성이다. 즉 참이 존재하기 위해서는 그와 대립되는 거짓과 가짜가 존재해야 참이 성립될 수 있기 때문이다. 참이 더욱 선명하게 드러나기 위해서는 시물라크르가 더욱 노골적이어야 된다. 시물라크르의 정의는 바로 거짓이 참으로 둔갑해 자신의 존재를 철저히 속이는 것이 아니라, 자신이 가짜임을 드러내는 것이다. 따라서 진리에 대한 참의

40) 질 들뢰즈, 김상환 역, 『들뢰즈 존재론의 기본구조 차이와 반복』, 민음사, 2004, pp. 85~167.

41) 김희봉, 「들뢰즈의 시물라크르와 존재의 새로운 이해」, 인문과학 제93집, 2011, p. 164.

개념과 가짜의 개념인 시물라크르는 세상을 움직이는 거대한 축으로 동전의 양면과도 같은 것이다. 이러한 시각에 의해서 시물라크르는 플라톤주의의 이데아론에서 언급했던 저급한 복사본의 위치, 즉 이데아로부터 이탈하는 개념으로만 이해되는 것이 아니라, 카오스와 같이 자기 스스로 존재하면서 발생시킬 수 있는 또 하나의 근원적인 힘으로 존재할 수 있는 것이다.

그러나 앞서 연구자가 논의했듯이, 시물라크르의 이러한 재해석된 개념을 통해 그 독자적인 존재로서 가치를 부여했다. 그럼에도 불구하고 시물라크르는 여전히 의미론적으로 규정되지 않은 존재이다. 이에 연구자의 작품을 통해 시물라크르가 의미의 부여와 형상화시키는 ‘진짜’의 개념 속으로 들어가는 과정을 분석할 것이다. 그리하여 본 연구는 시물라크르가 원본 없는 복제 상태로 ‘의미체계’에 속하지 않고, 독립적으로 존재하면서 생생활동을 하는, 결국 우리 사회 속에서 참된 진리를 드러내는 의미를 부여하는 작업을 제시할 것이다. 감각의 세계에 갇혀있는 존재들이 지성의 세계에 이르게 하는 길은 예술교육을 통해 가능하다고 플라톤이 역설했기 때문이다. 이러한 연구자의 철학적 입장을 토대로 본 논문은 시물라크르에 대한 기제를 역 이용하면서 창작의 의도에 따라 작품의 이미지를 통해 진리를 설명할 것이다.

5. 장 보드리야르의 시물라크르

프랑스 철학자 장 보드리야르(1929~2007)의 시물라크르에 대한 개념에 대해서 배영달(2005)은 그의 저서 『장 보드리야르와 시물라시옹』에서 현대사회에 대해 다음과 같이 설명했다.

“오늘날 현대사회는 현대성이 낳은 기호/이미지로 넘쳐나고 있다. 하나의 기호는 또 다른 기호를 산출하고, 이렇게 생겨난 기호는 또 새로운 기호를 만들어내고 있다. 결국 실재와 기호를 구분할 수 없는 단계에 이르게 되고, 점점 실재보다 더 실재적인 초과실재(시물라크르)가 생겨나게 된다. 실재가 없는 기호만이 넘치는 세계가 우리의 시대, 즉 시물라크르와 시물라시옹의 시대이다.”⁴²⁾

보드리야르 이론의 핵심인 시뮬라크르는 흉내 낼 대상이 없는 이미지이며, 원본 없는 이미지가 현실을 대체하고, 현실은 이 이미지의 지배를 받게 되므로 오히려 더 현실적인 것이다. 더 이상 모사할 실재가 없어지게 되면서 실재보다 더 실재 같은 ‘초과 실재’로서 실재를 대신하는 대체물이다. 보드리야르에 와서 시뮬라크르 개념은 큰 변화를 겪게 되는데 바로 ‘원본의 상실’이다. 철학자 박치완 또한 그의 저서 『이데아로부터 시뮬라크르까지』에서 보드리야르가 현대사회를 ‘소비사회’로 규정하며 주장하는 시뮬라크르의 개념에 대하여 분석했다.

실재 세계는 물론 모든 서양의 철학적, 형이상학적 관념 세계 전체를 조롱하며, ‘누군가’(정확히는 ‘무엇인가’)에 의해 하나의 기호-상품으로 ‘소비’되기 위해, 소비되고 나서 소멸되기 위해 아무런 의미(기의)없는, 때문에 오직 기표로만 떠도는, 마치 존재하나 보이지 않는, 비가시적이나 모든 것을 지배하고 감시하는 그런 ‘해독불가능한’ 기호로서 기능하고 있다. 때론 유령같이 또 때론 공기나 구름과도 같이, 때론 공상과학적 환상으로 때론 완전통제라는 공포로, 때론 재미난 불거리로 제공하지만, 때론 혐오스런 장면을 연출해 가면서 문자 그대로 사방도처에 편재(遍在)하는 것이 바로 보드리야르가 말한 ‘시뮬라크르’인 것이다.⁴²⁾

즉 보드리야르의 시뮬라크르 개념은 이데아론을 주장하는 플라톤 철학으로 인간의 삶에 대한 영향력은 무의미하며, 전자 정보시스템이 장악하는 또 다른 의미의 ‘가상의 절대동굴’이며, 다른 곳을 빠져나갈 수 없는 출구가 폐쇄된 동굴로 이곳에서 전개되는 가상의 환영들이 실재인 것이다. 그리고 동시에 초실재라고 주장한다. 그렇기에 보드리야르가 지적하는 시뮬라크르는 현실보다 더 시뮬라크르를 더 절대화시켜 신(神)과 실재는 허상이고, 인간의 사고를 실재적으로 지배하는 시뮬라크르가 사실은 허상의 허상임에도 불구하고 실상으로 인식되어 지고 있다고 지적한다.

실재와 가상, 현실과 재현, 원본과 복제의 차이가 붕괴되면서 만들어진 거대한 시뮬라시옹의 세계에서는 더 이상 새로움이란 없다. 동일자의 무한 증식만 있을 뿐이다. 현대 사회는 기술의 혁신으로 말미암아 소비자는 더 편리하고 새로운 것

42) 배영달 지, 『장 보드리야르와 시뮬라시옹』 살림, 2000, pp. 16~17.

43) 박치완, Ibid., pp. 93~94.

을 선호하게 되고 그 과정에서 하나의 사물이 이미지로, 이미지는 다시 사물에 대한 담론으로 진화한다. 그렇게 되면 그 과정 속에서 사물은 하나의 기호이기 때문에 소비의 개념도 역시 그 기호 체계 안에서만 이해된다. 따라서 생산자는 소비자가 실제 생활에서 필요로 하는 물건을 만들어내는 대신 소비자들의 욕망을 자극하는 물건을 만들어낼 뿐이다. 결국 소비자는 물건 대신 기호를 욕망하고, 기호를 소비하게 되고 그럴수록 이미지의 비중은 커져만 가는 사회화가 진행된다.

보드리야르는 철저히 이러한 소비사회를 비판한다. 예를 들어, 대중은 상품을 화폐와 교환해서 구매한다. 그러나 더 나아가 대중은 상품을 상품 자체의 질을 보는 것이 아니라 ‘이미지’나 ‘기호’로 보게 된다. 즉 품질이 아니라 가치(부, 엘리트, 미)로 보는 것이다. 나아가 상품의 ‘이미지’가 그 상품위에 군림해버리는 것이다. 이 단계가 곧 시물라크르 단계다. 예를 들면 연예인이 TV에서 립스틱을 바르고 있는 광고를 보면서 립스틱의 질(부드러움, 촉촉함 등)을 파악하고 상품을 구매하는 것이 아니라, 유명한 연예인이 발랐기 때문에 자신도 ‘연예인처럼 똑같이’ 아름다워질 수 있다는 ‘가치’를 부여한다는 것이다. 더 나아가서 자신이 연예인과 ‘똑같다’고 생각하는 단계에 이르게 된다. 결과적으로 착각(환영, 가짜)에 빠져 사는 것이다. 이렇게 되는 이유는 광고, 기술, 매체 등 산업화의 과정 등이 있다. 사람이 상품을 소비하는 것이 아니라, 광고를 소비하는 것이다.

이렇듯 보드리야르는 이러한 현대 사회가 실재가 아닌 시물라크르가 잠식하고 있으며, 가상과 현실의 경계가 불분명한 사회에 살고 있다는 것을 지적한다. 가짜가 진짜를 지배하게 되면서 실재가 사라지는 사회를 지적하는 것이다. 또한 그는 소비사회의 소비를 촉진시키는 기호의 파장에 대해 말한다.

광고가 이야기하는 것은 환멸 - 미완성의 사고방식, 끝없는 욕망, 끝없는 천체의 식(蝕), 사물의 오로라, 욕망의 오로라이다. 급속히 행해지는 사이코드라마 전체는 이미지의 해독으로 이루어진다. 그것은 원칙적으로 해독자에게 자신의 수용하고 소비자로 변화할 수 있게 한다. 사실 풍부한 이미지는 언제나 실재를 향한 전환을 회피하고, 끊임없는 욕구불만에 의한 죄의식을 교묘하게 조장하고, 꿈꾸는 듯한 만족에 의식을 집중하려고 애쓴다. 결국 이미지와 이미지의 해독은 사물을 향한 최단거리가 아니라 다른 이미지를 향한 최단 거리다. 따라서 수면 직전의 상태에서 느낄 수 있는 이미지의 오로라처럼 광고의 기호가 계속해서 생겨나는 것

이다.⁴⁴⁾

즉 광고는 소비의 노예로 이끌어 가는 욕망의 오로라이다. 광고의 이미지는 지속적으로 또 다른 이미지를 양산해 내면서 인간은 소비하고자 하는 욕망의 늪에서 헤어나지 못하는 악순환이 계속되고 있다는 것이다. 보드리야르의 핵심 사상은 현 사회가 바로 소비 상품이 아니라 가상의 이미지만을 ‘소비’하는 사회의 단계라는 것이다. 보드리야르는 최근 콘텐츠라 일컫는 대부분의 대중문화에 대해서도 이러한 관점에서 논의했다. 그의 논리를 따르면 영화, 방송 콘텐츠, 광고, 게임 등 모든 콘텐츠들은 파생 실재들일 뿐이다. 보드리야르는 마셜 맥루언의 “미디어는 메시지다”라는 명제를 인용·비판하면서 이러한 미디어의 내용물뿐 아니라 미디어 자체도 실재성이 없다고까지 주장한다.⁴⁵⁾

보드리야르의 이러한 주장은 미디어의 보편화에 따른 미디어의 현실 구성 혹은 미디어를 통한 소통과 소비 양식의 재편을 비판적으로 논의한 것이다. 더불어 보드리야르는 일상과 예술의 경계가 흐려지는 현대예술의 경향을 초미학(hyper reality)이라고 표현했다. 그는 초미학을 구체화하여 뒤상과 위홀을 재해석했다. 먼저 뒤상의 초미학은 실재를 가상의 세계로 풀었으며, 위홀의 초미학은 뒤상과는 반대로 가상을 실재로 풀어가는 개념으로 해석하였다. 보드리야르는 그들의 개념을 높이 평가하며 의도적으로 무가치한 것·무의미한 것을 지향하며 하나의 사건으로 보았다. 위홀이 하나의 사건으로 만들었던 ‘무의미한 것’의 개념은 사건이 되었기 때문에 미학적 가치를 가질 수 있었다. 그러나 점차 현대 예술이 무의미한 것, 가치 없는 것, 쓰레기, 외설스러운 것, 평범한 것 그 자체를 추구하면서 점차 초미적인 것이 된다. 그럼에도 불구하고 미적인 것으로 평가되는 것은 보드리야르에 의하면, 비평, 철학의 힘을 빌려 ‘가치 있는 것’으로 둔갑하고 있기 때문이다. 보드리야르는 사물과 지각의 세계를 구성하는 원리가 시물라크르에 있음을 예리하게 간파한 위홀처럼 보드리야르는 현대사회가 미디어 광고가 생산하는 복제 이미지들로 만들어진 세계라고 말했다. 실재는 대량으로 복제되는 이미지들 속으로 사라지고 있다. 과거에 세계를 모사하고 재현하던 이미지는 해체되고, 오늘날 이미지는 모사와 재현의 위치에서 벗어나 어떤 독자적인 모델이나 원형의

44) 장 보드리야르, 『보드리야르의 문화읽기』, 배영달 역, 백의, 1998, p. 118.

45) 태지호, 「테마파크의 ‘가상성’을 통한 관객성에 관한 연구」, 인문콘텐츠학회, 14호, 2009, pp. 207~228.

위치에 올라섰다.⁴⁶⁾

미디어 아트가 과학기술과 예술의 융합으로 등장한 예술이라면, 시물라크르는 철학적 개념과 새로운 기술매체로서의 ‘환상적인 가상’으로 미디어 아트의 패러다임을 변화시키고 있다. 이렇듯 과학기술로 인하여 미디어 아트에서의 강력한 시물라크르는 자아의 경계, 현실과 가상공간의 경계선이 모호하며, 상호관련성을 가지고 있다. 들뢰즈가 생성과 변화의 철학을 정초 짓기 위해 플라톤의 이데아와 시물라크르의 개념을 전복시켜 철학을 재정립을 시도한 이념적 지향의 성격을 지니고 있다면, 보드리야르는 시물라크르를 ‘실재보다 더 실재적인 것’으로 가치를 반전시켰다. 원본이 없는 복제품 그 자체로 존재가 된다. 이러한 시물라크르는 현실을 모방하는 전통적인 미술의 재현 행위가 재현의 변증법적인 관계 속에서 형성된 진리 체계가 결정된다는 사실처럼, 자신의 존재 그 자체를 깨달을 수 있다. 이러한 시물라크르의 존재 가능성 때문에 현대사회는 시물라크르에 의해 지배당하는 현상들로 전개되고 있는 것이 인간 삶의 실상이다. 존재의 의미를 지닌 것은 오직 전자, 정보의 기호들로 그것들의 융합과 교류 그리고 교환만이 인간의 사고를 장악하고 있는 것이다. 이는 인간 사고의 판단을 결정짓는 것들이 자연의 사물, 인간인 실재에 의해서라기보다는 허상의 허상인 시물라크르에 의해 플라톤이 언급했던 이데아 그리고 현실세계도 절대적으로 지배를 받고 있기 때문이다.

보드리야르는 『사라짐에 대하여』에서 “모든 것은 사라지게 되어 있는가?”라는 해결할 수 없는 질문을 피하려면 우리는 지금과는 다른 인류적 혁명을 통하여 현재의 ‘디지털 혁명’과는 정확히 반대의 것으로 돌아가야 할 것이다⁴⁷⁾ 라고 주장했다. 그가 디지털 혁명으로 인해 소비사회로 전락되는 현대사회의 현상을 비판하면서 다양한 해결을 모색하고자 했다면, 앞서 언급했던 것처럼 본 연구는 역설적으로 미디어 아트를 통해 그 가능성을 살펴보고자 한다. 이러한 논의는 이후의 장에서 지속될 것이다.

마지막으로 본 장에서 시물라크르에 대한 철학자들의 개념을 정리하면 <표2>와 같다.

<표-2> 시물라크르의 개념 및 비교 분석

46) 임영매, 「보드리야르 : 현대예술과 초미학」, 인문학논총 제33집, 2013, p. 81.

47) 장 보드리야르 저, 하태환 역, 『사라짐에 대하여』, 민음사, 2007, p. 85.

철학자	플라톤	들뢰즈	보드리야르
이념	아폴론적 세계관 (이데아계)	디오니소스적 세계관 (잠재적충동계(衝動界))	탈 시물라크르
개념	동일자의 논리	차이의 논리	가상세계의 논리
의미	의미가 없다	잠재된 의미	의미
질서	질서	무질서가 잠재된 질서	혼란
분석	-동일성 -존재론적·인식론적· 도덕적 위계를 포함	-탈중심화된 체계 -시물라크르는 복제의 복 사물로 자기정체성이 있음	-시물라크르는 가상실재가 실재를 대체한다. -‘디지털 혁명’과는 정확 히 반대의 것으로 돌아 가야 할 것이라고 주장

제 3장 메타포리즘(Metaphorism) 해석학에 대한

논리(論理) 연구

제 1절 변증법 고찰(考察)

메타포(metaphor)는 연구자가 미디어 아트 작품을 창작하는 형식이다. 작품의 창작은 이미지의 드러남이다. 창작을 통해 표현하고자 하는 기의(작품 메시지)가 이미지로 드러나기 때문에 작품은 기호(記號)로 존재한다. 그리고 연구자가 제안하는 것은 메타포 형식을 통해 창작된 작품(기호)에서 이 기호를 읽어내는 방법론으로 ‘변증법의 역순 활용’이다. 이와 같은 ‘변증법의 역순 활용’을 이해하기 위해서는 먼저 변증법의 역사를 개론 수준으로라도 고찰할 필요가 있다.

최초의 변증법적 사상은 기원전 6세기에서 기원전 3세기 사이에 고대 그리스 철학의 형이상학적(形而上學的) 관점에서 형성되었다. 밀레토스를 중심으로 한 초기 자연철학자들은 생성과 소멸을 거듭하는 세계를 설명해 줄 수 있는 불변의 원리 즉 아르케(arche)를 자연 안에서 탐구했으나, 변화하는 세계와 불변의 존재를 전체적으로 규명할 수는 없었다. 양자를 아울러 설명할 수 있기 위해서는 자연철학자들의 형이상학적(形而上學的) 세계관을 넘어 변증법적 세계관의 도래를 기다려야 했다.

이와 같은 사유의 발전, 즉 변증법적 세계관의 도래는 ‘세계의 총체가 고정 불변의 존재냐 아니면 운동 변화냐’라는 문제에 대해 상반된 관점을 취했던 엘레아 학파와 헤라클레이토스의 대립을 거치면서 이루어졌고, 이 과정에서 변증법 사상도 체계화되기에 이르렀다.

본고는 대립과 모순의 사상을 핵심으로 하고 있는 사상가 중 제논·칸트·헤겔의 사상이야말로 사변적인 변증법을 재해석하는데 있어서 본 논문과 적합하다고 판단하고 이들의 사상을 중심으로 변증법에 대해 고찰하고자 한다.

먼저 엘레아학파의 시조라 여겨지는 파르메니데스(Parmenies, B.C.약510~450)는 존재하는 것만 존재한다는 불생불멸의 존재 개념에 의거하여 운동의 실재성

을 부인하였다. 그의 제자 제논(Zenon, B.C.약490~430)은 운동의 실제적인 모순을 논리적인 모순으로 해석함으로써, 운동은 불가능하다는 논변을 제기하였다.

이러한 그의 논리적, 변증법적 사고방식에 따르면, 인간의 개념은 항상 고정시키고 분리시키는데 익숙함으로 운동이나 변화를 그자체로 파악할 수 없다. 그렇다면 운동이나 변화를 파악할 수 있는 사유는 정녕 불가능한 것인가? 운동을 부정하는 제논의 논변에 의해 논리적으로 침에하게 제기된 이와 같은 물음은 운동과 변화를 개념적으로 파악하고자 하는 변증법 사유를 촉진시키는 결과를 가져왔다. 엘레아학과와 상반된 입장을 취했던 헤라클레이토스는 만물의 근원이 항상 유동 상태에 있으며, 모든 것은 투쟁과 필연성을 통해서 정해진 이치에 따라 생겨난다고 주장했다. 아울러 그는 운동을 자기운동으로 이해하고 자기운동의 원천을 대립물의 투쟁으로 보는 관점을 제기했다. 이와 같은 변증법의 관점에 의하면, 존재는 변화와 소멸의 과정이다. 존재 자체는 자기와 상반되는 무(無)와 연결되어 있기에 변화와 소멸이 일어나는 것이다. 따라서 존재와 무는 상호 배타적이면서도 서로 상대방의 조건이 되는 것이다. 변화는 존재와 무의 상반성이 통일되는 과정이다. 존재란 무엇인가라는 엘레아학과의 철학적 화두가 헤라클레이토스에 이르러 변증법적 세계관의 도래를 촉진했던 것이다.⁴⁸⁾

변증법적 세계관의 체계화에 칸트(Immanuel Kant, 1724~1804)가 기여한 바도 크다. 칸트는 철학이 밝혀야 할 세 가지 물음을 ‘나는 무엇을 알 수 있는가?’, ‘나는 무엇을 해야 하는가?’, ‘나는 무엇을 희망할 수 있는가?’라고 주장한다. 첫 번째 물음에 대한 칸트의 해명은 『순수이성비판』에서 이루어진다. 변증법에 대한 칸트의 기여는 『순수이성비판』의 선험적 변증론에서 찾아볼 수 있다. 김종기(1997)의 「변증법적 모순의 객관성에 관한 연구」에 따르면, 칸트 변증법의 특징은 변증론적 대립에 대한 주장, 즉 형식적으로는 모순율이 적용되지만 실제적으로 일어나는 것은 모순이 아니라 대립이라는 주장에서 잘 드러난다. 예컨대, ‘칸트는 “어떤 물체는 냄새가 좋다” 그리고 “그것은 냄새가 좋지 않다”라는 주장이 있다고 가정하면 그것은 모순된 형식의 주장이다.’ 또한 ‘칸트는, 위와 같이 평범한 예에 그치지 않고 우주론적 이율배반을 문제제기하고 있다.’ “만약 우리가 세계는 양적으로 무한하다, 세계는 양적으로 유한하다라는중간생략..... 두 주장의

48) 은우근, 「변증법에 있어서 ‘발전’ 개념에 관한 일 고찰-헤겔 발전관을 중심으로-」, 전남대 석사논문, 1992, pp. 8~12.

모순 대립은 단지 변증론적 대립으로 전화할 것이다.”라고 했다.⁴⁹⁾ 모순은 어떤 대상으로 귀속될 수 없다는 것이다.

위키 백과사전에서는 칸트와 헤겔의 변증법에 대해 다음과 같이 정의하고 있다.

근대에 와서 칸트는 순수이성이 그 원리를 그르쳐 형이상학적 문제에 적용했을 때에 생겨나는 가상(假象)의 논리를 변증법이라 하여 부정적으로 평가했다. 이에 대하여 이성이 범하는 모순의 적극적인 의의를 포착한 사람은 헤겔이었다. 그에게 있어서 변증법은 고정적 견해인 형이상학에 대립되는 인식의 방법이며 동시에 사유(思惟)의 자기운동과 자연·역사(歷史)의 모든 현실적 자기운동에 대한 보편적인 합법칙성 이법(合法則性理法)이었다. 그러나 헤겔은 자신의 내부에 있는 모순에 의해 대립을 낳고 그것을 지양함으로써 더 높은 차원으로 나아가는 이 운동을 관념론적 입장에서 개념의 자기 전개로 정착시켰다.⁵⁰⁾

위와 같은 서술에서 언급되고 있는 것처럼, 헤겔은 칸트의 모순과 부정성 개념에 대한 비판에 의거하여 모순과 부정성에 대한 새로운 개념을 정립한다. 이렇게 해서 헤겔은 칸트를 계승하는 동시에 그의 문제점을 극복할 수 있는 변증법적 체계를 제시했다.

헤겔의 변증법은 칸트가 정립한 독일 관념론의 전통에서 체계화되었기 때문에 관념론적 성격을 지닌다. 즉 헤겔 변증법은 칸트의 변증법과 달리 논리학이면서 존재론이며, 객관적 존재의 논리이자 주관적 사유의 논리이다. 아울러 헤겔은 사물의 운동 그리고 발전을 포착하는 변증법적 사유의 세 계기를 구분했다.

첫째는 추상적, 오성적인 계기는 대상을 다른 것으로부터 일단 분리, 고정시켜 보는 것이다. 헤겔은 이를 ‘오성의 위력(Macht des Verstandes)’이라고도 부르고 있는데, 모든 개개의 규정을 명확히 파악해야 하며 애매한 상태로 내버려두는 일이 있어서는 안 된다는 것이 그의 생각의 요체이다. 그러므로 이 측면이 학적 인식에서 수행하는 역할을 그가 조금도 경시하지 않고 있다는 점에 유의할 필요가 있다. 이 측면이 절대화되면 형이상학(반(反)변증법이라는 의미)으로 된다. 둘째는 부정적-이성적인 계기는, 오성적으로 고정, 분리되는 것만으로는 성립될 수 없기

49) KrV, A 504(B 532) I. Kant Kritik der reinen Vernunft, Felix Meiner, Hamburg, 1956, 김중기, 「변증법적 모순의 객관성에 관한 연구」, 부산대 박사논문, 1997, p. 27. 재인용.

50) 위키백과, <https://ko.wikipedia.org/wiki/%EB%B3%80%EC%A6%9D%EB%B2%95>

때문에, 그것을 상호 부정하는 것으로서 파악하는 것이다. 이 계기가 변증법적이라고 불리는 까닭은 칸트의 순수이성비판에 나오는 가상의 논리에 입각한 변증법의 용례를 이어받고 있기 때문이다. 그러나 이성은 단순한 부정으로 끝나지 않고, 긍정적인 것을 파악하지 않으면 안 된다. 그리하여 셋째의 계기는, 오성에 의해 고정적으로 포착되어 있는 제 측면의 상호부정 속에서 긍정적인 것을 파악하는 것이다. 바꿔 말하면 부정적으로 구별되어 있는 대상을 통일된 것으로 재현하는 것이다. 이처럼, 이상의 세 계기를 통일시킴으로써 비로소 대상을 운동, 발전으로 포착할 수 있게 된다. 헤겔은 종종 이러한 사상 속에서 변증법이라는 용어를 사용하고 있다.⁵¹⁾

위와 같은 용어의 변증법은 ‘부정의 논리’ 또는 ‘모순의 논리’라 할 수 있다. 다시 말하면 변증법적 모순은 추상적 규정인 동시에 자기의 타자, 자기 부정이며 이는 자기 부정으로 말미암아 변증법적으로 자기를 초월하여 다른 개념으로 발전한다는 개념이다.

은우근(1992)에 의하면 ‘자연현상이나 사회현상의 현실적인 모순들이 아니라 세계정신의 발전에서의 모순들이라는 것이 헤겔의 방법이며 관념론적 변증법의 특징이다. 칸트의 철학도 변증법적 부정의 긍정적 역할에 대한 통찰을 보여주고 있지만, 헤겔이야말로 변증법적 부정의 긍정적 역할을 체계적으로 통찰하고 인식하는데 주목할 만한 성과를 거두었다.’⁵²⁾

헤겔 변증법은 헤라클레이토스의 변화 개념과 플라톤의 존재론적 요소를 체계적으로 종합하여 성립된 것이라 할 수 있다. 아울러 헤겔 변증법은 로고스의 원리이며, 개념의 원리이며, 또한 역사의 원리이기도 하다. 존재는 그저 생성되고 소멸되는 것이 아니라 정립(These)-반정립(Antithese)-종합(Synthese)이라는 피히테적 도식에 의해 파악될 수 있는 것이다. 이와 같은 종합의 변증법에서 핵심어는 매개(Vermittlung)이다. 이 매개를 토대로 논리의 틀을 뛰어넘어 존재의 정·반·합이 가능하게 한다.

위의 매개에 대한 심층적 탐구(探究)는 매개가 주관적 해석에서 객관적 해석으로 작품해석을 유도하는 사유방법임을 통찰할 수 있게 한다. 헤겔 변증법의 사유과정을 역순으로 진행하는 방법의 활용도 역시 그와 같은 통찰에 기여한다.

51) 은우근, op.cit., pp. 34~35.

52) 은우근, op.cit., pp. 53~54.

이는 연구자가 작품을 통해 정당화하고자 하는 존재론의 개념이 이데아로부터 멀어질수록 열등하고 무가치함을 전제로 하는 플라톤의 이원론적 존재론의 개념을 바탕으로 하기 때문이다.

제 2절 메타포 개념 및 메타포리즘의 정의

1. 메타포 개념

미디어 아트의 시물라크르에 대한 해석법으로 ‘메타포리즘(Metaphorism)’의 논리를 정립하기 위해 본 장은 ‘메타포리즘’의 중심 개념인 ‘메타포’에 대한 개념을 살펴보고자 한다. 현대에 이르러 분석철학자들은 ‘메타포’에 깊은 관심을 보였다. 전통적 메타포에 대한 탐구는 인식론적 관점에서 그리고 언어학적으로는 은유와 환유의 메카니즘의 관점에서 이루어져 왔다. 먼저 전통적인 메타포에 관한 개념부터 살펴보고자 한다. 전통적인 메타포 개념을 정리한 커베체스(Kovec ses, 2002)의 개념을 살펴보면 아래와 같다.

첫째 메타포는 언어적 현상이며, 낱말적 속성이고, 둘째, 메타포는 미적, 수사적 목적을 달성하기 위해 사용되며, 셋째, 메타포는 비교되고 동일시되는 두 개체 사이의 닮음에 기초하며, 넷째, 낱말의 의식적이고 고의적인 사용이다. 마지막으로 메타포는 특별한 효과를 얻기 위해 사용되는 비유적 표현으로서 인간 사고와 추론은 물론 일상적 의사소통에서 불가피한 것은 아니라는 것이다. 전통적인 메타포 설명은 표현되는 메타포의 기반을 유사성에 둔다. 객관적인 외부의 대상들이 지니고 있는 속성 가운데 이미 존재하는 유사성을 통해 메타포의 맵핑이 이루어진다는 것이다. 전통적인 메타포 논의가 유사성과 함께 상정하고 있는 것은 대칭성이다. 즉 두 도메인의 비교 대상이 대칭적으로 존재한다는 것이다. 메타포의 의미 전달 기반을 대칭되는 대상물의 유사성에 두기 때문에 흔히 구조 메타포 형태로 구성되며, 경험보다는 추상적 사고를 통해 관련성을 판단하도록 한다.⁵³⁾

즉 전통적인 메타포의 개념은 메타포의 기반이 유사성에 있으며 제시되는 대상

53) 커베체스, pp.vii~viii, 송주영, 「인터페이스 메타포에 대한 체현 인지 접근」, 이화여대 박사논문, 2010, p. 87.

들이 지닌 유사성을 통해 맵핑이 진행되고, 비교 대상이 대칭적으로 존재하며 대칭되는 유사성을 따라 구성된다는 의미로 판단된다.

은유로 번역되는 ‘메타포’(metaphor)는 ‘~뒤’, ‘초월해서(over. beyond)’의 의미를 지닌 ‘meta’와 ‘옮김’, ‘합쳐짐’의 의미를 지닌 ‘pherein’의 합성어 metapherein에서 나왔다. 즉 그리스어 metapherein 뜻은 ‘어떤 것의 자리에 다른 것을 옮겨놓다’라는 의미로 대체, 교환의 의미를 지닌다.⁵⁴⁾ 즉 ‘메타포’(metaphor)는 아는 것의 이름을 그것 너머 모르는 것에게로 가져가는 것으로, 한 사물이나 사실을 다른 사물의 거울을 통하여 바라보게 하는 것이다.

따라서 이 둘 간의 결합에는 기본적으로 유사성이 확보되어야 한다. 기의와 기표간의 유사성 또는 상징성, 사물 사이에 대응적으로 존재하는 동등성이나 동일성의 유비성이 필요하다. 은유와 미메시스의 관계에 대하여 노영택(2006)의 주장을 살펴보자.

“은유는 본질적으로 둘 간의 유사성에 의해 성립될 수 있다는 점에서 예술의 일반 원리인 미메시스 개념과도 무관하지 않다. ...중략..... (사실 미메시스라는 단어에는 은유의 의미가 포함되어있다.) 그래서 미메시스가 예술을 설명하는데 있어 핵심적 개념이듯 은유 역시 상상력과 관련되는 한, 비단 시의 생명으로만 그치는 것이 아니라 예술 일반에 걸쳐 중요한 것이 된다.”⁵⁵⁾

미메시스 이론의 관점에서 아리스토텔레스는 “예술이란 자연을 모방하는 것”이라고 주장한다. 이때 모방은 단순히 자연을 복사하는 것이 아니라 개별적 사태들이 함유하고 있는 이상적 형상인 보편을 드러낸다는 것을 뜻한다. 따라서 미술 작품에서 기호화된 기표에서 보편(기의)을 역으로 발견하는 것은 한 작가의 작품에서 진정한 즐거움을 느끼는 것이고, 작품의 가치를 인식하는 단초를 마련하는 것이다.

연구자는 작품의 기의에 대해서는 플라톤의 이데아(진리)의 위상과 권위에 대한 플라톤의 개념을 기반으로 삼되 기호화된 작품에 내제되어 있는 기의 발견에 대한 의미작용에 대해서는 플라톤과는 반대 입장에 있는 아리스토텔레스의 미메시스에 대한 관점을 배경으로 논의를 진행 한다.

54) 노영덕, 『영화로 읽는 미학』 랜덤하우스 중앙(주), 2006, p. 90.

55) 노영덕, Ibid., p. 93.

2. 메타포리즘 개념 정립의 필요성과 정의

1) 메타포리즘 개념 정립의 필요성

스펙터클 시대에 시뮬라크르가 실재를 대체하게 되면서 미술도 소비되는 상품으로 전락하게 되었다. 문화상품으로 전락한 미술은 단순한 커뮤니케이션적인 환희만 있을 뿐 순수작품에 당연히 내재해 있어야 할 아우라나 실재의 의미가 부재한 상태가 되었다. 스펙타클 시대의 미술 현상에 대해 노영덕(2006)은 “이런 상황에서 과연 미술이 할 수 있는 일이 무엇이 있을까?”라는 질문을 제기했다. 이미 발표된 작품들의 재조합이나 유희를 추구하는 것 외에 무엇이 있겠는가? 팝아트에서 기호화된 대중문화의 이미지들이 재조합되고, 유포아트에서는 사고나 정서가 무시된 채 단지 망막의 자극, 시각적인 효과만이 강조되는 것 외에 무엇이 있는가? 벤야민이 예견한대로 ‘아우라의 상실’이 발생함에 따라 단지 전시의 가치, 볼거리로서의 가치가 강조되는 현상이 나타나고 있는 것이다.⁵⁶⁾

위와 같은 평가와 다른 관점에서 고찰하면, 모더니즘 이후 미술이 ‘재현’을 버리고 자기만의 독자성과 ‘예술적인 예술’, ‘예술작품만을 위한 예술’ 추구함으로써 결국은 관객과 소통이 단절되는 결과를 초래 하였다. 현대 미술이 대중들로부터 외면당하는 소외된 존재가 되어 버린 것이다. ‘재현’을 버린 이후, 현대 미술은 작품을 통해서 진술하고자 하는 기의가 없는 것처럼 보인다. 그러나 일반적으로 현대 미술을 추구하는 작가들의 경우에 선행하는 창작 작업이 작가의 내면에 형성된 어떤 ‘의미를 지닌 주제’를 결정하는 것이다. 이 과정을 거치지 않고 작품을 구상하는 경우는 많지 않다. 전통적인 방법대로 단순히 실재하는 물질적인 대상을 재현하는 것을 외면하는 경우에는 대부분의 현대 미술 작가들은 정신적인 가치들, 즉 ‘~에 대하여’로 이해되는 담론들을 작품의 주제로 선택한다. 따라서 전통적으로는 물질적인 대상을 표현의 주제로 삼았으나, 현대 미술에서는 정신적 가치를 작품의 주제로 삼고 있는 것이 특징이라고 이해된다. 그럼에도 현대 미술이 주제(기의)를 지니고 있지 않는 것처럼 보이는 이유에 대해 노영덕(2006)은 다음과 같이 주장한다.

56) 노영덕, op. cit., pp. 200~202.

첫째, 현대 예술이 주로 관념적, 추상적 또는 비현실적인 것을 그려내고 있기 때문이고 둘째, 재현이 아닌 다른 식으로 맺고 있는 현대 예술의 원상과의 관계방식을 우리가 미처 파악하지 못하고 있기 때문이다. 표현 대상도 알 수 없는 작가의 머릿속의 것이요, 그것을 지시하는 방식도 과거와는 다른 오늘날의 새로운 예술 형식이 마치 현대 예술은 원상 자체를 파기한 예술인 듯한 판단을 하게 만드는 것이다.⁵⁷⁾

위에서 논지한 바와 같이 감상자가 직접적으로 인식할 수 없는 관념적이거나 추상적인 이미지들을 해석할 수 있는 접착점이 형성되지 않기 때문에 현대 예술은 기의를 지니지 않는 단순한 기표에 불과하다고 사람들은 판단한다는 것이다. 게다가 현대 예술은 작품의 원상(기의)과의 관계방식을 단순한 재현(사물을 그대로 재현하는 것은 문학에서 ‘직설법’으로 표현하는 것과 같은 표현)이 아닌 다양한 방식(문학에서의 은유법, 의인법, 환유법, 제유법 등)으로 표현한다.

그러므로 현대 미술은 전통적인 원본 지시 방식인 재현이라는 익숙한 방식에서 벗어난다. 현대 미술의 난해함도 원상의 부재에 기인한다. 그럼에도 불구하고 연구자는 현대 미술을 감상하는 감상자들에게 작품에서 기의를 발견할 수 있는 인식론과 사유 방식을 제공할 필요가 있음을 주지한다. 특히 현대 미술에서 추상적인 작품이나 초현실주의적인 작품, 팝아트 경향의 작품들, 설치작품 및 영상 미디어 작품 속의 오브제들 역시 이미지를 통해서 작품의 진리(작가의 사상, 작가의 세계관)와 예술작품의 본래적 가치를 추구하는 작품들이 여전히 존재하고 있기 때문이다.

2) 메타포리즘(Metaphorism) 정의

메타포를 최초로 정의한 아리스토텔레스는 “메타포란 한 사물에서 그 사물에 속하지 않는 다른 이름을 부여하는 것, 즉 유추(analogy)에 근거하여 속(genus)에서 종(species)으로의 전이(transference), 종에서 속으로의 전이, 속에서 속으로의 전이 현상이다.”고 주장했다. 이러한 메타포는 수사학(修辭學)에 있어서 비유적 수식의 한 영역으로 사물이나 관념을 암시하거나 유추하는 용법이라 할 수 있다.

57) 노영덕, op. cit., p. 207.

수사학의 3분법적 범주를 살펴보면 첫째, 사물의 본뜻을 나타내지 않고 형상을 제시하여 암시하는 Metaphor(은유법)가 있으며, 둘째, 사물의 일부분으로 그 사물의 특수성이나 전체 또는 일반성을 대신하는 Synecdoche(제유법), 셋째, 어떤 사물의 특징을 제시함으로써, 하나의 관념을 연상시키는 그 무엇이 그 관념의 표시를 위해서 사용되는 Metonymy(환유법)가 있다.⁵⁸⁾ 이러한 아리스토텔레스의 수사학(metaphor)을 정의한 것을 살펴보면 다음과 같다.

“모든 주제에서 그 속에 내포된 설득의 도수를 추출해내는 기술, 혹은 각 경우마다 설득하기에 적당한 것을 순이론적으로 발견해내는 능력”으로서 정의한다.⁵⁹⁾

즉 아리스토텔레스의 수사학에서 차용할 수 있는 개념은 작품 속에 내포된 설득의 도수를 추출해내는 방법이나 기술이다. 그리고 위와 같은 아리스토텔레스의 ‘순이론적으로 발견해내는 능력’이라는 개념과 아리스토텔레스의 미메시스의 관점을 수용하여 연구자는 작품의 객관적 해석 방법 연구에 대한 당위성을 지닌 논리를 해명하고자 한다. 그리고 선행연구의 흐름과 성과를 개괄적으로 살펴보면, 메타포에 관한 어원과 사전적 의미 그리고 20세기 후반의 이론가들의 메타포 개념에 대한 연구가 이제까지 주로 이루어져 왔음을 알 수 있다.

이에 본고는 그리스시대부터 전통적인 메타포를 고찰하기 위해서 옛 문헌들을 참고로 하여 메타포의 연구 흐름을 파악하고자 한다. 먼저 수사학에 대한 사제로 그리스 시대의 일화를 살펴보면 다음과 같다.

흔히 <퀘변론자>라고 일컫는 소피스트들이 여기저기에서 나타나 돈을 받고 말하는 기술을 가르치기 시작하자 그들을 비판하는 목소리가 점차 높아졌다. 프로타고라스는 이 무렵 고액의 돈을 받고 대입 수험생들에게 논술을 가르치는 과외 교사처럼 웅변술을 가르쳐 꽤 많은 돈을 모았다고 전해진다. 시인이며 극작가인 에우폴리스는 그를 <신성한 물건이라도 내다 팔 비열한 사기꾼>으로 몰아세웠고, 소크라테스도 <피디아스 같은 뛰어난 장인(匠人)과 조각가 열 사람이 번 돈보다 훨씬 더 많은 돈을 번 자>라고 비난의 화살을 퍼부었다.

문제는 진리를 어떻게 돈으로 사고팔 수 있느냐 하는 데 있었다. 소크라테스는 프로타고라스를 비롯한 히피아스와 고르기아스 같은 소피스트들을 맹렬히 공격하

58) 김준호, 「멀티미디어 인터페이스 메타포의 기호학적 유형에 관한 연구」, 홍익대 석사논문, 2003, p. 28.

59) 김현編, 『수사학』, 문학과 지성사, 1985, p. 29.

였고, 소피스트들의 저항도 이에 못지않았다. 플라톤은 소크라테스의 입을 통하여 수사학이란 작은 것을 크게, 큰 것을 작게, 아름다운 것을 추하게, 추한 것을 아름답게, 거짓된 것을 진실되게, 그리고 진실된 것을 거짓되게 만드는 기술이라는 것이다. ...중략... 소크라테스와 소피스트들의 싸움은 곧 철학과 수사학의 싸움과 다름없었다. 철학은 절대적 진리에 대한 믿음을 끝까지 버리지 않으려고 한 반면, 수사학은 이에 맞서 진리의 상대성과 주관성을 내세우려고 하였다.⁶⁰⁾

즉 철학자들은 개념적이고 이성적인 언어로 진리를 주장하는 반면, 소피스트들의 수사학은 메타포적 표현으로 상대성과 주관성을 강조했다는 것이다.

플라톤은 시인들을 추방할 만큼 수사학을 싫어했지만, 완강하게 부정하지는 않았다는 것을 그의 저서에서 알 수 있다. 오히려 그는 수사학의 대가처럼 알레고리(우의(寓意), allegory) 형식으로 태양의 비유나 동굴의 비유를 통하여 온갖 수사학을 사용했다는 것이 아이러니할 뿐이다. 또한 그의 제자 아리스토텔레스는 플라톤의 아카데미에서 수사학을 강의하면서 수사학 이론을 발전시켜 나갔다. 아리스토텔레스의 수사학 이론서⁶¹⁾ 소피스트들의 관점을 넘어서서 참된 인식에 도달할 수 있는 방법론적 가능성을 탐구했다.

수사학은 17세기에 이르러 ‘바로크 문화의 시대’라고 불리는 전성기를 맞이했다. 당대에 수사가로 불리는 타고난 시인들은, 멜란히톤·보신·스칼리게르·오피츠·폰타누스·하르시되르퍼 등에서 볼 수 있듯이 신적인 재능을 보였으며, 그들은 자신의 영감과 창안을 발휘하여 효과적으로 전달하기 위한 수사학의 기교와 이론을 더욱 발달시켰다. 그러나 18세기 계몽주의 시대의 작가들은 수사학을 기교나 장식으로 생각해서 바로크 시문학을 완강하게 거부하면서 비난하였다. 그 시대의 기본 특징은 문학의 규칙과 모범성, 노련함과 박식함, 전통 결부성과 초민족적 지향성, 즉 이성과 합리성을 띤 ,그들의 성향과는 상이했다.⁶²⁾ 그러나 제2차 세계대전 이후 절대적이고 객관적인 이성적인 사고가 붕괴되기 시작했다. 그 후 점차 구조주의 시대에 접어들어 수사학의 용어들을 조금씩 차용하면서 수사학은 새로운 관점에서 조명을 받기 시작한다. 수사학에 대한 개념은 장식적인 용어 보

60) 김옥동, 『수사학이란 무엇인가』, 민음사, 2003, pp. 23~25.

61) 아리스토텔레스, 『알렉산더에게 바치는 수사학』, 1421a : 이 책은 현존하는 가장 오래된 수사학 교과서이다. “아리스토텔레스가 알렉산더에게 좋은 일이 많이 생기길 기원합니다”로 시작한다. 이러한 이유에서 이 현사가 아리스토텔레스의 저서임을 합법화시킴.

62) 게르트 워딩, 박성철 옮김, 『고전수사학』, 동문선, 2003, pp. 145~148.

다는 과학적 용어로 재해석하게 된다. 따라서 포스트모더니스트들과 포스트구조주의자들에게 있어서 수사학은 그들의 이론과 개념을 세우는 초석이 되었다. 따라서 20세기 전반이 <논리의 시대>이었다면, 후반은 <수사학의 시대>라 할 수 있다. 수사학의 전성기를 고대에서 현대까지 열거한다면 <제1의 소피스트 시대> : 그리스, <제2의 소피스트 시대> : 로마시대, <제3의 소피스트 시대> : 20세기 후반 등으로 분류할 수 있다.⁶³⁾

위와 같이 본고는 메타포의 어원·의미·아리스토텔레스의 정의·각 시대마다 메타포를 수용하는 방식 등에 대해서 고찰하였다. 이러한 탐구 과정에서 본고는 아리스토텔레스가 말한 <우리가 무엇인가 새로운 것을 얻게 되는 것은 바로 메타포를 통해서이다>라는 명제에 대해서 사유했다. 메타포는 추상적인 관념을 구체적인 이미지로 전환할 뿐 만 아니라 우리가 늘 일상적으로 보아왔던 것을 전혀 다른 새로운 방법으로 바라볼 수 있게 함으로써, 새로운 개념으로 접근할 수 있게 한다. 따라서 메타포가 예술가들에게 얼마나 중요한 요소인지 어느 누구도 부정할 수 없을 것이다.

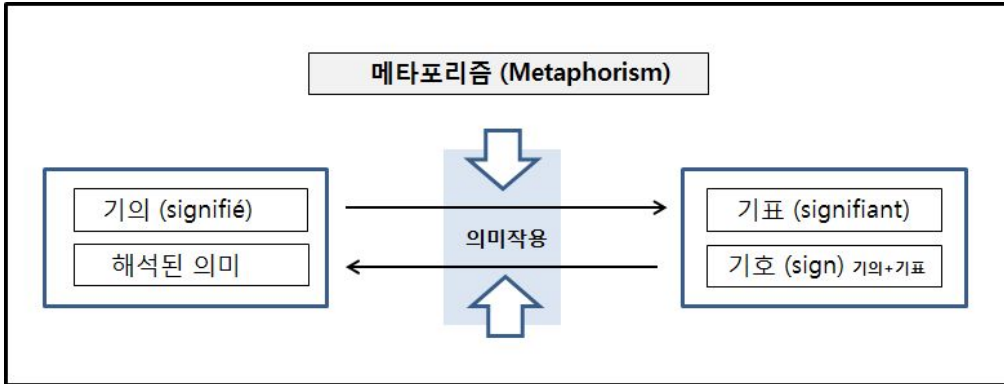
이에 본고는 수사학의 한 부분으로서의 메타포가 아니라 하나의 이즘(ism, 사조,思潮)으로서 메타포를 정립하고자 한다. “메타포란 한 사물에서 그 사물에 속하지 않는 다른 이름을 부여하는 것, 즉 유추에 근거하여 속에서 종으로의 전이, 종에서 속으로의 전이, 속에서 속으로의 전이 현상이다”라는 아리스토텔레스의 정의를 토대로, 본고는 은유(隱喩)와 더불어 환유(換喩), 제유(提喩)까지의 의미를 포함하는 메타포의 포괄적 개념을 ‘메타포리즘(Metaphorism)’이라고 정의한다. 그리고 이 ‘메타포리즘’은 두 가지 의미를 갖는다. 첫 번째 의미는 대부분의 예술적 작품을 창작할 때 작가가 표현하고자 하는 기의(진리, 작가의 사상과 철학, 메시지)를 기표에 담아 기호화 시키는 과정에서 자연스럽게 광의의 메타포적 표현형을 활용한다는 것이다. 두 번째 의미는 기호화된 작품에서 기의를 발견해내는 해석과정에서 ‘메타포’를 역순으로 분해해가는 작업이 필수적이라는 것이다. 결론적으로 메타포리즘은 작품을 창작하고, 해석하는 과정에서 핵심적 역할을 수행하는 의미작용이요, 기호작용의 메커니즘(mechanism)이다.

메타포리즘은 작가가 작품을 창작하고, 작품(기호)을 해석하며 기의를 발견해

63) 김옥동, Ibid., p. 29.

내는 의미과정에서 작동되는 메커니즘으로서의 포괄적인 의미를 지닌 일반적 개념이라면, ‘메타포리즘 해석학’은 이 ‘메타포리즘’이 작품 해석과정에 국한되어 사용될 경우의 특수 개념의 용어로 정의한다.

<표-3> 메타포리즘의 정의



제 3절 메타포리즘의 해석학

플라톤의 시각에 의하면, ‘자연은 신의 형상을 가진 복제물이라 할 수 있다.’ 즉 시물라크르의 원본은 신성(神性)이라고 할 수 있다. 플라톤은 가치-존재론적 사유로 ‘더 존재한지 덜 존재한지’에 대해 가치론적으로 진위를 판별하였다. 가장 많이 존재하는 것, 즉 완전한 것은 신이며, 진짜로 존재하고 눈에 보이는 것은 실재(實在)이다. 플라톤의 가치-존재론에 의거하면, 초월적인 이데아의 세계가 있으며, 이성으로 인식하는 것이 실재이며, 형상(이미지)을 그대로 표현하는 것이 재현이며, 이 재현된 것을 복사한 것이 전혀 형상을 부여받지 못한 시물라크르이다. 플라톤의 가치-존재론은 이분법의 구도, 즉 형상과 질료, 질서와 카오스, 영원과 순간, 동일성과 타자성 등 이분법의 구도를 갖는다.

플라톤에게 있어서 변증법은 정반(正反)을 사용하여 합(合을) 찾아 나가는 과

정에서 문답(問答)을 통해 진리에 이르는 방법이다. 본 연구자의 작품에서 고전 명화나 유명한 작품 이미지를 차용하여 작품을 구상한 배경에는 우선적으로 관람자들의 관심과 시선을 좀 더 오래 머물 수 있게 하려는 의도가 있다. 그러나 보다 중요한 의도는 작품 속의 이미지, 눈앞에 보이는 이 시물라크르를 이용해서 시물라크르가 정작 허상이라는 것을 더욱 강조함과 더불어 변증법의 진행을 역순으로 되짚어 가는 사유과정을 통해 진리를 드러내고자 하는 것이다.

앞에서 논지한 바와 같이 메타포리즘은 작품을 창작하고, 작품(기호)을 해석하며, 기의를 발견해내는 의미과정에서 작동되는 메커니즘으로서의 포괄적인 의미를 지닌 일반적 개념이라면, ‘메타포리즘 해석학’은 이러한 ‘메타포리즘’이 작품 해석의 사유과정에 국한되어 사용될 경우의 용어로 정의한다.

예술의 본질은 무엇인가? 그리고 작가는 작품을 통해서 무엇을 추구하는가? 이와 같은 물음들에 대해서 본 연구는 변증법적 메타포리즘 해석을 적용하여 그 해답을 유추하고자 한다. 적어도 연구자의 메타포리즘 융합기의 모든 작품들의 메시지를 파악하기 위해 본 연구는 메타포리즘 해석학의 방법을 적용시켜 연구자의 작품에 숨어 있던 의미를 분석할 것이다. 결론적으로 ‘메타포리즘 해석학’은 작품을 창작하고, 해석하는 과정에서의 메커니즘이다.

제 4장 연구자 작품 전문가 비평 및 작품해석

제 1절 연구자의 작품세계 전문가 인터뷰 자료 분석

1. 전문가 그룹 인터뷰 현황

본고의 작품세계에 관해 심도 있는 분석을 하기 위해 이이남 스튜디오에서 몇몇 작가들이 모여 미술계 전문가들의 인식을 파악하기 위하여 인터뷰에 관한 내용과 형식을 도출하였다.

<표-4> 인터뷰 대상 전문가 구성표

영역 구분	소속 및 직책	경력	주요업무
미술평론가 1	독립큐레이터	독일 슈투트가르트 예술 대학 대학원 졸업	미술평론
미술평론가 2	한국미술경영연구소장	명지대학교 미술사 박사	미술평론
미술행정가 1	백남준 아트센터 관장	ZKM미디어센터 전시기획 대안공간 루프 대표	전시기획
미술행정가 2	간송미술 문화재단 수석 큐레이터	홍익대학교 대학원 미학과 졸업 성균관대학교 유학대학원 동양 철학과 박사수료 전공 예술학, 미학, 동양철학	전시기획 미술평론
미술행정가 3	대전시립미술관 학예연구실장	홍익대학교 미학과 박사수료 2011 창원아시아미술제 전시감독 중앙대학교 한국화과 겸임교수	미술평론
문화예술교육 전문가	전남대학교 문화전문대학원 교수	미디어예술공학 전공	예술교육
예술교육 전문가	성신여자대학 미술대학 교수	홍익대학교 미술대학졸업 쿤스트아카데미 뒤셀도르프 졸업	예술교육
미디어 테크니션	독립 테크니션	국립아시아전당 문화정보원 설치 광주비엔날레 설치 참여 광주시립미술관 전속 테크니션	미디어 작품설치

이러한 내용으로 미술계에서 객관적으로 공신력을 인정받는 총 11명의 미술 관련분야 전문가의 심층 인터뷰를 실시하는 전문가집단 인터뷰기법을 활용하였다.

자료의 수집은, 먼저 인터뷰를 진행하기 전(2016년 4월~9월) 해당 전문가들과 사전 방문으로 교류한 후, 방문과 SNS 또는 메일을 통해 서울, 경기, 강원, 광주 지역의 전문가들을 대상으로 2016년 10월 4일~11월 13일까지 약 40일정도 서면 인터뷰 설문을 실시하였다. 심층 인터뷰는 10개 항의 질의 내용을 정리한 내용이 었다. 그리고 인터뷰 대상 전문가 구성은 미술평론가 3인, 미술행정가 4인 (큐레이터, 미술관장), 미술교육 전문가 2인, 미디어 테크니션 2인 등 11인을 중심으로 심층 전문가 인터뷰를 진행하였다. 그러나 3인은 기간 내에 회신을 주지 않아서 분석 대상에서 제외되었다.

<표-5> 인터뷰 설문지

<p>안녕하십니까? 소중한 시간을 허락하여 주시며 인터뷰에 허락하여 주셔서 감사합니다. 본 인터뷰의 목적은 '미디어 아트의 시물라크르에 대한 메타포리즘 해석학' 연구를 위해 이이남 작품세계에 대해 인터뷰를 하고자 합니다. 질문에 대하여 귀하의 학문적 견해의 관점에서 성실껏 답하여 주시기 바랍니다. 본 자료는 박사학위 청구 논문 연구를 위한 소중한 자료로 사용됩니다. 감사합니다.</p> <p style="text-align: center;">2016년 10월 4일</p> <p style="text-align: center;">지도교수 : 조선대학교 미술대학 미술학과 교수 박상호 연구자 : 조선대학교 대학원 순수미술학과 박사과정 이이남 연락처 : 010 2067 2229</p> <p>■ 다음 질문에 답을 부탁드립니다.</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 이이남 작품에서 이미지에 나타난 시물라크르의 개념은 어떠한 특성을 지닙니까? (플라톤, 들뢰즈, 장 보드리아르의 시물라크르의 개념과의 비교) 2. 이이남 작품의 제작 방법에서 발견되는 독창성이 있다면 어떤 부분이라고 판단되니까? 3. 이이남 작품에서 시간의 공존, 공간의 공존 표현 어법에 대해 어떻게 평가할 수 있습니까? 4. 이이남 작품에서 발견되는 미학적, 철학적 키워드는 무엇이라 생각되니까?
--

5. 이이남 작가가 작품을 통해 추구하는 메시지가 작품 속에 내재되어 있다면 작가가 추구하는 그 내용을 읽을 수 있는 장치를 작품 속에서 발견할 수 있습니까?
6. 2016년 11월 5일 벨기에에서 ‘빌 비올라 . 이이남 2인 전’이 개최됩니다. 빌 비올라 작품세계와 이이남 작품세계를 비교할 때 공통점과 차이점을 무엇이라고 판단됩니까?
7. 이이남 작품의 특수성과 보편성에 대해서 분석한다면 분석 결과가 어떻게 정리될 수 있습니까?
8. 이이남 작품 내용에 대하여 ‘변증법적 메타포리즘’ 해석이 가능하다고 생각됩니까?
9. 원작을 차용하는 이이남 작품에서 차용기법을 활용하는 작가들과의 차별성이 있다면 어떤 것이라고 판단됩니까?
10. 미학적 관점에서 이이남 작품세계에 대한 종합적인 비평을 바랍니다.

1) 미술평론가 인터뷰 1

류병학(미술평론가)

문 1 : 이이남 작품에서 이미지에 나타난 시뮬라크르의 정의는 어떠한 특성을 지닙니까? (플라톤, 들뢰즈, 장 보드리야르의 시뮬라크르의 정의와 비교)

플라톤(Plato)에서부터 들뢰즈(Gilles Deleuze) 그리고 보드리야르(Jean Baudrillard)에 이르는 ‘시뮬라크르(simulacre)’의 정의와 비교는 미술평론을 하는 저에게 임파서블한 미션이라고 할 수 있다. 그럼에도 불구하고 저는 위험을 무릅쓰고 제가 이해한 그들의 ‘시뮬라크르’에 대한 정의와 비교를 도식화시켜보고자 한다. 왜냐하면 저의 도식화가 또 다른 ‘생산적 논의’를 위한 일종의 ‘불씨’로 작용되기 바라기 때문이다.

우선 플라톤과 들뢰즈의 ‘시뮬라크르’에 대한 정의와 비교를 하기위해서라도 플라톤이 <국가(Politeia)>에서 언급한 ‘이데아(Idea)’를 먼저 언급해야만 할 것 같다. 플라톤은 이데아를 잃어버린 기원, 즉 플라톤이 찾아야만 하는 ‘진리’로 간주

한다. 플라톤에게 현실세계는 이데아의 복제이고, 그 복제(현실세계)를 복제하는 것이 바로 ‘시물라크르’이다. 따라서 플라톤에게 ‘시물라크르’는 원본(이데아)로부터 더 멀어지게 하는 위험한 복제인 것이다. 그러나 들뢰즈는 끝없이 변화하는 현실세계 저 너머에 있는 초월적 존재인 이데아를 인정하지 않는다. 따라서 그에게 원본(이데아)/복제(시물라크르)라는 이분법적인 관계는 이루어질 수 없다. 들뢰즈의 ‘시물라크르’는 원본의 복제도 아니지만 그렇다고 원본도 아니다. 왜냐하면 들뢰즈에게 ‘시물라크르’는 현실세계처럼 끊임없이 변화하기 때문이다. 따라서 들뢰즈의 ‘시물라크르’는 인간의 삶에 변화와 의미를 줄 수 있는 일종의 ‘사건’을 뜻한다. 결국 들뢰즈의 ‘시물라크르’는 원본(기원) 없는 복제인 셈이다. 보드리야르의 ‘시물라크르’ 역시 원본(기원) 없는 복제라는 점에서 들뢰즈의 ‘시물라크르’와 닮았다. 하지만 보드리야르의 원본 없는 복제는 원본 자체를 인정하지 않는다는 것이라기보다 오히려 원본을 압도한다는 점이다. 따라서 원본이 시물라크르를 따르게 되는 셈이다. 이를테면 시물라크르가 현실보다 선행한다고 말이다. 그 점에 대해 그는 사례로 영토와 지도를 들어 다음과 같이 언급한다. “영토는 더 이상 지도에 선행하거나, 지도가 소멸된 이후까지 존속하지 않는다. 이제는 지도가 영토에 선행하고 심지어 영토를 만들어 낸다.” 자, 그럼 이이남의 ‘시물라크르’를 언급해 보겠다. 이이남의 작품은 기존 명화를 차용하여 ‘생명(움직임)’을 (불어넣어)준다. 일단 이이남이 차용한 명화들을 본다면 플라톤의 ‘시물라크르’(베르베르의 <진주귀걸이를 한 소녀>와 신사임당의 <초충도>)나 들뢰즈의 ‘시물라크르’(세잔의 <생 빅투아르 산>과 정선의 <금강전도>) 혹은 장 보드리야르의 ‘시물라크르’(앤디 워홀의 <마를린 먼로>와 리히텐슈타인의 <우는 여자>)로 읽힐 수 있겠다. 그런데 이이남이 차용한 명화는 (명화의) 원본(시물라크르)가 아니라 복제란 점이다. 따라서 그의 작품은 복제(시물라크르)의 복제, 즉 시물라크르의 시물라크르라고 할 수 있겠다. 때문에 그의 시물라크르의 시물라크르는 이미 존재하고 있는 원본(기원)과는 아무런 관계가 없는 독자적인 하나의 현실인 셈이다. 더욱이 그의 시물라크르의 시물라크르는 ‘박제된(죽은)’ 이미지를 움직이게 한다는 점이다. 그런 점에서 저는 이이남의 작품을 ‘트랜스-시물라크르(trans-simulacre)’ 로 부르고자 한다.

문 2. 이이남 작품의 제작 방법에서 발견되는 독창성이 있다면 어떤 부분이라고 생각이 됩니까?

이이남의 ‘트랜스-시물라크르’는 시물라시옹(simulation)에 의해 변화하는 시물라크르로서 기존의 시물라크르를 확장시킨다. 이를테면 ‘트랜스-시물라크르’는 원본/복제나 진짜/가짜가 모호하게 뒤섞인 것이 아니라 시물라크르와 시물라크르가 모호하게 뒤섞인 것이라고 말이다. 따라서 ‘트랜스-시물라크르’는 기존의 시물라크르를 넘어 또 다른 시물라크르를 파생시킨다. 그런 점에서 이이남의 ‘트랜스-시물라크르’는 (보드리야르의 용어를 빌려 말하자면) ‘파생-시물라크르(hyper-simulacre)’라고 할 수 있겠다.

문3. 이이남 작품에서 시간의 공존, 공간의 공존 표현 어법에 대해 어떻게 평가할 수 있습니까?

우리는 흔히 시나 음악 그리고 연극을 시간예술로 보는 반면, 회화나 조각 그리고 건축은 공간예술로 간주한다. 이이남이 차용한 기존의 명화는 일종의 ‘공간 회화’라고 할 수 있다. 하지만 그는 공간회화에 시간을 개입시킨다. 백남준은 비디오아트를 ‘움직이는 회화’라고 불렀다. 그 ‘움직이는 회화’를 문자 그대로 표현한 것이 바로 이이남의 트랜스-시물라크르이다. 따라서 그의 작품에서 핵심은 바로 ‘시간’의 도입이라고 할 수 있겠다. 그의 작품에서 ‘시간’은 일종의 ‘힘(Force)’이다. 여기서 말하는 ‘힘’은 정지된 것을 움직이게 하는 ‘사건’이라고 할 수 있겠다. 그리고 그 ‘사건’은 ‘눈에 보이지 않는 힘’을 보이게 한다.

문 4. 이이남 작품에서 발견되는 미학적, 철학적 키워드는 무엇이라 생각됩니까?

이이남의 작품에서 발견되는 철학적 키워드는 앞에서 언급한 ‘시물라크르’를 참조하시기 바란다. 이이남의 작품에서 발견되는 미학적 키워드는 ‘재매개(remediation)’라고 할 수 있겠다. 여기서 재매개는 기존 미디어(회화)를 디지털로 미디어화 시킨 것을 뜻한다.

이러하면 이이남의 작품은 아날로그(명화)를 디지털로 재구현(Refashion)시킨 것이라고 말이다. 이이남이 사용하는 디지털 기술은 일종의 ‘심장전기충격기(defibrillator)’라고 할 수 있겠다. 왜냐하면 이이남은 ‘명화충격기’로 동서양의 명화들을 환생시키기 때문이다.

문 5. 이이남 작가가 작품을 통해 추구하는 메시지가 작품 속에 내재되어 있다면 작가가 추구하는 그 내용을 읽을 수 있는 장치를 작품 속에서 발견할 수 있습니까? 만일 그 장치가 필요하다면 이이남의 현재 작품표현에 있어서 보완해야 하는 내용이 있다면 그 내용은 무엇입니까?

이이남 작가가 작품을 통해 추구하는 메시지가 작품 속에 내재되어 있는지/없는지 확인하기 위해 구체적인 사례로 이이남의 <신-진주 목걸이를 한 소녀>(2007)를 들어보겠다. 이이남의 <신-진주 목걸이를 한 소녀>는 아시다시피 ‘네덜란드의 모나리자’로 불리는 베르메르(Johannes Vermeer)의 <진주귀걸이를 한 소녀(Het Meisje met de Parel)>를 차용한 작품이다. 베르메르의 <진주귀걸이를 한 소녀> 표정은 다빈치(Leonardo di ser Piero da Vinci)의 <모나리자(Mona Lisa)>만큼이나 알쏭달쏭하다. 소녀의 커다란 눈망울과 살짝 벌어진 입술은 매혹적이기까지 하다. 진주귀걸이를 한 소녀의 눈은 마치 무슨 말인가 하려는 듯 우리를 향하고 있다. 그것이 궁금했던 소설가 트레이시 슈발리에(Tracy Chevalier)는 <진주 귀고리 소녀(Girl with a Pearl Earring)>라는 제목을 소설을 썼다. 우리에게 잘 알려진 피터 웨버(Peter Webber) 감독의 <진주 귀걸이를 한 소녀(Girl with a Pearl Earring)>(2003)는 트레이시 슈발리에의 소설 <진주 귀고리 소녀>를 각색한 것이다. 영화는 화가 요하네스 페르메이르(콜린 퍼스)와 그의 하녀인 그리트(스칼렛 요한슨 분)의 이루어질 수 없는 사랑을 그린다. 이이남의 <신-진주 목걸이를 한 소녀>는 영화 <진주 귀걸이를 한 소녀>의 압축판으로 보인다. 왜냐하면 이이남의 <신-진주 목걸이를 한 소녀>는 화가와 모델 사이의 절대적 간격(이루어질 수 없는 사랑)을 아무런 말도 없이 단 한줄기 눈물로 표현했기 때문이다.

문 7. 이이남 작품의 특수성과 보편성에 대해서 분석한다면 분석 결과가 어떻게 정리될 수 있습니까?

이이남 작품의 특수성과 보편성에 대해 분석하기 위해 구체적인 사례로 이이남의 <신-금강전도>를 들어보겠다. 이이남의 <신-금강전도>는 정선의 <금강전도>를 차용한 작품이다. 물론 그는 정선의 <금강전도>를 단순히 차용만 한 것이 아니라 재매개한 것이다.

정선의 <금강전도>는 금강산 일만이천봉을 마치 활짝 핀 한 떨기 꽃처럼 그려낸 진경산수화의 결정체로 간주된다. 정선은 암산과 숲을 마치 여성의 자궁처럼 절묘하게 표현해 놓았다. 그런데 이이남의 <신-금강전도>는 뼈꾸기 울음소리와 함께 정선의 수묵 <금강전도>를 푸르게 변화시킨다. 새소리와 물소리가 들리더니 갑자기 헬리콥터 소리가 들린다. 그리고 파리 떼처럼 헬리콥터가 금강산 위를 비행한다. ‘금강산 개발’을 하는 것일까? 망치 소리와 함께 금강산 골짜기 마다 건물이 세워지고, 헬리콥터는 여전히 금강산을 가로지른다. 어디서 강력한 폭탄이라도 터진 듯 하얀 연기는 뭉개 뭉개 피어난다. 어느새 눈발이 날리기 시작한다. 눈 쌓인 금강산의 골짜기 마다 세워진 건물들은 불빛을 반짝인다. 물론 헬리콥터는 여전히 사운드와 함께 금강산 주변을 떠돌고 다닌다. 찬바람 소리가 들리면서 헬리콥터 소리는 사라진다. 이이남은 <신-금강전도>는 일명 ‘금강전투도’로 불리기도 한다. 정선의 <금강전도>는 흔히 ‘관념적인 산수화’가 아니라 구체적인 사실을 관통하여 정선 자신만의 시각으로 표현한 ‘진경산수화’로 평가받는다. 따라서 오늘날 누군가 ‘금강전도’를 모델로 작업하고자 한다면 ‘지금 여기’를 관통하여 작가 자신만의 시각으로 표현해야만 할 것이다. 이이남의 <신-금강전도>는 정선의 <금강전도>처럼 현실인식을 관통한 탁월한 분석력으로 재구성한 것이다.

문 8. 이이남 작품 내용에 대하여 ‘변증법적 메타포리즘’ 해석이 가능하다고 생각됩니까?

‘변증법적 메타포리즘’에서 일단 질문에서 사용한 ‘변증법(dialectic)’이 어떤 ‘변증법’인지가 선행되어야 할 것 같다. 자신의 입장(올바름)을 입증하기 위해 상대

방의 입장에 어떤 자기모순을 가지고 있는지를 논증하는 엘레아학파(Eleaticism) 제논(Zenon)의 ‘변증법’인지, 우리의 이성(理性)이 빠지기 쉬운 잘못된 추론(推論)을 폭로하고 비판하는 ‘가상의 논리학’인 칸트(Immanuel Kant)의 ‘(보통)변증법’인지, 인식이나 사물이 정(正)·반(反)·합(合)의 3단계를 거쳐서 전개된다는 헤겔(Georg Wilhelm Friedrich Hegel)의 변증법인지 말이다.

그러나 우리가 이이남의 작품을 사례로 들어 본다면, 그것이 어떤 ‘변증법’인지를 확인할 수 있을 것 같다. 따라서 저는 구체적인 사례로 동양과 서양의 명화를 접목시킨 이이남의 <모네와 소치의 대화>(2008)와 <겸재 정선과 세잔>(2009)을 들어보겠다. 이이남의 <모네와 소치의 대화>는 모네(Claude Monet)의 <해돋이, 인상(Impression, Soleil Levant)>(1872)과 소치(小痴) 허련(許鍊)의 <추경산수도(秋景山水圖)>(1830년대 말로 추정)를 옆으로 나란히 배치하여 등장시킨다. 그런데 차츰 시간이 경과하면서 모네의 <해돋이, 인상>에서 해와 배가 소치의 <추경산수화>로 서서히 흘러가고, 소치의 <추경산수도> 전경에 있는 배와 섬이 모네의 <해돋이, 인상>으로 천천히 흘러간다. 모네의 <해돋이, 인상> 해가 소치의 <추경산수도> 산 뒤로 은폐되자 모두 밤으로 바뀐다. 밤이 되자 건물들에 불빛이 밝혀진다. 흥미롭게도 소치의 <추경산수도> 전경에 있는 섬의 집에도 불빛이 밝혀진다. 그리고 소치의 <추경산수도>에 쓰여진 텍스트(화제)가 마치 바람에 날리듯 모네의 <해돋이, 인상>으로 날라 간다. 따라서 이이남의 <모네와 소치의 대화>는 서로 다른 공간/시간에 제작된 모네와 소치의 그림들을 마치 서로 선물을 주고받듯이 디지털로 ‘이동’시켜 자연스럽게 교감한다.

이이남의 <겸재 정선과 세잔>은 겸재(謙齋) 정선의 <장안연월(長安烟月)>과 세잔(Paul Cezanne)의 <생 빅투아르 산(Montagne St. Victoire)>을 모델로 삼은 작업이다. 정선이 1741년경 안개 낀 밤의 남산의 풍경을 그린 <장안연월>과 세잔이 1904년경 그린 <생 빅투아르 산>이 만난다. 하지만 이들의 만남은 <모네와 소치의 대화>처럼 옆으로 나란히 배치되는 것이 아니라 한 화면에 차례로 등장한다는 점이다. 우선 정선의 <장안연월>에 빗방울이 떨어지면 마치 먹이 번지듯이 풍경이 번진다. 그 번진 자국에 세잔의 <생 빅투아르 산>이 오버랩 되어 결국 정선의 <장안연월>은 세잔의 <생 빅투아르 산>으로 전이된다. 흥미롭게도 정선의 <장안연월>과 세잔의 <생 빅투아르 산>은 매우 유사하다는 점이다. 그

런데 정선의 <장안연월>은 세잔의 <생 빅투아르 산>보다 100년이 넘는 시기에 그려졌다. 서로 다른 공간과 시간에 제작된 그림들이 이이남의 디지털아트로 서로 스며든다.

이런 단편적인 읽음은 이이남의 <모네와 소치의 대화>와 <겸재 정선과 세잔>이 헤겔의 변증법을 차용하고 있음을 알려준다. 이를테면 이이남은 헤겔의 정(正)과 반(反)을 모네와 소치의 시공간을 달리하는 풍경 그리고 겸재와 세잔의 시공간을 달리하는 풍경으로 상정하여 그들을 융합(合)시킨다고 말이다. 따라서 이이남은 시공간을 달리하는 서로 다른 두 풍경을 디지털을 이용하여 한층 높은 풍경으로 지양(aufheben)시키고자 한다고 말이다. 두말할 것도 없이 ‘사변적 변증법(spekulative Dialektik)’은 관객의 몫이다. 헤겔은 메타포(metaphor)를 상징(Symbol)과 알레고리(Allegorie)에 비해 의미와 형상의 분리가 아직 생기지 않은 채 그것만으로 명백한 의의를 지닌 직접적인 비유(Gleichnis)로 본다. 따라서 헤겔에게서 메타포의 목적은 정반합의 변증법처럼 “단순한 것, 친숙한 것, 소박한 것에 만족하지 않고 그것을 넘어서서 타자로 나아가 다른 것에 머물고, 이중의 것을 하나로 접합하고자 하는 정신과 심정의 필요와 위력”에 있는 것으로 간주된다. 여러분도 아시다시피 은유가 성립되기 위해서는 무엇보다 비교되는 두 대상이 서로 다른 범주에 속해 있어야만 한다. 이이남은 시공간을 달리하는 서로 다른 두 풍경을 차용한다. 따라서 그가 차용한 두 풍경 사이에 의외성의 긴장감이 돈다. 하지만 그가 차용한 두 풍경은 서로 연상도 가능하다는 점이다. 말하자면 <모네와 소치의 대화>에서는 바다 풍경과 <겸재 정선과 세잔>에서는 산이라는 모티프를 통해 서로 연상을 가능케 한다고 말이다.

이이남은 프랑스인에게 친숙한 모네와 세잔의 풍경과 한국인에게 친숙한 소치와 겸재의 풍경에 만족하지 않고 그것을 넘어서서 ‘다른 풍경’을 만들어낸다. 물론 그의 ‘다른 풍경’은 다름아닌 모네와 소치의 풍경 그리고 세잔과 겸재의 풍경을 디지털로 융합시킨 것이다. 여기서 ‘디지털’은 바로 움직임, 즉 변화의 결과에 대한 기술이 아니라 운동 그 자체를 뜻한다. 따라서 이이남의 메타포는 메타포라는 허구(이미지)를 차용해 새로운 풍경(현실)을 발견하는 ‘살아 있는 메타포’라고 할 수 있겠다.

2) 미술평론가 인터뷰 2

김운섭(미술평론가)

문 1. 이이남 작품에서 이미지에 나타난 시물라크르의 정의는 어떠한 특성을 지닙니까? (플라톤, 들뢰즈, 장 보드리야르의 시물라크르의 정의와 비교)

플라톤은 이 세계를 ‘이데아(원형)-현실(복제물)-시물라크르(복제의 복제물)’로 구분했다. 결국 ‘순간적으로 생성되었다가 사라지는 우주의 모든 사건 또는 자기 동일성이 없는 복제를 가리키는 철학 개념’이란 사전적 의미에서 엿보이듯, 이 개념엔 ‘완전한 복제란 있을 수 없다’고 전제한다. 겉으로 보이는 형상의 복제는 내면의 심리적 변화까지 온전하게 포착하기 힘들기 때문이다.

비교적으로 들뢰즈는 ‘사건의 존재론’이란 개념을 앞세워 ‘인간의 삶에 변화와 의미를 줄 수 있는 각각의 사건’을 시물라크르로 규정해 큰 가치를 부여한다. 또한 장보드리야르는 더 나아가 ‘모사된 이미지가 현실을 대체한다’거나, 더 이상 모사할 실재가 없어지면서 ‘실재보다 더 실재 같은 하이퍼리얼리티(극실재)의 생산’을 언급한다. 단순한 흉내를 넘어 원형과 다른 정체성의 존재를 주장하며, 우리의 현대사회를 ‘모사된 이미지가 현실을 대체하는 한다’는 특성을 강조했다.

이러한 측면을 고려할 때, ‘이이남의 시물라크르 개념’의 작품엔 ‘복제되면 복제될수록 진짜와는 점점 거리가 멀어진다’는 초기 플라톤의 정의로 시작해, 장보드리야르의 ‘현실을 대체할 수 있는 모사 이미지의 새로운 개념’으로써의 정의까지 복합적으로 내재되어 있다고 볼 수 있겠다.

문 3. 이이남 작품에서 시간의 공존, 공간의 공존 표현 어법에 대해 어떻게 평가 할 수 있습니까?

이이남 작품에서 주목할 점은 ‘현재적 관점의 재해석’이다. 고전과 현대를 넘나들며 시간성과 공간성의 경계를 허물면서도 철저하게 ‘관찰자 시점’을 유지한다는 점이 이이남만의 개별성이자 독창성의 근간을 이룬다.

문 4. 이이남 작품에서 발견되는 미학적, 철학적 키워드는 무엇이라 생각됩니까?

무엇보다 ‘가상의 복제에 의한 현실성의 메타포’를 들 수 있겠다. 특히 현실을 심상의 관념적 시선으로 포착한 우리 전통회화에 다시 현실적 개념의 장치들을 동원함으로써 ‘가상계 속의 초현실적 구조’를 완성한다. 그런 의미에서 이이남의 작품은 그동안 언급된 시물라크르 혹은 시물라시옹 개념을 한 단계 더 끌고 나가려는 시도를 하는 것으로도 보인다.

문 5. 이이남 작가가 작품을 통해 추구하는 메시지가 작품 속에 내재되어 있다면 작가가 추구하는 그 내용을 읽을 수 있는 장치를 작품 속에서 발견할 수 있습니까?

만일 그 장치가 필요하다면 이이남의 현재 작품표현에 있어서 보완해야 하는 내용이 있다면 그 내용은 무엇입니까?

이이남 작품의 메시지는 ‘가상 속에서의 감흥’이다. 미디어아트로서의 기능성은 철저하게 ‘연출된 스토리텔링’과 ‘시스템에 의한 시간성’을 근간으로 완성된다. 이이남 역시 ‘가상이미지를 통한 시각적 감흥’을 전하려고 주력한다. 그 과정에서 동양의 ‘공(空)’ 사상을 첨가한다. 덧붙이자면, ‘색즉시공 공즉시색’의 불교적 개념도 담겨 있다.

문 6. 2016년 11월 5일 벨기에에서 ‘빌 비올라 . 이이남 전’이 개최됩니다.

빌 비올라 작품세계와 이이남 작품세계를 비교할 때 공통점과 차이점을 무엇이라고 판단됩니까?

이이남 작가와 빌 비올라의 만남은 매우 큰 의미를 갖는다. 둘의 작품세계는 마치 ‘뿌리가 다른 나뭇가지가 서로 엉켜 한 나무로 자라는 현상’인 연리지(連理枝)의 미적 감성을 보여주기 때문이다. 이미 잘 알려져 있다시피 빌 비올라는 ‘인간의 원초적 질문’에 화두를 영상으로 옮기는 작품을 선보이고 있다. 빌 비올라는 예술적 개념 이전에 ‘세상의 모든 물체는 서로 영감을 주기 위해서 존재한

다'고 믿고 있다고 전한다. 그에게 있어서 '깨우침'의 개념은 매우 중요한 전제이며, 그에 대한 표현을 위해 원시인들의 전통음악과 춤, 일본의 선불교 사상, 티베트의 불교의식 등의 정신적 개념을 영상기술과 접합시켜 시각적으로 표출해내고 있다.

이이남 작가 역시 '의식적 또는 무의식적으로 일어나는 외면적 현상'을 옅기고 있는 빌 비올라의 작품처럼, 넓은 의미에서 '기억과 상상 또는 자각과 경험' 등을 재구성하여 '시각적 영감을 통한 깨달음'을 추구하고 있다. 바로 '순환하는 생(生)의 고리'를 바라보는 관점에서 이이남과 빌 비올라 작품이 지닌 유사성과 차이점이 드러난다.

이이남이 순환하는 시간성에 의한 스토리텔링으로 가상세계의 실존성과 공(空) 개념을 보여줬다면, 빌 비올라는 시간의 역행성을 활용한 현상의 무의식적 본질에 무게를 둔 것이라 여겨진다.

문 9. 원작을 차용하는 이이남 작품에서 차용기법을 활용하는 작가들과의 차별성이 있다면 어떤 것이라고 판단되니까?)

그렇다. 이이남 작품의 가장 큰 특징 중 하나가 '상식의 이면을 들여다보는 것'이기 때문이다. 우리에게 이미 익숙한 명화(名畵)에 전혀 다른 개념의 현상을 적용시켜 의외의 감흥을 불러일으킨다. 이는 '당연하다'라고 믿고 있었던 우리 자신의 정당성에 '자기모순의 새로운 재인식 과정'을 경험케 한다. 또한 작품의 면면엔 '원관념은 숨기고 대상의 속성을 보조관념으로만 표현'한다는 메타포적 속성을 지니고 있다. 가상의 가상, 허상의 허상, 현실적 관점과 초현실적 관점의 경계를 넘나드는 이이남 특유의 작품이 지닌 속성은 보는 이에게 수없이 반복적으로 자가 검증을 요구하고 있다.

문 10. 미학적 관점에서 이이남 작품세계에 대한 종합적인 비평을 바랍니다.

기존의 '재현-모방(mimesis)'으로서의 '표현적 예술'과 이성을 양식과 동일한 개념으로 본 '데카르트 이성론'의 방법론이 적절하게 혼성되어 있다. 또한 제3자

의 ‘관찰자 시점의 미적 감흥’에 방점을 찍고 있음으로써, 철학적 깊이를 더하고 있다.

3) 미디어아트 미술관장 인터뷰

서진석(백남준 아트센터 관장)

문 4. 이이남 작품에서 발견되는 미학적, 철학적 키워드는 무엇이라 생각되니까?

상보성과 불확정성이라 말할 수 있다. 서구 근대 과학에서 말하는 고전역학의 결정론적 입장이 아닌, 양자역학의 상보성이나 불확정성에 그의 작업은 더 가깝다. 즉 끊임없이 움직이고 카르마와 같이 윤회하는 것 같은 정·동의 반복적인 이이남의 작업들은 마치 양자역학에서 말하는 우리 자신과 세상 만물이 보이지 않는 끈에 연결되어 있는 것과 같음을 보여준다.

문 8. 이이남 작품 내용에 대하여 ‘변증법적 메타포리즘’ 해석이 가능하다고 생각되니까?

변증법적 메타포리즘이 헤겔의 정반합의 변증법 위에 메타포(metaphor) 즉, 은유와 비유 변동성과 확장성을 부가함을 의미한다면 논리적이고 확정적인 변증법적 과정의 작품세계는 비논리적이고 불확정성의 이미지를 흡수하며 정과 동 유한과 무한의 경계에서 오는 기묘한 증립적 이미지를 창출해낸다. 다시 말하면 서양의 Being 이라는 불변의 본질이라는 고정성은 동양에서 말하는 모든 사물은 끊임없이 변화하는 연기(緣起)라는 과정으로 치환되며, 본질의 존재는 무의미해진다. 이이남은 자신의 작업에 문화사적 상징성물로 고정되어 있는 원본의 이미지들에 자신만의 독창적인 스토리를 부여하며 동적인 영상의 이미지들을 화학적으로 결합 혹은 이를 해체시킨다. 그가 시도하는 변증법적 메타포리즘 즉 논리적이고 확정적인 변증법적 과정의 작품세계에 비논리적이고 불확정적인 이미지를 융합시킴으로 무한이 확장이 아닌 유무한의 경계에 있는 중용적 확장을 만들어

낸다.

문 10. 미학적 관점에서 이이남 작품세계에 대한 종합적인 비평을 바랍니다.

이이남은 한국을 대표하는 미디어 아티스트로 불리지만 정확히 말하자면 일렉트로닉 디지털 아티스트이다. 일반적으로 미디어아트는 현대 커뮤니케이션의 수단인 미스 미디어를 미술에 도입한 것으로서, 매체 예술이라고도 일컫는다. 1920년대에 전조를 보이다가 기술의 발전과 매스컴 이론의 영향에 따라 1960년대에 대두되었고 1970년대 이후 본격적으로 발전하였다. 미디어아트는 책이나 음반, 텔레비전, 라디오, 영화, 만화 등, 인간과 사회의 소통을 위한 모든 대중매체를 활용하는 장르이기 때문에 그 범위가 매우 넓다. 이에 반해 이이남은 아날로그가 아닌 디지털 기반의 하이 테크놀로지 작업을 주로 하기 때문에 21세기 현대 미술계에서 미디어 아티스트로 불리는 것보다는 일렉트로닉 디지털 아티스트라 일컫는 게 더 걸맞을 것이다.

디지털의 모태는 아날로그이지만 아날로그와 디지털은 그 의미가 다르다. 아날로그의 세상은 물질로 이루어져 있으며 최소의 단위는 원자(atoms)이다. 아날로그 세상은 자연과 인공물, 인간이 만든 기호와 상징의 문화적 산물로 이루어져 있다. 그런데 컴퓨터의 발명으로 인간은 아날로그 세계를 구성하는 자연과 인공물 등 모든 문화적 창조물들을 비물질의 디지털로 전환시킬 수 있게 되었다. 디지털 혁명은 원자(atoms)에서 비트(bit)로 이동하는 변화다. 20세기 메케니컬 파라다이스 시대에서 기계가 생산했던 물질의 최소 단위는 원자(atoms)다. 물질은 형태와 무게를 갖고 있으며 3차원의 공간을 차지한다. 하지만 비물질인 비트는 다차원의 시공에서 전자의 형태로 넘나든다. 산업사회의 기계가 인간 몸의 확장 즉 육체적 근력의 확장이었다면, 이제 디지털 기술인 컴퓨터와 네트워크는 인간의 마음과 정신을 확장시킨다. 이런 의미에서 디지털 아트는 아날로그 시대의 아트보다 정신적인 능력의 확장성과 함께 상대적으로 세상의 모든 것들을 상보적으로 연계, 융합시킬 수 있는 보다 많은 가능성을 가지고 있다. 디지털 아티스트인 이이남은 이러한 디지털아트의 확장성, 융합성, 상보성의 장점들을 그의 작업에서 매우 효과적으로 활용하고 있다.

작가 이이남은 그의 다양한 디지털 아트작업들에서 이미지의 대비, 상보, 절충, 매개 등 다양한 형식과 내용의 방법으로 두 다른 층위의 세계를 융합시킨다. 전통과 현대, 동양과 서양, 물질과 비물질, 등 세상의 모든 것들을 융합하여 공생의 미래를 제시하는 그에게 디지털 기술을 활용한 아트는 그의 이상을 실현시킬 수 있는 가장 유용한 도구이다. 과학의 산물을 이용하는 그의 아트는 과학기술의 발전을 낳은 서양의 자연정복론이나 기술결정론 대신 동양의 자연조화론이나 기술확률론에 그 기초를 두고 있다. 이런 의미에서 이이남은 한국을 대표하는 디지털 아티스트라고 할 수 있다. 과거 미디어 아티스트의 개척자인 백남준이 이 세상의 수평적 네트워크(wrap around world)를 통해 상생의 미래를 꿈꾸었다면, 디지털 아티스트인 이이남은 세상 만물의 상보적인 융합을 통해 균형화된 다양성이 존재하는 합일화된 유토피아적 세계를 꿈꾸고 있다.

4) 큐레이터 인터뷰

이진명(큐레이터 . 미술평론가)

문 1. 이이남 작품에서 이미지에 나타난 시플라크르의 정의는 어떠한 특성을 지니니까? (플라톤, 들뢰즈, 장 보드리아르의 시플라크르의 정의와 비교)

이이남 작가의 세계는 철학적으로 이채롭다. 플라톤으로 말하는 참된 의미는 실재(reality)인데, 눈에 보이는 것은 모두 현상(appearance)일 뿐이라는 것이다. 이 현상을 한 번 더 모방한 것이 가상이다. 이 가상의 위치에 거울 물에 비춘 이미지, 혹은 그림자로 나타난 그림이 자리한다. 플라톤은 이 천오백 년 간 서구철학을 지배해왔다. 서구의 지성계는 이미지를 억압해왔고 그러할수록 이미지를 사용하는 예술계는 반발하면서 창작 욕구를 드높였다. 이러한 길항관계가 서구의 지성계와 예술계의 원천을 더욱 풍부하게 했다. 현대에 와서 들뢰즈나 장 보드리야르와 같은 프랑스 거장 철학자들이 현대문명의 핵심적 성격을 파악하기 시작했다. 물론 과거 사회와의 차이를 통해 현대의 성격을 규명하려고 했다. 우선 차이와 반복이 발생했다는 자크 데리다의 초기 문제인식을 토대로 후기구조주의

철학은 시물라르크의 문제를 논증하기 시작했다. 실재를 가상으로 가공하는 것이 최악시되던 과거 유럽사회와 달리, 19세기 이후 실재는 다시 실재의 영역으로 무한적으로 생산되었다. 산업사회의 대량생산을 이야기할 것이다. 이후 정보 통신 사회에서 실재는 가상으로 가공되었다. 인식의 영역에서 실재와 가상을 구분하는 것은 매우 어렵다. 그리고 실재의 영역과 마찬가지로 가상 역시 새로운 가치를 생성한다. 컴퓨터, 그래픽, 만화, 비디오, 게임 등 가상현실은 이미 현실에서 실재를 능가하는 생산성을 보이고 있다.

이이남 작가의 이미지는 동서양 고전회화 이미지를 차용해서 현대화시키는 것에 있다. 여기에 서구철학의 담론만으로 해석할 수 없는 것이 인간적인 정(情)이다. 이이남은 분명 시물라르크이며 가상이다. 가상을 다시 한 번 더 가공한 가상이기 에 플라톤의 논리대로라면 진리에서 세 단계나 떨어져있다. 그러나 이이남 작가는 과거 고전 회화에 생생한 현장감을 입히고 위트 유머를 더해 문화 자체에 관객을 공명시키려는 야심 있는 프로젝트라는 사실을 잊어서는 안 된다. 서구식 모델로는 진면목을 파악할 수 없다.

동양철학의 예의 · 인정 · 의로움에 대한 체득화가 필요하다.

문 2. 이이남 작품의 제작 방법에서 발견되는 독창성이 있다면 어떤 부분이라고 생각 이 됩니까?

우리 아시아 사람들은 ‘감동(感動)’이라는 말을 자주 사용한다. 영어로 ‘moved’ 이나 ‘affected’에 해당하거나 번역되지만, 사실 동양의 용례 역사가 훨씬 오래되었고 또 웅숭깊다. ‘감동’이라는 말은 동양의 오경 중 하나인 『예기(禮記)』의 「악기(樂記)」에 등장한다. ‘감동’은 <사람의 마음이 움직이는 것은 사물이 그렇게 하고, 마음이 사물을 만나면 움직인다(人心之動 物使之然也 感於物而動)>는 한자어 문장의 준말이다. 영어로는 단순히 마음이 움직였기에 ‘moved’로 끝나지만, 우리 아시아 사람들은 예로부터 사람의 인식 작용의 근원을 철학적 언어로 표현해낸 것이다. 「악기(樂記)」에 나오는 저 14자의 구성은 두 가지 사실을 말해준다. 우리는 우선 우리의 의식, 즉 생각 · 감정 · 오감을 외부세계에 투사한다. 즉 프로젝트(project)한다. 외부세계라는 객관으로 우리의 의식이 투사되고

그것은 다시금 마치 거울처럼 반사되어 내면에 다시 상(象)으로 맺힌다.

이를 우리는 성찰(reflection)의 계기라고 한다. 프로젝트와 리플렉션, 즉 투사와 성찰의 메커니즘이 바로 우리가 세계와 만나 의미를 형성하고 제도를 짜고 문화를 구축하는 가장 기본적 조건인 것이다. 그렇다면 ‘감동’은 단순히 정서적 느낌으로 끝나는 것이 아니라, 세계와 만나 그 세계를 적극적으로 개조시키는 작용 자체인 것이다. 이이남은 적극적인 정서의 상호교류와 운동으로써의 감동을 창조해낸다.

문 3. 이이남 작품에서 시간의 공존, 공간의 공존 표현 어법에 대해 어떻게 평가 할 수 있습니까?

이이남의 작품세계에서 시간과 공간의 의미를 이야기하기 위해서 우리 동양적 사고방식에서 답을 찾아야 한다. 아시아 미학의 결정판이라 할 수 있는 『예기(禮記)』의 「악기(樂記)」는 결말부에서 결정적인 문장으로 끝을 맺는다. 그 핵심어는 ‘부족(不足)’이다. <부족해서 말하고(言之), 말을 해도 부족하니 노래하고(歌之), 노래해도 부족하니 춤을 추고(手之), 춤을 추어도 부족하니 발을 굴러 몸을 흔든다(蹈之)>고 말한다. 도대체 무엇이 부족하다는 말인가?

지극한 기쁨, 즉 열락(悅樂)이 부족하다는 것이다. 열락은 광기에 가까운 기쁨이다. 광기에 가까운 기쁨을 찾으려는 것이 서구 사람들의 예술 태도이다. 이에 반해 광기를 뺀 차분한 기쁨이야말로 동양 사람들이 견지하는 미적 태도이다. 즉 광기가 아닌 다른 곳으로 가치를 전회 시키자는 것이다. 기쁨을 바로 지혜로 연결시키자는 것이 동양의 미적 태도이다. 따라서 시에서 노래로 노래에서 춤으로 춤에서 도약으로 발전해간다. 하지만 감각의 열락으로 모든 것을 소모하지 말고 지혜로 연결 짓자는 결론은 매우 의미심장해 보인다. 부족(不足)은 ‘비어 있음’이라는 물리적 속성 외에 ‘소모되지 않음’이라는 시간적 가치도 충만한 개념이다. 반대로 ‘열락(悅樂)’은 철저한 ‘채움’ 끝에 도달하는 정서적 메커니즘이다. 또 정신과 물질을 총동원하여 모든 것을 소진시키고 난 다음에 다가오는 심리적 결과이다. 우리는 그 증험(證驗)을 『논어』, 「술이」에서 만나볼 수 있다. <공자께서 말씀하셨다. “도(道)에 뜻을 두며, 덕(德)을 굳게 지키며, 인(仁)에 의지하며, 예

(藝)에 노닐어야 한다.”(子曰 志於道 據於德 依於仁 遊於藝.)> 진정으로 우리 삶은 도에서 시작하여 예술에서 최종 목표가 끝맺도록 설정된다. ‘도’는 만법의 원리, 즉 로고스(logos)이다. 이는 우주(하늘)의 마음을 아는 것을 골자로 하는 취지이다. 두 번째 ‘덕’은 사회적 관계에서의 실천일 것이다. ‘인’은 지극한 사랑이며 마지막에서 말한 ‘예’는 이 모든 것이 눈에 보이고 귀로 들리도록 물질화된 문화적 형식일 것이다. 결국 동양의 예술은 삶에서 분리되지 않는 삶의 문화적 형식(탈바꿈)이라는 해답으로 귀결된다. 이이남 작가의 세계는 “예에서 노닐다.”는 말에서 의미가 드러난다. 18세기 서구 로코코 귀족 회화가 헤원 신윤복의 「미인도」와 만나도 현대의 관점에서 시간과 공간의 개념이 왜곡되지 않는다. 예에서 노닐기 때문이다.

문 4. 이이남 작품에서 발견되는 미학적, 철학적 키워드는 무엇이라 생각되니까?

첫째, 현재 시간에서 과거와 미래가 모인다. 다차원적 시간의 현재화라는 용어로 정의하고 싶다. 둘째, 이미지의 현재화라는 용어로 정의하고 싶다. 이 둘을 아우르는 것은 정서적 맥락이다. 이이남 작가의 상상력에는 도발이 없다. 관객과 옛 사람에 대한 예의와 존경으로부터 현재의 의미를 배가시키는 부분이 아름다운 것이다.

문 5. 이이남 작가가 작품을 통해 추구하는 메시지가 작품 속에 내재되어 있다면 작가가 추구하는 그 내용을 읽을 수 있는 장치를 작품 속에서 발견할 수 있습니까?

만일 그 장치가 필요하다면 이이남의 현재 작품표현에 있어서 보완해야 하는 내용이 있다면 그 내용은 무엇입니까? 현재까지 좋다고 생각한다. 다만 이이남 작가의 방법론의 혜택을 받고 자란 세대들이 작가의 방법론을 당연하게 받아들이고 이용할 때 작가의 세계는 고전이 될 가능성이 있다. 그러나 작가를 작가답게 만드는 요인은 기술적인 요인보다 세계를 바라보는 방법과 안목에 있다. 작가는 사회와 사회 인간과 자연 동양과 서양 세대와 세대 사이의 관계를 고려하면서 조화를 지향한다. 그 조화를 우리는 예의라고 부를 수 있다. 작업세계에서 일탈이나 도발이 전혀 없다. 그러면서도 신선하고 파격적이면서 동시에 이해하고 동감할 수 있는 세계로 변모한다. 다른 작가들이 단순히 이이남의 방법을 기술적으로 도

용했다고 해서 그것이 감동적일 수 없는 이유이다.

문 7. 이이남 작품의 특수성과 보편성에 대해서 분석한다면 분석 결과가 어떻게 정리 될 수 있습니까?

데카르트- 아이작 뉴턴 세계관은 수학, 과학의 공식으로 세계를 객관적으로 파악할 수 있다는 믿음이다. 따라서 “세계는 마땅히 어떠한 모습이어야 한다(the way of world should be)”는 의무론에서 빠져 나와 “세계는 어떤 모습이다(the way of world is)”라는 존재론(ontology)의 인식구조로 환골탈태하게 된다. 이 세계관은 세계를 객관적으로 파악하여 수치로 정밀화된 인과론을 도식화시킬 수 있다고 믿었다. 과학은 비약적으로 발전했다. 농업, 산업 생산량을 보장하였다. 전쟁 기술도 비약적으로 발전한다. 19세기까지 서구의 승리는 바로 이 존재론의 승리였다. 그러나 20세기가 들어서면서 상대성 이론, 양자이론, 불확정성의 원리, 카오스론, 복잡성의 이론, 정보이론 등이 등장하면서 존재론의 위상도 서서히 격하되었다. 과학으로도 “세계는 어떠한 모습이다(what world really is)”는 존재론에 대해서 보장할 수가 없다는 것을 인정한 것이다. 이렇듯 진리보다는 편리함이 원칙이 되었다.

이이남의 작업세계가 각광을 받는 것은 의무론의 무거움을 벗어나게 해주었다는 것이다. 예술은 어떠한 모습이어야 한다는 의무감을 벗어나게 해준 가장 중요한 작가가 아닌가 싶다. 또 예술을 정의하고 카테고리 묶으려는 예술창작과 비평의 존재론적 태도에도 일격을 날린 작가이다. 그 어떠한 카테고리적 설명과 존재론적 분석으로도 이이남 작가를 단순히 개념과 언어로 영역화 시킬 수 없기 때문이다.

작가의 보편성은 자유를 실현함에 있다. 그러나 이 창작의 자유가 예의와 모든 사항들과의 조화를 염두에 둔 배려에서 창출된 자유이다. 그것이 여타 작가와 구분시키는 특수성이다.

문 8. 이이남 작품 내용에 대하여 ‘변증법적 메타포리즘’ 해석이 가능하다고 생각됩니까?

변증법적 메타포리즘(dialectical metaphorism)이라는 용어는 이이남 작가가 처

음으로 도입한 미술개념으로 알고 있다. 예술의 핵심은 메타포(metaphor), 즉 은유(隱喻)이다. 숨겨진 비유라는 뜻으로 우리는 예술 속에서 숨겨진 행간으로의 여정을 떠난다. 그런데 이이남의 세계에서 정(正)이라는 테제(thesis)는 원전(元典), 즉 규범이 되는 레퍼런스(reference)이다. 해원 신윤복의 「미인도」나 겸재 정선의 「금강내산」이 바로 원전의 테제이다. 그러나 방법론적으로 안티테제(anti-thesis), 즉 반명제를 제시하여 의미를 구축한다. 정지된 회화를 움직이게 하는 데 그치는 것이 아니라 새로운 해석을 구가하기 때문이다. 이 안티테제의 내용을 상기된 예시에서 보면 「미인도」의 옷을 개미들이 찢어 옮기며 앙그르의 「오송빌 백작부인」의 옷과 교환해낸다. 이 해석의 과정과 간격에서 종합명제가 생성된다. 이는 동서양의 문화맥락이 깊이 들어가면 만난다는 뜻이다. 이것이 바로 진테제(synthesis), 즉 종합명제이다. 마찬가지로 「금강내산」도 겸재의 원전에서 꽃피는 봄·뜨거운 풍우와 습윤한 안개가 성장을 가속시키는 여름·저장과 속살(肅殺)을 완성시키는 가을·지혜로 일관하여야 하는 고요한 겨울의 반명제적 해석을 요구한다. 이다음에 우리나라의 대가에 대한 예찬과 우리나라 강산을 사랑하는 작가의 마음이 종합명제로 결실을 맺는다. 이 종합명제에 관객의 의식이 최종적으로 합류됨으로써 작가의 마음과 일체를 이룬다. 해꺽식의 해석이 뒤따르나 역시 정서적 차원에서는 동중서(董仲舒)의 천인합일(天人合一)이나 『중용(中庸)』에서 말하는 심체(心體)와 성체(性體)의 깨달음으로 안내된다.

이이남의 작품은 서구적 해석의 맥락과 동양의 심성론적 목적론이 동시에 구유되기에 위대한 면이 보이는 것이다.

문 9. 원작을 차용하는 이이남 작품에서 차용기법을 활용하는 작가들과의 차별성이 있다면 어떤 것이라고 판단되니까?

작가가 자기 인생의 의미를 알고자 세계에 자의식을 투사하고, 이 투사된 사고가 시각적 옮김(visual transferring)을 통해 매체에 드러난 현상을 가리켜 우리는 작품이라고 정의하고 있다. 자기 인생을 거는 작가, 세계의 의미를 묻고 그 물음의 대답을 끝없이 추구하는 작가, 그 물음을 물리적 매체로 훌륭하게 이동시킨 작가를 우리는 훌륭한 작가라고 말한다. 그러나 우리는 이러한 기본적인 물음으로 작가를 대접하지 않는다. 자본력이 있고 그럴듯한 기획력을 갖춘 자본 화상이

나 권력 미술관이 세례를 해주고 자격을 부여해준 소수만이 인정을 받는다. 서구의 작가를 모방했거나 미적 표면을 그럴듯하게 꾸민 작가를 걸러내지도 않는다. 그러나 이이남 작가의 차용기법은 이미 세계의 미술계가 인정했고, 우리는 이이남의 작업세계와 단순한 차용기법의 여타 작가들의 이미지를 구분할 수 있는 직관을 가지고 있다. 앞서 말한 대로 이이남의 예술은 기술적 성격보다 도덕적 정서적 조화에 그 뿌리가 있기 때문이다.

문 10. 미학적 관점에서 이이남 작품세계에 대한 종합적인 비평을 바랍니다.

동서고금을 통해서 고대 그리스의 신비한 개념인 칼로카가티아(Kalokagathia)는 여전히 통용되고 진실이기에 영원할 것이다. 칼로카가티아란 "진선미는 하나여서 따로 떼거나 분리할 수 있는 성질이 아니다."는 뜻이다. 작가는 신비한 능력이 있다. 사물을 바라보고 거기에 무궁한 애정을 쏟아 부을 수 있는 특별함이 바로 그것이다. 더군다나 우리가 일상에서 바라보는 사물에 대한 평범한 시각과는 다른 특별한 사유를 자주 창출하곤 한다. 그는 시든 꽃에서 사랑을 찾고, 잊혀진 무명 화가의 그림에서 삶의 진실을 찾아낸다. 가장 범속한 회화에서 삶의 에너지를 발견하기도 하고 인륜을 찾기도 한다.

이이남 작가의 특성을 사람들은 현대철학에서 말하는 ‘차이와 반복’이나 ‘차연’에서 찾지만 그것은 기법만을 염두에 두었기 때문이다. 이에 반해 이이남 작가의 세계는 진선미를 하나로 회통시키려는 우리시대의 영구적 서사 프로젝트이다.

5) 미술관 학예 실장 인터뷰

류철하(학예연구실장)

문 8. 이이남 작품 내용에 대하여 ‘변증법적 메타포리즘’ 해석이 가능하다고 생각됩니까?

플라톤(BC 428/427~ BC 348/347)은 국가 10권에서 ‘아름다운 나라’에서는 예술이 아닌 철학이 교육을 담당해야 한다고 주장하며 그 당위성을 언급한다. 플라톤은 장인, 제작자, 손재주꾼, 수공업가는 이데아 자체를 만드는 것이 아니라 이데아를 보면서 우리가 사용하는 사물들을 만든다. 화가는...‘실재’를 만드는 것이 아니라 ‘실재’와 같은 그런 것이되, 실재는 아닌 어떤 것을 만드는 것이다. 본질, 창조자로서 신과 제작자로서 장인에 대하여 화가의 지위는 ‘모방자’이다. 본질로부터 세 번째인 산물의 제작자를 모방자라 부르는 것이다..... 모방자는 실재에 대해서는 아무것도 모르고 그것의 현상에 대해서만 알고 있다는 것이다.... 결론적으로 회화(繪畫)는 “진리에서 멀리 떨어져 있는 자신의 작품을 만들어 내는” 것이다. 라고 말한다.

현대철학자 보드리야르(1929~2007)는 “시물라크르(Simulacra, 모사된 이미지, 환상)는 실재에서 파생되었지만 실재와 관련이 없으며 스스로 실재가 된다고 주장한다. 시물라크르 개념을 처음 얘기한 플라톤은 현실을 이데아의 복제물, 시물라크르를 복제(현실)의 복제물이라 정의하고 이것을 가치없는 것으로 평가절하했다. 그러나 보드리야르는 현대사회를 시물라크르(모사된 이미지)가 독립된 개체가 되어 실재를 대신하는 ‘시물라크르의 사회’로 규정하였다. 복제의 복제가 거듭되면서 점점 원본에서 멀어지듯이 시물라크르는 실재를 대신하는 인위적 대체물이긴 하지만 원본에서 멀어지면서 결국 더 이상 복제할 대상이 없는 독립된 정체성을 갖는 개체물, 즉 스스로 원본이 된다. 복제할 원본이 없어진 시물라크르는 실재보다 더 실재 같은 하이퍼리얼리티(Hyperreality)를 생산한다.”⁶⁴⁾

보드리야르의 분석에 따르면 미술은 르네상스 이래 수많은 시물라크라의 질서에 따라 현실세계를 재현해왔다. 또한 자본주의 산업사회로 접어들면서 상품 자체가 미학화 하기 시작하여 미적 질서와 상품화 과정의 통합되어 기술적 시뮬레이션과 가상현실 속으로 기호와 현실의 구분을 붕괴시킨다. 현실과 환상의 조합인 상상의 시물라크라에 의해 현실은 생산되고 소멸된다. 보드리야르는 이러한 시물라크라의 질서 3단계가 있으며 모조, 생산, 시뮬레이션의 코드가 지배한다고 말하고 현재는 시뮬레이션이 작동하고 있는 사회이고 현대미학은 근원적 환멸(시뮬레이션)로 근원적 환상의 세계(시물라크라)를 추방하려한다. 바로 이러한 권원적 환멸이 앤디워홀

64) 김현화, 「1970~1980년대 한국 극사실화」, 『미술사논단』 제31호, 2010. p. 171.

의 ‘캠벨스프’이고 “워홀은 무가치, 무의미를 하나의 사건으로 만들며, 이 사건을 이미지의 숙명적 전략으로 바꾸어 놓는다”(「예술의 음모」,1996)

보드리야르에 따르면 현대미술의 모든 이중성은 “무가치, 무의미, 비의미를 요구하는 것이며, 사람들이 이미 무가치한데도 무가치를 지향하는 것이다.”

이이남의 미디어 작업은 무가치, 무의미, 비의미를 요구하는 현대미술의 이중성과는 다른 것으로 텍스트와 이미지, 창작과 수용 사이의 다양한 간극을 연결하는 간텍스트로서의 작업(8폭병풍) 뿐만 아니라 죽음의 직관이라는 <베르메르의 꽃>, 동서고전 명화에 대한 문명사적 혼합과 접합, 미디어의 민주화와 소통 등 이미지가 갖고 있는 시뮬라크라를 허상이되 ‘그것의 향유와 전유로서의 허상’이 되도록 미디어를 구상하고 있다. 이이남은 시뮬레이션에 역행하는 다양한 전략(설치, 조각, 미디어, 공간과 빛)을 통합하여 플라톤이 말한 ‘실재’와 같은 그런 것이되, 실재는 아닌 어떤 것이 되는 시뮬라크르가 어떻게 현실을 넘어선 미의 가치에 접근하는지를 전략적으로 보여준다. 이이남의 미디어 작업은 단순한 차용과 혼성결합을 넘어 문명사적 메타포로서 대중기호(텔레비전과 미디어)가 미의착종을 넘어선 본질로 가는 대중적 안내서이다. 변증법적 메타포리즘은 이러한 구상을 위한 충분한 해석이 가능하다.

6) 미디어예술 공학 교수 인터뷰

김경수(미디어예술공학 교수)

문 2. 이이남 작품의 제작 방법에서 발견되는 독창성이 있다면 어떤 부분이라고 생각이 됩니까?

이이남의 작품이 일반 작가의 작품과 차별화되는 점은 크게 두 가지이다. 첫째는 장르(서양화, 동양화, 조각설치 등)나 플랫폼(TV, PC, 스마트 기기 등), 재료(종이, 천, 빛, 물, 금속 등) 등의 제한에 머무르지 않는 ‘창의성’이다. 둘째는 한국화나 명화, 조각, 전례동화 등의 차용 작품에서 원본을 크게 훼손하지 않고 그림의 결대로 따라가면서 다양한 상상을 유도하는 ‘대중성’이다.

문 4. 이이남 작품에서 발견되는 미학적, 철학적 키워드는 무엇이라 생각되니까?

이이남의 미학적, 철학적 키워드는 그의 작품관, 즉 “어떻게 해야 관객들을 내 작품 앞에서 머무르게 할 수 있을까”, “작품은 대중에게 사랑받기 위해서”라는 그의 일관된 작품 제작 목적에서 찾을 수 있다.

문 7. 이이남 작품의 특수성과 보편성에 대해서 분석한다면 분석 결과가 어떻게 정리 될 수 있습니까?

이이남 작품의 특수성은 ‘도전적인 융합’으로 정의할 수 있다. 그것은 단일 장르나 소재, 아날로그에 머무르는 일반 작가의 작품과는 다르게, 디지털과 아날로그의 융합, 그림과 애니메이션의 융합, 동양과 서양의 융합, 명화와 상상의 융합, 플랫폼과 모니터의 융합, 웹(web)과 앱(app)의 융합 등의 다양성과 창의성에 있다.

이이남 작품의 보편성은 작가 개인의 주관성을 우선시하는 일반 작가의 작품과는 다르게 국보급 산수화, 세계적인 명화, 조각, 전례동화 등의 콘셉트를 차용하고, 눈 내리는 풍경 등의 아름다운 ‘공감’을 활용하는 객관성과 대중성에 있다.

문 10. 미학적 관점에서 이이남 작품세계에 대한 종합적인 비평을 바랍니다.

이이남의 작품세계는 ‘만남’으로 요약할 수 있다. 그것은 ‘디지털과 아날로그의 만남’, ‘동양과 서양의 만남’, ‘과거와 미래의 만남’, 그리고 무엇보다 ‘작가와 관객의 만남’을 증시하는 그의 작품철학으로 정리된다.

7) 미술대학 교수 인터뷰

정정주(미술대학 교수)

문 2. 이이남 작품의 제작 방법에서 발견되는 독창성이 있다면 어떤 부분이라고 생각이 됩니까?

이이남 작품 제작에 있어 공간이 중요한 요소로 작용한다고 생각한다. 차용된 회화 장면 속에 담긴 공간의 특징, 예를 들면 색이나 빛의 상태, 계절, 풍경으로부터 오는 공간의 아우라가 애니메이션 기법으로 다뤄지는 과정에서 보다 증폭되거나 새로운 환영으로 변형되기 때문이다.

문 3. 이이남 작품에서 시간의 공존, 공간의 공존 표현 어법에 대해 어떻게 평가 할 수 있습니까?

이이남의 작품 속 차용된 이미지에 담긴 시간과 공간의 아우라는 애니메이션의 시간 흐름에 따라 변화하고 중첩되면서 가상의 환영으로 변형된다. 이를 위해 이이남은 애니메이션에 시작점과 도착점으로서의 두 개의 대립지점을 만든다. 이 대립지점은 동양과 서양, 과거와 현재 혹은 미래, 생성과 소멸 등 인문학적인 폭넓은 주제를 포함한다. 그리고 두 지점사이를 진행하는 과정에서 해체와 재생성의 과격한 충돌이 발생하고 이 충돌이 반복됨으로서 관객들로 하여금 종합된 시공간의 환영을 경험하게 한다.

문 8. 이이남 작품 내용에 대하여 ‘변증법적 메타포리즘’ 해석이 가능하다고 생각됩니까?

이이남의 작품에 등장하는 차용된 이미지들은 동양과 서양, 생성과 소멸, 삶과 죽음과 같은 대조적인 양면을 가지고 있다. 그리고 대조적인 양면을 연결하는 과정으로서 해체와 재생성의 반복이 나타난다. 이러한 모습은 변증법을 본질이 일단 분열과 부정의 상황에 놓이고 그로부터 일정한 과정을 거쳐 고차원적인 자기 통일을 회복하는 과정으로 인식한 헤겔의 관점과 유사하다고 할 수 있다. 이이남의 작품 속에서 나타나는 고차원적인 자기통일을 향한 일정한 과정은 빗물이나, 곤충, 바람

과 같은 외부원인에 의해 차용된 이미지들이 서로 뒤바뀌거나 혼성되며 나타난다. 그리고 이 과정에서 이이남 작품 특유의 서정성을 발현시킨다. 이는 동양화에 표현된 풍경 속 공간이 발산하는 시간과 공간의 여백과 관조의 상태를 연상시킨다. 이이남은 아마도 이러한 정서 때문에 dialectic(변증법)이라는 본질적인 구조를 다루는 단어와 함께 Metaphor(은유)라는 단어를 결합한 변증법적 메타포리즘이라는 개념어를 제시했으리라 생각한다. 왜냐하면 이이남의 작품 속에서 끊임없이 정반합을 오가는 이미지들은 논리적 구조의 순환을 벗어나 은유(폭발)와 환유(함열)를 반복하며 현실을 압도하는, 보드리야르가 제시한 시뮬라크르의 모습을 포함하고 있기 때문이다.

8) 미디어 테크니션 인터뷰

김도윤(미디어 테크니션)

문 2. 이이남 작품의 제작 방법에서 발견되는 독창성이 있다면 어떤 부분이라고 생각이 됩니까?

영상작업뿐 아니라 입체적 작품에 빛을 내게 하는 방법적 요소 뿐 아니라 작가가 상상하는 모든 것에 빛을 폈었다. 빛이 있어야 보이는 것이 아닌 작품 자체가 빛인 것이다. 작가가 고민하는 주제가 빛이라는 걸 알면 이해하면 쉽게 이해할 수 있는 부분이라고 생각한다,

문 3. 이이남 작품에서 시간의 공존, 공간의 공존 표현 어법에 대해 어떻게 평가 할 수 있습니까?

바라보는 작품의 공간이 하나의 얇은 프레임이라면 평면적 공간에 원근의 기법은 어두운 방 창문 안에서 밖을 바라보는 느낌을 들게 한다. 작가는 거기서 멈추지 않고 움직임은 더 한다. 하나의 프레임이 아닌 여러 개의 움직이는 프레임인 것이다. 과거의 시간인 원작을 작가는 감독이 되어 현대의 흐름(작가의 연출)에 맞춰 어긋남 없이 구성한다. 마치 원작이 배우가 되는 듯하다.

문 7. 이이남 작품의 특수성과 보편성에 대해서 분석한다면 분석 결과가 어떻게 정리될 수 있습니까?

이이남 작가는 원작에 자신의 생각(주제 또는 상상)을 가지고 접근해 또 다른 생명을 넣는다는 시도부터 획기적 이었다고 생각한다. 누구도 시도하지 않은 상상력의 구현은 당연하다고 생각하는 틀을 깨는 독특함 이였고 그의 언어라고 생각한다. 설치공간에의 이이남 작가는 공간을 활용하는 특수성이 있다. 모니터로 표현하는 구성에 제한이 없으며 무한히 확장될 수 있는 점이다. 또한 빔 프로젝트의 활용은 건축물뿐만 아니라 빛의 제약이 적은 저녁에는 공간적 활용이 무한하다. 피노키오 작품에 카메라를 길고 짧아지는 코에 설치하여 마치 거짓말을 했을 때 자아에 대한 고찰을 표현했듯이 메커니즘의 활용 또한 돋보인다. 결국 상상력을 현실로 구현하고자 하는 열망이 좋은 작업으로 이어지는 것 같다.

문 9. 원작을 차용하는 이이남 작품에서 차용기법을 활용하는 작가들과의 차별성이 있다면 어떤 것이라고 판단됩니까?

여러 작가들은 자신이 가지고 있는 콘텐츠(조형 또는 회화)에 어울리는 원작을 그대로 입혀버려서 원작의 변화라는 단순, 이미지 차용 이였다면 이이남작 가는 원작에 상상력을 더하여 멈춰진 공간에 해가 뜨고 지며, 계절과 기후가 변하는 등 예측하지 못하는 기발한 상상력은 비교할 수 없는 부분이다.

2. 전문가 그룹 연구자의 작품비평 내용 분석 정리

인터뷰 내용에 관한 분석요인 척도어는 시물라크르, 키워드, 메시지, 특수성, 보편성, 차별성 등 이다.

조사문항은 연구자의 작품 세계에 관한 전문가집단의 종합적인 비평과 메타포리즘 개념에 대한 인식 그리고 객관적 작품 감상에 있어서 변증법적 메타포리즘

에 관한 해석의 가능 여부에 대해 인터뷰 한 결과 다음과 같이 분석되었다.

<표-6> 인터뷰 내용 분석 No-1

1. 이이남 작품에서 이미지에 나타난 시물라크르의 개념은 어떠한 특성을 지니니까? (플라톤, 들뢰즈, 장 보드리야르의 시물라크르의 정의와 비교)	
평론가 1	<ul style="list-style-type: none"> -플라톤, 들뢰즈, 보드리야르의 시물라크르 개념 모두를 선택적 적용. -복제(시물라크르)의 복제, 시물라크르의 시물라크르라고 할 수 있음. -시물라크르의 시물라크르('박제된') 이미지를 움직이게 한다는 점에서 그의 작품을 '트랜스-시물라크르(trans-simulacre)'로 명명하고자 함.
평론가 2	<ul style="list-style-type: none"> -단순한 흉내를 넘어 원형과 다른 정체성의 존재를 주장하며, 현대사회를 '모사된 이미지가 현실을 대체 한다'는 특성을 강조. -'이이남의 시물라크르 개념'의 작품엔 '복제되면 복제될수록 진짜와는 점점 거리가 멀어진다'는 초기 플라톤의 정의로 시작해, 장보드리야르의 '현실을 대체 할 수 있는 모사 이미지의 새로운 개념'으로서의 정의까지 복합적으로 내재되어 있다고 볼 수 있음.
미술행정1 미술관장	<ul style="list-style-type: none"> -이이남 작품은 분명 시물라크르이며 가상이다. 가상을 다시 한 번 더 가공한 가상이기 때문에 플라톤의 논리대로라면 진리에서 세 단계나 떨어져있다. -그러나 이이남 작가는 과거 고전 회화에 생생한 현장감을 입히고 위트를 더해 문화 자체에 관객을 공명시키려는 프로젝트라는 사실에 주의. -동양철학의 예의 · 인정 · 의로움에 대한 체득화가 필요.

<표-7> 인터뷰 내용 분석 No-2

2. 이이남 작품의 제작 방법에서 발견되는 독창성이 있다면 어떤 부분이라고 판단되니까?	
평론가 1	<ul style="list-style-type: none"> -이이남의 '트랜스-시물라크르'는 기존의 시물라크르를 확장시킴. 예) '트랜스-시물라크르'는 시물라크르와 시물라크르가 모호하게 뒤섞인 것. -이이남의 '트랜스-시물라크르'는 파생-시물라크르 (hyper-simulacre)'다.
미술행정2 큐레이터	<ul style="list-style-type: none"> -'감동'은 단순히 정서적 느낌으로 끝나는 것이 아니라, 세계와 만나 그 세계를 적극적으로 개조시키는 작용 자체로 적극적인 정서의 상호 교류와 운동으로써의 감동을 창조.
미디어 예술공학	<ul style="list-style-type: none"> -장르(서양화, 동양화, 조각설치 등)나 플랫폼(TV, PC, 스마트 기기 등), 재료(종이, 천, 빛, 물, 금속 등) 등의 제한에 머무르지 않는 '창의성'.

교수	-한국화나 명화, 조각, 전례동화 등의 차용 작품에서 원본을 크게 훼손 하지 않고 그림의 결대로 따라가면서 다양한 상상을 유도하는 '대중성'.
미술대학 교수	-작품 제작에 있어 공간이 중요한 요소로 작용한다.(차용된 회화 장면 속의 담긴 공간의 특징을 기법으로 다루지는 과정에서 증폭 새로운 환영으로 변형)
미디어 테크니션	-영상작업뿐 아니라 입체적 작품에 빛을 내게 하는 방법적 요소 뿐 아니라 작가가 상상하는 모든 것에 빛을 표현. -빛이 있어야 보이는 것이 아닌 작품 자체가 빛인 작품.

<표-8> 인터뷰 내용 분석 No-3

3. 이이남 작품에서 시간의 공존, 공간의 공존 표현 어법에 대해 어떻게 평가 할 수 있습니까?	
평론가 1	- 명화의 '공간회화'에 시간을 개입시킨 작품. - 백남준은 비디오아트를 '움직이는 회화'라고 명명, 그 '움직이는 회화'를 문자 그대로 표현한 것이 바로 이이남의 트랜스-시뮬라크르다. 따라서 그의 작품에서 핵심은 바로 '시간'의 도입. 이 '시간'은 일종의 '힘' '힘 (Force)'은 정지된 것을 움직이게 하는 '사건'.
평론가 2	- 이이남 작품에서 주목할 점은 '현재적 관점의 재해석'이다. - 고전과 현대를 넘나들며 시간성과 공간성의 경계를 허물면서도 철저하게 '관찰자 시점'을 유지한다는 점이 개별성이자 독창성의 근간.
미술행정2 큐레이터	- 이이남 작가의 세계는 "예에서 노닐다."는 말에서 의미가 드러남. - 18세기 서구 로코코 귀족 회화가 헤원 신윤복의 「미인도」와 만나도 현대의 관점에서 시간과 공간의 개념이 왜곡되지 않는다. 예에서 노닐기 때문이다.
미디어 테크니션	- 바라보는 작품의 공간이 하나의 얇은 프레임이라면 평면적 공간에 원근의 기법은 어두운 방 창문 안에서 밖을 바라보는 느낌을 듣게 함. - 과거의 시간인 원작(배우)을 작가는 감독이 되어 현대의 흐름(작가의 연출)에 맞춰 어긋남 없이 구성.
미술대학 교수	- 이이남은 시작점과 도착점으로서의 두 지점을 대립지점으로 만들어 해체와 재생성의 과격한 충돌이 발생하고 반복됨으로서 관람자들로 하여금 시공간의 환영을 경험하게 한다.

<표-9> 인터뷰 내용 분석 No-4

4. 이이남 작품에서 발견되는 미학적, 철학적 키워드는 무엇이라 생각됩니다?	
평론가 1	<ul style="list-style-type: none"> - 미학적 키워드는 '재매개(remediation)' (기존 미디어(회화)를 디지털로 미디어화 시킨 것을 뜻함). - 아날로그(영화)를 디지털로 재구현(Refashion).
평론가 2	<ul style="list-style-type: none"> - 무엇보다 '가상의 복제에 의한 현실성의 메타포'. - 현실을 심상의 관념적 시선으로 포착한 전통회화에 다시 현실적 개념의 장치들을 동원 -'가상계 속의 초현실적 구조'를 완성. - 그런 의미에서 이이남의 작품은 그동안 언급된 시뮬라크르 개념을 한단계 더 끌고 나가려는 시도를 하는 것으로도 보임.
미술행정 1 미술관장	<ul style="list-style-type: none"> - 서구 근대 과학에서 말하는 고전역학의 결정론적 입장이 아닌, 양자역학의 상보성이나 불확정성. = 끊임없이 움직이고 카르마와 같이 윤회하는 것 같은 정·동의 반복적인 작업. - 양자역학에서 주장하는 인간과 만물이 보이지 않는 끈에 연결되어 있는 것과 같음을 보여줌.
미술행정 2 큐레이터	<ul style="list-style-type: none"> - 현재 시간에서 과거와 미래가 모인 다차원적 시간의 현재화. - 이미지의 현재화(이 둘을 아우르는 것은 정서적 맥락).
미디어예술 공학 교수	<ul style="list-style-type: none"> - 이이남의 미학적, 철학적 키워드는 그의 작품관 즉 "어떻게 해야 관객들을 내 작품 앞에서 머무르게 할 수 있을까."

<표-10> 인터뷰 내용 분석 No-5

5. 이이남 작가가 작품을 통해 추구하는 메시지가 작품 속에 내재되어 있다면 작가가 추구하는 그 내용을 읽을 수 있는 장치를 작품 속에서 발견할 수 있습니까?	
평론가 1	<ul style="list-style-type: none"> - 구체적인 사례는 이이남의 <신-진주 목걸이를 한 소녀>(2007) 이이남의 <신-진주 목걸이를 한 소녀>는 '네덜란드의 베르메르(Johannes Vermeer)의 <진주귀걸이를 한 소녀(Het Meisje met de Parel)>를 차용한 작품. - 이이남의 <신-진주 목걸이를 한 소녀>는 화가와 모델 사이의 절대적 간격 (이루어 질 수 없는 사랑)을 아무런 말도 없이 단 한줄기 눈물로 표현했기 때문.
평론가 2	<ul style="list-style-type: none"> - 이이남 작품의 메시지는 '가상 속에서의 감흥'. - 미디어아트로서의 기능성은 철저하게 '연출된 스토리텔링'과 '시스템에 의한 시간성'을 근간으로 완성된다. 이이남 역시 '가상이미지를 통한 시각적 감흥'을 전하는데 주력. - 그 과정에서 동양의 '공(空)' 사상을 첨가.

	<ul style="list-style-type: none"> - '색즉시공(色卽是空)', '공즉시색(空卽是色)'의 불교적 개념 내제.
미술행정2 큐레이터	<ul style="list-style-type: none"> - 작가를 작가답게 만드는 요인은 기술적인 요인보다 세계를 바라보는 방법과 안목. - 사회와 사회, 인간과 자연, 동양과 서양, 세대와 세대 사이의 관계를 고려하면서 조화를 지향. - 작업세계에서 일탈이나 도발이 전혀 없으면서도 신선하고 파격적이며 동시에 이해하고 동감할 수 있는 세계로 변모.

<표-11> 인터뷰 내용 분석 No-6

6. 2016년 11월 5일 네덜란드에서 '빌 비올라 . 이이남 2인 전'이 개최됩니다. 빌 비올라 작품세계와 이이남 작품세계를 비교할 때 공통점과 차이점을 무엇이라고 판단되니까?	
평론가 2	<ul style="list-style-type: none"> - 이이남 작가와 빌 비올라의 만남은 매우 큰 의미를 갖는다. 둘의 작품세계는 마치 '뿌리가 다른 나뭇가지가 서로 엉켜 한 나무로 자라는 현상'인 연리지(連理枝)의 미적 감성을 보여주기 때문이다. - 빌 비올라는 '인간의 원초적 질문'에 화두를 영상으로 옮기는 작품을 선보이고 있다. 빌 비올라는 예술적 개념 이전에 '세상의 모든 물체는 서로 영감을 주기 위해서 존재한다'고 믿고 있다고 전한다. 그에게 있어서 '깨우침'의 개념은 매우 중요한 전제이며, 정신적 개념을 영상기술과 접합시켜 시각적으로 표출. - 이이남 작가 역시 넓은 의미에서 '기억과 상상 또는 자각과 경험' 등을 재구성하여 '시각적 영감을 통한 깨달음'을 추구. - 유사성 : '순환하는 생(生)의 고리'를 바라보는 관점에서 작품표현. - 차이점 : 빌 비올라는 시간의 역행성을 활용한 현상의 무의식적 본질에 무게를 둬. 이이남은 순행하는 시간성에 의한 스토리텔링으로 가상세계의 실존성과 공(空)(진리) 개념을 표현.

<표-12> 인터뷰 내용 분석 No-7

7. 이이남 작품의 특수성과 보편성에 대해서 분석한다면 분석 결과가 어떻게 정리될 수 있습니까?	
평론가 1	<ul style="list-style-type: none"> - 특수성 : 이이남 작가는 원작에 자신의 생각(주제 또는 상상)을 가지고 접근해 또 다른 생명을 넣는다는 시도부터 획기적인 차별성. 누구도 시도하지 않은 상상력의 구현은 당연하다고 생각하는 틀을 깨는 독특함 이었고 그의 언어라고 판단됨. - 설치공간에의 이이남 작가는 공간을 활용하는 특수성. 모니터로 표현하는 구성에 제한이 없으며 무한히 확장될 수 있는 점. - 빔 프로젝트의 활용은 건축물뿐만 아니라 빛의 제약이 적은 밤에는 공간적 활용이 무한확대.

미술행정2 큐레이터	<ul style="list-style-type: none"> - 특별성 : 이이남의 작업세계가 각광을 받는 것은 의무론의 무거움을 벗어 나게 해주었다는 것이다. 예술은 어떠한 모습이어야 한다는 의무감을 벗어 나게 해준 가장 중요한 작가가 아닌가 싶다. 또 예술을 정의하고 카테고리화하려는 예술창작과 비평의 존재론적 태도에도 일격을 가한 작가다. 그 어떠한 카테고리적 설명과 존재론적 분석으로도 이이남 작가를 단순히 개념과 언어로 영역화 시킬 수 없기 때문이다. - 보편성 : 자유를 실현함에 있다. 그러나 이 창작의 자유가 예외와 모든 사항들과의 조화를 염두에 둔 배려에서 창출된 자유다.
미디어 예술공학 교수	<ul style="list-style-type: none"> - 특수성 : '도전적인 융합'으로 정의. 그것은 단일 장르나 소재, 아날로그에 머무르는 일반 작가의 작품과는 다르게, 디지털과 아날로그의 융합, 그림과 애니메이션의 융합, 동양과 서양의 융합, 영화와 상상의 융합, 플랫폼과 모니터의 융합, 웹(web)과 앱(app)의 융합 등의 다양성과 창의성에 있음. - 보편성 : 작가 개인의 주관성을 우선시하는 일반 작가의 작품과는 다르게 국보급 산수화, 세계적인 영화, 조각, 전례동화 등의 콘셉트를 차용하고, 눈 내리는 풍경 등의 아름다운 '공감'을 활용하는 객관성과 대중성.
미디어 테크니션	<ul style="list-style-type: none"> - 특수성: 이이남 작가는 원작에 자신의 생각(주제 또는 상상)을 가지고 접근해 또 다른 생명을 넣는다는 시도부터 획기적. 누구도 시도하지 않은 상상력의 구현은 당연하다고 생각하는 틀을 깨는 독특함은 그의 언어. -설치공간에서 공간을 활용하는 특수성. -모니터로 표현하는 구성에 제한이 없으며 무한한 확장.

<표-13> 인터뷰 내용 분석 No-8

8. 이이남 작품 내용에 대하여 '변증법적 메타포리즘' 해석이 가능하다고 생각되니까?	
평론가 1	<ul style="list-style-type: none"> - 이이남의 <모네와 소치의 대화>와 <겸재 정선과 세잔>이 헤겔의 변증법을 차용하고 있음을 알려준다. 이를테면 이이남은 헤겔의 정(正)과 반(反)을 모네와 소치의 시공간을 달리하는 풍경 그리고 겸재와 세잔의 시공간을 달리하는 풍경으로 상징하여 그들을 융합(合)시킨다고 말이다. 따라서 이이남은 시공간을 달리하는 서로 다른 두 풍경을 디지털을 이용하여 한층 높은 풍경으로 지양(aufheben)시키고자 한다고 말이다. 두말할 것도 없이 '사변적 변증법(spekulative Dialektik)'은 관객의 몫이다. 헤겔은 메타 포(metaphor)를 상징(Symbol)과 알레고리(Allegorie)에 비해 의미와 형상의 분리가 아직 생기지 않은 채 그것만으로 명백한 의의를 지닌 직접적인 비유(Gleichnis)로 본다. 따라서 헤겔에게서 메타포의 목적은 정반합의 변증법처럼 "단순한 것, 친숙한 것, 소박한 것에 만족하지 않고 그것을 넘어서서

	<p>타자로 나아가 다른 것에 머물고, 이중의 것을 하나로 접합하고자 하는 정신과 심정의 필요와 위력"에 있는 것으로 간주된다.</p>
<p>미술행정1 미술관장</p>	<p>-이이남은 자신의 작업에 문화사적 상징성물로 고정되어 있는 원본의 이미지들에 자신만의 독창적인 스토리를 부여하며 동적인 영상의 이미지들을 화학적으로 결합 혹은 이를 해체시킨다. 그가 시도하는 변증법적 메타포리즘 즉 논리적이고 확정적인 변증법적 과정의 작품세계에 비논리적이고 불확정적인 이미지를 융합시킴으로 무한 이 확장이 아닌 유무한의 경계에 있는 중용적 확장을 만들어낸다.</p>
<p>미술행정2 큐레이터</p>	<p>변증법적 메타포리즘(dialectical metaphorism)이라는 용어는 이이남 작가가 처음으로 도입한 미술개념으로 알고 있다. 예술의 핵심은 메타포(metaphor), 즉 은유(隱喻)이다. 숨겨진 비유라는 뜻으로 우리는 예술 속에서 숨겨진 행간 으로의 여정을 떠난다. 그런데 이 이남의 세계에서 정(正)이라는 테제(thesis)는 원전(元典), 즉 규범이 되는 레퍼런스(reference)이다. 해원 신윤복의 「미인도나 겸재 정선의 「금강내산」이 바로 원전의 테제이다. 그러나 방법론적으로 안티테제(anti-thesis), 즉 반명제를 제시하여 의미를 구축한다. 정지된 회화를 움직이게 하는 데 그치는 것이 아니라, 새로운 해석을 구가하기 때문이다. 이 안티테제의 내용을 상기된 예시에서 보면 「미인도」의 옷을 개미들이 찢어 옮기며, 앵그르의 「오송빌 백작부인」의 옷과 교환해 낸다. 이 해석의 과정과 간격에서 종합명제가 생성된다. 이는 동서양의 문화 맥락이 깊이 들어가면 만난다는 뜻이다. 이것이 바로 진테제(synthesis), 즉 종합 명제이다. 이이남의 작품은 서구적 해석의 맥락과 동양의 심성론적 목적론이 동시에 구유되기에 위대한 면이 보이는 것이다.</p>
<p>미술대학 교수</p>	<p>이이남의 작품에 차용된 이미지들은 해체와 재생성의 반복으로 나타나는 모습은 변증법의 본질이 일단 분열과 부정의 상황에 놓이고 그로부터 일정한 과정을 거쳐 고차원적인 자기 통일을 회복하는 과정으로 인식한 헤겔의 관점과 유사하다고 할 수 있다. 이이남의 작품 특유의 서정성을 발현시키는 동양화 속이 풍경의 공간은 시간과 공간의 여백과 관조의 상태를 연상시킨다. 이이남은 아마도 이러한 정서 때문에 변증법이라는 본질적인 구조를 다루는 단어와 함께 은유라는 단어를 결합한 변증법적 메타포리즘이라는 단어를 제시했으리라 생각한다. 왜냐하면 이이남의 작품 속에서 끊임없이 정반합을 오가는 이미지들은 논리적 구조의 순환을 벗어나 은유(폭발)와 환유(함열)를 반복하며 현실을 압도하는, 보드리야르가 제시한 시뮬라크르의 모습을 포함하고 있기 때문이다.</p>
<p>학예연구실 장</p>	<p>이이남의 미디어 작업은 단순한 차용과 혼성결합을 넘어 문명사적 메타포로서 대중기호(텔레비전과 미디어)가 미의 착종을 넘어선 본질로 가는 대중적 안내서이다. 변증법적 메타포리즘은 이러한 구상을 위한 충분한 해석이 가능하다.</p>

<표-14> 인터뷰 내용 분석 No-9

9. 원작을 차용하는 이이남 작품에서 차용기법을 활용하는 작가들과의 차별성이 있다면 어떤 것이라고 판단되니까?	
평론가 2	<ul style="list-style-type: none"> - 가장 큰 특징 중 하나가 '상식의 이면을 들여다보는 것'이기 때문. - 익숙한 명화(名畵)에 전혀 다른 개념의 현상을 적용시켜 의외의 감흥을 불러 일으킨다. '당연하다'라고 믿고 있었던 우리의 정당성에 '자기모순의 새로운 재인식 과정'을 경험케 한다. - 또한 작품의 면면엔 '원관념은 숨기고 대상의 속성을 보조관념으로만 표현'한다는 메타포적 속성을 지니고 있다. 가상의 가상, 허상의 허상, 현실적 관점과 초현실적 관점의 경계를 넘나드는 기법표현.
미술행정2 큐레이터	<ul style="list-style-type: none"> - 우리는 이이남의 작업세계와 단순한 차용기법의 여타 작가들의 이미지를 구분할 수 있는 직관을 가지고 있다. 앞서 말한 대로 이이남의 예술은 기술적 성격보다 도덕적 정서적 조화에 그 뿌리가 있기 때문.
미디어 테크니션	<ul style="list-style-type: none"> - 대부분 작가들 자신이 가지고 있는 콘텐츠(조형 또는 회화)에 어울리는 원작을 그대로 입혀버려서 원작의 변화라는 단순한 이미지 차용 이었다면, 이이남작가는 원작에 상상력을 디지털 테크놀로지를 통해 멈춰진 공간에 해가 뜨고 지며, 계절과 기후가 변하는 등 예측하지 못하는 기발한 상상력은 다른 작가들과 비교할 수 없는 부분이다.

<표-15> 인터뷰 내용 분석 No-10

10. 미학적 관점에서 이이남 작품세계에 대한 종합적인 비평을 바랍니다.	
평론가 2	<ul style="list-style-type: none"> - 기존의 '재현-모방(mimesis)'으로서의 '표현적 예술'과 이성을 양식과 동일한 개념으로 본 '데카르트 이성론'의 방법론이 적절하게 혼성된 작품 세계.
미술행정1 미술관장	<ul style="list-style-type: none"> - 이이남은 아날로그가 아닌 디지털 기반의 하이 테크놀로지 작업을 주로하기 때문에 21세기 현대 미술계에서 미디어 아티스트로 불리는 것보다는 일렉트로닉 디지털 아티스트라 일컫는 게 더 걸맞을 것이다. - 디지털 아티스트인 이이남은 이러한 디지털아트와 확장성, 융합성, 상보성의 장점들을 그의 작업에서 매우 효과적으로 활용하고 있다. 작가 이이남은 그의 다양한 디지털 아트작업들에서 이미지의 대비, 상보, 절충, 매개 등 다양한 형식과 내용의 방법으로 두 다른 층위의 세계를 융합시킨다. 전통과 현대, 동양과 서양, 물질과 빛물질 등 세상의 모든 것들을 융합하여 공생의 미래를 제시한다. - 과거 미디어 아티스트의 개척자인 백남준이 이 세상의 수평적 네트워크(wrap around world)를 통해 상생의 미래를 꿈꾸었다면, 디지털 아티스트인 이이남은 세상 만물

	의 상보적인 융합을 통해 균형화된 다양성이 존재하는 합일화된 세계 표현.
미술행정2 큐레이터	<ul style="list-style-type: none"> - 고대 그리스의 신비한 개념인 칼로카가티아(Kalokagathia)는 여전히 통용되고 진실이기에 영원할 것이다. 칼로카가티아란 "진선미는 하나여서 따로 떼거나 분리할 수 있는 성질이 아니다."는 뜻이다. 작가는 신비한 능력이 있다. 사물을 바라보고 거기에 무궁한 애정을 쏟아 부을 수 있는 특별함이 바로 그것이다. - 이이남 작가의 특성을 사람들은 현대철학에서 말하는 '차이와 반복'이나 '차연'에서 찾지만 그것은 기법만을 염두에 두었기 때문이다. 이에 반해 이이남 작가의 세계는 진선미를 하나로 회통시키려는 우리시대의 영구적 서사 프로젝트이다.
미디어 예술공학 교수	- 이이남의 작품세계는 '만남'으로 요약할 수 있다. 그것은 '디지털과 아날로그의 만남', '동양과 서양의 만남', '과거와 미래의 만남', 그리고 무엇보다 '작가와 관객의 만남'을 중시하는 그의 작품 철학으로 정리된다.

<표-16> 인터뷰 종합분석

종합분석		
<p>본 연구는 인터뷰 내용에 있어서 객관성의 신뢰도를 높이기 위해 이론적 배경을 토대로 하였다. 따라서 메타포리즘 해석학의 개념과 전문가들의 인터뷰 내용에 대한 분석을 통해 메타포리즘 해석학의 개념을 타당성 및 객관성을 확보한 점이 본 연구의 결과라 할 수 있다. 위와 같은 연구의 종합 분석을 통해 도출한 메타포리즘 해석학의 객관성은 다음과 같다.</p>		
첫째	<p>연구자의 작품을 메타포리즘 해석학적 관점으로 본 객관적 해석에 대해서 비논리적이고 불확정적인 이미지를 융합시킴으로써, 논리적이고 확정적인 변증법적 과정의 작품세계로 해석할 수 있다는 점이다.</p>	<p>서진석 (백남준아트센터관장)</p>
둘째	<p>연구자의 작품세계는 헤겔의 변증법이 파악되는, 인식이나 사물의 정(正)·반(反)·합(合)의 3단계를 거쳐서 전개되는 것을 알 수 있다는 것이다.</p>	<p>류병학 (미술평론가)</p>
셋째	<p>연구자의 작품 방법론에 있어서 반명제를 제시하여 의미를 구축하며, 더불어 새로운 해석을 구가하여 종합명제를 생성하게 한다는 것이다.</p>	<p>이진명 (큐레이터, 미술평론가)</p>
넷째	<p>연구자의 작품 속에서 끊임없이 정반합인 변증법의 본질적인 구조를 다루고 있어서 변증법적 메타포리즘이라는 개념</p>	<p>정정주 (미술대학 교수)</p>

	을 제시한 점에 대해서 자연스럽게다는 것이다.	
다섯째	연구자의 동서고전 명화의 차용에 대한 혼합과 접합은 메타포로서 대중기호가 미의 착종을 넘어선 본질로 가는 안내서이다. 그러한 변증법적 메타포리즘은 이러한 구상을 위한 충분한 해석이 가능하다는 의견이었다.	류 철 하 (학예연구실장)
<p>이는 즉 정신적 표상의 의미체계를 형성할 뿐 아니라 상상적 의식체계의 흐름을 자연스럽게 유도하는 것으로 체계화시킨다고 해석되어진다.</p> <p>따라서 전문가들의 논지(論旨)을 종합 분석을 한 결과 연구자가 주장하는 메타포리즘 해석학의 객관성을 확보할 수 있었다. 더불어 전문가들의 메타포리즘에 대한 관점을 참고하여, 연구자가 주장하는 ‘메타포리즘 해석학’의 방법론을 정립한다. 이를 기반으로 연구자의 작품 설명을 제시한다.</p>		

위에서 제시한 종합분석은 변증법적 메타포리즘의 해석 가능 여부에 대한 전문가들의 응답이다. 그 외 문항에 대한 응답을 서술하면, 작가만의 독특한 재해석을 하고 있다는 점과 창의성 그리고 차별화된 작품, 대중성을 고려한 작품, 동서양을 아우르는 미적 감흥의 작품이라는 보편성과 특수성이 있다는 전반적인 내용의 응답이었다.

3. 메타포리즘 해석학 기반 작품해석법

철학에서 인식론적 탐구는 진리란 무엇인가에 대한 물음을 해명함으로써, 객관적 세계에서 진리를 발견하고자 했다. 이러한 진리를 탐구하는 과정에서 플라톤은 자신의 이데아론을 정립했고, 진리 파악의 방법론으로서 변증법을 제시했다.

“인류의 새벽을 여는 자(인간)가 누구인가?” 이에 대한 답은 ‘지혜를 가진 철학자와 인간의 심장을 두드릴 수 있는 예술가’일 것이다. 철학자는 개념의 언어로 예술가는 빛으로 새벽을 여는 존재들이다. 빛은 세상을 비추어 사물들을 드러나게 한다. 그러나 사물들을 드러내는 빛을 밝히는 것은 초실재(이데아)이다. 플라톤이 말한 실재, 이미지 그리고 복사물의 복사물인 시물라크르는 초실재(이데아)의 허상들이다.

현대에 이르러서 사유하는 이미지는 시대적 특수성 속에서 새로운 접근에 의해 조명되고 있다. 그러나 시뮬라크르는 플라톤에서와 마찬가지로 대중들에게 무가치하고 의미가 없는 이미지로 소비되거나 시각적·감각적인 유희에 불과한 것으로 여겨지고 있는 실정이다. 이러한 실정과 맥락에서 보면 미디어 아트에서의 시뮬라크르에 대한 대중들의 인식도 크게 다를 바 없다.

그러나 연구자의 작품 시뮬라크르는 절대 진리에 대한 사유를 메타포 형식으로 표현하고 있다. 이 절대 진리는 예부터 철학자들의 중요한 화두다. 고대 그리스의 헤라클레이토스(Herakleitos)나 소피스트 프로타고라스(Protagoras)도 상반된 시각에 의거하여 진리 탐구에 나섰다. 프로타고라스는 “인간은 만물의 척도”라는 관점에서 진리의 상대주의를 주장하였다. 반면에 헤라클레이토스는 변증법적 진리의 근원에 관한 논리를 전개했다.

앞에서 이미 고찰한 바와 같이 헤겔은 헤라클레이토스의 변화의 원리 개념을 수용하면서 플라톤과 기독교적인 사상을 종합하여 절대정신의 보편적 진리를 개념적으로 파악하는 변증법을 체계화하고 변증법이 만물의 본질을 관통한다고 주장했다. 헤겔 변증법의 핵심적인 통찰은 “모든 것은 자체 모순적이다”라는 명제에 잘 나타나 있다. 헤겔 변증법의 체계에 의거하면, 관념적인 것과 실재적인 것 그리고 주관적인 것과 객관적인 것은 상호 대립적인 것이면서도 상호 전화하여 통일을 이룬다. 즉 주관적인 것은 객관적인 것으로 생성되며, 객관적인 것은 주관적으로 되어가는 과정이라는 것이다. 즉 통일과 상반, 조화와 부조화가, 이 하나의 변증법적 과정으로부터 일체의 것이 생겨난다는 것이다.⁶⁵⁾

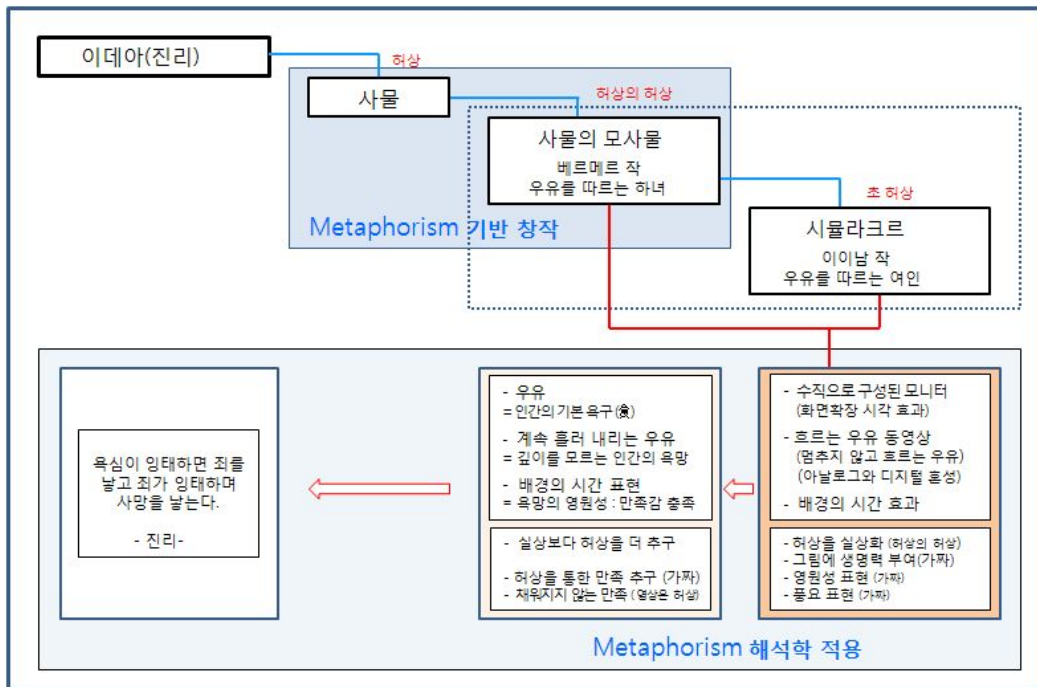
변증법의 역사를 고찰해 보면, 여러 철학자들이 변증법의 체계화에 기여했다는 것을 알 수 있다. 이들 중에서 본고는 특히 헤라클레이토스와 플라톤, 칸트, 그리고 헤겔의 변증법적 철학 체계에 주목했다. 이들이 통찰해낸 변증법적인 이념을 토대로 해서 본 연구는 앞에서 언급한 메타포리즘(Metaphorism)을 시뮬라크르(Simulacre)의 해석학으로 제시했다. 즉 작품(시뮬라크르)에 내재된 메시지(작가의 의도)를 관람자가 시각적으로 인식해서 획득한 것이 주관적 해석인데, 이 주관적 해석을 매개로 객관적 해석을 이끌어 내기 위한 일종의 관점의 틀이 바로 메타

65) G. W. F. Hegel, Vorlesungen über die Geschichte der Philosophie I(Frankfurt am Main: Suhrkamp Verlag, 1986), S.326, 배용준, 「헤겔 변증법의 로고스와 모순 개념」, 충남대 박사논문, 1998, pp.64~66. 재인용.

포리즘 해석학이다.

미디어아트트의 시물라크르는 환상적이고 유희적인 이미지로 전략할 수 있다. 그러나 연구자가 제안하는 메타포리즘 해석학의 기제에 따르면, 즉 작품(시물라크르)을 구상하여 창작하는 변증법적 진행 과정의 역순을 활용하면, 작가의 의도된 메시지를 객관적으로 해석해 낼 수 있게 되고, 그럼으로써 진리가 밝혀질 수 있다. 찰스 S. 퍼스가 주장하는 세미오시스(semiosis)⁶⁶와 유사한 개념이며, 기호학과 도상해석학과도 맥을 같이하는 개념이다. 이와 같이 시물라크르에 내재된 진리를 사유하는 방법론이 메타포리즘 해석학인 것이다.

< 표-17 > 메타포리즘(Metaphorism) 기반 작품창작 및 해석방법 체계도



66) 세미오시스(semiosis)이란 찰스 S. 퍼스가 주장한 개념으로 기호 자체의 해석체를 생성하거나 산출하는 기호의 작용(action)을 의미한 용어.

제 2절 메타포리즘 해석학 기반 연구자의 작품 설명

작품을 구현함에 있어서 다양한 재료의 특성은 예술가에게 매우 중요한 요소이다. 본 연구자의 조각에 대한 이해는 ‘조각은 입체 예술이자 공간 예술이며, 시각 예술이자 촉각예술이다.’라는 인식이다. 이러한 인식과 더불어 조각에 대한 관심은 미디어 작품에 집중하고 있는 상황에서도 여전히 변하지 않고 있다. 그래서 비록 연구자가 미디어 아트 작가로 분류되고 있지만, 열린 시각으로 첨단 테크놀로지뿐 만 아니라 전통 조각의 표현기법들을 주제를 따라 선택하고 적용한다. 연구자의 작품창작에 대한 방법론은 첨단과학 기술이나 재료와 표현기법들을 제한 없이 활용하여 융·복합적인 작품을 창작하는 것이다.

연구자가 조각을 처음 대했을 때, 로댕과 미켈란젤로는 연구자의 이상이었으며, 롤 모델이었다. 특히 재료에 있어서 조각(carving)재료로 사용되는 석재와 목재는 하나의 큰 덩어리에서 형태가 만들어지는 묘미가 있지만, 소조(modeling)의 재료가 되는 점토는 다른 재료에 비해 인간의 감정을 사실적으로 표현할 수 있으며, 인체 표현에도 가장 용이했다.

연구자는 대학시절에 <오브제 미디어 융합>이라는 현대 미술의 강의를 통해 작품 재료의 범위를 확장시킬 필요성 뿐 만 아니라, 현대 미술에 대한 개념의도 인식 변화가 일어났다. 대학원 졸업 후 1997년 순천대학교 애니메이션학과에서 <미술해부학> 강의를 하면서 점토를 이용하여 ‘하나의 입체 이미지를 애니메이션 이미지’로의 전환을 시도를 하게 되었다. 이 시도를 기점으로 ‘움직이는 조각’이라는 클레이 스톱모션애니메이션 작품이 탄생하게 되었다. 이 도전은 연구자를 미디어 아트 작가가 되게 한, 미디어 아트의 첫 작품이 된 것이다.

그 후 일상에서 주어진 다양한 자극들이 상상력을 발동시켰고, 순간순간 솟아나는 아이디어들은 다양한 실험을 통해 작은 모니터에 실현되기 시작했다. 17인치 작은 모니터에서 시작한 연구자의 미디어 아트는 VR(Tilt Brush)을 이용한 가상현실 속에서 작품을 구현하는 단계까지 확장되고 있다.

본 연구자는 작품 활동시기를 명확하게 구분하는 데는 한계가 있지만 세 시기로 분류하였다. 첫째, ‘미디어작품 실험기’, 그리고 관객과의 원활한 소통위해 시각적인 효과를 우선적으로 추구한 시물라크르 작품기 두 번째 시기이며, 마지막

으로 호기심을 자극하는 단순한 시물라크르가 아니라 기호의 의미를 내재시키는 면을 강조하고, 재료나 표현 기법에서 융·복합을 추구하는 메타포리즘 융합기로 구분했다. 그리고 작품 해석은 구분된 시기를 따라 진행하되, ‘메타포리즘 해석학’은 ‘메타포리즘 융합기’의 작품들을 중심으로 적용하고자 한다. 물론 일반적인 시각으로 감지하는 작품설명의 내용을 포함하며, 은유법(隱喩法, Metaphor)과 유사한 문학적 수사법들인 알레고리(allegory), 활유법(活喩法), 의인법(擬人法), 중의법(重義法) 등 이를 포함한 광의(廣義)의 ‘메타포리즘 해석학’의 방법을 통해 해석하고자 한다.

1. 미디어작품 실험기

연구자가 현대 미술에 관심을 갖게 되는 시기와 미디어를 탐색하는 시기가 비슷했다. 디지털 미디어에 대한 ‘새로움과 신비로움’은 작품을 제작하려는 열정으로 가득 차 게 만들었다. 이는 애니메이션, 오브제, 미디어와 결합, 조각과 모니터의 결합, 이미지를 영상으로 구현하기, 장르와 장르의 융합, 다양한 재료들과의 접목을 시도했다. 이렇게 결합시키고 융합시켰을 때 변화되는 시각적인 이미지는 조각 전공자인 연구자에게 호기심을 더욱 강력하게 불러일으키는 자극제가 되었다. 뿐만 아니라 이미지가 살아서 움직이는 형상에 경도되어 집중하며 탐색했던 많은 시간들이 일각(一刻)처럼 느껴졌다.

그리고 작품 설명에 대한 진행은 미디어작품 실험기의 설명의 경우는 ‘메타포리즘 해석학’과는 무관하게 설명하고, ‘시물라크르 작품시기’와 ‘메타포리즘 융합기’ 작품들에 대해서는 ‘메타포리즘 해석학’의 방법론을 적용하여 설명하고자 한다.

< 작품 1 >

작 품 명 : 4학년

제작년도 : 1998

투사방식 : 클레이 애니메이션, 10min 11sec

www.youtube.com/watch?v=pmjHvjpyv8s



이 작품은 1998년 순천대 애니메이션학과 4학년 학생들을 모델로 하여 제작된 것이다. 점토 덩어리로 학생들의 다양한 감정 표현을 하면서 작업을 즐겼고, 더 나아가 독특하면서도 익살스럽게 만든 동물 캐릭터들을 애니메이션으로 표현하여 시도했다. 특히 호랑이가 자신의 꼬랑이를 잘라 먹는 장면은 마치 어릴 적에 보았던 만화를 입체로 만드는 것 같았다. 이러한 작업의 변화들은 기존의 조각에 대한 개념을 허무는 계기가 되었다. 그리고 그 당시 물체를 보는 시각과 관점 그리고 개념을 자유롭게 확장해 가면서 재료와 표현기법, 그리고 장르를 넘나들 수

있었다.

연구자는 이 시기에 예술과 일상 그리고 조각과 애니메이션, 더 나아가서는 입체와 평면의 경계를 허물어내며 동시대의 대중성과 대중적인 이미지를 해학적으로 풀어나감으로써, 새로운 작품창작의 길을 걷게 되었다. 전형적인 조각의 입체조형에서 벗어나 상상하고 있는 구상을 자유롭고 유연한 새로운 매체와의 만남이었으며, 전하고자 하는 메시지를 보다 더 구체적이고 폭넓게 담을 수 있는 토대가 되었다.

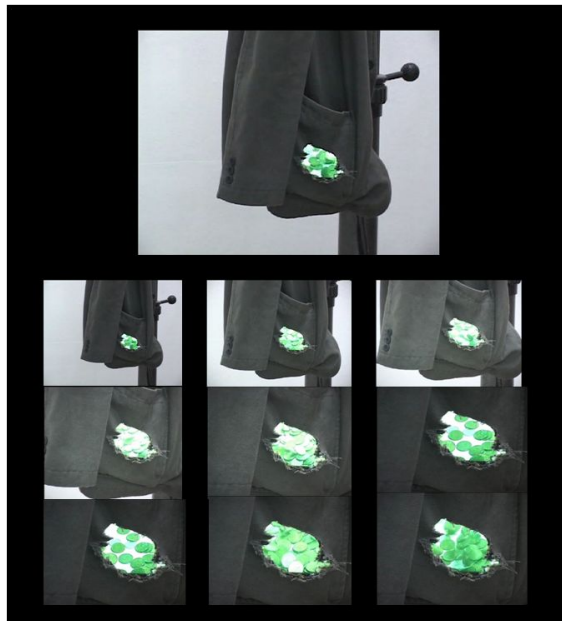
< 작품 2 >

작 품 명 : 호주머니 속 풍경

제작년도 : 2004

투사방식 : LED TV, installation, 5min 30sec

<https://youtu.be/jYQ2-SVXVvc>



이 작품 역시 미디어 실험기 작품이다. 연구자는 당시 매체에 대한 기술을 탐구했다. 현실에서 불가능한 상상을 하루에도 수십 번씩 하였다. 길을 걷다가도, 혹은 만남 속 대화에서도, 학생들을 지도하는 중에도, 어떤 생각이 스치면 상상력이 마치 풍선을 타고 우주 깊숙이 빨려 들어가는 듯 했던 시기였다.

위의 작품은 옷걸이에 걸린 재킷 호주머니 속에 모니터를 장착해서 마치 호주머니 속으로 동전들이 끊임없이 떨어지는 모습을 구현하였다. 이 작품에서 등장한 재킷은, 작업실에서 땀에 젖은 옷으로 그 당시 미디어 아트에 고전분투하며 같이 시간을 보냈던 동료다. 뿐만 아니라 작품에 담겨있는 정서는 연구자의 어머니를 비롯한 모든 어머니들의 마음의 이미지다. 어머니는 가난한 예술가 아들을 만날 때마다 어머니에게도 소중한 동전을 아들의 호주머니 속에 살며시 넣어주셨다. 어머니의 마음이 어떤 것보다도 나의 마음을 풍요롭게 만들었다. 그 따뜻한 어머니의 마음을 표현한 작품이 ‘호주머니 속 풍경’이다. 이 작품은 많은 젊은 예술가들이 직면하고 있는 난제, ‘예술이냐 빵이냐’의 선택적 기로에서 갈등의 골이 깊어가던 시기에 제작된 작품이었다. 많은 시인과 작가들이 혹독한 무명시절을 겪는 시절일수록 그리운 어머니의 사랑을 예찬하는 글을 많이 쓴다는 점과 일맥상통한 작품이라 할 수 있다. 이 땅 위 어머니들의 위대한 모성애가 호주머니 안에 살포시 담겨 있는 것이다. 인간의 욕망을 대리만족시켜 주는 아침뿐이 아니라 진한 모성애의 간절함을 절절히 드러내는 한 편의 시다.

< 작품 3 >

작 품 명 : 아이러브골프(I love golf)

제작년도 : 2005

투사방식 : video installation, 깃발 150cm, 5min



작품 ‘아이러브골프’은 오브제와 모니터를 접목시킨 영상과 실물에 대한 실험적 설치영상작품이다. 전시장 벽면에 골프를 치는 영상이 투사되고, 영상 스크린 앞의 공간에는 실재의 깃발을 설치했다. 그리고 조명에 의해서 생기는 실물인 깃발의 그림자가 영상 스크린에 투영(投影)되도록 했다. 영상이미지와 실물 오브제의 융합을 시도한 첫 작품이다. 여기에서 스크린 영상 이미지가 시뮬라크르라고 하면,

실물 깃발의 그림자는 모사물의 모사물이고, 실물 깃발은 원형(진리, 로고스, 이데아)의 모사물이다.

영상 속에서 골프를 치는 선수는 자기의 목표점인 18홀을 알리는 깃발(실물 깃발)이 선수 자신의 뒤에 있는 실재의 자기의 목표를 인식하지 못하고 자신의 목표는 눈앞에 펼쳐진 화려한 잔디 위에 있을 것이라고 여기면서 멋진 스윙을 한다. 그러나 아무리 노력하더라도 그 결과물 자체가 허구이므로 중국에 가서는 우리에게 다가오는 것은 좌절 뿐 이라는 메시지를 담고 있다.

이 작품은 인간실존의 존재이유와 목적에 대한 현대인들의 의식을 표현한 작품이다. 많은 이들은 진정한 삶으로 나아가는 출구를 모르는 상황에서 무비판적으로 타인들이 추구하는 그 욕망들을 수용하며 추종한다. 그 욕망들의 본질이 무지개처럼 잡혀지지 않는 허상일지라도, 인간들은 전혀 의심 없이 실상으로 인식하며 눈앞에 욕망을 추구한다. 그러나 아이러니컬하게도 대부분의 인간들이 목표의 진위에 대해서 무감각한 상태로, 비판능력을 상실한 상태로 당장 눈앞에 전개되는 이미지(시물라크르)와 현상들에 현혹되어 그것을 쟁취하려는 듯 인생을 살아간다.

일반적으로 인간의 이런 공통된 의식 가운데 있기 때문에, 인간 상호간의 소통의 문제나 가치관의 혼돈으로 인한 충돌이나 특별한 분쟁이 없이도 너무나 자연스럽게 인간의 삶이 유지되고 있는 것이다. 그래서 더욱더 인간 실존의 존재 이유와 목적에 대해 깊게 사색하고자 하는 의식조차 부재한 상태가 지속되는 것이며, 이로 인하여 허상만을 추구하며 진실(진리)을 의식하지 못한 체 악순환이 지속되는 것이다. 인간이 추구해야 한 진정한 본질은 허상 그 자체인 잔디 위에 있는 화려한 이미지(시물라크르)에 있는 것이 아니라 어찌면 인간들의 관심 밖에 있는 (매력이 없어 보이는 검은색 실물의 그림자) 영역 너머에 그 원형에 있음을 자각하는 것이다.

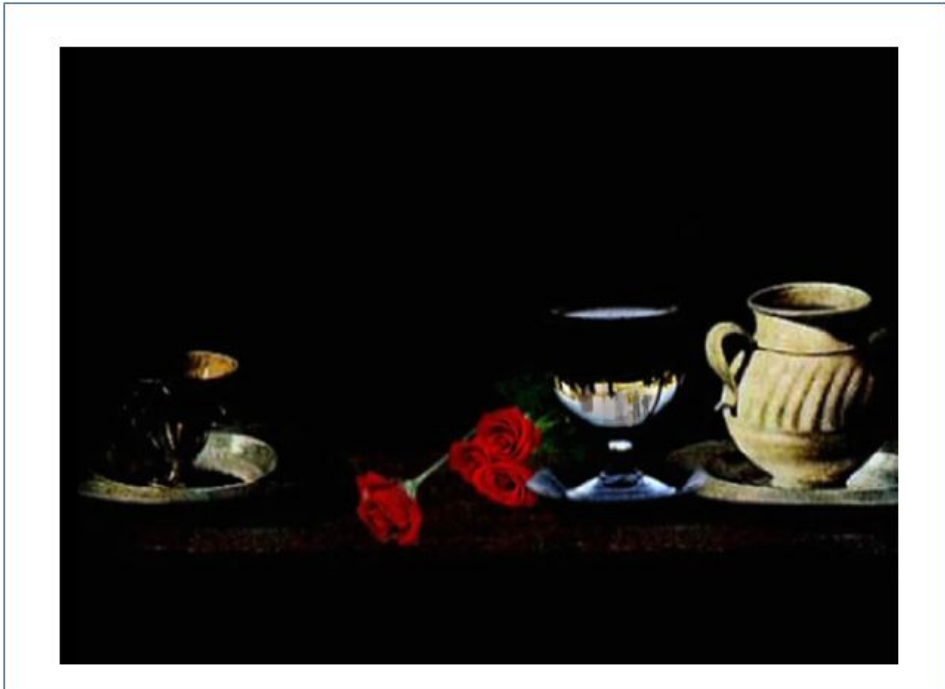
이렇듯 전도된 욕망은 진정한 삶으로 인도하는 출구를 찾는 일을 더 어렵게 만들고 있다. 전도된 욕망은 허상이요, 가짜이며, 그 가짜를 진실로 받아들이려는 전도된 욕망의 노예가 되어있는 자신의 모습을 자각하는 것만이 유일한 해결점이라는 메시지를 내포한 작품이다.

< 작품 4 >

작 품 명 : 실상과 허상

제작년도 : 2005

투사방식 : LED TV, 2min 30sec



이 작품은 스페인 화가 프란시스코 데 수르바란(Francisco de Zurbarán, 1598 ~1664)의 정물화를 바탕으로 하여 중앙에 있는 두 개의 화병 대신에 장미 사진과 장 보드리야르의 '존재하지 않는 세계'라는 사진전에 출품된<바스티유, 200>작품의 유리잔을 차용한 작품이다.

보드리야르의 사진 작품 속의 유리잔은 바스티유 광장과 광장의 인물들이 투영된 유리잔을 찍은 것이다. 한 순간에 찍힌 이미지는 죽어있는 그림에 불과하다. 그러나 연구자는 이 죽어 있는 광장 이미지를 살아 움직이는 동영상의 풍광으로 연출했다. 유리잔 표면에 표현되는 동영상에 생동감 있게 보이는 인물들의 모습은 마치 실재의 유리잔에 감상자 자신의 모습이 비치고 있는 것 같은 착각을 유

도하고 있다.

그것은 연구자가 다른 미술관에서 촬영한 감상자들의 영상을 합성시킨 다음에 이 유리잔에 담아 실제의 시간과는 다른, 이미지 안에서의 또 다른 허상의 시간을 말하고 있다.

그러나 감상자들은 보이는 영상 이미지를 현재의 실제 시간으로 착각한다.

이렇듯 인간은 자신의 삶의 역사를 통해 형성된 스키마, 삶을 바라보고 판단하는 고정관념의 틀을 좀처럼 바꾸려 하지 않는다. 예를 들어 인간으로서는 감당할 수 없는 거대한 사건(정치적 사건이나 자연재해, 경제의 몰락, 전쟁, 불치병)에 직면했을 때, 그 원인에 대해 이성적으로 면밀히 분석하거나 해결책을 찾기 위해 심사숙고하기 보다는 숙명적으로 이를 수용하며 묵묵히 순응한다. 어제도 오늘처럼, 오늘도 어제처럼, 내일도 오늘처럼 변함없이 시간이 흐를 것이고, 환경도 유지되고 전개될 것이라는 안정된 삶에 대한 막연한 기대와 확신으로 구축된 고정관념에 갇혀있다.

‘새로움’은 어제와는 낯 설음에서 비롯되며, 오늘과는 색다른 것이다. 전혀 다른 세계에 있던 이미지들의 만남, 예기치 않는 융합, 시간 개념의 혼돈이 어우러져 독자적인 정체성을 지닌 작품으로 자신을 드러낸다. 불박이의 이미지가 아니라 끊임없이 수다를 떠는 전혀 생경한 얼굴로 감상자들을 농락한다. 연구자는 감상자들의 고정관념의 틀을 뒤 흔들어 낯 설음에 대한 상황이나 시간에 대한 개념, 낯 설은 사건들에 대응하는 자신들의 모습을 작품을 통해서 발견하도록 하는 사고의 유희 에로의 초대이다.

2. 시물라크르 작품기

작품의 성격에 따라 시물라크르 작품기라고 구분하였으나, 사실 연구자의 작품은 아날로그에서 디지털에 이르기까지 다양한 매체와 기법들을 제한받지 않고 병치하였으며, 전혀 새로운 조형세계를 표현하였기 때문에 시기별 구분은 다소 무리한 측면이 있다. 그럼에도 연구자는 디지털 비중의 정도에 따라 구분하였다.

< 작품 5 >

작 품 명 : 미인도와 벨라스케스 그리고 개미이야기

(Miindo, Velazquez and some ants)

제작년도 : 2011

투사방식 : LED TV, 4min 54sec

<https://www.youtube.com/watch?v=6-aFmJYsR18>



한국 고전 작품인 신윤복의 미인도와 벨라스케스의 황녀 작품에서 서로 다른 공간에 있는 옷들이 서로 바뀌어진다. 어느 순간에는 두 인물이 옷을 바꿔 입고 있는 모습으로 드러난다. 옷이 바뀐다는 것은 단순한 이미지 교차를 넘어서 서로 다른 문화적 소통을 의미한다. 잘 눈에 띄지 않은 작은 개미들의 움직이는 모습을 통해 미처 인식하지 못하는 상황에서 이루어지는 변화에 대한 새로운 흐름의 양상을 표현하고자 했다.

더불어 작품을 통해 동·서양이 크로스 오버되는 교류를 표현했다. 여기에서 연구자는 단지 상대의 가치를 인정하며 서로의 소통을 통해 진정한 화합, 진정한 평화의 길로서 의미를 갖는다는 다원주의적 세계관만을 이야기하는 것은 아니다. 연구자의 의도 속에는 형이상학적인 가치와 형이하학적인 가치체계의 소통의 의미도 내포하고 있다. 인간은 형이하학적인 세계를 보면서 상대적 가치 체계를 잃어내는 지혜가 필요하다는 것이다. 또 형이하학적인 세계에서 형이상학적인 진리(이데아)의 세계를 확인하는 변증법적 메타포리즘의 관점에서 해석하는 지식의 소통, 진리의 소통의 의미를 강조하고 있는 것이다.

<작품 6>

작 품 명 : 8폭 병풍

제작년도 : 2007

투사방식 : Fold screen, LED TV×8, 4min 10sec,

<https://youtu.be/4K86vwibLqU>



디지털 8폭 병풍은 고전 명화작품을 디지털 테크놀로지를 기반으로 재해석한

것이다. 디지털 테크놀로지는 인간의 추상적 상상을 시각적인 이미지로 만들어 주는 놀라운 능력을 지니고 있다. 연구자는 작품에서 3가지의 소통을 표현한다.

첫째, 조선시대 명화 속 시간과 현대 시간에서 공존하며 ‘고전 작가’와 ‘현대 작가’와 소통한다. 두 번째 소통은 현대의 공간과 과거 공간에서의 공존이다. 또한 공간 안에서 이루어지는 아날로그 이미지들과 디지털과의 만남이다. 셋째는 원작 당시의 감상자와 디지털 기술을 매개체로 만나는 현대 감상자와의 만남이다.

현대인들은 첨단 테크놀로지를 통해 양산된 이미지(시물라크르)들에서 시각적 즐거움을 누리는데 기꺼이 많은 시간을 소비한다. 과학과 기술이 발달해가고 사회가 발전해 갈수록 현대인은 시간의 노예가 된다. 이는 실 자연에서 누리고자 하는 삶의 여유를 누리기에는 너무나 분주한 현대인들이다. 이러한 현대인들의 충족되기 어려운 현실적인 욕구들을 미디어 문화 콘텐츠들이 대리 만족시켜 주고 있다.

8폭 병풍에 스며있는 나비와 고양이, 새들의 움직임, 계절의 변화를 통해 연구자는 현대인들에게 충분한 정서적 휴식과 미적감흥을 불러일으키며, 참여와 소통을 만들어 줄 것이라고 확신하였다. 그러나 인간의 마음을 사로잡는 기발한 발상과 감성적 쾌감을 느끼게 하는 작품이라 하더라도 사실은 자연을 복제한 그림을 다시 복사하고 조작한 시물라크르에 불과한 것이다. 이에 대한 연구자의 의도는 이 허상의 세계보다 더 허상인 시물라크르의 허상성을 감상자로 하여금 포착하게 하기 위함이다. 허상과 실상의 대비, 여기에서 실상은 실재라고 느껴지는 시물라크르로 해석되는 디지털 속의 새와 나비들이다. 각 병풍은 각기 다른 시대일 수도 있고, 다른 인격으로 해석될 수 있고, 과거와 현재 사이의 수많은 역사적 순간들일 수 있다. 이 영역 속에 새와 나비는 거침없이 넘나든다. 이 죽어있는 허상에 생명이 침투하여 생동감의 대향연을 펼친다. 그러나 플라톤의 시각이나 유신론적 철학자들의 관점에서 볼 때 아직 이데아에 이르지 못한 실존 또는 절대진리를 만나지 못한 실존들의 실상은 허상에 불과한 자들이요, 죽은 자들이다.

디지털 테크놀로지가 생명을 불어넣어 죽어 있는 그림 속 존재들에게 영원한 생명력으로 침투하여 생동감이 느껴지며 마치 살아있는 이미지들로 보이나 실상은 생명이 없는 죽어있는 이미지임을 인식하도록 하는 것이 이 작품의 기의(記意)이다.

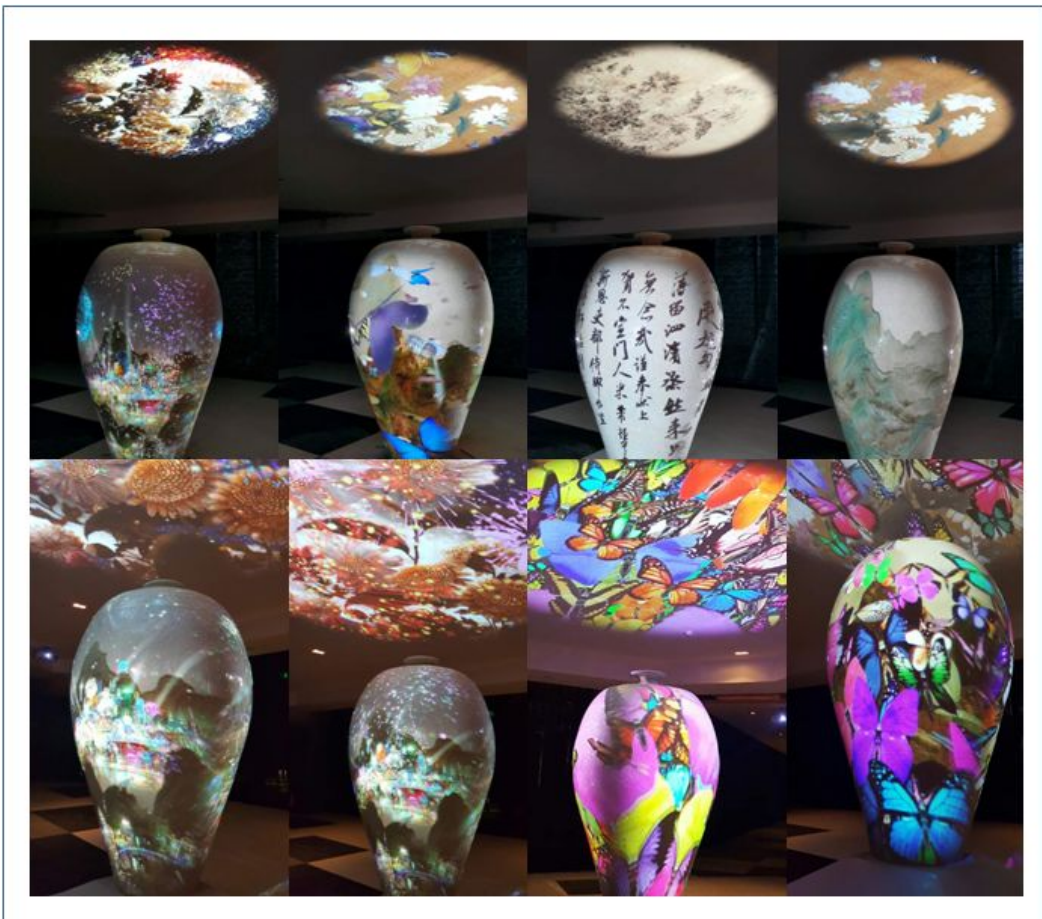
<작품 7>

작 품 명 : 천리강산도(千里江山圖)

제작년도 : 2015

투사방식 : Sculpture+BeamProject, 7min

<https://youtu.be/1uI8tgsnDC8>, https://youtu.be/ZyM_wzREF2Y



작품 <천리강산도 (千里江山圖)>는 공간에 놓인 250cm 높이의 대형 도자기와 천정에 영상 이미지가 동시에 구현되는 작품이다. 만일 도자기에 천리강산도의 이미지가 동영상인 것이 아닌 고정된 이미지가 투사가 되고 있다면 본래 도자기에 그

려진 그림으로 착각하게 될 것이다. 그러나 이 <천리강산도>는 개발되어가는 도시로 변하여 간다. 수백 년의 시간의 흐름이 일순간에 대 파노라마로 펼쳐지고 있는 것이다.

대상은 이미지로, 이미지는 대상으로 지각된다. 따라서 상상적인 것과 실제적인 것의 논리적 구별은 사실상 무의미해진다. 작품 <천리강산도>에서 대상이 이미지로, 이미지가 대상으로 되는 현실은 참이다. 즉 대상과 이미지가 동시에 참으로 느껴지는 환각의 세계이다. <천리강산도>에 봄이 찾아오면 나비가 날고, 그 산기슭에 도시가 생겨나며, 그 도시에서 뿜어져 나오는 문자 등의 기호들은 존재의 기호가 아니라 존재의 일부이다. <천리강산도>는 복합적인 의미를 중첩적으로 가지고 있어 월분을 보는 사람들은 혼란스러워 한다. 따라서 봄에는 나비, 산기슭에는 문명의 발달로 인한 개발, 그리고 정신문화의 발달을 역동적으로 드러내주는 문자 등의 모든 상징과 기호는 분명하게 정해진 의미를 가지고 있어 독자들로 하여금 혼란의 소지를 없애준다. 연구자는 <천리강산도>의 자연을 모사한 조형 이미지를 나비와 도시, 문자 등 여러 조각으로 해체하여 2차원 평면을 단순한 3차원의 환영이 아니라 실제의 3차원 공간으로 담아냈다.

인간이 그렇게 만지고 싶어 하는 허상(무지개처럼 매력적으로 보이나 만져지지 않는 것)을 3차원 도자기에 투사함으로써, 실제 만질 수 있는 실상으로 착각을 일으키도록 했다. 실상 같은 오늘이 어제가 되면 어젯밤의 꿈과 같은 허상이 되고, 허상 같은 내일이 오늘이 되면 실상 같이 잡힐 것 같으나 순간 어제가 되어 허상으로 사라진다. 그 현란한 이미지도 전원이 꺼지는 순간 동시에 사라지는 허상일 뿐이다. 실재보다 더 매력적인 허상(시물라크르)에 취해있는 현대인들에게 허상이 허상임을 일깨우는 메시지를 담고 있다.

3. 메타포리즘 융합기

메타포리즘 융합기는 작가가 작품에서 보다 분명한 목적의식을 가지고 작품에 창작에 임한 시기다. 연구자의 초기 작품 제작의 목적은 철저한 시물라크르적 작품을 제작하는 것이었다. 감상자들을 현혹시켜 가능한 작품 앞에 더 오래 머물게 하고 싶은 갈망에서 흥미롭고, 최첨단의 디지털 기술을 활용하여 최대한 감각적

인 이미지를 구현하고자 하였다. 그러나 표피적인 효과중심의 작품에 집착하는 것이 아니라 작품에서 보다 깊은 의미가 내포된 작품 창작에 초점을 모으기 시작한 시기이다. 그리고 ‘메타포리즘 융합기’로 구분한 것은 아날로그적 표현과 디지털적 표현에 대한 이분법적 인식을 버렸음을 의미한다.

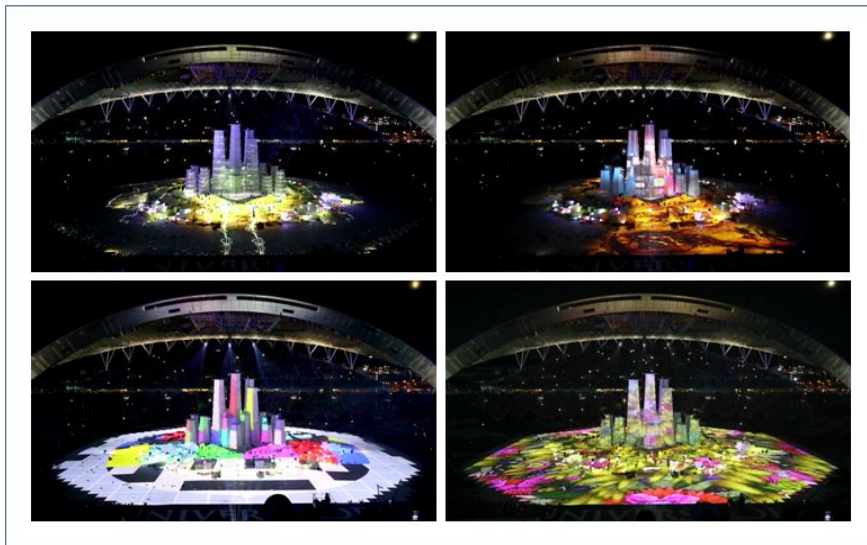
< 작품 8 >

작 품 명 : 미래의 빛 (Light of Future)

제작년도 : 2014

투사방식 : Beam projector×40ea, 4만ansi, 3min 14sec

https://www.youtube.com/watch?v=9NlmgJ_XZCE&t=128s



작품 미래의 빛 (Light of Future)은 <광주 하계 U대회> 개막식 작품으로 광주 월드컵 경기장 중앙에 설치된 영상 이미지 아트 작품이다. 무등산 서석대를 연상시키는 조형물은 높이 35m로 가변형 구조로 제작되어 지면에 부착되어 있다

상부 공간에 설치된 와이어에 의해 서서히 부상하며 윤곽을 드러낸다. 넓은 공

간 속에서도 장엄하고 웅장한 규모를 자랑하며 감상자들의 시선을 주목시켰다. 뿐만 아니라 조형물에 투영되는 화면의 선명도를 높이기 위해 4만 Ansi를 사용했으며, 40대의 빔 프로젝터를 맵핑함으로써 효과를 극대화시켰다.

그리고 작품의 내러티브(narrative)는 빛의 의미를 부각하였다. 빛은 어둠을 밝히며, 많은 사람들의 마음속에 꿈과 희망을 심어준다. 지난 아날로그 미디어 시대의 백남준의 빛이 디지털 시대의 뉴미디어 작가인 연구자에게로 흘러들어 새로운 미래의 빛을 그려낸다는 것이다. 이 흐름은 인공의 빛의 흐름이 자연의 빛으로, 나아가 영적인 빛으로 흐름에 대한 신학적 진리를 함축하고 있다.

예컨대 이 빛은 우주와 자연과 융합되어 새로운 생명으로 부활된다. 예술적으로 구현되는 디지털 기술로 구현되는 빛은 진리의 현현 화이다. 이 빛은 곧 헤라클레이토스의 로고스, 플라톤의 이데아, 기독교 신학에서의 절대자, 곧 진리이다. 이 빛이 흘러들어 ‘나’라는 실존, 곧 본 연구자에게 흘러들어 온다. 그리고 그 원본의 정신, 근원의 빛이 나를 통하여 새롭게 온 세계를 깨우는 생명의 빛으로 구현된다. 그리하여 빛으로서의 근원, 영원한 이데아, 절대 진리에 대해 눈을 뜨게 한다. 생명의 근원인 빛에 대한 갈망과 귀의의 의미를 제시한다.

<표-18> 메타포리즘의 해석 No-1

<p>● 기의</p> <p>나는 세상의 빛이다. 나를 따르는 자는 생명이 빛을 얻으리라.</p> <p>- 자기 그림자를 보지 뒤 돌아서서 생명의 빛을 보라.</p>	<p>● 메타포리즘 해석</p> <ul style="list-style-type: none"> - 인공적인 빛 : 영상 구현 - 빛 : 어둠을 밝히는 힘 - 입석대의 탑 : 빛을 받아 이미지를 드러내는 수단 = 초월자 앞의 인간 - 가변형 탑 : 생성과 희망상징 =그러나 빛이 필요한 실존 - 무생물에 빛 투사로 이미지가 표현되는 것 = 생명 회복의 의미 = 빛의 영원성 상징 - 빛의 소멸은 죽음 상징 	<p>● 직관적 감상, 이해</p> <ul style="list-style-type: none"> - 40대 빔 프로젝터의 향연- 40개의 빛이 하나의 영상으로 구현 : 영상효과 - 빛이 연출하는 대 서사시의 대향연을 통한 감성터치 (감동 극대화) - 광주상징의 무등산 서석대 형상에 영상 미디어 작품 투사로 미래의 빛, 빛의 도시 광주이미지 표현, - 빛과 빛이 어우러지듯 지구촌의 대화합 표현
--	---	---



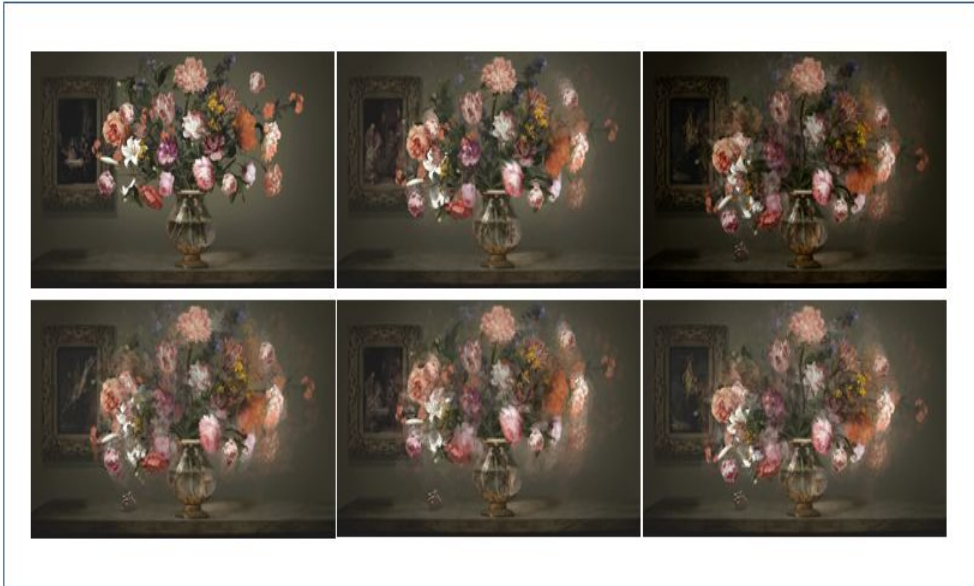
사유 과정

<작품 9>

작 품 명 : 꽃과 만물

제작년도 : 2013

투사방식 : LED TV, 10min 40sec



작품 ‘꽃과 만물’에는 자연의 꽃이라 할 수 있는 여러 종류의 꽃들이 화려하게 장식된 화병이 등장한다. 이 호화로운 화병의 꽃은 인간이 간절하게 회구하는 세상의 최고 순간, 최고 영광의 순간을 의미한다. 형용할 수 없는 색들의 조화, 정신을 몽롱하게 만드는 감미로운 향기들의 향연, 이것들은 인간이 인간 존재의 이유와 목적이다. 그러나 이 영광이 일장춘몽(一場春夢) 속에서 순간 맛보았던 희미하고도 불분명한 퍼즐 조각과도 같은 기억에 불과하다는 사실에 인간은 주의를 기울이지 않는다. ‘오직 먹음직스럽고 보암직하고 탐스럽게 보이는 선악과’를 취하고자 하는 갈망만이 있을 뿐이다. 향기가 없는 시물라크르의 디지털 영상 이미 지임에도 불구하고 마치 실제로 살아있는 꽃에서 향기가 진동하는 것처럼 매료되어 향기를 진동시키는 자연의 꽃보다도 가치 있는 것으로 여기며 이 시물라크르에 취해있는 인간 삶의 실상에 대한 메타포적 표현이다.

들녘에 피어있는 꽃들은 빠른 시간 안에 눈앞에서 사라져 버리나 디지털 영상

속의 시물라크르의 꽃은 언제까지나 존재하는 실존처럼 인식되어서 그런 것인가? 그러나 이 시물라크르의 화려한 향연을 조종하는 이는 작가다. 작가 자신이 작품의 영상의 흐름을 기획하고 주관하듯, 우주의 역사를 기획하고 주관하는 주체로서의 로고스, 곧 초월 자서의 진리가 존재함을 예시하는 몽학 선생으로서의 기능을 하고 있는 작품이다.

<표-19> 메타포리즘의 해석 No-2

<p>● 기의</p> <p>나는 세상의 빛이다. 나를 따르는 자는 생명이 빛을 얻으리라.</p> <p>- 자기 그림자를 보지 뒤 돌아서서 생명의 빛을 보라.</p>	<p>● 메타포리즘 해석</p> <p>- 인공적인 빛 : 영상 구현 - 빛 : 어둠을 밝히는 힘 - 입석대의 탑 : 빛을 받아 이미지를 드러내는 수단 = 초월자 앞의 인간 - 가변형 탑 : 생성과 희망상징 =그러나 빛이 필요한 실존 - 무생물에 빛 투사로 이미 지가 표현되는 것 = 생명 회복의 의미 = 빛의 영원성 상징 - 빛의 소멸은 죽음 상징</p>	<p>● 직관적 감상, 이해</p> <p>- 화려한 색상이 꽃들이 빼곡하게 꽃혀 있는 화병 =영원히 시들지도 않을 것 같은 화려한 꽃 =향기로운 자연의 꽃보다 항상 제 모습으로 지니고 있는 디지털 꽃 - 광주상징의 무등산 서석대 형상에 영상 미디어 작품 투사로 미래의 빛, 빛의 도시 광주이미지 표현, - 빛과 빛이 어우러지듯 지구촌의 대화합 표현</p>
--	---	--

← 사유 과정

<작품 10>

작 품 명 : 우유 따르는 여인(Woman following milk)

제작년도 : 2014

투사방식 : LED TV×4ea, 6min 30sec

<https://youtu.be/vVurnqTQdW8>



작품 〈우유를 따르는 여인〉은 모니터 4대를 세로로 구성하여 제작된 작품이다. 이는 베르메르의 〈우유를 따르는 하녀〉를 미디어아트로 재해석한 이 작품은 감상자들로 하여금 수직으로 길게 뻗은 화면의 비정형적인 모양과 크기에 압도되게 한다. 또 여인이 따르는 흰 우유가 겸재 정선의 ‘박연폭포’처럼 바닥 모를 심연으로 계속 떨어져 내리는 장면을 통해 넋을 잃게 만든다. 그림 속 여인이 총 6분 30초간 계속 우유를 따른다. 이 작품은 긴장감을 더하기 위해서 모니터로 연결된 영상기법을 선보인다. 처음에는 무채색이었던 배경에 점점 색깔이 입혀지면서 새벽녘부터 깊은 밤까지 하루 동안의 빛의 궤적을 따라간다. 맑은 소리를 내며 하염없이 떨어지는 우유 폭포를 바라보고 있노라면, 깊은 상념에 잠기게 된다. 다른 한 편으로 우유에 대한 ‘메타포리즘 해석학’의 관점에서 보면 디지털의 기법을 통해 표현되는 쉼 없이 흘러내리는 동영상의 우유는 인간의 끊임없는 욕망의 크기, 제어되지 않는 갈망, 포기하지 못하는 탐심의 모형으로 해석된다. 실상 용기 안에 있는 우유는 1분 정도면 다 쏟아져버려 금방 빈

그릇이 되어버릴 것이다. 그런데 영상이 지속되는 동안에 우유는 계속 흐른다. 그대로 계속 흐르도록 내버려 둔다면 방안이 우유로 가득 차고 나중에는 우유를 따르는 여인까지 잠겨버릴 것이다. 그런데 전원이 꺼지면 그 형용할 수 없는 풍요는 순식간에 허상이 되어버린다. 꿈을 깬 것과도 같은 허망함이 엄습해오는 것이다. 그럼에도 불구하고 이 시물라크르에 빠져들어 취하고 있는 실존들은 이 시물라크르를 신봉하며 매료당해 정신을 놓고 있는 것이다. 연구자는 이 작품을 통해 단지 낭만적인 정서적 만족감에 취하도록 하는데 있지 않는다. 이 시물라크르가 제시하는 메시지는 허상이 아닌 실상을 인식하는 지혜를 배우자는 것이다. 어쩌면 실재의 자연을 복제한 위의 원작이 더 실재적일 수 있다. 적어도 사라지는 일은 없을 터이니 말이다. 그럼에도 이 복제물인 원작 역시 초실재의 복제에 불과한 존재자이다. 연구자는 작품을 통해 인간이 지향해야 하는 진정한 가치를 역설하고 있는 것이다. 근시안적인 가치, 유한성을 지닌 가치(일상의 필요를 상징하는 우유)에 집중하는 것, 너머의 영원한 가치, 영원히 목마르지 않는 진리를 추구하는 것이 인간 실존의 존재이유임을 제시하고 있는 것이다.

<표-20> 메타포리즘의 해석 No-3

<p>● 기의</p> <p>욕심이 잉태하면 죄를 낳고 죄가 잉태하면 사망을 낳는다.</p>	<p>● 메타포리즘 해석</p> <ul style="list-style-type: none"> - 우유 : 인간의 기본 욕구 (食) - 쉬지 않고 흐르는 우유 = 깊이를 알 수 없는 욕망의 그릇 - 흐르는 우유에 미동도 없이 시선이 고정된 여인 = 만족을 모르는 인간들의 욕망의 크기 - 시시각각 변하는 배경의 빛 = 인간 욕망의 영원성 ▶ 허상에 집착하는 인간의 탐욕, 채워지지 않는 만족 	<p>● 직관적 감상, 이해</p> <ul style="list-style-type: none"> - 수직으로 구성된 모니터 (화면 확장으로 인한 시각의 효과 극대화) - 멈추지 않고 계속 흐르는 우유 동영상 = 풍요로움을 갈망하는 기본 욕망에 대한 대리 만족감 촉발효과 유발 - 배경의 시간 흐름 표현 = 시간은 계속 흐르나 미동 없이 흐르는 우유에 시선을 고정하고 있는 여인
--	---	--

← 사유 과정

<작품 11>

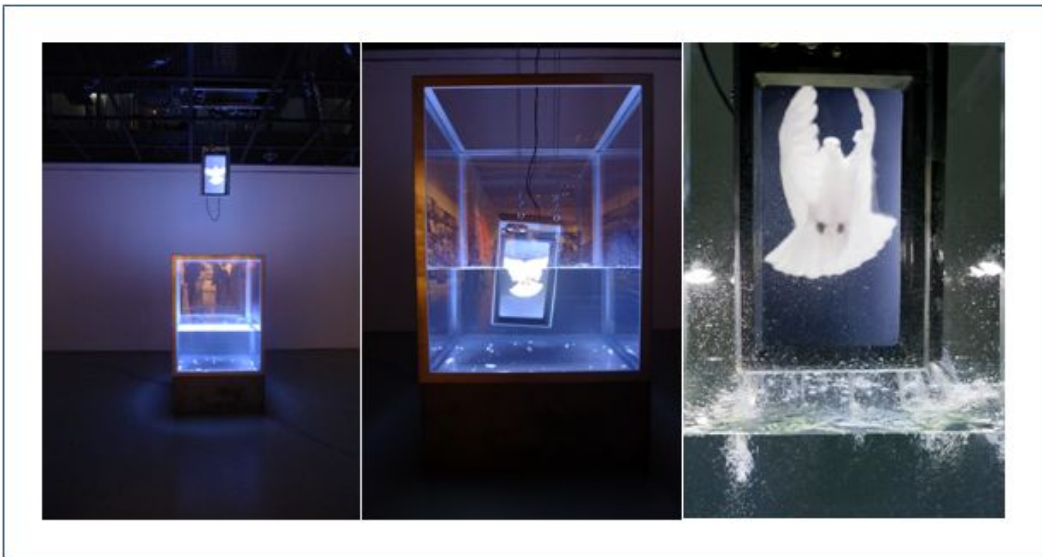
작 품 명 : 다시 태어나는 빛(Reborn Light)

제작년도 : 2014

투사방식 : CRT TV+LCD, TV+camera+objets+water, 90x90x340cm

<https://www.youtube.com/watch?v=WVKF00Na-3A>

<https://www.youtube.com/watch?v=GJjBd5ukbBs>



연구자는 기계와 디지털이라는 비인간적인 물체를 인간 실존으로 의인화시켜 인간 실존의 본질을 탐구하고 형이상학적인 세계와 형이하학적인 세계와의 사이에서 전개되는 실존의 원리를 가시적 이미지로 연출했다. 전근대적인 상식에서 기계가 물을 만나는 것은 곧 죽음을 의미한다. 대부분의 가전제품이 물을 만나는 순간 작동이 정지되기 때문이다. 기계가 물을 향해 내려가는 시간이 마치 죽음을 향해 걸어가는 인간의 삶을 연상시키도록 의도하였다. 나아가서 이는 절대자의 성육신, 절대자의 현현을 가시적으로 표현함을 의미한다. 적어도 절대자에게 있어서 성육신 사건은 죽음과도 같은 상상할 수 없는 사건이기 때문이다. 그러한 관점에서 모터의 기계음과 울림은 인간이 삶 속에서 자아내는 고통의 신음소리

요, 죽음을 눈앞에 둔 절망의 신음 소리이며, 메시아의 깃세마네 동산의 부르짖음의 소리이다. TV 속에 쉬지 않고 움직이는 비둘기는 인간의 심장, 곧 생명을 상징하며, 생명의 영원성을 뜻한다. 작가는 죽음을 향해 걸어가는 TV 그리고 예상을 벗어나 물속에서 부활하는 반전을 통해 근원적으로 죽음을 극복하고 싶은 인간의 강한 열망과 메시아의 부활을 중의적으로 표현하고자 하였다. 디지털 테크놀로지는 일루전뿐 만 아니라 불가능해 보이는 상황을 초현실적인 상황으로 전개하면서 개념적인 것, 관념적인 것, 추상적인 것들을 현실화시키며 시각화시킨다. 이는 보이지 않는 진리를 시각화시키는 능력을 갖는 탁월한 매체요, 기술이라 할 수 있다. 왜 TV 인가? TV의 구성은 인간과 닮아있다. 인간이 육체와 영혼을 가지고 있듯이 TV는 바디(body·프레임)와 빛(콘텐츠)으로 구성되어 있다. 즉, 육체가 영혼을 담고 있는 그릇이라면 TV는 빛(영혼)을 담고 있는 그릇이라고 보는 것이다. 곧 삼위일체의 존재원리와 인간 실존을 해석하는 헬라철학의 삼분법의 개념과도 연결된다.

<표-21> 메타포리즘의 해석 No-4

<p>● 기의</p> <p>한 번 죽는 것은 정한 이치요 그 이후에는 심판이 있으니리</p> <p>나를 믿는 자는 죽어도 살겠고.</p>	<p>● 메타포리즘 해석</p> <ul style="list-style-type: none"> - 물속으로 들어가는 기계 = 生者必滅의 인간 실존 = 말씀(로고스)의 성육신 - 모터의 기계음과 울림 = 인간 고통의 신음소리 - 물속에서 솟아나는 기계 = 죽음에서 부활을 상징 - 심 없이 날개 짓 하는 비둘기 = 죽음에서 해방을 갈망 생명의 영원성 (중의적 의미) ▶ 무지한 실존을 향한 반복 되는 메시지 =나는 부활이다. 	<p>● 직관적 감상, 이해</p> <ul style="list-style-type: none"> - <다시 태어나는 빛> - TV 모니터의 하강과 침수 그리고 다시 상승 = 아날로그적 오브제 설치, 키네틱 기법, 영상이미지로 융합된 작품으로 시각적·청각적·감각 자극 - 모니터 속의 비둘기의 심 없는 날갯짓 = 갇혀있는 공간에서 끊임 없이 탈출을 시도하는 것 같은 상황으로 이해
--	---	---

← 사유 과정

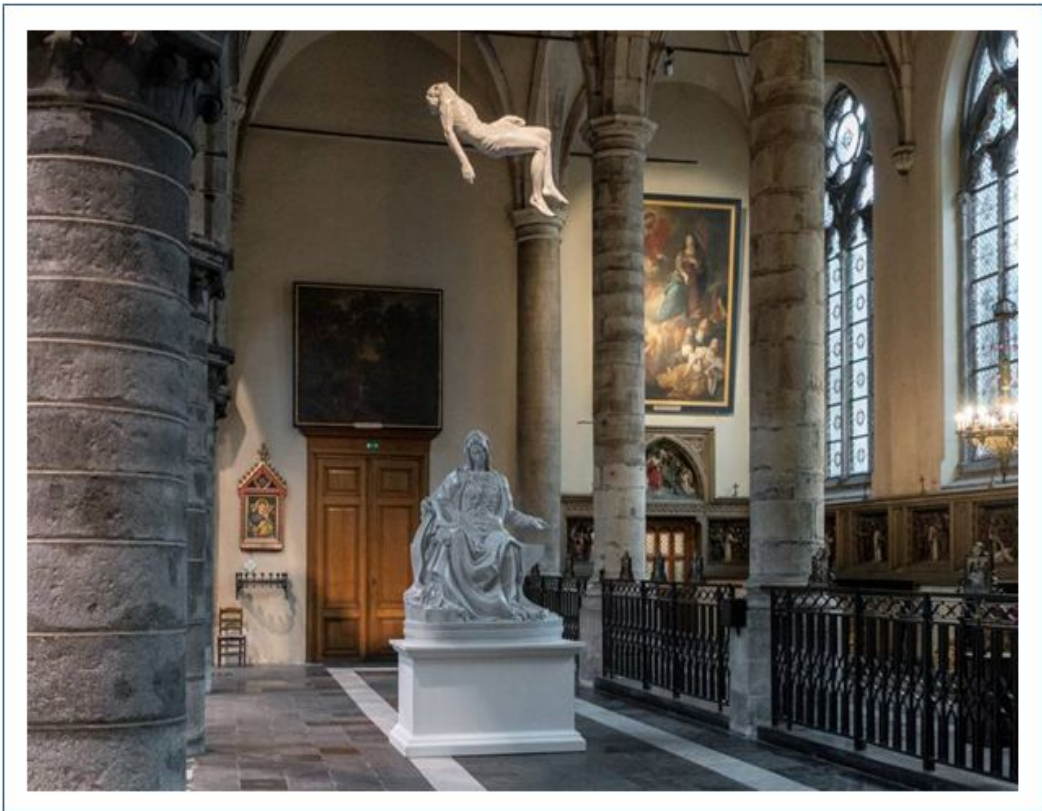
<작품 12>

작 품 명 : 다시 태어나는 빛- 피에타(Born again Light (La Pieta))

제작년도 : 2014

투사방식 : FRP, 340x90x160cm

<https://youtu.be/cCblw0FI6H8>



14세기에 만들어진 미켈란젤로의 작품 <피에타(Pieta)> 이 피에타의 예수는 6세기 동안 마리아의 품을 떠나지 않았다. 그런데 빛을 통해 마치 박제되어 누워있는 그리스도를 승천하게 만들었다. 성모의 품을 떠나게 하는 것은 결국 빛의 힘(성령의 역사)이며 부활하여 영원한 세계로 회귀하는 것을 암시한다. 빛은 결국 생명의 근원을 의미한다. 기독교 신학의 핵심진리가 그리스도의 십자가의 죽음과

부활이다. 그리스도가 역사적 실존이듯이 십자가의 사건과 부활 사건 역시 역사적 사건이다. 이 기독교의 핵심 교리인 부활 사건이 실제적인 사건이라는 사실을 성모의 품에 영원히 무기력하게 죽은 채 누워있는 단순한 인간 예수가 아니라 신성으로서 절대자임을 증명하는 사건이 된 부활을 시각적으로 제시하고자 했다.

모터를 움직이는 동력도 결국 빛(전기)이며 모니터 움직임도 빛을 통해 가능하다. 빛이 부여되는 순간 그림도 조각도 모든 것이 되살아난다. 이는 회복을 의미하며 역사적인 부활을 의미한다. 기존의 모니터 안의 애니메이션 움직임(동,動)에 의지한 미디어 아트가 이제 프레임을 벗어나서 아날로그적인 오브제와 자유로운 결합으로 기존의 틀을 벗어나 새로운 움직임을 보여준다. 고전의 조각이 기술과 접목하여 생명을 부여받았으며, 조각은 비로소 살아나게 되었다. 실상 같으나 허상인 실재의 복제물로서의 조각에 디지털 테크놀로지를 적용시키지 않으면서도 극적인 시물라크르의 성격을 강화시킨다. 본 연구자는 작품에서 단지 극적인 시물라크르를 추구하는 것만이 아니라, 이 시물라크르를 통해서 다양한 스펙트럼의 사유의 기회를 제공하되 근본적으로는 근원의 본질, 진리의 세계(플라톤의 이데아)를 탐구하도록 유도하는데 최종 목표로 삼는다.

<표-22> 메타포리즘의 해석 No-5

<p>● 기의</p> <p>나는 부활이요 생명이니 나를 믿는 자는 죽어도 살겠고</p>	<p>● 메타포리즘 해석</p> <ul style="list-style-type: none"> - 아들을 잃어버린 마리아 여전히 무표정한 요지부동 포즈 = 이성을 초월한 초월적 사건 - 마리아와 예수와의 공간 형성 = 현실과 초월적 현상과의 간극 - 공중에 부유해 있는 예수 = 부활하여 초월적 세계로 승귀 ▶ 위를 보면 잃어버린 부활의 예수를 발견할 수 있음 	<p>● 직관적 감상, 이해</p> <ul style="list-style-type: none"> - <다시 태어나는 빛-피에타> - 예수 없는 미켈란젤로의 피에타 상 : 공간의 미(美) = 아들을 잃어버린 마리아 전혀 미동이 없음 = 육중한 예수의 몸이 공중 에 매달려 있음 = 마리아의 몸과 예수의 몸 이 분리된 사이에 커다란 공간이 생성됨 = 긴장감을 극대화시킨 구성 조형성 표현
--	---	---

← 사유 과정

<작품 13>

작 품 명 : 혼혈하는 지구(Hybridizing earth)

제작년도 : 2016

투사방식 : VR, 7min 59sec, <https://youtu.be/1r26lehIuy8>



현대 과학과 테크놀로지의 발달은 문화 간의 교류와 의식의 변화를 가져왔다. 특히 인간의 미디어 이용은 정치와 문화 그리고 테크놀로지와 결합된 새로운 예술 구현에까지 이르렀다. 또한 포스트모던 선상에 있는 미디어는 어느 아방가르드보다도 혁명적이라 할 수 있다. 이러한 테크놀로지 혁명의 세기는 비디오에서 출발하여 가상현실을 재현할 뿐만 아니라 가상 조각 구현에까지 이르렀다. 이렇듯 새로운 디지털 매체는 전 세계인들이 과거, 현재, 미래의 시·공간을 넘나들 수 있게 하며, 시·지각과 패러다임의 변화를 가져왔다.

자본주의 발달과 세계화에 따른 문화적 요소가 유입됨으로써 혼혈을 재현하는 미디어의 현실은 문화, 역사, 사회적 현상, 매체의 특성과 메시지 등 여러 요인들이 상호작용하며 형성된다. 그리고 혼혈을 구성하는 미디어의 특징은 인종·언어·기호·이미지·문화 등 미디어 매개체를 사용함으로써 새로운 이데올로기를 만들었다.

우리 사회에서 미디어가 어떻게 혼혈하는 지구를 다루고 있는지, 또는 혼혈하고 있는 지구를 대표하고 있는 오늘의 현실은 무엇인지 살펴보고자 하는 관점으로 작업에 임하였다. 작품 <혼혈하는 지구> 은 2016년 부산비엔날레에 전시된 킬

트 브러시(Tilt Brush) 기술을 활용한 작품이다. 이 작품은 구글과의 협업으로 탄생한 것으로, 가상현실(VR) 기술을 활용해 가상의 3D 공간에 그림을 그릴 수 있는 VR 전용 앱 프로젝트이다. 뒷면의 작품인 금빛의 추사체는 금가루가 쏟아지는 감흥을 극대화시킨다. 빛(진리, 이데아)을 잃고 방황하는 모습을 나타내는 사자성어이다. 이는 인간이 만든 복제와 허구 사이에서 참과 거짓의 구분이 모호해짐으로 인해 참된 가치와 의미를 상실하는 현 시대를 비판하고 있다.

동양의 한자성어인 각인소광(各人昭光), 오수호(吾誰乎), 자승자박(自繩自縛)⁶⁷⁾ 등 추사체의 문자들을 기반으로 하여 서양의 성경이 말하는 진리에 대한 깨달음까지 이어간다. 이 의미는 시·공간을 초월하여 어느 시대이든시간에 진리를 접하는 이에게 교훈을 주는 메시지이다. 또한 이 이미지의 한자성어에서 쉽게 인식되는 메시지는 화려한 시각효과를 선사하는 금가루로 인해 더욱 다양한 의미를 생성한다.

<표-23> 메타포리즘의 해석 No-6

<p>● 기의</p> <p>나의 길은 너희의 길보다 높으며, 나의 생각은 너희의 생각보다 높다.</p>	<p>● 메타포리즘 해석</p> <ul style="list-style-type: none"> - 기호로서의 글씨 = 인간 이성의 열매인 글씨 = 인간의 생각을 담은 기호 - 소멸되는 글씨 : 허상 = 인간의 지식은 비진리 = 상대성을 지닌 인간의 지식과 사상, 세계관 :진리와 대치 - 영원히 소멸되지 않는 진리 추구에 대한 지혜 = 자기인식 	<p>● 직관적 감상, 이해</p> <ul style="list-style-type: none"> - <혼혈하는 지구> - 검정 글씨가 하부에서 부터 가루가 되어 떨어짐 - 종이 천을 값어 먹어 천이 가루가 되어 가뭇이 미처 전혀 인식하지 못할 정도로 조용하게 진행 - 검정색 글씨가 사라진 곳에 드러나는 황금색 글씨 - 황금색 글씨도 사라짐 소멸되는 글씨는 비처럼 내림
---	--	---

← 사유 과정

67) 오수호(吾誰乎) : (나는 누구인가?), 각인소광(各人昭光) : 각 사람에 비추는 빛
 자승자박(自繩自縛) : 자신이 만든 줄로 제 몸을 스스로 묶는다는 뜻.

제 5장 결 론

기 드보르가 스펙터클 사회에 대해 지적한 대로 현대사회는 대상과 인간 존재의 본래적 가치가 전도된 사회가 되었다. 즉 전통적인 의미의 진리가 본래적 가치를 상실하고 대신 시뮬라크르가 진리의 자리를 차지하고 있는 사회에서 미술 작품도 예외 없이 그 흐름에 편승하고 있는 실정이다.

이러한 상황에서 본 연구자는 시뮬라크르화 된 작품을 통해서 단순히 시각적인 즐거움이나 호기심을 유발시키는 상품으로서의 작품이 아니라 전통적인 가치, 곧 작품에서 진정한 진리를 추구하는 작품을 창작할 수 있는 가능성을 살펴보았다. 본고는 본인의 작품 연구를 통해 미디어 아티스트들의 작품을 해석할 수 있는 해석 방법을 제시했다. 이는 시뮬라크르화된 작품에서 기의를 읽어내기 위해 ‘메타포리즘’을 기반으로 하는 해석이다. 이러한 연구 방법을 위해 도출한 내용은 다음과 같다.

본고에서 사용하는 ‘미디어 아트’의 개념은 ‘미디어 아트’(신문, 라디오, 텔레비전, 비디오, 영화)와 디지털화된 미디어로서의 ‘뉴미디어 아트’(컴퓨터, 인터넷, 모바일 폰, SNS, VR, AR, 홀로그램, 사이버네틱스 기반)의 총칭으로 사용하여 연구를 진행하였다. 이러한 개념을 토대로 먼저 연구자는 미디어 아트의 정의와 매체의 발달에 대하여 고찰했다. 특히 미디어 아트는 디지털 최첨단 테크놀로지의 매체의 발달로 인해 미술 작품의 대량 복제를 가능하게 했을 뿐 아니라, 이미지의 변용과 조합, 작품과의 소통을 유도하는 인터랙티브 작품 구현의 효과, 그리고 가상 공간속에서 실시간으로 이루어지는 예술 표현을 가능하게 하였다. 이러한 과정 속에서 발생될 수 있는 문제에 대하여 논술했으며, 미디어 아트의 작품이 시뮬라크르화 되는 현상에 초점을 맞추었다. 소비사회로 정의될 수 있는 현대 사회에서 미술 작품은 하나의 상품으로 치부되고, 미디어 아트 역시 그러한 현상에서 자유로울 수 없다. 그러나 연구자는 제작 방식의 문제를 넘어서 예술 작품이 지니는 가치와 의미화의 과정에 중점을 두며 본 연구의 가능성을 살펴보았다.

다음으로 탐구한 ‘시·공간으로서의 미학’의 논의를 토대로 본 연구는 미디어 아트의 시·공간이 전통적인 철학에서 정의하는 것처럼 단순히 장소적 개념의 물

질적인 대상이 아님을 주목했다. 시·공간적 ‘환영’으로 인식되는 미디어 아트는 여러 의미들이 중첩되며, 시대와 공간의 의식세계가 뒤얽혀 있는 특징을 지닌 또 다른 파편들의 의미를 만들어내기 때문이다. 따라서 미디어 아트는 이러한 의미들이 끊임없이 상호작용을 이루는 미학적 특성을 지니며 현존으로 살아 숨 쉬는 하나의 시·공간적인 형상으로 인식되었다.

미디어 아트는 ‘변형된 세계’를 감상자로 하여금 스스로 주체가 되어 시지각으로 느끼게 하고, 참여하게 함으로써 상호작용이 충만하게 이루어지는 시·공간을 새롭게 접근할 수 있기 때문이다. 이러한 시·공간에 대한 새로운 확장으로써 미디어 아트에 대한 인식을 토대로 본 연구는 기호의 의미에 대해 논의했다. 그리고 ‘기호로서의 미학’에 대한 고찰은 미술 작품이 하나의 기호라는 측면에서 필수적인 과정이다. 이는 창작 과정과 작품 해석 과정이 의미화 과정이고 기호화 과정이기 때문이다. 소쉬르와 바르트가 제시한 정교화 된 기호(sign)의 개념은 기의(signifie)와 기표(signifiant)가 융합된 결과물이며, 기호학은 기호들의 삶에 대해 연구하는 학문이다. 소쉬르가 기의와 기표의 연합을 기호로 인식한 반면, 퍼스는 모든 현상을 기호로 간주하면서도 개별 경험의 현상적 차이를 도상(圖上), 지표(指標), 상징(象徵)으로 분류하여 유형화했다. 기호학은 기호에서 언어의 내적 법칙성을 발견하고 언어 외적인 범위까지를 포함하면서, 기호 사용 행위의 본질과 그 다양성에 개입되는 원리를 연구하듯이, 작가들의 작품 창작과 해석 과정에서도 중요한 의미를 가지는 점에서 본 연구는 이러한 관련성을 논의하였다.

이러한 ‘기호’에 대한 인식을 토대로 본 연구는 가다머의 해석학에 주목했다. 더불어 아리스토텔레스가 미메시스의 미학적 기능의 측면에서 작품 속에 내재되어 있는 의미의 중요성을 강조했듯이, ‘해석학과 상징 미학’ 영역에서 연구된 가다머 해석학의 요점은 단순히 현실을 모사하는 것이 아니라 현실이 가지고 있지 않는 진리를 드러낸다는 것이다. 따라서 감상자는 작품을 보이는 그대로 감상하는데 그치는 것이 아니라 작품 속에 있는 진리를 포착하기 위한 역동적인 상호작용이 있다. 작가가 표현하고자 하는 메시지나 의미들이 내포되어 있는 작품의 의미를 탐구하고 발견해내는 것이 작품 감상의 목적이자, 작품해석의 이유이다. 이러한 맥락에서 연구자가 연구한 ‘메타포리즘 해석학’은 파노프스키가 제시한 도상해석학이 지향하는 학문적 기능과 목적과는 다르다. 그러나 ‘메타포리즘 해

석학'은 기의를 기표로 표현하는 의미과정에 사용된 '메타포'의 시각으로 기호에서 기의를 읽어내는 방식으로 작품을 해석하였다. 이런 방법을 통해서 본 연구는 감상자와 작가와 일치된 관점으로 한 작품에서 기호 읽기를 통해 작품을 만족스럽게 향유할 수 있는 접착점을 제시하였다.

연구자의 작품 분석에 앞서, 미디어 아트와 연구자의 작품에 나타난 '시물라크르'의 의미를 문학적, 철학적으로 규명하고, 이를 토대로 연구자의 작품 창작과정과 해석 과정에서 시물라크르가 어떤 의미를 갖는지 탐구하였다. 시물라크르와 깊은 상관성을 지닌 포스트모더니즘시대의 소비사회는 생산보다 소비가 중심이 되는 사회로, 절제보다 쾌락이 지배하는 사회이다. 폭주하는 광고매체의 유혹 앞에서 현대인은 소비욕구에 중독되어 유혹의 노예가 되어 버렸다. 이러한 소비 욕구는 모든 것들을 상품화시킴으로서 순수예술까지도 신속하게 상품화되어갔다. 그럼에도 불구하고 박치완이 시물라크르 이미지에서 시니피에를 찾아야함을 강조하듯이, 그리고 제니 홀저가 작품을 통해서 반-스펙터클을 시도하듯이, 본 연구는 시물라크르적 현상에서 그 가능성을 모색하고자 했다. 이를 위해 연구자는 시물라크르의 미디어 아트를 통해서도 진리를 추구할 수 있다고 인식하며, 작품 창작 동인의 철학적 근거로 삼았다.

플라톤 철학에서 말하는 시물라크르는 감각적으로 인식되지만 순간적인 것, 이미지, 쉽게 사라져버리는 환영(phantasma)이기 때문에 무가치한 것으로 여겼다. 즉 이데아(원본)로부터 멀어질수록 허상의 허상이 되기 때문에 극 허상인 시물라크르가 전부인양 생각하며 집착하고 있는 인간들에게(여전히 동굴에 갇혀 있는 무지한 인간) 감각상태로부터 벗어나 잃어버린 기원(이데아)을 되찾는 지성의 세계로 나아가는 것을 선(善)으로 간주했다. 그러나 들뢰즈는 시물라크르가 단순한 복제물이 아니라 독립적 존재로서 질적으로 다른 공간을 창조하는 역동성과 자기정체성을 지녔다는 관점을 제시했다. 나아가 탈중심화를 지향하는 시물라크르는 이제 원본으로부터 '자유의 몸'이 되며 새로운 의미를 부여 받아 새롭게 사유의 중심이 되는 시물라크르로 인정하였다. 들뢰즈는 시물라크르가 원본이 더 이상 존재하지 않는 '자유의 몸'이 되어 새로운 우주를 건설하는 역할을 강조하는 '차이의 철학'을 주장했다. 이러한 질 들뢰즈의 시물라크르의 개념을 토대로 본 작품에 드러나는 시물라크르적 특성이 '새롭게' 사유의 중심으로 들어올 수 있는

여지를 살펴보았다. 그럼에도 불구하고 시물라크르는 항상 유동적으로 그 ‘경계’에 들어서 있다. 이에 장 보드리야르는 복제된 시물라크르를 원본보다 더 원본 같은 과생실재(Hyperreal)로 보았으며, 실재보다 더 실재적인 것이라고 지적했다.

따라서 연구자는 실재는 허상임에도 실재로 인식되어 이데아의 자리를 대신 차지하고 있는 시물라크르의 부정적인 측면을 극복하기 위하여 시물라크르를 통해서 예술의 본래적 가치로 되돌릴 수 있다는 확신을 갖는다. 그리하여 시물라크르의 제작방식으로 만들어진 작품에서 예술적 가치를 도출하기 위한 방법으로 본 연구는 작품의 ‘메타포’에 주목했다. 이를 위해 세 번째 장에서는 작품 창작과정과 작품 해석의 기호과정에서 활용되어지는 수단으로서의 메타포를 기반으로 하는 ‘메타포리즘’에 대해 연구하였다. 연구자의 작품이 작품을 창작하는 형식은 메타포(metaphor)이며, 기호로 존재하는 작품을 해석하는 사유과정이 변증법적으로 진행되기 때문에 먼저 변증법에 대해 고찰하고, 이어 메타포에 대한 연구를 통해 ‘메타포리즘’의 개념을 정의했다. 특히 본 연구는 게오르크 W. F. 헤겔의 변증법을 고찰했다.

헤겔 변증법은 헤라클레이토스의 변화 개념과 플라톤의 존재론적 요소를 체계적으로 종합하여 성립된 것이며, 헤겔 변증법은 로고스의 원리이며, 개념의 원리이자, 역사의 원리이기도 하다. 그가 사유하는 존재는 그저 생성되고 소멸되는 것이 아니라, 정립(These)-반정립(Antithese)-종합(Synthese)으로 세계를 이해하는 헤겔의 사상인 변증법적 도식을 동일한 맥락으로 연구자는 수용했다. 이와 같은 종합의 변증법에서 핵심어는 매개(Vermittlung)이다. 이 매개를 토대로 논리의 틀을 뛰어넘어 존재의 정·반·합이 가능하게 한다. 이 매개에 대한 심층적 탐구(探究)는 매개가 주관적 해석에서 객관적 해석으로 작품해석을 유도하는 사유방법임을 통찰할 수 있게 했다. 헤겔 변증법의 사유과정을 역순으로 진행하는 방법의 활용도 그와 같은 통찰에 기여한다. 이러한 변증법적 방식을 토대로 다음으로 진행된 ‘메타포리즘 해석학’에 대한 연구는 먼저 ‘메타포(metaphor)’의 개념 고찰과 이 방법론에 대한 정의를 시도했다. 메타포는 아는 것의 이름(메시지)을 그것 너머 모르는 것에게로 가져가는 것으로, 한 사물이나 사실(메시지)을 다른 사물의 거울(기표)을 통하여 바라보게 하는 것이다. 객관적인 외부의 대상들이 지니고 있는 속성 가운데 이미 존재하는 유사성을 통해 메타포의 맵핑이 이루어

진다는 것이다. 이 메타포의 맵핑 작업이 작품창작에서 이루어지는 기호화 과정의 한 형식이다.

메타포를 통해 이 기호화 과정이 한 형식을 ‘메타포리즘’이라 규정하며, 본 연구에서 ‘메타포리즘’의 개념적 의미를 두 가지로 정리했다. 첫 번째 의미는, 대부분의 예술적 작품을 창작할 때 작가가 표현하고자 하는 기의(진리, 메시지)를 기표에 담아 기호화 시키는 과정에서 자연스럽게 광의의 메타포적 표현형식을 따른다는 의미를 지니며, 두 번째의미는, 기호화된 작품에서 기의를 발견해내는 해석과정에서 기표에 내재된 ‘메타포’를 변증법의 역순으로 분해해가는 작업에서 필수적 요소라 것이다.

즉 ‘메타포리즘’은 작품을 창작하고, 해석하는 과정에서 핵심적 역할을 수행하는 의미작용이요, 기호작용의 메커니즘(mechanism)이다. 메타포리즘(Metaphorism)이 작품을 창작하고, 작품(기호)을 해석하며, 기의를 발견해내는 의미과정에서 작동되는 메커니즘(mechanism)으로서의 포괄적인 의미를 지닌 일반적 개념이라면, 연구자가 제시한 ‘메타포리즘(Metaphorism)해석학’은 이러한 ‘메타포리즘’이 작품 해석 사유과정에 국한되어 사용되는 경우에 지칭하는 용어로 정의하였다.

따라서 연구자는 현대 미디어 아트 of 시물라크르 제작과 해석 과정에서도 충분히 미술의 전통적 가치를 획득할 수 있다는 관점과 현대 미술을 감상하는 감상자들에게 작품에서 기의를 발견할 수 있는 인식론과 사유 방식을 제공할 필요가 있다는 점에서 긍정적인 가능성을 확인하였다. 왜냐하면 예술작품이 ‘그 자체로서’ 가치를 지니기 위해 필요한 요소들은 항상 매체, 사회, 그 자신에 대하여 자율성을 획득하면서 작품을 통해 진리(작가의 사상 및 세계관, 작품의 의미 등)를 추구하기 때문이다.

이러한 메타포리즘 해석학에 대한 방법론적 정의를 토대로 본 연구는 연구자의 미디어 아트 작품(시물라크르)을 중심으로 작품 해석에 있어서 ‘메타포리즘 해석학 적용’의 가능성 여부를 판단하기 위해 ‘전문가 심층 인터뷰’를 시도했다. 이는 연구자 작품에 대한 미술전문가들의 객관적인 비평, 객관적인 시각을 확인하기 위한 방식이었다. 다음은 정리된 내용의 요점이다.

1. 류병학 : “ ‘트랜스-시물라크르’는 시물라시온(simulation)에 의해 변화하는 시물라크르로서 기존의 시물라크르를 확장시킨다.” ‘디지털’은 바로 움직임, 즉 변

화의 결과에 대한 기술이 아니라 운동 그 자체를 뜻한다. “이이남의 메타포는 메타포라는 허구(이미지)를 차용해 새로운 풍경(현실)을 발견한 ‘살아 있는 메타포’라고 할 수 있겠다.

2. 김윤섭 : “차용된 작품의 특징은 ‘원관념은 숨기고 대상의 속성을 보조관념으로만 표현’한다는 메타포적 속성을 지니고 있다.”

3. 서진석 : “그가 시도하는 변증법적 메타포리즘 즉 논리적이고 확정적인 변증법적 과정의 작품세계에 비논리적이고 불확정적인 이미지를 융합시킴으로써 무한이 확장이 아닌 유무한의 경계에 있는 중용적 확장을 만들어낸다.”

4. 이진명 : “이이남의 세계에서 정(正)이라는 테제(thesis)는 원전(元典)과, 방법론적으로는 안티테제(anti-thesis)를 제시하여 의미를 구축한다. 새로운 해석을 구가하기 때문이다.

5. 류철학 : “이이남의 미디어 작업은 단순한 차용과 혼성결합을 넘어 문명사적 메타포로서 대중기호(텔레비전과 미디어)가 미의착종을 넘어선 본질로 가는 대중적 안내서이다. 변증법적 메타포리즘은 이러한 구상을 위한 충분한 해석이 가능하다.”

6. 김경수 : “이이남 작품의 보편성은 아름다운 ‘공감’을 활용하는 객관성과 대중성에 있다.”

7. 정정주 : “이이남의 작품 속에서 나타나는 고차원적인 자기통일을 향한 일정한 과정에서 외부원인에 의해 차용된 이미지들이 서로 뒤바뀌거나 혼성되며 나타난다. 그리고 이 과정에서 이이남 작품 특유의 서정성을 발현시킨다. 이이남은 아마도 이러한 정서 때문에 dialectic(변증법)이라는 본질적인 구조를 다루는 단어와 함께 Metaphor(은유)라는 단어를 결합한 변증법적 메타포리즘이라는 개념어를 제시했으리라 생각한다. 왜냐하면 이이남의 작품 속에서 끊임없이 정반합을 오가는 이미지들은 논리적 구조의 순환을 벗어나 은유(폭발)와 환유(함열)를 반복하며 현실을 압도하는, 보드리야르가 제시한 시물라크르의 모습을 포함하고 있기 때문이다.”

8. 김도윤 : “영상작업뿐 아니라 입체적 작품에 빛을 내게 하는 방법적 요소뿐 아니라 작가가 상상하는 모든 것에 빛을 폈었다.”

위의 인터뷰를 정리해보면, 연구자의 작품에 대한 변증법적 ‘메타포리즘 해석학’에 대해 전문가의 개별적인 판단을 알 수 있다. 간략히 언급하자면, 이들은 이

이남 작품 해석에서 변증법적 ‘메타포리즘 해석법’ 적용이 가능한 여부에 대해 대부분 ‘가능하다’라는 응답을 보여 주었다. 더불어 이들은 작가만의 독특한 재해석과 창의성, 대중성을 고려하면서 차별화된 작품, 동서양을 아우르는 미적 감흥의 작품이라는 보편성과 특수성, 그리고 작가의 메시지 및 작품 철학에 관한 내용을 분석하였다. 이처럼 ‘메타포리즘 해석학’은 미디어 아트 시물라크르 너머에 숨어있는 진리를 발견할 수 있는 방법이 될 수 있을 것이다.

따라서 본 논문은 ‘메타포리즘 해석학’의 개념과 전문가 인터뷰 내용의 분석된 결과를 참고하여 연구자 작품을 설명하였다. 연구자의 작품 해석은 ‘미디어 아트 작품 실험기’, ‘시물라크르 작품기’, 그리고 ‘메타포리즘 융합기’로 구분하여 설명하였다. 본 연구는 하나의 메시지를 포착하는 해석 과정을 통해 연구자의 작품 속에서 하나의 진리와 만나는 사유여행(思誘旅行)을 유도하고자 했다. 이러한 메타포리즘 해석학을 기반으로 연구자의 작품을 해석하는 일차적 의의는 연구자의 미디어 아트 작품 창작의 변천 과정을 설명함으로써, 본 연구의 목적에 더 나아가고자 하는 것이다. 더불어 본 연구는 감상자가 작품에서 제시된 기의를 포착하고, 이를 향유함으로써 미적, 정서적 쾌감을 누릴 수 있도록 있게 하고, 나아가 시물라크르의 의미에 대한 인식 전환을 꾀하는데 의의가 있다.

물론 본고에서 제시하고 있는 ‘메타포리즘 해석학’에 대한 철학적 논의는 여전히 한계를 지닌다고 볼 수 있다. 따라서 이를 위한 심층적인 연구가 지속적으로 필요하다고 사료된다. 이에 변증법적 ‘메타포리즘 해석학’에 대한 철학적·미학적 논의들이 끊임없이 이루어지며, 후학들의 연구를 위한 기초자료로서 활용되기를 기대한다.

【참고문헌】

1. 국내서적

- 강대석, 『그리스 철학의 이해』, 한길사, 1987.
 김상환외5, 『매체의 철학』, 나남, 1998.
 김옥동, 『수사학이란 무엇인가』, 민음사, 2003.
 김옥동편, 『포스트모더니즘과 예술』, 청하, 1997.
 김현編, 『수사학』, 문학과 지성사, 1985.
 박치완, 『이데아로부터 시볼라크르까지』, 한국외국어대학교, 지식출판원, 2016.
 양해림, 『현대 해석학 강의』, 집문당, 2011.
 이정우, 『사건의 철학』, 철학아카데미, 2003.
 이정우, 『시볼라크르의 시대 -들뢰즈와 사건의 철학-』, 거름, 1999.
 세계미술 용어사전, 월간미술위음, 2009.
 심혜련, 『20세기의 매체철학』, 그린비, 2015.
 철학아카데미, 『기호학과 철학 그리고 예술』, 소명, 2002.

2. 국외서적 번역본

- 게르트 위딩 박성철 옮김, 『고전수사학』, 동문선, 2003.
 David Michael Levin, 『Modernity and The Hegemony of Vision』, 시각과 언어, 2004.
 Deleuze, 김상환역, 『들뢰즈 존재론의 기본구도 차이와 반복』, 민음사, 2004.
 Gilles Deleuze, 이정우 옮김, 『Logique Du Sens, 의미의 논리』, 한길사, 1999.
 Hans-Georg Gadamer, 이길우 외 옮김, 『진리와 방법』, 문학동네, 2000.
 마단 사립 지음 전영백 옮김, 후기구조주의와 포스트모더니즘, 조형교육, 2008.
 한스 제들마이어 지음/남상식 옮김, 「현대예술의 혁명」, 한길사, 2004.
 할 포스터 로잘린드 크라우스 이브-알랭브야 벤자민 H.D. 부클로 배수희, 신정훈외 6 옮김, 『art since 1900』, 세미콜론, 2007.

3. 논문

- 강손근, 「플라톤 미학에 있어서 ‘미메시스’에 관한 연구」, 새한철학회 논문집, 철학
 논총 16, 2, 1999.
 권예송, 「반문화적 속성을 통해 본 그래피티(graffiti art)의 사회적 특성 연구」 :

- Jean-Michel Basquiat의 작품을 중심으로-, 고려대학 교육대 석사논문, 2012.
- 김동철, 「조형기법으로서의 Collage의 표현과 역할」, 초등교육연구논총, Vol.19 No2, 2003.
- 김종기, 「변증법적 모순의 객관성에 관한 연구」, 부산대 박사논문, 1997.
- 김준호, 「멀티미디어 인터페이스 메타포의 기호학적 유형에 관한 연구」, 홍익대 석사논문, 2003.
- 김희봉, 「들뢰즈의 시물라크르와 존재의 새로운 이해」, 인문과학 제93집, 2011.
- 배용준, 「헤겔 변증법의 로고스와 모순 개념」, 충남대 박사논문, 1998.
- 박일호, 「매체의 전환, 미적경험의 확장」, 현대미술학 논문집, Vol.12 No.-, KCI등재, 2008.
- 송주영, 「인터페이스 메타포에 대한 체현 인지 접근」, 이화여대 박사논문, 2010.
- 은우근, 「변증법에 있어서 ‘발전’ 개념에 관한 일 고찰-헤겔 발전관을 중심으로-」, 전남대 석사논문, 1992.
- 임영매, 「보드리야르 : 현대예술과 초미학」, 인문학논총 제33집, 2013.
- 최신일, 「해석학과 구성주의」, 대구교육대학교 초등교육연구 논총 제12집, 1998.
- 피종호, 「후기구조주의의 웃음미학」, 독일어 문학 제18집, 2002.

4. 웹사이트

- 격월간. 현대건축/순수건축전문지, CA Press, 2005 국제 갤러리제공.
- 김진서. 자하 하디드 그녀의 건축, 동대문 운동장의 변화이야기, 실내외건축(2), 2008, 12.
- 김승민, 이스카이 컨템퍼러리 아트 대표.http://www.gaeksuk.com/atl/view.asp?a_id=563.
- 리안갤러리 제공(2014,video installation,dimensions variable).
- 박현주, 아주경제, 2015.http://www.kukje.org/db_img/mediaCoverage/media_coverage_Bill_Viola.
- 서동욱/ 들뢰즈, 프레시안 인터뷰 내용, 2015. 11. <http://55sambulgogi55.tistory.com/entry>.
- 이추영, 미술관 소식, 2005, 국립현대미술관 학예연구사.
- 다음백과사전<http://100.daum.net/encyclopedia/view/b23p0566a>.
- 위키백과, <https://ko.wikipedia.org/wiki/%EB%B3%80%EC%A6%9D%EB%B2%95>.
- <http://dic.daum.net/search.do?q>.
- http://cafe.daum.net/johannroula/_know/164?q.
- <http://cafe.daum.net/eea/SjB/319?q>.
- <http://100.daum.net/encyclopedia/view/b14a0573a>.
- http://gall.dcinside.com/board/view/?id=mbc_drama1&no=1203360 .
- http://news.donga.com/List/Series_.
- http://www.mmca.go.kr/notice/n72/72_c.html.

<부록-1>

이이남 작품세계 전문가 인터뷰

1. 이이남 작품에서 이미지에 나타난 시물라크르의 정의는 어떠한 특성을 지닙니까? (플라톤, 들뢰즈, 장 보드리아르의 시물라크르의 정의와 비교)
2. 이이남 작품의 제작 방법에서 발견되는 독창성이 있다면 어떤 부분이라고 생각이 됩니까?
3. 이이남 작품에서 시간의 공존, 공간의 공존 표현 어법에 대해 어떻게 평가할 수 있습니까?
4. 이이남 작품에서 발견되는 미학적, 철학적 키워드는 무엇이라 생각됩니까?
5. 이이남 작가가 작품을 통해 추구하는 메시지가 작품 속에 내제되어 있다면 작가가 추구하는 그 내용을 읽을 수 있는 장치를 작품 속에서 발견할 수 있습니까?
만일 그 장치가 필요하다면 이이남의 현재 작품표현에 있어서 보완해야 하는 내용이 있다면 그 내용은 무엇입니까?
6. 2016년 11월 5일 벨기에에서 ‘빌 비올라 . 이이남’ 전시회가 개최됩니다. 빌 비올라 작품세계와 이이남 작품세계를 비교할 때 공통점과 차이점을 무엇이라 판단됩니까?
7. 이이남 작품의 특수성과 보편성에 대해서 분석한다면 분석 결과가 어떻게 정리될 수 있습니까?
8. 이이남 작품 내용에 대하여 ‘변증법적 메타포리즘’ 해석이 가능하다고 생각 됩니까?
9. 원작을 차용하는 이이남 작품에서 차용기법을 활용하는 작가들과의 차별성이 있다면 어떤 것이라고 판단됩니까?
10. 미학적 관점에서 이이남 작품세계에 대한 종합적인 비평을 바랍니다.

<부록-2>

Bernhard Serexhe, Lee Lee-Nam. Selection and Use, 2015

Lee Lee-Nam. Selection and Use.

Bernhard Serexhe

My very first encounter with a work by Lee Lee-Nam – *Korean Eight-Fold Screen*(2007) in the exhibition *Thermocline of Art: New Asian Waves* curated by Wonil Rhee (ZKM Center for Art and Media Karlsruhe, Germany, June 15 - October, 2007 – was a delightful surprise and made an indelible impression on me. A large folding screen with eight vertical wood-framed panels displayed natural motifs familiar from traditional Korean ink wash paintings: landscapes, snow-covered boughs of trees, branches with blossom, ponds with colorful fish, some with Korean characters running from top to bottom which I am unable to read. While contemplating the work I suddenly became aware of slight movements, which first irritated me: snowflakes descending infinitely slowly, the fluttering of butterflies’ wings, the silent gliding of fish through water, and the gentle swaying of blossom in the wind. Small colorful birds flew across the screen unhampered by the wooden frames of the folding elements. A closer look revealed an entire natural world in the eternal cycle of creation and decay, which surprised me because it ran counter to all accustomed viewing habits. Paintings and drawings do not move; movement is found in film, video, and animation. At that moment I realized that the “panels” of the folding screen were large flat screen video monitors and that the artist had produced a bewitching combination of very old motifs and the latest technology.

To the question “Is media art the vehicle to make things come true?” Lee Lee-Nam replied, “I used to make sculptural works, and I felt limited to express the purpose of the work, because it’s bound to the material, the sculpture. Later, I was acquainted with media art, and it allowed me to overcome the limitations ... It helped me to make it closer to my idea and concept which I had dreamed about.” (Video interview, Korea Artist Project, 2011)

Korean artist Lee Lee-Nam was born in 1969 in Damyang (South Korea). He studied sculpture in Gwangju where he graduated in Fine Arts in 1995. After an intensely creative period in which he learned to work with traditional and new techniques and materials and his enthralling works were exhibited in many solo and group shows which won him international acclaim, Lee Lee-Nam continued his art studies at the Graduate School of Communication and Arts of Yonsei University in Seoul (2011) and at the prestigious College of Fine Arts of Chosun University in Gwangju. There he gained his doctorate in Fine Arts in 2013. He remains faithful to his city of Gwangju, where he lives and works.

The recipient of many awards, Lee Lee-Nam is represented in over fifty important collections.

Although Gwangju in South Korea can be regarded as an exemplary center of the democratic and cultural renewal of Korea, many of the artists who live and work in this city have just as close links to Korean traditions as to the advantages of creatively using new media in the sense of a new departure. When painters and sculptors turn to using new materials and techniques, the consequence is often, but not always and exclusively, that they discover the almost limitless possibilities of expression offered by images for computer and video monitors which becomes their medium of choice. The Korean pioneer Paik Nam June is internationally acclaimed as the founder of video art. And since the early 1970s many Korean artists have followed his lead and have founded a specifically Korean tradition of media art. One of the most creative and original is Lee Lee-Nam.

Just as during the fifteenth-century Joseon dynasty Ahn Gyon created superb landscapes with the ink brushes of his period on paper (for example, *Mongyu dowondo; Dream Journey to the Peach Blossom Land*), contemporary artists like Lee Lee-Nam produce artworks using the media of our times that reflect today's technology and how we approach life today. In no way does this mean that the traditions and subjects of the old masters have been lost. On the contrary: they are revisited, interpreted anew, and reconfigured using the media of today. Progress in art emerges from readdressing traditions and the breaks with these traditions. And in all ages the then new contemporary technology was used to this end, for instance, printing, photography, electronics, and soon, which expanded the particular generation of artists' creatives cope. This appliese specially to digital technology, which for decades now has been changing the world.

With the rapid technological and social transformation of our world in the course of globalization, the very core of theories and practices in the arts is being reassessed, and traditional standards are being called into question.

This interrogation from the ground up has become necessary because of the rise of digital tools and transmission media that have fundamentally altered the conditions of production and distribution in the arts. Media artworks created in the last five decades elude any hasty classification according to well-known genre concepts. Apart from the use of new materials in art, which began in the early twentieth century in parallel with advances in artistic techniques, the rise of digital art especially since the 1960s has led to new concepts of artistic authorship and to new ways in which visitors/users engage with artworks and intervene in how the are perceived.

Public space has now been extended outwards from the enclosed rooms of public buildings to encompass outdoor urban areas and, via the media channels of radio and

television, also the global information space, where today all information can potentially be in all places at all times. Along with the high expectations fueled by a society increasingly shaped by the cult of the event, the continual evolution of the methods of artistic production confronts museums and collections, curators and conservators, with hitherto unimagined possibilities, coupled with unanticipated curatorial challenges.

Some decades ago the seemingly auspicious term “new media” was associated with far-reaching technological and social visions aimed at both the individualization as well as the globalization of information and communication. It was envisaged that it would be possible for individuals to connect in real time from any location on the globe to any other individual on the planet. The totality of global information would be freely accessible for every one at any place in the world. Yet alongside the expectation that globally networked communications and understanding would have uniquely positive outcomes, later reduced to and summarized in the marketing buzzword “the information superhighway,” even in the 1960s the potential danger of an inherent totalitarian tendency was recognized and clear-sightedly described.

It goes without saying that Lee Lee-Nam, who once referred to himself “a nmedia artist”, engages with these changes in our societies. In his personal notes he concludes that “We live in an age of darkness bereft of harmony where everything has become increasingly polarized and divided.” His artistic work, he continues, “aims to find the missing balance and explores the possibility of bridging the gap between mind (i.e., analog) and matter (i.e., digital).”

If one looks at the rich and diverse spectrum of Lee Lee-Nam’s oeuvre, it is immediately apparent that his subjects invariably come from the repertoire of well-known old master paintings, both Asian and European. He chooses works that have featured in the international historiography of art for generations and are held in the world’s most important art museums – paintings and sculptures that have long been a part of our collective cultural memory, not only in Europe, but also in Asia. In this process of the globalization of art, its digitization and fast dissemination via electronic networks plays a decisive role.

In his video works Lee Lee-Nam performs the miracle of setting static painted figures and things in motion through digital image processing. These are not optical illusions, but a complete digital recreation and reanimation in the realm of moving pixels, which gives rise to perplexing simulacra of the original works on high definition video monitors. In a creative act that is almost magical, the artist gives back life and movement to the originals, and in this way brings them once more to our attention. By giving full rein to his imagination and not being afraid of any defamiliarization, Lee Lee-Nam invests these

sacred cows of art historiography and popular literature's uncritically revered art icons with a distinct touch of irony.

How about using the latest digital technology to develop Leonardo Da Vinci's *Mona Lisa* (ca. 1503), universally admired for her enigmatic smile? Untold artists have commented on this masterpiece in countless imitations in every kind of material and using every kind of technique. Before the eyes of amazed viewers, in Lee Lee-Nam's video work a slim La Gioconda puts on so much weight that she threatens to burst the frame, and thus she needs a new title: *Obesity Mona Lisa* (2009, 55 inch LED TV, 129 × 77 × 10 cm). Or what if the subject of Jan Vermeer's most popular painting *with a Earring* (ca. 1665, Mauritshuis Den Haag) had a common housefly crawling up her cheek? After all, since Peter Webber's film *Girl with a Pearl Earring* (2003) the seventeen-year-old housemaid Griet from Delft is a pop icon of unconsummated desire. Lee Lee-Nam's video bears the ironic title *Fly with Pearl Earring* (2012, 55 inch LED TV, 129 × 77 × 10 cm).



Lee Lee-Nam's subtle humor is also in evidence in playfully faked self-portrait of Vincent van Gogh, *Self-Portrait with Pipe*, which is based on a real self-portrait (Saint-Remy, September 1898) that is today in the Musée d'Orsay, and which depicts the artist, hatless, wearing an unbuttoned coat in front of a swirling blue background. In Lee Lee-Nam's video work van Gogh is shown left-right reversed and holding a pipe. After puffing briefly on the pipe, tobacco smoke drifts upwards, past the artist's forehead and face with its austere expression, where it slowly disperses, and – like the thought bubble floating above his head – reveals van Gogh's source of inspiration for his painting *The Lunch Break*: the sleepers in the eponymous painting by the French painter Jean-François Millet.

In another work by Lee Lee-Nam Van Gogh is visited by a Korean painter colleague who asks him why he cut off his ear. Eventually, the two artists exchange paintings. Van Gogh hangs up the ink drawings in his room, and the Korean artist returns home to his country on horseback carrying Van Gogh's self-portrait. In the same way that many elements in Lee Lee-Nam's works assume a life of their own (fish, butterflies, etc.), and move freely from one discrete monitor to the next, cultural exchanges take place across all borders and epochs. This dissolution of cultural barriers and temporal constraints can be regarded as a leitmotif of Lee Lee-Nam's work.



Animation is clearly not a mystery to Lee Lee-Nam; he analyzes it through the very act of animating, and subsequently presents it to his viewers. To do so he operates with the principle of *electio* (from Latin *election*; English *selection*): the deliberate choice of the most beautiful and best motifs from classical art's repertoire. This strategy has been cultivated throughout art history since antiquity, especially in seventeenth and eighteenth century France, for instance, by Nicolas Poussin. In the traditional view this repertoire, the selection of the most beautiful and best motifs, enhances critical abilities, and should tutor future artistic practice.

There is no question that with his reworking of famous classical masterpieces Lee Lee-Nam does not create copies but new, autonomous works. He uses the originals as select material, which through subtle and sometimes radical defamiliarization seek as simulacra to question our habits of seeing and dealing with art. With the deliberate appropriation, with the ingenious use and disconcerting defamiliarization of his selected objects as well as their expansion, Lee Lee-Nam operates as a typical proponent of post-modernism; in his choice of technology and medium he proves himself to be a prototypical contemporary artist, who understands the present, and who interrogates the changing reception of art in the East and the West. That he includes us, the viewers, in this confusing game of defamiliarizing well-known objects, is part of his artistic concept.

So is it blasphemy or esteem when Lee Lee-Nam appropriates classic artworks of famous artists and expands and defamiliarizes them with his digital games? I would argue in favor of *highest esteem* in the sense of *electio* (selection), which artists throughout the ages have elected to practise, in competition with the originals that is marked by respect, to comment on and question what other masters before them have created. For Lee Lee-Nam it is about appreciation, about updating, and about the contemporary readability of historical works with universally valid themes. In this sense Lee Lee-Nam's works are media art, and not because of their technical characteristics: they analyze the changing reception of painting and sculpture, of art in general in the light of the new media.

Lee Lee-Nam's strategy of using technological media to "leave the flat canvas and pass over into three-dimensional space", and thus transcend the limits set by traditional sculpture, derives from his desire "to give back their light to the pictures, which have lost it by being stored and exhibited for decades, even centuries, in museums" (interview with Lee Lee-Nam). In view of the complexity of his oeuvre, it is inadequate and a reduction to classify Lee Lee-Nam simply as a "media artist." Lee Lee-Nam works with all materials and means of artistic expression – drawing, painting, sculpture, installation, clay, and pixels – and uses the special properties of each to transcend the constraints of purely digital media production as well.

For him, technological media are not an end in themselves, but means and tools which he and the collaborators in his studio use to enter into intense communication with the viewers of his works. Lee Lee-Nam's repeatedly professed goal, "to give back the light to the works," can be taken metaphorically as well as understood as a direct reference to the technology used. For his works do "shed a new light" on the old masterpieces, in both senses of the expression, not only because they make their colors glow with the new light of LEDs on the latest LED screens.

	
<p>Fig. 3. Born again Light, 2014(inkdrawing)</p>	<p>Fig. 4. Born again Light, 2014 (installation 340 x 90 x 140 cm, fiberglass, motor, LED light)</p>

Lee Lee-Nam's engagement with the thematics of light is also signalled by the titles of his most recent works, created in 2014, which even include a video installation titled

The Birth of Light (7 min 40 sec, 688.4 × 15.3 × 130.5cm). On eight glowing LED screens he presented well-known motifs taken from works by the French Baroque painter Georges

de La Tour (1593 - 1652), in which a simple wax candle is the only source of illumination in his nocturnal religious paintings. In Lee Lee-Nam's digital reenactment La Tour's mysterious figures are frequently depicted left-right reversed in the flickering, animated candle light on the LED monitors. In one scene Lee Lee-Nam adds flashing stars of colorful fireworks. The birth of light stands here for the rebirth of art "in an age of darkness", as do three other works of 2014: Born again Light, Language of Light, and Reborn Light.

For the installation Born again Light (340 × 90 × 140 cm, fiberglass, motor, LED light) Lee Lee-Nam chose Michelangelo's famous *Pietà* (1498/99) as his source material. This early work by the 23-year-old artist, today in St. Peter's Basilica in Rome, was even considered by his contemporaries to be an important work. Like the artworks mentioned above – Leonardo Da Vinci's *Mona Lisa*, Jan Vermeer's *Girl with a Pearl Earring*, and the self-portrait of Van Gogh – the *Pietà* is one of the most admired works of Western art and also very well known in Asia. The material that Michelangelo used, marble, is digitally transformed by Lee Lee-Nam into a shimmering white Plexiglass sculpture, the surface of which reproduces the purity and smoothness of the original excellently. However, in Lee Lee-Nam's magnificent reenactment of the sculpture, the dead body of Christ has mysteriously detached itself from the encircling arms of the Mother of God and now floats about six feet above her head. The body, captured in its original lying position is skilfully illuminated by LED spotlights in such a way that it throws very different shadows on the walls. The shadow on the back wall corresponds with the form of the body in Michelangelo's sculpture; on the left-hand side wall the shadow is of Christ as a child. Thus in Born again Light the rebirth of Christ is a metaphor of the rebirth of light "in an age of darkness".



Fig. 6. Reborn Light, 2014 (installation, steel, glass, water, video, TV monitor)

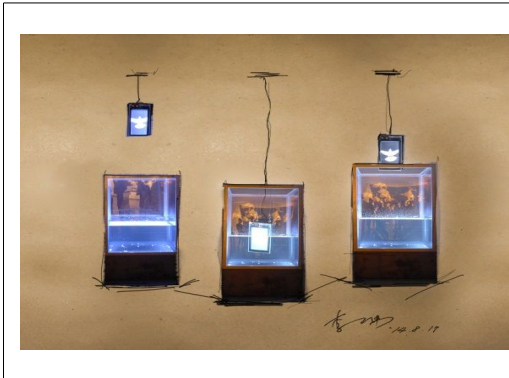


Fig. 7. Reborn Light, 2014 (ink drawing)

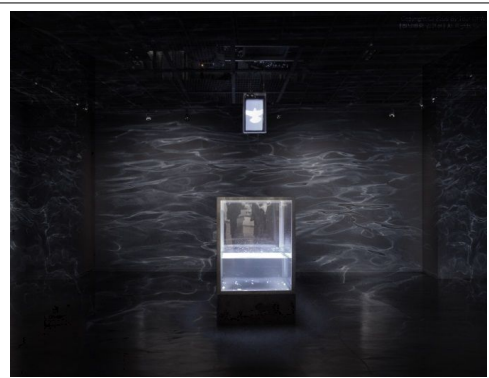


Fig. 8. Reborn Light, 2014 (installation, steel, glass, water, video, TV monitor)

In his work Reborn Light (2014) (installation, steel, glass, water, video, TV monitor) Lee Lee-Nam also uses the metaphor of the rebirth of light. Viewers stand in front of a right-angled stainless steel structure with a central section made of glass two-thirds full of water. Above the surface of the water hangs a TV monitor on steel cables on which appears the image of a white dove, filmed in slow motion, slowly beating its wings against a dark background. A mechanism, which is not visible to the viewer but whose electric motor hums loudly, gradually lowers the TV into the water and then raises it again, to the sound of lapping water and illuminated by a blue light. This work also employs extra LED lighting on the underside of the TV. When the monitor is raised the water dripping down produces waves that are mysteriously reflected on the walls of the darkened room.



Fig. 5. Language of Light, 2014

(installation, 600 x 220 x 300 cm, fiber-reinforced plastic, video, TV monitor, video projector)

In his large-dimension installation *Language of Light*, 2014, (600 × 220 × 300 cm, fiber-reinforced plastic, video, TV monitor, video projector) Lee Lee-Nam uses the world-famous sculpture of the Venus de Milo (ca. 100 BCE) which is in the Louvre in Paris. Multiple copies are made of the torso of the marble original in white Plexiglass and these thirteen figures, together with copies of the lower half of the Venus, are arranged in a tight group. In the exhibition room the figures stand with their faces to the wall, so that viewers can only see them from the back. For Lee Lee-Nam “the Venus sculptures represent mankind bereft of light.” In the darkened room with a black floor the tightly knit group of sculptures serve as a gleaming projection screen. On their backs Chinese characters appear that form the proverb “to fall into one’s own snare”. In the course of the video the characters, which were painted with black ink, dissolve from the bottom upwards as though they had been immersed in water. Then different characters appear on the sculptures’ backs which mean “a light upon every soul.” In the foreground of the installation an older TV set stands at one side, and characters appear on the screen which mean “Who am I?” Here, too, the characters dissolve, leaving the white screen blank. In Lee Lee-Nam’s view, the light of awareness that comes from outside turns people back to the real question: Who are we? It is exactly in this sense – as the source of inspiration for a new awareness – that Lee Lee-Nam wants his work to be understood.

8 monitors, mixed media, 552 × 198 × 9 cm

The people of the city of Gwangju have vivid memories of the repression of pro-democracy movements, when during the Korean democratization movement, in a popular uprising in Gwangju in May 1980 hundreds of students and civilians were brutally killed. Since those times, especially with regard to culture, the city of Gwangju and its Chosun University have become important centers for democratic cultural change.

When, in 1826, the French scientist Nicéphore Niepce took the very first photograph, he called his invention *héliographie*, writing of the sun. Although he had invented a radically new technology, Niepce was not concerned with experiments on sensory perception or with the cultural importance of his invention, but simply with the discovery of the photochemical action of silver bromide and with the pressing problem of fixing his volatile images. In his book of 1844, *The Pencil of Nature*, one of Niepce’s famous followers, the Englishman Henry Fox Talbot, maintained a distinction between the heliographic technique and art when he wrote in the Introductory Remarks that the plates in his book were “wholly executed by the new art of Photogenic Drawing, without any aid whatever from the artist’s pencil. [...] obtained by the mere action of Light upon sensitive paper.” In 1839 this new technology was first referred to as photography, light writing. But already by

1859, when French poet Lamartine wrote “we will no longer say it’s a profession, it’s an art”, the enormous potential of photography for culture and sensory perception had been fully recognized. It was as though this new medium of fixed images en masse could extend our senses and thus authenticate our short existence in a rapidly changing world; since then photography has become the focus of the furious modernist desire for images that represent the visual world. With its documentary properties, it seemed to enlarge both time and space and thus conserve and convey the true memory of history. At its origins, photography’s mission was to elaborate a new planetary consciousness, serving the memory and truth of the world and its cultures.

The self-image of our societies has, for example, been influenced for thousands of years by stable systems for handing down customs and traditions – systems that are geared toward longevity. In his studies of ancient Egyptian culture, the Egyptologist and scholar of religion and culture Jan Assmann has demonstrated convincingly that “the tradition within us, [...] which has solidified over generations, through centuries, even millennia of repeated texts, images and rites, [...] shapes our consciousness of time and history, our image of ourselves and of the world.” Jan Assmann, “Das kulturelle Gedächtnis,” in *Thomas Mann und Ägypten: Mythos und Monotheismus in den Josephsromanen* (Munich: C.H. Beck, 2006), 70. Crucial to this conclusion is the argument that “cultural memory” (a term coined by Assmann) has in all civilizations thus far been oriented toward longevity and reliability, in particular in response to the constant threat of outside influences, wars, deliberate destruction, natural disasters, and natural processes of decay.

In all epochs, and in all societies, cultural developments are closely intertwined with economic, political, and social conditions, which both determine and result from them. Hence, we must include a consideration that goes beyond the accustomed horizons of political, conservatorial, or stylistic evaluations of a collection. It is only against this broader horizon, which questions in very general terms to what extent culture is dependent on economics, that phenomena can be understood which, upon closer inspection, can all too easily be ascribed to the imperfection of individual technologies or the failure of individual institutions.

“He [meaning the interpreter] participates freely in the reinvention of the work.” Umberto Eco, *The Open Artwork* (Frankfurt am Main, 1977), 32; Italian original *Opera Aperta* (Milan, 1962). This statement can be applied to the consumer or user of media art as well.

The term “global village” was coined in 1962 by Marshall McLuhan in his famous book *The Gutenberg Galaxy*.

In his important book *Understanding Media: The Extensions of Man*. (1964, New York: McGraw-Hill) (Cambridge, MA: MIT Press 1994, p. 3.) Marshall McLuhan already recognized the totalitarian character of the upcoming global network: “Today, after more

than a century of electric technology, we have extended our central nervous system in a global embrace, abolishing both space and time as far as our planet is concerned.”

Lev Manovich, Media Art of Lee Lee-Nam, 2013, unpublished?? manuscript?? lecture?? or is it “forthcoming?”

그는 “이 작가가 제도권적인 문맥을 파기하면서 다른 공간을 창조하는데 재미를 소재로 한 것이 유머러스하다”며 다소 키치적으로 비취질 수 있지만, 이이남은 이런 함정을 매우 교묘하게 비껴가면서 자신만의 예술을 만들었다.“ 고 덧붙였다.

- 존 라이크만-

Media Art of Lee Lee-Nam

Lev Manovich (Media Theorist / Professor at City University of New York)

Lee Lee-Nam calls himself a “new media artist.” But what does this mean exactly? In the 1990s, the term “new media art” was used in the U.S, Europe and Japan to refer to artworks that used a computer. And to use a computer meant to use algorithms - sets of instructions organized into a computer program. These instructions allowed a computer to change what is displayed on the screen, control other attached devices, sense the environment, and “interact” with the visitors and the surrounding space. The examples of 1990s new media art were artists’ web sites, interactive narratives presented on CD-ROMs, and interactive installations. But in the same time, this same term “new media art” was used in Eastern Europe and in South America to refer to video art - because video was only becoming available to many artists in these places.

Today, it is hard to find cultural artifacts or experiences that don’t depend on computers for their creation, publishing, and reception. For example, music, architecture and space design, product design, cinema and animation are created with software tools. And video games, millions of apps for mobile devices, web sites, and images and video shared by hundreds of millions of people on social media networks would not even exist without servers, mobile devices, internet, WIFI, and software that links it all together.

So what qualifies a person today to be a “new media artist,” or simply a “media artist”? Using computers in some way (for example, the way Lee Lee-Nam is using digital animation in many of his works) is obviously not enough. After all, people started to create artworks with computers already in the 1950s - before other new forms of art that we now take for granted (installation, performance, site-specificity) have developed. Thus, computer art is as old as other post World War II art forms, and this does not qualify it as the latest thing.

I do think that Lee Lee-Nam is indeed a (new) media artist but in another deeper sense. He is not necessarily using latest media technologies such as smart phones, optical super-fast networks, or open source hardware. In fact, sometimes his use of media technologies can be read as nostalgic. For example, instead of the latest flat 4K Samsung TV, Christ (in *Why Crist carries TV*, 2014) is carrying an old big TV set - the kind of TV Lee Lee-Nam perhaps enjoyed as a teenager. The reason Lee is a media artist is because his works are reflections on the history of media and the representational and aesthetic possibilities of the media technologies used by humans. Like a proper media historian (or media archeologist), he often uses a comparative method, juxtaposing two or more media together so they can confront each other, reveal to us what they can and can't do, exchange properties, or enter in other type of relationship.

These juxtapositions are not about “old media” and “new media,” or “analog” and “digital,” or “sculpture” and “animation.” Such binary oppositions are never helpful, and they don't apply to Lee's art. Instead, we should attend to the fact that he is referencing many different media materials. These materials have their own histories, connected to power, wars, religions, exploitation of natural resources, human competition, misery, suffering and ecstasy. And these histories and their links get activated in Lee's media art.

For example, consider *New Water Lily-2* (2007). The delicate animation is superimposed on the background image that refers to one of 250 oil paintings of lilies created by Claude Monet in his garden during last thirty years of his life. In these paintings Monet can be said to explore the medium of oil paint to its fullest, using it to blend the water, the reflections and the flowers into a single flow of paint on canvas. The added delicate digital animation makes this painterly flow even less material, more like light and less like dried paint on canvas. But we should also remember that Monet was suffering from failing eyesight and other health issues as he was painting the water lilies,

and this is why in these paintings the oil medium is no longer under control by the artist, but acquires its own life. In other words, only because the creator is no longer in control, the medium can reveal himself. The liberation of painting medium was thus accompanied by real human pain and illness.

We should also recall that like other French Impressionists, Monet was earlier strongly influenced by Japanese art prints. The flatness of space, the elegant and complex lines, the asymmetry of compositions, the traces of a brush dipped in ink, the lack of one-point perspective, the focus on motion, the recreation of mood one may feel in a landscape - all these characteristics of traditional painting from Korea, China and Japan had direct effect on Impressionist's visual language, and later modern Western art developed out of this language.

The images of such historical Asian paintings frequently appear in Lee's works. Moved from their original material supports into the electronic screens where colors are created by light, these paintings now shine and speak to us with a new strength and intensity. This first transformation, from paper or silk to the electronic screen, is important in itself. It already sets up a dialog between different media technologies.

Lee Lee-Nam typically adds animated elements to these classical paintings - as, for example, in *BOOK - Landscape*. This creates a real paradox. Classical Chinese or Korean artists developed sophisticated techniques to convey motion and the sense of constant change in their paintings. The shapes of hills and mountains disappearing into the flat backgrounds; deliberately visible brushstrokes; even the choice of particular landscape details over others subjects - all this worked to "animate" a still image. So if these paintings are already kind of animations, why should a contemporary artist add literal animation to them?

I believe that one role of these superimposed animation is to remind us that classical Asian paintings that originally represented the flow of life (and thus can be said to act in their time as computer animation does today) became museum objects, guarded by glass, guards and security systems. They have also become prisoners of the art market, and the system of galleries, museums and collectors. Lee's playful and humorous animations act to make these paintings flow and move again, while they continue to be

imprisoned. (Indeed, in BOOK -Landscape the two classical paintings are shown as reproductions in art auction catalog).

As in some other artist's works, in BOOK -Landscape what gets animated are only small distinct elements rather than the painting surface as a whole (for the example of the latter, see Dreamscape 1) . Tiny figures travel across one painting, and birds fly across both of them. Such animation limited to small figures recall a variety of oscope, a zoopraxiscope, a zoetrope and many others. Similar to what we see in Lee's videos with animated details added to classical paintings, these technologies could only create one or a few animated figures (sometimes appearing against a full colorful background).

I hope that my analysis explains that the artworks of Lee Lee-Nam create dialogs between many different historical and contemporary media technologies, and their cultural histories. And this is why he is indeed a media artist - as opposed to, for example, a "painter" who is only having a dialog with the history of painting, or a sculptor who only addresses history of sculpture. Western oil painting and Asian ink painting, sculpture, cinema and TV, metal, water, light, electricity - these are just some of the media one encounters in Lee's art. So when you are enjoying his works, don't try to reduce them to any binary opposition, but instead try consider all the different worlds they bring together.

http://www.seditionart.com/lee_lee_nam/book-landscape.

http://www.seditionart.com/lee_lee_nam/dreamscape_1.

<윗글에 대한 번역>

이이남의 미디어 아트

레프 마노비치 (미디어 이론가/뉴욕시립대 교수)

이이남은 자신을 '뉴 미디어 아티스트'라고 부른다. '뉴 미디어 아티스트'의 정확한 의미는 무엇인가? 1990년대 미국, 유럽 그리고 일본에서 "뉴 미디어 아트"는 컴퓨터를 사용하는 작품으로 여겨졌다. 컴퓨터를 사용한다는 것은 명령어의 구성을 통해 프로그래밍 된 알고리즘을 사용한다는 의미이다. 이러한 명령어들은 모니터에 보이는 화면을 변경하고, 컴퓨터에 연결된 다른 장치들을 제어하며, 주변 환경을 감지하여 관객 및 주변 공간과 상호작용하도록 한다. 1990년대 뉴 미디어 아트의 예로는 작가들의 웹 사이트, CD-ROM을 이용한 인터랙티브 인터페이스, 그리고 인터랙티브 설치를 들 수 있다. 그러나 동시에, 동유럽과 남미에서는 작가들이 비디오 기기만 구할 수 있었기 때문에 '뉴 미디어 아트'는 '비디오 아트'를 의미하기도 했다.

오늘날, 컴퓨터에 의존하지 않은 생산, 출판 그리고 감상을 위한문화 상품이나 체험은 찾기 어려워졌다. 예를 들어 음악, 건축, 공간 디자인, 제품 디자인, 영화와 애니메이션은 소프트웨어 프로그램을 이용하여 제작된다. 또한 비디오게임, 수백만 개의 모바일 앱, 웹 사이트, 그리고 소셜 미디어 네트워크에서 공유되는 이미지와 동영상은 서버, 모바일 기기, 인터넷, WIFI, 그리고 이 모든 것을 하나로 연결시키는 소프트웨어 없이는 존재할 수 없다.

그렇다면 오늘날의 ‘뉴 미디어 아티스트’, 또는 간단히 ‘미디어 아티스트’는 어떤 자격을 갖춰야 할까? 이이남은 다수의 작품에 디지털 애니메이션 기법을 사용하지만, 컴퓨터를 사용한다는 것만으로는 충분하지 않다. 이제는 당연하게 받아들여지는 설치, 퍼포먼스, 장소 특정적 예술이 발전하기도 전에, 이미 1950년대부터 컴퓨터를 이용한 작품이 제작되었다. 따라서 컴퓨터 아트는 제2차 세계 대전 이후의 미술 양식만큼이나 오래되었고, 최신의 미술 양식으로 분류되지 않는다.

이이남은 좀 더 깊은 의미에서의 (뉴) 미디어 아티스트이다. 그는 스마트 폰, 초고속 네트워크, 또는 오픈 소스 하드웨어와 같은 최신 미디어 기술을 사용하지는 않는다. 사실, 그의 미디어 기술들은 때로 향수를 불러일으키기도 한다. 예를 들어, 그리스도는 왜 TV를 껐어졌을까? (2014)에서 그리스도는 최신 삼성 평면 TV가 아니라, 작가가 청소년기에 봤을법한 오래된 옛날 TV를 옹기고 있다. 그가 미디어 아티스트로 평가받는 이유는 그의 작품이 미디어의 역사와 인간이 사용하는 미디어 기술들의 표현적이고 미학적인 가능성을 반영하고 있기 때문이다. 이이남은 마치 미디어 역사가(또는 미디어 고고학자)처럼, 두 개 또는 더 많은 매체를 병치하는 비교 연구법을 사용하여 서로를 대면하도록 하고, 그것들의 한계를 드러내고, 매체의 성질들을 교환하고, 새로운 관계로 발전시킨다.

이러한 병치는 ‘기존의 미디어’와 ‘새로운 미디어’, ‘아날로그’와 ‘디지털’, 또는 ‘조각’과 ‘애니메이션’에 대한 것이 아니다. 이러한 이분법적인 대답은 전혀 도움이 되지 않을 뿐만 아니라 이이남의 예술에 적용되지 않는다. 대신, 우리는 그가 다양한 미디어 재료를 이용한다는 것에 집중해야 한다. 이 재료들은 권력, 전쟁, 종교, 천연자원 착취, 인간 간의 경쟁, 빈곤, 고통, 황홀과 연결된 그들만의 역사를 가지고 있다. 이러한 역사와 그들 사이의 관계는 이이남의 미디어 아트를 통해 활성화된다.

신-수련 2 (2007)에서, 클로드 모네가 인생의 마지막 30년 동안 그의 정원에서 그린 250 점의 수련 중 한 점을 배경으로 섬세한 애니메이션이 겹쳐져 있다. 모네는 유화물감의 성질을 최대한으로 연구하여, 물에 반사된 꽃의 이미지를 캔버스 위에 한 번의 붓질을 통해 회화적인 흐름으로 표현하였다. 여기에 더해진 섬세한 디지털 애니메이션은 원작에서 캔버스 위의 마른 물감이라는 물성을 줄이고, 마치 빛으로 만들어진 이미지처럼 변화시킨다. 그러나 우리는 모네가 수련을 그리는 동안 시력을 잃어 갔고, 다른 건강 문제로 고통을 받고 있었다는 점을 기억해야 한다. 유화 물감이라는 재료가 더 이상 작가의 제어를 받지 않고 새로운 활기를 얻은 이유가 여기에 있다. 다시 말해, 더 이상 창조자의 제어 하에 있지 않을 때 재료는 온전히 자신을 드러낼 수 있다. 따라서 회화 재료의 해방은 인간의 고통과 병을 동반하기도 한다.

다른 프랑스 인상파 화가들처럼, 모네는 또한 일본 판화에 강한 영향을 받았다. 공간의 평면

성, 우아하고 복잡한 선들, 비대칭적 구성, 잉크에 적신 붓 자국, 일관된원근법의 부재, 움직임의 강조, 풍경에서 느껴지는 분위기의 재창조 등 한국, 중국 그리고 일본 전통 회화의 특성은 인상파의 시각적 언어에 직접적인 영향을 미쳤고, 후에 근대 서양 미술은 이러한 회화적 언어로부터 발전되었다.

동양화의 이미지들은 이이남의 작품에 자주 나타난다. 원래의 재료에서 벗어나서 빛으로 색을 표현하는 전자 모니터로 옮겨진 이미지는 새로운 힘과 강렬함으로 빛난다. 종이나 비단에서 전자 모니터상으로의 변화는 중요하다. 이이남은 이미 다른 미디어 기술들 간의 통로를 설립해놓은 것이다.

책-산수도(1)에서와 같이, 이이남은 고전 동양화에 움직임을 부여하는데 이는 대단한 역설을 만든다. 중국과 한국의 고전화가들은 작품에서 움직임을 전달하고 끊임없는 변화감을 주기 위해 정교한 기술을 발전시켰다. 평면적인 배경으로 사라지는 언덕과 산의 모양, 고의적으로 보이는 붓자국, 특징적인 풍경의 선택은 정적인 이미지에 활력을 불어 넣는다. 이러한 그림들을 이미 애니메이션의 한 종류로 본다면, 왜 현대 작가들은 여기에 새로운 애니메이션을 더해야만 할까?

나는 동양화와 결합된 애니메이션의 역할 중 하나는, 예전에는 삶의 흐름 - 즉 오늘날 애니메이션이 가진 역할 - 을 보여줬던 전통 동양화가 이제는 유리 케이스와 경비원, 경비 시스템으로 보호되는 박물관의 소장품이 되어버린 현실을 상기시키는 것이라고 생각한다. 작품들은 또한 미술 시장, 화랑 시스템, 박물관과 소장가들의 포로가 되었다. 실제 동양화가 미술관에 간혀 있는 동안, 이이남의 장난기 많고 유머러스한 애니메이션들은 원작의 흐름과 움직임을 재창조한다. (게다가 책-산수화에서는 두 개의 고전 그림들이 미술품 경매 도록에 인쇄된 이미지로 나타난다.)

작가의 다른 작품들처럼, 책-산수화에서는 그림 전체를 움직이는 것이 아니라 (예를 들어 Dreamscape 1)(2) 작고 뚜렷한 요소들에 움직임을 부여한다. 조그만 인물들이 그림을 가로지르고 새들은 그 위를 날아다닌다. 작은 인물들의 움직임으로 제한된 애니메이션은 스트로보스코프 stroboscope, 페나키스토스코프phenakistoscope, 주프락시스코프zoopraxiscope, 조에트로프zoetrope 등 영화가 발명되기 이전 19세기의 다양한 미디어 기술을 생각나게끔 한다. 이이남의 작품에서 보이는, 고전 회화에 덧붙여진 움직이는 디테일처럼, 이러한 기술들은 오직 한 개 또는 몇 개의 움직이는 인물들을 가끔 컬러 배경 앞에 나타나기도 한다.

이이남의 작품들은 다양한 역사적이고 현대적인 미디어 기술과 그들의 문화사 간의 소통을 이루었다. 그리고 그림의 역사를 논하는 ‘화가’나 조각의 역사를 말하는 ‘조각가’와는 달리, 이것이 이이남이 미디어 아티스트인 이유이다. 이이남의 작품에서는 서양의 유화나 동양화, 조각, 영화, TV, 금속, 물, 빛, 전기 등 다양한 매체를 만나게 된다. 그의 작품을 즐긴다면, 그것들을 이분법적으로 보지 말고 그들이 만들어내는 다양한 세계들을 받아들이는 것이 좋을 것이다.

1. http://www.seditionart.com/lee_lee_nam/book-landscape.
2. http://www.seditionart.com/lee_lee_nam/dreamscape_1.

굿나잇 아날로그
 굿모닝 디지털
 류병학(미술평론가)

이이남 왈, “전시 타이틀에 ‘굿바이’ 대신 ‘굿나잇’을 고심 끝에 붙였습니다. 아침이 밝으면 일어나듯 다시 위력을 떨칠 여지를 두고자 했습니다.”

굿나잇 아날로그, 굿모닝 디지털? 굿나잇 아날로그 아트, 굿모닝 디지털 아트? 굿바이 아날로그 아트, 비기닝 디지털 아트? 그렇다면 ‘굿나잇 아날로그, 굿모닝 디지털’이 아날로그 아트의 종말과 함께 디지털 아트의 시작을 알리는 것이란 말인가? 만약 그렇다면 ‘굿바이 아날로그 아트, 비기닝 디지털 아트’라고 표기하지 않고 왜 이이남은 ‘굿나잇 아날로그, 굿모닝 디지털’이라고 명명했을까? 그렇다! 아날로그 아트는 아직 끝나지 않았다. 왜냐하면 아날로그 아트는 미술시장에서 아직 견재하다는 것을 보여주듯 고가로 판매되고 있기 때문이다.

하지만 아날로그 아트는 마치 ‘피크 오일 생산’처럼 서서히 저물어가고 있다. 물론 여기서 말하는 ‘피크 오일 생산’은 아날로그 아트를 제작하는데 사용되는 원자재들의 양적 감소를 뜻한 다기보다 차라리 질적 측면에서 새로운 작품의 생산 감소를 뜻한다고 할 수 있겠다. 왜냐하면 오늘날 아날로그 아트는 어느 시기보다도 양적으로 증가하고 있기 때문이다. 그럼에도 불구하고 ‘새로움’을 표방한 아날로그 아트 측면에서 보자면, 아날로그 아트는 서서히 감소하는 반면, 디지털 아트는 차츰 부상하고 있다. 그렇다면 ‘굿나잇 아날로그, 굿모닝 디지털’은 저물어가고 있는 아날로그 아트와 부상하고 있는 디지털 아트의 시적 표현이라고 할 수 있지 않을까?

물론 이이남은 전시 타이틀에 ‘굿바이’ 대신 ‘굿나잇’이라고 표기한 것에 대해 “아침이 밝으면 일어나듯 (아날로그 아트가) 다시 위력을 떨칠 여지를 두고자 했다”고 답변했다. 이이남의 ‘고심’을 읽을 수 있는 발언이다. 두말할 것도 없이 필자 역시 아날로그 아트가 다시 위력을 떨치기를 기대한다. 그럼에도 불구하고 필자는 ‘굿나잇 아날로그, 굿모닝 디지털’을 저물어가고 있는 아날로그 아트와 부상하고 있는 디지털 아트를 은유적으로 표현한 것이라고 해석한다.

그렇다면 왜 아날로그 아트가 저물어가고, 디지털 아트가 부상하는 것일까? 두말할 것도 없이 ‘굿나잇 아날로그 아트, 굿모닝 디지털 아트’의 비하인드 스토리를 언급한다는 것은 결코 손쉬운 일이 아니다. 왜냐하면 그것은 장구한 아날로그 환경에서 디지털 환경으로 전환되는 오늘날의 복합적인 상황과 얽혀 벌어지고 있는 동시대적 경향이기 때문이다. 그럼에도 불구하고 필자는 지난 20012년 12월 28일 광주시립미술관 상록전시관에서 오픈한 이이남 개인전 <<굿나잇 아날로그, 굿모닝 디지털>>을 통해 윤곽을 그려보도록 하겠다.

이이남의 <<굿나잇 아날로그, 굿모닝 디지털>> 개인전은 크게 4개의 파트로 구분될 수 있다.

광주시립미술관 상록전시관 1층 1전시실과 3전시실에 전시된 ‘광주’를 테마로 제작된 작품들, 1층 2전시실에 설치된 ‘뒤상과 백남준’에 대한 오마주 작품들, 2층 4전시실의 명화를 재매개한 작품들, 2층 5전시실의 다양한 디지털 기기들을 사용한 디지털 퍼니처(Digital Furniture) 작품들이 그것이다. 따라서 필자는 이 지면에서 이이남의 ‘명화 재매개’를 가능케 한 사항들, 즉 이이남의 정체성(작가 의식)과 명화의 재매개 비하인드 스토리 그리고 새로운 미술관/갤러리로 태동하고 있는 디지털 퍼니처에 대해서 언급하고자 한다.

여기서 한 가지 밝혀둘 사항이 있다. 필자는 이 지면에서 이이남의 트레이드마크로 불리는 ‘명화 재매개’ 작품에 대해서 이미 다른 지면을 통해 언급했다. 따라서 필자는 이이남의 ‘명화 재해석’을 지난 2011년 아트센터 나비에서 개최된 이이남 개인전 <<명화가 살아있다>> 도록에 실린 텍스트의 부분을 발췌하여 이 지면에 인용했음을 밝힌다.

32년

이이남의 <<굿나잇 아날로그, 굿모닝 디지털>> 개인전이 열리는 곳은 광주시립미술관 상록전시관이다. 상록전시관은 숲과 산책로 그리고 새소리가 들리는 도심 속의 상록근린공원 내에 위치해 있다. 상록전시관은 중외공원 내에 위치한 콘크리트로 지어진 거대한 시립미술관 본관과 달리 일종의 주택을 개조한 전시관이란 점에서 아담하게 느껴진다. 머시라? 전시관 이야기보다 작품 이야기를 해달라고요? 외람되지만 이이남의 작품 이야기를 하기위해서라도 전시관 이야기를 지나칠 수 없기 때문이다.

여러분이 상록전시관 입구를 들어서면 탁 트인 로비를 만나게 될 것이다. 그 로비 천장을 올려다보면 세로의 검정 돌판에 한자로 ‘서기 1981년 8월26일’이라는 문구가 새겨져 있다는 것을 볼 수 있다. 그것은 건물 상량식을 한 날짜다. 그렇다! 그 건물은 군부독재시절 세금으로 건축된 것이다. 그 건물은 전두환 전 대통령이 광주를 방문할 때 숙소로 쓰려고 했던 일명 ‘지방 청와대’로 불렸다고 한다. 하지만 그 ‘지방 청와대’는 군사정권이 막을 내리자 광주시민들의 반발로 인해 용도를 바꾸게 되었다.

2002년 전남도는 그 건물을 매입하여 아파트를 지으려 했다. 하지만 아파트 건축은 사업성도 낮고 지역 환경단체들의 반발까지 더해져 포기한 바 있다. 2004년 광주시가 그 건물을 매입했다. 물론 광주시 역시 그 건물의 용도에 대해 고민하지 않을 수 없었다고 한다. 한 때 도립극악단 연습장으로 사용된 적이 있어 광주지역 공연예술계는 ‘광주에 미술관련 시설은 많으니 공연관련 공간으로 내달라’고 요구했단다. 그러나 광주시는 그 ‘지방 청와대’를 시립미술관의 다목적 전시관으로 활용할 수 있도록 결정하여 지난 2008년 광주시립미술관 분관으로 문을 열었다.

상록전시관은 1만8128㎡의 부지에, 전체 건축면적 1861㎡ 규모로 지하1층, 지상2층의 본관동과 부속동으로 이뤄졌다. 옛 ‘지방 청와대’의 모습을 보전하면서 내부는 현대적 감각으로 리모

텔링했다. 본관동 지상1, 2층에는 각각 옛 건물 당시 중앙홀과 방으로 쓰였던 공간을 개조해 6개의 전시실로 꾸몄다. 2층 야외 공간은 테크로 조성되어 상황에 따라 야외전시실로도 사용할 수 있도록 하였다.

이이남 왈, “상록미술관은 옛 전두환 관저로 불려졌던 곳입니다. 적어도 광주작가라면 그곳에서 전시를 한다는 것은 여타의 화이트 큐브(중성적 전시장)에서 전시하는 것과는 다를 수밖에 없습니다.”

관객이 상록미술관 입구를 들어서면 로비 가운데 설치된 수직의 거대한 작품을 만난다. 서울·부산·인천 등 전국에서 모은 15대의 낡은 텔레비전이 건물 상량식 날자가 새겨진 곳을 향해 바닥에서 천장까지 이어져 있다. 흥미롭게도 15대의 낡은 텔레비전은 한결같이 15개의 가구 안에 놓여있다. 대한민국 최초 국산 TV는 1966년 금성사에서 생산한 흑백TV이다. 당시 TV는 마치 안방의 귀한 물건처럼 가구 안에 설치되었다. 따라서 당신이 TV를 보고자 한다면, 가구의 문을 열고 일명 ‘요술 상자’로 불렸던 TV를 켜야만 한다. 두말할 것도 없이 당시 TV는 컬러 세상을 흑백으로 보여주었다.

상록미술관 로비 센터에 설치된 15대의 TV 중 맨 아래의 TV가 켜지면 광주 급남로의 옛 전남도청을 배경으로 분수대가 등장한다. 그 분수대를 중심으로 차들이 달린다. 적어도 광주시민에게 옛 전남도청과 분수대는 5·18 광주민중항쟁의 발원지로 기억되어 있을 것이다. 그렇다! 그곳은 민주화운동의 상징적 장소이다. 만약 광주 시민들이 옛 전남도청 광장 일대를 본다면, 당시 함성이 환청으로 들릴 것이다. 5·18 유혈진압으로 4천명이 넘는 사상자가 발생했다. 그러나 5·18의 트라우마는 끝나지 않았다. 5·18 이후 후유증으로 46명이 자살을 했다고 한다. 그렇다! 5·18은 여전히 현재진행형으로 남아 있다.

역사의 현장을 훼손할 수 없다는 여론으로 옛 전남도청과 분수대는 1980년 당시의 모습 그대로 보존되어 있다. 한동안 옛 전남도청 별관을 놓고 원형 보존이나 부분 보존이나 논쟁하고 있지만, 옛 전남도청은 당시 모습을 그대로 보존하고 있다. 물론 옛 전남도청 앞 분수대 아래는 공영주차장을 만들어 사용되고 있지만, 분수대는 1980년 당시의 분수대 모습을 그대로 유지하고 있다. 민주화가 아직도 실현되지 않았다는 뜻이 말이다.

이 점은 이이남의 상록전시관에 전시된 작품들에서도 나타난다. 이이남의 <침묵>은 전시장 한 가운데 조각대 받침대 위에 타자기 한 대와 종이 대신 투명 스크린(19인치 투명 모니터)을 타자기에 설치해 놓은 작품이다. 텅 빈 방에 울리는 차가운 타자기 소리와 함께 투명 스크린에 박종철 고문치사사건 조사가 완성되면서 박종철의 모습이 실루엣으로 나타났다 사라진다. 1987년 1월 14일 서울대생 박종철이 치안본부 남영동 대공분실에서 조사를 받던 중 고문·폭행으로 사망했다. 박종철 고문치사사건은 일련의 추모집회와 규탄대회로 이어져 개헌논의와 연결되면서 결국 6월 항쟁으로 이어져 87년 민주화운동의 촉발제가 되었다. 이이남의 <침묵>은 오늘날에도 광주민주화운동 희생자들은 고이 잠들지 못하고 있다는 것을 알려준다.

5·18이 여전히 현재진행형으로 남아 있다는 것을 이이남의 <광주여 안녕>에서도 볼 수 있다. 이이남의 <광주여 안녕>은 자동차 사이드 미러를 이용한 영상작품이다. 자동차 사이드 미러에 광주 금남로 풍경이 나타난다. 그 풍경은 마치 사이드 미러에 보이는 것처럼 멀어져간다. 그런데 갑자기 그 풍경에 5·18 민주화운동 장면이 겹쳐진다. 그렇다! '사물이 거울에 보이는 것보다 가까이 있다'는 사이드 미러의 문구처럼 '역사가 거울에 보이는 것보다 가까이 있다'. 이를테면 이이남의 <광주여 안녕>은 5·18 민주화운동을 오늘날 일상에 침잠되어 있는 것으로 보여주고 있다고 말이다.

자, 원점으로 돌아가 보자. 상록미술관 로비의 바닥에서 천장까지 수직으로 설치된 크고 작은 TV 15대 맨 아래 TV는 전남도청 앞 분수대를 보여준다. 갑자기 그 분수대에서 물길이가 솟아 오른다. 분수는 TV 프레임에 넘어 그 위에 설치된 TV 모니터로 이어진다. 분수는 계속해서 위로 솟아오르고 차곡차곡 쌓인 TV들로 계속해서 미끄럽게 이어진다. 결국 분수는 15대 TV 모니터로 이어져 천장에까지 다다른다.

옛 전남도청 앞 분수대의 분수가 천장까지 다다르자 모니터에 RGB의 포스트잇이 하나씩 하나씩 붙여진다. 그런데 RGB의 포스트잇은 마치 컬러TV 화면조정을 알리는 것처럼 보인다. 그렇다! 이이남은 전국에서 모은 15대의 흑백TV를 조작하여 컬러TV로 개조해 놓았다. RGB 포스트잇이 15대 TV 화면에 가득 채워지자, 이번에는 거꾸로 마치 양파 껍질을 벗기듯 다시 그 포스트잇들을 하나씩 하나씩 벗겨진다. 포스트잇이 벗겨진 TV 화면은 다시 분수를 보여준다. 아니다! 이번에 보여지는 물길은 아래에서 위로 솟아오르는 분수가 아니라 거꾸로 위에서 아래로 쏟아지는 폭포수이다. 이이남은 이 작품을 <역류>로 명명했다.

이이남 왈, “포스트잇을 붙이고 제거함으로써 영산강 발원지의 용소폭포의 물길이가 옛 전남도청 앞 분수대의 분수로 역류하는 것을 표현하고자 했습니다.”

남한 4대강 중 하나인 영산강은 담양군 용면(龍面) 용추봉(龍湫峰) 용소폭포에서 발원하여 담양·광주·나주·영암 등지를 지나 황해로 흘러든다. 따라서 남도의 젓줄 영산강의 발원지를 용소폭포와 용소로 간주한다. 용소는 전라남도 담양군 용면 용추산 가마골에 있는 못을 뜻한다. 전설에 의하면 옛날 용소에 사당이 있었는데 봄, 가을에 제사를 지냈고 가뭄 때 제를 올리면 연못(沼)에서 올라간 용이 비를 내려주었다고 전해진다. 흥미롭게도 용추산의 계곡을 따라 흘러내리는 용소폭포는 계곡의 암반층이 마치 용이 꿈틀대며 가는 형상처럼 홈이 패어 있다. 따라서 폭포수가 마치 용이 몸을 틀어 비상하듯 홈의 중간, 단단한 암반에 걸려 솟구쳐 올랐다가 다시 아래로 쏟아져 내리는 모습이 절경이다.

용소폭포가 있는 가마골이라는 지명은 그릇을 굽는 가마터가 많다고 해서 유래되었다고 한다. 하지만 그 가마골은 민족 상흔의 아픈 역사를 고스란히 간직한 곳이기도 하다. 가마골 계곡은 한국전쟁 당시 치열했던 빨치산 격전지 중의 하나였다. 빨치산 유격대는 가마골 계곡에 노령지구사령부를 구축하여 약 5년 동안 유격전을 벌렸다고 한다. 1955년 3월 육군 8사단과 11사단 그리고 전남도경 합동작전에 의해 1천여 명의 사상자를 내고 빨치산 유격대를 섬멸하

게 되었다. 따라서 가마골 계곡은 일명 ‘피의 계곡’으로 부르기도 한다.

이이남의 <역류>는 5·18 광주민중항쟁의 발원지인 ‘피의 광장’인 옛 전남도청 분수와 ‘피의 계곡’에 위치한 담양 영산강 발원지인 용소폭포를 TV 화면조정 방식을 RGB 포스트잇으로 개입시켜 교묘하게 연결해 놓은 작품이다. 이이남이 진술했듯이 “용소폭포의 물길은 옛 전남도청 앞 분수대의 분수로 역류”한다. 왜 이이남은 용소폭포의 물길을 옛 전남도청 앞 분수대의 분수로 역류시킨 것일까? 혹 오늘날 남도의 젓줄이 영산강의 발원지인 용소폭포가 아니라 민주화운동의 발원지인 옛 전남도청 앞 분수대라고 말하고 싶었던 것일까?

흥미롭게도 이이남은 남도의 젓줄 영산강의 발원지인 담양 출신이다. 그는 담양고등학교를 졸업하고 광주로 이사하여 조선대에서 조각을 전공했다. 5·18 광주민중항쟁 당시 이이남(1969년생)은 초딩이었다. 당시 광주와 담양 사이는 비포장도로였다고 한다. 따라서 자동차가 달리면 먼지가 날렸는데, 5.18 당시 그 비포장도로에 먼지가 날리지 않았다고 한다. 차가 한 대도 다니지 않았다고 말이다. 왜냐하면 광주에 북한군이 내려와서 반란이 일어났다는 소문과 함께 젊은이들을 잡아간다고 해서 모두 숨었기 때문이란단다. 광주의 옆 동네인 담양에조차 당시 5·18 광주민중항쟁 실상은 왜곡되어 전파되었던 것이다. 당시 TV는 대한민국 전지역에 5.18을 ‘폭동’으로 보도했다.

물론 당시 이이남은 광주의 끔찍한 광경을 직접 보지는 못했지만, 당시 시민군이었던 막내삼촌을 통해 그 처참함을 전해 들었다고 한다. 5·18에 관한 필자의 질문에 답변하는 이이남은 당시에 대한 부채의식이 있는 것 같았다. 따라서 이이남의 <역류>에는 당시 살아남은 자들의 빚진 마음이 담겨 있을 것이다. 하지만 이이남은 단지 32년 전의 트라우마를 상기시키는 것으로 만족하지 않는다. 그는 32년 전의 트라우마를 현재와 어떻게 연결시킬 것인가를 고심한다. 과거와 현재의 연결은 상상력에서 나온다. 그는 상상력을 통해 대한민국 민주주의 상징인 5·18에 남도의 젓줄인 영산강의 발원지를 연결시킨다.

이이남은 용소폭포의 물길을 옛 전남도청 앞 분수대의 분수로 마치 용처럼 용솨음치도록 역류시킨다. 왜? 왜 그는 용소폭포의 물길을 옛 전남도청 앞 분수대의 분수로 역류시킨 것일까? 혹 그는 대한민국 민주주의 상징인 장소에서 남도의 젓줄이 다시 한번 용솨음치기를 기대하는 것은 아닐까? 남도의 젓줄? 예향의 도시? 그리고 보니 옛 전남도청 옆에 아시아문화예술의 전당이 구축되고 있지 않은가. 그렇다면 그는 대한민국 민주주의 상징 장소가 새로운 아시아문화예술의 중심지로 탄생되기를 바란다는 것이란 말인가? 그렇다면 이이남의 <역류>는 ‘담양의 아들’ 이이남이 광주의 한복판에서 ‘광주의 아들’로 재탄생하여 아시아문화예술의 중심이 되겠다는 포부를 드러낸 작품이란 말인가? 아니다! 그는 아시아예술의 중심을 넘어 세계예술의 중심이 되기를 꿈꾼다.

뒤상과 백남준을 넘어서

“마르셀 뒤상은 비디오를 제외한 모든 것을 이루어 놓았습니다. 그는 커다란 입구와 아주 작은 출구를 만들어 놓았지요. 후자가 비디오입니다. 그곳으로 나가면 우리는 마르셀 뒤상의 영향권 밖으로 나가는 셈입니다.(Marcel Duchamp did everything except video. He realised a large entrance door and a tiny exit door. The latter is video. It's by getting through it that you will get out of Marcel Duchamp.”

위 진술은 1974년 백남준이 리비어와 인터뷰에서 진술한 부분을 인용한 것이다. 마르셀 뒤상이 비디오를 제외한 모든 것을 이루어 놓았다? 도대체 백남준은 어떤 점에서 뒤상의 작품이 비디오를 제외한 미술의 모든 것을 이루어 놓았다고 보았던 것일까? 뒤상은 미술에 대해 커다란 입구와 아주 작은 출구를 만들어 놓았다? 그렇다면 커다란 입구란 뒤상 이후 ‘모든 것이 작품이 될 수 있다’는 것을 뜻한단 말인가? 그렇다면 작은 출구란 입구로 들어선 모든 작품이 아니라 극소수의 급진적인 작품만을 뜻하는 것이란 말인가? 만약 우리가 백남준의 말을 따른다면, 뒤상 이후의 출구를 찾은 작가는 백남준이 되는 셈이다. 왜냐하면 백남준은 그 이전에 없었던 ‘비디오 아트’를 만들었기 때문이다. 그렇다면 비디오 아트는 어떤 점에서 뒤상의 영향권 밖으로 나간 것이란 말인가?

백남준의 비디오 아트가 뒤상의 영향권 밖으로 나간 것인지를 분석하기 위해서라도 무엇보다 뒤상의 작품을 분석해야만 할 것이다. 왜냐하면 어떤 점에서 뒤상의 작품이 비디오를 제외한 모든 것을 이루어 놓았다는 것인지 그리고 뒤상이 만들었다는 커다란 입구와 작은 출구란 무엇을 뜻하는 것인지 알기 위해서라도 뒤상의 작품을 관통하지 않을 수 없기 때문이다. 또한 어떤 점에서 뒤상의 작품 이후 출현한 다양한 작품들 중 비디오 아트만 작은 출구인지 알아보기 위해서라도 뒤상의 작품 분석이 선행되어야 할 것이다.

상록미술관에 전시된 이이남의 일명 ‘뒤상 오마주’ 작품들은 뒤상의 <자전거 바퀴>와 <샘>에 대한 재해석 작품들로 이루어졌다. 지금으로부터 100년 전인 1913년에 제작된 뒤상의 <자전거 바퀴>는 부엌용 의자 위에 자전거 바퀴를 접목시킨 작품이다. 평론가들은 뒤상의 <자전거 바퀴>를 일명 ‘최초의 레디-메이드(ready-made) 작품’ ‘최초의 움직이는 작품’이라고 평했다. 하지만 뒤상의 <자전거 바퀴>가 움직이려면 관객이 손으로 돌려야만 한다. 하지만 이이남의 ‘디지털-자전거 바퀴’는 1인치 모니터 안에서 쉬지 않고 돌고 있다.

레디-메이드(ready-made)는 (옷·가구 등) ‘이미 만들어져 있는’ (사상·의견 등) ‘제 것이 아닌’ ‘개성이 없는’ ‘기성품’을 뜻한다. 뒤상은 ‘이미 만들어져 있는’ 영어(레디-메이드)를 ‘빌려’ 미술 개념으로 도입했다. ‘뒤상의’ 레디-메이드는 문자 그대로 대량생산된 상품(기성품)에 사인하고 제목을 붙여 (본래의 용도를 박탈하여) ‘제 것이 아닌’ 소변기를 ‘제 것’인 작품으로 전이시킨 것이다. 따라서 ‘뒤상의’ 레디-메이드는 ‘작가의 손을 통해 만든 것’(作品)이라는 기존 미술개념을 해체시켰다.

이런 단편적인 점만 보더라도 뒤상의 <자전거 바퀴>는 ‘최초의 레디-메이드’는 아니다. 왜냐

하면 뒤상의 <자전거 바퀴>는 자전거 바퀴와 의자가 접목된 그 어디에서도 볼 수 없는 '익살스런 기계(komische Apparat)' 혹은 '환상기계(Phantasiemaschine)'이기 때문이다. 특히 우리에게 잘 알려진 뒤상의 레디-메이드는 공장에서 대량생산된 상품들의 '단일' 레디-메이드란 점에서 <자전거 바퀴>는 '단일' 레디-메이드는 아니다.

필자가 생각하기에 뒤상의 '최초의 레디-메이드'는 1914년에 '작업된(?)' <병걸이>다. 필자는 '작업' 옆에 괄호를 빌려 물음표를 삽입해 놓았다. 와이? 왜냐하면 그 <병걸이>가 '수공업의 종말', 즉 '작가의 손으로 직접 만들어진 것'이 아니기 때문이다. 그렇다! 그 '병걸이'는 공장에서 대량생산된 상품 그 자체이다. 따라서 뒤상의 <병걸이>는 뒤상이 '작업한' 것은 아니다.

여러분도 아시다시피 1914년 당시 미술계는 만들고 그린 것만을 '작품'이라고 당연하게 생각했었다. 그런데 뒤상은 뻔뻔하게도 작가의 (수공업적) 수고가 전혀 들어가지 않은 대량생산품을 전시장으로 자리바꿈시켜 '작품'으로 제시했다. 도대체 무슨 배짱으로 뒤상은 대량생산품 그 자체를 '작품'으로 제시할 수 있다고 생각한 것일까?

1912년, 뒤상은 콘스탄틴 브랑쿠지(Constantin Brancusi)와 페르난드 레제(Fernand Leger)와 함께 항공전시회를 방문했다. 뒤상은 항공기 프로펠러를 보고 당시 마치 공장에서 생산한듯 정교한 조각품을 제작하는 브랑쿠지에게 다음과 같이 말했다고 한다 : “이제 아트는 끝났어. 누가 저 프로펠러보다 더 잘 만들 수 있겠나? 자네 할 수 있겠나?”

1912년 브랑쿠지는 '새' 연작 중 첫 조각인 <마이아스트라(Maiastra)>를 제작했다. 그것은 '새'를 단순화하여 조각한 것인데, 흥미롭게도 그 조각의 표면은 마치 프로펠러의 표면처럼 광택이 난다. 하지만 뒤상의 눈에는 브랑쿠지의 <마이아스트라>가 항공기 프로펠러보다 못한 것으로 보였던 것 같다. 그러니 뒤상의 질문('프로펠러보다 더 잘 만들 수 있겠나?')에 브랑쿠지가 열라 열 받지 않았을까?

1910년대 유럽은 산업혁명으로 인해 경제뿐만 아니라 정치와 사회 그리고 문화도 변화되기 시작했다. 그런 까닭일까? 뒤상은 브랑쿠지에게 '수공업의 종말', 즉 전통적 의미의 '아트는 끝났다'고 진술했던 것이 아닐까? 그런 까닭일까? 뒤상은 (이전에 손으로 만들었던 일상품이 아닌) 공장에서 대량생산한 일상품(소변기)를 작품(샘)으로 명명했다. 그렇다면 현대미술의 혁명은 '산업 아트(Industrial Art)'란 말인가?

뒤상의 '레디-메이드'들 중에서 대표적인 작품이 다름아닌 <샘>이다. 지나가면서 중얼거렸듯이 <샘>은 공장에서 대량생산된 '(남자용)소변기'이다. 머시라? '소변기'가 '작품'이라고요? 그것도 '가장 영향력 있는 현대미술 작품'이라고요? 현대미술 키워드가 아무리 '새로움'이라고 한 다지만, 소변기가 가장 영향력 있는 현대미술 작품이란 것은 도통 이해가 되지 않다고요? 조타! 당 필자, 여러분께 질문 던지겠다.

뒤상의 <샘>이 등장하기 전까지 서구의 회화는 무엇이었나? 그렇다! 회화는 '캔버스에 물감

(oil on canvas)’으로 ‘그려진’ 평면이었다. 그럼 조각은? 그렇다! 조각은 ‘손으로 만들어진’ 입체였다. 자, 두 번째 질문 나간다. 그렇다면 회화와 조각의 공통점이 있다면 무엇인가? 그렇다! 회화와 조각의 공통점은 한 마디로 ‘손으로’ 그려진/만들어진 것이다. 그럼 뒤상의 <샘>은? 그것은 작가의 손으로 만들어진 것인가? 아니다! 그것은 뒤상의 손으로 만들어진 것이 아니다. 그것은 위생도기점에서 판매하는 소변기를 작가가 구입한 것이다. 그럼 뒤상의 <샘>은 (작가의 손으로 그려진/만들어진) 전통적인 서구미술에 ‘똥침’을 놓은 것이 아닌가?

뒤상의 레디-메이드가 등장하기 전까지 작가는 손으로 그림을 그리던지 조각을 만들었다. 이를테면 전통적인 작가는 물질적(육체적)노동을 했다고 말이다. 하지만 뒤상의 레디-메이드는 ‘노동의 종말’을 고한다. 그렇다고 뒤상의 레디-메이드에 노동이 전혀 없는 것도 아니다. 뒤상의 ‘레디-메이드’는 일종의 ‘비물질 노동’의 결과물이다. 여기서 말하는 ‘비물질 노동’은 남자 소변기를 ‘샘’이라고 명명한 것을 뜻한다. 하지만 비물질 노동을 통해 ‘제작된(?)’ 뒤상의 <샘>은 회화나 조각처럼 전통적 미술개념을 따르는 물질(남자 소변기)로 남는다. 따라서 적어도 야심찬 작품 제작을 통해 국제미술계에 한 획을 긋고자 하는 작가라면 무엇보다 뒤상을 넘어 서야만 할 ‘산’으로 간주되었다. 이를테면 그들에게 뒤상의 ‘레디-메이드’는 일종의 ‘걸림돌’이라고 말이다. 따라서 그들이 손으로 작품을 만든다고 한다면 시대에 뒤떨어지는 것이 아닌가?

1960년대 미국과 유럽 그리고 아시아에 유행한 미술경향은 ‘사물논쟁’이었다. 그 사례로 프랑스의 BMPT와 쉬포르/쉬르파스(Support Surface), 이탈리아의 아르테 포베라(Arte Povera), 독일의 (보이스를 주축으로 한) 사회조각(Soziale Plastik), 미국의 미니멀 아트(minimal art), 일본의 모노파 등을 들 수 있겠다. 그들은 한결같이 ‘사물’이 어떻게 ‘작품’으로 되는가에 주목했다. 따라서 그들은 ‘사물논쟁’의 원조격인 마르셀 뒤상의 ‘레디-메이드’를 넘어서야만 했다. 뒤상의 레디-메이드를 극복하기 위한 몸부림은 앤디 워홀에서부터 테미안 허스트의 일명 ‘상어’ 작품까지 이어진다. 두말할 것도 없이 ‘사물논쟁’에서 빠질 수 없는 것이 있다. 바로 백남준의 비디오 아트다.

물론 백남준의 작품은 단지 비디오 아트로만 국한되는 것이 아니라 미디어 아트로 확장되었다. 하지만 필자는 이곳에서 백남준이 뒤상의 작품에 관해 언급했던 진술(뒤상이 비디오를 제외한 모든 것을 이루어 놓았다)의 의미와 타당성을 살펴보도록 하겠다. 그런데 백남준이 말한 뒤상의 커다란 입구와 아주 작은 출구는 무엇을 뜻하는 것일까? 뒤상 때문에 미술의 입구는 커진 반면, 미술의 출구는 좁아졌다? 혹 미술의 입구가 커졌다는 것은 ‘무엇이든 작품이 될 수 있다’는 것을 뜻하는 것이 아닐까? 그렇다면 미술의 입구가 커졌다는 것은 미술의 범위가 확장되었다는 것을 뜻하는 것이 아닌가?

만약 그렇다면 미술의 출구가 좁아졌다는 말은 무엇을 뜻하는 것일까? 미술의 출구가 좁아졌다는 것은 미술 밖으로 나갈 수 있는 출구가 좁아졌다는 뜻인가? 미술의 출구가 좁아졌다는 것은 새로운 미술의 출구가 좁아졌다는 것을 의미하는 것인가? 그렇다면 워홀부터 테미안 허스트까지의 뒤상 후계자들은 뒤상의 커다란 입구로 들어선 작가들인가 아니면 뒤상의 좁은 출구로 나온 작가들인가? 백남준의 눈에 그들은 뒤상이 만든 커다란 입구로 들어선 작

가들이다.

하지만 백남준이 보기에 그들 중 그 누구도 뒤상의 아주 작은 출구로 빠져나오지는 못했다. 이를테면 그들은 한결같이 뒤상의 영향권 밖으로 나가지 못했다고 말이다. 왜냐하면 그들은 (백남준의 진술을 따르자면) 비디오에 주목하지 못했기 때문이다. 백남준은 뒤상의 영향권 밖으로 나가는 아주 작은 출구를 비디오 아트로 보았다. 왜 백남준은 비디오 아트가 뒤상의 영향권 밖으로 나가는 작은 출구로 주장하는 것일까? 혹 비디오 아트가 전통적인 개념의 사물(작품/상품), 즉 물질이 아니라 비물질이기 때문에?

개념미술가 조셉 코슈스는 뒤상을 ‘개념미술의 아버지’로 불렀다. 미국에서 태동한 개념미술은 당시 미국에서 헤게모니를 장악했던 미니멀 아트에 반기를 들었다. 개념미술 작가들은 미니멀 아트의 상업주의에 반대하여 제작의 아이디어나 과정이 바로 예술이라는 반(反)미술적 제작태도를 주장했다. 그런 까닭에 마르셀 뒤상은 개념미술의 선구자로 간주된다. 그래도 무슨 뜻인지 모르겠다고요?

지나가면서 중얼거렸듯이 뒤상의 ‘레디-메이드’는 공장에서 대량생산되는 ‘상품’을 전시장으로 자리바꿈시켜 ‘작품’이 된 것이다. 따라서 뒤상의 ‘행위’는 기존 미술의 입장에서 볼 경우 작가의 수공이 배제된 반(反)미술적 제작태도가 되는 셈이다. 더군다나 고상한 예술 애호가들에게 하나의 야유이자 도전으로 던진 <쌈>이 공장에서 대량생산된 ‘소변기’라는 점에서 반(反) 자본주의적 작품이 아닌가! 그런 점에서 뒤상의 레디-메이드는 ‘고상한’ ‘승고한’ ‘유일한’ 전통적인 ‘망막미술(시각미술)의 종말’을 고한 것이라고 할 수 있다.

개념미술은 바로 뒤상의 ‘망막미술의 종말’을 따랐다. 개념미술가는 전통적인 수공업 작품을 위한 ‘아이디어’, 즉 ‘컨셉이 곧 작품’이라고 생각했다. 개념미술가는 뒤상의 ‘레디-메이드’처럼 감상용 작품(상품으로서의 작품)을 거부하여 미술에 대한 소유권 개념에 문제제기를 했다. 따라서 개념미술은 미술관의 컬렉션이나 미술시장 등 전통적인 미술작품의 가치 기준을 흔들었다. 개념미술가는 전통적인 작품을 위한 스케치나 텍스트 혹은 지시문 자체를 바로 미술작품으로 간주했던 것이다. 하지만 개념미술가의 작품 역시 뒤상의 레디-메이드처럼 물질(스케치나 텍스트 혹은 지시문) 자체를 벗어나지는 못했다. 물론 백남준의 비디오 아트는 비디오테이프를 남겼다. 하지만 비디오테이프 자체는 작품이 아니다. 당신이 백남준의 작품을 보려면 비디오를 플레이해야만 한다. 이를테면 백남준의 비디오 아트는 영상, 즉 비물질이라고 말이다.

지금으로부터 50년 전인 1963년 부퍼탈 파르나스(Parnass) 갤러리에서 열렸던 백남준의 첫 개인전 <<음악의 전시회 : 전자 텔레비전(Exposition of Music : Electronic Television)>>에 전시된 작품들 중 텔레비전 13대를 이용한 <참여 TV(Participation TV)>는 텔레비전 내부회로를 조작하여 방송이미지를 왜곡시킨 작품이다. 따라서 백남준의 <참여 TV>는 최초의 미디어 작품이라고 할 수 있다.

물론 ‘비디오 아트의 아버지’로 불릴 수 있는 백남준의 작품들은 1965년 시판된 소니사의 휴대

용 비디오카메라 ‘포타팩(Portapak)’을 구입하여 제작한 비디오 작품들이 될 것이다. 이를테면 백남준이 휴대용 비디오카메라를 사용하여 자신이 만든 영상을 보여주는 비디오 작품 말이다. 하지만 필자는 비디오 아트를 디지털 아트의 초기 형태로 본다. 왜냐하면 비디오 아트는 싱글 채널 영상작품으로 국한되는 것이 아니라 비디오 인스톨레이션이나 비디오-조각까지 아우르고 있기 때문이다. 특히 비디오를 사용하고 있지만 기존 미술계에서 볼 수 있는 인스톨레이션과 조각 경우는 아날로그 아트에 속하기 때문에 아날로그 아트와 디지털 아트 중간에 위치한다고 할 수 있겠다. 그리고 기존 싱글채널로 제작된 비디오 영상은 모두 디지털 영상으로 변환 가능하다는 점에서 디지털 아트의 초기 형태라고 할 수 필자는 생각한다.

백남준의 비물질 작품의 단적인 사례로 1984년 서울과 뉴욕, 파리, 베를린의 TV를 통해 방영한 <굿모닝 미스터 오웰(Good Morning Mr. Orwell)>을 들 수 있겠다. 백남준은 미술관을 방문했던 관객들이 TV 앞에 모여 있다는 것을 누구보다도 먼저 알아차렸던 것 같다. 혹 그는 대중매체를 미래의 미술관으로 간주했던 것은 아닐까? 그러나 백남준의 ‘미래의 미술관(대중매체)’ 전시는 일회적 해프닝으로 끝나고 말았다. 아니다! 백남준은 이미 1970년 보스턴 공영방송국 WGBH와 최초로 인터랙티브 퍼포먼스인 <비디오 코뮌>을 작업한다. 백남준의 <비디오 코뮌>은 슈야 아베와 함께 비디오 신시사이저를 개발하여 4시간이라는 장편을 제작한 작품이다. 백남준은 텔레비전을 통해 예술적 콘텐츠를 방송하여 일종의 ‘비디오 공동체’를 꿈꾸었고, WGBH는 예술가 레지던스 프로그램을 운영하여 예술가들과 협업하였다. 엄밀하게 말하자면 백남준보다 WGBH가 먼저 TV를 ‘미래의 미술관’으로 꿈꾸었다고 할 수 있겠다. 왜냐하면 WGBH는 1960년대 말부터 비디오 아티스트들에게 실험적인 작품을 제작할 수 있도록 적극적인 지원을 했고 TV를 통해 비디오아티스트들의 작품들을 미국 전역에 방영했기 때문이다.

1970년 WGBH에서 제작된 유니버스 작품 <비디오 변주곡>은 백남준과 몇 명의 아티스트들 그리고 보스턴 심포니 오케스트라의 협업으로 이루어진 일종의 ‘뮤직 비디오’이다. 따라서 <비디오 변주곡>은 1981년 시작한 뮤직비디오 방송 MTV보다 10년을 앞서 제작된 것임을 알 수 있다. 백남준의 <전자 오페라 No.2>는 베토벤의 음악과 함께 피아노가 불타는 이미지를 합성한 작품으로 ‘비디오 아트의 클래식’이라고 칭송받기도 했다. 백남준의 <매체는 매체다>는 마셜 맥루언의 ‘미디어는 메시지다’를 패러디한 작품으로 백남준과 알렌 카프로 그리고 오토 피네 등 6인의 아티스트가 만든 유니버스 비디오이다.

백남준은 1970년대 중반 미국의 네트워크 방송국(WNET-TV)과 협력하여 자신의 비디오 아트를 방송했다. 첼로리스트 샬롯 무어맨과 협업하여 비디오 신시사이저로 제작한 <글로벌 그루브(Global Groove)>(1973), 미국 무용가 머스 커닝엄의 춤을 소재로 한 <머스 바이 머스 바이 백(Merce by Merce by Paik)>(1975), 뉴욕의 마천루를 배경으로 상업광고 등 여러 영상을 편집하여 상업에 대한 비판적 시각을 표현한 <조곡 212(Suite 212)>(1977), 태평양 전쟁의 격전지에서 동서의 화해를 구하는 퍼포먼스 필름과 전쟁 다큐멘터리 필름을 교차 편집한 <과달카날 진혼곡(Guadal canal requiem)>(1977) 등이 그것이다.

백남준은 <굿모닝 미스터 오웰>(1984) 이후에도 ‘위성 아트’ 3부작으로 명명된 <바이 바이 키플링(Bye Bye Kipling)>(1986)과 <손에 손을 잡고(Wrap around the World)>(1988)로 이어졌다. 백남준의 <굿모닝 미스터 오웰>이 조지 오웰의 소설 <1984년>에 대한 (어두운 미래의 전망에 대한) 반박이라면, <바이 바이 키플링>은 키플링의 주장(동서양은 서로 소통할 수 없다)에 대한 반박이라고 할 수 있겠다.

하지만 백남준은 적잖은 작품을 물질로도 제작했다. 백남준은 로봇에 관심을 가졌던 것 같다. 그는 여러 로봇을 제작했다. 백남준의 초기 로봇은 휴머노이드형 로봇으로서 걷는 기능, 배설 기능이 있는 <로봇 K-456(Robot K-456)>(1964)이다. 그는 1980년대 TV와 로봇을 결합한 로봇가족 시리즈를 제작한다. <로봇가족 : 할머니와 할아버지(Family Robot: Grandmother and Grandfather)>(1986), <로봇가족 : 어머니와 아버지(Family of Robot: Mother and Father)>(1986), <로봇가족 : 아기(Family of Robot: Baby)>(1986), <로봇가족 : 숙모와 삼촌(Family of Robot: Aunt and Uncle)>(1986) 등이 그것이다. 그러나 1980년대 제작된 로봇가족은 1964년 최초의 로봇작품인 <로봇 K-456>과는 달리 걷지도 못하고 단지 ‘조각’적 기능만 한다는 점이다. 물론 TV모니터에서 영상이 상영되고 있지만 로봇 몸통 자체는 조각적 기능에서 크게 벗어나지 않는다고 말이다.

백남준은 자신의 친구들인 요셉 보이스와 존 케이지 등도 일명 ‘TV-로봇’으로 제작한다. 그리고 다양한 인물들, 즉 <세종대왕>(1988), <올랭피아>(1989), <벤자민 프랭클린(Benjamin C. Franklin)>(1989), <갈릴레오 갈릴레이(Galileo Galilei)>(1991), <정약용>(1993) 등도 ‘TV-로봇’으로 제작한다. 그 이외에도 <비디옷 서퍼>(1994)나 <기마민족>(1995) 같은 TV-로봇도 볼 수 있다. 그러나 이들 작품 역시 백남준의 로봇가족처럼 조각적 기능에만 그치고 있다는 점이다.

백남준은 TV를 접목시킨 다양한 물질적 작품도 제작했다. 부처가 TV를 바라보는 <TV 부처(TV Buddha)>(1973), 24대의 TV와 어항이 마주보게 설치된 <TV 물고기(TV Fish)>(1975), 13대의 TV 주사선을 조작하여 TV 모니터 속에 인공의 달 이미지를 보여주는 <달은 가장 오래된 TV다(Moon is the Oldest TV)>(1975), 식물과 비디오 영상이 어우러진 <TV 정원(TV Garden)>(1975), 1003개의 텔레비전을 쌓아 만든 일명 TV탑인 <다다익선(The More the Better)>(1988), <착한 여자/나쁜 여자(Good Girl/Bad Girl)>(1991), <피아노 조각(Piano Piece)>(1993), <비스듬히 누운 부처(Reclining Buddha)>(1994), 313대의 TV 모니터, 네온과 철구조물 등으로 설치된 <전자 초고속도로 : 미국 대륙(Electronic Superhighway : Continental U.S.)>(1995) 등 백남준의 모든 작품을 조회해 보시라!

백남준의 TV를 접목시킨 물질적 작품은 흔히 ‘비디오-인스톨레이션’ 혹은 ‘비디오-조각’으로 불린다. 백남준의 ‘비디오-인스톨레이션’과 ‘비디오-조각’은 영상을 상영하는 TV들과 다양한 오브제를 접목시킨 작품이다. 따라서 백남준의 ‘비디오-아트’는 커다란 뒤상의 입구로 들어가서 아주 작은 뒤상의 출구로 나올 수 있지만, 백남준의 ‘비디오-인스톨레이션’과 ‘비디오-조각’은 커다란 뒤상의 입구로 들어갈 수는 있지만 아주 작은 뒤상의 출구로 나올 수는 없다. 왜냐

하면 백남준의 ‘비디오-인스톨레이션’과 ‘비디오-조각’은 (뒤상의 목소리를 빌려 말하자면) 네오-다다이스트들처럼 “오브제를 미적 감상의 대상으로 취급한 것”이기 때문이다. 이를테면 백남준의 ‘비디오-인스톨레이션’과 ‘비디오-조각’은 전통적인 조각 개념에서 크게 벗어나지 못했다고 말이다. 그렇다면 백남준은 아주 작은 뒤상의 출구로 나가 ‘다시’ 커다란 뒤상의 입구로 들어간 것이 아닌가? 그렇다면 백남준 역시 뒤상의 영향권 안에 있는 셈이 아닌가?

2016. 10.09

이이남, 북경 화이트박스 예술관 개인전

‘빛의 시그널 (光的信号)’ 성황리에 마쳐

이이남 개인전 ‘빛의 시그널 (光的信号)’이 북경 화이트박스 뮤지엄에서 9월 10일부터 10월 9일까지 진행되었다.

화이트박스 예술관은 2009년에 개관한 곳으로 2013 베니스비엔날레 중국관 참여 작가인 ‘미아오시이오춘’, ‘왕칭송’, ‘허원창’, ‘장시아오타오’, ‘선시아오민’등이 전속되어 있다. 798을 대표하는 공간이자, 북경을 대표하는 공간이다.

이번 개인전에 샤오미 CEO 레이쥔, 북경문화발전시금회(BCDF)과 같은 인사들과 많은 컬렉터들, 아트베이징 동몽양 대표, 왕칭송, 리웨이, 쉰밍, 쉬종민 등 유명 작가 등이 방문하였고, 이작가의 미디어 작품들에 깊은 감명을 받았으며 인상적이라 호평했다.

이이남 작가는 이번 북경 화이트박스 ‘빛의 시그널’전에서 뉴미디어 아트라는 장르를 통한 자신만의 고유한 영역을 디지털로 형상화하고, 빛이라는 시각적 에너지의 시그널로 동양과 서양의 다양한 문화와 역사를 미디어로 소통했다. ‘이이남’이라는 시그널로 관람자들에게 디지털을 통한 재해석으로 커뮤니케이션 하였다.

특히 이번에 처음으로 선보인 작품 중 하나인 ‘당 미인도와 벨라스케스’는 당나라 시대의 궁녀와 벨라스케스 황녀의 옷이 서로 바뀌는 모습을 통해 단순한 이미지 교차를 넘어서 문화의 소통을 나타낸다. 사람이 아닌 개미들이 의지를 가지고 움직이는 모습에서 보이지 않는 새로운 흐름을 투영하여 동·서양이 크로스 오버되는 교류를 전했다.

‘당 미인도와 벨라스케스’의 작품과 더불어 메인 작품이 될 ‘금빛 폭포’는 6개의 모니터를 수직으로 이어져 금빛 폭포와 논어의 글자가 쏟아지는 감흥을 극대화시킨 작품이다. 금빛 폭포와 함께 쏟아지는 글자는 ‘유지자사경성(有志者事竟成)’으로 ‘뜻을 명확히 세워 지닌 자가 하는 일에는 반드시 이루어짐이 있다’는 의미다. 이 육자 성어의 뜻과 더불어, ‘금’의 녹슬지 않는 순수함과 세월이 흘러도 변치 않는 영원한 가치를 작품에 투영하기도 했다.

한편, 이이남 작가는 올해 국내를 비롯한 유럽, 아시아 등 전 세계에서 다양한 한국적 미디어아트를 선보인다. 4월 29일부터 10월 23일까지 진행될 샌프란시스코 아시아 미술관 ‘한국의 자개’전, 5월 7일부터 10월 2일까지 노르웨이 베스트 포센 미술관에서 열리는 ‘한국아티스트 그룹전’, 7월 29일부터 8월 29일 한 달간 말레이시아 페낭에서 열리는 ‘2016 조지타운 페스티벌’ 특별 부스에서 ‘LEE leenam’s goodmorning digital’ 주제로 최근작들을 선보였고, 9월 3일부터 11월 30일까지 있을 ‘부산 비엔날레 - 혼혈하는 지구’에서 작가로서는 최초로 구글의 VR 틸트 브러쉬 기술을 접목시킨 협업, 11월 5일부터 12월 4일까지 벨기에 켄트 지브라스트 라트에 있을 개인전 등. 세계무대에서 사랑을 받고 있으며, 2016년 하반기에도 다양한 작품과 전시 활동이 진행되고 있다.

2016. 9.27

미디어 아티스트 이이남

유엔본부 ‘지구 살리기’ 그린코어 전시 참여

이이남 작가의 작품 ‘사계-인왕재색도’가 오는 27일부터 10월 6일까지 유엔 뉴욕본부 컨퍼런스 빌딩 1층 로비에서 ‘지구 살리기’ 그린코어 전시에 전시된다.

‘지구를 살리자, 토지를 살리자’라는 주제로 열리는 그린코어 전시는 예술을 통하여 사막화, 황폐화되고 있는 땅 및 그 곳에 사는 15억 인구에 대한 전세계 시민 및 정책 결정자들의 관심을 이끌어 내고, 생태 회복에 힘을 모으는 하나의 전환점을 만들며, 지속가능한 토지 관리 체계를 만들기 위한 국제적인 행동을 이끌어 내고자 하며, 일본의 야나기 유키노리, 스위스의 우고 룬도네, 중국의 추안 핑, 아르헨티나 알프레도 사밧 등 세계적인 작가들을 선정하여 전시한다.

이이남 작가의 ‘사계-인왕재색도’는 겸재정선의 인왕산을 바라보며 담은 화폭을 현대 디지털로 재해석한 작품이다. 정선이 바라보았던 인왕산의 감흥을 현대적 감성으로 풀어냈으며, 사계절의 순환을 통한 서정성이 도드라지는 작품이다. 작품 도입부에서 시간이 흐를수록 자연의 색으로 갖춰져 가는 효과를 통해 환경이 회복되길 바라는 염원을 담았다.

이 작가는 “황폐화되어가는 땅을 되살리고, 우리 후손들이 아름다운 지구에서 살아갈 수 있도록 예술이 이러한 힘을 모으는 하나의 전환점이 되며 긍정적인 행동을 이끌어낼 수 있길 바란다.”고 했다.

한편, 이이남 작가는 올해 국내를 비롯한 유럽, 아시아 등 전 세계에서 다양한 한국적 미디어아트를 선보인다. 4월 29일부터 10월 23일까지 진행될 샌프란시스코 아시아 미술관 ‘한국의 자개’전, 5월 7일부터 10월 2일까지 노르웨이 베스트 포센 미술관에서 열리는 ‘한국아티스트 그룹전’, 7월 29일부터 8월 29일 한 달간 말레이시아 페낭에서 열리는 ‘2016 조지타운 페스티벌’

벨’ 특별 부스에서 ‘LEE leenam’s goodmorning digital’ 주제로 최근작들을 선보였고, 9월 3일 부터 11월 30일까지 있을 ‘부산 비엔날레 - 혼혈하는 지구’에서 작가로서는 최초로 구글의 VR 틸트 브러쉬 기술을 접목시킨 협업, 11월 5일부터 12월 4일까지 벨기에 겐트 지브라스트 라트에 있을 개인전 등. 세계무대에서 사랑을 받고 있으며, 2016년 하반기에도 다양한 작품과 전시 활동이 진행되고 있다.

“글이 있는 그림”

- 뿌리들의 일어섬(The Rising of the Roots)

이이남.

고독한 화가이며 불운한 천재였던 빈센트 반 고흐(Vincent van Gogh)는 후대에 남긴 그의 명성에도 불구하고 조금은 늦은 나이에 그림을 그리기 시작했다고 전해진다. 20대 후반부터 화가의 길로 들어선 그는 10여 년 간 900여 점의 페인팅을 포함해 총 2000여 점의 작품을 창작해 낼 정도로 천재적이면서도 열정적인 삶을 살았다. 그런데 현재의 유명세와 달리 생전에 그는 화가로서 인지도가 꽤 낮았던 모양이다. 자신이 그린 그림을 재료값 이상으로 받아 팔아 보는 것이 목표였으니 말이다.

필자 역시 고흐와 비슷한 생각을 했던 시절이 있었는데 분명 ‘하고 싶은’ 예술을 하고는 있었으나 나의 작품에 대한 대중의 관심이 그다지 많지 않았다고 절망하던 시기였다. 사실 대중의 관심이 예술 활동과 창작에 큰 중요도를 가지고 있는 것은 아니겠지만 누군가와 작품을 통해 공감하고 싶은 간절한 마음을 알아주는 이가 적다는 것은 작가를 이내 좌절로 이끌고 만다.

그러다 우연한 기회에 대타로 참여한 2007뉴욕아트페어에서 필자는 처음 작품을 판매하게 되면서 작품세계 그리고 창작의 근원에 대한 또 다른 시각을 얻게 되었다. 자신만의 세계에 빠져 스스로를 담보(踏步)하는 예술이 아닌 대중과 소통하는 방법을 알게 된 좋은 기회였던 것이다.

예술을 통해 대중과 교감하는, 보다 좋은 작품 활동을 위해 스스로를 돌아보던 필자는 그 창작의 근원을 ‘뿌리’에서 찾아야 한다고 생각했다. 없는 것을 새로 만드는 것은 무엇보다 어렵고 위대한 일이지만 ‘이미 있는 것’ 또는 ‘스스로 가진 것’을 먼저 아는 것이 중요한 일이라는 것을 깨닫게 된 것이다. 배워서 하려는 노력도 중요하지만 있는 것에 새로운 재미를 더하는 것은 그만큼 신명나는 일이었다.

창작활동을 위해 가장 먼저 ‘나’를 돌아보는 데 소환(?)된 것은 바로 고향과 어릴 적의 기억이었다. 필자가 나고 자란 전라남도 담양군 봉산면은 광주에서도 10여 분 거리에 불과하지만 과거에는 1시간이 넘게 걸리던 시골마을로, 어릴 시절 자주 볼 수 있던 것은 무성하기만 한 대나무 밭이었다. 바람이 지나는 푸르른 소리까지 듣게 해주었던 그 대나무 밭의 풍경은 그대로 내내 마음에 담겨 있었고 창작의 고심이 이어질 때 초등학교 시절 내내 떠나본 적 없던 고향풍경은 상상력을 더해 작품 속으로 들어가게 되었다. 그러한 고민이 통한 것이었을까. 지난 2006년 서울 국제미디어아트 비엔날레에서 선보인 김홍도의 ‘묵죽도’의 재해석은 관람객의 발걸음을 작품 앞에 수 분간 서 있게 하는 효과를 보여줬다. 그리고 지금까지 이어진 여러 작

품에서도 ‘뿌리’에 대한 고민과 성찰을 이어가고 있고 그 고민을 교감하는 이들의 예술적 반응은 참 감사하게도 현재까지 이어지고 있다.

얼마 전 독일을 방문했을 당시 만났던 철학자는 전시 중이던 작품을 감상하고 창작에 대한 필자의 이런 생각을 들고는 개인전의 타이틀을 ‘뿌리들의 일어섬’이라고 명명해 주었다. 결국 창작이라는 것은 새로움에서 탄생하지만 그 밑바탕에는 뿌리가 있다는 창작자의 의견에 공감해 준 것이다.

어떤 이는 혼자 즐기는 고독 속에서 작품 활동을 하고 어떤 이는 낯선 것을 마주하며 그 안에서 영감을 얻는다고 한다. 삶과 그들의 기질을 통해 얻는 창작의 근원, 작가 이이남의 그것은 바로 뿌리에 있다. 뿌리에 대한 깊은 고민과 그로 인한 상상력과 표현을 많은 이들이 작품으로 만나 교감하고 소통해주길 간절히 기원한다.

김옥렬- 이이남의 빛의 재탄생

Lee-nam Lee's work

Rebirth of light, 'a baptized TV set'

The theme of Lee-nam Lee's exhibition, 'Becomes light' is about rebirth of light (Reborn light). What is the meaning of light that an artist, Lee-nam Lee pursues through his work of art? According to him, our contemporaries' fear in modern society is like a locomotive that is out of order. He asks himself what is needed for our contemporaries to relieve fear and not wander through shadows.

Lee-nam Lee's thought process to find out the meaning of life is expressed metaphorically in one of his works, 'a baptized TV set'. He symbolizes death by submerging a TV set in water, which is reborn when it rises out of water. He presupposes that a human being made up of a body and soul is similar to a TV set that has a frame and contents. He has been experimenting with lots of thematic matters including 'tradition and modernity', 'the Orient and the Occident', 'nature and civilization', and 'originality and duplication', trying to go beyond the boundaries of time and space with the aid of advanced multimedia. For this exhibition, he has created an interesting installation piece called 'a baptized TV set', in which he submerges a TV monitor screening doves in water and then gets it out of water.

If we suppose that a TV set gets baptized, what could be the differences between a TV set before baptism and that after baptism? There could be lots of viewpoints arisen from the process of discourses regardless of what his intention of the work really was in the first place. For him, the metaphor of a TV set that becomes light beyond death

symbolizes our fragile contemporaries facing fear of modern society. It refers to as one's subconscious desires that satisfy the true goal of enjoyment, ceaselessly challenging society, a solid system that is full of factors of inhibition. Asa Frenc hphilosopher,

JacquesLacan points out, the pursuito frealenjoyment, jouis sance ,is related to th eReal that is beyond our reality like excessive desires can be describe das desires to ward death.

By showing us his work of art, 'a baptized TV set' drowned in water that meets its death to be reborn, Lee-nam Lee alludes to a fake sublimation that makes a person be in a state of being alive and dead at the same time, through which the true goal of his or her suppressed desires is achieved. He expresses death by submerging a TV set in waterbecause death is a precondition to being reborn, saying that his TV set, an electrical device doomed in water, symbolizes a person's courage to overcome his or her trauma. In that sense, ironically, the moment of death symbolizes the time when that person overcomes his or her pain by facing the pain.

Jouissance, a theory of Lacan,connotes excessive desires for resistance and subversion as a means to secure satisfaction. Excessive desires accompanying pain rather than pleasure lead a person to the shadow of death, making that person face factors of inhibition. Therefore, to avoid the encounter of death, that person reflects his or her imaginary state in a substitute that can be a shelter from death.

A TV set, in which human beings are reflected, is perhaps something that symbolizes human beings themselves, conveying splendid light that expresses the sense of loss and isolation that we experience while living in society, which forces us to obey rules and give up on liberation. No matter what we choose to do, our subconscious desires are not free from being controlled by consciousness in the world that is full of illusions.

When seen from the aspect of socialization process of a human being, the meaning of light that Lee-nam Lee perceives is similar to the fact that a person cannot recognize himself or herself without the Other like it is impossible for a person to see himself or herself without a mirror. The meaning of light in his work, 'a baptized TV set' is about light of life because only light is able to be reborn after its death.

Ok-real Kim, Art Director of Contemporary Art Institute of Korea

미래의 미술관, 디지털 퍼니처(Digital Furniture)

이이남 왈, “2012년 12월 31일 04시를 기점으로 대한민국 TV는 아날로그 방송에서 디지털 방송으로 전환됩니다. 2013년은 마르셀 뒤샹의 최초의 ‘레디-메이드’(1913) 탄생 100주년이 되고, 백남준의 비디오아트 탄생 50주년이 되는 날입니다. 저는 이 역사적 시점을 기념하기 위해서 디지털 아트의 비전을 제시하고자 합니다.”

이이남은 뒤샹의 레디-메이드 100주년 그리고 백남준의 비디오 아트 50주년을 기념하면서 디지털 아트의 비전을 제시하고자 한다. 따라서 이이남의 <굿나잇 아날로그, 굿모닝 디지털>은 디지털 아트의 시작을 알리는 셈이다. 물론 디지털 아트는 이미 진행형이다. 그럼에도 불구하고 이이남이 2013년을 기점으로 디지털 아트의 시작을 언급하는 것은 다름아닌 대한민국 TV의 혁명, 즉 아날로그 방송에서 디지털 방송의 전환이란 사건(?)에 주목했기 때문이다.

여러분도 아시다시피 TV는 불특정다수가 시청하는 대중매체이다. 그 대중매체가 아날로그 방송에서 디지털 방송으로 전환된다는 것은, 우리의 일상생활이 디지털 환경으로 재편된다는 것을 암시한다. 물론 우리는 디지털 환경에 이미 들어섰다. 하지만 대중매체인 TV가 디지털 환경으로 전환된다는 것은, 디지털 환경 전환의 중지부를 찍는 것을 상징한다. 따라서 디지털 TV의 등장은 매체의 전환을 넘어 우리의 인식까지 변화시킨다는 것을 의미한다.

필자는 너무 성급해 있다. 디지털 TV의 등장이 우리의 인식까지 변화시킨다고 말하기 전에 디지털 방송이 아날로그 방송과 어떤 차이가 있는지를 언급해야만 할 것 같다. 우리는 스마트 TV 광고를 통해 디지털 방송이 이전의 아날로그 방송과는 달리 화질과 음질에서 질적 변화를 가져오게 될 것이라는 말을 들었다. 그리고 아날로그 방송의 원채널이 디지털 방송에서 다채널로 확장될 것이다. 또한 아날로그 방송이 일방향(one-way)이었다면, 디지털 방송은 쌍방향을 지향한다고 말이죠. 이를테면 여러분은 수동적으로 방송을 시청하는 아날로그 ‘시청자’ 위치에서 능동적으로 방송을 선택하고 방송에 관여하는 디지털 ‘사용자’의 위치로 자리바꿈하게 될 것이라고 말이다. 따라서 방송미디어로 국한되었던 아날로그 방송은 디지털 방송으로 전환되면서 멀티미디어로 확장될 것이라고 한다. 왜냐하면 디지털 방송이 그러한 특성들을 가늠케 하는 것은 바로 기존 방송에 컴퓨터와 통신이 융합(convergence)되었기 때문이다. 자, 그럼 ‘바보상자’로 불리었던 아날로그 TV에서 스마트TV라고 불리는 디지털 TV로의 여행을 시작해 볼까요?

TV는 ‘멀리’를 뜻하는 그리스어 ‘tele’와 ‘본다’를 뜻하는 라틴어 ‘vision’의 합성어라고 한다. 따라서 TV는 먼 곳에서 벌어진 일을 바로 안방에서 시청할 수 있게 한다. 그렇다면 TV는 글로벌을 네트워크하는 대중매체임을 암시하는 것이 아닌가? 1969년 7월 21일 한국시각으로 오전 11시 56분 20초. 대한민국 국민은 흑백TV를 시청하고 있었다. 미국의 우주왕복선 ‘아폴로11호’가 일명 ‘고요의 바다’로 불리는 달 표면에 착륙하는 것을 시청하기 위해서였다. 아폴로11호의 달 착륙 소식을 TV로 생중계를 본 전세계 시청자 수는 5억명이 넘었다고 한다.

흑자는 TV를 ‘바보상자’로 부른다. 왜 사람들은 TV를 바보상자로 부르는 것일까? TV를 바보상자로 부르는 이유들 중에 하나가 일방통행(one-way) 방송이다. 이를테면 시청자는 방송국에서 제공하는 프로그램만 봐야 한다고 말이다. 한 마디로 시청자에게 방송의 선택권이 없다는 것이다. 그래서 미국은 1995년부터 “TV를 끄면 삶이 살아난다(Turn off TV-Turn on life)”는 구호 아래 ‘1년에 1주일 TV 끄기’ 캠페인을 벌이고 있다. 대한민국에서도 2004년 ‘TV 안 보기 시민모임’이 출범했다. 두말할 것도 없이 이 사례는 TV의 유해성과 중독성에 대한 우려를 알려준다.

하지만 TV는 단지 ‘바보상자’로만 국한되지 않는다. TV는 다양한 정보를 전달하는 ‘정보상자’이기도 하다. 따라서 흑자는 TV를 ‘세계를 향한 창’이라고 부른다. 1950년대 CBS 뉴스 앵커인 에드워드 R. 머로는 상원의원 조셉 매카시가 주도한 반(反) 공산주의 광풍에 저항하기 위해 마이크 앞에 섰다. 머로는 언론이 진실을 추구해야 한다는 점을 뉴스를 통해 설파했다. 그는 견제와 감시라는 언론의 본질적인 역할을 실천하기 위해 조셉 매카시의 실체를 폭로했다. TV에 관한 머로의 육성을 직접 들어보자 : “TV는 지식을 전합니다. 깨달음도, 영감도 선사합니다. 하나 그것은 오직 최소한의 참고용으로 쓰일 때만 그렇습니다. 그렇지 않으면 TV는 번쩍이는 바보상자에 불과합니다.”

1960년대 초기 비디오 아티스트들은 TV의 일방통행에 판지를 거는 작품을 제작했다. 그 대표적인 작가가 바로 백남준이다. 지나가면서 중얼거렸던 백남준의 <참여TV>(1963)는 TV의 내부회로를 조작하여 방송이미지를 왜곡시킨 작품이다. 백남준의 <자석TV>(1964)는 TV 앞에서 관객이 자석막대기를 움직이면 전자시그널이 방해받아 RGB 컬러가 두드러지면서 아름다운 화면이 만들어지는 작품이다.

5·18 광주민중항쟁이 있었던 1980년 흥미롭게도 대한민국에서 첫 컬러TV가 방영되었다. 오늘로부터 32년 전인 1980년 그동안의 흑/백 이념에 종지부를 찍고자 민주화운동이 발생했던 것처럼 TV를 통해 흑백 세상만 보았던 시청자들은 컬러 세상을 보게 되었던 것이다. 따라서 컬러TV의 등장은 TV 역사에서 혁명적인 사건이라고 할 수 있겠다. 2013년 TV 역사에서 또 한번의 혁명이 시작된다. 스마트 TV의 등장이 그것이다.

요즘 TV 광고에서 종종 듣고 보는 것이 ‘스마트 TV’와 ‘쌍방향 TV’이다. 만약 아날로그 TV가 방송미디어였다면, 디지털 TV는 방송에 통신과 컴퓨터를 결합시킨 멀티미디어라고 할 수 있겠다. 따라서 시청자는 디지털 TV를 통해 방송뿐만 아니라 게임과 영화, 홈쇼핑, 소셜네트워크 서비스, UCC감상, 정보검색 등을 할 수 있다. 이를테면 시청자는 TV를 통해 방송을 보는 동시에 원하는 서비스를 선택하고 사용할 수 있다고 말이다. 결국 시청자는 방송국에서 제공하는 프로그램만 봐야하는 수동적인 시청자에서 능동적인 시청자로 자리바꿈하게 된 것이다.

요즘은 프로그램을 시청할 수 있는 기기들이 다양해졌을 뿐만 아니라 TV 프로그램 공급자도

기존 공중파 채널 이외에 케이블 TV와 IPTV, 위성방송 등 다양해졌다. 프로그램이 다양해졌다는 것은 시청자가 다양한 프로그램을 원했기 때문이라는 것을 알려준다. 그럼에도 불구하고 콘텐츠는 여전히 빈약한 것 같다. 그 단적인 사례가 공중파 프로그램에서 볼 수 없는 새로운 콘텐츠를 만들어내는 팟캐스트나 인터넷방송국을 들 수 있겠다. 그러나 바로 그렇기 때문에 선택권이 넓어진 디지털 TV는 여러분에게 능동적인 시청자가 되시기를 요구하는 것으로 들린다. 따라서 여러분께서는 ‘스마트한 TV’에 현혹될 것이 아니라 오히려 ‘스마트한 시청자’가 되어야만 할 것이다.

스마트한 시청자를 위해 디지털 아티스트 이이남은 스마트TV뿐만 아니라 갤럭시탭, 스마트폰 등 다양한 ‘디지털 퍼니처’를 통해 작품을 제공하고자 한다. 디지털 퍼니처? 디지털 가구? ‘퍼니처’는 실내에 배치되는 생활·작업 등에 쓰이는 모든 용구를 총칭한다. 독어의 뫼벨(Möbel)이나 불어의 모빌리에(mobilier)는 ‘움직이는 것’이라는 뜻이고, 영어의 퍼니처는 ‘설비된 용구’를 뜻한다. 따라서 디지털 퍼니처는 생활에 사용하는 디지털 도구들의 총칭을 의미한다.

필자는 미술의 패러다임을 크게 두 가지로 구분하고자 한다. 아날로그 아트와 디지털 아트 그것이다. 만약 필자에게 1980년대 미술계에서 논의된 ‘예술의 종말론’을 아날로그 아트와 디지털 아트를 접목시키는 것이 허락된다면, 디지털 아트는 아날로그 아트의 종말을 뜻하는 것이라고 할 수 있다. 두말할 것도 없이 여기서 말하는 ‘아날로그 아트의 종말’은 아날로그 아트가 더 이상 유용하지 않다는 것이 아니라 아날로그 아트 관점에서 디지털 아트를 재단할 수 없다는 것을 뜻한다.

그렇다면 디지털 아트(digital art)란 무엇인가? 디지털 아트는 흔히 디지털 미디어(digital media)를 통한 미술 행위를 뜻한다. 따라서 디지털 아트의 최대 공헌자로 인터넷 보급을 든다. 왜냐하면 디지털 아티스트는 인터넷을 통해 프로그램을 다운받거나 다양한 디지털 도구를 이용하여 새로운 작품을 제작할 수도 있게 되었기 때문이다. 컴퓨터는 1940년에 탄생했다. 당시 컴퓨터는 자료 처리 기계(data processing machine)로 불렸다. 컴퓨터(computer)란 용어는 1956년 처음 사용되었다. 1949년 매사추세츠 공과대학 MIT에서 컴퓨터로 최초 영상을 제작했다. 1963년 최초의 비디오 아트라고 할 수 있는 백남준의 <참여 TV>가 전시된 다음 해인 1964년 마이클 놀은 컴퓨터를 사용하여 몬드리안 작품에서 데이터를 취해 ‘새로운 몬드리안’ 혹은 ‘있을 법한 몬드리안’ 디지털 그림 <선이 있는 컴퓨터 구성(Computer Composition with Lines)>을 제작했다. 1965년 뉴욕의 하워드 와이즈 갤러리에서 처음으로 <컴퓨터 회화>전이 개최되었다. 그로부터 4년 후인 1969년 하워드 와이즈 갤러리는 <창조적 매체로서의 TV> 전을 개최했다. 1970년 독일 하노버에서 <컴퓨터 아트> 전시가 개최되었다.

필자는 디지털 아트의 기원을 1960년대의 시스템 아트(system art)로 본다. 60년대 말 컴퓨터나 비디오, 공학의 융합으로 공학기술 덕분에 보다 나은 세상을 만들어 낼 수 있을 것이라는 이상주의를 꿈꾸던 ‘시스템 미학’이 등장한다. 미술가, 작곡가, 영화감독, 과학자, 건축가, 디자이너 등 다양한 분야의 사람들이 새로운 공학과 예술의 융합에 대한 미래를 긍정적으로 인식하게 되면서 등장한 것이 바로 시스템 아트이다. 따라서 오늘날 유행하는 컨버전스는 이미

1960년대부터 시작된 것임을 알 수 있다.

하지만 시스템 아트는 이후 세계적 경제위기로 위축되고 (지나가면서 중얼거렸듯이) 비디오 아트가 국제 미술계에 주도권을 쥐면서 디지털 아트들(일렉트로닉 아트, 컴퓨터 아트, 인공두뇌 아트)은 주목받지 못했다. 그럼에도 불구하고 1970년대 말 컴퓨터 기술 연구 기관인 ACM(Association for Computing Machinery)에서 주관하는 세계에서 가장 큰 권위를 자랑하는 컴퓨터그래픽 컨퍼런스인 '시그라프(SIGGRAPH)'라는 초대형 비즈니스 쇼가 시작된다. 아티스트는 컴퓨터그래픽과 컴퓨터시스템의 발전과 함께 컴퓨터에서 미적 개념을 찾는데 몰두하면서 다가올 디지털 시대를 준비한다. 1990년대 초 웹이 보급되기 시작하면서 시스템 아트는 다시 등장하게 된다. 하지만 1990년대 시스템 아트는 기존의 시스템 아트와는 달리 웹브라우저의 개발로 인하여 '넷 아트(Net Art)'라는 신조어로 대체된다.

오늘날은 디지털이 전 세계적으로 정착되고 널리 보급되어 있는 디지털 시대이다. 아티스트는 디지털에 미적개념을 추가하여 '디지털 미학'을 형성하는 다양한 표현을 통해 디지털 아트를 제작한다. 디지털 아트는 디지털 미디어를 이용하여 텍스트·이미지·디자인·동영상·음악을 모두 포함하여 제작한다. 디지털 아티스트는 디지털 프로그램을 응용하여 다양한 변형과 조합을 통해 작품을 제작한다. 디지털 아트는 '프로그래밍, 사운드와 비주얼, 네트워크 등 서로 다른 영역간의 협업'으로 만들어진다. 하지만 디지털 아트는 '작가 따로 관객 따로'라는 작가/관객이라는 이분법을 해체시킨다. 디지털 아트는 아티스트뿐만 아니라 사용자(관객)조차도 작품을 변형시킬 수 있다. 관객(사용자)의 작품 변형은 아날로그 아트에서는 마치 '신성모독'처럼 '작품모독'이 될 것이다. 하지만 디지털 아트에서는 관객의 참여로 작품을 완성하기도 한다. 따라서 혹자는 디지털 아트를 '인터랙티브 아트(interactive art)'로 명명하기도 한다. 아날로그 아트가 관객에게 '작품에 손대지 마시오!'라고 경고한다면, 디지털 아트는 사용자에게 '제발 작품에 손을 대 주세요!'라고 요청한다.

만약 아날로그 아트와 디지털 아트를 맥루언의 '핫 미디어'와 '쿨 미디어'에 접목시킨다면, 아날로그 아트는 핫 미디어고, 디지털 아트는 쿨 미디어가 될 것이다. 왜냐하면 아날로그 아트는 관객이 채워 넣거나 완성해야할 것이 별로 없는 반면, 디지털 아트는 사용자가 채워 넣거나 완성해야할 것이 많기 때문이다. 따라서 아날로그 아트는 관객의 참여도가 낮은 반면, 디지털 아트는 사용자의 참여도가 높다.

필자는 지나가면서 백남준이 뒤상의 영향에서 벗어나지 못했다고 진단했다. 와이? 왜 백남준은 비물질(비디오 아트)을 제작하다가 이후 물질적 작품 제작으로 선회한 것일까? 혹 그것은 유통의 문제, 즉 작품판매 문제 때문은 아닐까? 1970년대 말 '아이디어가 곧 아트'라는 슬로건으로 등장한 '개념미술(Concept Art)'은 매우 급진적인 사조였다. 그러나 그 급진적 미술사조는 미술시장에 커다란 문제점을 불러 일으켰다. 참고로 당시 미술시장은 기존의 회화와는 달리 숫자나 문자가 적힌 개념적인 작품이 주류를 이루었는데 포스트모던 미술시장에 새롭게 등장한 컬렉터들은 급진적인 개념미술 작품보다는 이전 컬렉터들처럼 '그림'을 사고자 했던 것이다. 따라서 수요와 공급을 담당하는 미술시장은 '그림에 굶주린' 새로운 수요층을 위해 작가

에게 그림제작을 요구했고, 결국 80년대에 접어들면서 새로운 구상화들(이탈리아의 트렌스 아방가르드, 독일의 새로운 야수파, 프랑스의 새로운 형상, 미국의 새로운 이미지 등)이 등장할 수밖에 없었다. 물론 그 새로운 구상화들은 ‘그림에 굶주린’ 수요층에게 불티나게 팔렸지만 오늘날 미술평론계는 80년대 ‘새로운 구상화들’에 관해 별다른 논의를 하지 않는다. 왜냐하면 새로운 구상화들은 미술시장의 요구에 의해 ‘만들어진’ 미술사조였기 때문이다.

이와 같은 사례는 왜 백남준이 뒤상의 영향권 밖으로 나갔다는 비물질적 작품에서 뒤상의 영향권 안으로 들어가는 물질적 작품으로 진이했는지를 암묵적으로나마 알려준다. 말하자면 백남준의 ‘비디오 인스톨레이션’ 혹은 ‘비디오-조각’은 기존 미술시장에서 판매 가능한 형식을 갖추고 있다고 말이다. 만약 우리가 이 점을 고려한다면, 왜 대부분의 대한민국 미디어 아티스트들이 싱글채널을 고수하지 않고 오브제를 접목시키는지 알 수 있을 것이다. 특히 싱글채널 방식을 채택하고 있는 이이남의 경우만 하더라도 특정 모니터에 장착하여 작품을 제작하고 있는지도 알 수 있겠다.

백남준 왈, “언젠가 모두가 각자의 TV 채널을 갖게 될 것이다.”

백남준은 우리 모두가 언젠가 각자의 TV채널을 갖게 될 것이라고 예언했다. 그렇다. 우리가 PC를 통해 각자의 블로그를 가지고 있듯이, 우리는 미래의 TV를 통해 각자의 채널을 갖게 될 것이다. 덧붙여 지나가면서 중얼거렸듯이 TV는 먼 곳에서 벌어진 일을 바로 내가 있는 곳에서 시청할 수 있게 한다는 점에서, 미래의 TV는 기존 로컬TV를 넘어서 글로벌TV가 될 것이다.

물론 이번 상록미술관에 전시된 이이남의 작품들은 스마트TV로 국한되지 않는다. 이이남은 다양한 디지털 기기들을 사용한 디지털 퍼니처 작품들을 전시한다. 이이남이 사용한 디지털 퍼니처는 다음과 같다. 삼성전자와 콜라보레이션한 작품과 아이폰과 아이패드 작품 그리고 스마트폰을 이용한 디지털 아트 등이 그것이다.

2009년 이이남은 삼성전자와 콜라보레이션 작업을 했다. 삼성 PAVV에 이이남 작가의 작품 3점(묵죽도, 해돋이, 수련)을 한정판으로 내장해 삼성 PAVV를 구입하는 일부 소비자(관객)에게 증정했다. 따라서 그 소비자(관객)는 이이남의 작품 3점을 소장하게 되었다. 2010년 이이남은 삼성 스마트TV에 어플리케이션을 제공하여 이이남의 작품들을 감상할 수 있도록 했다. 이이남은 스마트TV에 국한치 않고 모바일과 아이패드를 통해 자신의 작품을 전시하고 판매도 하고 있다. 이이남은 아이폰 어플에 10작품을 단 1.99달러에 구입할 수 있도록 했고, 아이패드 어플에서는 12점의 작품을 3.99달러에 소장할 수 있도록 했다. 이 사례는 아날로그 아트가 단 한 사람만 소유할 수 있다면, 디지털 아트는 다수가 소장할 수 있다는 점을 알려준다. 따라서 유통적 측면에서만 보더라도 디지털 아트가 민주적이라는 것을 알 수 있다.

이이남은 2010년 개최된 G20 서울정상회담 주요 회의장과 각국 정상이 머무는 호텔 숙소에 비치된 TV와 아이패드·갤럭시탭 등에 그의 작품을 설치하여 호평을 받기도 했다. 같은 해 이

이남은 모바일 아트 작업을 한다. 이이남의 <이사야서 55장>은 단순히 모바일을 전시공간으로 활용하는 것이 아니라 모바일을 통해서만 볼 수 있는 작품이다. 이를테면 정작 전시장에는 작품이 없고 마치 작품명제표와 같은 ‘마커(십자가)’만 벽면에 설치되어 있고, 관객이 그 마커에 자신의 스마트폰을 가져가면 작품을 볼 수 있는 모바일 아트 말이다. 보통 무슨 말인지 모르겠다고요?

이이남은 마커로 벽면에 십자가를 설치해 놓았다. 따라서 관객이 자신의 스마트폰의 내장 카메라(캠)로 그 십자가에 담으면, GPS 수신기를 통해 정보(이미지)를 인터넷을 통해 특정 위치 정보 시스템에 전송한다. 그리고 위치정보시스템은 해당 이미지의 상세 정보를 자신의 데이터베이스에서 검색한 후 그 결과(데이터)를 다시 스마트폰으로 전송한다. 그 데이터는 (십자가에 못 박힌) 피를 흘리는 예수의 이미지와 사운드(음성)이다. 그 데이터를 수신한 스마트폰은 증강현실 애플리케이션을 통해 벽면의 십자가 이미지와 매칭되어 마치 십자가에 예수가 못 박힌 것처럼 피를 흘리는 모습을 스마트폰의 화면에 실시간으로 보여주면서 이사야서 55장 구절이 흘러나온다. 그렇다! 이이남의 <이사야서 55장>은 일종의 ‘증강현실(Augmented Reality)’ 작품이다.

2012년 이이남은 또 다른 모바일 아트를 작업한다. 여수세계엑스포 SK파빌롱에 전시된 이이남의 <디지털 8폭 병풍(Pause-Happiness)>은 이이남의 트레이드마크라고 할 수 있는 고전 명화에 숨을 불어넣어 살아 움직이는 명화 재매개 8폭 병풍 작품이다. 그 디지털 병풍 작품은 박제된 그림의 새가 갑자기 생명을 부여받아 이리 저리 날아다니고, 아름다운 풍경에 갑자기 헬기가 등장하여 전쟁까지 발생한다. 그런데 그 8폭 병풍의 디지털 그림에 등장하는 낙관이 QR 코드로 전이되어 있다. 따라서 관객이 자신의 스마트폰으로 그 QR 코드를 읽으면(인식하면), 갑자기 관객의 스마트폰에 이이남의 작품이 등장한다. 만약 관객이 자신의 스마트폰에 나타난 이이남의 작품을 소장하고 싶다면, 관객은 손가락으로 저장 버튼을 누르기만 하면 된다.

오늘날은 트위터와 페이스북으로 대변되는 소셜네트워킹 시대로 불린다. 소셜 미디어(Social Media)는 사람들의 의견, 생각, 경험, 관점 등을 서로 공유하기 위해 사용하는 온라인 도구나 플랫폼을 뜻한다. 최근 서울시장 보궐선거에서 보아서 알 수 있듯이 SNS의 위력은 대단하다. 이 선거 사례는 오늘날 유권자들이 아날로그 홍보보다 디지털 홍보에 주목하고 있다는 것을 알려준다. 그 점은 특히 젊은 세대로 갈수록 더욱 선명하게 드러난다.

그렇다면 소셜 네트워킹 시대의 관객은 어떻게? 소셜 네트워킹 시대의 관객은 전통적 의미에서의 관객이 아니라 텔레마드(telemad), 즉 전자유목민(tele + nomad)이 될 것이다. 마찬가지로 작가는 전통적인 의미의 ‘작가’가 아니라 (로이 애스콧의 용어를 빌리자면) ‘연결주의자(connectivists)’ 혹은 ‘생성의 중개자(agency)’가 되어야 할 것이다. 그렇다면 소셜 네트워킹 시대 미술은 예술과 기술과학 그리고 산업(기업) 또한 관객(사용자)까지 통섭될 때 완결되는 것이 아닌가?

여러분은 이제 인터넷을 하기 위해 노트북을 열지 않아도 된다. 여러분은 손 안에 있는 스마

트폰의 무선인터넷을 이용하여 언제 어디서나 인터넷에 직접 접속할 수 있을 뿐만 아니라 여러 가지 브라우징 프로그램을 이용하여 다양한 방법으로 접속할 수 있다. 그리고 여러분의 스마트폰은 여러분이 원하는 애플리케이션을 직접 제작할 수 있고, 다양한 애플리케이션을 통하여 여러분에게 알맞은 인터페이스를 구현할 수 있으며, 같은 운영체제(OS)를 가진 스마트폰 간에 애플리케이션을 공유할 수도 있다. 그렇다면 오늘날 모바일은 세상에 대한 개인의 생각을 주고받기 위한 매체를 넘어서 세상이 존재케 하는 도구로 출현하고 있는 것이 아닌가?

소셜 네트워킹 시대 미술은 기존의 미술(작품), 작가, 관객의 개념으로 포착되지 않을 것이다. 왜냐하면 소셜 네트워킹 시대 미술은 ‘결과물’보다 ‘프로세스’에 방점을 찍을 것이기 때문이다. 따라서 소셜 네트워킹 시대 미술은 관객(사용자)들의 의견, 생각, 경험, 관점 등을 서로 공유하기 위한 일종의 ‘플랫폼’으로 등장하게 될 것이다. 왜냐하면 ‘나보다 똑똑한 우리’ ‘집단지성’ ‘사이버 공동체’로 불리는 소셜 네트워킹 시대의 관객(사용자)들은 미술에 참여, 소통, 공유, 개방을 요구하게 될 것이기 때문이다. 그렇다면 소셜 네트워킹 시대의 미술은 언제 어디서나 참여하여 소통하고 공유하는 일종의 ‘과정미술’이 아닐까? 이이남의 디지털 아트(Digital Art), 굿모닝 앤 굿럭!(GOOD MORNING AND GOOD LUCK!)

The living picture (les peintures vivantes)

Ryu Byoung Hak (Art critic)

People say he is the second Nam June Paik

He was the man of the moment when he won high praise from John Rajchman, the great scholar of the department of convergence and a Columbia University professor. He attracted attention by creating a motion poster of the movie *Blades of Blood* by director Lee Jun-Ik. It became a sensational issue that he signed a 5 years exclusive contract with Samsung for supply contents and Samsung released its LED TV(55 inch, 46 inch) including 3 of his works. In 2010, during the G20 meeting in Seoul, he installed one of his works in the Conference Room and Hotel where the head of each state stayed using a Samsung TV, iPad, and Galaxy Tab. It received a favorable review. His work has also been available in the Apple App store since the end of 2010. He can also be found in 《Travel in Storybook》 with Anthony Browne, an author of fairy tale stories. In addition, his works were placed in middle school text books in 2011. He placed 363rd in ‘Art Price’, which records the prices of 500 masterpieces from artists throughout the world.

Who is he? He is Lee Lee-nam. Lee has an eye for understanding both public codes and Eastern/Western codes. Public codes and Eastern/Western codes more than borrow famous paintings of the East and West that are well known by the public. They refer to superior analytical skills that transpierce reality in notable Eastern and Western paintings. You will see this with specific examples of his work in this text.

Lee Lee-nam, a media artist, majored in sculpture in Chosun University and its master course. After graduating, he received a special prize from the Corporation National Sculptor's Association in Korea, and a special selection from Korean National Fine Art Competition for his sculpture. Then, what is the 'event' that transited him into a media artist? In 1997, when he taught art anatomy in the animation department of Suncheon University, he was strongly attracted to 'moving sculpture' when he saw a stop animation that his students had made by clay. He bought a small monitor (17 inch) immediate after, and with most of his subjects, he made clay stop animation, namely, 'moving sculpture' video. Clay art animation *4th grade* uses a mass of clay in plastic modeled by seniors of the animation department of Suncheon University in 1998. A clay man returns to a clay mass and transforms into a clay woman. Besides those works he made with his students, Lee made many animals (dog, cat, and tiger) with clay mass, too. In particular, when people watch a tiger eat its own tail, they cannot help but burst out laughing. Clay stop animation has provided a great change to Lee's work. He can work with a 'lighter' material (relieved of 'heavy' sculpture) through clay stop animation.

Entering the year 2000s, Lee became absorbed in graphic animation, in the contrary of his work (various types of clay art animation) at the end of the 1990s. He submitted *Suicide* to SK Telecom's open animation exhibition and received the grand prize. The work *Suicide* deals with the method of suicide of a classic scholar and fish. Whereas the classic scholar enters the water, fish goes up into the sky and hangs down from a balloon. Isn't it this the extremely unbearable lightness of suicide? The work *The fruit of the tree of knowledge* is an animation regarding the story of Eve and the snake with the apple. However, against our expectations of the well-known 'fruit of the tree of knowledge', the work is totally ridiculous. This is because Eve winks to the audience while she eats the snake, not the apple. The work *Revenge* is an animation of a tree's revenge against a man who cuts trees. The cutter sleeps in the shade of a tree. The tree then gets revenge on the cutter using its shade. The piece *THE ONE* is an animation of a bold idea about a fire target. All hit targets have a tearful face. On the other hand, a

non-hit target giggles. This is because a giggling target avoids all the bullets. The idea that a target that cannot avoid a bullet moves to escape is revived in another famous piece.

In 2004, Lee made various works grafting an object onto a monitor. The work *Sleep after eat* is a piece that shows a cloud in the sky through the hole of a lunchbox. The piece *Scenery in the pocket* shows falling coins in a pocket through a monitor installed in the pocket of a hanging jacket, and the work *From the life* displays flowing green leaves by installing a monitor on an old tree. His works grafting objects onto monitors continued in 2005. Lee's *I love golf* is kind of video installation that grafts video of a golf field onto a real flag (pointing out the hole cup). "Video of a golf field played on an exhibition wall". Also, a real flag was installed in front of the video. However, the shadow of the flag overlapped onto the video because of the light. Therefore, players delude themselves that they are swinging into the shadow of the flag.

가) Lee made a series of works, *Fact and Illusion* in 2005. In the piece *Bodegon* of Francisco de Zurbaran, known as Caravaggio de España, he replaced a rose and glass with 2 vases in the middle. But, what is this? See the glass. We can see the video! The video is taken in some exhibition while the audience looks around. Then, are the audiences that are looking at *Fact and Illusion* not the same as the audiences that are displayed on the glass? Most audiences do not stand in front of the piece for more than 5 seconds. They pass by works in an exhibition like moving through a drive-through. Then, does Lee's *Fact and Illusion* whisper to its audience to take some time for introspection, like an ascetic Zurbaran's still life? When Lee was asked what was difficult about the exhibition, he answered "my heart aches when people pass by my work." Art historian Daniel Arasse said, "I hope that an audience will stand in front of one masterpiece for at least 5 minutes." Unlike his hope, the audience does not stand for more than 5 seconds, least of all 5 minutes in front of a work. Lee is concerned about how the audience can stay in front of his work for 5 minutes. That agony is concluded in the digital technique he uses to make his imagination into reality.

Lee's 'The masterpiece is alive!'

In 2004, Lee Lee-nam made a remediation work of a masterpiece that will become his trademark. Kim Hong-do, *New Mukjukdo*(Bamboo in a Korean Ink). *Mukjukdo* by Kim Hong-do is a painting of bamboo swaying left-diagonally with the wind. Kim Hong-do drew bamboo stalk to the left, not to the right. Considering that most

of '*Mukjukdo*' of the Joseon dynasty shows bamboo stalk toward the right, we can suspect that Kim Hong-do's *Mukjukdo* is special. To borrow the art of drawing of Kim Jeong-hui, in an article, Cho Min Hwan stated that it is several times harder to paint bamboo toward the left than toward the right. He also considered the great technical skill of painting bamboo toward the left in an instant in Kim Hong-do's *Mukjukdo*. In this way, it is considered that bamboo is just an item that he could use to demonstrate his drawing ability, not the virtuous bamboo as a symbol of a noble man. However, as we can see, in spite of painting the bamboo going down to up, the light and shade of ink in the upper portion of the bamboo stalk is darker than that of the bottom side. Then, is the bamboo against the wind?

Now, let's see Lee Lee-nam, *New Mukjukdo*(Bamboo in a Korean Ink). Wow! Does the bamboo in Lee's Kim Hong-do, *New Mukjukdo* sway lightly, mocking at integrity? It's highly impressive that what we are assured is not moving seems to be moving. Moreover, surprisingly, it's snowing on the swaying bamboo. Snow piles on the bamboo slowly. Then, after the piled snow melts little by little, it comes back to its original form! *Mukjukdo* of Kim Hong-do is remediated by Lee's digital art. 'Remediation' in this text means that an existing media (painting) is turned into mediatizing digitally. That is, Lee's digital art is a digital refashioning of other paintings (masterpiece). The non-moving bamboo of Kim Hong-do's *Mukjukdo*, keeping its chastity, is shaken with the wind as if abandoning its integrity when it meets a digital form. The audiences, surprised when they see Lee's *New Mukjukdo*, are far from being lost in meditation. Right! The audiences enjoy 4 minutes with *New Mukjukdo*.

Lee's remediation work began in earnest in 2006. One of his major works *Eight-panel folding screen* was made in 2006. With a calm gayageum(Korean traditional musical instrument) sound, texts (comments, preface and postscripts added on the painting) of Sochi Heo Ryeon's *Hongmaedo*(*Red Cherry Blossom*) fly with wind toward Euijae Heo Baek-ryeon's *Mukjuk*(Bamboo). Also, suddenly the butterfly on *Nam Gye-woo's Hwajeobdo*(Flowers and Butterflies)(he was known as Nam-butterfly because of his specialty of butterfly painting) flap its wings and flies softly on the painting of Euijae's *Landscapes*. How can the butterfly as 'Pie in the sky' flap its wings and fly? Because the canvas of the eight-fold folding screen is an LCD, not rice paper. Therefore, when we turn on the electric light, gayageum sound comes out of the eight-fold folding screen, butterfly fly, and the blossoms and branches, which sway softly with wind. The audience fully enjoys its run time (5min 30sec) in front of a media screen with his

amazing face. Right! Lee overcame the 5 minutes that Daniel Arasse expected from audiences!

In 2006, Lee gave life to Eastern and Western masterpieces whose hearts had stopped through electric shock. Then, isn't the digital technique that Lee uses a defibrillator? He revived *Water Lillies* and *Impression, Sunrise* of Jean Claude Monet, *Hwangmyolongjeopdo*(Yellow Cat Stalking a Butterfly) of Kim Hong-do, *Sehando*(A Cold Winter Scene) of Kim Jeong-hui, *Chochungdo*(Grass and insect painting) of Shin Saimdang, and Korean Ink Painting of Heo Baek-ryeon with a 'masterpiece defibrillator'. In 1874, Monet submitted *Impression, Sunrise*, which shows the sunrise of Le Havre with fog to Artists Association exhibition. Joseph Vincent, known as a great painter at that time, asked to Louis Leroy, art journalist of Charivari "what in the world is this about?" Louis answered, "it is 'impression, sunrise'." Joseph said, "Impression? Colored paper would be better." To borrow from Joseph, Louis wrote an article about the paintings in Artists Association exhibition as 'Impressionists exhibition' in the meaning of 'they just draw its impression' (borrowing Monet's painting title), which was the origin of the name 'impressionist'.

It seems that most of French art professionals considered Monet's *Impressionism, Sunrise* to be incomplete at the time. However, Monet painted the feeling (impression) of an unclear moment in which a sunrise, fishing boats, factory smoke, and fog are in harmony on the canvas. Novelist Maupassant said, "Monet was a catcher who captured the harmony of light and color that changes every second in a certain moment and certain place." However, Monet captured one moment in *Impressionism, Sunrise*. The catcher who caught the harmony of light and color in every second of Le Havre on 5 canvases is Lee Lee-nam. His *Monet, New-Impressionism, Sunrise* (2006) presents the harmony of light and color in every second of Le Havre on one canvas just as Maupassant stated.

Shin Saimdang's *Chochungdo* uses the back side of a KRW 50,000 bill. I think *Chochungdo* is the painting that announced the beginning of Korean modern art, not Kim Jeong-hui. This is because *Chochungdo* represents reality, not the realm of ideas. Lee's *Shin Saimdang, New-Chochungdo*(2006) was produced by scanning the two pieces of *Shin Saimdang, New-Chochungdo*. Lee gives life to a stuffed butterfly flying above a watermelon in the painting of Shin Saimdang. It can fly by flapping its wings to another painting with branches. He also blows life into a butterfly above a branch in Shin's painting, allowing it to fly over the watermelon. Lee revives a motionless butterfly (painting), which is a stuffed butterfly image, like GOD.

Lee Lee-nam, a total computer illiterate at the end of the 1990s, became the most famous artist of the digital era by the mid-2000s. His digital masterpiece that stops audiences was re-realized as a digital-illusion that switches the illusion of analogue into digital. Interestingly, the movie *Night at the Museum* by Shaun Levy was released in 2006, the very same year that Lee's *Eight-panel folding screen* was produced. As we know, Lee already tried a digital-masterpiece in *New-Mukjukdo* (2004). When I hear the word 'museum', <Le Musee Imaginaire> (1947) of Andre Malraux strikes my head. Malraux called a museum a temple of painting in <The Voices of Silence> (1953). This is because a museum shifts relics that are not art 'yet', like the Romanesque 'the Cross', 'Madonna' of Cimabue, and 'Athens' of Phidias, into masterpieces. However, he focused on the fact that a museum cannot turn every relic into a masterpiece. This is not because of its physical limit (size), but because a museum cannot include a fresco, wall mosaic, or stained glass. These pieces cannot be moved into a museum. Therefore, even if we visit every museum in the world, we cannot see every piece in the world.

Andre Malraux said, "Today, students can see great artworks, and most of them are color-printed images. We can meet many paintings, ancient art works, sculptures of India and China before Columbus, Byzantine pieces, Roman frescos, and primeval and popular artworks.

Malraux divined that we can see every piece all over the world through photographs. Therefore, to him, an art book is a kind of 'museum without walls'. He called a 'museum without walls' an 'imaginary museum'. This is because an imaginary museum gives life (imagination) to dead relics. Then, does *Night at the Museum* of Shaun Levy switch Malraux's imaginary museum into a movie? Lee's digital masterpiece converted a masterpiece into digital art using a copy. Then, does Lee's digital-masterpiece re-switch Malraux's imaginary museum into digital art? Like Shaun Levy's *Night at the Museum*, Lee's digital masterpiece brings imagination into reality through a digital technique. Right! His digital-masterpiece shows us that 'the masterpiece is alive'!

Lee Lee-nam's 'Killing someone with a borrowed knife strategy'

Mona Lisa. Men have named you Mona Lisa. You're so like the lady with the

mystic smile. Is it only because you're lonely? They blamed you. Do you smile to tempt a lover, or is this your way to hide a broken heart? Many dreams have been brought to your doorstep, they die there. Are you warm, or just a cold and lonely work of art?

Mona Lisa of Nat King Cole was a million-selling hit. The lyricist of *Mona Lisa*, Ray Evans, also couldn't determine whether her smile was to tempt a lover or hide a broken heart. The riddle of Leonardo da Vinci's *Mona Lisa* is more than just a smile. It's still a fruitful theme for discussion. Who is the model of *Mona Lisa*, and is it a complete/incomplete masterpiece because of her eyebrow? They say that 'Mona' is an honorific title in Italy, and 'Lisa' is the name of model. In English, it's simply 'Mrs. Lisa'.

The issue of *Mona Lisa's* smile centers around its expressive technique. In da Vinci's *New-Mona Lisa*, unclear outlines, like Monet's *Impression, sunrise*, add more depth to its scenery. The expressive technique in which an outline disappears like smoke is called sfumato. The sfumato technique is used in *Mona Lisa*, and it causes her smile to be ambiguous.

Now, let's see *New-Mona Lisa* (2007). The peaceful, gentle *Mona Lisa* of da Vinci is replaced into a battlefield in Lee's *New-Mona Lisa*. All of a sudden, an airplane appears from behind the *Mona Lisa* along with piano sounds. Parachute down and a bomb destroys the beautiful landscape with loud blasts. All of this happens behind the *Mona Lisa*. However, the plane attacks her breast! Then, remaining calm despite the war behind her, she traces the movement of the plane with her eyes. When I saw Lee's *New-Mona Lisa*, I was reminded of Miyazaki Hayao's animation film, *Porco Rosso*. As the villains of *Porco Rosso* look more cute than horrible, the war in *New-Mona Lisa* doesn't look miserable, either. Why does it look like that? Is it because the remains of war recover? After reviewing all of his works, the answer can be found.

Now, see the *Girl with a Pearl Earring* by Johannes Vermeer, which is called 'Mona Lisa in Netherlands'. Her face seems as vague as that of the *Mona Lisa*. Her big eyes and lips are attractive. Her eyes are toward us as if she starts to tell us something. The novelist Tracy Chevalier wrote a novel, *Pearl Earring Girl*. The film by Peter Webber, *Girl with a Pearl Earring* (2003) is adapted from this novel. The film deals with an unaccomplished love between a painter, Vermeer (played by Colin Firth) and his maid (who later become his model) Grit (Scarlett Johansson). Lee's *New-Girl with a Pearl Earring* (2007) is more

like an abstract version of the film. This is because Lee's work expresses the absolute gap (unaccomplished love) between the painter and his model with shedded tears without words. I cannot but say that I was deeply moved at her tears.

Geumgang jeondo(the landscape of Diamonds Mountains) by Jeong Seon is said to be the essence of Real Landscape Painting, which reflects the twelve thousand rods of Mt. Guemgang. Jeong described the rocking mountain and its forest like the womb of a woman. In Lee's *New-Geumgang jeondo*, Lee transformed Jeong's Korean ink painting into a green work with the sound of birds. The natural sound of birds and waterfalls are heard, and then, all of a sudden, the roaring noise of a helicopter can be heard. The helicopters fly all over Mt. Guemgang like flies. Are those helicopters for 'developing Mt. Guemgang? Skyscrapers are built in every valley of Mt. Guemgang with the noise of hammers, and those helicopters still fly all over the mountain. White smog is dispersed as if a bomb explodes somewhere over the mountain. Suddenly it snows. Skyscrapers in the white landscape start to glitter. Helicopters still come and go over the sounds of Mt. Guemgang. The helicopters disappear with the freezing wind. Lee called this work 'Geumgang war painting'. Jeong's *Geumgang jeondo* is evaluated not as a 'conceptual landscape' but as a 'real landscape', which shows Jeong's own view through concrete observation. As a result, whoever wants to re-make '*Geumgang jeondo*' now has to express it with his own view based on 'hic et nunc'. Lee's *New-Geumgang jeondo* is recomposed by his outstanding analytical skills in reality, like Jeong's *Geumgang jeondo*.

The masterpieces of art history Lee selected reflect his outstanding analytical skills. Let's see Lee's *Conversation between Monet and Sochi*. Lee paralleled Monet's *Impression, Sunrise* and Sochi's *Autumn scene landscape*. While the sun and a ship of Monet's *Impression, Sunrise* fly into Sochi's *Autumn scene landscape*, a ship and an island of Sochi's work fly into Monet's. Monet's sun hides behind a mountain of Sochi's work, and darkness comes to both landscapes. Night comes, and the lighting of the buildings shine. Look! The small house on an island of Sochi's painting also has lighting. The texts of Sochi's work fly into Monet's work as if blown by the wind. In *Conversation between Monet and Sochi*, Lee moved the elements of their works, which were produced in different time/space, with digital technology and gave them 'an encounter'. Lee used a kind of 'strategy of borrowing a knife to kill people' for *Conversation between Monet and Sochi*.

'Chadosaringigye(Killing someone with a borrowed knife strategy)? Yoo Ha(a film director and poet) referred 'Chadosaringigye' which means "attack a foe with other's sword" in <Weapon(武歷) 18~20-Murim-ilgi 1>, a book of Yoo's poetry about martial arts. Then, is *New-Geumgang jeondo* by Lee Lee-nam a work that attacks a foe with other's hand? With other's hand? The first work 'with other's hand' would be

‘ready-made’ by Marcel Duchamp. *Fountain* by Duchamp is built ‘with other’s hand’, however, does not attack a foe. Attack a foe? By any chance, does it mean that kick the original work’s ass? Then, we better call it ‘parody’. Parody is known that a work imitates the original works (mostly masterpieces) to ridicule them which are paintings, poets, literatures, melodies, movies or even commercials.

The word ‘parody’ is originated from the word ‘parodia’ which has double meaning prefix ‘para’. When it means ‘counter’ or ‘against’, parody imitates the original work in order to be sarcastic or pour ridicule on it. On the other hand, ‘para’ also means ‘beside’ - that means ‘referring’ in this case. Suppose that an artist tries to be ‘against’ the original work. Then he/she has to thoroughly analyze the work. But ‘analyzing’ a certain work in itself is overwhelming job unfortunately. Then what could he/she do? Try to be ‘beside’? There you go! *Digital-masterpiece* by Lee Lee-nam tries to be ‘beside’ the original paints by analyzing them rather than tries to kick their ass.

You may ask that, why ‘with other’s hand’. Duchamp already built some works ‘with other’s hand’, then an artist who is at least ‘radical’, he/she cannot but consider the after. ‘Chadosaringigye’ is a great tool(strategy) to deconstruct the convention. Just like Jacques Derrida kicks his master’s ass by citing the master’s sentence, Lee Lee-nam deconstructs masterpieces by utilizing the masterpieces. ‘Chadosaringigye’ by Lee Lee-nam should accept the original works at least, to deconstruct them. As criticism of conventional culture is not possible until there is self-proud of their culture, ‘Chadosaringigye’ is also not possible without the proud of the masterpieces. Then what’s next? The strategy! As you know, the first thing to do when setting a strategy is figuring out the Achilles’ tendon. Achilles’ tendon? As weak point of religious people is their faith, that of ideologists is their belief. How about economic people? The profit. Then what is Achilles’ tendon of artists? The truth? If it is, should the artists overcome the truth? Overcome the truth? How the hell someone overcome the truth! What the...

That’s it. Give it up. You better work on your stupid motion graphics. lol.

Digital - Pop Artist Lee Lee-nam

When we see a beautiful woman in a painting, we call it ‘a cake in the canvas’. Do you think it is? In North-Korea, they rather call it ‘an angel in the canvas’. In case of the United States, they call it ‘a pie in the sky’. Why do they? They thought the pie in the sky is untouchable. There is old Chinese idiom Hwabyungchunggi(畫餅充飢:It’s a pie in the sky) which means appease someone’s hunger with ‘a cake in the canvas’. In the context, it means a stupid daydream with no benefit. Hwabyungchunggi is equivalent to ‘a pie in the canvas’ in South Korea.

As everybody knows, ‘a cake in the canvas’ means a thing that cannot get. We cannot eat the cake in canvas. Many people think that it is stupid appeasing hunger with a cake in the canvas. But it is? Can’t we eat the cake through the eye rather than the mouth? ‘The cake in the canvas’ does appease visual hunger just like a movie or a play does. It does! It appeases our emotional hunger even if we cannot bite it. Then, the stupid daydream is WITH benefit indeed!

I want to call the people who cannot accept the benefit a cakerialist(cake-materialist). A cakerialist can only fill his/her physical stomach but emotional stomach. Don’t they intentionally look down on the benefit of the cake to hide their emotional hunger? Then, don’t you think the one who really need ‘a cake in the canvas’ would be the cakerialist?

Changing the subject, Let’s have a look at *Danbalryeong Manggeumgang*(Looking at Mt. Geumgang from Danbal Pass) which is drawn by Jeong Seon who had gone on a trip to the Danbalryeong. Danbalryeong is a top of the slope where people are allowed to overlook the whole Mt. Geumgang. Danbalryeong? It means ‘get one’s hair cut’? Danbalryeong get its name from one story that someone who looked Mt. Geumgang, he was fascinated by the beauty of Mt. Geumgang, so he shaved his head and became a Buddhist monk. It is possible that he became a monk just because of the beauty of Mt. Geumgang? This story is verified by Jeong Seon’s art work. *Danbalryeong Manggeumgang* is conjures up the poem or sound of a gayageum(Korean traditional string instrument). And Jeong Seon leaves an empty space between Danbalryeong and Mt. Geumgang That space makes viewers to feel unknown depth. *New-Danbalreong Mangeumgang*(2009) by Lee Lee-nam is started from the sound of a piano like a rhythm of a gayageum. Scholars who have come to Danbalreong, they see a beautiful Mt. Geumgang. Suddenly, between Mt. Geumgang and Danbalryeong was covered in a dense fog, then a cutting edge city soars high into that space. Scholars are surprised not because of the beauty of Mt. Geumgang but the fantastic high-rise urban cityscape. In order to inform the others, some scholars go down a mountain. A cable car pops up on the hill. They take a cable car to climb up to the top of Mt. Geumgang above the fantastic cityscape. Audience looking at this artwork roar with laughter. *New-Danbalryeong Mangeumgang* also makes us to ask ourselves questions about what they are thinking while they are watching the urban cityscape.

Situated in the north of Gaesung, Bakyeonri, Bak-yeon Waterfall is called one of the ‘Three Famous spots in Songdo’ including Hwang Jinyi and Seo Kyungduk. Bak-yeon, as one of the 3 famous waterfalls in Korea, is 37m high and 1.5m wide. Height of *Bak-yeon*

Waterfall in a painting by Jeong Seon looks like 100m high and 4m wide comparing with a person in the picture. Some says that Jeong Seon '*Bak-yeon Waterfall*' is not a painting for seeing but for listening. In other words, Jeong Seon's *Bak-yeon Waterfall* is said visualization of the sound. In fact, Jeong Seon's *Bak-yeon Waterfall* is 119.4cm long, 51.9cm wide. However, Lee's *New-Bak-yeon Waterfall* is 6m long which consists of 6 LED TV monitors. When we stand in front of the Lee's *New-Bak-yeon Waterfall* with a roar of splashing water over the giant waterfall, we are overwhelmed by both of visual and auditory senses. In addition to majesty of a waterfall, *New-Bak-yeon Waterfall* has additional interesting point as well. The title, sign, stamp in Jeong Seon's original painting are falling down with water into pond Gomodan(a pond nearby Bak-yeon Waterfall). Scholars change words as they are watching this sight. While a young boy for some reason goes out of the frame and appears again. Also he wanders around Bumsajung(a gazebo next to Bak-yeon Waterfall).

Lee tried an encounter between Gyumjae and Cezanne in 2009 after *Conversation of Monet and Sochi*(2008). Lee's *Gyumjae Jeong Seon and Cezanne* modeled Jeong's *Janganyeonwol* and Cezanne's *Mt. St. Victoire*. *Janganyeonwol*, Mt. Namsan on a foggy night, drawn by Jeong in 1941, meets *Mt. St. Victoire*, which was drawn by Cezanne in around 1904. Their encounter is different with that of Monet and Sochi. They don't stand side by side like the landscapes of Monet and Sochi. The landscapes of Gyumjae and Cezanne come one by one in the same screen. When rain drops in Jeong's work, his landscape blurs as if Korean ink spreads on paper. As Cezanne's *Mt. St. Victoire* overlaps from the blurred spot, the whole screen transforms into Cezanne's work. Actually, *Janganyeonwol* was drawn 100 years earlier than *Mt. St. Victoire*. Paintings from different time/space soak into each other in Lee's digital art.

What he has transfigured are mostly masterpieces which describe landscapes. What's the reason for this? Why has he used the works of nature? He was born the second son of a farmer's family and had to help on the farm until he went to university. He confessed, "I hate farming." He couldn't stop asking, "Why was I born in such a country? Why do I have to suffer like this?" Now, he has found that "experience in the country raised my artistic sensibility." For example, the landscape of his hometown is that of Euijae Heo Baek-ryeon's paintings, which he has transformed several times. This is why he works on the paintings of Nature, and is the reason that his works have such a calm, tranquil atmosphere.

Some say Lee's work is just 'good', 'pretty', or 'stuck in a stereotype'. But he doesn't care about these criticisms. He prefers to be an 'evangelist of happiness' who brings a smile (lightness) instead of heaviness under the name of 'art' to audiences living a harsh life. Is it the reason he is so popular? In this respect, we can call him a 'digital pop artist' who

is loved by his audience. Digital pop artist Lee is making new 'distribution channels' in order to access his audience more closely. He has created an innovative distribution channel where anyone can buy his work at a good price.

Andre Malraux said "An imaginary museum continuously pursues its own transformation." Nam June Paik recognized early that those who visited the museum were sitting in front of a TV.

Paik broadcasted his work *Good Morning Mr. Orwell* over the TV in Seoul, New York, Paris, and Berlin in 1984. Paik thought mass media as the museum of the future. Unfortunately, Paik couldn't realize his own vision. Lee, called the 'Second Nam June Paik', is exhibiting his works not only on Smart TVs but also in mobile phones and iPads. Of course, you can collect his digital masterpieces for a good price. One can buy 10 works for the iPhone for just 1.99 US dollars. For the iPad, you can buy 12 works for 3.99 US dollars. If analogue art pursues rarity, is popularity needed for digital art first and foremost?

살아있는 그림(les peintures vivantes)

류병학(미술평론가)

세인들은 그를 '제2의 백남준'이라 부른다.

그는 컨버전스 분야 세계 석학인 존 라이크만(John Rajchman) 미국 컬럼비아대학 교수로부터 극찬을 받아 화제의 인물이 되기도 했다. 그는 이준익 감독의 영화 <구르를 버서난 달처럼>의 모션 포스터를 제작하여 세인들의 눈길을 끌었다. 그는 삼성전자와 5년 동안 콘텐츠 제공 전속계약을 맺고 55인치와 46인치 LED TV에 자신의 작품 3점을 내장하여 출시해 화제가 되었다. 그는 작년 G20 서울정상회담 때 주요 회의장과 각국 정상이 머무는 호텔 숙소에 비치된 TV와 아이패드, 갤럭시탭 등을 통해 작품을 설치하여 호평을 받았다. 그의 작품은 작년 말부터 애플 앱스토어에서 유료로 서비스되고 있다. 그는 최근 영국의 동화작가 앤서니 브라운과 함께 《동화책 속 세계여행》전을 개최했다. 그의 작품들은 올해 발행된 중학교 미술 교과서에 실리기도 했다. 전 세계 미술작가 500명의 작품 가격을 순위별로 기록한 '아트 프라이스'에 그는 363위를 차지했다. 그는 누구인가?

그가 광주 토박이 미디어 아티스트 이이남이다. 그의 작품은 여타의 미디어 아티스트 작품과 달리 대중으로부터 사랑을 받고 있다. 와이? 왜 그의 미디어 아트가 대중으로부터 주목을 받는 것일까? 왜냐하면 그는 대중의 코드와 동양/서양의 코드를 읽어내는 '눈'을 지니고 있기 때문이다. 여기서 말하는 대중의 코드와 동양/서양의 코드란 대중이 잘 알고 있다고 생각되는 동양/서양의 명화를 차용한다는 것에 국한되기보다 그 동양/서양의 명화에 대한 현실인식을

관통한 탁월한 분석력을 뜻한다. 필자는 이 점에 대해서 구체적인 작품을 사례로 들어 언급하도록 하겠다. 그러나 필자가 그의 일명 ‘디지털-명화’를 언급하기 위해서라도 그의 디지털-명화가 태동하게 된 초기 작업을 살펴보아야만 할 것 같다.

미디어 아티스트 이이남은 광주 조선대와 동 대학원에서 조각을 전공했다. 그는 졸업 후 조각 작품으로 대한민국 미술대전 특선과 전국조각가협회 특별상도 받았다. 그런 조각가 이이남을 미디어 아티스트로 전이시킨 ‘사건’은 무엇일까? 그가 1997년 순천대 애니메이션학과에서 미술해부학 강의를 맡았을 때, 학생들이 찰흙으로 스톱 애니메이션 작업하는 것을 보고 ‘움직이는 조각’에 빨이 꽂힌다. 그는 곧 17인치짜리 작은 모니터를 구입해, 그의 전공인 조각을 살려 클레이 스톱 애니메이션, 즉 ‘움직이는 조각’ 영상을 만든다.

1998년 제작된 이이남의 클레이 아트 애니메이션 <4학년>은 플라스틱에 담겨있던 찰흙 덩어리로 당시 순천대 애니메이션학과 4학년 학생들을 모델로 삼아 제작된 작업이다. 찰흙 덩어리로 만들어진 남학생은 다시 찰흙 덩어리로 돌아가 곧 여학생으로 변신한다. 물론 이이남은 찰흙 덩어리로 학생들 이외에 다양한 동물들(개, 고양이, 호랑이)들도 만들었다. 특히 호랑이가 자신의 꼬리를 잘라 먹는 장면을 보면 폭소를 터뜨리지 않을 수 없다. 찰흙 스톱 애니메이션은 이이남의 작업에 큰 변화를 주었다. 이를테면 이이남은 찰흙 스톱 애니메이션을 통해 (이전의 ‘무거운’ 조각에서 해방되어) ‘가볍게’ 작업할 수 있게 되었다고 말이다. 여기서 말하는 ‘가벼움’은 우리 상식을 뒤집는 ‘유머 감각’을 뜻한다. 그 ‘가벼움’은 그의 디지털-명화에서 대중적 호응을 얻는데 중요한 역할을 한다.

1990년대 말 다양한 클레이 아트 애니메이션을 작업했던 이이남은 2000년대 접어들면서 그래픽 애니메이션 작업에 몰두한다. 그는 2002년 SK텔레콤 애니메이션 공모전에 <자살>을 출품하여 대상을 받는다. <자살>은 선비와 물고기의 자살법을 그린 것인데, 선비가 돌에 매달려 물속으로 들어가는 반면, 물고기는 풍선에 매달려 하늘로 올라간다. 너무나도 참을 수 없는 자살의 가벼움이 아닌가? <선악과>는 사과를 사이에 두고 하와와 뱀의 이야기를 다룬 애니메이션이다. 그런데 우리가 알고 있던 ‘선악과’와 달리 이이남의 <선악과>는 황당하기까지 하다. 왜냐하면 하와는 사과가 아닌 뱀을 잡아 먹으면서 관객에게 윈크하기 때문이다. <복수>는 나무를 자르는 남자에 대한 나무의 복수를 다룬 애니메이션이다. 나무를 자르던 남자가 나무의 그늘에서 누워 잠잔다. 그런데 나무는 자신의 그림자를 이용하여 나무를 자른 남자에게 복수한다. <THE ONE>은 사격표지판에 대한 엉뚱한 발상을 그린 애니메이션이다. 총알에 맞은 표지판들은 모두 울상이다. 그런데 총알을 맞지 않은 표지판은 낄낄거린다. 왜냐하면 그 웃는 표지판은 날라오는 총알들을 모두 피했기 때문이다. 총알을 피할 수 없는 표지판이 총알을 피하기 위해 움직인다는 발상은 이후 ‘그림의 떡’으로 알려진 명화를 움직이게 만드는 계기를 마련하게 한다.

이이남은 2004년에 오브제에 모니터를 접목시킨 다양한 작품을 제작한다. <밥 먹고 잠자라>는 옛 교실 의자 위에 놓인 도시락의 뚫린 구멍으로 하늘의 구름이 떠가는 영상이 나오는 작품이다. <호주머니 속 풍경>은 옷걸이에 걸린 자켓 호주머니 속에 모니터를 장착해 마치 호

주머니 속에 동전들이 떨어지는 모습을 그리고 <생명으로부터>는 고목에 모니터를 장착해 초록 꽃잎들이 흐르는 모습을 보여준다. 오브제와 모니터의 접목 작업은 2005년까지 이어진다. 이이남의 <아이 러브 골프>는 골프장 영상과 (홀컵의 위치를 알려주는) 실제 깃발로 접목된 일종의 영상설치작업이다. 전시장 벽면에 골프를 치고 있는 골프장 영상이 투사된다. 그리고 그 골프장 영상 앞에 실제 깃발이 설치되어 있다. 그런데 라이트로 인해 그 깃발의 그림자가 영상에 겹쳐진다. 따라서 골프를 치는 사람들이 마치 그 그림자-깃발을 향해 스윙하는 것으로 착각을 일으킨다.

이이남은 2005년 <실상과 허상> 시리즈 작품을 제작한다. 이이남은 '에스파냐의 카라바조'로 불리는 프란시스코 데 수르바란(Francisco de Zurbaran)의 <정물화(Bodegon)>(1636)에서 가운데 화병 2개 대신에 장미꽃과 유리잔을 교체시켜 놓았다. 그런데 유리잔을 보면 영상이 담겨있는 것이 아닌가? 그 영상은 어느 전시장에서 작품을 감상하는 관객들의 모습을 촬영한 것이다. 그렇다면 이이남의 <실상과 허상>을 보고 있는 관객은 유리잔 속에 담겨있는 관객과 다르지 않단 말인가? 그 영상에서 볼 수 있듯이 대부분의 관객은 작품 앞에서 단 5초도 서있지 않는다. 관객들은 전시장의 작품을 마치 지나가면서 보듯이 지나친다. 그렇다면 이이남의 <실상과 허상>은 마치 금욕적인 수르바란의 정물화처럼 관객에게 조용히 자신을 성찰하라고 속삭이는 것은 아닐까?

전시하면서 가장 힘들었던 점이 무엇인지 묻는 질문에 이이남은 “제 작품을 사람들이 그냥 지나칠 때 가슴이 쓰립니다”라고 답변했다. 하지만 관객의 입장에서 보자면 알 수 없는 작품 앞에서 시간을 할애할 이유도 없는 셈이다. 우리가 축구경기를 즐기려면 최소한 축구 룰을 알아야만 할 것이다. 마찬가지로 관객이 미술작품을 즐기고자 한다면 미술의 룰(미술사의 문맥)을 알아야 할 것이다. 그런 까닭일까? 미술사학자 다니엘 아라스가 “관객이 한 그림 앞에 최소한 5분만 서있었으면 좋겠다”고 원했다. 그러나 관객은 작품 앞에서 5분은 고사하고 5초도 서있지 않는다는 점이다. 이이남은 관객이 자신의 작품을 그냥 지나치지 않고 다니엘 아라스가 기대한 5분 동안 서있도록 하기위해 고민한다. 어떻게 하면 지나가는 관객의 발길을 멈추게 할 수 있을까? 이이남은 관객의 발길을 멈추게 하기 위해 우리들의 상상을 현실로 만들어 주는 디지털 기술에 주목한다.

이이남의 '명화는 살아있다!'

이이남은 2004년 이이남의 트레이드마크가 될 명화의 재매개(remediation) 작품을 제작한다. <김홍도, 신-묵죽도>가 그것이다. 김홍도의 <묵죽도>는 왼쪽 대각선 방향으로 바람에 흔들리는 대나무를 그린 것이다. 김홍도는 대나무 줄기를 오른쪽이 아니라 왼쪽으로 쳤다. 조선시대 대부분 '묵죽도'가 오른쪽으로 쳤다는 점을 참조한다면, 김홍도의 <묵죽도>가 특별하다는 것을 알 수 있다. 조민환은 어디선가 김정희의 난초 화법을 빌려 대나무를 오른쪽으로 치는 것보다 왼쪽으로 치는 것이 몇 배 어려운 기술이라고 말하면서 왼쪽으로 순식간에 쳐내려간 김홍도의 <묵죽도>를 놀라운 기교를 과시한 것으로 보았다. 따라서 단원에게 대나무는 흔히 말

하는 ‘군자’의 상징으로서의 고결한 대나무가 아니라 필치를 유감없이 발휘하는 소재일 뿐이라고 간주된다. 그런데 대나무 줄기의 필치를 보면 밑에서 위로 향하고 있음에도 불구하고 먹의 농담은 줄기 하단보다 상단이 진하다. 그렇다면 대나무는 바람에 대응이라고 하고 있는 것이란 말인가?

자, 이제 이이남의 <신-묵죽도>를 보자. 오잉? 이이남의 <신-묵죽도> 대나무는 마치 ‘절개’를 비웃듯 가볍게 흔들리는 것이 아닌가? 신기하기 짝이 없다. 왜냐하면 당연히 움직일 수 없다고 확신한 그림이 움직이기 때문이다. 그런데 관객을 더 놀라게 하는 것은 흔들리는 대나무 위로 눈이 내리는 것이다. 눈은 대나무 위에 서서히 쌓인다. 그리고 대나무 위의 쌓인 눈은 차츰 녹아 원래의 모습으로 컴백하는 것이 아닌가?

이이남의 <신-묵죽도>는 김홍도의 <묵죽도>를 디지털 아트로 재매개한 것이다. 여기서 재매개는 기존 미디어(회화)를 디지털로 미디어화 시킨 것을 뜻한다. 이를테면 이이남의 디지털 아트는 회화(명화)를 디지털로 재구현(Refashion)시킨 것이라고 말이다. 마치 절개를 지키듯 움직이지 않는 김홍도의 <묵죽도>는 디지털을 통해 마치 절개를 버린 듯 바람에 흔들린다. 이이남의 <신-묵죽도>를 보는 관객은 사색에 잠기^키는커녕 오히려 놀란다. 그렇다! 관객은 이이남의 <신-묵죽도> 앞에서 4분을 즐긴다.

이이남의 재매개 작업이 본격적으로 시작된 것은 2006년이다. 이이남의 대표작들 중 하나인 <8폭 병풍>도 2006년에 제작된다. 잔잔한 가야금 소리와 함께 소치 허련의 <홍매도>의 텍스트(제발)이 바람에 날리듯 의제 허백련의 <묵죽도> 화폭으로 날아간다. 그리고 나비를 전문적으로 그렸다고 하여 ‘남나비’로 불렸던 남계우의 <화접도>에 그려진 나비가 갑자기 날개 짓을 하더니 의제의 <산수화> 화폭으로 사뿐사뿐 날아간다. 도대체 ‘그림의 딱’인 나비가 어떻게 날개 짓을 하면서 날아다닐 수 있단 말인가? 왜냐하면 8폭 병풍의 화폭이 화선지가 아니라 LCD이기 때문이다. 따라서 전기 스위치를 켜면 병풍에서 가야금 소리가 나오고 나비가 날아다니고, 꽃잎과 나뭇가지가 바람에 살랑살랑 흔들린다. 일반 관객은 21세기 미디어 병풍 앞에서 신기한 표정으로 런닝타임 5분 30초를 인식조차 하지 못하고 즐긴다. 그렇다! 이이남은 다니엘 아라스가 일반 관객에게 기대했던 5분을 돌파한 것이다! 이것은 감상적 측면에서 보자면 혁명이 아닌가?

2006년 이이남은 동양과 서양의 심장이 멈춘 명화들에 전기 충격을 주어 살린다. 그렇다면 이이남이 사용하는 디지털 기술은 일종의 ‘심장전기충격기(defibrillator)’가 아닌가? 이이남은 ‘명화충격기’로 모네의 <수련>과 <해돋이, 인상>, 김홍도의 <황묘룡접도>, 김정희의 <세한도>, 신사임당의 <초충도>, 허백련의 <수묵>을 환생시킨다. 1874년 모네는 안개 낀 르아브르(Le Havre) 항의 일출 풍경을 그린 <해돋이, 인상(Impression, Sunrise)>을 ‘예술가 협회전’에 출품한다. 당시 풍경화의 대가로 알려진 조셉 뱅상이 모네의 그림을 보고 옆에 있던 샤리파리 신문 미술부 기자 루이 르를와에게 “도대체 이것은 무엇을 표현한 것인가?”라고 물었다. 루이 르를와는 “‘해돋이, 인상’이라고 합니다”고 답변했다. 조셉 뱅상 왈, “인상? 아이들의 색종이 쪽이 더 나올 것 같군요.” 루이 르를와 기자는 뱅상의 말을 빌려 ‘예술가 협회전’에 전시된 그

림들에 대해 단지 인상만을 그렸다는 의미로 (모네의 그림 제목을 빌려) '인상파 전람회'라고 기사화 했던 것이 '인상파'라는 이름의 기원이 되었다고 한다.

당시 대부분의 프랑스 미술계 사람들 눈에는 모네의 <해돋이, 인상>이 미완성의 그림으로 보였던 것 같다. 하지만 모네는 막 떠오르는 해와 어선들 그리고 공장의 연기와 안개가 서로 어우러져 경계가 불분명한 순간의 느낌(인상)을 화폭에 담았다. 소설가 모파상 왈, “모네는 특정한 때와 장소에서 순간순간 변하는 빛과 색의 조화를 다섯 개의 캔버스 위에 포착하는 포수였다.” 하지만 모네의 <해돋이, 인상>은 한 폭의 캔버스에 한 순간을 포착한 것이다. 르아브르 항의 순간순간 변하는 빛과 색의 조화를 다섯 개의 캔버스 위에 포착한 포수는 다름아닌 이이남이다. 이이남의 <모네, 신-해돋이 인상>(2006)은 마치 모파상이 말한 것을 चे시하듯 다섯 개의 캔버스가 아닌 하나의 모니터에 르아브르 항의 순간순간 변하는 빛과 색의 조화를 표현해 놓았다.

오만원권 지폐(뒷면) 도안에 신사임당의 <초충도(草蟲圖)>가 사용되었다. 필자는 한국 근대미술의 시작을 알리는 그림으로 신사임당의 <초충도>를 생각한다. 왜냐하면 신사임당의 <초충도>는 관념세계가 아닌 현실세계를 표현한 그림이기 때문이다. 이이남의 <신사임당, 신-초충도>(2006)는 신사임당의 <초충도> 2점을 스캔 받아 제작한 영상작품이다. 수박 위를 날고 있는 나비를 박제시킨 신사임당의 나비 그림에 이이남은 생명을 주어 날개 짓을 하면서 가지가 그려진 그림으로 날아가게 한다. 그리고 신사임당이 가지 위에 그려놓은 나비에 생명을 불어 넣어 그려진 수박으로 날도록 만든다. 이이남은 마치 하느님처럼 정지된 나비(그림), 즉 박제된 나비 이미지를 부활시킨다.

1990년대 말 컴맹으로 시작한 이이남은 2000년 중반 디지털 시대의 대표 아티스트가 되었다. 관객의 발길을 멈추게 한 이이남의 디지털-명화는 아날로그의 일루전을 디지털로 재패케한 디지털-일루전으로 재구현되었다. 이이남의 '디지털-명화'가 본격적으로 제작되기 시작한 2006년 흥미롭게도 손 레비(Shaun Levy) 감독의 <박물관이 살아있다!(Night At The Museum)>가 개봉되었다. 물론 이이남은 디지털-명화를 2004년 <신목죽도>에서 이미 시도했었지만 말이다. '박물관' 하면 앙드레 말로(Andre Malraux)의 <상상의 박물관(Le Musee Imaginaire)>(1947)이 필자의 머리에 떠오른다. 앙드레 말로는 <침묵의 소리(The Voices of Silence)>(1953)에서 박물관을 미술의 신전으로 명명했다. 왜냐하면 박물관은 '아직' 예술작품이 아니었던 로마네스크 양식의 '십자가'나 치마부예의 '마돈나' 그리고 페이디아스의 '아테네 여신' 등 유물을 예술작품으로 전이시켰기 때문이다.

하지만 박물관이 모든 유물들을 예술작품으로 전이시킬 수 있는 것도 아니란 점에 앙드레 말로는 주목한다. 박물관은 박물관의 물리적 한계(크기) 때문이 아니라 건축물과 한 몸인 벽화나 모자이크 그리고 스테인드글라스 등을 박제할 수 없다. 왜냐하면 그 유물들은 박물관으로 운반 불가능하기 때문이다. 따라서 우리가 세계 각국에 있는 모든 박물관을 방문한다고 하더라도, 우리는 세계 각지에 있는 모든 작품을 볼 수 없다.

앙드레 말로 왈, “오늘날 대학생은 대부분 컬러 사진 복제품인 훌륭한 작품들을 가질 수 있다. 그는 또 사진 복제품을 통해 인류의 많은 그림들, 오래된 고대의 예술들, 먼 옛날 콜럼버스 발견 이전의 인도와 중국의 조각 작품들, 일부 비잔틴 미술품, 로마의 벽화들, 원시적이고 대중적인 예술들을 만날 수 있다.”

앙드레 말로는 사진 복제품을 통해 세계 각지에 있는 모든 작품을 볼 수 있음을 간과한다. 따라서 그에게 ‘도록’은 일종의 ‘벽 없는 박물관(Museum without Walls)’이 되는 셈이다. 앙드레 말로는 ‘벽 없는 미술관’을 ‘상상의 박물관’으로 명명했다. 왜냐하면 상상의 박물관은 죽은 유물에 생명력(상상력)을 불어넣기 때문이다. 그렇다면 손 레비 감독의 <박물관이 살아있다!>는 앙드레 말로의 ‘상상의 박물관’을 영화로 재매개한 것이 아닌가?

그와 같은 관점에서 보자면 이이남의 디지털-명화는 명화 복제품을 통해 명화를 디지털 아트로 재매개한 것이 되는 셈이다. 그렇다면 이이남의 디지털-명화는 앙드레 말로의 ‘상상의 박물관’을 디지털 아트로 재매개한 것이 아닌가? 손 레비 감독의 <박물관이 살아있다!>와 마찬가지로 이이남의 디지털-명화 역시 디지털 기술로 상상을 현실로 만든 것이다. 그렇다! 이이남의 디지털-명화는 ‘명화가 살아있다!’는 것을 보여준다.

이이남의 차도살인지계(借刀殺人之計)

“모나리자, 모나리자라고 사람들은 당신을 부르고 있어요. 당신은 신비의 미소를 떠올리는 숙녀를 꼭 닮았어요. 당신의 모나리자를 닮은 짙은 미소 때문에, 사나들이 당신을 책망하여 쓸쓸하게 만드는가? 그 미소는 사랑의 유혹인가, 아니면 상처받은 마음을 숨기기 위해서인가? 많은 꿈이 당신의 집 문을 찾아갔다가 죽었어요. 그대는 따뜻한 사람인가, 차가운 예술품인가?”

넷 킹 콜의 <모나리자(Mona Lisa)> 레코드는 밀리언히트를 했다. 팝 <모나리자>의 작사를 맡은 레이 에반스는 다빈치의 <모나리자> 미소를 신비의 미소, 즉 사랑의 유혹인지 아니면 상처받은 마음을 숨기기 위한 미소인지 알 수 없다고 보았다. 다빈치의 <모나리자> 수수께끼는 미소에서 그치지 않는다. <모나리자> 모델이 누군지 그리고 눈썹 부재로 인한 완성/미완성 논란도 여전히 수수께끼로 남아있다. 모나리자의 ‘모나(Mona)’는 이탈리아에서 유부녀 이름 앞에 붙이는 경칭이고, ‘리자(Lisa)’는 초상화의 모델이 된 여인의 이름이라고 한다. 국산말로 하자면 ‘리자 여사’가 되겠다.

다빈치의 <모나리자> 미소의 수수께끼는 표현 기법으로도 논의된다. 다빈치의 <모나리자> 배경을 보면 마치 모네의 <해돋이, 인상>처럼 엷은 안개가 덮인 듯 윤곽선이 불분명하게 표현되어 깊이감을 더한다. 윤곽선이 연기처럼 사라지듯 표현한 기법을 ‘스푸마토(sfumato)’ 기법이라고 부른다. 그 스푸마토 기법이 <모나리자>의 미소에도 사용되어 모호한 미소로 보이게 된다는 것이다.

자, 그럼 이이남의 <신-모나리자>(2007)를 보자. 평화롭고 온화하게 보이는 다빈치의 <모나리자>는 이이남의 <신-모나리자>에서 전쟁터로 전이된다. 피아노 연주와 함께 모나리자의 뒷 배경 위로 느닷없이 비행기가 출현한다. 그리고 낙하산이 내려오는가 하면 폭탄이 투여되어 폭발음과 함께 아름다운 풍경이 파괴된다. 지금까지는 모나리자 배경에서 벌어진 ‘사건’이다. 그런데 비행기가 갑자기 모나리자 윗방 앞으로 날아드는 것이 아닌가? 모나리자 배경에서 전쟁이 벌어져도 아무런 반응을 보이지 않던 모나리자의 눈동자가 그녀의 앞으로 비행기가 등장하자 그 비행기를 따라 움직이는 것이 아닌가?

이이남의 <신-모나리자>를 보면서 필자는 문득 미야자키 하야오의 <붉은 돼지>가 떠올랐다. 애니메이션 <붉은 돼지>에 등장하는 악당이 무섭기는커녕 귀엽게 보이듯이 이이남의 <신-모나리자>에서 벌어지는 전쟁은 참혹하기는커녕 귀엽게 느껴진다. 이이남의 <신-모나리자>에서 발생한 전쟁이 참혹하게 느껴지지 않는 이유는 무엇일까? 이이남의 <신-모나리자> 전쟁이 끝났을 때 원래의 모습으로 컴백되기 때문에? 만약 당신이 이이남의 모든 작품들을 조회하게 된다면 문득 떠오르게 될 것이다.

자, 이번에는 ‘네덜란드의 모나리자’로 불리는 베르메르의 <진주 귀걸이를 한 소녀>를 보자. 소녀의 표정이 다빈치의 ‘모나리자’만큼이나 알쏭달쏭하다. 소녀의 커다란 눈망울과 살짝 벌어진 입술은 배후적이기까지 하다. 진주 귀걸이를 한 소녀의 눈은 마치 무슨 말인가 하려는 듯 우리를 향하고 있다. 그것이 궁금했던 소설가 트레이시 슈발리에에는 <진주 귀고리 소녀>라는 제목을 소설을 썼다. 우리에게 잘 알려진 피터 웨버 감독의 <진주 귀걸이를 한 소녀(Girl with a Pearl Earring)>(2003)는 트레이시 슈발리에의 소설 <진주 귀고리 소녀>를 각색한 것이다.

영화는 화가 요하네스 베르메르(콜린 퍼스)와 그의 하녀인 그리트(스칼렛 요한슨 분)의 이루어질 수 없는 사랑을 그린다. 이이남의 <신-진주 귀걸이를 한 소녀>(2007)는 영화 <진주 귀걸이를 한 소녀>의 압축판으로 보인다. 왜냐하면 이이남의 <신-진주 귀걸이를 한 소녀>는 화가와 모델 사이의 절대적 간격(이루어질 수 없는 사랑)을 아무런 말없이 단 한줄기 눈물로 표현했기 때문이다. 당 필자, 이이남의 <신-진주 귀걸이를 한 소녀>가 흘리는 눈물을 보고 가슴이 뭉클해져 온다.

자, 이번에는 우리에게 잘 알려진 정선의 <금강전도>를 보자. 정선의 <금강전도>는 금강산 일만이천봉을 마치 활짝 핀 한 떨기 꽃처럼 그려낸 진경산수화의 결정체로 간주된다. 정선은 암산과 숲을 마치 여성의 자궁처럼 절묘하게 표현해 놓았다. 이이남의 <신-금강전도>는 뼈꾸기 울음소리와 함께 정선의 수묵 <금강전도>를 푸르게 변화시킨다. 새소리와 물소리가 들리더니 갑자기 헬리콥터 소리가 들린다. 그리고 파리 떼처럼 헬리콥터가 금강산 위를 비행한다. ‘금강산 개발’을 하는 것일까? 마치 소리와 함께 금강산 골짜기 마다 건물이 세워지고, 헬리콥터는 여전히 금강산을 가로지른다. 어디서 강력한 폭탄이라도 터진 듯 하얀 연기는 뭉개 뭉개 피어난다. 어느새 눈발이 날리기 시작한다. 눈 쌓인 금강산의 골짜기 마다 세워진 건물들은 불

빛을 반짝인다. 물론 헬리콥터는 여전히 사운드와 함께 금강산 주변을 떠돌고 다닌다. 찬바람 소리가 들리면서 헬리콥터 소리는 사라진다.

이이남은 <신-금강전도>를 ‘금강전투도’라고 부르기도 한다. 정선의 <금강전도>는 흔히 ‘관념적인 산수화’가 아니라 구체적인 사실을 관통하여 정선 자신만의 시각으로 표현한 ‘진경산수화’로 평가받는다. 따라서 오늘날 누군가 ‘금강전도’를 작업한다면 ‘지금 여기’를 관통하여 작가 자신만의 시각으로 표현해야만 할 것이다. 이이남이 본 오늘날의 금강산은 정치뿐만 아니라 사회 그리고 경제적 측면으로 복잡하게 얽힌 곳이다. 이이남의 <신-금강전도>는 그런 복잡한 현실인식을 관통하여 재구성한 것이다.

이이남의 탁월한 분석력은 동양과 서양의 명화 선정에도 나타난다. 이이남의 <모네와 소치의 대화>가 그것이다. 이이남은 모네의 <해돋이, 인상>과 소치의 <추경산수화>를 옆으로 나란히 배치해 놓았다. 모네의 <해돋이, 인상>에서 해와 배가 소치의 <추경산수화>로 서서히 흘러가고, 소치의 <추경산수화> 전경에 있는 배와 섬이 모네의 <해돋이, 인상>으로 천천히 흘러간다. 모네의 <해돋이, 인상> 해가 소치의 <추경산수화> 산 뒤로 은폐되자 모두 밤으로 바뀐다. 밤이 되자 건물들에 불빛이 밝혀진다. 흥미롭게도 소치의 <추경산수화> 전경에 있는 섬의 집에도 불빛이 밝혀진다. 소치의 <추경산수화>에 쓰여진 텍스트(화제)가 마치 바람에 날리듯 모네의 <해돋이, 인상>으로 날라 간다.

이이남의 <모네와 소치의 대화>는 서로 다른 공간/시간에 제작된 모네와 소치의 그림들을 마치 서로 선물을 주고받듯이 디지털로 ‘이동’시켜 자연스럽게 교감한다. 마르셀 뒤샹 이후 급진적인 작품을 하고자 하는 작가라면 ‘빌려쓰기’를 피할 수 없을 것이다. 이이남은 명화를 일종의 ‘레디-메이드’로 사용한다. 물론 그는 명화를 그대로 제시하지 않는다. 만약 그가 명화를 그대로 제시한 것으로 만족했다면, 그는 뒤샹의 영향에서 벗어나지 못했을 것이다. 그는 명화를 ‘되돌려-먹이기’ 한다, 어떻게? ‘차도살인지계(借刀殺人之計)’가 그것이다.

차도살인지계? 유하는 「武歷 18년에서 20년 사이—무림일기1」 밑에 ‘차도살인지계’를 “남의 칼로 적을 찌”이라고 언급해 놓았다. 그렇다면 이이남의 <신-금강전도>는 이이남 자신의 손이 아니라 ‘남의 손을 빌려 상대방을 치는 작품’이란 말인가? 남의 손을 빌린다? ‘남의 손 빌려쓰기’의 최초 사례는 뒤샹의 ‘레디-메이드’가 될 것이다. 하지만 뒤샹의 <샘>은 남의 손을 빌려 제작한 작품이지만 ‘적’을 치는 작품은 아니다. ‘적’을 치는 작품? 혹 그것인 기존 작품에 똥침을 놓는 작품이 아닐까? 우리는 흔히 그것을 ‘패러디(parody)’로 부른다. 당신도 아시다시피 패러디는 미술작품에서부터 시나 문학 그리고 음악이나 영화 또한 광고에 이르기까지 주로 명작을 모방(인용 혹은 차용)하여 그것을 풍자 또는 조롱하는 작품으로 이해하곤 한다.

패러디의 어원은 parodia이다. 근데 parodia의 접두사 ‘para’는 이중의 뜻을 지닌다. 하나는 ‘대응하는(counter) 혹은 반하는(against)’ 뜻으로 두 작품의 대립 또는 비교로서 우리가 흔히 알고 있는 기존 작품을 조롱하거나 우습게 만들려는 의도를 가지고 그 작품을 모방(인용 혹은 차용)하는 것이다. 다른 하나는 대립이 아닌 ‘이외의(beside)’라는 뜻으로 ‘참조’의 뜻을 지닌다.

오늘날 어느 작가가 기존 작품(혹은 '사건')에 '대응'하고자 한다면 무엇보다 기존 작품을 분석해야만 할 것이다. 근데 기존 작품을 분석한다는 것 자체가 장난이 아니다. 그렇다면 무엇을 할 수 있단 말인가? 기존 작품(혹은 사건)에 '의외의' 작품을 제작한다? 글다! 이이남의 디지털-명화는 기존 명화에 '똥침'을 놓는 작품이라기보다 기존 명화를 구체적으로 분석하여 '의외의' 작품으로 재구성한 작품이다.

'차도살인지계'는 해체(deconstruction)의 훌륭한 '무기(전략)'이라고 할 수 있다. 이를테면 데리다가 싸부의 글을 인용하여 싸부의 폐부를 찌르듯이/해체시키듯이, 이이남은 명화를 차용하여 명화를 해체시킨다고 말이다. 따라서 이이남의 '차도살인지계'는 무엇보다 '옛 작품을 해체'시키기 위해서라도 바로 그 옛 작품을 긍정해야만 한다. 특히 기존 문화에 대한 '똥침'은 자기 문화에 대한 자부심이 있을 때 가능케 되는 것처럼, '차도살인지계' 역시 우리 명화에 대한 자부심이 없이는 불가능하다.

하지만 자부심만 갖고는 2%가 부족하다. 그럼 무엇이 필요한가? 전략! 당신도 알다시피 전략을 구상할 때 상대방의 허점을 고려해야만 한다. 허점? 흔히 그러듯 종교인의 허점은 신앙이듯이 이념을 가진 자의 허점은 그의 신념이다. 그럼 경제인의 허점은? 이윤이다. 그렇다면 예술가의 허점은? 진실? 만약 예술가의 허점이 진실이라면 아티스트는 진실의 허점을 극복해야만 하는 것이 아닌가? 그렇다면 진실의 허점을 어케 극복할 수 있단 말인가? 이놈, 진실은 무슨 얼어 죽을... 모션그래픽 작업이나 열심히 배워라! 껌껌.

디지털 팝 아티스트 이이남

아름다운 선녀 그림을 보고 우리는 (특히 넘덜은) '그림의 떡'이라고 중얼거린다. 그런 것일까? 북한에서 '그림의 떡'을 '그림의 선녀'로 쓴다. 미국에서는 그림의 떡을 '하늘의 파이(pie in the sky)'로 표기한다. 와이? 미국인들은 하늘의 파이를 먹을 수 없다고 생각했기 때문이다. 중국 고사성어 중에 화병충기(畫餅充飢)가 있다. 그 고사성어는 '그림의 떡으로 굶주린 배를 채우다'라는 뜻한다. 따라서 '화병충기'는 아무런 쓸모가 없고 아무런 실속도 없는 일 또는 허황된 상상이나 공상으로 스스로 위안을 삼는 것을 비유하는 고사성어다. 그 '화병충기'는 우리나라에서 흔히 '그림의 떡'으로 사용된다.

여러분도 아시다시피 '그림의 떡'은 아무리 마음에 들어도 이용할 수 없거나 차지할 수 없는 경우를 뜻한다. 왜냐하면 그려진 떡은 먹을 수 없는 떡이기 때문이다. 따라서 먹을 수 없는 그림의 떡으로 배를 채우는 것은 허황된 생각으로 간주된다. 그런데 그림의 떡은 입이 아닌 눈(시각)으로는 먹을 수 있는 떡이 아닌가? 이를테면 그림의 떡은 시나 영화처럼 우리에게 시각적 허기를 채워준다고 말이다. 그렇다! 그림의 떡은 육체적 배고픔을 채워주지는 못하겠지만 정신적 배고픔을 채워줄 수는 있을 것이다. 원모아, 그림의 떡은 물질적 결핍을 채워주지 못하지만 비물질적 결핍을 채워줄 수는 있다. 그렇다면 허황된 상상이나 공상으로 그려진 그림의 떡은 아무런 쓸모가 없고 아무런 실속도 없는 행위가 아니지 않은가?

필자는 먹을 수 있는 떡만 떡이라고 생각하는 사람들을 물질적 떡 중심주의자로 부르고자 한다. 물질적 떡 중심주의자는 ‘그림의 떡’을 마치 스스로 위안 삼기위한 구실로 간주한 것이 아닐까? 왜냐하면 물질적 떡 중심주의자는 ‘배’는 채울 수 있겠지만 ‘머리’는 채울 수 없기 때문이다. 이를테면 물질적 떡 중심주의자는 자신의 ‘머리’ 결핍을 은폐하기 위해 ‘그림의 떡’을 평가절하 한다고 말이다. 그렇다면 물질적 떡 중심주의자는 그림의 떡으로 굶주린 머리를 채워야 하지 않을까?

각설(却說), 이번에는 단발령에서 금강산을 바라보고 그린 정선의 <단발령 망금강>을 보자. 단발령은 금강산을 한눈에 볼 수 있는 고개라고 한다. 단발령? 머리를 깎는다? 단발령의 이름은 단발령에서 바라본 사람이 금강산의 아름다움에 매료되어 머리를 깎고 중이 되었다는 것에서 유래한 것이라고 한다. 단발령에서 바라본 금강산이 얼마나 아름다웠으면 머리를 깎고 중이 되었을까? 정선의 <단발령 망금강>을 보면 알 수 있다. 한편의 시 혹은 아름다운 가야금 소리를 연상케 하는 정선의 <단발령 망금강>은 단발령과 금강산 사이를 광활한 여백으로 처리해 놓았다. 그 여백은 깊이를 헤아릴 수 없을 정도로 느껴진다.

이이남의 <신-단발령 망금강>(2009)은 마치 가야금 운율처럼 느껴지는 피아노 소리로부터 시작된다. 단발령 고개에 당도한 선비들은 아름다운 금강산을 바라본다. 그런데 이게 무슨 일인가? 금강산과 단발령 사이에 안개가 자욱하게 깔리더니 최첨단 도시가 솟아오르는 것이 아닌가? 선비들은 금강산의 아름다움에 매료되는 것이 아니라 환상적인 도시 풍경을 보고 놀란다. 몇 선비는 그 소문을 알리기 위해서인 듯 산길을 따라 내려간다. 갑자기 단발령 고개에 케이블카가 등장한다. 선비들은 케이블카를 타고 환상도시 위를 지나 금강산을 향한다. 관객은 이이남의 <신-단발령 망금강>을 보면서 폭소를 터트린다. 하지만 이이남의 <신-단발령 망금강>은 관객에게 케이블카를 탄 선비들이 최첨단 도시를 보면서 무슨 생각을 할지 조용히 자문하게 한다.

개성시 북부 박연리에 있는 박연폭포는 명유 서경덕(徐敬德)과 명기(名妓) 황진이(黃眞伊)와 더불어 이른바 송도삼절(松都三絶)로 불리기도 한다. 박연폭포는 높이 37m, 너비 1.5m로 우리나라 3대 명폭의 하나이다. 정선의 <박연폭포> 높이는 선비의 크기에 비유할 경우 족히 100m가 되어 보이고, 너비는 4m 정도로 보인다. 혹자는 정선의 <박연폭포>를 보는 그림이 아니라 듣는 그림이라고 해석했다. 이를테면 정선의 <박연폭포>는 청각의 시각화라고 말이다. 물론 정선의 <박연폭포> 크기는 세로 119.4cm, 가로 51.9cm이다.

그런데 이이남의 <신-박연폭포> 크기는 46인치 LED TV 여섯 대를 세로로 쌓아 올려 6M에 달한다. 따라서 관객이 이이남의 <신-박연폭포> 앞에 서면 폭포소리와 함께 LED TV로 물줄기가 흘러내려 시각과 청각을 동시에 느껴 압도당한다. 물론 이이남의 <신-박연폭포>는 폭포의 장엄함 이외에도 쏠쏠한 재미도 삼입되어 있다. 폭포수 위에 쓰여진 화제와 호 그리고 낙관인이 너럭바위가 바가지 모양으로 꽤어 이루어진 박연 연못에서 폭포수를 따라 용바위가 있는 고모담(姑母潭)으로 떨어지기도 한다. 그것을 보고 선비들은 무슨 말을 주고받는다. 반면

동자는 무슨 일인지 그림 밖으로 사라지는가 하면 다시 등장해 범사정(泛斯亭) 앞을 배회하기도 한다. 왜 이이남은 정선(이름)을 폭포수로 떨어트린 것일까?

한 선비 왈, “전설에 의하면 옛날 박진사가 그 폭포에 놀러왔다가 폭포 밑 못 속에 사는 용녀(龍女)에게 한눈에 반해 부모에게 아무런 통보도 없이 백년간약을 맺었다고 한다. 그 사실을 모른 진사의 어머니는 아들이 귀가하지 않자 그 폭포에서 아들이 떨어져 죽었다고 생각하고 자신도 폭포 밑 담에 떨어져 죽었다고 한다. 그래서 그 담을 고모담이라 하고, 박씨의 성을 따서 박연폭포라 부르게 되었다.” 다른 선비 왈, “다른 전설에 의하면 박진사가 폭포의 장관에 반해 폭포에 빠져 죽었다고 한다.” 주변을 배회하는 동자가 중얼거리를 “겸재 선생님께서 박연폭포의 장관을 그리고 나서 빠져 죽은 것은 아닐까?”

2009년 이이남은 팝 아티스트 앤디 워홀과 리히텐슈타인의 작품을 모델 삼아 작업하기도 했다. 이이남의 <신-마를린 먼로>는 앤디 워홀의 <마를린 먼로>를 디지털로 재매개 시킨다. 흔히 마를린 먼로의 트레이드마크로 입술 위의 점을 든다. 이이남은 앤디 워홀의 <마를린 먼로>의 점을 천천히 움직여 이마에 위치시켜 놓았다. 이마에 점이 있는 마를린 먼로? 이이남이 마를린 먼로의 점에 주목한 것은 우연이 아닌 것 같다. 왜냐하면 그가 다른 팝 아티스트로 리히텐슈타인의 <우는 여자>를 선택했기 때문이다. 리히텐슈타인의 작품의 상징은 바로 일종의 ‘망점’이다. 이이남의 <신-우는 소녀>는 눈물을 흘리는데, 바로 그 흘린 눈물 때문에 망점들이 사라진다(날아간다)는 점이다. 마치 눈물 때문에 화장이 지워지듯이 말이다. 그래서 그녀가 ‘우는 여자’인가?

2008년 <모네와 소치의 대화>를 시도했던 이이남은 2009년 <겸재 정선과 세잔>의 교감을 시도한다. 이이남의 <겸재 정선과 세잔>은 정선의 <장안연월>과 세잔의 <생 빅투아르 산>을 모델로 삼은 작업이다. 정선이 1741년경 안개 낀 밤의 남산의 풍경을 그린 <장안연월>과 세잔이 1904년경 그린 <생 빅투아르 산>이 만난다. 하지만 이들의 만남은 <모네와 소치의 대화>처럼 옆으로 나란히 배치되는 것이 아니라 한 화면에 차례로 등장한다는 점이다. 우선 정선의 <장안연월>에 빗방울이 떨어지면 마치 떡이 번지듯이 풍경이 번진다. 그 번진 자국에 세잔의 <생 빅투아르 산>이 오버랩 되어 결국 정선의 <장안연월>은 세잔의 <생 빅투아르 산>으로 전이된다. 흥미롭게도 정선의 <장안연월>과 세잔의 <생 빅투아르 산>은 매우 유사하다는 점이다. 그런데 정선의 <장안연월>은 세잔의 <생 빅투아르 산>보다 100년이 넘는 시기에 그려졌다. 서로 다른 공간과 시간에 제작된 그림들이 이이남의 디지털 아트로 서로 스며든다.

이이남이 차용한 명화들은 대부분 자연을 그린 그림들이다. 왜일까? 왜 그는 자연을 그린 명화를 즐겨 차용한 것일까? 그는 농부의 둘째 아들로 태어나 대학시절까지 집안의 농사일을 도왔다. 물론 그는 당시 “농사일이 죽도록 싫었다”고 한다. 그는 “왜 시골에서 태어나서 이런 고생을 할까”를 입에 달고 살았단다. 하지만 돌이켜보니 그의 “시골 경험이 예술적 감수성을 키우는 데 도움이 됐다”고 한다. 그는 특히 의재 허백련의 그림을 적잖이 차용했는데, 허백련 그림에 그려진 풍경이 이이남의 어린 시절 고향의 풍경이다. 따라서 그는 자연을 그린 그림들

을 자연스럽게 즐겨했던 것이다. 그의 작품들이 온화하고 서정적인 이유가 여기에 있는 것이다.

혹자는 이이남의 작품들을 보고 ‘착하고’ ‘예쁘고’ ‘뽀뽀’이라고 말한다. 하지만 그는 그런 비아냥에 개의치 않는다. 오히려 그는 힘겨운 일상을 살아가는 대중에게 ‘아트’라는 이름으로 또 다른 ‘무거움’을 ‘어깨’에 짊어지게 하기보다 오히려 웃음(가벼움)을 선사하는 ‘행복전도사’를 자처한다. 바로 그 점 때문에 그가 대중으로부터 지지를 받는 것이 아닐까? 그런 점에서 이이남은 대중에게 사랑받는 디지털 팝 아티스트로 부를 수 있을 것 같다. 디지털 팝 아티스트인 이이남은 좀 더 대중에게 가깝게 접근하기 위해 새로운 ‘유통문화’를 만들고 있다. 누구나 언제 어디서나 저렴한 가격으로 작품을 구입해서 볼 수 있는 유통구조 말이다.

앙드레 말로는 “상상의 미술관이 자신의 변모를 계속 추구한다”고 진술했다. 백남준은 미술관을 방문했던 관객들이 TV 앞에 모여 있다는 것을 누구보다도 먼저 알아차렸다. 그는 1984년 서울과 뉴욕, 파리, 베를린의 TV를 통해 <굿모닝 미스터 오웰(Good Morning Mr. Orwell)>을 방영했다. 그는 미래의 미술관을 대중매체로 보았다고 말이다. 하지만 백남준은 그것을 실현시키지는 못했다. 제2의 백남준으로 불리는 이이남은 서두에서 중얼거렸듯이 스마트 TV뿐만 아니라 모바일과 아이패드를 통해 자신의 작품을 전시하고 있다. 물론 당신은 이이남의 디지털-명화를 저렴한 가격에 구입하여 소장할 수도 있다. 아이폰 어플에 있는 10작품은 단 1.99달러에 구입할 수 있고, 아이패드 어플에서는 12점의 작품을 3.99달러에 소장할 수 있다. 만약 아날로그 아트가 희소성을 지향했다면, 디지털 아트는 대중성 확보가 무엇보다 필요하지 않을까?

La Terra ibrida

Yun Cheagab

Direttore, HOW Art Museum

Quando ho visto questa opera per la prima volta, le parole che subito mi sono venute in mente sono state “La Terra ibrida”. L’artista chiaramente mi disse un altro titolo riguardo la sua opera, ma avevo già deciso nella mia testa di chiamarlo “La Terra ibrida”. Si tratta di una sorta di soprannome. Mi ricordavo certamente di averlo letto in un libro. Era probabilmente in un lavoro di Ivan Illich. Ma quando sono tornato a casa e ho cercato molto su Internet, non ho trovato nessuna parola.

L’umanità di oggi vive e prospera all’interno del capitalismo più degenerato nella storia. La

tecnologia digitale che trascende il tempo e lo spazio, rendendo possibile il networking, ha legato la Terra in una sola comunità e sta fondendo il mondo intero in un unico mercato. Ogni sfera della vita è incorporata con la logica del mercato, e ogni senso della vita è stato ridotto a un valore monetario. I valori pubbliche che noi possiamo condividere senza

valori pubbliche che noi possiamo condividere senza combattere stanno diminuendo ogni giorno, i rapporti sono sempre guidati da contratti, e la considerazione degli altri si riduce a un servizio.

Come afferma Paul Gilding, senza quasi rendersene conto, “la terra è piena di noi esseri umani, piena di roba nostra, piena di nostri rifiuti, e piena di nostri desideri”. Come l’agonia del dolore provato dal poeta Park No-hae, in “quest’arida epoca di povertà”, un lato della città sta morendo a causa della malnutrizione e l’altro lato ha il cestino traboccante di rifiuti. La mancanza di distribuzione ha dato vita a una ricchezza distruttiva. La nostra vita media di oggi è collegata a questi problemi mondiali senza essere consapevoli del

balzamento. Questo è l’oscuro lato negativo creato dal matrimonio tra digitale e continua a crescere e riprodursi.

Penso che il soprannome “La Terra ibrida” che ho adottato per l’opera di Lee Lee Nam non ne sia strano. Il suo lavoro va oltre l’incrocio fra tradizione e modernità, umano e natura, est e ovest, analogico e digitale, neoliberalismo e tecnologia digitale, ed è sull’orlo di questo mondo ibrido. Si tratta di un lavoro in prospettiva sulla vita che non deve mai essere ridotta al capitale e alla tecnologia. È la realtà opposta in cui la resistenza e la fuga del genere umano hanno inizio. È un’esperienza scomoda e dolorosa che riflette sulle inefficienze del mercato e sull’irrazionalità umana. “La Terra ibrida” è per me analgesico e stimolante allo stesso tempo. Questo è probabilmente il motivo per cui mi piace particolarmente questo lavoro fra tutte le sue opere.

손끝의 예술

윤진섭(국제미술평론가협회 부회장/호남대 교수)

Jin Sup Yoon(vice president of International Association of Art Critics)

지난 1986년에 출범하여 26년간에 걸쳐 총 22명의 수상자를 배출한 <선미술상>이 올해에는 국내의 대표적인 미디어 아트 작가인 이이남에게 돌아가 이제 뜻 깊은 수상 기념전을 갖게 되었다. 이이남은 최근 몇 년간 <코리아 아이-문 제너레이션>(사치갤러리, 2009)을 비롯하여 <세비아 비엔날레>(알람브라 궁전, 스페인, 2008), <아시아의 새로운 물결>(ZKM, 칼스루헤,

독일, 2007) 등 국제적으로 주목을 받은 여러 전시회에 초대되어 이제 세계적인 작가로 부상하는 중에 있다.

미디어 아티스트인 이이남의 이번 <선미술상> 수상은 주최 측이 밝힌 선정 이유에도 나와 있는 것처럼 급변하는 미술의 환경에 부응하고자 하는 열린 사고의 소산이라 할 수 있다. 알다시피 이 상은 그 동안 회화와 조각 분야에 국한하여 시상된 것이 사실이다. 그 동안 이 상을 수상한 작가들이 국내 화단의 중진 내지는 중견작가로 자리를 잡은 것은 잘 알려진 사실이거나, 시대의 흐름에 부응하고자 하는 주최 측의 이러한 변화는 향후 이 상의 진로와 맞물려 중요한 사실을 내포하고 있다. 거기에는 곧 시대의 변화를 예측하고 거기에 부응하는 수상자를 배출하여 한국 미술의 발전에 기여하겠다는 원대한 포석이 깔려있는 것이다. 따라서 이이남의 이번 수상은 수상자 당사자는 물론이요, 그 상을 주는 주최 측에게도 깊은 의의가 있다고 하지 않을 수 없다.

이이남의 미디어 아트가 이루어낸 공적은 여러 가지가 있지만, 그 중에서도 특히 미디어 아트의 대중화를 꼽을 수 있다. 흔히 ‘미디어 아트’하면 대중에게 난해한 것으로 여겨지기 일쑤인데, 그의 작품은 그 누구보다도 친근하게 다가온다. 특히 이이남은 대중에게 잘 알려진 빈센트 반 고흐를 비롯하여 구스타브 클림트, 모네, 안건, 정선 등 동서양 거장들의 작품 이미지를 차용하여 디지털화하는 영상작업에 주력하고 있는데, 바로 이 점이 대중에게 어필하는 강점이다.

그의 기존 작품에는 미디어 아트의 특징으로 간주되는 ‘상호작용적(interactive)’ 측면은 보이지 않지만, 대중은 눈에 익숙한 고전 명화의 이미지들이 디지털의 옷을 입고 재창조된 것에 새로운 호기심을 느끼게 되는 것이다. 이처럼 이이남의 작품은 미적 체험의 다각화라는 측면에서도 기여한 바가 크다. 물론 움직임이 없는 회화에서 느끼는 감흥과 디지털 작품에서 느끼는 그것이 같을 수는 없다. 디지털 영상 작품으로는 그 아무리 정교하게 구현된 것이라도 원작이 지닌 육필의 생생한 느낌을 전달한다는 것은 불가능에 가깝다. 그러나 이이남을 비롯한 영상작가들이 원작을 인용하는 경우, 창작의 포인트는 육필의 전달에 있지 않다. 이미 포스트모더니즘 이후 미술계에 광범위하게 나타난 패러디의 전략에서 볼 수 있듯이, 미디어 아트 작가들의 관심은 ‘육필의 전달’에 있는 것이 아니라, 원작을 비틀어 현대미술이 처한 상황을 노정하는 데 있는 것이다. 그것은 원작의 유일성, 즉 세상에 단 하나밖에 존재하지 않는 회화의 숙명과 창조력의 고갈에 대한 강한 ‘패러디’인 것이다. 사진의 출현 이후에 등장한 영화, 비디오, 컴퓨터, 인터넷과 같은 매체의 연이은 등장은 문화의 민주화 내지는 대중화 현상과 맞물려 있다는 사실이 이를 증명한다. 이는 인쇄술의 발달이 필사본의 시대를 마감하고 지식의 민주화 내지는 대중화 시대를 연 것에 필적하는 일이다. 그렇다면 대중의 미적 체험과 관련하여 다음 시대는 과연 어떻게 전개될 것인가?

나는 몇 달 전에 페이스북(facebook)을 통해 다음과 같은 질문을 던진 적이 있다. 재현의 패러다임은 레오나르도 다 빈치 이후에, 제시(presentation : objective)의 패러다임은 마르셀 뒤샹 이후에, 비디오의 패러다임은 백남준 이후에 전개되었다. 그렇다면 ‘사회적 관계망(social networking)’의 패러다임은 과연 누가 제시할 것인가.

이 의미심장한 질문을 던짐과 동시에 “이제 창조는 손끝에서 나온다(Now creation comes from one’s fingertips)”고 썼다. 이제 현대의 기술적 발전은 미술을 전시장 미술에서 ‘손 안의 미술관’으로 이동시키고 있다. 레오나르도 다 빈치, 마르셀 뒤샹, 백남준 등이 아날로그 시대를

대변하는 작가라고 한다면, 명실 공히 디지털 시대를 주도할 작가의 탄생을 맞이해야 할 차례인 것이다. 바야흐로 거대한 ‘패러다임의 이동(paradigm shift)’을 목전에 두고 있다고 하지 않을 수 없다.

이 새로운 패러다임의 변화를 주도할 작가로 이이남을 소개하게 된 것을 나는 매우 영광스럽게 생각한다. 나는 수차례에 걸쳐 이 문제에 대해 이이남과 상의해 왔는데, 마침 미디어 관련 벤처 회사인 아이디어토리(ideatory)의 신성석 사장과 의기가 투합하여 이제 결실을 맺게 된 것이다. 신 사장은 이이남 작가의 이번 대중화 작업을 위해 고유의 앱(app)을 개발, 아이패드(ipad)를 통해 모바일 폰 사용자들이 직접 감상하도록 했고, 앞으로는 아이폰(iphone)과 삼성전자의 갤럭시 탭(Galaxy Tab) 등에도 고유의 앱을 개발, 관객을 확대해 나갈 예정으로 있다. 현재 애플사의 앱스토어에는 엔터테인먼트 카테고리에 이이남의 작품이 ‘새롭고 주목할 만한(new and noteworthy)’ 앱으로 선정, 서비스되는 장면을 볼 수 있는데, 이는 미디어 아트와 관련해서 매우 주목해야 할 부분이다. 즉, 이제 미술 작품은 비단 전시장뿐만 아니라 전철이나 방 안에서도 감상할 수 있게 된 것이다. 모바일 폰 사용자들은 원하는 작품을 다운받아 감상하는 것은 물론, 감상의 소감을 댓글 형태로 전송하여 직접적인 참여를 할 수 있게 된 것이다. 그 뿐만 아니라 기술 개발의 여하에 따라서는 관객이 모바일 폰을 이용하여 작품에 개입, 직접 작품을 만들거나 제작에 참여하는 ‘관객참여형 작품(audience participatory work)’이 등장할 수도 있으니, 바야흐로 ‘손끝의 예술’이 만개할 시점이 도래한 것이다.

이이남은 이번 전시에 고전 명화를 패러디하여 새로운 디지털 풍경을 보여주는 작품을 출품하는 것 외에도 설치를 병행한 작품을 출품하고 있어 눈길을 끈다. 흰색의 거대한 도포(2x3m)와 9.11테러에 의해 붕괴된 뉴욕의 무역센터 빌딩 모형을 스크린 삼아 상상력을 맘껏 구현한 것이 그것이다. 전시장에 걸린 흰색의 도포에는 맨 위에 거대한 비행선이 떠 있는데, 거기에서 헬기와 글자들이 떨어지면서 멋진 산수화가 그려진다. 그런가 하면 흰색 레고로 만든 무역센터 빌딩 모형에는 산수화를 비롯하여 화염에 휩싸인 장면, 김일성의 동상, 맥아더 동상, 다비드 상 등이 교차하여 투사된다. 동서양의 고전 명화를 비롯하여 박수동의 만화 이미지에 이르기까지 이이남의 영상작품은 온갖 이미지들이 관류하는 소통로이자 이미지의 저수지이기도 하다. 이러한 상황을 이끄는 주 원인은 물론 이이남의 뛰어난 상상력이지만, 디지털 기기(器機)의 기술도 한 몫을 하고 있다. 즉, 발전된 디지털 기술을 등에 업은 이이남의 상상력이 관객의 새로운 미적 체험을 낳고 있는 것이다.

그러나 이 전시에 발표한 고전 명화를 인용한 이이남의 작업이 기존 작업의 맥락에 위치해 있다면, 이번에 새롭게 시도하는 앱 작업은 세계적으로 유포, 확대된다는 점에서 그 추이를 지켜볼 만 하다. 이미 한국을 비롯하여 미국, 중국, 이탈리아, 일본, 캐나다 등 세계 각지의 모바일 폰 사용자들이 접속하기 시작했다는 사실에서 나는 바야흐로 전개될 ‘손끝의 예술’을 실감하고 있다. 그렇다면 이야말로 경천동지할 예술의 새로운 지각변동이 아니겠는가?

The authenticity of Simulacrum- Discussion about Lee Leenam's art

Jung Yongdo-Art Critic

Immanuel Kant argued that viewers and their view about art are contemplative. According to the argument, viewers develop critical mind about an art work while they are having a distance from the work with an objective attitude. However, media art provides viewers a chance to experience the art work closely. The media art is perceived in the process of building interrelationship between the viewers and the work. For the interrelationship, the viewers' physical involvement is required with mental cognition and practical situation. The viewers can experience the art work as a part of reality from fulfillment of the requirements.

Lee Leenam's art works do not ask viewers a physical involvement. His works, combination of borrowing images, is not far away from the contemplative attitude which mentioned above. However, Lee Leenam provides a structure of memories in his works. The essence of the art works appears from historical facts and reminiscent images. In Lee Leenam's work, an image can not create an interspace because the image is not a process. Moreover, his art does not escape from the logic of text since the impression of image is powerful. As a result, a theme becomes an important subject to discuss for Lee Leenam's work from a course of understanding. It means that knowing the metaphorical situation, which is composed of many images, in the work according to the theme is more important than realizing the stages of changes. The metaphorical situation appears on media art is not the first subject to be concerned because the situation has a characteristic of modernism. Lee Leenam's images might be regarded having a formalist characteristic of modernism because the images resolve themselves into another visual scene. Nevertheless, he does not agree with the modernism's resolution of experiences into art. Lee Leenam's works would be defined as a parody of modernism in post-modernism context since a total destruction occurs from artificiality and juxtaposition.

Because a narrative in Lee Leenam's work has an expansional characteristic from textural structure, its viewer can make an experience (traditional art) and participation (media art) in the work actively. Here, people should understand how to distinct new-media and multi-media. From technology side, new-media focuses on time in virtual reality. Multi-media tries to find a meaningful moment to define an art work's characteristic when a combination of text, audio, video, and interactivity content forms. Multi media has a spatial aesthetic. From this aspect, involvement of viewers becomes an important factor to keep new-media and multi-media a part.

In 21st century,
 new media became a representative index for a new spirit of modern age. Understanding

about functions of media in the tides of social and cultural changes is becoming a new way of communication in new media art era. For development of the new way of communication, a structure of narrative in texts changed to a structure of narrative in images. The process of changing was one-sided. Now, new media suggests emotional intercommunication. The intercommunication brings an active involvement of viewers. In Lee Leenam's media art work, notion of space and time is open to virtual reality and the world of imagination builds up. Essential of his art works is openness from media (The openness can be periodical or aesthetical).

<Kang Heean-New Gosagwansoodo, 2009> and <Gyumjae Jungsun-Inwangjaesaekdo, 2009> from Chosun period are advanced version of Kang Heean's <Gosagwansoodo> and Jungsun's <Inwangjaesaekdo>. The traditional paintings are merged with movement and transform into a single channel video as an art work. <Kang Heean-New Gosagwansoodo, 2009> and <Gyumjae Jungsun-Inwangjaesaekdo, 2009> shows the openness and possibility of animation images rather than viewer's imagination. The openness appears from reinterpretation of conventional works. The art works exists in the balance between the artist's cognition and its viewers' perception while the art works attaches significance to possibility of meaning in virtual context.

There is no need to choose superiority between the original works of Kang Heean and Jungsun and the works of Lee Lee-nam because the art works are a reinterpretation of the original works with a new technology. However, it is difficult to define that Lee Lee-nam's video works show a progressive expansion in the field of reproduction although it can be stated as a possibility of reformation. Contrasting Lee Lee-nam's works with a reproduction of film art or mentioning religious aspect appears on Lee Lee-nam's work would dilute the essential of his works. Lee Lee-nam does not impose significance on time. This fact shows more features of a text than features of an image. To Lee Lee-nam, images approach as a narrative that composes a story. This is a reflection of his contemplative attitude toward examination of existence that was a popular theme in traditional art works. Scholars from Chosun period had a tendency to read a painting reasonably. They did not deal an artwork with an emotional sense. In the past, art was a way of communicating knowledge among nobles, not for the common people. Adding movement on a painting suggests a clue for interpreting the art work to people. As a result, Lee Lee-nam provides equality of opportunity and expands exclusive possession of art to folk art for the common people who live emotional and active lives.

According to an art historian Erwin Panofsky, film art is originally a product of genuine folk art. From the past, people have passion to give life to inanimate objects, and it can be achieved through film as a media. Lee Lee-nam's art work reflects the passion on

existed images. The art works give viewers a chance to penetrate into art which based on reason and knowledge as an exclusive possession of nobles. Sensibility was not an aesthetic element to interpret an art work. Application of sensibility also did not have an importance to see an art work from philosophical view in the past. However, movement suggests viewers experience something new with a response. The process of making a movement has a relationship with aesthetic attitude of media art because making a movement is imitating an activity in life. The process of copying alive physical activity provides viewers liberty. Moreover, the movement functions as spiritual and physical equipment to eliminate the distance between art and art viewers. Art is not an object to be in awe. Art shares intimacy of life with people. In 21st century, art escapes from exclusive authority of traditional art medium such as painting and sculpture. Art becomes a set of images with symbolic meanings as a means of communication for understanding of situations in reality. Recent years, dismysticism stands out from accommodation of art. Art is not a matter of belief but life. Media art is an important element for achieving the aim of 21st century art in dismysticism context.

Lee Lee-nam's work has characteristics of modernism with the exception of appropriation and movement. Here, differences between traditional art and recent art about medium and logic are not concerned. The characteristics of modernism appear from the artist's attitude toward art that brings a question on an aesthetic aspect. People have to be curious to know the differences between an original work and a reproduction developed from the original work. Original works of Lee Lee-nam is well known as master pieces of art. Lee Leenam used digital technology to give a movement on the original works. This process of art making is different from the traditional art making course. However, there are more factors to be concerned for acknowledgment of the differences because questions rise from being a witness to media art. In the strict sense, people can doubt whether reproduction creates a fake world or not. People also can despise reproduction as a new way of observation on a situation among many others. However, the results of origin and reproduction should not be regarded as having the same source.

<Klimt- New Kiss, 2009> is a parody and reproductional work of Gustav Klimt's <Kiss>. The art work presents a situation, where a variation of sensibility happens, rather than focusing on a configuration of changes. The art work is a media record with an aim of the sensual condition while the work avoids having a characteristic of inanimate object. The sensual condition appears on media art has a differences with film art. This is similar to the distinction between sensation and perception. <Klimt-New Kiss, 2009> shows the connection of narrative in image and sensation in purity while the work keeps away from features of narrative in text. In other words, <Klimt-New Kiss, 2009> shows a possibility of building meanings from a sensual experience and immanence of the meanings through

an artwork. Viewers realize how the images present unity of sensations without changes on meaning through the work of Klimt. An art work can open a new world by presenting a situation itself rather than focusing on a part of situation.

As mentioned above, two questions rise from viewers of Lee Lee-nam's media art work. Questioning about 'appropriation' itself is the first question. People have uncertainty about appropriation because they think appropriation can build a fake world. Appropriation is a reaction toward mind of postmodernism. The reaction can expand borrowing as an issue of a period when a social structural factor has a relation with art. If Lee Lee-nam's work has a relationship with a response of media about mind situation in 21st century, people have to admire that the essential role of media lies on spiritual and inner sides of people. As a result, the rise of aesthetic questions from Lee Leenam's work can be a philosophical examination, not an achievement of media art.

The second question is about the importance of appropriation. People can claim that appropriation is just one of new ways of observing a situation. For this claim, essentiality of borrowing and parody has to be studied seriously. Appropriation is not only bringing a form but also keeping the spirit of an original work in a different time and circumstance. The maintenance of spirituality dismantles external substances of the form. Parody emphasizes on value of spirituality in life. The situation, which the reality of sensibility exists in, goes beyond authenticity of a fact. A narrative with the spirituality in an art work refers to truth of meanings, not a fact.

Building an artistic boundary between an original and appropriational reproduction is going to be charge of next generation since the media art is on the start line of its beginning. "The simulacrum is never that which conceals the truth—it is the truth which conceals that there is none. The simulacrum is true." In a French philosopher Jean Baudrillard's philosophical treatise, he discusses the interaction between reality, symbols and society. In modern period, distinction between image and reality break down due to the proliferation of mass-produced copies. The item's ability to imitate reality threatens to replace the original version. The simulacrum precedes the original and the distinction between reality and representation breaks down. There is only the simulacrum. Sensibility is a substitutional name of existence. The existence regards a situation in a virtual reality as an index to life. The situation is more significant in life than a momentary identity. Jean Baudrillard's argument supports Lee Lee-nam's art world. Object is no longer the center in the otology of art. Acknowledging the present situation of object cannot be overemphasized. Although some people might understand the context under Clement Greenberg's theory, it is different. Clement Greenberg used the abstract expressionist movement to overcome the limitation of art on flat surface, such as a painting. To

Greenberg, it was the physicality of the paintings' clotted and oil-caked surfaced that was the key to understanding them as documents of the artists' existential struggle. In media art, there is no limitation because broad possibilities are offered in its medium. Existence of sensibility, which has been disregarded in philosophical and aesthetic understanding about art in the past, becomes a real substance in media art. Lee Lee-nam's art works proves the capacity of sensibility by showing development of an artistic situation. Moreover, Lee Lee-nam represents attributes of art in the era of simulacrum as a frontier.

이윤영(연세대학교 커뮤니케이션대학원 교수)

어디선가 많이 본 이미지들이다. 그러나 이번에는 화폭 위가 아니라 LCD 화면 위에 있다. 빛의 입자 위에 떠있는 이미지들. 검색, 추사, 소치, 남농의 이미지. 안견, 신사임당도 있다. 다빈치, 벨라스케스, 베르메르에서 앵그르, 모네, 세잔, 클립트, 마그리트를 거쳐 워홀, 리히텐슈타인까지. 모두가 기억 속의 이미지들이다. 술한 광고이미지들과 경쟁하며 응고된 시간 속에 영원히 정지되어 있던 이미지들. 이들이 하나하나 이이남의 화폭에 오른다. 차용. 이들이 이이남의 화폭에서 서서히 살아 움직인다. 반복과 차이. 꽃잎이 바람에 휘날리고, 나비와 새가 날며, 대나무 위에 눈이 쌓이고, 겨우내 잠자던 몽우리 위에 싹이 튼다. 이미지 위의 작은 변화들과 함께 조용한 시간이 흐르고, 이 마법의 화폭 위에서 하루가, 한 계절이, 한 해가 간다. '디지털DIGITall'이 만들어낸 환상적인 세계. 서구 모더니즘 미술이 강하게 거부했던 환영의 세계가 이이남의 화폭에서 부활한다. 역시 디지털의 기적이다. 이이남의 작품들은 "관객이 한 그림 앞에 최소한 5분만 서있었으면 좋겠다."는 미술사학자 다니엘 아라스의 바람을 실현시킨다. 산만한 관객들이 각자 복잡한 자기만의 세계를 지운 채 자발적으로 이 화폭 속에 빠져 들어간다. 거울 저편의 세계로 이끄는 이이남의 토끼굴. 그리고 국경을 넘은 이 수많은 자발적 관객의 참여로 분명 거대한 상상의 세계, '환상적인 것(the fantastic)'이 완성된다. 유머와 환상이 있는 디지털 유희. 니체의 말대로 '세계의 실존은 오로지 미적 현상으로서만 정당화될 수 있는지'는 모르지만, 적어도 테크놀로지는 그렇다. 그것은 분명 미적인 현상으로서만 정당화된다. 테크놀로지는 노동이 아니라 유희로 완성된다. 이 유희는 섬세하고 매혹적이며 가볍다. 이이남이 만들어낸 기적.

디지털의 힘으로 서로 다른 시공의 사이에 스며들다 .

디지털과 고전화화의 사이에 스며들어 새로운 시각의 언어로 재해석한다.

이이남은 디지털 기술을 이용하여 옛 명화를 재해석한다. '디지털 기술은 신통하게도 상상을 현실로 만들어 준다'고 이이남은 말한다. 그의 말처럼 다른 시간과 다른 공간을 뛰어넘는 불가능한 만남을 이이남은 디지털 기술을 이용하여 이루었다. 시공의 사이에 스며들어 새로운 작품을 만든 것이다. 이이남에 작품에서는 서로 다른 시간과 공간이 만나고, 디지털과 아날로그가 만나며 존재와 부재가 만난다. 이이남은 이처럼 단절된 공간과 시간, 결코 어울리지 않는 상반된 개념을 서로에게 동화되듯 조용히 스미듯 연결한다.

Lee Lee-nam, An Endless Journey of Revived Tradition

1.

Passing through works indifferently, I stop before an Oriental painting it seems I have seen before. After a while butterflies and bees move, petals flutter in the wind, and fish romp. Seeing all this and after my exclamation of surprise - "Ah!" - the new character of the canvas bearing this Oriental painting emerges. The elements mentioned move in a flat monitor. This work's title, size, and producer are visible at the bottom corner of the wall where this work is on display. Lee Lee-nam's name and his works come into viewers' sight for the first time.

2.

What first draws our eyes in his work is the conceptual metaphor 'display and paper', reminding us of a strong bond between flat panel display as electronic medium and paper as ground of painting. As this bond occurs to viewers' mind immediately and unconsciously, people do not need to have any conscious thinking to understand this. Those who have seen his work once naturally accept the fact that the flat panel display plays the role of paper of classical Oriental painting. What they overlook is the fact that this idea never came up in their mind before Lee had concretized this conceptual metaphor.

What is perceived next is his work's dynamic character. Pictures are usually painted on paper, remaining fixed and inseparable in its attributes. However, his work is reprocessed by a digital system. Due to the distinctive characteristic of digital medium in which information can be divided into a basic unit, discontinuity enables reproduction and modification through a process of readjustment. The still images of a bird are discontinuously arranged, but our sense of sight understands they have a dynamic attribute connecting frames. The connected frames enable the expression of diverse movements and insertion of information derived from a completely different context. With this feature of the medium the image of a plane flying across the center of an Oriental painting can be inserted, geometric lines crisscross, and figures and actions with a completely heterogeneous cultural context can be juxtaposed with Oriental images. Images may have cultural gaps, but information is homogeneous. The limit of expression a creator addressing digital visual media often faces due to this distinctive characteristic is in fact

the limit of his imagination.

The digital and hybrid anchored to such a conceptual metaphor has a very close affinity. The digital is convenient in concretizing visual hybridity whereas the hybrid can be boundlessly expanded by the digital. What matters is elements that are hybridized. In other words, how can the classical Oriental painting tradition secure a position as a new artistic element in Lee Lee-nam's work?

3.

With a panel display as paper, television as a frame, and moving image as a picture, there is a cognitive reason such related conceptual metaphors are easily accepted by the public. A moving image itself is a succession of still images. A picture is a halted image, and a video image is an accumulation of still images. With this strong affinity between moving and still images, people feel ease in recognizing the metaphor "A moving image is a picture." This brings about two mutually different effects in Lee's work. One is a strong universality. One who has a slight understanding of Oriental painting tradition can immediately grasp that Lee's work is a modern representation of the tradition. The reason why Lee's work is not difficult to understand unlike other avant-garde media art is due to the appropriation or hybridization of such familiar elements.

This hybrid lends two contrasting attributes to Lee's work. The attributes appear when two Gestalt elements collide and coexist. The visual representation of Oriental painting invests his work with a sort of originality. As Oriental painting elements are appropriated in his work, his work implies the existence of the originals. Those viewing his work unconsciously conjecture that elements in the originals are also in Lee's work. That is to say, appreciators feel they face a long-standing, authoritative cultural tradition familiar to them rather than something very old and authoritative while concentrating on the images. Anyone may feel the ancient tradition is represented with modern idioms in Lee's work.

Despite his new work method, a key connotation within his work is unconsciously known to viewers. In this process the feature of his work's medium vanishes into the background. We can perceive the feature of his medium, a flat panel display in his work, distanced from it. The image his work captures is outdated whereas the vessel containing it is up-to-date. Partly old and partly new, representation of old content through new form ----- The West calls this Renaissance while the East describes it as 溫故而知新, or Review the old and learn the new. Lee's work is very old and simultaneously very new.

But that doesn't mean his work is completely new, because there are rich, classical cases in this kind of hybrid. They include borrowed scenery in Oriental architecture and borrowed rhythm in Korean classic poetry. A more dramatic case is the appropriation of well-known verses as an analogy of Zen's existentialism. In the case of borrowed scenery, extant landscape is transferred to the landscape to be seen and enjoyed through the frame of a window. In the case of borrowed rhythm borrowing specific parts of a poem and applying this to one's own poem plays the dual function of enjoying the repetition of form and the difference of content. Zen masters often used famous verses of their age for describing a level of Zen. The following is part of a popular love poem quoted by Fayan.

I call "Xiao-yu! Xiao-yu!" with nothing to ask her. (頻呼小玉元無事)

I call her name just to enable my dear husband to hear my voice. (祇要檀郎認識聲)

The above verses sing of the bashful love of a wife who could not call her husband directly, instead calling her handmaid even though there was nothing to do. Her indirect speech - calling her handmaid instead of her husband - implies the literary originality here. Zen Buddhist priests regarded these verses as a depiction of Zen enlightenment. Although completely lured by this, practitioners do not know its name. Though they called a different name, even this is nothing but a means to reveal their affection for this. As the wife calling her maid waits for her husband's response, Zen practitioners wait for the moment of enlightenment after completing their practices. Following the conceptual metaphor "Zen practice is love", then "Enlightenment is one who loves and looks back on his or her lover."

Borrowed scenery and borrowed rhythm; Zen Buddhist reinterpretation of a love poem, all are similar. Nature with an analog continuity is reinterpreted through the frame of a window, the same rhythm obtains a completely different context through different poetic emotion, and a love poem becomes a metaphor for the passivity of Zen enlightenment. An object universally has different meaning in a different context. Lee Lee-nam just concretizes this fact through the appropriation of Oriental painting tradition, adopting the medium of flat panel display.

4.

This feature of his work, however, works as a double-edged sword. As Lee's hybrid is familiar, it is easy to understand and emulate. Oriental painting tradition itself offers abundant texts, but in the East there are numerous other traditions to be borrowed. Put briefly, how about the calligraphy tradition represented by Ouyang Xun, Yan Zhenqing,

and Wang Xizhi? We know that calligraphy itself is one artistic genre in Oriental culture, and painting and calligraphy are closely bound up with each other.

We may envisage an artist who tries to depict Chusa Kim Jeong-hui's *Orchid* (不作蘭) in the way similar to Lee Lee-nam. His work is akin to Lee in many respects. In his work however, many passages included in Chusa's *Orchid* appear and disappear; background and character colors change. The orchid imagery sways as Lee's does. How is his work different except for change in the characters of the phrases "In 20 years I haven't depicted the orchid, I come to capture its true nature by chance." (不作蘭花二十年 偶然寫出性中天)? However, the artist would say he took note of what Lee didn't, asserting he has interpreted Eastern calligraphy tradition through his media art. In this regard, what right does Lee claim? Lee has paid almost no attention to change in such typography in his previous work. That is to say, we can say that Lee took little notice of the potential of calligraphy as significant object of visual imagery.

Numerous mandala images and hanging Buddhist painting images, and innumerable Taoist mythic images are also hybrid objects in work similar to that of Lee Lee-nam. Andy Warhol gave up his Pop Art conception to make cartoons after seeing Roy Lichtenstein's work, and then he began piling up Brillo boxes. The difference between the cartoon and Brillo box gave rise to the gap between Warhol and Lichtenstein. The results caused by hybridity may be not so different to this. This has a risk of being deteriorated by the banal, but may be developed into a differentiated aspect. This does not matter for Pop artists who have accepted kitsch, but it would be matter for avant-garde artists, since something that can be called their identity may be in peril. This raises an underlying question to Lee Lee-nam: what type of artist does he want to become?

5.

There is another reason this question is raised. This is easily recognizable by considering the hallmarks of Lee's medium. One of the mediums he addresses is flat panel display whose stereotyped name is television, one of the most common industrial products today. This means Lee's work for conceptual integration has been developed along the two axes, television as mass media, and traditional Oriental painting. What's matter here is television of mass media and the readymade, almost all families have. Addressing this medium, he meets a slightly strange situation. All families have television as a medium or paper. If so, where is the content of new art satisfying such televisions? This feature of pervasive canvases yet absent content reveals a keen conflict when it is fused into its commercial characters as a mass-produced item.

Although Lichtenstein adopted cheap cartoons as his subject matter, his work is never simple or easy, as Park Yeong-uk mentioned: “He sketches cartoon scenes, and transfers them onto the canvas after enlarging them with a projector. After, he completes the enlarged images with stencil, coloring, and outlines.” Put briefly, Lichtenstein took his subject matter from cartoons, but his work is far from mass production.

Lee’s work is akin to Lichtenstein in that it is made with a mixture of electrical work and manual work. What is decidedly different is his work is made not on canvas but on TV. This connotes such questions as “Does his work transform readymade into a work of art by making one sole television, or does he establish a universal art form applicable to all televisions?” If he concentrates on the former, his work would be avant-garde; if he is inclined to the latter, his work has a high probability of becoming the expansion of Warhol, who ran a factory. Pop artists still sway between dual identities, like artist and businessman, which also can be problematic in Lee’s work.

6.

At this point we can grasp from where the diversity of Lee’s exhibition derives. His conceptual integration neither interrupts the hybridity of flat panel display, Oriental painting tradition, nor encourages numerous types of hybrids transcending this. Friedrich Nietzsche expressed an insight similar to this as “The genius is a centaur, half beast, half man, and in addition, has angel’s wings upon his head.” By borrowing Nietzsche’s description, Lee Lee-nam combines the angel’s wings of the eminent Oriental painting tradition with the body of flat panel display. Nietzsche asks if another to be hybridized is left, suggesting that even the lower body of a four-leg animal has to be hybridized. There are actually numerous works showing that Lee tried to extend the scope of this hybrid. What we have to consider is why his art world clings so firmly to Oriental painting tradition without changing its outer appearance?

Something like an animal’s four legs depending on land, not the world of beauty like Oriental painting tradition, symbolized with ascending wings perhaps? Can he thus encompass the ugly, not the beautiful, as the object of his hybridization? If the ugly is not included in the list of his hybridity, we may ask why his work is ambiguously located on the borderline between modern and contemporary despite his medium’s newness and working method’s contemporary quality.

Going one step forward from here, what will happen? Imagining some predictable hybrid work, we can explore a new possibility. Oriental painting tradition consists of binominal

opposition between the theory of copying form (形似論) and the theory of capturing the spirit of the subject (傳神論). For Xie He, who claimed the six principles of Chinese painting, the latter regards “Spirit resonance” (氣韻生動) or vitality, while the former “Correspondence to the object” (應物象形) or depicting of form. If Lee’s previous work makes an extreme assertion with one of them, what will happen? Lee’s work may proceed to the sublime, attaining the highest form or level of “Forgetting images when realizing meaning” (得意忘象). His work also may embody the lofty spirituality of Oriental painting with the breath of life (soufflés vitaux) the French rediscovered, and Gilles Deleuze appropriated, (the concept here amazingly the translation of ‘qi’ in Spirit resonance), in which the lines of the universe rendered by brushstrokes intersect. This work will be similar to Zen masters’ enhancement of a love poem to a Zen metaphor. In other words, it is work seeking the level of TV-Zen, and the general public seem to understand Lee’s work as the embodiment of the sublime, unexpectedly.

Another way here is to carry-out hybridization beyond the border of the ugly represented by the lower half of the body of a four-legged animal. Of course, this attempt will include meta-critical work evolving contemporary art’s self criticism. Considering *Artist’s Shit* (Merda d’Artista) by Piero Manzoni, a scandalous artwork of 20th century art, them eaning of such aquestion is obvious. The work of art consisting of 90tin can scontaining theartist’s shitand la beledas such implies the spirit of thorough self criticism, stating that artist he shit of capitalism .Can we witness Lee’s work proce ending in this direction?

In *Duchamp’s Room* Lee showcases a model of Marcel Duchamp urinating into a urinal and a display included inside another urinal reproducing a urinating scene. Through this, Lee summons Marcel Duchamp and recalls George Orwell. Questioning the role of the dystopia Orwell imagined by relating his medium to Duchamp, Lee refers actually to Nam Jun Paik who explored the territory of another possibility the medium of video might have. This work is new in that it shows the movement to escape the artistic convention Lee has established. So, does Lee dream of an avant-garde artist critical of contemporary art’s meta-quality?

A final way is to make his work face social realities directly, for example, in pieces mentioning Gwang-Ju Democratic Movement on May 18, or illustrating southern province landscapes. In this case a problem is how the feature of Lee’s previous works maintains a balance with his pieces conveying social messages. What we can say is Lee’s work has a new possibility at least in such three aspects. Some is already innate in his work, and others are mentioned through this exhibition. He raises a critical viewpoint to his previous work, and reveals his artistic sensibility measuring its limit and possibility.

The exhibition offers a farewell to the analog and introduces digital artistic experience. As such, the exhibition's diversity encompasses our memories of analog experience and digital visual experience we will soon have. Displaying this is work that looks like a tower made up of cathode-ray tube televisions set, like Nam Jun Paik's works, featuring a bird's unrestricted movements projected onto a wall showing the experience of a screen-wall made possible by the expansion of a flexible flat panel display, and work exploring the possibility of a new visible experience through transparent display panels attachable to a car's windows.

7.

In conclusion, the exhibition is penetrated by two huge axes. One is Lee's exploration of visual experience his media can offer to viewers in the transitional period from the analog to the digital. The other is the show sends a signal indicating that Lee renews his work's idioms, partly constricting the preexisting conventions he has established. Could he really go beyond his own limits? And so, could he attain new originality forming what the artist is? It is not easy, but he seems to announce he could do this. As a popular song recently in fashion predicts, "Time would be an answer to all."

<위 글에 대한 번역>

이향준 박사

이이남 : 되살아난 전통의 끝나지 않는 여정(旅程)

1.

무심히 주변을 지나치다가 어디서 본 듯한 동양화 앞에 멈춰 선다. 잠시 후, 그림에서 멈춰 있던 나비와 벌이 움직이고, 꽃잎은 바람에 나부끼며, 물고기는 뛰어놀기 시작한다. '아!' 하는 감탄사와 함께 살짝 놀란 채로 뒤로 물러서고 보니, 이 움직이는 동양화가 담겨 있는 화폭의 새로운 성격이 눈에 들어온다. 그림은 평면 디스플레이 안에서 움직인다. 그리고 보니 이 작품이 전시된 벽면의 아래쪽 한 구석에는 제목과 사이즈, 그리고 이것을 만든 사람의 이름이 표기되어 있다. 이이남의 이름과 작품들은 이렇게 사람들의 눈에 처음 들어온다.

2.

그의 작품에서 제일 먼저 눈에 띄는 것은 「디스플레이는 종이」라는 개념적 은유(conceptual metaphor)다. 이것은 전자매체인 평판 디스플레이와 그림의 배경이 되는 종이라는 매체를 우리의 머릿속에 강하게 결합시킨다. 이 결합은 보는 사람들의 머릿속에 즉각적이고 무의식적으로 떠오르기 때문에, 사람들은 이것을 이해하기 위해 의식적 사고를 할 필요조차 없다. 일단 그의 작품을 한 번이라도 본 사람들

은 디스플레이의 역할이 동양 고전 회화에서 화선지의 역할을 한다는 사실을 자연스러운 것으로 받아들인다. 오히려 사람들이 간파하고 지나치는 것은 이이남의 작품이 이 개념적 은유를 구체화시키기 전에는 자신의 머릿속에 그와 같은 생각이 결코 떠오르지 않았다는 사실이다.

다음으로 지각되는 것은 그의 작품이 갖는 동적인 성격이다. 원래의 그림은 종이 위에 그려져 고정적일 뿐만 아니라 분할 불가능한 속성을 가진다. 하지만, 그의 작품은 디지털 시스템에 의해 재처리된 것이다. 정보를 기본적인 단위로 분할할 수 있는 디지털의 특성상 불연속성은 재조정 과정을 통해 복제와 변형을 가능하게 만든다. 정지했던 새의 이미지는 공간을 이동해서 불연속적으로 배치되지만, 그것은 프레임의 연결을 통해 우리의 시각에 동적인 속성을 갖는 것으로 이해된다. 다양한 움직임이 가능할 뿐만 아니라, 원래의 정보 속에 전혀 다른 맥락으로부터 기인하는 정보를 삽입할 수도 있다. 동양화의 한 복판을 위 아래로 가로질러 날아가는 비행기의 이미지가 삽입될 수 있는 것도, 기하학적인 선들이 횡단할 수 있는 것도, 심지어 동양화의 이미지 속에 전혀 문화적 맥락이 다른 인물과 동작들이 병치될 수 있는 것도 바로 이 매체가 가지는 특성 때문이다. 이미지는 문화적 차이를 갖지만, 정보는 등질적이다. 이런 특성 때문에 디지털 시각 매체를 다루는 창작자의 표현의 한계는 사실상 그의 상상력의 한계인 것이다.

이처럼 개념적 은유를 통한 혼성과 디지털은 굉장한 근친성을 갖는다. 디지털은 혼성을 시각적으로 구체화시키기에 편리하고, 혼성은 디지털에 의해 거의 무한한 확장 가능성을 보장받는다. 남는 것은 무엇과 무엇의 혼성인가 하는 문제일 뿐이다. 다시 말해, 동양의 고전 회화 전통은 어떻게 해서 이이남의 작품 속에서 새로운 예술소(藝術素)로서의 지위를 획득하게 되었는가?

3.

디스플레이가 종이라면 「TV 는 액자」 이고, 「영상은 그림」 이다. 이러한 연관된 개념적 은유가 사람들에게 손쉽게 받아들여지는 인지적 이유가 있다. 영상 자체는 정지 이미지의 연속으로 구성된 것이다. 그림은 하나의 정지 이미지이다. 따라서 영상은 그 자체로 정지 이미지의 축적이다. 이런 유사성이 강하게 작용하기 때문에 「영상은 그림」 은유도 사람들의 두뇌에서 활성화되는 데는 인지적 어려움이 거의 개입하지 않는다. 이것은 이이남의 작품에 두 가지 서로 다른 효과를 가져 온다. 하나는 강력한 보편성이다. 동양의 회화 전통에 약간이라도 이해가 있는 사람은 이이남의 작품이 그것의 현대적 재현이라는 것을 즉각적으로 파악한다. 이이남의 작품이 여타의 아방가르드적인 미디어아트와 달리 난해하지 않은 것은 바로 이런 익숙한 것의 차용(借用) 혹은 혼성 때문이다.

이 혼성은 이이남의 작품에 두 가지 대비되는 속성을 부여한다. 그것은 계슈탈트적인 두 가지가 충돌하면서 공존하기 때문에 나타난다. 동양 회화의 시각적 재현은 그의 작품에 일종의 원전성을 부여한다. 그것은 차용된 것이기 때문에 그것의 원전(original)이 어딘가에 존재하고 있다. 그래서 그의 작품을 보는 사람들은 그 작품의 원전 속에 담긴 것이 똑같이 이이남의 작품 속에도 담겼을 것으로 무의식적으로 추측하게 된다. 즉, 감상자는 일차적으로 이미지에 집중하게 되고, 이렇게 할 때 그는 아주 오래되고 권위 있는, 무엇보다 자신에게 익숙한 어떤 문화적 전통과 대면하고 있다고 여긴다. 누구든지 아주 오래된 전통이 현대적 양식 속에서 재현되고 있다는 것을 느낄 수 있다. 즉 그의 작업은 방식의 새로움에도 불구하고 무의식적으로 그 내용의 핵심적 함축이 알려진다. 더구나 이 과정에서 그 매체적 특징은 배후로 소실되고 나타나지 않는다. 디스플레이 자체의 매체적 특징이 지각되는 것은 이미지에서 벗어나 거리를 두고 볼 경우이다. 이미지는 낡은 것이지만, 그것을 담고 있는 그릇은 새 것이다. 부분적으로 낡고 부분적으로 새로운 것, 낡은 내용의 새로운 형식을 통한 재현. 우리가 르네상스라고 불렀던 것이 바로 이러한 양식의 서구적 표현이

라면, 온고이지신(溫故而知新)이라고 부르는 것은 동양적인 표제어다. 즉, 이이남의 작품은 아주 넓었으면 서도 새롭다.

그렇다고 그의 작업이 전혀 새로운 것은 아니다. 이런 종류의 혼성은 이미 고전적인 사례들이 풍부하게 존재하고 있기 때문이다. 동양 건축에서 차경(借景)의 원리나, 시가 문학에서 차운(借韻)의 전통이 여기에 해당한다. 더욱 극적인 사례로는 저명한 시구들을 선(禪)의 실존적 상황에 대한 비유로 차용하는 경우도 거론할 수 있다. 차경의 경우는 창문이라는 프레임을 통해 이미 존재하는 자연의 광경을 보고 즐기는 풍경이라는 차원으로 의미를 전이시킨다. 차운은 이미 존재하는 시구의 운자(韻字)에 해당하는 특정 부분을 빌려 자신의 시어 속에 녹여냄으로써 형식의 반복과 내용의 차이를 즐기는 이중적 기능을 수행한다. 그리고 선종의 선사들은 당대의 저명한 시구들을 곧잘 선의 경지에 대한 묘사로 애용하곤 했다.

예를 들어 법연(法演)이 인용한 것으로 알려진 통속적인 연애시 가운데 일부는 다음과 같다.

“소옥아! 소옥아!” 불러도 시킬 일은 없지만 頻呼小玉元無事
 다만 사랑하는 낭군에게 목소리 듣게 하려고 祇要檀郎認識聲

이 구절은 남편을 직접 부르지 못하고, 일도 없으면서 몸종인 ‘소옥’의 이름을 부르는 부인의 수줍은 애정을 노래한 것이다. 문학적 독창성은 부인이 직접적으로 남편을 부르지 않고, 전혀 상관이 없어 보이는 종의 이름을 부른다는 간접화법에 담겨있다. 선종의 선사들은 이 구절을 자신들이 추구하는 선적인 깨달음의 속성을 묘사하는 것으로 받아들였다. 수행자는 그것에 온통 마음을 빼앗기고도 그것의 이름을 모른다. 다른 이름을 부르지만 그것마저도 그것에 대한 애정을 드러내는 수단일 뿐이다. 소옥을 부르는 부인이 수동적으로 남편의 응답을 기다리는 것처럼, 선의 수행자는 자신의 수행을 다하고도 깨달음의 순간이 자기에게 찾아오기를 기다려야 한다. 개념적 은유를 빌려 말하자면 「선의 수행은 사랑」이고, 「깨달음이란 사랑하는 이의 돌아봄」인 것이다.

차경과 차운, 연애시에 대한 선종의 재해석은 모두 다 동일한 것을 공유한다. 아날로그적인 연속성을 갖는 자연은 창문이란 프레임을 통해 재해석되고, 동일한 운은 다른 시정(詩情)에 의해 전혀 다른 의미론적 맥락을 획득하며, 연애시는 선의 깨달음이 가지는 수동성에 대한 은유가 된다. 하나의 대상이 다른 맥락에서 다른 의미를 갖게 되는 것은 이처럼 다양할 뿐만 아니라, 보편적이다. 이이남은 그것을 평판 디스플레이라는 매체를 통해 동양 회화 전통을 차용해서 구체화시키고 있을 뿐이다.

4.

하지만 이러한 작업의 특성은 양날의 칼로 작용한다. 이이남의 혼성은 너무도 익숙한 것이어서 이해하기가 쉬울 뿐만 아니라, 같은 이유 때문에 모방하기도 쉽다. 동양 회화의 전통은 그 자체로 풍부한 텍스트를 제공한다. 하지만, 동양에는 이외에도 차용 가능성이 풍부한 수많은 다른 전통들이 존재한다. 간단하게 말해서 구양순(歐陽詢)와 안진경(顏真卿) 왕희지(王羲之)로 대표되는 서예 전통은 어떤가? 우리는 동양의 문화에서 서예가 그 자체로 하나의 예술적인 장르일 뿐만 아니라, 회화와 서예가 얼마나 밀접한 연관을 갖고 있는지를 잘 알고 있다. 이제 추사(秋史)의 「부작란(不作蘭)」을 이이남과 유사한 방식으로 다루려는 임의의 예술가를 상상해보자. 그의 작품은 여러 가지 면에서 이이남의 것과 비슷하다. 하지만 그의 작품에서는 「부작란」에 포함된 많은 구절들이 나타났다 사라지고, 배경과 글자의 색깔이 수시로 변한다. 난의 이미지는 여전히 이이남의 것과 유사하게 흔들거릴 것이다. 그의 작품은 ‘난초를 안 그린지 스무 해, 우연히 참된 성품 그려내었네[不作蘭花二十年 偶然寫出性中天]’와 같은 문자의 변화를 제외하면 이이남의 것과

무엇이 다른가? 하지만 상상의 예술가는 자신이 이이남이 주목하지 못한 부분에 주목했다고 할 것이다. 동양의 서예 전통을 자신의 미디어아트를 통해 새롭게 해석했다고 주장할 것이다. 여기에 대해 이이남이 어떤 권리를 주장할 수 있을까? 이이남의 기존 작품에서는 이러한 타이포그래피에 대한 주목이 거의 눈에 띄지 않는다. 즉, 이이남은 시각적 이미지의 중요한 오브제로 서예의 가능성에 별다른 주목을 하지 않았다고 말할 수 있다. 이렇게 생각하면 어디 서예뿐이겠는가? 불교의 수많은 시각적 만다라와 탕화 전통, 도가 사상의 수많은 신화적 이미지들 역시 이이남과 유사한 작업에서 중요한 혼성의 오브제들이다.

따라서 이 질문에 대한 대답은 워홀(A. Warhol)과 리히텐슈타인(R. Lichtenstein)의 일화를 통해 간단하게 유추할 수 있다. 즉, 워홀은 만화를 소재로 삼으려고 했던 자신의 팝아트에 대한 구상을 리히텐슈타인의 작품을 보고 난 후 철회했다. 그리고 그는 브릴로 상자를 쓰기 시작했던 것이다. 만화와 브릴로 상자의 차이는 워홀과 리히텐슈타인의 차이를 만들었다. 익숙한 혼성의 결과도 이와 별로 다르지 않을 것이다. 우선 그것은 진부한 것으로 변질될 위험이 있을뿐더러, 남들도 나와 비슷하지만 차별화되는 양상으로 진척시킬 수가 있다. 키치를 받아들였던 팝 아티스트에게 이것은 그다지 큰 문제가 되지 않는다. 하지만 아방가르드를 주장하려는 아티스트라면 이것은 큰 문제가 된다. 왜냐하면, 여기에서 그의 정체성이라고 불리는 어떤 것이 위험에 처하기 때문이다. 이것은 이이남에게 근본적인 질문 한 가지를 환기시킨다. 즉, 그는 어떤 종류의 예술가가 되기를 원하는 것인가?

5.

이 질문이 제기되는 이유는 또 하나가 더 있다. 그것은 이이남이 다루는 매체 자체의 특징을 생각해 보면 쉽게 알 수 있다. 그가 다루는 매체는 평면 디스플레이인데, 그것의 상투적인 이름은 오늘날 가장 보편적인 상품 가운데 하나인 TV다. 이것은 곧 이이남의 개념적 통합 작업이 대중매체로서의 TV와 동양 전통 회화라는 두 축을 중심으로 전개되었다는 뜻이다. 문제는 화폭으로서의 TV가 거의 모든 가정에 구비되어 있는 대중매체이자 기성품이라는 점이다. 그가 이 매체를 택함으로써 마주치는 것은 약간 이상한 상황이다. 매체 혹은 화선지로서의 TV는 이미 거의 모든 가정에 구비되어 있다. 그런데, 그 TV들을 만족시키는 새로운 예술의 내용은 어디에 있는가? 만연한 화폭과 부재하는 내용이라는 이러한 특징은 TV가 엄연히 하나의 대량생산 제품이라는 상업적 성격과 결부될 때 보다 첨예한 갈등을 드러낸다.

비록 리히텐슈타인이 싸구려 만화를 자신의 작업의 소재로 삼았다고는 하지만, 박영욱은 그의 작업이 결코 단순하지 않다는 것을 이렇게 표현했다. “그는 만화에서 뽑은 장면을 스케치하고, 그것을 실물 투영기로 확대해 캔버스에 전사시킨다. 그다음 이렇게 확대된 이미지를 스텐실, 채색, 윤곽선 등을 사용하여 캔버스를 완성시키는 것이다.” 간단하게 말해서 리히텐슈타인은 소재를 만화에서 따왔을 뿐, 그의 작업은 대량생산과는 거리가 먼 것이었다.

이이남의 작업은 전자적 작업과 수작업의 혼용으로 이루어졌다는 점에서 리히텐슈타인과 비슷하다. 결정적으로 다른 점은 그의 매체가 캔버스가 아니라, TV라는 점이다. 이것은 다음과 같은 질문을 내포한다. 즉, 하나 밖에 없는 TV를 만들어 기성품을 예술작품으로 변모시킬 것인가? 아니면 모든 TV에 적용가능한 보편적 예술 형식을 확립할 것인가? 전자에 기울면 아방가르드적이 된다. 반면에 후자에 기울면 팩토리를 운영했던 워홀의 확장판이 될 가능성이 높다. 팝 아티스트들을 여전히 동요시키고 있는 아티스트와 비즈니스맨이라는 이중적 정체성은 이이남의 작업에서 여전히 문제될 소지가 있다.

6.

바로 이 지점에서 우리는 이이남의 이번 전시가 가지는 다양성이 어디에서 유래하는지를 파악할 수 있

다. 개념적 통합은 평판 디스플레이와 동양 회화 전통의 혼성이라는 차원을 방해하지 않을 뿐만 아니라, 오히려 그것을 넘어서 진행되는 수많은 종류의 혼성을 권장한다. 니체(F. Nietzsche)는 이와 유사한 통찰을 이렇게 표현했다. “천재는 반인반수의 켈타우로스이며 머리에는 천사의 날개까지 달고 있다.” 니체의 표현을 빌리자면 이이남은 동양의 저명한 회화 전통이라는 천사의 날개와 평판 디스플레이라는 사람의 몸통을 결합하고 있다. 니체는 여기에 아직도 혼성되어야 할 것이 하나 더 남아 있지 않느냐고 묻는다. 혼성은 네 발 짐승의 하체에까지 이르러야 한다고 제안한다. 실제로 이이남이 이 혼성의 경계를 더욱 확장시키려 했다는 것을 보여주는 다수의 작품들이 있다. 생각해 보아야 할 점은 이런 시도에도 불구하고 어쩌서 그의 이름이 대변하는 예술 세계는 동양 회화 전통의 원래 외양을 크게 변형시키지 않는 것들에 단단히 묶여있는가 하는 것이다. 어쩌면 상승하는 날개로 은유되는 동양의 회화 전통과 같은 아름다움의 세계가 아니라, 땅에 엮매인 짐승의 네 발과 같은 어떤 것이 결합되어 있는 것은 아닐까? 그래서 아름다움이 아니라 추함마저도 자신의 혼성 대상으로 포섭할 수 있어야 하는 것이 아닐까? 추함이 아직 그의 혼성 목록에 올라있지 않다면 그는 매체의 새로움과 작업 방식의 현대성에도 불구하고 사실은 아직도 추함의 수용에서 머뭇거리는 근대와 현대의 경계 사이에 애매하게 자리하고 있는 것은 아닌가 하는 의문이 드는 것이다.

여기에서 한 걸음을 더 나아가면 어떻게 될까? 이이남의 기존 작업으로부터 예상 가능한 혼성 작업을 상상하면 새로운 가능성에의 탐색을 몇 가지로 구체화 할 수 있다. 동양 회화 전통은 일종의 리얼리즘에 해당하는 형사론(形似論)과 표현주의에 해당하는 전신론(傳神論)의 이항대립으로 이루어져 있다. 사혁(謝赫)의 표현을 빌리자면 기운생동(氣韻生動)은 전신론에, 응물상형(應物象形)은 형사론의 표어에 해당할 것이다. 이이남의 기존 작업이 이 가운데 하나를 극단적으로 주장한다면 어떻게 될까? 전신론에 대응하는 동양화의 가장 고도화된 형태로서 득의망상(得意忘象)의 경지를 엄두에 둔 숭고화의 길을 걸을 수도 있을 것이다. 프랑수아들이 재발견했던 생명의 숨결(souffles vitaux)—들뢰즈(G. Deleuze)가 차용하는 이 개념은 놀랍게도 기운생동(氣韻生動)이라는 표현 속에 나오는 기(氣)의 번역어이다—이 골격을 이루고, 붓의 필치가 빚어내는 우주의 선(ligne d'univers)들이 교차한다는 동양화의 정신성을 고도화시킬 수도 있을 것이다. 이러한 작업은 선종의 대가들이 연애시를 선의 메타포로 고양시키는 것과 유사한 작업이 될 것이다. 말하자면 일종의 ‘TV-선(禪)’의 경지를 추구하는 작업인 것이다. 이이남의 기존 작품에 대한 일반인들의 이해 방향에는 이런 숭고화 경향이 의외로 강한 것처럼 보인다.

또 다른 방식으로는 네 발 짐승의 하반신으로 대변되는 추함의 경계 너머로 혼성을 감행하는 것이다. 여기에는 물론 현대 예술의 자기 비평을 나름대로 발전시킨 메타 비평적 작업들이 포함될 것이다. 20세기 미술사의 유명한 스캔들 가운데 하나인 피에로 만초니Piero Manzoni의 「예술가의 똥Merde d'Artiste」을 생각해 볼 때, 이러한 질문의 의미는 자명하다. 자신의 똥을 밀봉한 90개의 강통을 제작한 후 거기에 예술 작품이라는 타이틀을 붙이는 이런 행위는, 예술을 자본주의 시대의 배설물로 언급하는 철저한 자기 비평의 정신을 보여준다. 우리는 이이남의 작업이 이러한 곳으로 나아가는 것을 목격할 수 있을까?

「뒤상의 방」에서 이이남은 번기에 소변을 보는 뒤상(M. Duchamp)의 모형물과, 별도로 전시된 번기의 내부에 포함된 디스플레이가 소변보는 장면을 재생하는 작품을 보여준다. 이를 통해 이이남은 뒤상을 소환하고, 오웰(G. Orwell)을 환기시킨다. 뒤상을 자신이 다루는 매체와 결부시킴으로써, 이이남은 사실 오웰이 상상했던 디스토피아에서 매체가 차지하는 역할을 회의하면서, 비디오라는 매체의 표면과 이면이 갖는 또 다른 가능성의 영역을 탐구했던 백남준(白南準)을 언급하는 것이다. 이 작품은 이이남이 기존에 확립된 자신의 예술적 관행으로부터 벗어나려는 움직임을 보여준다는 점에서 새롭다. 그렇다면 이이남은 이러한 자기 비평적인 현대 예술의 메타적 성격에 철저한 아방가르드적 아티스트를 꿈꾸는 것일까?

마지막 방식은 자신의 작업을 직접 사회적 현실과 대면시키는 것이다. 이이남의 이번 전시가 5.18을 언

급하는 작품들이나, 남도의 풍경을 포함하는 것들이 바로 이런 경우에 해당한다. 그러나 이렇게 할 경우 기존의 이이남의 작업이 가지는 특성들이 어떻게 이러한 사회적 발언을 하는 작품들과 예술적 균형을 맞출 수 있을 것인가 하는 것이 문제된다. 그것은 실령 차이라고 하더라도 마찬가지다. 차이가 어디에서 어떻게 마련되어야 하는가 하는 것은 여전히 알려지지 않은 새로이 구축되어야 할 미지의 실험에 속하는 것이다. 우리가 말할 수 있는 것은 이이남에게 최소한 이 세 가지 측면에서 새로운 가능성에 대한 통로가 열려있는 것처럼 보인다는 점이다. 그 가운데 어떤 것은 이미 그의 작업에 잠복해 있고, 어떤 것은 이번 전시를 통해 언급하기 시작되었다. 이 시도들은 기존의 자신의 작업에 대해 비평적 관점을 제기하고, 그것의 한계와 가능성의 폭을 측량하고자 하는 예술적 감수성을 드러낸다.

이 외에도 아날로그에 안녕을 고하고, 디지털의 예술 경험을 소개한다는 측면에서 이번 전시가 갖는 다양성을 속에는 아날로그적 경험의 추억과 새롭게 대두되거나 가까운 미래에 경험될 디지털적 시각 경험의 특징들이 다수 자리를 차지하고 있다. 일부러 백남준의 과거 작품들과 유사하게 설치된 브라운관 TV의 탑들, 플렉시블 평판 디스플레이의 확장이 가져다 줄 스크린 벽의 시각 경험을 보여주는 벽 전체에 투사되는 새들의 자유로운 움직임, 자동차의 전면이나 심지어 측면 유리에도 탈부착이 가능하게 될 투명 디스플레이에 대한 새로운 시각적 경험의 가능성을 모색하는 작품 등등이 그것이다.

7.

결론적으로 커다란 두 개의 축이 이이남의 전시를 관통하고 있다. 하나는 아날로그에서 디지털로의 전환 시대에 자신이 다루는 매체가 사람들에게 제공할 수 있는 시각 경험의 가능성에 대한 모색이다. 두 번째는 이이남이 자신이 확립한 기존의 관행을 부분적으로 제약하고, 그 작업의 한계를 일신하려는 탐색기에 접어들었다는 신호를 보내고 있다는 점이다. 그는 정말로 자신의 한계 너머로 나아갈 수 있을까? 그래서 지금의 이이남을 형성한 그 독창성의 새로운 전형을 확보할 수 있을까? 쉽지 않은 일이다. 하지만, 이 예술가는 어쨌든 그렇게 하겠노라고 선언하고 있는 것처럼 보인다. 최근 유행하는 대중가요의 가사가 예언한 것처럼 “시간이 모든 걸 대답해 줄 것이다.”

이이남 - 動방박사

이대형 (대표, Hzone)

근본적으로 이이남 작품은 해체주의에 뿌리를 두고 있다. 동양과 서양, 삶과 죽음, 유한함과 무한함, 과거와 현재, 존재와 표상, 사물과 언어, 중심과 주변 따위의 이원론을 부정한다. 예를 들어, 동양이 서양을 낳고 서양이 동양을 낳는 이야기가 동시에 존재하는 이이남 작품의 역설적 서사구조는 이원론적 위계질서에 길들여진 논리로는 정확히 읽히지 않는다. 이는 이원론적 시스템이 필연적으로 놓치고 말았던 중간계에 “무정형의 질서”를 부여했기 때문이다. 그것은 이성의 논리가 아닌 감성의 논리에서 비롯된 “빈틈”을 의미한다. 그래서 그 중간계에는 위트와 유머가 끼어들 여지가 많아진다. 비록 이 중간계가 작가의 상상력과 호기심에서 출발했지만, “무정형의 질서” 즉 “빈틈”을 채우려는 관객의 반응과 욕망이 더해져 그 모양이 시각적으로 드러나는 것이다. 그런 면에서 이이남의 디지털 미디어 작업은 “기계적 상호작용”(interactive)의 순발력 대신, 기꺼이 “감성적 상호작용”(interaction)의 여운을 선택하고 있다고 봐야 한다.

이번 전시 타이틀 <동방박사>는 동쪽에서 출발해 서쪽으로 향하는 움직임을 뜻하는 “동녘 동”자 대신 “움직일 동”자를 차용해, 작품의 서사구조가 다양한 방향으로 열려 있고, 그 방향 또한 자율적으로 정해질 수 있다는 의미를 반영하고 있다. 그래서 탄생한 공간은 이원론적 경계가 무의미해지는 공간이다. 직선이 아닌 곡선의 시간구조와 이성이 아닌 감성의 논리가 지배하는 공간. 그러나 이 같은 의도된 “빈틈”을 만들기 위한 이이남의 전략은 매우 구체적이고 논리적이며 치밀한 계산에서 시작된다.

그리고 그 시작은 환원구조에서 출발한다. 봄, 여름, 가을, 겨울 그리고 다시 봄으로 반복되는 사계절의 순환, 소녀가 노파로 다시 소녀로 시간의 논리를 거스르는 젊음의 환원, 삶에서 죽음으로 그리고 다시 삶으로의 환생 등 이이남의 작품은 환원구조를 고집한다. 그것도 단순히 시간의 역전 현상만을 보여주는 것이 아니다. 그의 비판의식은 사회고발적이다. <금강전도, 2010>는 인류의 과도한 욕망으로 인해 폐허가 된 금강산에 포탄을 대신하여 눈 형태로 내리는 문자를 통해 이를 치유하는 과정을 보여준다. 또한 <그곳에 가고 싶다, 2010>에서는 스포츠 중계에서나 보일 법한 클로즈업과 숨겨진 장면을 포착하기 위한 다양한 앵글을 통해 가장 고즈넉해야 할 옛 풍경을ダイナ믹하게 바꿔 버린다.

이이남 작품 속에서 공간은 시간과 같은 층위에 존재하지 않는다. 적어도 그의 디지털 미디어 작품 속에서 시간의 역할은 공간의 그것보다 상위에 놓인다. 시간이 좀 더 중요하다는 말이 아니라 시간 개념을 먼저 산정해야 이야기가 시작될 수 있다는 의미이다. 구체적으로 말하면, 시간에 대한 상상과 해석을 먼저 끝낸 다음, 그 위에 어울리는 공간을 매칭 시키는 방법으로 사건의 이음새가 연결된다는 말이다. 놀랍게도 대부분 일상적인 현실 속에서는 상상할 수 없는 생똥맞은 시간과 공간의 만남이기에 불협화음으로 보일 만도 한데 관객에게 보여지는 결과물은 전혀 그렇지 않다. 의도된 간극이 결코 불연속적으로 보이지 않는 이유는 다른 아닌 “프레임”의 활용에 있다.

프레임은 “안”과 “밖”을 구별시키는 장치이다. 또한 보여주고 싶은 것만을 보여주는 프레임의 속성은 합법적인 “왜곡”을 가능케 하는 장치이기도 하다. 그런 의미에서 중심과 주변, 주인공과 배경을 구별해 주는 프레임은 공간을 둘로 나누는 훌륭한 경계선이다. 그런데 이이남은 이 프레임의 전통적인 역할을 해체해 자기식으로 재구성한다. 그에게 있어 프레임은 공간과 공간을 나누는 경계가 아닌 이어주는 매개체이다. 또한 다른 시간과 다른 공간의 소통을 유도하는 통로이기도 하다. 이러한 소통은 작품 안에서 뿐만 아니라 밖에서도 일어난다. 일종의 창문이 되어 그것을 바라보는 관객과 그 너머로 보이는 공간과의 상호작용을 이끌어 내는데, 중요한 것은 적절한 거리두기를 하고 있다는 점이다. 이는 디지털 스테이지와 관객 사이에 모니터를 둘러싸고 있는 프레임이 브레히트적 소격효과를 발휘하기 때문이다.

<개미 루이 14세, 2010>에 등장하는 프레임은 억압과 권력의 상징으로 변질 된다. 전통적인 서양화 액자에 그려진 루이 14세 초상화와 그 옆에서 작품을 지키고 있는 경비원의 모습은 마치 감옥의 쇠창살 안에 갇힌 주인공과 이를 지키는 간수와 다를 바 없어 보인다. 미술관이

라는 문맥 속에 갇힌 작품, 그리고 그 작품을 더욱더 가두어 버리는 프레임을 희화하고 있는 작가의 통찰력은 미술관 안에서 화석화되어가는 작품에 대한 비판적인 시각으로 봐야한다.

작품 속 권위와 억압의 장치로서의 프레임을 해체하는 방법은 의외로 간단했다. 개미라는 에이전트를 등장시킨 것이다. 개미들이 몰려들어 프레임 속 루이 14세 그림을 한 조각 한 조각씩 프레임 밖으로, 다시 미술관 밖으로 끄집어내어, 옆 모니터로 옮기게 만들었다. 한 조각씩 움직이게 만든 단순 노동이 엘리트의 상징인 미술관의 경비 벽을 뚫은 것이다. 그러나 우습게도 미술관 프레임에서 자유로워진 루이 14세는 다시 관객의 눈앞에 놓인 프레임 안에 갇히는 아이러니를 노출한다. 이는 디지털 미디어를 통해 세계 명화를 모니터 안으로 끌어 들이고 있는 이이남의 전략과도 맥을 같이하는 부분이다. 개미의 모습으로 주로 등장하는 작품 속 에이전트는 이후 나비로도, 잉어로도 모습을 드러낸다. 이들은 공통적으로 약자이고, 자연이고, 속임수 없이 단순하다. 그래서 권력, 전쟁, 영웅주의에 대항하며 불가능한 미션을 수행한다. 때론 개미가 되어 노트르담 대성당을 소치의 산수화 속으로 옮겨놓기도 하고(노틀담 성당과 소치의 산수화, 2010), 때론 나비가 되어 전투기들의 공습을 쫓아내기도 한다(도포, 역사 다시쓰기, 2010).

이이남 작품의 하이라이트는 서양의 명작과 동양의 명작이 서로 소통하는 이야기 구조에 있다. 특히 하계도 그가 선택하고 있는 대부분의 작품들은 고희, 쇠라, 마네, 모네 등, 빛을 중요시했던 인상주의와 조선시대 혹은 명청시대의 산수화로 요약된다. 빛으로 이루어진 디지털 영상형식과 가장 잘 어울리는 명화를 찾다보니, 대상이 아닌 빛을 그린 인상주의 화가들의 이미지를 선택한 것으로 보인다. 반면 이이남에게 있어 동양화는 죽어 버린 과거의 시점을 의미한다. 여기에 작가는 생명을 부여하는 장치로 빗방울, 꽃, 새싹, 나비, 보름달 등을 등장시킨다. 때론 사계절로 변화는 풍경을 부여해 순환하는 시간을 입히기도 한다. 그래서 만들어지는 영상은 동양문화와 서양문화, 과거와 현재, 삶과 죽음의 경계를 쉽게 넘어 버리는 위트와 유머를 자랑하게 된다. 서로 “다른 것”들이 모여 같은 목적 아래 이야기가 다양한 방향으로 전개될 수 있는 환경이 만들어진 것이다. 그렇다고 이것을 작가가 동양과 서양의 명화를 해체하면서까지 만들어 놓은 중간계의 완성된 모습으로 단정지을 수 있을까? 일단 하나의 프레임을 가지고 다양한 시점과 공간을 분리시키기도 하고 연결시키기도 하는 전략은 성공한 것처럼 보인다. 그러나 이것도 화면 밖이 아닌 안에서 유효한 것이다. 이 한계에 이이남 작가가 도전해야 한다. 미디어 아트란 화면 안에 존재하는 것이 아닌 그것을 소비하는 다양한 방법의 구현 속에서 발전하는 속성을 지녔다. 사람들은 어디로 뿔지 모르는 “動방박사”를 기다리고 있다. 번덕스럽고 예측할 수 없는 드라마에 사람들은 열광한다.

-미디어 아티스트 이이남 & 미술평론가 류병학 인터뷰-

명화가 살아있다!

류병학 혹자는 ‘이이남’을 ‘제2의 백남준’으로 부른다. 어떻게 생각하시는지?

이이남 시기상조라고 봅니다. 국내를 벗어나 해외에서는 더 좋은 작품으로 평가받아야 할 부분이 많이 남아있다고 생각합니다. 백남준 선생님은 아날로그TV 로 시대의 미디어 페러다임을 이루셨고, 세계 해야할 숙제가 아직 있다고 봅니다.

류병학 2000년 서울시는 ‘미디어_시티’를 내걸었다. 당시 상암동 미디어_시티 조성을 발표했고, 미디어아트 국제전도 개최했다. 하지만 ‘미디어아트’는 대중에게 생소한 탓인지 별다른 주목을 받지 못했다. 미디어아트는 최근까지만 하더라도 대중에게는 ‘너무나 먼 당신’이었다. 그런데 ‘이이남’이 등장하면서 대중은 미디어아트에 주목하기 시작했다. 당신의 작품이 대중으로부터 사랑받는 이유가 무엇이라고 생각하는가?

이이남 제가 작업하는 것에 큰 비중을 두는 것 중에 하나가 ‘소통’입니다. 디지털의 장점은 이런 소통을 더 원활하게 한다는 이점이 있습니다. 일방적이 아닌 쌍방향 커뮤니케이션을 목적으로 대중이 익숙하게 알고 있는 고전화화, 명화 작품을 사용하고 일상의 소재, 이슈 등을 컨셉화 시킴으로 익숙하면서도 특별한 감성이 전달되는 것 같습니다.

류병학 당신은 대중이 이미 익히 알고 있는 명화를 차용한다. 당신의 작품은 항상 명화를 먼저 보여주고 시작한다. 그 사례로 이번 <더 라스트 월 비긴즈> 프롤로그에 사용되는 <사계_금강전도>를 들어보겠다. 이이남의 <사계_금강전도>는 정선의 <금강전도>로부터 시작한다. 정선의 <금강전도>는 금강산 일만이천봉을 마치 활짝 핀 한 떨기 꽃처럼 그려낸 진경산수화의 결정체로 간주된다. 정선은 암산과 숲을 마치 여성의 자궁처럼 절묘하게 표현해 놓았다. 그런데 당신은 그 수목화에 컬러를 삽입해 푸른 나무들을 심고, 뻗기 울음소리까지도 들리게 한다. 우리가 잘 알고 있다고 생각한 명화가 갑자기 움직이기 시작한 것이다. 따라서 관객은 탄성을 지르게 된다. 어떻게 움직이지 않는 명화를 움직이는 명화로 만든 것인가?

이이남 디지털 기술의 발전이 상상력을 가능하게 만들었다고 봅니다. 2D,3D 컴퓨터 프로그램을 활용하면서 가상현실을 실현하고 있습니다.

류병학 백남준은 비디오아트를 ‘움직이는 그림’이라고 불렀다. 물론 백남준의 ‘움직이는 그림’은 비디오라는 매체를 통해 촬영한 작업이란 점에서 당연하기조차 하다. 하지만 당신의 ‘움직이는 그림’은 움직이지 않는 그림을 움직이게 했다는 점에서 문자 그대로 ‘움직이는 그림’인 셈이다. 움직이지 않는 명화를 움직이는 명화로 만든 이유는 무엇인가?

이이남 기존의 작품이 지니는 의미와 가치는 미술관 안에 있는 동안에는 절대 변하지 않습니다. 그래서 고전회화가 가지고 있는 기존의 가치를 디지털의 힘을 빌어 재발견하는 것이 중요합니다. 작품 속 움직임 등은 단순한 애니메이션의 차원이 아닌 목적과 의미를 두고 움직이고 있습니다. 예를 들면 금강전도 원본 위에는 디지털로 4계를 그려넣음으로 시간의 흐름과 개념을 표현하며, 자연과 상반되는 건축, 전쟁의 아이콘들이 노출되면서 작가가 재해석 한 '금강전투도'로 탄생하고자 하는 목적을 가지고 움직이는 것입니다. 이러한 가치와 의미를 새롭게 하고자 하는 작가의 의도가 명화를 살아나게 만들었다고 생각합니다.

류병학 당신의 <사계_금강전도>는 금강산의 봄에서 가을 그리고 여름과 겨울로 변화한다. 마지막 장면은 눈썹인 금강산을 향해 전투기 두 대가 날아간다. 그리고 잠시 후 금강산 뒤쪽에서 전투기 한 대가 관객을 향해 날아온다. 평온하고 아름다운 <사계_금강전도>에 갑자기 등장한 전투기는 무엇을 뜻하는가?

이이남 전투기는 <금강전도>와 전혀 어울리지 않는 소재입니다. 현대적이며 공포감을 조성하는 소재입니다. 겸재정선이 봤던 금강산은 아름다운 산수였습니다. 우리가 보는 금강산은 아름다움과 함께 이데올로기의 대립으로 아픔, 불안, 공포를 갖고 있습니다. 작가는 <금강전도>를 그저 아름답게만 볼 수 없다 현실에 주목했습니다. 아름다운 사계가 끝나면 어둠과 전쟁이 찾아오면서 정선의 <금강전도>에서 우리의 <금강전도>로 반전됩니다. 전투기는 후반부 우리 현실을 표현하는 주인공과 같은 역할입니다.

류병학 만약 정선의 <금강전도>가 '아날로그-명화'(고전명화)라고 한다면, 당신의 <사계_금강전도>는 '디지털-명화'라고 할 수 있겠다. 디지털-명화의 특징은 무엇이라고 할 수 있겠는가?

이이남 생명력입니다. 영상이 켜지는 순간부터 작품은 살아납니다. 살아있다는 것은 몰입하게 만드는 힘이 있습니다. 겸재 정선이 봤던 금강산은 300년 뒤 오늘날 우리에게 살아있고, 새로운 이야기와 메시지를 전달하는 것이라 생각합니다.

류병학 혹시 공연은 자주 보는 편인가?

이이남 전시와 작품준비로 공연은 관람하기 어려운 편입니다.

류병학 최근에 인상 깊게 본 공연이 있다면 무엇인가?

이이남 공연을 자주 접하지 못해 특별한 공연명은 떠오르지 않고, 이번 디지털미디어와 공연이 결합된 <더 라스트 월 비긴즈>가 인상깊게 남을 것 같습니다.

류병학 <더 라스트 월 비긴즈>는 무용뿐만 아니라 연극 그리고 음악과 미디어아트가 혼합된 '하이브리드' 공연이다. 미디어영상을 사용한 공연을 본적 있는가?

이이남 매체를 통해 소식을 들어본 적은 있습니다.

류병학 이준익 감독의 <구름을 벗어난 달처럼> 모션 포스터를 제작한 것으로 알고 있다. 이전에 공연과 협업한 적이 있는가?

이이남 네. 09년에 이준익 감독님의 작품에 모션포스터를 작업했었는데, 컨셉이 맞아서 즐겁게 작업했던 기억이 있습니다. 이전에 공연과 협업은 없습니다.

류병학 당신의 작품이 <더 라스트 월 비긴즈>의 첫 장면으로 시작된다. 보통 공연 시작 전에는 조명이 꺼지고 깜(깜한)방에서 관객들은 무엇으로부터 시작할지 궁금해 한다. 그때 당신의 <사계_금강전도>가 시작된다. 심중팔구 관객은 그들이 잘 알고 있다고 생각한 정선의 <금강전도>가 살아 움직이는 것을 보고 탄성을 지르게 될 것 같다. 이번에 <더 라스트 월 비긴즈>와 협업하면서 어땠는가?

이이남 또 다른 소통할 수 있는 방법과 기회라 생각해서 즐겁게 작업했습니다. 디지털은 기존의 공연 페러다임을 새롭게 하는 좋은 방식이라 생각합니다. 이런 특별한 공연에 협업하게 되어 의미 있었습니다.

류병학 공연계는 이번 <더 라스트 월 비긴즈>를 보고서 아마도 당신에게 적잖은 러브콜을 보낼 것으로 예상된다. 앞으로도 공연과 협업할 생각이 있는가?

이이남 좋은 작가와 작품을 제작하기 위해 많은 계획을 가지고 있지만 류병학선생님께서 의뢰하신다면 협력 작업할 생각이 있습니다^^

국문초록

미디어 아트의 시물라크르에 대한 메타포리즘 해석학

연구자는 미디어아티스트로서 전시회, 비엔날레, 대중매체 등 활동하면서 항상 긴장의 끈을 놓지 않았다. 그것은 전시된 작품이 유희적인 볼거리로 추락되거나 무의미한 디지털기술의 예찬이 되지 않을까하는 염려였고, 둘째로는 작품의 내면의 깊이보다는 외현에서 보이는 인식단계에서 주관적 해석 감상으로 끝나지 않을까 하는 차원이었다.

미술작품 감상은 관람자의 세계관과 방법론에 따라 달라진다. 또한 미술작품 감상의 접근법은 여러 형태로 논의된다. 모더니즘 미술의 감상은 극히 주관적인 감상이었지만, 포스트모더니즘과 다문화주의 시대에 놓인 작금(昨今)은 객관적 해석이 필요하다는 것을 연구자는 절실히 느꼈다. 그래서 주관적 사유에서 객관적 타당적인 사유로 유도하기 위해 방법론으로 ‘메타포리즘해석학’을 도입했다. 이것은 주관적 감각과 인식 그리고 논리적이며 객관적 해석까지 드러낼 수 있는 새로운 지평을 전개하고자 시도하였다. 그러한 토대는 플라톤의 이데아 철학 사상 범주 연역에서 그 근거를 마련하였다.

이에 연구자는 예술분야의 전문가 몇 분을 모시고 인터뷰를 한 결과 이러한 평론을 얻을 수가 있었다. 인터뷰 분석 결과는 다음과 같다.

① 이이남 작품의 이미지에 나타난 시물라크르의 정의는 어떠한 특성을 지녔느냐에 대해서 -고전 회화, 명화에 생생함, 트랜스-시물라크르라고 응답했으며, 철학자들의 시물라크르의 정의와 비교에 대해서는 플라톤은 그림자, 들뢰즈는 사건의 존재론, 장 보드리야르는 모사된 이미지가 현실을 대처한다는 관점이 다수의견으로 정리 되었다.

② 이이남 작품의 제작 방법에서 발견되는 독창성에 대해서는 창의성과 대중성

이라고 응답했다.

③ 이이남 작품에서 시간의 공존, 공간의 공존 표현 어법에 대한 평가는 ‘예에서 노닐다’라고 함축적으로 답했으며, 공간회화, 현대 흐름에 맞췄다, 현재적 관점의 재해석이라고 응답했다.

④ 이이남 작품에서 발견되는 미학적, 철학적 키워드에 대해서는 시간의 현재화와 이미지의 현재화, 재매개, 상보성과 불확정성, 가상의 복제에 의한 현실성의 메타포라고 응답했다.

⑤ 이이남 작가가 작품을 통해 추구하는 메시지가 작품 속에 내제되어 있다면 작가가 추구하는 그 내용을 읽을 수 있는 장치를 작품 속에서 발견할 수 있는냐의 질문과 이이남의 현재 작품 표현에 있어서 보완해야 하는 내용에 대해서는 신선하고 파격적이며 동감할 수 있는 세계로 변모하며, 작품 속에 메시지가 절묘하게 함축되어 있다라고 응답했다.

⑥ 이이남 작품의 보편성에 대해서는 재해석, 객관성, 대중성을 높게 평가 했으며, 특수성에 대해서는 현실 인식을 관통한 탁월한 분석력, 공간 활용, 도전적인 융합이라고 응답했다.

⑦ 2016년 11월 5일 벨기에에서 ‘빌 비올라 · 이이남 전’ 전시회와 빌 비올라 작품세계와 이이남 작품세계를 비교할 때 공통점과 차이점에 대해서는 빌 비올라와 이이남의 유사성은 동서양의 세계관이 다르지만 ‘깨달음’이라는 키워드가 같았으며, 차이점은 ‘순환하는 생의 고리’를 바라보는 관점이 다르다고 응답했다.

⑧ 이이남 작품 내용에 대하여 ‘변증법적 메타포리즘’ 해석이 가능하느냐는 질문에 대해서는 대부분 가능하다라고 응답했다.

⑨ 원작을 차용하는 이이남 작품에서 차용기법을 활용하는 작가들과의 차별성에 대해서 이이남의 작품은 차별성이 있다라고 응답했다.

⑩ 미학적 관점에서 이이남 작품세계에 대한 종합적인 비평에 대해서는 철학적 깊이를 더 한다라고 응답했다.

위의 인터뷰를 결과는 이이남 작품을 ‘변증법적 메타포리즘’ 해석 가능한 여부에 대해서 대부분 ‘가능하다’라는 응답이 나왔다.

본 연구자는 ‘미디어 아트 시물라크르에 대한 메타포리즘 해석학’이라는 논문 주제로 하여, 객관적 작품 감상을 할 수 있는 방법론으로 메타포리즘을 제안하였다.

아울러 예술분야에서 많은 관심을 가지고 ‘메타포리즘 해석학’에 관한 지속적인 연구가 앞으로 진행된다면, 예술가 및 작품 감상자의 문화적인 삶의 방향에 지대한 영향을 줄 것으로 사료된다.