creative commons
COMMONS DEED

저작자표시-비영리-동일조건변경허락 2.0 대한민국

이용자는 아래의 조건을 따르는 경우에 한하여 자유롭게

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

다음과 같은 조건을 따라야 합니다:

저작자표시. 귀하는 원저작자를 표시하여야 합니다.

비영리. 귀하는 이 저작물을 영리 목적으로 이용할 수 없습니다.

동일조건변경허락. 귀하가 이 저작물을 개작, 변형 또는 가공했을 경우에는, 이 저작물과 동일한 이용허락조건하에서만 배포할 수 있습니다.

- 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

dCollection

[UCI]I804:24011-200000232971

2006년 2월

교육학석사(미술교육)학위논문

설치미술의 과학매체 오브제활용에 관한 연구

조선대학교 교육대학원

미술교육전공

김 경 수

설치미술의 과학매체 오브제활용에 관한 연구

The Research on employing Scientific medium as Object in Installation Art

2006년 2월 일

조선대학교 교육대학원

미술교육전공

김 경 수

설치미술의 과학매체 오브제활용에 관한 연구

지도교수 박 상 호

이 논문을 교육학석사(미술교육)학위 청구논문으로
제출합니다.

2005년 5월 10일

조 선 대 학 교 교 육 대 학 원

미술교육전공

김 경 수

김경수의 교육학 석사학위 논문을
인준합니다.

심사위원장 미술대학 교수 인

심 사 위 원 미술대학 교수 인

심 사 위 원 미술대학 교수 인

2005년 12월 일

조 선 대 학 교 교 육 대 학 원

목 차

ABSTRACT i

Ⅰ. 서론

1. 연구목적 1
2. 연구 범위및 방법 2

Ⅱ. 설치미술과 오브제 관계

1. 오브제의 개념및 전개 3
2. 설치미술의 개념과 형성배경 8

Ⅲ. 설치미술의 유형별 오브제 활용

1. 장소성에 따른 설치 유형 12
   1) 공간에서의 오브제 12
   2) 자연(自然)환경에서의 오브제 15
   3) 행위예술의 오브제 18
2. 과학매체의 수용 22
   1) 매체의 특성 22
   2) 과학발달과 표현매체의 변화 25
   3) 과학적 표현의 오브제 30

Ⅳ. 설치미술의 과학매체 오브제의 확장

1. 과학매체의 영역확장 32
2. 테크놀로지아트의 여러 가지 양상 34
   1) 비디오아트 34
   2) 레이저· 홀로그래피아트 38
   3) 디지털아트 40
   4) 멀티미디어예술 45
   5) 가상현실 48

Ⅴ. 과학 기술매체가 현대사회문화에 미치는 영향... 52

Ⅵ. 결론 54

참고문헌 56

참고도판 58

ABSTRACT

The Research on employing Scientific medium as Object in Installation Art

by Kim, Kyung-Soo
Advisor : Prof. Park, Sang-ho
Major in Art Education
Graduate School of Education Chosun University

The trend in contemporary art is freely expressed as complex and various aspects irrespective of a particular trend, form and idea due to the diversification of molding concept and groping for various ways through pluralism. Freeing itself from restraint of dividing the established genre, contemporary art is showing the tendency of standing above genre with employing a mixed medium, new interpretation on it and cognition and appearance of image on new space. And it is progressing by uniting purity of an act into the environment with variability through high-tech mediums, suggesting the one side of immensity through the demonstration and extension of object.

In light of this trend, as the direct influence and a new material or method resulted from various experiments on object, installation work, which became the whole area of the art as one form of expression in the space attempting the dissemination of image and the reciprocal extension, is greatly emphasized. Through this change, the extension of the area of

the art by technology extended exhibits and an exhibit space into a common range, making a scientific medium proceed to a next level. The progress of a medium has a great effect on a human life, creating a new digital culture. It makes feasible humans′ imagination. Futhermore, it becomes the important basis for generating another new genre of the art.

Consequently, this thesis has focused on studying the technology, which is actively introduced in contemporary art. And it is going to study the correlation and prospect between installation art and the progress of technology in contemporary art in regard to a scientific media.

Ⅰ.서론

1. 연구목적

예술은 그 시대의 변화를 첨예하게 반영하는 행위의 일종이다. 이러한 개념에서 특히 20세기 현대미술은 틀에 박힌 관념적 예술형태에서 벗어나기 위한 다양한 방식이 시도됐다. 이러한 변화는 예술의 범주를 다양하게 확장시키며 예술가들에게 새로운 실험적 사고에 의한 표현방식을 요구하게 했다.

이에 따른 조형영역의 확장과 예술 개념의 변화는 각종 첨단의 테크놀로지까지 동원하는 양상으로 변모하게 되었고 다양한 실험적 사고에 의한 오브제 개념의 확대로 인해 필연적으로 3차원적 공간과의 접목에 의한 설치미술이 나타나게 되었다. 또 매체에 있어서도 현대의 첨단테크놀로지나 미디어의 활용을 통해 보다 확대된 대중소통을 보이는 특성을 지니게 되었다.

미술에서 메시지의 증폭을 위해 매체를 이용한 작업방식이 서로 혼성 적으로 융화되고 있고 소통의 영역을 보다 확대시킴으로써 현대미술은 양식의 다양성 장소에 대한 개념의 변화 작품에 반영되는 주제의 확장, 폭넓은 매체나 기법의 활용을 통해 그 실험적 성격을 확대시키며 정착되어 가고 있다. 우리가 이런 동시대의 다양한 문제들을 피하기보다 과감히 자신의 영역으로 이끌어 와서 작가의 감성으로 길러지고 재생산된 그 무엇을 제시해야 하는 의무를 작가는 지니고 있으며, 그것을 실행할 때 메시지 전달 방법과 제작방식에 대해서도 지속적인 연구를 하고 그것이 혼성적인 특성을 갖는 다양한 매체와 조형적 사물사이의 화해를 추구할 것이다. 국내에서는 대표적으로 광주비엔날레전을 들 수 있는데, 대부분이 설치미술이 주도를 하고 있으며 설치미술이 무한대로 확장일로에 있다는 것을 알 수 있다.

따라서 본 논문은 오브제의 확대개념으로서 오브제의 유형별 활용에 대해 논하고, 또 과학기술매체와 관련하여 현대미술에서의 설치미술과 과학기술발전과의 상관성과 전망에 대해 연구하고자한다.

2. 연구범위 및 방법

본 논문에서는 현대설치미술과 과학매체 오브제에 대해 연구하기 위하여 본 논고의 연구범위는 다음과 같다.

첫째, Ⅱ장의 오브제의 개념과 전개, 그리고 설치미술의 개념과 형성 배경을 통해 미술사적 측면에서 오브제와 설치미술의 관계를 밝히고자 한다.

둘째, Ⅲ장의 설치미술의 유형별 오브제를 분석함으로서 새로운 공간 개념의 제시와 유형별 매체를 통해 다양한 오브제의 활용에 대해서 알아보고자 했다. 또, 과학매체의 수용으로 인한 매체적특성과 표현매체의 변화에 대해 고찰을 시도한다.

셋째, Ⅳ장에서는 이러한 테크놀로지의 여러 양상 중에서 본 논문의 핵심이 되는 과학매체의 오브제 활용에 대해 과학매체의 영역확장과 더불어 테크놀로지에 기반을 둔 다양한 매체들이 어떻게 새로운 시대의 미학적 시도들로 결합되었는지를 살펴보고, 특히 이 장에서 테크놀로지아트로의 전환에서 비디오아트, 레이저 및 홀로그래피, 컴퓨터아트, 디지털아트 등을 소개하면서 현대미술에 있어서 소통의 역할을 확장한 주요작가들의 작품을 분석하고자 한다.

마지막으로 이러한 과학매체를 이용한 미술이 현대 사회문화에 어떤 영향을 미쳤는지, 앞으로 이런 매체활용이 현대미술에서 어떻게 다루어질 것인가를 진단해 보고자한다.

본 연구에 대한 방법으로는 이 분야의 해당하는 자료 발굴에 있어 유수한 미술관과 갤러리에서 벌어졌었던 전시와 도록, 그리고 전문 관련서적들과 관련논문 또는 정기간행물 및 사진자료 등을 분석하여 결론을 도출하고자 한다. 내용에서 구체적인 이해를 필요로 하는 곳은 도판을 삽입하여 이해를 돕고자 한다.

Ⅱ. 설치미술과 오브제의 관계

1. 오브제 개념 및 전개

오브제가 미술사에 있어서 처음으로 등장하게 된 것은 입체주의부터이다. 오브제의 의미는 그 범위 확대로 인하여 분명한 의미 규정은 사실상 어려우나 일반적 정의를 살펴본다면 어원적으로 라틴어 'Objectum'에서 유래되며 영어의 'Object', 프랑스어는 'Object'로써 본래 사물(事物), 물체(物體), 객체(客體)의 의미이다. 그러나 미술에서는 자연물과 공업 제품, 일용품, 폐품 등을 가리키는 말로 전용돼 사용되어 왔다. 「라루스 사전」에 의하면 오브제(物)의 철학적 의미를 '사고되어지는 것, 사고하는 존재와 주체에 대립하는 것'이라고 설명하고 있다. 즉 '지각하고 사고하는 인간이라고 하는 주체(主體)에 대립하는 객체(客體)로서의 物을 말한다. 이때 物은 조형적 수단으로써 미술양식에 있어서는 단일한 물체를 뜻한다.[1] 이것은 물체와 이미지 사이에 인습적, 관념적인 관계를 벗겨 버린 원초적인 상태를 말한다. 즉 아무런 관계도 없는 물건이나 물건의 한부분이 예술가에 의해 본래의 일상적인 용도에서 분리되어 보는 사람으로 하여금 잠재한 욕망이나 환상을 불러일으키게 하는 것이다. 레비스트로스(Levy Strauss)[2]는 오브제의 정의를 "우리들 속에 있지 않은 사회의 모든 그룹 또는 풍습까지도 오브제다"[3] 라고 함으로써 오브제의 한계를 단순한 가시(可視)의 물질로부터 더욱 확대시켰다. 더욱이 다다의 탄생으로부터 파생된 파격적인 오브제의 변용은 회화와 조각이라는 일련의 장르를 무너지게 했는데, 이는 미술 영역의 확대를 가져왔다. 또한 '미술=현실사회'라는 관계가 성립된다. 즉, 미술은 한 시대나 사회에 있어서 하나의

---

1) 竹內敏雄 編修「美學辭典」 弘文堂 東京 昭和 1985 p297
2) 레비스트로스 : 프랑스의 인류학자. 벨기에 브뤼셀출생으로 1927~1932년 파리대학에서 철학과 법률을 공부한뒤 중등학교에서 철학교사로 재직했다. 영국 미국 민족학자의 영향을 받고 프랑스에서는 M모스가 남긴 업적과 깊은 관계를 맺으면서 문화체계를 이루는 요소들의 구조적 관계라는 관점에서 문화체계를 분석하는 구조주의의 선구자가 되었다.
3) Pierre Francastel/「Artet Techique」p121

독자적인 세계를 형성하는 것이다. 결국 오브제는 사전적 의미를 벗어나 인간과 대립하여 존재하는 것의 모든 것, 더 나아가 인간까지도 하나의 던져진 오브제로 취급되어 예술영역의 확장을 꾀하게 되었으며, 기성품에 내재되어 있는 원래의 의미와 효용을 무시하고 새로운 시간과 장소 환경에 활용시켰을 때 본래의 의미와 용도와는 상관없이 우리가 일상생활에서 미처 경험해보지 못한 또 다른 사물성을 발견하게 된다는 이론이다.

입체파의 등장과 함께 출현한 오브제는 회화의 일부로서 취급되었던 최초의 시도에서 멀리 벗어나 자체로 독립되는 과정을 거쳐 개념과 관념, 나아가 일상적인 행위까지 포용하게 되었다. 20세기에 이르러 혁신적인 움직임을 보여준 다다이즘은 전통의 가치, 이성의 우위, 예술의 형식을 부정하는 일종의 파괴적 성격을 띠고 있다. 다다이즘은 종래의 예술 개념을 부정하면서 조형적인 면에서 오브제의 발전과 전개라는 놀라운 성과를 이루게 되어 20세기 미술 전반에 결정적인 역할을 하게 되었다. 다다에 있어 오브제의 실체는 시대 상황과 결부되어 자동적 발상, 대상에 대한 객관적 의식 등의 변천 등을 가져왔고 기법의 발전에는 콜라쥬, 릴라푸, 프로타쥬, 아쌍블라쥬 등 재료의 혁신을 가져왔다. 온갖 종류의 기성품을 한자리에 모으는 아쌍블라쥬[4]는 장 뒤뷔페(J. Dubuffet)[5]에 의해 처음으로 알려졌는데 이것은 콜라주, 파피에콜레보다 더 폭넓은 의미로 사용된 오브제이다.

기성의 물질이나 Image를 주워 모아 연합하는 아쌍블라쥬는 그 후 집적(Accumulation)[6]과 결합회화(Combine Painting)[7] 등으로 전개된다. 특히 마

---

4) 아쌍블라쥬(Assemblage) : 집합, 조립의 뜻, 평면회화에 3차원을 부여하기위해서 폐품 따위 등을 잡다하게 모아서 작품으로 하는 것. 1950년대 이 말이 사용되기 시작하여 그 이후의 입체적 작품에 큰 영향을 주었다.

5) 장 뒤뷔페(1901~1985) : 프랑스 화가로 M.타피에에 의하여 앵포르멜 미술의 선구자로 간주된다. 1918년 파리로 나와 단기간에 그림을 배우고 주로 독학했다. 작품은 타르, 모래, 유리등 여러 종류의 정크(폐물)의 집적으로 이루어졌고 그 소재의 집적성이 박력있는 묵직한 마티에르를 낳는다.

6) Accumulation - 누보 레알리즘의 한 기법, 여러 가지 일용품을 유리상자에 넣거나 하드보드위에 릴리프상으로 배열하여 쌓음으로써 미적효과를 누리는 방법.

7) Combine painting - collage의 확대된 개념으로 2차원, 3차원적 물질을 회화에 도입

르셀 뒤샹(Duchamp Marcel)[8]에 의한 레디-메이드의 출현은 기성 제품을 실용적인 관계로부터 심미적인 관계로 전환시키며, 그 원리 자체, 즉 '미술적인 창조가 확고한 법칙 또는 손의 숙련에 의한 것이 아니라는 것' 도 하나의 중요한 발견이 된다. 그 후 뒤샹의 <병 말리개>(圖-1)는 병 닦는 솔과 안전핀, 너트볼트 등을 결합하여 각양각색의 모순 된 실재들을 나타내고 있다. 좀처럼 있을 법하지 않은 이런 혼합은 1960년대의 팝아트 및 옵아트에서 우리가 만나게 될 각종 취향의 대부분을 앞지르고 있다. 또한 일상의 폐품을 작품 속으로 끌어들여 조형적 오브제를 통하여 환경화된 오브제 미학의 근원을 이루게 한 슈비터스(Kurt Schwitters), 기계문명에 대한 고발로 상징적 오브제를 제시한 피카비아(Francis Picabia)[9], 효용성 있는 오브제를 무의미한 것으로 만들어버리고 사진술의 발전에 공헌한 바 있는 레이요 그램을 발견한 만 레이(Man Ray)[10] 등으로 전개된다.

다다이후 오브제의 등장은 레디-메이드, 아쌍블라쥬, 콤바인 등의 양식으로 구분되고 그 방식에 따라 팝아트, 미니멀아트, 플럭서스, 해프닝 등 다양한 운동과 사조로 불려지고 있다.

초현실주의에서는 다다이즘이 추구한 성격과 달리 이성과 합리주의를 부정할 수 있는 구체적 오브제를 제시한다. 이는 무의식과 자동기술법에 의한 우연을 주장하고 오브제가 가진 의식의 통로에서 환상을 구하게 된다. 즉 사물

하려는 시도의 미술운동. R. Rauschenberg에 의해 정의.

8) 마르셀 뒤샹(1887~1968) : 프랑스화가이자 조각가이며 1911년 파리에서 1912년 아모리쇼에서 동시성을 표시한 회화<계단을 내려오는 누드2>를 발표하여 큰 반향을 일으켰다. 1913년부터 다다이즘의 선구로 보이는 반 예술적 작품발표를 시작, 뉴욕에서 독립미술협회를 결성하여 반 예술 운동을 일으켰다.

9) 피카비아(Picabia Francis. 1879~1953), 프랑스 파리출신화가 인상주의부터 시작하여 점차 입체파의 영향을 받아들이고 다시 황금분활파에 참가하였다가 1912년 오르피즘으로 이행하였다. M뒤샹과 공동으로 다다이즘 운동을 준비 창립하였다. A브르통의 초현실주의 운동에도 참가했다가 제2차세계대전후 모던아트의 조류 모든 분야에 걸쳐 활약.

10) 만 레이(Ray Man, 1890~1976), 미국출생 M뒤샹과 F피카비아의 영향으로 다다이즘에 접근했고 1924년부터는 초현실주의 운동에 참가, 이때 사진에 의한 빛의 조형에 흥미를 갖게 됨. 렌즈를 사용하지 않고 인화지에 직접 피사체를 배치하여 거기에 빛을 비춘 결과 나타나는 추상적 영상을 레이요-그래프(rayograph)라 명명하였다.

을 본래의 위치에서 전혀 다른 장소로 전치(轉置)시킴으로써 사물의 의미와 함께 조형적 성과를 추구하였던 것이다.

미셸 라공(Michel Ragon)은 초현실주의와 마르셀 뒤샹(M. Duchamp)의 레디-메이드를 비교하여 그 시대적 차이를 '항의의 예술로부터 레디-메이드는 관조의 행위로 변했으며, 나아가서는 우리의 중요한 관심사인 새로운 미의 원천이 되고 있다'[11] 고 하였다. 이는 초현실주의의 시각에 대한 것으로 인간에 의해 인간을 위해서 만들어진 도시 문명의 새로운 차원에 대해 긍정성을 띠고 있음을 시사하고 있다. 이러한 긍정성은 과학이 발달할수록 인간이 모든 것의 필연적이고도 핵심적인 주인공으로 두각을 나타내게 된 것을 말해주고 있다. 이것은 예술가의 사회 참여보다는 선택으로서 확실한 오브제관을 형성하게 되었다. 이러한 사회적 배경 아래 이브 클라인(Klein Yves)[12]은 해체라는 구체적인 오브제를 미디엄으로 삼아 회화를 비물질로 이끌었으며 새로운 독특한 오브제를 추구하였다. 또 오브제는 예술가의 생활과의 관계를 표현하는 물건 그 자체로 인식되어 예술과 생활의 경계를 애매하게 만드는데도 큰 역할을 하였다. 초현실주의의 작가들은 여러 가지 오브제를 정리하여 몇 가지로 나누었는데 그 중에서 중요한 것을 들어보면 다음과 같다.

1) 자연물의 오브제 : 광물, 식물, 동물 따위
2) 미개인의 도구나 주술적인 물체
3) 수학상의 오브제 : 수학적인 원리에 의해서 구성된 입체적 모형 따위
4) 발견된 오브제 : 흔히 오브제라면 이것을 가리킬 만큼 일반적인 것으로 표류물, 나무뿌리 등 모든 오브제는 발견된 오브제라 할 수 있다.
5) 해석된 오브제 : 이를테면 발견된 오브제인 나무뿌리를 약간 가공해서

---

11) Michel Ragon/ 이일(譯)「새로운 예술의 탄생」정음사 1974 p217
12) 이브클라인(1928~1962) : 프랑스 니스출생, 누보레알리즘의 대표적 화가 1958년 '허공'전시회를 열어 화제를 모았고 '인터내셔널 클라인즈 블루'라 이름지은 푸른하늘 깊은 바다의 색조를 즐겨썼으며 금박,불, 물, 공기등 그리스의 철학적 원소를 사용함. 페인트를 칠한 여자들의 나신(裸身)을 캔버스에 굴려 그림을 그렸고 그자신이 2층집에서 뛰어내리는 '허공의극장'을 연출하는등 예술의 혁명을 지향한 기행으로 짧은 생애를 마쳤다.

거꾸로 놓으면 전혀 다른 물체의 모습으로 보이기도 하는데 이것이 바로 해석된 오브제이다.

6) 재해의 오브제 : 화재가 난 뒤 어떤 물건이 불에 타서 예상할 수 없을 만큼 초(超)조형적으로 변형된 경우

7) 기성품의 오브제 : 실용을 목적으로 만든 기성 제품에 단순히 서명을 함으로써 예술품으로 전이시킨 것

8) 움직이는 오브제 : 어떤 종류의 자동인형이나 풍차 따위와 같은 것으로 칼더의 모빌 등이 여기에 속한다.

9) 상징 기능의 오브제 : 달리가 발명한 것으로 인간의 잠재의식에 직접 호소한 것[13] 등이 있다.

현대미술에 있어서 오브제의 양상을 크게 네 가지로 분류하면[14] 첫째, 예술작품의 주제나 소재로 다루어져 작품의 대상이 되는 외부세계이다. 이는 정물화의 정물 또는 풍경화의 풍경 등 지나치게 포괄적인 오브제로서 현대미술의 오브제 개념과는 거리가 멀다. 둘째, 입체파에서처럼 인위적으로 만든 작품 자체가 오브제가 되는 경우이다. 즉 만들어진 작품이 외적인 대상을 모사하거나 흉내 낸 것이 아니라 화면에 오려붙인 신문지 등과 같이 묘사 대상이면서 동시에 실재하는 물체가 된다. 미술에서의 오브제 의미는 여기서부터인데 입체파의 오브제는 손으로 만들어진 작품의 일부로 존재하며 독립성이 약하다는 점이다. 셋째로 단순한 일상적인 사물을 전시장에 가져다 놓는 따위의 행위를 통해 작품으로서 의미를 부여하는 경우가 있다. 이는 마르셀 뒤샹(M. Duchamp)의 <샘>(圖-2)처럼 레디메이드나 발견된 오브제, 변조된 오브제 등으로 나누어 질 수 있다. 마지막으로 다다, 초현실주의, 팝 아트[15], 네오다다, 누보 레알리즘 등에서 흔히 볼 수 있는 오브제와 오브제 또는 오

13)「현대미술용어사전」서울 중앙일보사 1989
14) 강홍구「현대 미술의 기초개념」서울:재원 1995 p187
15) 팝 아트(Pop Art) : 1960이후 오늘날까지 특히 미국의 세속적인 예술 작품의 총칭, 즉 일상생활의 대상물과 사진, 캔 등 대중문화의 산물을 소재로 하는 예술. 현대의 대량생산 소비사회에서 주제를 구하면서도 일반대중으로부터는 거리를 두고 있다.

브제와 이미지와의 결합이다. 이때의 오브제는 표현수단이 되며, 오브제와 오브제의 만남을 통해 새로운 의미를 형성하게 되며 이 방법이 뒤샹 이후 가장 널리 사용되는 일반적인 오브제의 형태이다. 현대의 미술은 오브제를 기용하면서부터 시작되었으며 오브제를 통해 비로소 새로운 조형관을 갖게 되었다. 여러 유형의 새로운 오브제의 제시방법은 아쌍블라쥬, 레디메이드, 수정된 오브제 등을 비롯하여 다양하게 설치미술로 적용되어왔고 앞으로도 적용 될 것이다. 따라서 오브제는 어떤 형식이나 기술에 얽매이지 않고 순수한 자율성으로 각 시대적인 요구와 함께 그 시대 사회의 환경 또는 일반적인 관심사를 나타내며 예술영역의 확장을 가져다주었다.

2.설치미술의 개념과 형성배경

1) 설치미술의 개념

오늘날의 설치미술은 다양한 표현매체와 자유로운 양식의 결합이라는 측면에서 기존의 이미지에 의한 회화에서 벗어나 가상적 공간을 조형적 개방과 의식의 확장을 통하여 첨단적인 미술개념을 함축하고 있으며 보다 확대된 현대미술의 시대적 산물로서 그 영역을 확장해나가고 있다. 지금의 미술현상을 이해하려고 할 때 가장 먼저 우리에게 어려움으로 다가오는 것이 있다면 미술이라고 하는 개념의 변화에 있을 것이다. 우리는 의례적으로 미술이라고 하는 것을 회화나 조각으로 제한해서 보려고 하는 습성을 가지고 있다. 그만큼 지금 우리들이 접하고 있는 현대미술은 낯설고 이해하기 어려운 부분이 많은 것이 사실이다. 이렇게 난해한 미술에 대하여 감상자들이 질문이라도 하게 되면 우리는 이것을 설명할 방도를 찾기에 급급해야 한다. 그 대표적인 미술장르가 바로 ‘설치미술(Installation)’이다.

설치라는 용어의 사전적 의미는 설치(設置), 장치(裝置), 가설(架設) 이라는 뜻을 지니는 보통명사로서 임의의 공간 속에 사물을 놓거나 배치함을 의미하는 것이다. 설치의 어원적인 접근을 하면 라틴어의 “Installatio"에서 유래되

었으며 그 명사는 동사 "Installare"에서 변형된 것이다. 이러한 어원적인 측면에서 살펴 보건데 "Installation"은 어떤 일정한 장소(in)에 무엇인가(object)를 배치(stall)하는 것과 같은 행위(performance)[16]를 뜻한다고 볼 수 있다. 이러한 설치미술은 어떤 특정한 주의나 동향을 지칭하는 것이 아니며 현대 미술의 성격상 기법적 모드(mode)로 드러나는 하나의 형식이라고 할 수 있다.

20세기 초에 먼저 떠올려지는 설치미술을 생각한다면 바로 다다이즘미술일 것이다. 마르셀뒤샹의 오브제(예를 들면 ready-made의 옷걸이를 바닥에 놓고 못질을 하여 고정시킨 1917년 작<Trap>, 그 외의 변기, 병 말리개, 자전거 바퀴 등을 전시함) 작업이라든지, 발견된 오브제를 자신의 집안의 지하실로부터 쌓아올려 집 전체를 하나의 미술품으로 표현해 버린 쿠르트 슈비터스[17]의 1923~36년 작 <Merzbau>(圖-3)를 들 수 있다. 슈비터스의 이러한 행위는 예술과 삶의 경계를 허물고자하는 思考에서 나온 하나의 방법이었다고 볼 수 있다. 이 시기에 러시아의 전위 미술가들은 미술은 물질적, 사회적 혁명의 일환으로 생각하고 설치미술을 도입하였는데, 블라디미르 타틀린은 그의 작품 1914~15 <Coner Counter-Relief>를 전시 공간의 모서리의 두 벽을 이용하여 설치함으로써, "실제 공간"과 "실제 재료" 즉 공간과 작품과의 연관성을 강조한 설치를 하였다. 라자르 엘 리치스키(Lazar El Lissitzsky, 1880~1941)는 이상 세계의 모델로써 그린 그의 "프룬(Proun)" 그림을 통하여 관람자로 하여금 작품의 공간 속을 거닐도록 하였다. 러시아 전위 미술가들이 적극적으로 참여한 무대장치 디자인이나 혁명 기념행사의 일환으로 기획한 대규모의 퍼포먼스도 일종의 설치라고 할 수 있는데, 이들은 이러한 총체예

16) 최익규「설치미술의 현황과 전개에 관한연구」충북대 석사학위 논문 2003
17) 슈비터스(Kurt Schwitters, 1887~1948) : 독일 하노버출생, W.칸딘스키와 F.마르크의 영향을 받아 1917년경부터는 큐비즘적 표현주의 작품을 그리고 추상화를 그리다가 다음은 신문과 광고지 조각등으로 콜라주를 시작하였다. 1919년에 제작한 콜라주중에서 발견한 'Merz'라는 말을 택하여 그 계통의 작품에 대한 호칭으로 삼고 1923년에 출판한 잡지의 표제로 하였다. 그후 전위작가로서의 지위를 확립하였다. 1940년 나치스의 탄압을 피해 영국으로 망명. 대표작으로는 <성좌><버찌>등이 있다.

술의 이상 사회에 대한 메시지를 보다 효과적으로 전달할 수 있다고 믿었다.[18]데 스틸(DeStijl)[19] 이나 바우하우스(Bauhaus)[20] 미술가들은 1920-30년 당시 회화나 조각의 주류양식으로 떠오른 기하학적 추상을 실내나 가구디자인 또는 건축설계에 적용하여, 시각적으로 일관된 환경을 이끌어내고자 노력하였다. 건축물에 단순히 회회나 조각을 덧붙이는 방식이 아니라, 이들 영역들이 서로 유기적으로 통합된 환경을 실현하고자 하였다. 이것은 "총체예술(Total Art, Gesamtkunstwerk)"이 개념을 순수조형성이란 측면에서 접근한 즉 생활환경을 조형화한 또 다른 국면의 설치개념의 미술적 전개라고 할 수 있겠다.

1950년대 설치미술에는 추상표현주의(Abstract Expressionism)의 시대라 불릴 수 있을 만큼 세계적으로 파급되었다. 뉴욕에서 행해진 액션페인팅(Action Painting)은 표현순간 행위에 가치를 두며, 잭슨폴록(Jackson Pollock)은 대상과의 결합으로 작품을 공간 속의 환경인 현실로의 장(場)으로 변화시켰다. 이를 배경으로 오늘날의 퍼포먼스(Performance)에 원천이 된 해프닝(Happening)은 앨런 캐플로우(Allan Kaprow)에 의해 무한한 융통성을 수용할 수 있는 개인적인 예술형태를 전개시켰다. 해프닝은 총체적인 환경예술로의 발전에 큰 기반이 되며, 보다 발전된 양식의 설치미술을 낳게 하였다.

1960년대 이후 설치의 방법은 본격화되어 수용되기에 이르렀는데, 삶과 예술을 접근시키려는 당시의 전반적인 동향과 무관하지는 않다. 슈퍼마켓에서 볼 수 있는 일반적인 상품상자를 전시장의 한가운데 설치한다든지, 엔디워홀이나 백화점의 진열대를 모사한 클래스 올덴버그(Claes Oldenburg)[21] <속은

18) 윤난지「현대미술의 풍경」예경 2000
19) 데 스틸(De Stijl) : 1917~28년에 나온 네덜란드의 미술 정기간행물로 몬드리안과 신 조형주의의 출현을 도왔다. 이 정기간행물과 연계된 일단의 미술가들에게 주어진 이름이기도 하다.
20) 바우하우스(Bauhaus) : 1919년 발터그로피우스에 의해 바이마르에 세워졌던 건축 공예 디자인학교. 1933년 나치에 의해 폐쇄되었다. 숙련된 기술의 디자인을 근대산업 기술과 조화시키는 데 목적을 두었다. 유럽과 미국에 큰 영향을 끼쳤다.
21) 클래스 올덴버그(1929~) : 스웨덴출생. 대학졸업 후 1958년 무대예술에 관심을 기울

진열대(Lingerge Counter), 1962년 작> 의 작품은 대량생산된 소비물로 가득 차 버린 획일화되어 가는 인공 환경을 제현 한 것이다. 이 시기의 조지 시걸(George Segal, 1924~)이나 에드워드 키엔홀츠(Edward Kienholz, 1927~94)가 제작한 "타블로[22] 조각(Tableau Sculpture)들은 최근의 설치미술의 직접적인 선구로써, 삶의 공간을 전시장에 옮겨놓은 것이다. 미니멀 아트는 최소한의 예술로 표현자체의 극단적인 단순화와 대재성의 경향이 많은 작가들에게 조형표현의 반작용으로 보다 넓어진 표현의 자유와 재료사용, 개념설정과 유추, 전개를 강렬히 요구하게 된 것과, 칼 안드레의 조각의 전개과정의 3단계 중 마지막인 '場(Field)으로서의 조각'[23] 또한 수평지향적인 전개를 가능하게 한 설치작업의 절대방향에 결정적인 역할을 한 것이다.[24]

60년대 미니멀 아트의 형식적 문제에 반해 한 걸음 더 나아가 정보, 언어를 내재한 비물질적 정신지향인 개념미술(Conceptual art)[25]이 대두하게 된다. 특히 다니엘 뷰렌(Daniel Buren)은 기호화시키는 현장 작업위주의 작가이며, 그 시각도구인 줄무늬는 작업이 놓여지는 장소성에 의해 작품이 환기되며 사회적이고 문화적인 맥락아래 시각의 공간을 형성하는 설치작업을 보였다.[26]

또한 개념주의자들은 인쇄되고 구두로 표시된 말의 그 조직자체가 회화와

여 환경 예술가들과 어울림, 1962년까지 해프닝과 행위예술작업을 주로 했다. 1960년 무렵부터 종이, 하드보드, 석고 등을 재료를 사용해 일상용품을 거대하게 확대한 조각을 발표하기 시작했다.

22) 타블로(Tableau) : 원래 벽이나 천장 등에 고정되어 있는 회화에 대하여 이동할 수 있는 판화라는 의미로 쓰이기 시작했으나, 지금은 보통 캔버스나 종이에 그린 평면그림을 말한다. 이 말은 고정되어 있는 벽화에 비해 움직일 수 있는 판화라는 뜻에서 사용되기 시작했다고 한다. 요즘에는 완성된 평면회화 작품모두를 가리킴.

23) 칼 안드레(Carl Andre)의 조각 전개과정 3단계
형체로서의 조각 구조로서의 조각 장(場)으로서의 조각

24) 신현중 "설치미술의 새로운 조형과 개념으로서의 설치작업"「미술세계」8월 1986 p59

25) 개념미술 : 미니멀아트 이후의 현대미술의 한 경향, 언어에 의한 기술, 사진이나 도표에 의한 종래의 예술가적 의식을 버리고 완성된 작품, 그 자체보다는 제작의 아이디어나 과정이 바로 예술이라고 생각하는 반 미술적 제작태도를 가리킨다.

26) 김상숙「시각예술 문화 읽기」서울:재원 2001 p21

조각을 대신하는 전달매체의 전반적인 새로운 범위를 마련해 주었다. 신문, 잡지, 선전, 우편물, 전보, 책, 카탈로그 복사 등이 모든 것들이 개념주의 예술가들에 의해 세상에 전달되었고 이에 1960년대 영화, 비디오 뿐 아니라 사진의 사용법을 만들어냄을 도입으로 테크놀로지 예술이 보급되었다.[27]

한편 70년대의 대지미술가들은 한정된 미술관과 같은 전시장의 구속에서 벗어나 자연이나 도시의 환경 속에서 조성된 거대한 공간을 캔버스 삼아 설치를 시도한다. 대지미술(Land Art), 어스아트(Earth Art), 장소조각 등으로 불리는 작업들은 “예술과 자연”, “환경과 장소”의 결합에 관심이 있었다. 그들의 작업은 작품이라는 개념을 제거시킨 미니멀아트와 개념미술에서 출발하였다.

1980년대 이후 포스트모더니즘(Post Modernism)의 담론들이 일반화 되면서, 설치미술의 급증을 뚜렷한 형상으로 볼 수 있다. 베니스 비엔날레, 카셀 도큐멘타 등 세계의 크고 작은 전시와 특히 우리나라의 광주 비엔날레 등을 보아도 전통적인 형식의 회화나 조각은 손가락을 셀 정도로 줄어들고 설치미술이 오늘날의 미술의 요구에 충분하게 부응하고 있다는 측면을 부인하지 못할 것이다.

Ⅲ. 설치미술의 유형별 오브제 활용

1. 장소성에 따른 설치유형

1) 공간에서의 오브제

미술이 전시장이나 박물관에 고정되어 절대적 가치를 구축하는 명원은 이제 낡은 관념의 예술로 치부되어 버렸으며, 새로움을 향한 창조적 영감은 현장감 넘치는 실제의 공간으로 넓혀갔다. 공간의 활용은 실내와 실외의 공간에서 주어진 환경적 구축물까지 적극적으로 수용하여 설치하는 형태로 나타나는데, 그것은 모든 구성 요소가 이동하기 위하여 일정한 틀을 갖지 않고 현

27) 니코스 스탠코스/「현대미술의 개념」 성완경·김안례(譯) 서울:문예 1994 p380

실의 특수한 상황에 맞추어 설치되는 과정 속에서 공간을 형성해가기 때문이다. 이러한 공간적 활용은 새로운 조형적 공간을 제시하였으며, 이 공간과 접목된 순수행위는 아쌍블라쥬에서처럼 단지 오브제들의 집합에서만 끝나는 것이 아니라, 모든 상황과 조건의 집합에까지 동원되었다는 점이다.

실내에서의 설치는 벽면에 기대거나 매달며 천장으로부터 바닥까지 늘어뜨리는 등 여러 가지 유형이 있다. 그 중 가장 먼저 제시된 표현방법으로 천장과 벽면을 이용한 최초의 설치 유형이다. 그 유형으로 「초현실주의 입국 허가서 (First papers of Surrealism)」(圖-4)를 들 수 있는데, 16마일이나 되는 하얀 끈을 사용하여 전시 공간을 가로질러 놓은 설치로, 관객은 희망을 통해서만 작품을 감상할 수 있게 하여 관람하는 통로가 미로처럼 되어 있어서 관객이 길은 잃고 당황하며, 다시 제자리로 되돌아 왔다가 길을 찾게 하는 관객참여의 의도를 작품의 영역 안으로 끌어들여 실내공간을 새롭게 경험하도록 한다. 이러한 요소는 설치의 특징인 작품과 관객이 하나가 되는 관객참여적 요소와 전시장 공간 자체, 작가 자신의 모든 것이 하나의 작품을 이루는 획기적인 조형요소를 창출한 뒤샹의 행위로 이루어진다. 뒤샹에 이어 에바 헤스(Eva Hesse)의 「불확실성」1969(圖-5)에서 천장에 드리우는 설치로 이어지고, 소토(Soto)는 그것을 하나의 '상황'과 환경으로까지 전망됨을 예시하고 있기도 한다. 전형적인 좌대를 벗어난 벽면을 이용한 설치로 서로 엉켜진 고무벨트 9개를 각각 분리하여 벽면에 설치하고 나머지 한 개에 휘어진 네온관을 접합시킨 리차드 세라(Richard Serra)의 작품 「9개의 고무벨트와 네온」(圖-6)에서 그 사례를 볼 수 있다.[28]전시장 바닥 면에서 나타나는 설치 방법은, 본격적인 설치 유형으로 접근하게 되는데 그 전형은 칼 안드레(C. Andre)의 <64매의 동판>에서 볼 수가 있다. 이것은 실내 바닥에 '수평적으로 깔아 놓은 구조'로서 시각의 장을 최대한 조형화 시킨 것이라 할 수 있다. 1966년에 칼 안드레의 <동질성 8>이라는 작품은 20세기 초반 이래로 미술이 이와 같은 정도의 단순한 엄격함, 기하학적인 간결함에 도달한 것은

28) 박효정「설치미술의 공간 영역에 관한 연구」카톨릭대 석사학위논문 2002 p19

거의 없었던 것이며 그 역설적인 면조차도 이만큼까지 극도로 도달한 것은 없었을 것이다.

수세기 동안 조각의 개념은 받침대에 의해 바닥으로부터 들어올려져 전통적 조각상처럼 항시 수평의 공간에 놓이는 수직적인 것의 개념을 갖고 있었기 때문에 조각가를 공간에 3차원적인 물체를 세우는 사람으로 여겨 왔다. 그러나 칼 안드레는 이 모든 것을 뒤집어 버렸으며 평평한 조각을 고안해 내어 부피도 없이 평면상에 놓은 2차원의 작품 형식으로 표현하게 된다. 또한 그의 조각이 '설치 작품'이라고 불려 지게 되는데, 이때 '설치 작품'이란 모든 구성 요소가 이동 가능하기 위하여 일정한 틀을 갖지 않고 현실의 특수한 상황에 맞추어 제작되는 것이라 할 수 있기 때문이다. 구겐하임 미술관에서 그는 네모난 금속 조각 몇 개를 연결시켜 만든 간결한 집합체들을 전시하였는데 관람객들은 작품을 밟고 거닐며 미술의 신성함을 없애는 경험을 하게 된다. 칼 안드레는 브랑쿠시의 영향을 받아 1958-1959년 사이에 제작한 단순한 기하학적 형태의 나무 조각이나, 우연한 형태의 알루미늄 리본, 벽돌을 모아 작품들을 제작하였는데 그는 '형태와 구조와 장소는 모두 동일한 것이다'[29]라고 말함으로써 그의 '설치'는 곧 그의 작품을 결정짓는 매체인 동시에 그에게서 장소는 '설치'로 확보되는 전형임을 알 수 있다.

현대미술에 있어서 "관객은 그저 눈으로 보기만 하는 것이 아니라 듣고, 접촉하고 냄새까지 맡아야 한다"[30]는 말은 브롭스키의 작업에서 화랑 공간과 그것을 둘러싼 주위환경이 작가 자신의 제작실이 되어 모든 것이 그 안에 포용되는 의도에서 잘 나타난다.

브롭스키는 현대미술이 동원할 수 있는 각종매체 즉, 드로잉, 아쌍블라쥬, 슬라이드, 모터, 소리, 비디오, 벽화, 사진 등의 양식을 이용한다. 1977년 캘리포니아 전시회에서 그는 3차원의 건축적 관심과 그림에 있어서 2차원적 가

29) Jean-Louis Ferrier/「20c미술의 대모험」 김정화(譯) 서울A.P 인터내셔널 1990 p670
30) E. Lucie-Smith/「현대미술」 이열모(譯) 서울:형설출판사 1985 p268

능성을 함께 연결시키기도 하는데, 그 방법은 슬라이드를 이용하여 깊이가 다른 3개의 벽면에 투사하여 이미지를 형성하는 것이다. 이러한 작업은 1981년 Contemporary Art에서 전시한 「서류가방을 든 남자」(圖-7)와 뉴욕의 현대미술관에서의 「달리는 사람」(圖-8)에서도 볼 수 있다.

블라덴(Ronald Bladen)은 금속의 딱딱하고 무거운 재료 대신 채색된 목재를 사용하여 작품을 거대하게 설치하는 대표적 작가이다. 그의 작품「 X 」(圖-9)1967 는 2층까지 뚫린 화랑 실내에 전시하기 위해 제작된 것으로 화랑이 외소하게 보여 질 만큼 그 존재는 무대 속에 이중으로 장엄하게 우뚝 등장한다. 또한 실내 공간 전체를 검정색의 입체적인 단순한 기호로 거대하게 연출함으로써 실내 설치미술의 새로운 장을 열게 하였다.[31]현대의 많은 예술가들은 환경공간에 대해 관심을 갖게 되는데 환경공간을 이용한 설치물은 대체로 도시 속에서 기념비적 조각의 형태와 대자연의 주변환경 공간을 활용한 설치적 성격을 띄게 된다. 이러한 주변 환경을 이용한 설치나 배치하는 방법은 이미 오래전부터 예술가들의 개방된 의식과 확장된 공간 속에서 예술의 본질을 감지하고 나아가서 어떠한 예술적 한계성도 초극할 수 있는 장을 마련한 것이라 할 수 있다.

2) 자연(自然)환경에서의 오브제

1960년대 후반에 나타난 대부분의 아방가르드(Avant Garde)미술은 작품 제작과정에서 나타나는 형식적 집착이라든가 상업주의적인 화랑, 또는 미술관의 관습적인 태도를 부정함으로 전통적인 제작 체계를 벗어나게 되었다. 그리하여 일부 작가들은 전시장을 벗어나 자연 공간이나 사회 현장으로 작업의 설치를 옮겨가는가 하면 예술 현상에 관련되는 여러 측면들에 있어서 가능한 한 많은 매체들을 동원하면서 예술 개념의 검증을 시도하게 되었다.

1960년대 후반의 미술가들은 '시간'과 만나기를 원하였으며 예술 속에 조화

31) H. W. janson/「미술의 역사」 김윤범(譯) 서울:삼성출판사 1984 p660

되어 있는 시간, 공간을 재조명하기 위하여 작품 설치를 대지(大地)에 하기 시작했다. 이러한 대지를 이용한 설치 작품들을 '대지미술(Land Art)'[32] 이라고 한다.

대지미술은 미니멀 아트의 영향에서 '물질(物質)'로서의 예술을 부정하려는 경향과 반문명적인 물결보다도 미술행위를 중요시한다. '작품은 결과가 아니라 과정'이라고 생각하는 측면에서 언어를 비롯한 지도, 신문, 잡지, 영화 등으로 완벽한 전달의 문제를 해결하기 위해 다양한 매체를 사용하게 되는 것이다. 대지를 이용한 공식 전람회는 1968년 10월 드완(Dwan)화랑에서 올덴버그, 오펜하임, 스미드슨, 크리스토, 모리스 등에 의해 시작되었는데, 그 목적은 야외 공간에서 장소의 제한 없이 조형화 하고자 하는 의지의 실현이었다.[33] 이러한 대지 미술 작가들 중에서 대표적인 사람은 크리스토(J.Christo)이다. 그는 우리 시대의 사회와 경제, 그리고 정치적인 힘과 상호 작용하는 자연을 인식하도록 광범위한 이벤트를 제작하였다. 그의 작품은 널리 알려져 있듯이 의자, 책, 자전거, 인체, 일용품 등을 폴리텐으로 포장하고 밧줄을 묶는 등 포장하고 묶는 방식의 작품이었다. 그는 1961년에 거대한 빌딩을 합성수지와 밧줄로 포장하였으며, 1970년대에는 <포장된 해안선.Wrapped coastline> 이라는 명제 하에 오스트리아 시드니 근교의 해안선 1백만 평방미터를 35마일에 달하는 밧줄과 천으로 설치하여 거대한 일면을 제시했다. 또한 1972년에는 <계곡의 커튼>(圖-10)이란 명제로 콜로라도의 라이플 갭(Rifle Gap)에서 두 개의 산 사이를 거대한 닻줄로 잇고 무게가 4톤이나 되는 오렌지 빛의 천을 설치해 상상을 현실화시키는 드라마를 연출시켰으며, 그 후 1976년에는 <달리는 울타리. Running Fence>(圖-11)를 캘리포니아의 소노마 마린 지방에 나일론 캔버스로 24마일에 걸쳐 울타리를 제작했으

32) 대지미술 : 미니멀아트(Minimal art)의 영향 아래 '물질'로서의 예술을 부정하려는 경향과 반문명적인 문화현상이 뒤섞여 생겨난 미술로 미술작품을 화랑과 문명사회로부터 떼어내어 자연 한가운데 설치하려는 미술운동.

33) Ellen H. Johnson/「American Artist on Art : Earth and Process Art」(New York : Oxford University) 1982 p169

며, 1983년에는 <11개의 섬포장>의 작품(圖-12)을 하여 대지를 이용한 설치의 거대함을 인식시켜 주었다.

크리스토 이외에 하이저(Michael Heizer), 오펜하임(Dennis Oppenheim), 스미슨(Richard Smithson) 월터 드 마리아(Walter de Maria)의 작업들 역시 대지 미술을 통해 새로운 조각개념을 보여주었다. 이들 중 하이저(Michael Heizer) 는 네바다와 켈리포니아의 광막한 사막을 무대로 거대한 규모의 인공적 흔적을 남기기 시작했다. 숨 막히는 화랑에서 다닥다닥 작품을 붙인 작가들의 상거래에 환면을 느끼고, 자신의 작품을 담을 수 있는 참된 공간으로 네바다 사막을 택하였다. 이에「이중부정(Double Negative)」은 2개의 계곡으로 구성되어 있으며 거대한 규모로 설치되어 있기 때문에 관객이 작품 속에 직접 위치하여 단지 맞은편의 갈라진 곳만 바라보게 되어 있어 신체의 기준을 통해서 거대한 작품규모를 감지할 수 있다.

대지 작가들에게는 자연이나 자연의 힘과 일체성을 긍정하려는 노력이 작업에서도 명백히 나타나고 있는「서클」1982(圖-13) 「슬레이드의 선」1985 등의 리차드 롱 작품을 볼 수 있다. 이스라엘에 있는 네제브 사막 지대에서 있는 대니 카라반의 작품 「네제브기념물」1963 ~ 68은 모래언덕 위에 단순한 입체들로 이루어진 거대한 복합구조를 구축하였다.[34]이처럼 자연의 모든 곳은 무수한 조형적 요소로 잠재되어 있으며 무한한 가능성을 제시해 준다. 이것은 초기의 환경미술이 오브제 등을 남겼던 것에 반해서 대지를 이용한 설치 작업은 의식화된 행위가 가장 중요한 부분을 겸하고 있다. 작업의 결과에 초점을 맞추지 않고 작업 과정에 있는 의식화의 행위에 초점을 맞출 경우 이 작업들은 그 의미가 크다고 할 수 있다.

대지미술은 자연 환경의 특정한 성격과 관계하면서 작업의 내용을 결부시킨다. 이들의 작업들은 일련의 비슷한 장소에서 작업이 이루어졌으며 중요한 것은 그 작업들과 그 주변의 경계가 명확하지 않다는 것이다. 그것들은 그 주위의 자연 환경으로부터 분리된 오브제가 아니라 자연 공간이나 그 주변의

34) 윤난지「현대미술의 풍경」서울:예경 2000 p199

자연물과 결부되어서 평가되는 것이다. 이런 주위환경의 요소들은 작가의 계획에 충분히 고려됨으로써 작가나 보는 사람들에게 특정한 장소에 대한 독특한 경험을 제공한다고 할 수 있다.

3) 행위예술의 오브제

현대미술은 두 개의 원천에서 나와 하나의 장소에로 지향하는 두개의 길로 나타내고 있는데, 이 두개의 길이란 바로 관념으로서의 미술과 행위로서의 미술이다. 행위의 미술인 경우 본질은 에너지와 시간, 운동으로 변모되고 있다고 한다. 이러한 행위로서의 미술은 인간 삶의 굴레를 창조적인 예술상황으로 합체하고자 하는 형이상학적인 예술의지로 고려되며, 인간 매사의 삶으로부터 검열되지 않는 시각으로써 끄집어 낸 주제를 택하여 예술에 밀착시키고자 하는 의도를 함축하고 있다. 이러한 경향은 오늘날 예술표현의 주체인 인간을 꼴라쥬화 된 물체로서 전환시켜 나아가서 일상생활 공간 속에서 주제, 소재, 행위의 변화에 의한 여러 가지 형식으로 구성하거나, 조형매체를 통렴화 하려는 의도로 표현되어지며, 조형의식의 확장에 따른 공간 변용으로 그 개념이 전이되기도 하는 것이다.[35]

이런 예술 행위 자체를 표현요소로 형성시키는 것에서 진화하여 행위적요소를 강조하고 일상적 삶과 접목하는 직접적 체험의 실험적 요소로 그 의미를 압축하는데, 존 케이지(John Cage)는 이러한 행위적 자체에 대한 해프닝의 시초라 할 수 있다. 그의 논문「실험적인 음악」1957년에서 무대를 향한 예술이라는 새로운 방향을 제시하였으며, 일상생활과 예술의 일치를 바탕으로 '모든 소리는 음악이며, 심지어는 침묵 또한 음악'이다. 라는 오브제의 확대 가능성을 가지게 되었다.

따라서 케이지의 사고에서 중요한 것은 그가 생각하였던 예술의 기능, 즉 인간의 '경험'을 통해 '지각' 하도록 한다는 것이며, 실체의 삶이나 사건을 실

35) 박계원「설치미술의 조형적 특성에 관한연구」계명대학교 석사학위논문 1994 p43

제의 공간 속에 보여주는 행위 예술로 등장하게 된 것이다.

“환경예술이 이론적으로 확장된 형식이 바로 해프닝이다” 라고 말한 앨런 캐플로우의(Allan Kaprow)는 ‘우발적인 사건’이라는 뜻으로 해프닝이라 쓰이는데 테마, 소재, 액션(Action)의 변화에 의해 여러 가지 형식으로 전개되어 이른바 예술과 일상생활과의 경계를 없애려는 것이 하나의 특색이다. 해프닝을 정확히 규정짓기는 어려운 일이나 마이클 킬비(Michael Kirby)는 하나의 정의를 시도하고 있다. 즉 “모체(Matrix)가 없이 진행되는 연회를 포함해서 여러 가지 비논리적 요소들이 칸막이식 구조로 조직되는 고의적으로 꾸며 놓은 일종의 연극형태이다”라는 것이다.[36]

또한, 캐플로우(A· Kaprow)는 작품에 있어 ‘환경’ 을 정의하기를 ‘걸어들어 갈수 있는’ 작품이라고 한 바 있다. 즉 설치가 ‘환경작품’으로 될 때에는 시각적 환경과 심리적이고 정신적인 환경을 주지할 필요가 있다고 하였다. 예를 들면 브루스 노먼(B· Nauman)은 1970년에 ‘내적(Mind-Space)’에 관심을 다음과 같이 보여 주고 있는데, 그는 완전한 크기의 방을 지어 놓고 볼거리는 하나도 없이 해놨지만 보이지 않게 스피커를 통해 흘러나오는 소리가 억양없이 반복되었다. 이처럼 공간적 환경은 자연의 물리적 조건의 사용과 더불어 시각적 내용에서 개념적 전개로 이어오는 것이라 할 수 있으며, 설치로서 환경을 작품화하여 구체적 심리상황까지 나타내려는 의지를 볼 수 있다.

케이지의 사고에 영향을 받은 캐플로우는 움직이는 미술을 제작하려 하였으며 이러한 의지가 행위적 유형으로 연결되어 인간과 몸체와의 상호관계, 상호작용에 의한 접점[37]으로 행위적 설치유형을 추구하게 된다. 그의 작품 <18 Happening in 6 Part>는 천과 슬라이드 그리고 누드 등 일련의 환경적 물체 또한 의도적인 각본에 의해 이동하는 관람객들이 전체적 공간 속에서 하나의 작품매체로 등장하게 된다. 이러한 행위적 유형은 액션페인팅의 논리적 한계성에서 초월하여 정적인 내재율을 동적인 환경의 요소로 발전시켰다

36) A. 헨리 Op,cit p110
37) 한경아「설치미술에서의 오브제의 조형적 특성」숙명여대 석사학위논문 1999 p27

고 볼 수 있다. 또한, 캐플로우의 해프닝에 동원되고 설치되었던 세트나 연극적인 공간이 이후 설치미술의 중요한 선례(先例)로 작용하게 되었다는 것이다. 이러한 공간적 환경에 대한 해프닝의 의식은 1950년대 후반과 1960년대 초반의 미국 미술계에 갑자기 생겨났으며 '미술' 감각(혹은 더 정확히 말하자면 '콜라쥬-분위기' 감각)을 소리, 시간, 제스처, 감동, 냄새 등으로 이루어진 상황으로의 확장에 몰입되었다. 이것은 앨런 캐플로우의 '안마당'(Courtyard) 같은 작품에서 그 본질적 의미를 찾아 볼 수 있다. 여기서 보면 공연자 중의 한 사람은 공연 장소 주위를 자전거로 천천히 원을 이루며 도는 것이었다. 만약 어떠한 관람객이 그곳에 있게 되었다면 이것이 그 관람객에게 어떤 의미를 주는가 하는 것은 그 관람객에게 달려 있는 것이다. 또한 이브 클라인(Y· Klein)의 작품에서도 행위적 설치의 성격이 두드러짐을 볼 수 있는데 단색 그림의 인체 측정화라는 작업은 청색물감이 가득 든 양동이를 든 세 명의 벌거벗은 여인들과 함께 흰 종이를 바닥에 깔아 놓는다. 그는 두 손 가득히 푸른 물감을 떠서는 가슴과 둔부에 칠하고 땅바닥이나 혹은 이미 설치되어져 있는 칸막이에 물을 밀어부치거나 하여 육체의 흔적을 만들어 낸다. 이와 같이 "여체라는 가장 구체적인 물체를 표현매체로 사용하여 단순히 물질적인 회화작품으로만 머물지 않는 일종의 정신적 유동체로서의 의의가 있다"고 할 수 있다.

짐 다인(Jim Dine), 올덴버그(C. Oldenburg)등은 예컨데 무용수, 단편영화, 연설, 제작된 물체 등을 이용하거나 현장으로 초청된 관람객의 예기치 않았던 행동 즉 행위의 우연성을 적극 수용하였다. 짐 다인의 <자동차 사고 The car crash>(圖-14)는 그의 초기 해프닝을 통틀어 가장 직선적인 표현을 담고 있어서 흥미로우며, 거기엔 적어도 심리적 연속성이라는 일정한 맥락이 존재하고 개인적 요소 또한 강하다.

또한 올덴버그의 해프닝은 도시의 우발적인 가능성들과 장관, 격렬함, 더러움 등을 다루고 있다. 이러한 올덴버그의 매번 전시회는 비록 개개의 작품이 별개의 것으로 생각되지만 서로 관련이 깊은 하나의 환경작품을 이루어 왔

다.[38] 그의 작품들은 오브제와 관객, 실제의 공간이라는 세 개의 요소가 유효적절하게 조화를 이루었던 것이다.

또한 플럭서스(Fluxus)의 요셉 보이스(Joseph Beuys)는 각종 설치된 오브제들 속에 작가 자신이 직접 참여하고 모든 행위가 면밀히 구성되고 미리 계획된 형식에 따라 행해지는 이벤트 형식의 해프닝을 보여주었는데 <24시간의 Action>(圖-15)에서는 여러 가지 복잡한 행동을 취하면서 24시간 동안 상자 위에 서 있었다. 이러한 행위들은 개념주의적 미술활동으로서 퍼포먼스(Performance)의 선구적 역할을 하였다. 요셉 보이스(Joseph Beuys)는 2차 대전 당시 비행기 사고로 죽음 직전에 타타르인에 의해서 구출되었는데 이때의 경험은 그의 예술에 자주 등장하는 주제가 되었다. 그는 또한 자연과학도 많은 관심을 보였다. 그의 경험에 기초한 작품으로는 <지방질 의자. Fat Chair> <지방질 구석. Fat Corner> <포장. The pack)과 같은 상징적인 작품들이 있다. 이러한 그의 예술은 제작에서 존재하지 않고 자신의 실천 사항, 즉 가르침이라고 주상한다.[39] 보이스는 그의 생명을 그의 예술의 위치. 혹은 순서로 개환 시키며 그것을 인간의 가능성과 창조적 노력의 견본으로 우리에게 제공한다. 그의 작품의 핵심은 '창조성이 우리 사회의 변형을 위한 가장 강력한 도구'이며 그의 철학적 구상은 '우리에게 생명과 시간의 변형, 그리고 우리 자신의 시간과 생명에 관하여 생각'하게 만들어 준다. 플럭서스(Fluxus)의 초기 멤버였던 보이스는 예술 행위는 어떤 내용을 표현하고자 하는 것이 아니라 시간의 경과에 따라 저절로 구성되는 것이어야 한다고 강조한다. 그가 말하는 예술의 개념은 극히 개인적인 의도로부터 출발되었다. 즉 소수의 부르주아적 예술 개념과는 아무런 공통점도 없으며, 전통적인 개념 그 이상의 것으로서 하나의 과학적 과정인 것이다.

삶의 주체적 행위를 작품으로 승화시킨 행위예술가들은 무용수, 단편영화,

---

38) 한경아「설치미술에서 오브제의 조형적 특성」숙명여대 석사학위논문 1999 p28
39) Haward J. Smagula/「Currents Contemprary Directions in the Visual Art」 Prentice-Hall 1983 p223

연설, 영상매체, 설치되어진 물체 등을 적극 수용하였다. 이들의 작품은 논리성 보다는 지속적인 행위로 관람객 속에 침투하여 사건진행을 연차적으로 형성 시키고 예술과 삶의 동일성을 요구한다. 작품 속에서 나타나는 물체들은 관람객과 함께 포함되어지는 것으로 정체된 사물을 행동하는 사물로 가변화 시켜주는 수단을 제공하여 시각적 미술로서의 연극처럼 설치되어진 조형형식이라 할 수 있다. 통합된 장에서 관중의 행위를 비심리학적 취지와 물리적 움직임, 그리고 공간적 관계로 흡수하고 있으며 현실 공간 전체를 원동력으로 하며 변경된 현실을 창조하고 나아가서 환경과 도시, 생활까지 범주를 확장 시킨다.

2. 과학 매체의 수용

1) 매체의 특성

오늘날 미술에 대해 이야기할 때 우리는 양식이나 장르라는 말보다 '매체'라는 말을 즐겨 쓴다. 매체라는 말은 보통 작품을 구성하는 물질적이고 객관적인 요소, 다시 말해 하드웨어적인 요소를 지칭한다. 예술행위는 하우저(A. Hausr)가 말하듯이 "독창적이기는 하나 아직 모호하고 잠정적인 아이디어, 그리고 그것을 실현시키기 위한 첫 번째의 실험적인 단계로서 주어진 재료의 처리라는 두 요소의 상호작용의 결과이다."[40]

미술이 정신의 산물이긴 하지만, 작가의 체험을 관객과 공유케 하는 것은 매체를 통해서다. 작가는 자신이 느끼고, 상상하고, 말하려는 것을 매체와의 물리적 접촉을 통하여 표현한다. 그러나 "물리적 매체는 단지 수동적이지만은 않다. 그것은 그 자체의 특성을 지니고 있어서 어떤 것은 허락하는 반면, 다른 어떤 것은 허락하지 않는다."[41] 이것이 매체의 적극적 기능으로서, 작가는 표현하기 위하여 매체를 사용하지만 동시에 그 선택된 매체가 작가에게 말을 걸기도 한다는 것을 의미한다.

---

40) Herbert Marcuse/「미학과 문화」 회현·이근영(譯) 서울:범우사 1989 p306
41) Amold Hasur/「예술사의 철학」 황지우(譯) 서울:돌베게 1983 p238

따라서 미술에 있어서의 매체의 확장은, 기존의 매체가 새로운 표현 욕구를 충족시킬 수 없다고 느껴질 때 그리고 새로운 매체가 새로운 표현력의 가능성을 보여 줄 때 일어난다. 마샬 맥루한(Marshall Mcluhan)의 유명한 명제 "매체는 메시지이다"라는 말은 객관주의적 시각을 비판하는 일종의 선언이다. 이 말은 모더니즘 미학의 전형적인 선언으로 받아들여지기도 하지만 매체의 순수성을 강조하는 모더니즘 미학과 맥루한의 시각은 다르다. 맥루한의 이 말은 현대문화의 일반적 성격을 이론화하는 명제로 이해되어야 한다. 그에 따르면 "매체는 메시지이다"라는 것은 오늘날에야 맥루한의 용어로는 '전자시대'가 되어서야 비로소 밖으로 드러난 사실이다. 즉 맥루한은 이 말로써 과거와 오늘날 사이에 일어난 어떤 단절을 시사하고 있는 것이다. "매체는 메시지이다"라는 말의 우선적인 의미는, 매체가 전달하는 메시지는 그 매체의 성격과 분리될 수 없다는 것이다. 보통 커뮤니케이션 과정에서 쓰이는 매체라는 개념은 메시지를 담는 중립적인 도구로 인식된다. 말하자면 메시지는 정보를 전달하는 주체에 속한 것으로, 매체는 정보를 담는 그릇으로서 객체에 속한 것으로 이해된다. 그러나 맥루한은 매체는 중립적인 도구가 아니라 그 매체에 담기는 메시지를 결정하는 적극적인 역할을 한다고 주장한다. 그러나 이 말은 단순히 매체가 능동적인 힘이라는 주장에 그치는 것이 아니다. 맥루한에 따르면 매체라는 말은 인간의 감각기관의 확장으로 이해되는 모든 것을 지칭한다.

예컨대 망원경은 눈의 확장이고, 자동차는 발의 확장이며, 전자정보망은 신경기관의 확장이다. "이것(매체는 메시지다라는 말)의 의미는 간단하다. 그것은 모든 매체가 우리 자신의 확장이며, 이 매체의 개인적 및 사회적 영향은 우리 하나하나의 확장, 바꾸어 말한다면 새로운 테크놀로지 하나하나가 우리에게 도입되는 새로운 척도로서 측정되어야 한다는 것이다. 매체가 우리 감각기관의 확장이라는 이 말을 받아들인다면, 매체는 더 이상 인간과 분리된 객관적 결과물로 간주될 수 없다. 매체의 변화는 인간의 감각기관의 변화를 야기하게 되고, 변화된 감각은 인식에 영향을 미치게 되므로, 매체는 결국 인

간의 개념 그 자체를 새롭게 정의 내리는 능동적인 작용을 하는 것이다. 이렇게 볼 때 매체는 주체 대 객체라는 이분법의 한 극이 아니라 인간의 신체와 '융합'되는 심리적-물리적 과정 내지 일종의 '장'(Field)에 가까운 개념이 된다.

일반적인 의미에서 미술은 매체에 의해 시각적으로 구체화된다는 점에서 매체는 물질적 속성을 갖는 재료 자체를 의미하기도 하며 대중적 전달의 수단이나 도구 일반을 가리키는 것으로도 사용된다. 42) 또, 매체는 그것을 사용하는 인간의 지각습관을 변화시킨다. 내용과 관계없이 매체 자체가 인간의 지각 내부로 침투된다. 문자가 없던 시대의 문화가 문자가 있던 시대의 문자문화 그리고 문자 이후의 문화는 각기 세계를 전혀 다른 차원에서 파악한다. 이 미묘한 통찰을 전달하기 위해 맥루한은 미디어를 모방하여 메시지라고 표현하기도 한다.43)

현대미술에 있어서 매체는 그 대상이 사실이건 추상이건 형상을 표현하는 방법과 행위, 또 작가의 표현의지를 위해 수반되는 것으로 이것의 연구는 다양함 속에서 독창적인 것을 요구하는 현대의 주제와 창조적 기법으로 연결되어 진다. 즉 창조적 표현을 위해 매체가 갖는 물성(物性)을 이해하고 표현수단이 되는 재료와 작품에 사용되는 오브제 같은 재료라도 작가의 주관적 해석에 따라 새로운 의미가 부여될 수 있는 자신의 고유성을 나타내는 것이다. 또 표현수단으로서의 소재를 물질적 고유성을 보유한 구체적인 매체와 그것보다 추상적, 감각적인 요소로 나누어 생각해 볼 수 있다. 예를 들면 조각이 형태 표현을 바탕으로 하는 시각적 매체임을 나타낼 때 그 대상이 사실이건 추상이건 형상을 표현하는 방법과 행위, 그려지는 흔적에서 작가의 표현의지 및 형상표현을 위해 수반되는 것이 매체인 것이다.

현대는 주제와 기법의 다양함 속에서 독창적인 것을 요구한다. 그러므로 예

---

42) 유근덕「설치미술에 나타난 High Tech매체연구」중앙대학교 대학원 석사학위 논문 1998 p41

43) Marshall Mcluhan/「미디어는 메시지다」김진홍(譯) 열화당 1998 p10

술가는 항상 새로운 것을 창조하기 위해 노력하고, 그러한 노력은 미술가의 창작욕구와 변화, 그리고 여러 가지 새로운 표현 방법의 모색으로 이어져 왔다. 이런 창조적 표현을 위해 재료가 갖는 물성을 이해하는 것이 예술 표현의 수단이 되는 재료, 즉 매체나 작품에 상용되는 오브제 등 같은 재료라도 작가의 주관적 해석에 따라 새로운 의미가 부여 될 수 있도록 해야 한다. 그런 노력으로 주변의 많은 물질들은 작품의 중요한 재료가 되어 작가의 말하고자 하는 것이 물질 속에 투영되고 표출되어 형상화 된다. 작가의 작품에 있어 주변의 많은 물질들은 작품의 중요한 재료가 되어 작가의 경험 같은 심리적이고 정서적인 것들이 물질 속에 투영되고 표출되어 형상화된다. 따라서 현대 미술의 자유로운 표현의 다원적 양상은 다양한 재료의 실험과 함께 전통적인 고전적 재료의 한계를 극복함으로써 좀 더 자유로운 위치를 확보하게 되는 것이다.

2) 과학발달과 표현매체의 변화

근대에 들어서면서 미술은 어느 하나의 기준을 두어 정의할 수 없을 만큼 다양한 양상을 띄고 새로운 시도를 행하고 있다. 오히려 정의를 내린다는 것 자체가 무모한 시도라고 여겨질 정도이다. 미국의 미학자 베이츠 (M. Weitz)는 자신의 논고「미학에서 이론의 역할 (The Role of theory in aesthetics)」에서 예술은 개방적인 개념 (An open concept)이라고 하는 견해를 개진하였다. 그는 '예술의 필요 충분적인 기준을 제시하기란 불가능하다 따라서 어떠한 예술 이론도 논리적으로 불가능한 것일뿐더러 실천을 통해서도 달성되기 어려운 것이다. 언제나 예술가는 이전에 결코 창조되지 못하였던 것들을 창조한다. 따라서 예술의 존재 조건이 사전에 설정될 수는 없다' 고 주장하고 있다. [44] 이러한 다양성과 자율성은 작가의 표현 채널의 공존은, 어떤 이에게는 완벽한 소통을 의미하지만 다른 채널을 바라보고 있는 이에게는 소통의

44) W. 타타르키비츠/「예술개념의 역사」 김채현(譯) 서울:열화당 1986 p64

가능성을 어렵게 하는 결과를 가져올 수 있다고 보여 진다. 물론 예술의 목적이 모든 사람과의 소통에 있는 것은 아니다. 소통의 문제는 결국 대상(對象)의 문제가 된다. 이는 예술작품도 모든 사람과의 완벽한 소통은 불가능하며, 그렇다면 어떤 작품은 어느 누구와의 소통을 대상으로 하여 작업한 것인가가 그의 작업에 대한 소통의 성패에 대해 말 할 수 있는 가늠자가 된다고 생각한다.

결국 현대미술에 있어서 미술작품의 소통은 미술을 전공한 이들이나, 관심을 갖고 현대미술에 대한 사전지식을 습득할 수 있었던 이들에게 가능한 것이 될 수밖에 없었다고 생각한다. 어쩌면 상황은 그 반대일지도 모른다. 19세기에 있어서 20세기에 걸쳐 서구사회가 산업화 도시화, 전문화 등으로 급격하게 변화하면서 거기에 발맞춰 신문, 잡지 라디오 TV 영화 만화 복제그림 광고 음반 등 대중매체가 본격적으로 등장한다. 이들은 대량생산 대량전달 대량소비의 상업주의라는 이념 하에 대중예술이라고 부르는 문화 산물들을 우리의 일상생활에 융단 폭격하듯 쏟아 부어왔다. 일반인들은 이제 시각의 영역에 대한 결핍을 느낄 여유조차 갖지 못하고 있고 현대인의 환경은 각종 시각이미지로 넘쳐나고 있다.

캐나다 미술사가 알란 고완스(Alan Gowans)에 따르면 대중매체를 이용하는 대중미술의 형식은 항상 사회에서 그들의 기능에 따라 결정되지만, 순수미술은 전혀 그렇지가 않다고 말한다. 실제로 대중미술은 스스로 사회적 조건과 요구를 충족시켜야 할 새로운 형식들은 찾아내야만 했고 그래서 전개된 형식들은 자연스럽게 시대의 취향을 반영하게 되었다. 순수미술은 대중미술이 반영한 새로운 취향에서 자신의 형식을 발견하고, 그것을 사회 속의 기능이라는 역할을 떠나 전시회의 고상한 전시물들로 변질시켜 버리고 있다고 그는 지적하고 있다.[45] 결국 그는 현대에서 순수미술은 대중사회 속에서 호흡하고 있지 못하므로 죽었다고까지 표현하고 있다. 바로크 절대권위를 무너뜨린 프

45) Alan Gowans(알란 고완스)/ "대중미술, 순수미술 그리고 사회 속에서 미술의 전통적 기능들"「대중예술의 이론들」박성봉(譯) 서울:도서출판 동연 1994 p148~170

랑스 시민혁명이후, 자본가로 변신한 귀족과 승려들을 대상으로 소통하려한 그림의 거부로 기인한 서구 현대미술에서의 아방가르드적 시도는, 지금 그들과는 다른 민주주의의 역사를 겪은 우리나라의 상황에서 결과만을 놓고 볼 때 알 수 없는 파괴행위로만 보여 질 수도 있다. 이러한 논의는 결국 현대라는 역사적인 개념을 어떻게 설정하는가의 문제가 되기도 한다. 가령 유럽인들에게 있어 제 2차 세계대전의 시기는 모든 문명의 파괴 속에서 다다이즘을 발생시키지만, 우리나라에서 그 시기는 강압에 의한 왜곡된 근대화를 겪으며 서구의 미술을 접하게 되는 시점이라고 할 수 있다. 유럽인들에게 있어서 현대를 자동화의 횡포에 의한 인간성이 상실되어가는 시대라고 말하지만, 우리나라의 경우는 그러한 자동화시스템을 갖추기 위해 고민하는 처지에 있다고 말할 수 있다.

현대에 들어 '테크놀로지아트'라 부르는 작품들은 빛, 소리, 영상 움직임 등을 이용한 작품들을 말한다. 최근에는 슬라이드 프로젝트 TV모니터 영화 비디오 컴퓨터 홀로그램 등 테크놀로지를 응용한 영상 미디어[46] 작품들이 많이 등장하여 현대인들에게 매우 새로운 표현 방식과 새로운 시각 체험으로 받아들여지고 있다.

과학은 오늘날 문화 속에서 예술과 테크놀로지[47]를 통합하는 원동력으로 작용하면서 다양한 형태와 양식의 탄생을 가져다주었다. 현대미술에 있어서 테크놀로지는 하나의 도구이며 수단일 뿐 아니라 다양한 형태로 응용되고 있다. 19세기 초 사진기의 등장이 시각 예술의 획기적인 변화를 야기하였듯이 현대에 와서는 대중사회 문화의 구조 속에서 새로운 양태의 비개성적기술, 과학적 매체의 시대가 태동하였다. 그리하여 미술의 영역은 회화, 조각, 영화

---

46) 여기서 가리키는 미디어(Media)란 매체, 매개물, 수단 특히, 전달의 수단이 되는 비디오, 잡지, 사진 등 대중매체 및 전자매체를 지칭한다.

47) 테크놀로지(Technology)라는 용어는 능숙한 기술(Skillful)을 의미하는 희랍어 테크네(Techne)로부터 파생된 것이다. 이 'techne'에 학(學:teching)의 의미를 지니는 'Logos'가 결합되어 'technology'란 용어가 형성되었는데 노동 대상에 작용을 가하는 방법과 수단에 대한 지식을 나타낸다.

TV매체 등 시각적 커뮤니케이션(Communication)을 복합적으로 사용하여 종합적 표현 공간을 형성시키는 혼합기법의 양상으로 발전해 가고 있다.

19세기에 구스타브 프르베르(Gustave Flaubert)는 “과학이 발달하면 할수록 예술이 발달하고 과학은 미학이 될 것이다.”[48]라고 예언한 바 있다. 과학은 이성적이고 공리적이다. 그러므로 두 분야의 특성은 대립되고 반대되는 것으로 인식되기가 쉽다. 그러나 오래 전부터 예술가들은 과학의 발달에 힘입어 그들의 환상과 감성을 실현하려고 하였으며 반대로 과학자들은 인간의 꿈과 환상을 그들이 실제로 실현해야 할 과제로 삼으며 연구하였기 때문에 예술은 과학을 더욱 더 발전시키는 촉진제 역할을 하였다.

마리요 카스타(Mario Casta)는 “현대예술 속에서의 테크닉은 단순한 차원의 테크놀로지 사용을 의미하는 것이 아니라, 테크놀로지로부터 모든 방법과 상상력을 얻고 테크놀로지로부터 그 꿈을 실현시키게 된다”[49]라고 말했다. 프랑크 포뻬르(Frank Popper) 역시 “만일 어떤 예술가가 테크놀로지를 사용한다면 이것은 하나의 방법을 사용하는 것이며 방법과 테크닉은 같은 것이다” 라 정의하면서 “그러나 이러한 방법은 예술 속에서 하나의 문제 제기 기능으로서 역할을 해야한다” 라고 방법, 즉 테크닉 사용에 대한 의미를 덧붙이고 있다. 이와 같이 20세기의 새로운 예술형태들 (키네틱 아트, 사진예술, 영화예술, 비디오 아트, 컴퓨터 아트)등이 과학적 테크놀로지를 적극 수용하며 전면에 등장하게 된다.

70년대 말 미디어(Media)의 발달로 인한 매체의 혁명은 바로 예술과 결합된 과학 기술의 혁명을 말한다. 미디어테크놀로지는 우리들의 현실을 새롭게 창조해 나아가고 있다. 전자미디어는 인간의 기억이나 경험으로 대응, 시간과 공간의식을 반영함으로써 인간의 상상력과 감수성의 변형을 초래했다. 미디어의 발달은 세계를 하나로 전 세계의 대중문화를 대동소이하게 획일화시키고 있다 후기 산업사회는 현실과 더 밀착, 생활의 동반자로서의 테크놀로지

48) 김현화「미술사 연구의 최근 동향」서양미술사학회 논문집 제7집 1995 p176
49) 김재권「예술과 테크놀로지」「미술세계 1990.1」p65

로 광역화됨으로써 이는 사회구조뿐만이 아니라 문화적 내면까지도 변화시키고 있다. 오늘날 매체의 변화는 TV, Video, Computer, 더 나아가서는 '가상현실'의 시대로 나아가고 있다. 백남준 이후 미술에 TV, Video, Computer, 매체의 등장은 예술의 대중화에 새로운 혁신을 가져왔다. VR(Virtual Reality)는 이들 매체들을 총체적 예술개념으로 발전시킬 수 있는 가능성을 내재하고 있다. 이는 현실보다 더 완벽한 현실재현 구사 가능성과 인간과 예술의 원활한 소통관계를 목적으로 하고 있다. 바바라 런던(Barbara London)은 오늘날의 매체예술은 복잡성과 궤변의 도전적 수준에 올라와 있다고 했다.[50]

최근에는 첨단 영상과학을 이용한 컴퓨터(Computer), 홀로그램(Hologram) 레이저(Laser) 등의 매체 사용이 급격히 늘어나고 있는 추세이다. 이러한 과학기술의 발달은 새로운 예술형식의 태동을 촉발하여 예술 구조자체에 획기적인 변혁을 가져오고 있다. 특히 테크놀로지와 첨단매체들을 이용한 설치미술 유형들은 예술의 창작과 감상, 소통에 눈부신 혁명을 이루었다. 미적 체험의 광역화라든지 지각영역의 확장, 창작의 질적인 변화, 신소재의 개발 등으로 대변되는 이와 같은 변화는 현대가 곧 '미디어'시대임을 증명하는 것이다.[51] 이는 미술의 질적인 변화를 도모하면서 다른 한편으로는 소통의 극대화를 이룩하는 결과를 가져왔다. 예컨대 전자이미지나 인쇄매체를 활용한 사회 비판적인 발언의 시도라든지, 빛이나 전파 등을 이용한 대중적 소통의 가능성을 시도한 것 등이 바로 그것이다. 매체의 혁명, 미술의 혁명은 과학과 예술의 상호보완적 관계를 필연적인 상황에 놓이게 함으로써 이는 상상력이 가져다 준 방법적 결과이다. 오락과 정보를 동시에 제공하는 컴퓨터와 비디오장치의 결합은 과학적 분석에 의한 현상과 문제점들을 예술가들이 3차원의 전시물로 전환시킴으로서 세계의 피할 수 없는 현안들, 다양하고 많은 것들을 한꺼번에 제시, 반영이 가능해지면서 포괄적인 세계관을 제시하게 되었

50) 대전세계박람회 조직위원회「현대미술 세기의 전환」이선/R.J.Fouser (譯) 1993 p97
51) 윤진섭「매체의 활용과 새로운 소통의 가능성」「가나아트 1993.12」p73

다.[52] 또 이러한 현상은 미술에 있어서도 모든 개념과 방법, 재료 등을 포함하는 다원화된 양상을 수용하게 되었으며 다양한 매체의 선택은 첨단 전자장치에서 인공위성까지 활용하게 되는 양상으로 보이게 된다. 이제 현대미술은 작업장의 개방과 평면성의 극복은 물론, 모든 규율과 장르의 벽을 허물며 예술 전반에서 사회적, 문화적, 정치적 차원으로까지 그 대중과 예술과의 소통의 범주를 넓혀가고 있는 것이다.

3) 과학적 표현의 오브제

예술과 기술은 항상 떼려야 뗄 수 없는 불가분의 관계를 맺어왔다. 오래전부터 예술가들은 그들 자신의 상상력을 자극하는 복잡하고 새로운 표현수단이나 노하우에 언제나 의지해 왔다. 지금까지 예술과 과학은 전혀 별개의 전문영역 즉, 예술은 인간의 감성적 능력에 의해 산출되는 것으로 정서에 호소하는 것이며, 과학은 가설을 실험이란 과정을 통해 증명하는 지적인 것으로 인식되어 왔다[53] 현대사회의 구조 속에서 새로운 양태의 비개성적인 기술, 과학 매체를 적극적으로 예술의 재료로 수용하는 설치 유형이 필연적으로 등장하게 되었다. 이러한 양상은 미술의 조형적 요소가 다소 정적인 상태에서 동적인 상태로 전도시켰으며, 본격적으로 테크놀로지가 조형 양식으로 등장하게 되었다. 나아가서 그것이 사건적 요소와 결부되어 대중에게 보다 더 직접적으로 전달하는 최첨단 실험 매체로 부각되었다.[54] 과학과 기술을 활용하여 표현되는 조형 방법은 첫째로, 키네틱 아트 (Kinetic Art)적 표현으로 작품 자체가 움직이거나 또는 움직이는 부분이 조립되어 확장된 공간 속에서 가동적인 동시에 시간적 개념을 포함하고 있으며 나아가서 개방된 설치적 방식으로 전개되었다.

키네틱 아트의 선구적 입장으로 움직임의 조형성을 극대화시킨 알렉산더 칼

52) 대전세계박람회 조직위원회「현대미술세기의 전환」이선/R.J.Fouser (譯) 1993 p153
53) 최태만「소통으로서의 미술」서울:삶과 꿈 1995 p201
54) Edmund Burke Feldman/「현대미술 구조론」 유인수·최병기(共譯) 서울:숭례문 1990 p574

더(A. Calder)의 초기 작품에서도 다분히 기계의 설치적 양상을 찾아 볼 수가 있다. 그의 초기 작품인 <서커스>는 그의 작품 세계의 변모를 잘 보여주고 있다. 1932년 비뇽화랑에서 모빌을 발표하였고, 또한 철사와 철 조각으로 된 약30여점의 이상한 물체들을 전시하였다. 이중 10여점은 작가와 방문객의 손으로 작동시키는 작은 전기 모터들에 의해 움직이도록 설치되어졌었다.

이 움직이는 조각들에 대해서 칼더는 마르셀 뒤샹의 제안을 받아 들여 <모빌>(圖-16) 이라 명명하였는데 이 말은 '움직임'과 '모티브'라는 두 가지 뜻을 갖고 있다. 이후 자연적 바람에 의해 움직이는 모빌을 탄생시켰으며 큰 규모로 실외에 설치하여 공기와 대지, 생생한 자연의 힘으로부터 하나의 생성 공간을 만들어 냈다. 둘째로, 광학적 개념인 라이트 아트 (Light Art)표현으로 광선에 투영된 물체의 형상뿐만 아니라 광대한 공간 체험을 시도하므로 광선, 색채, 음향이 참여하는 다차원적인 표현이 된다. 빛의 사용 방법에서는 공중에 투사된 빛으로 '조각적인 것'과 평명적인 것'으로 구분되며, 빛은 작품의 부분을 의미할 수도 있고 폐쇄 공간일 경우는 주위의 벽이 될 수도 있다. 셋째로, 영상 매체를 이용하는 방법인데 첨단의 과학 기술적 소재를 설치함으로써 4차원의 개념을 확보하고, 또한 여러 가지 효과의 결과로 실제적 '자연의 상' 아닌 '재현의 상'으로 복원되어 지고 있다.

백남준은 1971년 <TV Cello>(圖-17)에서 모니터 3대를 첼로의 형태로 조형화 시키고 실제로 첼로 연주자를 등장시켜 비디오 설치 유형과 실제 인간 행위, 그리고 영상 정보를 총체적으로 결합한 독특한 조형 양식을 창출하였다. '비디오'와 '홀로 그래픽'의 설치 방법은 이미 자연적 현상 세계를 훨씬 벗어나 관념의 세계, 추상의 세계, 상상의 세계인 동시에 가속적, 역동적 세계를 담고 있다. 단순한 전달매체인 'TV모니터'를 환경적 조형 양식으로 설치하고 전자 설비와 컴퓨터에 의한 제3의 영상 이미지를 창출하여 생생한 퍼포먼스적 조형 논리를 성립시키기도 한다.

비디오는 무엇보다도 전자, 전기적인 점에서 영화와 구분되고 이를 이용한 테크놀로지를 주로 다루는 것은 이른바 '레디오효과 (Effect)'라 부른다. 그리

고 즉각적인 제한(Feed back)과 광역성이 있으므로 퍼포먼스 등의 시도 또한 가능하다. 그러나 무엇보다도 비디오 아트 (Video Art)의 탄생은 설치미술이라 부를 수 있는 일종의 비디오 조각으로 시작되었다.[55] 환경적 상황에서 비디오 조각의 설치적 표현은 생성되는 이미지와 평상적으로 형성하는 3차원 윤곽에 또 하나의 전혀 다른 공간을 발생시킨다. 즉 전원 상태에서 모니터 속의 전체적 공간과 이중적 아이러니를 소통시키거나 혹은, 모니터의 영상이 소멸되면 무공간적인 상태의 무차원성을 강조하게 된다. 설치적 경향을 띤 미술작품에서는 전시할 수 있는 기회가 그 작품의 성격을 조건 짓는 경우가 많다. 이러한 상황은 비디오 설치(Video Installation)에 대한 하나의 영향이 될 수 있다. 20세기에 이르러 과학기술은 괄목할 만한 속도로 발전하여 우리의 환경은 근본적으로 변화시켰으며, 따라서 20세기 인류에 있어 과학기술문명은 회피할 수 없는 현실이 되었다. 이 같은 변모된 환경 특히 시각적 환경 속에서 미술가들이 과학기술에 관심을 가지고 미를 이용하게 된 것은 당연한 현상이다.

Ⅳ.설치미술의 과학매체 오브제의 활용

1. 과학매체의 영역확장

우리는 20세기의 경이적인 과학발달을 무엇보다 전자기술의 발달에서 피부로 느낀다. 이는 생활용구의 상당수가 바로 전자기술의 진보에 힘입어 급속히 자동화, 편의화됐기 때문이다. 늘 새로운 매체로 시대의 경계를 넘으려 애써온 현대미술과 이 20세기의 전령이 만나지 않았다면 그것이 오히려 이상한 일이었을 것이다. 디지털의 융합과 유비쿼터스[56]시대로 전환하고 있는 요즘

55) 「포스트 모더니즘과 예술」 김욱동·채장석(共譯) 서울:도서출판 청하 1991 p269
56) 유비쿼터스(Ubiquitous) : 사용자가 네트워크나 컴퓨터를 의식하지 않고 장소에 상관없이 자유롭게 네트워크에 접속할 수 있는 정보통신 환경. 오늘날 텔레프레즌스로 인해 실제 육체의 또 다른 분신이나 복제된 모습이 시간적으로 뒤늦게 나타나거나 먼 거리 에서도 존재할 수 있게 되었다.

문화의 형태도 종래의 문화적이고 예술적인 문화에서 테크놀로지에 의한 퓨전 문화로 전환되고 있다. 퓨전 현상은 사회가 점점 복잡해지고 과학기술이 발달하면서 기호가 점점 세분화 전문화되면서 사람들의 소비성향을 만족시키기 위해 단순 방식보다는 다양한 차원에서 접근이 필요하다는 시각에서 시도되었다. 특히 현대의 문화는 '미디어문화'라 할 만큼 미디어 테크놀로지가 큰 비중을 차지하고 있다. 유선과 무선이 통합되는 광대역통합망(BcN)[57], 방송, 통신, 컴퓨터, 정보가전이 어우러지는 다매체, 다채널화, 휴대폰, 모바일 폰, PMP[58] 등 이동형 단말기 등이 융합화, 복잡화하면서 고도로 진화하고 있다. 향후 테크놀로지는 예술 매체로서 커뮤니케이션을 형성하기 위해 매체환경 그 자체에 한정되거나 미적 효과만을 양산하는 것에서 벗어나 인간과 사회에 대한 문제 의식적 기능으로 나아가야 한다. 왜냐하면 기술변화의 원인과 결과는 사회현상과 관련을 맺기에 기술과 사회는 서로 독립되기보다는 서로 조건지우고 상호작용하며 공진화하기 때문이다. 따라서 미래의 모든 예술은 관객의 메시지가 예술작품 속에 어떻게 반영되는가에 따라 예술의 사회성이 결정될 것이다.

현대 예술은 예술을 하나의 소모품으로 보려는 일시성, 예술작품을 순수한 효과 또는 이벤트로 접근하려는 개방성, 삶에 대한 현실성으로부터 비롯되는 사회성, 예술을 근엄한 관계로부터 떼어내려는 유희성 등으로 그 특징이 집약된다. 그래서 오늘의 예술은 대상보다 기능에 더 중점을 두고 관객과의 직접적이고 다양한 커뮤니케이션으로 재통합됨으로써 '인간을 위한 예술' 또는 '대중의 예술'로 규정된다. 이는 루이스 멈포드(L. Mumford, 1895~1985)가 <예술과 기술>에서 기술과 예술의 문화적 통합을 얘기하면서 예술은 인간 개성의 모습을 가장 충실하게 옮겨주는 기술의 일부이고, 기술은 기계적 과정을 촉진시키기 위하여 인간성의 대부분을 배제시킨 예술의 표출이라 역설

57) 광대역통합망 : 광대역 멀티미디어서비스를 안전하게 제공하는 통합네트워크. 정보와 통신이 결합한 디지털 통신기술로 1초동안 2백만개 이상의 전기시호를 전달하는 통신.
58) PMP(Portable Multimedia Player) : 휴대용 멀티미디어 플레이어 재생기로 차세대 휴대형 컨버전스 기기라고도 한다.

한 점에서 백남준의 미디어 예술관을 뒷받침해 주는 근거가 된다. 인간은 욕망을 형성하고 실현하는 존재로 취향과 성향에 따라 지식을 활용하여 기술을 향상시키거나 개발함으로써 양질의 문화생활을 영위하여 왔다. 예컨대, 3D 입체영상기술은 인간의 오감 전부를 자극할 수 있어 인간으로 하여금 보고 듣고 만지며 냄새까지 맡게 할 수 있으며 '실감 공간(tangible space)' 기술은 가상공간에서 실제상황을 재현하거나 경험할 수 있게 함으로써 공감각적인 '멀티 욕구'를 가능케 하고 있다.[59]

2. 테크놀로지아트의 여러 가지 양상

1) 비디오아트

20세기 후반의 수십 년 동안 이루어졌던 비디오와 비디오아트의 발달로 조형예술의 판도는 완전히 바뀌었다. 비디오아트는 탄생해서 인정을 받기까지 상당 시일이 소요되었지만, 오늘날 비디오아트는 그야말로 폭발적이라서, 현대미술을 전문으로 하는 화랑과 박물관, 미술시장을 점령하고 있는 실정이다. 비디오는 예술분야에 새로운 매체를 보탰을 뿐만 아니라, 유연성이나 일종의 경쾌함, 매체를 다루는 편리성도 제공했다. 행위예술과 설치미술에도 엄청난 활력을 불러일으켰다.

백남준이 1963년 최초의 비디오아트 전시회를 개최했을때 이 전시회에 「음악 전시회/전자 텔레비전 Exposition of Music/Electronic Television」이란 이름을 붙였다. 그는 이 전시회에서 상업 텔레비전 방송에서 취한 내용을 가지고, 13대의 텔레비전 음극선관 내부의 전자 흐름을 방해하는 수법으로 추상적 이미지들을 만들어냈다. 비디오는 전자 기술을 응용하고, 빛을 발하며, 유동성을 지닌 새로운 형태의 회화로서 단번에 세상에 선보이게 되었다. 1982년 퐁피두센터에서 전시됐던 백남준의 설치작품 <세 가지 색채의 비디오>는 무려 384대의 모니터를 사용한다. 그런가 하면 백남준이 1988년 서울

59) http://cafe.naver.com/ArticlePrint.nhn?clubid=11153662&articleid=1391

에서 가졌던 전시회에서 보여준 <다다익선>(圖-18) 이란 작품은 무려 1003대의 모니터를 사용한다. 한 모니터에서 다른 모니터로 옮겨가며 이어지는 이미지의 움직임은 온갖 종류의 리듬감과 복잡한 광학효과를 보여준다.

백남준이 개척한 비디오아트를 통해 요즘 각광을 받는 대표적 작가 가운데 한 사람이 빌 비올라(Bill Viola:1951~)이다. 빌 비올라(Bill Viola)는 티벳과 인도의 종교의식을 연구하고 신기루를 좇아 사막에 들어가기도 한, 다소 구도자적인 면모를 지닌 작가다. 비올라의 복잡한 예술세계에는 세 가지 지배적인 요소가 있다. 첫째는 예술가가 자연과 물질의 질감에 보이는 관심이고, 두 번째는 그가 제작하는 '설치작품'이나 '장치'가 지적(知的)이란 점이며, 마지막으론 인간의 통상적 제스처나 의식에 집착한다는 점이다. 그런가 하면 4원소(물, 공기, 흙, 불)가 언제나 빠지지 않고 등장한다. 빛과 열의 재현, 또한 빛과 열에 의해 대상이 변형되는 여러 양상은, 사하라 사막에서의 신기루 현상을 소재로 한 비디오 작품 <자리드 호(빛과 열의 초상)> 1979 의 핵심을 이룬다.

1997년의 광주비엔날레는 '지구의 여백'이라는 주제 하에 열렸는데 그 중 '속도-물' 섹션에 빌 비올라의 <교차 The Crossing>(圖-19)이라는 작품이 출품되었다.[60] 양면 스크린의 앞과 뒤에 자연의 가장 강력한 힘인 불과 물이 동시에 쏟아지고 그 안에서 인간의 존재가 함몰되는 작품이다. 한쪽 면에서 한 남자가 먼 거리에서 다가오는 장면이 슬로우 모션으로 보여 지다가, 그가 멈추어서면 작은 불꽃이 그의 발밑에서 타오르기 시작하여 아주 빠른 속도로 불이 활활 타올라 이 남자를 완전히 태워버리고 그의 존재는 흔적도 없이 사라지는 영상이 투사된다. 반대쪽 면에서는 똑같은 장면이 연출되는데 여기서는 불이 물로 바뀌어 이 남자는 강력한 물줄기에 완전히 사라진다. 그리고 마지막에는 작은 불꽃 하나, 작은 물방울 하나가 남게 될 뿐이고, 화면은 어

60) 이 작품은 당시 설치 작품 중 관람객의 호응을 가장 많이 얻은 인상적인 작품으로 평가 되었다. '속도-물' 전의 커미셔너는 헤럴드 제만으로, 그는 그 해의 리옹 비엔날레 커미셔너이기도 했다.「월간미술 1997.9」p85~86

두워진다. 이 작품에서 빌 비올라는 물과 불을 파괴적인 요소로 작용하는 것을 고찰했고, 인간과 공존하는 자연과 환경의 문제에 대한 사회적 맥락을 동시에 제안했다. 또한 그는 삶의 힘이나 에너지로써 긍정적 혹은 부정적으로, 그러나 결국 늘 공존하며 스스로를 드러내는 잠재적 요소로 고찰했으며 이 물과 불의 교차(crossing)를 통해 우리에게 인간을 변화시키고, 소멸시키고 부활하게 하는 일종의 세례의식을 떠올리게 한다.[61]빌 비올라는 비디오의 영상을 가장 회화적인 관점에서 표현해 낸다는 측면에서 인터미디어의 작가이며, 관객을 작품 안에 포섭하고, 관객의 지각 반응과 상상력과의 액션-리액션을 도모한다는 의미에서 가장 첨예한 인터액션의 작가이다.

비디오 아트는 피드백[62] 이외에 현장성이란 특성도 가지고 있다는 점을 강조할 필요가 있다. 비디오는 이미지를 포착해서 관객들에게 보여주기까지 전혀 시간의 간격을 두지 않을 수도 있다. 예술가는 실시간으로 이미지를 확인하고 통제할 수 있다. 그런가 하면 예술가는 바로 이 현장성이란 특성을 통해서 관객들을 비디오테이프나 설치작품 안에 끌어들일 수도 있다. 예술가는 녹화에서 영사의 과정까지를 담당하는 카메라와 모니터를 함께 확보하고 있기 때문에 자율적 체계를 갖춘 셈이다. 피터 캠퍼스나 댄 그레이엄이 제작하는 환경작품 중에는 거울이나 표면이 유리로 된 마티에르를 쓰는 경우가 대단히 많다. 이런 설치작품들은 다양한 빛의 유희, 투명성, 음영, 반사광, 광학효과 등에 상당한 중요성을 부여한다. 관객들은 이런 작품들과 마주쳐서 약간의 시차를 두고 자기 자신의 모습과 대면함으로써 잠시 자기 육체에 대한 관념이나 정체성에 혼란을 일으키게 된다.

스테이나 바술카가 여러 해에 걸쳐서 실험했던 작품인<바이올린의 힘 Violin Power>1970~1978(圖-20)은 전자 이미지의 뒤틀림 현상을 체계적으로 탐구한 작품이다. 스테이나 바술카는 다양한 전자 인터페이스를 사용해서 바이올린 이미지를 생성해내는 장치로 전환시켰다. 이에 따라 이미지의 주사

61) 광주 비엔날레 인터넷 갤러리
62) 피드백 (Feed Back):정보시스템에서 자기 자신에게 되돌리는 행위를 가리키는 말.

가 바이올린 현의 움직임에 따라 이루어지게 된다. 1971년 뉴욕에 멀티미디어예술 전문 공간인 '더 키친 The Kitchen'을 설립하기도 한 바술카 부부는 두 사람 모두 비디오와 비디오아트 영역에서 중요한 선구자로 꼽히는 인물들이다. 이들 부부는 특히 소리와 이미지의 상호 관련성에 관해 집중적으로 탐구한다. 스테이나 바술카는 음악을 전공했던 사람으로 처음에는 바이올린 주자로 활동했다. 그러다가 그녀는 비디오에 매료된 나머지 회전 카메라와 둥근 거울을 활용한 '시각 기계'를 만들어내서 스튜디오나 야외에서도 수많은 실험적 비디오테이프를 제작했다. 또한 반사광과 복잡한 공간구성을 이용한 설치작품 <올비전 Allvision>(1982)을 발표하기도 했다. 이 작품에서는 두 대의 회전카메라가 폐쇄회로에서 작동하면서 삼백육십도 전역에 걸쳐 다양한 관점을 포착하도록 한작품이다.

안토니 문타다스(Antoni Muntadas)는 미디어의 사회적 정치적 경제적 의미 탐구와 미디어에 대한 비판을 추구한다. 기업의 회의실이란 공간과 교회라는 공간 사이에는 어떤 공통점이 있는가. 바로 지도자가 신비롭고도 매개적인 역할을 수행한다는 점이다. 그의 작품 <중역실 The Board Room>1987(圖-21)은 우리에게 회의실 또는 모임의 장소를 보여 준다 벽에는 정치인들의 초상화가 걸려 있는가 하면, 초상화의 입에는 비디오 모니터가 달려 있어서 시사 뉴스가 방영된다. <자료실 The File Room>(1994)이란 작품에선 자료 보관소와 모든 연령층이 검열할 수 있도록 되어 있는 데이터베이스를 함께 보여준다. 이 작품은 쌍방향적인 작품이기 때문에 관객이 원하면 스스로 언제라도 자료를 새로 첨가할 수도 있고, 특정 인물에 대해 검열을 행할 수도 있다. <고급문화Haute Culture>(1983)란 작품은 두 개의 그네에 각기 모니터를 장착한 비디오조각이다. 그네 하나는 미술관에 설치하고, 다른 하나는 쇼핑센터에 설치한다. 문타다스는 이렇게 함으로써 미술관의 공간과 쇼핑센터 사이에서 빚어지는 아이러니컬하고 비판적인 관계를 만들어 낸다.

총체적으로 비디오 아트는 이미지의 창조적 변형의 새로운 잠재력과 아울러 특수한 시간요소들인 '순간성', '자발성', '동시성'등의 개념들을 포함하며 시

간적인 요소와 공간요소 사이에 새로운 관계를 창출하고 있다. 비디오 아트의 미래는 새로운 정보 테크놀로지와 커뮤니케이션, 특히 인공위성을 예술적 목적과 통합시키는 능력과 필연적으로 관련을 맺게 되는 것이다.

2) 레이저· 홀로그래피아트

인공적인 방사에 의한 빛이 증폭해서 일정한 주파수로 한쪽방향으로만 빛이 나아가도록 한 인위적인 빛을 레이저라고 하며, 네온, 아르곤, 헬륨 등을 그 소재로 한다. 이러한 레이저의 엄청난 빛의 응집력과 직선을 이용해 다양한 표현을 미술의 영역에서 다루는 작업들을 레이저아트(laser art)라고 한다.

현대미술에 있어서 1960년대 후반부터 레이저의 다양한 테크놀로지가 개발됨에 따라 본격적으로 도입되었다. 레이저아트는 때에 따라서 현대의 테크놀로지를 이용한 매체라는 관점에서 하이테크아트 (Hightech art), 공중으로 빛을 쏘아 올려 연출함에 따라 스카이아트(sky art), 빛을 이용한 연출에 입각한 라이트아트 (light art)외에도 키네틱아트(kinetic art), 홀로그래피아트(holography art)등에 넓게 수용되어졌다. 특히 홀로그래피아트는 레이저 이외의 다른 광선으로도 실제로 작업이 이루어졌으나 주로 레이저광선이 그 주요한 구성요소로 작용되었다. 레이저의 시각적 효과가 도시환경작품이나 퍼포먼스 분야에서는 매우 드물게 적용된 반면, 레이저의 기술적 특징은 홀로그램제작에 많이 적용되었다.

전자매체가 빛에 대한 우리의 감수성을 새롭게 증폭시킴에 따라 빛의 효과를 직접적으로 겨냥한 예술작품이 특히 1980년대 이후 많이 제작됐다. 기술적으로는 무엇보다 레이저 기술과 홀로그래피의 도움이 컸다. 이 두 기술이 자아내는 환상적인 조형 효과는 현대 미술가들의 관심을 끌기에 충분했으며, 그만큼 다채로운 시도의 대상이 됐다.

기하학적 도형들을 3차원적 공간 조형으로 재현한 디터 융(Dieter Jung :1941~)의 홀로그램 미술 <공간 속의 동작-동작 속의 공간>(圖-22)은 특정

한 공간의 한 지점에서 빛과 인간의 지각, 의식이 함께 만나는 듯한 느낌을 자아내는 작품이다. 의식의 여명이라고나 할까, 동이 틀 때 우리의 육체가 잠에서 깨어나는 것처럼 우리는 언뜻언뜻 우리의 의식을 잠에서 불러내는 소리를 들을 때가 있다. 저 의식 바깥의 세계에서 우리를 부르는 그 소리는 꼭 우리의 억압된 욕망만은 아니며, 태초에 세계와 하나였을 때 우리가 가졌던 전일적 지식의 아련한 호소 같은 것으로 다가온다. 사고하는 존재로서 인간의 선험적인 사유구조를 탐색하는 작품인 것이다.

이렇듯 첨단과학의 산물이 결과적으로 시간과 경험을 거슬러 우리 지식 너머의 세계를 지향한다는 것은, 그만큼 테크놀로지의 발달이 현대예술에서 종교성 등 초월적 관념을 오히려 진작시키는 역할을 하고 있음을 증명하는 것이다. 현대과학이 종교에 대해 꼭 대립적인 것만은 아니다.[63]

전기를 생산해내는 발전소에 빛을 이용한 환경 조형물을 설치한 토마스 쉬테(Thomas Schutte:1954~)와 에드워드 알링턴(Edward Allington)의 <빛 설치>(圖-23)는 빛을 공동체를 지키는 수호신 같은 존재로 드러낸다. 독일의 자르 강변에 지어진 한 발전소에 새로운 부대시설을 건립하면서 관계 당국이 환경 조형물을 설치하기로 하고 여러 나라의 젊은 예술가들을 대상으로 워크숍을 열었을때 쉬테와 알링턴은 다른 재료보다 빛을 소재로 하기로 마음먹었다. 우리가 조형물이라고 하면 쉽게 돌이나 청동, 쇠 등의 고체물을 연상하기 쉽지만, 이제 인간과 가장 친숙한 미디어가 전기와 전자임을 상기한 이들은 발전소의 정체성도 살리고 시대감각도 적절히 반영하기 위해 빛을 택했다.

특히 발전소의 설비를 돌리고 남은 전기를 재활용함으로써 낭비를 줄이고 예술로 승화시키는 것은 환경 보호 시대의 가치와도 잘 맞아 떨어지는 것이었다. 모두 28개의 유리창에서 노란빛이 나오게 하고 유리창 위쪽에는 붉은색 빛을 발하는 삼각형을 지붕처럼 씌워 마치 28개의 집이 모여 있는 형태를 만들었다. 이 발전소가 주변 도시를 하나의 공동체로 묶어주는 기념비 같은 존재임을 부각시키는 조형이 아닐 수 없다. 그런가 하면 알링턴은 두개의 냉

63) 이주헌「미술로 보는20세기」학고재 2000 p319

각탑 사이에 강 쪽으로 다소 기울어진 타원형 신전 같은 것을 만들고 밤에는 거기서 서치라이트 같은 불빛이 강을 향해 비춰지도록 했다. 발전소를 환경의 파수꾼으로서 드러내기 위한 것이었다. 특히 국경 바로 옆 프랑스의 핵발전소를 의식한 이 작품은 자연력을 이용하는 이 발전소의 환경 친화성을 더욱 강조함으로써 인근 주민과의 신뢰 관계를 훨씬 돈독히 하는 부가가치를 창출했다. 그렇게 빛으로 공동체와 환경을 하나로 묶는 이 '빛의 이정표'는 20세기뿐 아니라 21세기에도 인류는 여전히 빛을 희망하고 빛을 좇는 존재임을 그래서 그들의 과학과 예술이 끊임없이 새로운 빛을 만들어낼 것임을 선명히 예시해 보이고 있다.[64]

사실 미술이란 어떻든 '빛'과 '색'의 교차와 그 선택을 통해 어떤 가상의 이미지를 발생시키는데 그 근본적인 의미를 찾을 수 있는 것이라면 홀로그래피는 그러한 근본적 의미를 과학적인 프로세스를 통해 다시금 재확인하며 그것을 빌어 새로운 이미지의 창출을 기도하는 표현의 분야라고 말할 수 있다. 현재는 컴퓨터 그래픽을 이용하여 움직이는 홀로그래피를 추구하고 있으며 새로운 가능성의 프로젝트에도 참여하고 있다. 즉, 컴퓨터그래픽과 홀로그래피의 접목은 무한히 영역을 넓혀갈 수 있는 테크놀로지예술의 한 매체가 될 것이다.

3) 디지털아트

디지털아트는 디지털 미디어를 통한 조각, 회화, 설치미술 등 다양한 분야의 미술행위를 말한다. 이는 멀티미디어, 웹아트, 넷아트, 인터렉티브아트[65], VR아트, 알고리즘 아트 등 포커스를 어디에 두느냐에 따라 매우 다양하고 폭넓

64) 이주헌「미술로 보는20세기」학고제 2000 p321

65) 인터렉티브 아트(Interactive Art) : 대화형 아트, 특징은 접속성-개인, 혹은 시스템 사이에 일어나는 것, 몰입-사용자가 멀리서도 몰입할 수 있는 시스템을 의미, 상호작용-사용자의 몰입에 반작용이 있는 것, 변형-상호작용에는 시스템, 환경, 구조 등이 모두 변하는데 그 중에서도 사용자의 의식변형, 발생-사용자들이 시스템을 통해 볼 수 있는 시각적 발생 물을 의미함

은 외연을 지닌다. 이 분야는 퍼스널 컴퓨터가 보급되고 다양한 그래픽 프로그램이 개발된 것과 밀접한 관계가 있다.

디지털 아트의 시작은 백남준과 같은 비디오 아트 작가들이 후반작업을 컴퓨터를 이용했던 것에서 찾을 수 있다. 백남준의「메가트론 매트릭스」(1995)는 컴퓨터 애니메이션 등의 이미지를 비디오 영상과 함께 디스플레이 한 것이다. 특히 설치미술가들은 다양한 매체를 동원했는데 그 중에서 디지털 미디어를 적극 수용하여 작품을 완성하였다. 디지털 아트의 최대 공헌자는 인터넷의 보급이다. 미술가의 입장에서 보면 인터넷은 크게 두 가지의 방향으로 접근될 수 있다.

첫 번째는 인터넷을 일종의 소통의 채널로서 활용하는 것으로, 기존에 제작된 작품의 사진이나 정보를 '가상 갤러리' 형태로 인터넷에 올리는 것이다. 작품을 실물이 아닌 스캐닝 된 이미지로 본다는 데 근본적인 한계가 있고 또한 대다수의 예들이 전시 팜플렛 수준을 넘지 못한다 하더라도 미디어로서의 인터넷의 폭넓은 잠재력은 그냥 넘겨 버릴 것이 못된다. 일차적으로 전시공간의 확장이라는 의미를 지니며 쌍방향 커뮤니케이션을 통하여 작가와 관객간의 유의미한 의사소통이 가능하다는 것이다. 둘째는 인터넷을 더 적극적인 수단인 창작적 실천으로 사용하는 것이다. 인터넷을 통해 미술가는 프로그램을 다운받거나 다양한 디지털 도구를 이용하여 새로운 작품을 제작할 수도 있게 되었다.[66]

동시대 소통체계의 확장과 재현성을 주도하고 있다는 디지털 테크놀로지의 영향은 굳이 첨단매체를 도입한 작품이라도 미술영역 어디에서나 발견된다. 최근 판화나 회화와 같이 전통적인 디지털 매체가 창작의 도구나 표현의 수단으로 폭넓게 이용되고 있다. 이것은 디지털 이미지 프로세싱이 회화처럼 그리거나 사진처럼 포착하는 것이 아니라 변형, 조합, 합성의 '중개적 처리'를 통해 수행되기 때문에 이미지의 임의적인 조작과 유연한 변형에 강점을 지니기 때문이다. 여기서 디지털 매체가 직접적으로 작품에 도입된 미술뿐만 아

66) empas 백과사전: http:// www.empas.com

니라, 디지털 테크놀로지가 회화와 판화, 사진과 영상미술 등 기존 미술 형식에 어떤 방식으로 개입하고 미술영역간의 관계를 어떻게 변화시키는지 살펴보자. 그 첫째가 '분절과 조합' 의 양상이다. 디지털 이미지가 샘플링과 필터링을 통해 모델을 추출하고 이진 코드로 정식화 되어 형성된다는 점에서 분절과 그 단편들의 조합은 디지털 매체의 속성이다. 이는 홍승혜의 회화 <유기적 기하학>에서 분절과 결합을 통해 증식하는 그리드(Grid)[67]에서 볼 수 있다. 둘째, '반복과 무한 복제적' 양상이다. 디지털 이미지는 이진 숫자로 약속화 된 후 디스플레이 된다는 점에서 2단계 예술(two stage)이고 무한히 예증될 수 있다는 점에서 '대서적(Allographic)'예술이다. 반복 복제가 잡음과 질적 저하를 부르는 아날로그 이미지와는 달리 디지털 이미지는 원본과 동일한 무한복사가 가능하고 원작과 사본의 유일한 차이가 있다면 기억장치에 남겨지는 복사 시간뿐이다. 마음만 먹으면 삭제나 조작이 가능하다. 셋째, '차용과 혼성'이다. 디지털 이미지는 차용과 재처리-재결합에 의해 가치와 의미가 부여되는 연산적 레디메이드로서, 포착되는 모든 이미지를 스캐닝 된 사진이나 합성된 원근법, 그리고 전자 페인팅을 통해 응집된 전체 속에서 유연하게 용해시킨다. 가령 동서양의 이질적 패러다임이 마찰하는 디지털 합성사진, 그리고 현실과 영상이 동일한 조작적 층위에서 충돌하는 컴퓨터 포토 몽타쥬들은 혼성된 이미지의 파편들이 무차별한 브라꼴라쥬 양상을 보여준다. 넷째, 변형과 변성, 그리고 응축과 변조이다. 인간의 지각 수준을 넘어서 속도에 의해서건 경험적 예측을 뛰어 넘는 알고리즘적 프로세스에 의해서건, 대상의 변형과 시공간의 응축, 변조는 모든 전자 매체의 기본적 속성에 가깝다. 이런 의미에서 컴퓨터 이미지의 탈 물질화란 사실상 끝없이 변조 변성 변형되는 상태를 말한다.[68]순수미술에서 네트워크와 컴퓨터를 결합한 실험적인 작품들은 다각도로 시도되어진다. 파리의 퐁피두센타에서 첫선을 보인 <발생적 이

67) 그리드 : 격자라는 뜻으로 전자공학에서는 음극과 양극 사이에 위치하고 격자모양처럼 생긴 진공관의 전극을 말한다.
68) 이동석 "디지털은 예술의 미래인가"「월간미술 제8월호:56」1999

미지들>1993 (圖-24)과 도쿄의 인터 커뮤니케이션센터에 영구 전시된 <갈라파고스 Galapagos>(圖-25)라는 두 점의 복잡한 인터랙티브 설치에서 심스는 다윈의 원리를 빠르게 시뮬레이션하는 컴퓨터 내에서 관람자들이 자신만의 '성장'하는 '인공 생명체'를 창조하도록 했다. <갈라파고스>에서 컴퓨터가 생성한 3차원 창조물이 나타나 있는 12대의 모니터는 반원형으로 배열되어 있으며, 각 모니터에는 발판이 부착되어 있다. 관람자가 모니터 하나를 선택해 발판에 올라서면 나머지 스크린은 모두 공백이 된다. 선택된 창조물의 무작위한 변이가 모니터 상에 나타나고 발생적 이미지는 새로운 세대로 계속해서 변화한다.[69]

디지털 영상분야 역시 영화 애니메이션 광고 등의 영상사업은 컴퓨터그래픽 활성화의 주요한 계기였지만 미술의 영역에서 비디오아트 작가들이 후반작업을 컴퓨터상에서 처리하게 됨으로써 디지털영상은 더욱 보편화되고 있으며 최근 디지털영상은 3D, CD-ROM, 인터랙티브 영상프로그램 등 다양한 양상으로 전개되고 있다.

디지털 이미지가 가진 기능 가운데 하나는 현실의 모델을 제공한다는 점이다. 컴퓨터그래픽 아티스트는 인간의 표준 치수에 근거해서 3차원 영상을 만들어낸다. 뼈 구조와 투명선, 또는 '철선'으로 표현되는 움푹하고 속이 빈 투명한 형상을 우선 만들고, 그 위에 피부나 의상 따위를 입히는 식으로 작업한다. 그런 다음 만들어진 형상에 동작을 부여하면 된다. 레베카 앨런(Revecca Allen)은 이와 같은 방식으로 '철선'에서 출발해서 형상에 입체감과 표면을 부여하는 작업을 수행한다. 그녀의 작품 <스텝스 Stepd>(1982)은 합성 이미지로 만든 동영상작품으로 움직이면서 다채로운 색채를 나타내는 인물이 등장한다. 우리는 그녀의 작품 <끊이지 않는 음악 >1986 이 만들어지는 제작과정을 분서함으로써 사람 얼굴이 골격에서부터 표피까지 입혀지는 과정을 추적해 볼 수 있다.[70]

---

69) 마이클 러시/「뉴미디어아트」 심철웅(譯) 시공사 2005 p233
70) 플로랑스 드 메르디외/「예술과 뉴테크놀로지」 정재곤(譯) 열화당 2005 p120

디지털 이미지는 이런 특성 외에도, '요철'의 느낌 또한 줄 수 있다. 이때의 요철감이란 단순한 입체감과는 다른 것으로, 마치 풍경이나 오브제가 '절단돼' 있거나 '겹겹이 쌓인' 듯하게 보이도록 만드는 또 다른 '차원'의 개입을 전제로 한다. 오늘날 관객은 설치작품이나 환경작품을 관람하는 중에 특수 광학안경을 착용함으로써 입체 영상을 체험하게 된다. 특수 광학안경을 끼게 되면 오브제를 깊이 있게 지각하는 즐거움이 있고, 이른바 가상현실 내지 '강화된 현실' 속으로 진입하게 된다. 이 세계는 평상시의 지각력으로는 느껴 볼 수 없는 요철을 갖춘 세계처럼 느껴진다. 그런가하면 이 새로운 가상세계는 동작의 재현과 결합함으로써 모든 것을 변모시킨다. 디지털 이미지의 발달로 공간 인식이 완전히 달라지게된다.

조지코츠(George Coates)의 설치작품은 관객들이 실시간으로 변화하는 3차원 이미지 속에서 운신할 수 있도록 한다. 1994년 그는 도쿄에서 <아무데도 아닌, 지금 여기 Nowhere Now Here>(圖-26)란 제목의 퍼포먼스를 가졌다. 퍼포먼스 동안에는 디지털 이미지와 비디오 영사를 통해서 여러 종류의 변화를 보여준다. 배우들이 무대에 등장하거나 사라지는가 하면, 벽을 통과하기도 하고 가상인물로 변하기도 한다. 또한 3차원 광학안경을 착용한 관객들은 기이한 동식물들이 출현하는 유쾌하면서도 황당한 세계를 목격하게 된다.[71] 예술에 있어서 시각적 이해 능력은 더 이상 '사물'에만 제한되지 않는다. 이제 컴퓨터 내에 존재하는 유동적이며 끊임없이 변화하는 세계를 포용해야만 한다. 이 세계는 인터랙티브아트의 세계로서 실제에 있어서는 가상적일 수 있으나 예술 작품의 완성에 '관람자'가 결합하는 정도에 있어 근본적으로 상호 의존적인 세계이다. 뒤샹이 예술작품은 개념의 완성을 위해 관람자에게 의존한다고 말했을 때, 20세기가 끝날 즈음 인터랙티브 영화 같은 예술 작품에서 관람자들이 작품을 완성할 뿐만 아니라 작품을 시작하고 거기에 내용을 부여할 정도로 말 그대로 관람자에게 의존할 것이라고는 생각하지 못했을 것이다.

---

71) 같은책 p112~113

4) 멀티미디어 예술

여러 종류의‘매체’나 다양한 기술적 바탕(회화,조각,사진,비디오,디지털이미지 등)을 혼합하는 예술을 일컫는다. 이런 혼합 활동에는 두 가지 방향이 있다. 하나는 예술가가 서로 다른 두 매체간의 접합점을 표시나지 않게 봉합하는 수법이고, 다른 하나는 정반대로 상이한 매체간의 차이점을 고의적으로 부각시키는 방식이다. 설치작품이나 환경작품은 이 같은 바탕의 혼합을 지향하는 경우가 빈번하며 멀티미디어 활용이 표본적으로 드러나는 영역이기도하다. 특히 이런 경향은 1990년대와 2000년대에 두드러진다. 이로 인해 ‘예술간 혼합’이란 새로운 형태가 탄생했으며, 신기술은 이미 20세기 초에 아방가르드 예술가들이 표방한바 있는 ‘토탈아트’란 개념에 새로운 활력을 불어 넣었다.[72]

‘혼합’에는 여러 종류가 있다. 가장 초보적인 혼합은 이미지를 접합시키거나 봉합하는 따위의 ‘이미지끼리의 혼합’일 것이다. 구체적으로 디지털 이미지에 아날로그 이미지를 덧붙이는 것이나, 상이한 예술간의 혼융 내지 만남을 들 수 있다. 이 같은 혼합의 예로 1992년부터 1995년까지 닐 얄테르(Nill Yalter)와 플로랑스 드 메르디외 (Florence de Meredieu)가 공동으로 제작한 비디오와 3차원 이미지를 혼합한 설치작품을 들 수 있다. <텔레비전, 달 Television, lalune>(圖-27)이 작품은 성격이 서로 다른 이미지들을 접합하고 엮고 짜고 비틂으로써 ‘현실’과 ‘인공’(디지털 이미지와 비디오 몽타주)의 구별을 불가능하게 만든 작품이다.

오늘날 이미지와 현실 간의 상호작용은, 일종의 시청각 보철물이 우리의 행위와 일상생활에 점차 영향력을 발휘함으로써 증대하고 있다. 따라서 이미지의 세계는 본래의 이미지 외에도 다양한 출처의 이미지가 함께 뒤섞인 혼성의 세계가 되었다. 마찬가지로 작품 <텔레비전, 달>은 실제현실의 이미지에 기계가 생성하는 인공적 재료를 겹치거나 접합시킨다. 비디오 화면의 흰 눈

72) 플로랑스 드 메르디외/「예술과 뉴테크놀로지」 정재곤(譯) 열화당 2005 p120

과 모래, 합성된 분자와 화소들은 천천히 움직이면서 화면 전체를 지배하는 실제 모래와 뒤섞인다. 이리하여 우리는 본래의 바탕과 아이지의 바탕이 포개져 있는 혼합체와 마주하게 된다. 성질이 다른 매체 간 접합 부분은 식별이 가능하며, 이미지의 출처 또한 완전히 지워지지는 않기 때문에 짐작할 수 있다. 이리하여 우리는 절반은 자연스럽고 절반은 인공적인 기묘한 세계가 형성되는 광경을 목격하게 된다.

개리 힐(Gary Hill)은 자신의 첫 비디오설치<벽의 구멍 Hole in the Wall>(1974)을 조각에서 비디오로의 이행으로 간주했다. 그는 갤러리의 벽을 두드리는 자시의 행동을 촬영한 비디오테이프를 벽감에 설치한 모니터에 상영했다 그는 조각이 있음직한 곳에, 그의 말을 빌자면 '퍼포먼스에 대한 비디오 기억'을 배치한 것이다. 처음부터 힐은 언어와 이미지의 시학에 관심을 가졌다. 힐의 지적으로 엄밀한 다중 스크린 영사는 기호학, 루드비히 비트겐슈타인의 철학, 프랑스 포스트모던 이론, 그리고 시네마의 역사를 참조하곤 한다. <키큰 배 Tall ships>1992(圖-28) 는 관람자들이 전시실에 들어서면 그것을 신호로 다양한 사람들의 이미지가 움직이기 시작하는 멀티프로젝션 화면으로 구성된 인터랙티브 설치다. 관람자가 걸어 들어오면 '난 데 없이' 인물들이 나타나 관람자에게 다가오면서 거의 알아들을 수 없는 문장들을 웅얼거린다.[73]복잡한 장치를 동원하는 개리 힐의 설치작품에서, 관객은 체구나 말(語) 또는 존재 자체가 '불안한 야릇함'을 불러일으키는 인물들이 나타났다가 사라지는 공간이나 복도를 통과한다. 파편화한 인간 육체, 초인상과 강렬한 빛의 대조, 끊임없이 변모하는 이미지의 미끄러짐과 전이(<비콘 Beacon>1990). 글자모양이 변하는 텍스트의 잦은 출현은 개리 힐의 비디오 장치는 시간과 언어, 음향, 지각력을 공략한다. 파편화라고 분리되어 있는가 하면, 세부가 자주 강조되는 이미지들은 모니터에서 다른 모니터로 옮아간다. 개리 힐의 초기 설치작품들은 십자가처럼 엄격한 기하학적 구조 속에 편입되는 구조를 채택하곤 했다. (<1과0 사이 Between 1$\mathcal{E}$ 0> 1993). 하지만 이후의 작품들에

73) 마이클 러시/「뉴미디어 아트」 심철웅(譯) 시공사 p162

서 이미지는 테두리나 바탕으로부터 벗어난다. 이미지는 점차로 비물질적 특성을 나타내는가 하면, 허공에 매달린 채로 제시되기도 한다. 위치를 바꿔 가며 비춰지는 텍스트나 이미지는 때론 어두운 방의 구석에서, 때론 바탕이나 오브제와 충돌하면서 이상한 모습으로 변화한다. <그건 다른 이미지가 비춰져서 만들어진 이미지라네> 1991~1992 (圖-29)[74]

설치미술은 혼합장치의 원형이며 멀티미디어 작업을 위한 분야 가운데 하나이다. 왜냐면 설치미술은 신기술을 활용하는 다양한 예술적 시도를 위한 일종의 인터페이스 역할을 수행하는 장이기 때문이다. 일본 예술가그룹인 덤타입(Dumb Type)의 구성원들은 그룹 내에서 서로 다양한 장르와 표현수단(안무, 비디오, 연극, 전자음악 등)간의 접합을 시도한다. 바로 이런 까닭에 이 그룹은 멀티미디어를 전면에 내세우는 혼합 설치미술에 강한 면모를 나타낸다. 예를 들어 이 그룹이 발표하는 작품들은 단속적(斷續的)이거나 미끄러지는 이미지들, 그림자효과, 똑같은 상(相)의 출현 따위를 자주 연출한다. 그런가 하면 벌거벗은 무용가가 절도 있는 제스처를 취하는 장면을 보여주기도 한다. 후루하시의 쌍방향설치작품<연인들 Lovers>1995 (圖-30)이나 1991년에 있었던 그룹 차원의 퍼포먼스인 <PH>(圖-31)에서는 자극적 시청각 효과나 쏟아지는 광선, 마찰소리, 기이한 제스처 등과 마주치게 된다. 이 그룹의 작품은 몽환적 성격이 대단히 강하다. 작품의 단속적 리듬이며 빛과 음향은 짜릿한 전기자극으로 관객들을 공략한다. 이미지는 눈 깜짝할 사이에 섬광처럼 나타났다가는 사라진다. 이 그룹의 작품에는 임상적 성격이 강하게 배어 있는가 하면, 극도로 단순한 형태를 보여주는 스펙터클도 있다.<비망록 Memorandum>(1999~2002)이란 작품에서는 '손'이란 별명을 가진 미니 비디오카메라 팔뤼슈[75]가 천장에서 장면을 포착해서 관객들이 보도록 되어 있

74) 플로랑스 드 메르디외/「예술과 뉴테크놀로지」 정재곤(譯) 열화당 2005 p122
75) 팔뤼슈(Paluche): 1970년대에 장 피에르 보비알라가 개발한 장치로서 원통형의 미니 비디오카메라를 지칭한다. 무게가 300g밖에 나가지 않고 다루기 쉽기 때문에 비디오 아트에 대변혁을 가져온 기계이다.

는 모니터로 영상을 내보낸다. 그러다가 미니 비디오카메라로 갑자기 아래로 내려와서는 무대 바닥에 있는 여자 무용수에게로 다가간다. 그러면 무용수가 이 카메라를 마치 마이크처럼 붙잡고는 자기의 눈이며 입, 귀를 촬영한다. 그런 다음 카메라는 시계추처럼 진동을 시작한다. 이에 맞춰 모니터 화면 위로 영상도 요동친다. 무용수들의 그림자가 뿌옇고 맑은 모니터 화면 위로 중국 그림자 연극에서처럼 뚜렷이 부각된다.[76]

멀티미디어 설치작품이나 여러 신기술을 혼합하는 예술이 성행함으로써, 시디 롬 아트나 인터넷 아트 등과 같은 새로운 형태의 예술이 탄생하기까지 했다. 오늘날의 예술가들은 시장에 소개되는 신기술을 예전 그 어느 때보다도 빠른 속도로 작업에 활용하고 있다. 또한 1995년~2005년까지 예술에서는 여러 다양한 매체(비디오, 사진, 회화, 영화 등)가 점점 더 빈번하게 사용되어지고 있다. 이미지 예술은 일상의 가장 평범한 순간을 승화 시키는가하면, 사회적 현안이나 범상한 시간성을 서슴지 않고 작품 소재로 삼기도 한다.

5) 가상현실

가상현실의 정의는 학자마다 여러 가지로 정의하고 있는데 이를 종합해보면 “컴퓨터로 창조된 인조의 공간에서 인간이 현실감을 느끼는 것” 이라 할 수 있다. 즉, 컴퓨터상에 3차원으로 모델들을 형상화하여 그 환경 속에서 탐색하고, 상호작용하며 주도적으로 환경을 이끌어 나갈 수 있는 획기적인 기술이다.

가상현실에서의 인터랙티브아트 1948년 위너(Robert Wiener)[77]가 내놓은 「사이버네틱스(Cybernetics)」 라는 저서는 20세기 후반의 소용돌이치는 미디어혁명의 파동들을 한마디로 정리한 것이다. 정보, 메시지, 커뮤니케이션, 피

76) 같은 책 p.138

77) 수학자인 로버트 위너(R. Wiener)가 1948년 발표한 <Cybernetics: or Control and Communication in Animal and Machine>에서 사용한 말로 ‘기계건 사람이건 동물사이건 모든 관계에 개입되어 있는 통제와 소통행위를 말하는 것이다.

드백 등의 기본명제가 이 이론에 의한 것이며, 역사적으로 중대한 의의를 갖는 것은 근대문명의 실체이면서 동시에 상징인 '기계'의 이미지를 유기체와 동격으로 파악한데 있다.

생물들 삶의 속성들은 인터랙티브의 향연 그 자체이다. 기계가 인터랙티브화 된다는 것은 유기체화 된다는 것이고, 작품이 인터랙티브화 된다는 것은 바로 유기체적 생명성을 가진다는 것이다. 이제 정보 미디어와 테크놀로지를 소외 시키고서 현대예술을 논하는 것은 점점 어려운 시대적 상황이 된 것이다. 그리고 주목해야 할 첨단 영상장르는 VR(Virtual Reality) 인터랙티브 커뮤니케이션의 장르이다. 인간과 기계의 상호관계라는 개념을 기반으로 인간에게 가상의 리얼리티를 제공하는 공간, 혹은 그 장치를 우리는 '가상현실(VR)' 또는 '인공 현실감(Artificial Reality : AR)'이라 부른다. 가상현실 테크놀로지는 극도의 복수매체로서 인간과 인간사이의 커뮤니케이션 방법에 새로운 장을 열고 있다. 또한 텔레버츄얼리티(Televirtuality)는 비디오컨퍼런스의 확장된 개념으로 컴퓨터로 만들어진 스튜디오에서 서로 만나 대화를 나눌 수 있게 만든다. 인간의 감각은 눈앞의 현상이 공간적으로나 시간적으로 합리적일 때 그것이 리얼리티라고 착각을 한다. 이 합성 리얼리티(synthesized reality)는 의식 속에서 가상적으로 재구성하는 뇌의 작용에 의한 현실감이다.

가상현실의 개념에 입각하는 멀티미디어 아트의 한 사례를 들자면, 1996년 6월14일부터 9월15일까지 뉴욕의 구겐하임 소호분관에서 개최된 전시 <미디어 경치(Media Scape)>에서의 제프리 쇼(Jeffrey Shaw)는 가상현실 프로젝트를 보여주었다. 쇼의 가상현실 이미지는 자전거를 타고 맨하탄을 달린다.

그의 작품 「읽히는 도시(The Legible City)」1988~1991(圖-32)에서 자전거의 핸들과 페달은 실리콘 그래픽사의 워크스테이션에 연결되어 그것이 가상의 도시 안에서 관람자의 위치를 계산한다. 이는 관람자로 하여금 여행의 경로와 속도를 조절할 수 있도록 요소를 가미시켜 관람자의 움직임에 따라 투영된 이미지를 실시간으로 조율을 한다는 것이다. 자전거 앞에 있는 소형

모니터는 도시의 지도를 나타낸다. 그리고 그 안의 커서는 관람자의 현재 위치를 나타낸다. 이처럼 비물질적인 경험을 통해 역사적 장소로 가는 체험을 가능케 하는 중요한 역할을 한 가상현실의 현실감을 느끼게 하는 전시회였다. 시뮬레이션의 공간체험을 직접 자신의 체험으로 한 가상공간구현시스템은 관람자의 관람, 행위의 상황을 실시간으로 연장시켜 몰입감을 제공한다. 이로써 자신의 실제 체험으로 인지되게 해 예술가가 상상하는 메시지의 주관성과 감상자의 주관성이 만나 객관화된다는 점에서 인터랙티브 아트의 개념과 맥락을 같이 한다. 시간성과 인간성의 연계가 기계를 동원하여 과학의 장으로 연결되고 있다.

오스트리아 작가 크리스타 조머러(Christa Sommerer:1964~)와 프랑스 작가 로랑 미뇨노(Laurent Mignonneraur:1967~)의 공동 작품 <이식>역시 관객의 참여로 재미있는 영상을 창출하는 테크놀로지 예술이다. 어두운 방에 들어선 관객은 눈앞에 길게 펼쳐진 스크린에 투사된 자신의 모습을 보게 된다. 그가 한 발 한 발 앞으로 나아갈수록 스크린상의 그의 주변에는 이름을 알 수 없는 식물들이 불쑥불쑥 새로이 나타나며 그를 둘러싼다. 제목이 시사하는 것처럼 마치 이상한 나라의 엘리스가 된 기분을 갖지 않을 수 없게 만드는 작품이다. 우리는 이처럼 지금 매우 낯선 세계에 '이식'된 존재다. 예전부터 변함없이 살아온 이 땅, 이 하늘이 오늘 새로운 미디어들의 등장과 함께 우리에게 전혀 다른 행성에 불시착한 것 같은 느낌을 주는 것이다. 화면상의 이상한 식물들이 바로 컴퓨터를 비롯한 새로운 미디어들의 상징 같은 것이라 할 수 있다. 부대장치를 부착해서 만들어지는 게 아니라는 점에서 매우 정교한 기술적 뒷받침을 필요로 한다.

식물학과 조각을 전공한 조머러와 비디오와 전자음악, 컴퓨터 그래픽을 전공한 미뇨노는 자신들의 전공을 효과적으로 결합해 이 낯선 세계가 요구하는 새로운 예술의 가능성을 이렇듯 흥미롭게 타진해보고 있다. 또한 광주비엔날레에서 전시하였던 「A-VOLVE」역시 인공지능기술을 사용하여 광주비엔날레에서 소개되었던 조머러(Sommerer)와 미뇨노(Mignonneau) 의 「A-VOLVE」

역시 인공지능기술을 사용하여 가상현실의 상황을 연출한 대화형 컴퓨터 설치 작업이다. 환경에 적응하는 가상의 형태를 리얼타임으로 연출한 이 작품에서 관객은 유리 수족관에 담기 물고기와 상호소통을 할 수 있는데, 관객이 손으로 물 속의 고기를 잡으려 하면 물고기는 도망가게 된다. 그러나 관객이 두 마리의 물고기를 잡는데 성공하면 즉각3차원의 새로운 가상 물고기가 창조되어 실제 물탱크에서 헤엄을 치게 된다. 「A-VOLVE」라는 수족관 속의 이 가상 생명체들을 서로 싸우고 죽이고 짝짓고 새끼를 낳는다. 관객은 단지 손을 물에 담금으로써 물고기들을 보호하거나 놀면서 이 생명체들과 교류하게 된다. 이 작품은 물이라는 실제공간과 가상 이라는 공간을 직결함으로서 실제와 비 실제의 경계를 축소하고 자연적 대화와 실시간 상호작용의 탐구를 수행하고 있는 예를 보여준 작업이다.

쌍방향프로그램 작업인 그레이엄 하우드(Graham Harwood)의 <기억의 리허설 Rehearsal of Memory>1995(圖-33) 은 영국의 리버풀 근처에 있는 한 정신 병원의 환자들과 의료진의 협조로 제작됐다. 구체적으로 이 작품은, 범죄자가 갇혀 있는 감방과 정신병원에 수감돼 있는 정신병자의 병실 650개로 구성되어 있다. 관객은 맨 얼굴이나 문신 또는 흉터가 나 있는 얼굴 중에 하나를 선택해서 클릭하면, 그 인물에 관계된 이력이나 신상 자료를 열람할 수 있다. 따라서 관객은 이 작품을 통해 자기 자신의 모습을 환자나 병을 치료하는 의료진의 시각에 견주어 볼 수 있다. 우리는 쌍방향성을 통해 사회가 우리에게 보여주길 꺼려하는 또 다른 세계에 빠져들게 된다.[78]가상성과 쌍방향성은 신기술을 예술에 활용하는 현대예술을 요약하는 핵심어이다. 이렇듯 오늘날 가상작품들은 도처에 존재하는가 하면 이동 가능한 가상갤러리를 가득 채우고 있다. 가상의 배우와 실제 배우가 뒤섞이는가하면 이들을 대체하기까지 한다. 이와 같이 탈(脫) 물질화 경향은 가상장치를 창조해 내며 이 가상장치는 점차 현장성을 고집하는 오랜 시스템을 대체하거나 복제한다. 따라서 현실의 장에 놓여있는 주제는 오로지 관객과 참여자일 따름이다.

78) 플로랑스드 메르디외/「예술과 뉴테크놀로지」 정재곤(譯) 열화당 2005 p163

Ⅴ.과학 기술매체가 현대 사회문화에 미치는 영향

이제 현대인들은 첨단테크놀로지로 인한 새로운 문화세계에 더욱 익숙해졌다. 인터넷의 급속한 발달로 인해 기존의 컴퓨터 아트와는 또 다른 예술의 형태가 나타났고, 디지털 카메라로 찍은 사진을 인터넷에 전송하고, 이를 다른 사람들과 공유하며 리터칭(보통 포토샵을 통해 사진을 보정하는 작업)을 한다던가하는 일일 것이다.

특히, 다양한 멀티미디어예술이 네트워크 기술과 결합하면서 가상공간은 그 끝을 알 수 없을 만큼 끊임없이 발전하고 있다. 실제로, 사이버공간을 들어가 보면 마치 우주에서 유영하고 있다는 인상을 받는다. 한번 들어가면 어떤 미로에 빠져든 느낌마저 들 지경이다. 머지않아 소설과 공상과학영화에서나 볼 수 있었던 가상현실 체험이 현실로 다가올 전망이다. 비슷한 맥락으로 이제는 어떤 분야에서 새로운 형태의 예술이 등장 하게 될지 더욱 예측하기 힘들어 졌다. 생명공학의 테크놀로지와 예술이 결합 할 수도 있고 첨단테크놀로지로 인하여 새로운 형태의 예술이 등장 할 수도 있기 때문이다. 나날의 삶은 주조해 놓은 정보환경 속에 몰입하지 않으면 안 될 정도이다. 그러한 기술혁신에 적응하는 속도는 빨라지고 있으며 일상의 경험 내용도 변모하고 있다. 분명한 것은 새로운 첨단테크놀로지가 우리시대의 문화전환을 이끌고 있다는 사실이다.

그러나 오늘날에 있어서 인간의 생활은 비약적으로 발달된 과학기술에 의해 향상되었으나 인간의 기능은 상대적으로 저하되었다고 말할 수 있다. 인간의 활동은 인간 스스로가 개발한 기계에 의해 규제당하고 있을 뿐만 아니라 그 실존을 침해당하고도 있다. 분명 첨단의 과학 기술력이 우리의 생활을 풍족하고 다양화 시킨 점에는 반박의 여지가 없을 것이다. 그 풍족함에 빠져 현재 우리들은 너무나 과학이라는 힘 앞에서 많은 기대를 걸고 있는 것은 아닌지 되묻고 싶다. 이것을 해결하는 일은 매우 중요하며 현재 우리들에게 주어진 숙제라 할 수 있다. 따라서 첨단테크놀로지는 인간의 무한한 상상력을 실

현시킬 수 있는 예술적 도구로써 인간을 위한 자원으로 환원시켜야 할 것이다. 이와 같은 전제조건에서 현대예술과 현대인에게 좋은 방향으로 이바지할 수 있을 것이다.

다시 말하면 컴퓨터 시대라 일컬어지는 지금도 중심적 문제는 기술의 습득이라기보다는 커뮤니케이션의 습득인 것이다. 이런 사실은 우리에게 정보기술(IT) 이후의 차세대 기술이라 일컬어지는 문화기술(CT)의 중요성을 상기시킨다. CT는 케이블과 네트워크에 한정됐던 컴퓨터를 인간에게까지 확장해 사람들이 상호 커뮤니케이션 할 수 있는 무수한 방법을 제시할 것이다. 또 커뮤니케이션 표준, 언어, 인간과 기계와의 상호작용 그리고 결정적으로 예술과 깊은 연관을 맺게 할 것이다.

예술은 컴퓨터의 하위개념이 아니고 그보다 훨씬 중요한 상위개념이라 할 수 있다. 문화기술(CT)이라 함은 컴퓨터를 예술인의 표준에 맞춰서 사람들이 자유로이 커뮤니케이션을 할 수 있도록 하는 데 그 의미가 있다. 이런 관점에서 윈도와 같은 그래픽 중심의 운용체계나 애니메이션 등에서 눈에 띄는 발전이 있어 왔으나 앞으로도 지속적인 발전을 필요로 하고 있다. 왜냐하면 그 누구도 사용자 스스로는 물론이고 다른 사람과도 자연스럽게 커뮤니케이션을 할 수 있는 아직까지는 가장 효과적인 방법이기 때문이다.

Ⅵ. 결론

본 논문을 통하여 나타내고자 하는 것은 20세기이후 미술의 가장 두드러진 변화로서 예술 밖의 것들에 대한 수용이다. 즉, 그동안 예술의 대상으로 인식되지 않았던 비예술적 사물의 적극적인 수용이다. 특히 본 논문연구의 중심이 되고 있는 과학매체의 오브제의 확장은 그동안 현대미술이 여러 유형을 거쳐온 발자취나 다름없다.

비디오아트와 컴퓨터, 레이저, 홀로그래피, 디지털아트 등의 테크놀로지가 수용된 예술까지 제시된 가상현실의 의미는 진보된 예술행위를 유도한다. 현대미술은 그 동안 미술의 전형을 이뤄왔던 회화의 이미지적 개념요소에서 벗어나, 예술문화 전반에 걸친 음악, 무용, 영화 등 다양한 장르와 결합을 도모하고 더 나아가 대중문화와의 경계를 허무는 '인터미디어(Intermedia)'를 시도하기도 한다.

따라서 본 논문에서는 과학매체의 오브제활용에 대한 연구는 현재 예술에서 적극적으로 도입하고 있는 테크놀로지를 중심으로 조사 연구 했다. 제2장의 설치미술과 오브제의 관계에서는 오브제의 개념·전개 및 설치미술의 형성배경을 연구했으며, 제3장에서는 설치미술의 유형별 오브제활용과 과학매체의 수용과 변화에 대해서 연구하였다.

20세기가 물려준 인류최대의 유산은 컴퓨터와 네트워크일 것이다. 이러한 매체들의 발전이 인간의 생활전반에 막대한 영향을 미치면서 새로운 디지털 문화를 만들고 있다. 또한 매체의발전은 예술로써 인간의 상상력을 실현가능케 하고 더 나아가 또 다른 새로운 예술장르를 탄생시킬 중요한 밑바탕이 되기도 한다. 더불어 사회의 변화에 따라 대중문화가 자리 잡아 그 속에서 예술이 거듭 피어나고 있다. 과학은 미술에서 나타난 표현기법에서 반영되는 간접적인 요소가 아니라 미술에서 없어서는 안 될 직접적인 요소로 남게 된다.

인터넷이란 네트워크적인 미술은 대중과 호흡하며 대중 속으로 흡수됨을

보여주는데 이는 여러 가지 프로젝트를 열고 직접 작품을 만지고 느끼는 것으로 관객자체를 수동적인 존재가 아닌 능동적인 존재로 만들어 준다. 그리고 인터넷의 무한한 확장성과 상호작용성은 작품에 있어서 세계를 하나로 묶어주며 실시간적으로 관객과 관객사이의 반응과 작가와 관객의 상호작용을 볼 수가 있다. 컴퓨터에 있어서 가장 중요한 특징은 이미지 표현에 있어서 비현실적인 움직임을 느끼게끔 하는 '가상현실(VR)'이 가능하다는 것이다.

오늘날 과학의 발전으로 인한 우리의 환경은 디지털의 융합과 유비쿼터스 시대로 전환되고 있는 지금 모바일(mobile)이나 항법장치(GPS)등의 신기술을 이용한 새로운 만남이 이루어지기도 하며, 정보기술(IT)이나 문화기술(CT)과 같은 창의성 높은 신생기술은 향후 하이테크(high-tech)를 기반으로 한 인간중심의 인터페이스를 추구할 것으로 보여 지며, 과학의 발전과 무관하지 않는 현대 미술의 양상도 신기술의 파급효과에 영향을 받을 것으로 본다.

컴퓨터 기반의 음악, 이미지, 언어 등은 아직도 사용자들이 숙달하기까지 많은 시간과 노력을 필요로 한다. 과학매체를 활용하여 작품을 하는 작가들뿐 만아니라 문화기술(CT) 영역의 주요 과제는 이런 장애를 극복해서 사용자들이 자신의 능력과 시간을 낭비하지 않고 충분히 표현토록 하는 데 있다고 생각한다. 그리고 이런 일을 가능케 할 수 있는 사람은 예술영역에서나 문화 전반적인 면에서 최상의 경쟁력을 구축하게 될 것이다. 왜냐하면 과학기술의 발전은 갈수록 가속화될 것이 확실하며 과학기술은 우리 인간들의 삶의 질을 좌우할 수밖에 없기 때문이다.

설치미술에서의 과학매체활용이 아직 까지는 제한적일 수밖에 없었던 것은 작가 스스로 기술적인 문제를 해결할 수 없었기 때문이다. 그러나 과거와는 달리 지금은 디지털 프로그램에 대한 이해나 기술적인 능력들이 일반화되어 가는 상황에서 예측해 보면 보다 효과적이고 다양한 작품기획능력이 향상됨으로써 현대미술에서의 과학매체기술이나 과학매체 오브제에 대한 관심은 더욱 확산될 것으로 사료된다.

참 고 문 헌

단행본

- 강홍구「현대 미술의 기초개념」서울:재원 1995
- 윤난지「현대미술의 풍경」예경 2000
- 김상숙「시각예술 문화 읽기」서월:재원 2001
- 최태만「소통으로서의 미술」서울:삶과 꿈 1995
- 김욱동,채장석(共)「포스트 모더니즘과 예술」도서출판 청하 1991
- 이주헌「미술로 보는20세기」학고재 2000
- 이용우「비디오 예술론」문예마당 2000
- 이용우「백남준 그 치열한 삶과 예술」열음사 2000
- 김현화「미술사 연구의 최근 동향」서양미술사학회 논문집 제7집 1995
- 니코스 스탠코스/ 성완경·김안례(譯)「현대미술의 개념」서울:문예 1994
- 竹內敏雄 編修「美學辭典」弘文堂 東京 昭和 1985
- 대전세계박람회 조직위원회 이선/R.J.Fouser (譯)「현대미술 세기의 전환」1993
- 마이클 러시, 심철웅(譯)「뉴미디어아트」시공사 2005
- 플로랑스 드 메르디외/ 정재곤(譯)「예술과 뉴테크놀로지」열화당 2005
- W. 타타르키비츠/ 김채현(譯)「예술개념의 역사」서울:열화당 1986
- Marshall Mcluhan/ 김진홍(譯)「미디어는 메시지다」열화당 1998
- Amold Hasur/ 황지우(譯)「예술사의 철학」서울:돌베게 1983
- H. W. janson/ 김윤범(譯)「미술의 역사」서울:삼성출판사 1984
- E. Lucie-Smith/ 이열모(譯)「현대미술」서울:형설출판사 1985
- Michel Ragon, 이일(譯),「새로운 예술의 탄생」, 정음사, 1974
- Jean-Louis Ferrier/ 김정화(譯)「20c미술의 대모험」서울A. P 인터내셔널 1990
- Edmund Burke Feldman/ 유인수,최병기(共譯)「현대미술구조론」숭례문 1990
- Ellen H. Johnson/「American Artist on Art : Earth and Process Art」(New York : Oxford University) 1982
- Haward J. Smagula/「Currents Contemprary Directions in the Visual Art」Prentice-Hall 1983

국내논문

· 최익규「설치미술의 현황과 전개에 관한연구」충북대 석사학위논문 2003
· 박효정「설치 미술의 공간영역에 관한 연구」카톨릭대 석사학위논문 2002
· 한경아「설치미술에서 오브제의 조형적 특성」숙명여자대학교
석사학위논문 1999
· 박계원「설치미술의 조형적 특성에 관한연구」계명대학교
석사학위논문 1994
· 유근덕「설치미술에 나타난 High Tech매체연구」중앙대학교 대학원
석사학위논문 1998

간행물

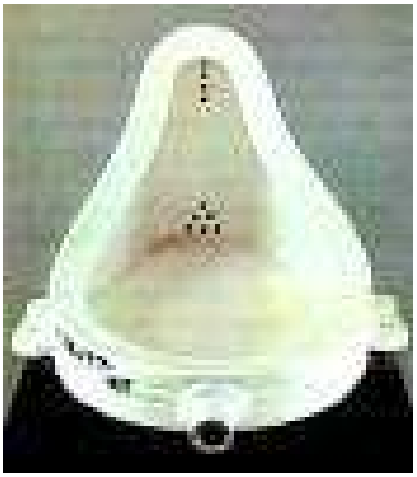
· 이동석 “디지털은 예술의 미래인가”「월간미술」제8월호 1999
· 윤진섭 “매체의 활용과 새로운 소통의 가능성”「가나아트」12월호 1993
· 김재권「예술과 테크놀로지」미술세계 1990
· 신현중 “설치미술의 새로운 조형과 개념으로서의 설치작업”「미술세계」
8월 1986

Internet Web site

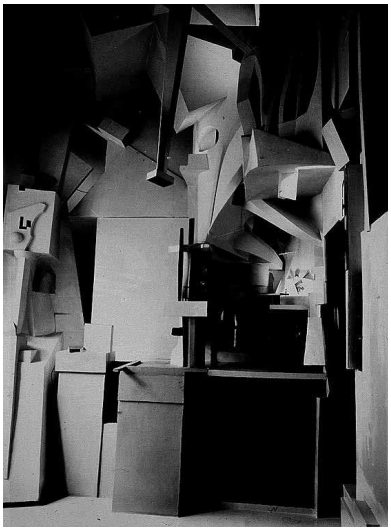
· http://cafe.naver.com/ArticlePrint.nhn?clubid=11153662&articleid=1391
· www.empas.com

참 고 도 판

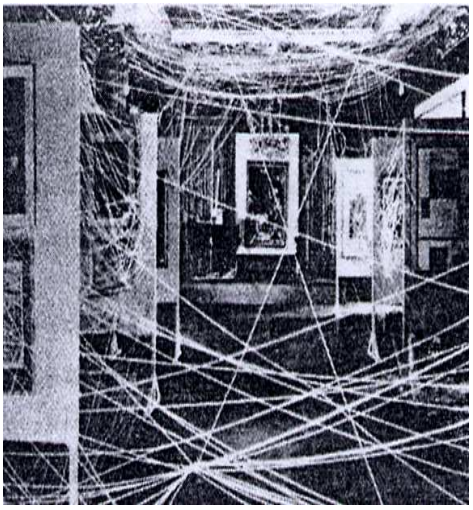
(圖1) 마르셀 뒤샹 -「병 말리게」



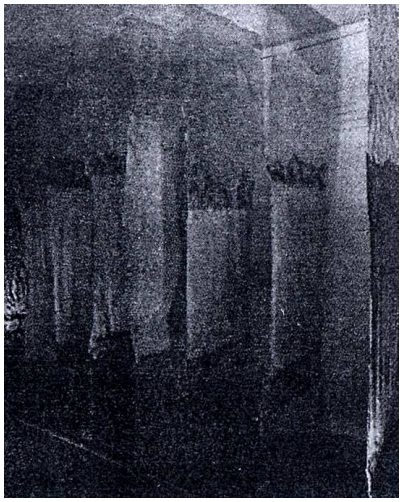
(圖2) 마르셀 뒤샹 -「샘」



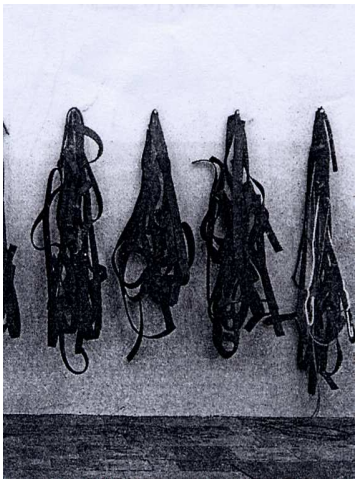
(圖3) 크루트 슈비터스 -「메르츠바우」



(圖4) 마르셀 뒤샹 -「초현실주의 입국허가서」



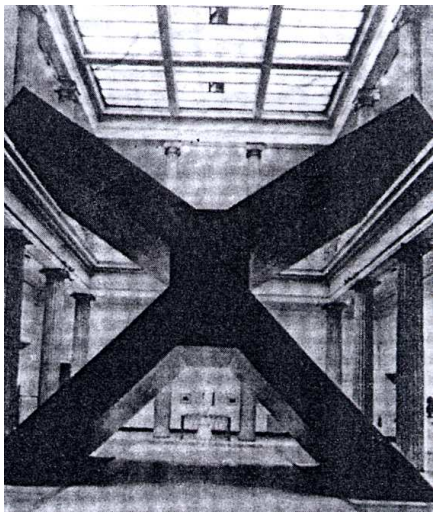
(圖5) 에바 헤스 - 「불확실성」



(圖6)리차드 세라 -「9개의 고무벨트와 네온」

(圖7) 조나단 브롭스키 -「서류가방을 든 남자」

(圖8) 조나단 브롭스키 -「달리는 사람」



(圖9)로날드 브라덴 - 「 X 」

(圖10) 크리스토 - 「계곡의 커튼」

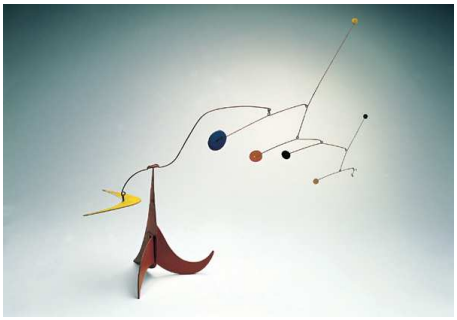
(圖11) 크리스토 - 「달리는 울타리」

(圖12) 크리스토 - 「포장된 섬」

(圖13) 리차드 롱 - 「서클」

(圖14) 짐 다인 - 「자동차 사고」

(圖15) 요셉 보이스 - 「24시간의 액션」



(圖16) 알렉산더 칼더 - 「 모빌」

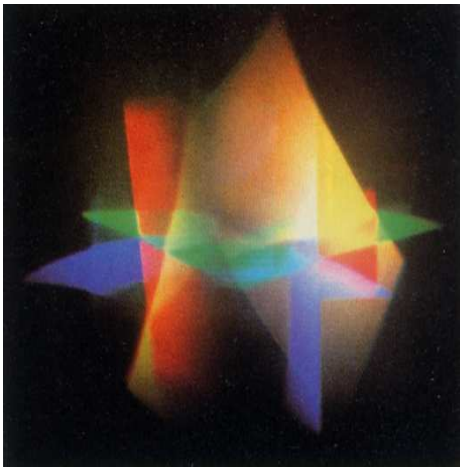
(圖17) 백남준 - 「첼로」

(圖18) 백남준 - 「다다익선」

(圖19) 빌 비올라 -「교차」

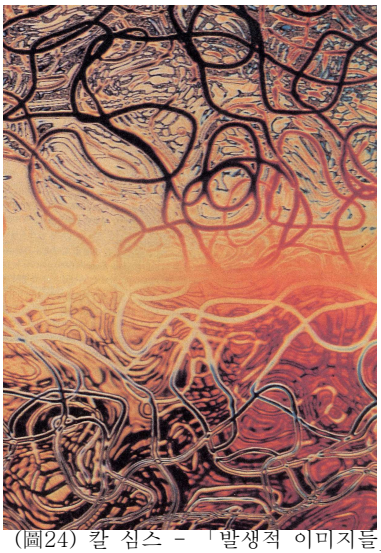
(圖20)스테이나 바술카 -「바이올린의 힘」

(圖21) 안토니 문타다스 - 「중역실」

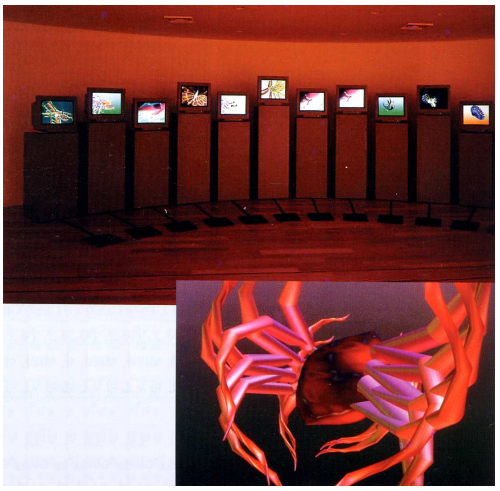


(圖22)디터 융「공간속의동작-동작속의 공간」

(圖23) 토마스 쉬테, 에드워드 알링턴 「빛 설치」



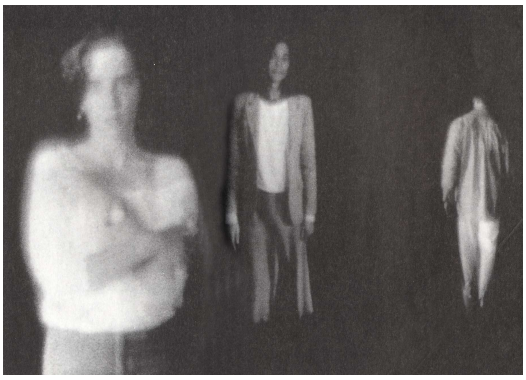
(圖24) 칼 심스 - 「발생적 이미지들」



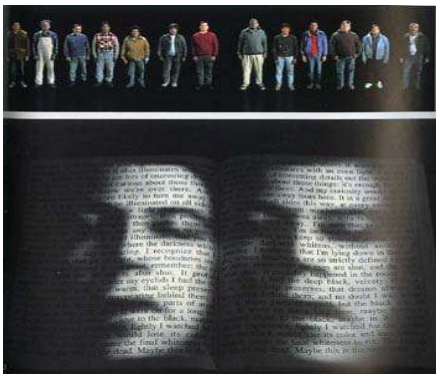
(圖25) 칼 심스 - 「갈라파고스」

(圖26)조지코츠-「아무데도 아닌 지금 여기」

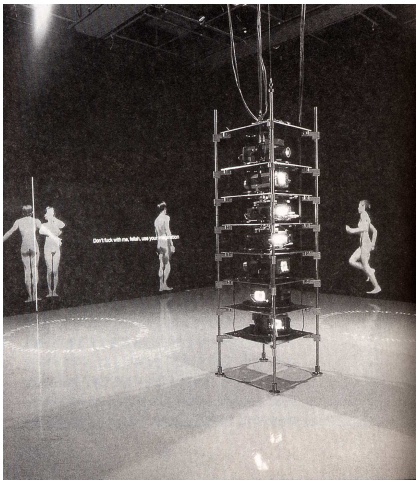
(圖27)닐 알테르, 플로랑스 드 메르디외
- 「 텔레비전, 달 」



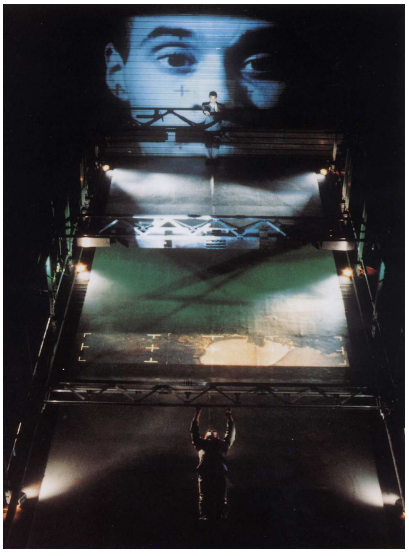
(圖28) 개리 힐 - 「키큰 배」



(圖29) 개리 힐 -「그건 다른 이미지가 비춰져서 만들어진 이미지라네」

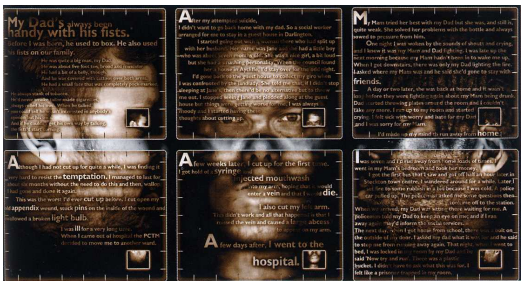


(圖30) 덤 타입 - 「연인들」



(圖31) 덤 타입 - 「 PH 」

(圖32) 제프리 쇼 - 「읽히는 도시」



(圖33) 그레이엄 하우드 - 「 기억의 리허설」