

2011년 8월

박사학위논문

브리스
성향과
과
나
인간
만
언어
와
작품
에
나
타
난
행위
의
반
전
통
주
의
적
부
조
리
성

최

인

선

2011년 8월
박사학위 논문

브루스 나우만 작품에 나타난
반전통주의적 성향과
인간 언어와 행위의 부조리성

-사뮤엘 베케트의 부조리극, [고도를 기다리며]와 비교 분석-

조선대학교 대학원

미술학과

최인선

브루스 나우만 작품에 나타난
반전통주의적 성향과
인간 언어와 행위의 부조리성

-사뮤엘 베케트의 부조리극, [고도를 기다리며]와 비교 분석-

Anti-Conventionalism and the Absurdity of Human Language and Behavior
in Bruce Nauman's Work

2011년 8월 25일

조선대학교 대학원

미술학과

최인선

브루스 나우만 작품에 나타난
반전통주의적 성향과
인간 언어와 행위의 부조리성

-사뮤엘 베케트의 부조리극, [고도를 기다리며]와 비교 분석-

지도교수 진 원 장

이 논문을 미술학 박사학위신청 논문으로 제출함

2011년 4월

조 선 대 학 교 대 학 원

미 술 학 과

최 인 선

최인선의 박사학위논문을 인준함

위원장	조선대학교 교수	<u>박상호</u> (인)
위원	호남대학교 교수	<u>윤진섭</u> (인)
위원	광주대학교 교수	<u>송숙남</u> (인)
위원	조선대학교 교수	<u>조윤성</u> (인)
위원	조선대학교 교수	<u>진원장</u> (인)

2011년 6월

조선대학교 대학원

목 차

ABSTRACT	vii
I. 서론	1
1. 연구목적	1
2. 연구방법 및 범위	2
II. 브루스 나우만의 작품분석	4
1. 양식적 접근	5
A. 반전통적 물질탐구	7
a. 비예술적 물질 탐구	8
b. 작가의 정체성 탐구	11
c. 추상화/객관화	13
d. 공간개념 탐구	14
e. 언어개념 탐구	17
B. 인간행위의 관찰과 기록	19
a. 가능한 모든 인간행위 탐구	19
b. 관찰과 기록	21
c. 우연 또는 창조적 상황/행위 탐구	23
d. 위협과 감시	24
2. 문화사적 접근	28
A. 언어이미지작업에 나타난 언어학적 해체	29

a. 언어학적 관점에서의 언어해체 -----	30
b. 상황을 지배하는 언어 -----	35
B. 비디오, 설치작업에 나타나는 문화사적 주제 -----	42
a. 인간존재의미 탐구 -----	42
b. 실존주의, 부조리극의 문학적 범주와의 연계성 -----	45

III. 사무엘 베케트의 부조리극과 <고도를 기다리며>의

작품세계 -----	47
1. 부조리극 -----	47
A. 실존주의와의 관계 -----	47
B. 부조리의 개념 -----	48
2. <고도를 기다리며> 작품분석 -----	50
A. 사무엘 베케트 -----	50
B. <고도를 기다리며>의 형성 배경 -----	51
C. <고도를 기다리며>의 형식적 특성 -----	52

IV. 두 작가의 작품에 나타난 반전통주의적 성향

분석 -----	54
1. 전통적 언어해체 -----	54
2. 전통적 형식해체 -----	57
A. 내용과 형식의 일치 -----	57
B. 비극과 희극의 중간단계 -----	58

C. 기승전결의 구성 파괴	59
D. 반대개념의 대치와 전복	59

V. 두 작가의 작품에 나타난 인간존재와 행위의

부조리성	61
1. 언어의 부조리성	61
A. 명제에서 오는 불분명성	61
B. 언어의 한계성: 소통능력의 상실	63
C. 표기와 의미와의 불완전성	66
D. 언어의 한계성극복	69
2. 인과관계를 상실한 순환적 구조	75
3. 유희성/희극성	80
4. 임의성/우연성	83
5. 광대의 존재	84
6. 물리적 위협	87
A. 죽음으로 부터의 공포	87
B. 육체적 고통	90
C. 긴장과 폐쇄공포증적 강박관념	91
D. 사회적, 관계적 폭력	92
7. 실존주의적 주제: 부조리성	94

VI. 브루스 나우만과 사무엘 베케트의 작품에 나타난 포스트모더니티 (Postmodernity) -----	97
1. 포스트모더니티 -----	97
2. 관습적 언어의 전복 -----	98
3. 낮설게 하기 -----	99
4. 기이함과 우연 -----	100
VII. 결론 -----	102
1. 본문요약 -----	102
2. 연구의의 -----	103
참고문헌 -----	105
참고도판 -----	109

도판목차

[도판1]	<10 인치 간격으로 뜯 나의 신체 왼편 반쪽의 네온 주형(Neon Templates of the Left Half of My Body Taken at Ten Inch Intervals), 1966> -----	110
[도판2]	<손에서 입까지(From Hands to Mouth), 1967> -----	110
[도판3]	<얼굴 만들기(Making Faces), 1968> -----	110
[도판4]	<예술화장(Art Make-up), 1967-68> -----	110
[도판5]	<작업실에서 부유하기 실패(Failing to Levitate in the Studio), 1966> ---	110
[도판6]	<벽-바닥 자세들(Wall-Floor Positions), 1968> -----	110
[도판7]	<복도 설치(Corridor Installation), 1970> -----	111
[도판8]	<이중 구조의 철장(Double Steel Cage Piece), 1974> -----	111
[도판9]	<죽음으로 조율된 의자와 다이아몬드 아프리카(Diamond Africa with Chair Tuned D. E. A. D), 1981> -----	111
[도판10]	<폭력적 사고(Violent Incident), 1986> -----	111
[도판11]	<조명되는 행위 상자(Lighted Performance Box), 1969> -----	111
[도판12]	<달 표면에 쓰여진 것같은 내 이름(My Name As Though It Were Written on the Surface of the Moon), 1967> -----	111
[도판13]	<작업실 주위를 걸으면서 바이올린을 한 음표로 연주하기(Playing a Note on the Violin While I Walk around the Studio), 1967> -----	112
[도판14]	<나의 언어 먹기 (Eating My Words), 1966-67> -----	112
[도판15]	<묶기에 실패한 헨리무어(Henry Moore Bound to Fail), 1967> -----	112
[도판16]	<진정한 예술가는 신비로운 진실을 드러냄으로써 세상을 돕는다(The True Artist Helps the World by Revealing Mystic Truth), 1967> -----	112
[도판17]	<나의 의자 밑 공간을 뜨다(A Cast of the Space under My Chair), 1965> ---	112
[도판18]	<완벽한 문(Perfect Door), 1973>, <완벽한 냄새(Perfect Odeur), 1973> ----	112
[도판19]	<악(Malice), 1980> -----	113
[도판20]	<바이올린 폭력 침묵(Violins Violence Silence), 1981-2> -----	113
[도판21]	<백가지 산다와 죽다(100 Live and Die), 1984> -----	113
[도판22]	<악수하기(Shake Hands), 1985> -----	113
[도판23]	<콘트라포스토 자세로 걷다(Walk with Contrapposto), 1968> -----	113

[도판24]	<초록빛의 통로(Green-Light Corridor), 1971> -----	113
[도판25]	<노란색 방-삼각형의(Yellow Room-Triangular), 1973> -----	114
[도판26]	<광대 고문(Clow Torture), 1990> -----	114
[도판27]	<장미는 이빨이 없다(A Rose Has No Teeth), 1966> -----	114
[도판28]	<진정한 예술가는 놀랍게 빛나는 분수이다(The True Artist Is an Amazing Luminous Fountain), 1966> -----	114
[도판29]	<원추체 구(Cones Cojones), 1975> -----	114
[도판30]	<거짓 침묵(False Silence), 1971> -----	114
[도판31]	<Hot에 왁스칠하기(Waxing Hot), 1966-67> -----	115
[도판32]	연극, <고도를 기다리며> 1막 장면 -----	115
[도판33]	<명료한 관점(Clear Vision), 1973> -----	115
[도판34]	<집중하라(Pay Attention), 1973> -----	115
[도판35]	<두려움으로부터 도망한다/뒤쪽으로부터의 재미(Run From Fear/Fun From Rear), 1972> -----	115
[도판36]	<목매단 사람(Hanged Man), 1985> -----	115

ABSTRACT

Anti-Conventionalism and the Absurdity of Human Language and Behavior in Bruce Nauman's Work -Study in Comparison with the Theatre of the Absurd, <Waiting for Godot> by Samuel Beckett-

Choi, Insun

Advisor : Prof. Jin, Won-Jang

Department of Art

Graduate School of Chosun University

Bruce Nauman is known as one of the omnivorous artists. Defying conventional artistic practice, Nauman has worked in almost every conceivable medium since 1965. Abandoning traditional mediums of art, Nauman freely chose his materials from neon, wax, cloth glass, aluminum foil, rubber, concrete, and steels. Since he also employed his own body, language, and human behavior his style of work naturally was gone from the traditional method.

Abandoning all traditional artistic methods and using the unconventional materials, Nauman has tried to stand for his original idea: the investigation of human behavior. Even though the range of his methodology is too wide and even complicated to place him in specific categories, his aesthetic goal has been always toward one point: "Art must be an investigative activity." He studied human behavior patterns in variety of physical and spatial environments. He said, "If art is making feeling, thought, or word visible so it may be acted upon, then art-making is a strategy for understanding human behavior, an arena in which the artist listens to and asks the aggressive questions surrounding 'Who am I?' and 'What do I do?'. These questions have, in development of his work, become part of complex and sophisticated ontological investigation, and in

this point, Nauman's work also can share with other cultural field, such as literature and philosophy, a concern with ontological subject: human being and human behavior. In both the style and the subject, Nauman's work goes beyond the boundary of limited art field. It goes among the field of Humanities' study.

The anti-conventional methodologies in style and human behavioristic subject in Nauman's work essentially can be compared with the theatre of the absurd, especially, <Waiting for Godot> by Samuel Beckett. <Waiting for Godot> is one of the representative theatres of the absurd. It reveals absurdity of human beings and behaviors through the methodology of destructing the conventional way: destructing the conventional way of thinking, talking, behaving. Both in style and subject Nauman and Beckett share their goals, one in art field and the other in literature field.

1. 서론

1. 연구목적

본 논문은 브루스 나우만(Bruce Nauman)의 작품에 나타난 반전통주의적(Anti-Conventionalism) 성향과 인간 언어와 행위의 부조리성(Absurdity)을 사뮤엘 베케트(Samuel Beckett)의 부조리극, <고도를 기다리며(Waiting for Godot)>와 비교 연구하여 예술이 인문학의 범주와 공유하는 심도있는 학술적 주제를 다루고 있음을 밝히고자 하는 데에 있다. 예술이 미학적 영역 안에서 미적인 가치를 다루고 예술만이 다룰 수 있는 특징적인 학술적 분야를 연구하는 것은 매우 중요한 일이다. 그리고 그러한 연구는 미술사 전체를 통해 활발히 이루어져왔다. 그러나 현대미술은 그 범위가 확장되어져 보다 복잡하고 다양한 방법으로 발전되어져 가고 있다. 미술이라는 특정적 범위 외에 더 나아가 인류의 문화사적인 타 분야들과의 교류가 필요하며 그러한 소통이 예술을 더욱 영향력 있는 학문 분야로서 자리매김 할 수 있다고 본다. 본 논문은 이러한 학문적 교류를 이루기 위한 예술과 문학 간의 비교 연구로 이루어진다. 예술과 문학이 공통적으로 갖는 인문학적 주제와 그것을 해석해 내는 각각의 방법론을 통해 인류가 가지고 있는 문제를 다른 두 분야가 어떻게 공유하고, 또 어떻게 해결하려하는지 밝히는 것은 문화사적인 커다란 영역 안에서 문학과 예술이 서로 어떻게 영향력을 주고받으며 인간의 문제에 대한 해답을 찾으려 하고 있는지를 통찰하게 하는 의미있는 일이라 본다.

예술의 기원을 보면 미술은 시각적 사실성을 추구하는 ‘테크네’(techne)로서 장인의 기술에 가까웠고, 인간을 둘러싼 세계의 본질에 대한 통찰을 신적 영감으로 나누어 갖던 문학은 인문학에 훨씬 가까운 다른 전통에서 탄생하였다. 하지만 낭만주의 물결과 과학기술의 급속한 발전은 지각방식을 변화시켰고, 이렇게 탄생한 순수예술과 모더니즘 예술은 현대미술을 개념의 기록으로 전회시켰다. 따라서 현대에 탄생한 많은 실험적 미술들은 시각적 사실성의 기록이 아니라 인간과 세계에 대한 통찰을 보여주는 철학적 언어로서의 기능이 중요시 되고 있다. 개념 예술처럼 난해하고 복잡한 개념이나 기호, 혹은 코드들로만 이루어진 작품도 있고, 퍼포먼스 또는 프로세스 아트처럼 만들어진 대상이 아니라 진행과정에 대한

경험만이 의미를 갖는 예술작품도 있다. 이제 예술은 진지한 사유와 관심을 가지고 그 의미를 읽어내야 하며 또한 사회 속에서의 관계를 고려하지 않으면 해석이 불가능하게 되었다. 이러한 이유로 현대예술은 아름다움이나 무관심적 관조의 태도로 형성되고 향유되는 것이 아니라 세계에 대한 철학적 사유와 지성의 결과물로서 탐구적 대상이 되고 있다.

이러한 관점에서 브루스 나우만은 인간 언어와 행위의 부조리성을 주제로 전통적인 방법론을 떠나 반전통적 예술재료를 탐구하고 관습을 벗어나는 양식을 보여 왔다. 이러한 다양한 방법론을 드러내면서 나우만이 작품을 통해 추구하려 했던 것은 바로 인간의 행위 탐구를 통한 인간 존재의 의미를 발견하는 데에 있었다. 이러한 과정은 부조리극 작가, 사무엘 베케트(Samuel Beckett)의 작품에서 동일한 주제와 방법론으로 보여지고 있다. 특히 그의 대표작, <고도를 기다리며>는 나우만의 작품에서 보여진 반전통주의적 성향과 인간존재의 부조리성을 여과없이 드러내고 있다. 본 연구의 목적은 나우만의 작품과 베케트의 부조리극을 비교분석하여 반전통적인 방법론과 범인류적 주제인 인간존재의 부조리성이 다른 영역에 있는 예술과 인문학의 두 작품세계에서 어떠한 공통된 시각으로 표현되고 있는지를 연구함으로써 미술이 예술의 영역을 넘어 인문학과 철학 등 문화사적인 학문분야와 심도 있게 소통하고 있음을 밝히고 이러한 연구로 인해 미술이 예술의 경계를 허물고 한층 확장되어진 새로운 시각으로 이해되고 해석되어짐을 밝히고자 한다.

2. 연구방법 및 범위

본 연구자는 이러한 연구 목적을 위해 나우만의 작품과 사무엘 베케트의 <고도를 기다리며>를 양식적인 접근방법(Stylistic Approach)과 문화사적 접근방법(Cultural-historical Approach)¹⁾으로 나누어 각각 분석하고 그 분석을 바탕으로 두 작가의 작품에 나타난 반전통주의적 성향과 인간존재의 부조리성을 몇 가지 주제로 나누어 비교하는 방법으로 연구하고자 한다. 이러한 연구를 위해 각 장을 다음과 같이 구성한다.

제 11장, ‘브루스 나우만의 작품분석’에서는 나우만의 작품을 양식적 접근과 문화

1) 문화사적 접근방법이란 미술사학의 문화사적 연구방법론으로 정치, 종교, 사회, 인문, 예술 등을 전체적으로 총괄하여 시대정신을 밝히는 학문적 접근이라는 포괄적 의미를 말한다.

사적 접근으로 크게 나누고 ‘양식적 접근’을 다루는 단락에서는 반전통적 물질탐구와 인간 행위의 관찰과 기록이라는 탐구행위로서의 작품을 살펴보고 ‘문화사적 접근’ 단락에서는 언어의 해체작업에 나타난 언어학적 주제와 존재의미 탐구에서 나타난 실존주의와 부조리극과의 연계성을 살펴본다.

제 III장에서는 나우만 작품과 비교 분석할 사뮤엘 베케트의 부조리극과 <고도를 기다리며>의 작품세계를 분석한다. 먼저 부조리극의 철학적 바탕이 되는 실존주의와 부조리극과의 관계와 부조리극의 개념을 살펴보고 베케트의 부조리극, <고도를 기다리며>의 형성 배경과 형식적 특성을 분석한다.

제 IV장, ‘두 작가의 작품에 나타난 반전통주의적 성향 분석’에서는 두 작가의 작품세계에서 보이는 반전통주의적 성향을 전통적 언어해체와 전통적 형식해체로 나누어 분석하고자 한다.

제 V장, ‘두 작가의 작품에 나타난 인간존재와 행위의 부조리성’에서는 각각의 작품분석을 통해 파악된 유사한 부조리적 성향들을 언어의 부조리성, 기다림과 반복의 순환적 구조, 인과관계와 시간개념의 상실, 유희성/희극성, 임의성/우연성, 광대의 존재, 물리적 위협, 실존주의적 주제: 부조리성으로 나누어 분석하고 나우만과 베케트의 작품에 구체적으로 드러나고 있는 이러한 부조리적 성향들이 어떻게 각각의 장르에서 유사한 방법으로 표현되어 있는지를 살펴본다.

마지막으로 제 VI장, ‘브루스 나우만과 사뮤엘 베케트의 작품에 나타난 포스트모더니티(Postmodernity)’에서는 두 작가의 작품이 공유하고 있는 포스트모더니티, 특히 초현실주의에 나타난 포스트모더니즘적 성향들을 비교하여 살펴봄으로써 문학적 관점으로 바라본 두 작가의 작품세계를 예술사적인 관점으로 시각을 전환시켜 바라봄으로써 두 작품세계가 미술사적인 커다란 범주 안에서 서로 주제와 방법론을 공유하고 있음을 확인해 본다.

II. 브루스 나우만의 작품분석

브루스 나우만(Bruce Nauman)은 다양한 성향을 지닌 작가로 알려져 있다. 관습적인 작가적 성향을 거부하면서 1965년 이후 나우만은 상상할 수 있는 모든 재료를 사용하여 작품에 적용시켰다. 예술 고유의 관습적인 재료들을 버리고 그는 네온에서부터 사인물, 왁스, 석면, 알루미늄호일, 고무, 콘크리트, 철빔에 이르기까지 자유롭게 재료를 선택하여 사용하기 시작하였다. 급기야 그가 그의 신체, 언어, 인간의 행동 등을 작품의 재료로 사용하게 되면서부터 그의 작품 성향은 말할 수 없이 다채로워지게 되었다. 그의 재료와 방법론의 범위는 너무나도 넓기 때문에 우리는 그를 어떠한 하나의 미술장르나 이즘에 쉽게 분류해 넣는데 어려움을 갖게 된다. 이러한 점 때문에 그는 신다다이스트, 반형식주의자, 반미니멀리스트, 개념미술가, 행위예술가 등 많은 이름으로 불리어지고 있으며 수많은 재료와 성향을 동시에 넘나든다는 찬사와 비난을 동시에 받고 있는 듯 하다.

모든 전통적인 미술재료를 거부하고 반관습적인 물질을 재료로 사용하면서 나우만은 ‘인간행동의 탐구’라는 그만의 고유한 목표를 지향하고 있다. 비록 어떠한 범주에도 속하지 못할 정도로 그의 방법론이 너무나도 광범위하지만 그의 예술적 목표는 언제나 ‘예술은 탐구적인 행위여야만 한다.’라는 한 지점을 향하고 있다.²⁾ 그는 다양한 물리적, 공간적 환경 속에서의 인간행동의 패턴을 연구하였다. 그는 다음과 같이 말한다.

만약 예술이 감정, 사고, 또는 보여지는 언어를 만드는 것에 관한 것이라면, 예술을 만든다는 것(예술행위)은 인간의 행위를 이해하기 위한 하나의 전략이 되는 것이며 그 속에서 '나는 누구인가?'와 '내가 무엇을 하는가?'라는 공격적인 질문을 던지고 또 받아내는 것이다.³⁾

이러한 질문은 그의 작업의 발전 과정에 있어서 복잡하고 철학적인, 또는 지적인 존재론적인 탐구의 영역이 되어버렸다. 그리고 이러한 관점에서 나우만의 작품은 문학 또는 철학과도 같은 다른 문화적 영역과 인간 행위에 관련하여 그 관심을 공유한다고

2) Neal Benezra, *Bruce Nauman* (Minneapolis: Walker Art Center, 1995), p. 15.

3) Jane Livingston and Marcia Tucker, *Bruce Nauman* (L.A.: Los Angeles County Museum of Art, 1972)

본다. 형식과 주제에서 나우만의 작품은 예술이라는 영역의 테두리를 넘어선다. 이러한 점에 중점을 두어 이번 11장에서는 나우만의 작품을 두 가지 방법론적인 입장, 즉 다양한 가능성의 탐구를 통해 고유한 미술의 전통적 형식을 거부하는 작품의 형식적인 입장과 미술이 전통적 범주를 벗어나 다른 인문학적 영역과 소통하는 문화사적인 입장에서 접근하여 분석해 보고자 한다.

1. 양식적 접근

이 장에서는 나우만 작품의 양식적 측면 즉, 작품의 제작과정에서 보이는 형식과 그 방법론에 대해 살펴보고자 한다.

브루스 나우만의 초기 작품의 독특한 이질성은 당시 미니멀아트의 순수성 또는 후기 형식주의 조각들에 대적했을 뿐 아니라 넓게는 언어학적 언어구조의 해체와 예술적 재료의 경계를 위협하는 성향을 보여주고 있다. 1965년에서 1967년 사이 나우만은 초기 석면작품, 네온작품 등의 입체작품과 드로잉 그리고 간단한 과정과 몸의 움직임에 기반을 둔 행위예술을 필름으로 제작하였다. 이 시기 그는 물질과 자신의 신체를 실험적으로 탐구하는 작업을 하였고 그 후 작품은 점점 그의 신체와 그가 작업하는 공간과의 관계를 반영하기 시작하였다. 그의 비전통적 재료의 탐구는 네온작품 <10 인치 간격으로 뜬 나의 신체 왼편 반쪽의 네온 주형(Neon Templates of the Left Half of My Body Taken at Ten Inch Intervals), 1966>[도판1], 왁스작품 <손에서 입까지(From Hands to Mouth), 1967>[도판2], 홀로그램 <얼굴 만들기(Making Faces), 1968>[도판3], 필름작업 <미술 화장(Art Make-Up), 1967-68>[도판4], 석면작품 <6피트로 늘여진 나의 무릎 6인치(Six Inches of My Knee Extended to Six Feet), 1967> 등으로 나타나게 된다. 간단한 실험을 기록한 작품으로는 <4가지 배열(Four Arrangements), 1966>, <신발 추상화하기(Abstracting the Shoe), 1966> 등이 있으며 간단한 행위나 과정을 기록한 필름작업으로는 친구와 낚시하는 모습을 기록한 작품, <동양 잉어 낚시하기(Fishing for Asian Carp), 1966>와 <연기(Smoke), 1966>, 작업실 안에서의 간단한 행위를 기록한 작품인 <작업실에서 부유하기 실패(Failing to Levitate in the Studio), 1966>[도판5], <T 바 만들기(Manipulating the T Bar), 1965> 등이 있다. 1968-69년에도 간단한 행위를 기록한 작품들을 계속해서 제작하는데 예로는 <벽-바닥 자세들(Wall-Floor Positions), 1968>[도판6], <느린 각 걸기

(Slow Angle Walk), 1968> 등을 들 수 있다.

1970년대 나우만은 물질과 신체의 탐구에서 벗어나 일반적인 인간의 행동과 사고를 탐구해 나가는 준 건축물적인 설치작업을 시작하는데 주로 관람자들의 행위를 탐구하는 복도설치작업, 사회적 정치적 폭력성과 인간과의 관계를 드러내는 공중설치작업, 육중한 건축적 설치물 등이 그것이며 여기에 소리와 비디오를 결합하는 작업들을 하게 된다. 작가, 나우만 자신은 더 이상 작품의 소재가 아니며 카메라는 관객 즉 일반인들을 향하게 된다. 이러한 일반인들의 행동을 관찰하고 탐구하기 위해 나우만은 관객을 향해 시선을 집중할 수 있도록 작품을 표현하고 있다. 이 시기 폐쇄공포증적 복도 작품, <복도 설치(Corridor Installation), 1970>[도판 7], <실시간 녹화되는 복도(Live-Taped Video Corridor), 1970>, <거울과 흰 조명이 있는 복도(Corridor with Mirror and White Lights), 1971> 등을 통해 나우만은 게임과도 같고 놀이와도 같은 상황으로 관객과 대면한다. 그러나 그 상황은 매우 위협적이다. 관객은 자신을 촬영하고 뒤쪽에서 또는 거꾸로 비추고 있는 카메라에서 위협에 처한 자신의 모습을 발견하는 등, 뜻하지 않은 여러 당황스러운 상황에 대면하는데 이것이 나우만 설치작업의 특징이라 볼 수 있다.

복도 설치물 외에 또 하나의 나우만의 위협적 감정으로 가득 찬 건축적 공간으로 철 구조물을 들 수 있다. 이러한 구조물에는 인간이 직면한 위협적인 상황들이 비유적으로 내포되고 있는데 그 구조물을 보는 것만으로 관객은 위협감을 느끼게 된다. 작품 <이중 구조의 철장(Double Steel Cage Piece), 1974>[도판8]은 이러한 구조적 설치작품 중, 초기 작품이라 볼 수 있다. 이 설치물은 감옥 안에 중첩된 감옥의 구조로 제작되어 있는데 이는 정의 또는 도덕적 진술의 차단 또는 정치적 권력의 억압 등을 은유적으로 제시하고 있다.

나우만의 1980년대 작품은 더욱더 사회적, 정치적 주제에 관심을 집중시킨다. 커다란 규모의 철 구조물 작품, <죽음으로 조율된 의자와 다이아몬드 아프리카(Diamond Africa with Chair Tuned D.E.A.D), 1981>[도판9] 또는 <남미 삼각형(South America Triangle), 1981>은 정치적 고문의 위협과 소외의 냉혈적 면모를 제시하기 위해 은유적 요소(철 의자, 거대한 삼각 철구조 등)를 사용한다. 작품 속의 추상화된 요소들은 그 속의 인간의 모습을 객관적인 시각으로 관찰자의 입장에서 바라보게 만드는 힘을 가지는데 이러한 형태는 나우만의 네온과 비디오작업에 반복하여 등장한다.

구체적 환경 속에 처한 인간의 행위를 관찰하는 나우만의 또 다른 작품 형태는 작품 <폭력적 사고(Violent Incident), 1986>[도판10]와도 같이 주로 지극히 평범한 상

황을 설정하여 그 속에서 반응하는 인간의 모습을 카메라로 기록하는 작업이다. 이러한 작품은 우리 주변에 흔히 발생되어지는 상황 또는 별 의미 없는 농담에서 시작되어진다. 이 작품은 식탁에서 남녀가 우연히 벌이는 말싸움을 비디오로 담은 것인데, 이와 같이 일상생활의 단면을 아무런 여과 없이 카메라로 관찰하게 하여 관객에게 우리가 하고 있는 행위에 대해 객관화된 사고를 갖게 한다. 이런 행위 관찰은 점점 더 실험적으로 심화되어 여러 가능한 방법으로 부조리한 환경, 타인, 사회, 정치적 상황 속에서 인간의 행위를 탐색해나가는 것으로 발전한다. 이러한 부조리한 환경속의 인간행위를 탐구하는 작품은 1987년부터 제작된 일련의 비디오 작품에서 그 극치에 달하게 되는데 바로 인간이 광대로 대변되어 나타나는 작업이라 볼 수 있다. 배우를 광대로 분장하여 인간이 내면에 지닌 본성, 심리적 상태, 정신분열적 상태까지 탐구하게 된다. 작가는 광대를 통해 인간이 숨기고 있는 유머(humor) 속의 어두운 부분, 즉 심리적 상태를 탐색한다.

이처럼 다양하게 변화된 양식적인 관점에서 접근한 나우만의 작품과정을 살펴보면 본 연구자는 나우만의 작품을 크게 1960년대의 비예술적 물질 탐구 시기와 1970, 80년대의 인간행위 탐구 시기 등 두 가지 범주로 나누어 보고자 한다. 그는 초기에 드로잉, 판화 등으로 언어를 주요 작업 요소로 다루는 작품과 석면, 네온 등의 비예술적 물질로 제작한 입체작품을 제작하였으며 이 시기 동안 나우만은 자신이 사용하는 언어와 신체, 주변 환경들을 관찰하며 자신의 정체성을 탐구하기 시작하였다. 후기 행위를 기록하는 비디오작업과 설치작업 시기에는 이러한 탐구행위를 관람자, 즉 인간존재로 확장시켜 나아간다. 이처럼 나우만 자신의 사고의 발전과정에 따라 그의 작업 스타일도 변화하였다. 첫 번째 비예술적 물질의 입체작업 시기 동안 나우만은 가능한 자신이 상상하는 모든 종류의 비예술적 재료들로 작품을 제작하면서 재료, 물질(material)을 탐구하는 작품을 보여 주었고 이러한 단순한 물질에 대한 탐구 행위는 그 후 나타나는 기괴한 행위와 설치작업 등을 위해 나우만이 계획한 여러 복잡한 형태들로 이어지게 된다.

A. 반전통적 물질탐구: 물질과 신체를 탐구하는 입체작업

나우만의 초기 작품은 반전통적인 재료의 탐구에서 시작되어진다. 새로운 의미를 찾아내기 위해 그는 이전의 모든 예술적 재료들을 포기하고 비예술적인 새로운 재료

를 찾아낸다. 이를테면 네온, 콘크리트, 석면, 고무, 알루미늄호일, 펠트, 왁스, 기름 등이 그것이다. 그는 모든 관습적인 예술가들의 행동을 버리면서 재료에서 뿐만 아니라 행위에 있어서도 새로운 것을 탐구하기 시작한다. 나우만이 모든 관습적인 예술적 방법들을 포기하게 만든 원천은 다비스 캘리포니아 대학(Davis California University)의 대학원 과정을 밟을 때 경험하게 된 반형식주의적(antiformalistic) 환경이라 보여진다. 그의 지도교수였던 로버트 아너슨(Robert Arneson)과 윌리엄 윌(William T. Weil)은 재료나 형식에 근거하여 예술에 접근하기 보다는 반형식적인 방법으로의 접근을 시도하였다.⁴⁾ 다비스 캘리포니아 대학에서 수업을 받던 중 다다이스트의 반관습주의적인 성향과 사고에서 받은 인상을 나우만은 다음과 같이 기록하고 있다.

내가 보기에 만 레이(Man Ray)는 모든 사물은 역사를 통해 관습화된 의미로만 바라보아야 한다는 생각을 완전히 부정하고 있는 듯하다. 내 마음에 드는 것은 만 레이에게는 사고의 일관성도 지속적인 어떠한 형식도 보이지 않는 다는 것이다.⁵⁾

나우만은 관습화되어 버린 사물의 의미들을 부정하고 그것을 바라보는 인간의 획일화된 사고의 흐름 또한 사물의 의미를 완전히 전복시키는 다다의 방법론에 영향을 받아 전통적인 사고의 틀을 깨는 반예술적 기능으로 대변되는 재료를 찾는데 집중하였다. 그는 반예술적 재료, 물질들을 탐구함과 동시에 재료를 통해 표현되는 방법론이나 주제까지도 반관습적 맥락 안에 놓이게 하는데 치중하였다. 그가 이러한 반예술적 물질과 반관습적 사고를 탐구해 나가는 작업과정에 나타나는 특징을 몇 가지로 정리해 본다.

a. 비예술적 물질 탐구

앞서 언급했듯이 나우만이 주로 사용한 작품의 재료들을 살펴보면 그의 반예술적 물질 탐구를 역력히 발견할 수 있다. 1965년과 66년에 제작된 다수의 무제 입체 조형물을 보면 그는 과감히 예술적 재료를 탈피하여 비미술적 재료, 즉 공업용 레진,

4) Neal Benzra, "Surveying Nauman," *Bruce Nauman* (Minneapolis: Walker Art Center, 1995), p. 16.

5) Ibid., p. 15.

석면, 라텍스, 박스종이, 왁스, 철, 알루미늄, 홀로그램 등을 채택하였다. 그 시기 작품 대다수가 이러한 물질로 제작되는데, 석면작업 <6피트로 과장된 나의 6인치 무릎(Six Inches of My Knee Extended to Six Feet), 1967>, 왁스작업 <입에서 손까지(from Hand to Mouth), 1967>[도판2], <매듭 귀(Knot Ear), 1967>, 밧줄작업 <웨스터맨의 귀(Westermann's Ear), 1967>, 철 작업 <어두움(Dark), 1968>, <첫 번째 시(First Poem Piece), 1968>, 홀로그램작업 <얼굴들 만들기(Making Faces), 1968>[도판3], 왁스와 철강통 작업 <그리스 캔으로 나누어진 왁스로 주조된 내 신체의 반(Wax Templates of the Left Half of My Body Separated by Cans of Grease), 1966> 등의 작품을 보면 잘 알 수 있다. 나우만의 일련의 작품과정을 살펴보면 이러한 모든 비예술적 재료들은 각각 분리되어 기능하는 것이 아니라 작품의 여러 상황 속에서 복합적이고 다의적 방법으로 드러나고 있다. 그의 이러한 다중적 작업과정에 대한 열의는 작품 제작을 위한 수많은 아이디어 스케치로 잘 알 수 있는데, 예를 들면 드로잉 작품, <접혀진 인쇄용지 또는 얇은 틴-철판, 알루미늄, 아연도금 철 또는 그 외의 것들로 만들어진 작품을 위한 계획(Plan for an Object to Be Made of Folded Cardstock or Sheet Metal-Tin, Aluminum, Galvanized Iron or Whatnot), 1965>에도 잘 나타나 있다.

이러한 가시적 물질재료 외에 나우만은 보이지 않는 비가시적 물질로 그의 비예술적 재료를 확장시킨다. 바로 빛과 소리이다. 그는 조명을 이용하거나 네온작품을 통해 빛을 작품의 요소로 사용한다. <빛이 조명되는 중심부(Lighted Center Piece), 1967>, <조명되는 행위 상자(Lighted Performance Box), 1969>[도판11], <헨리 무어를 위한 빛의 덫(Light Trap for Henry Moore, No.2), 1967> 등의 작품은 대상을 조명하는 빛의 보조적 위치를 조명을 받는 주인공의 위치로 전환하여 빛 자체를 감상의 대상으로 바라보게 한다. 특히 네온은 나우만의 언어를 이미지화하는 작업에 유용한 재료로 사용되어진다. 상업적 광고물로 어둠 속에서 메시지를 효과적으로 전달하기 위한 네온사인은 그의 언어 이미지 작업에서 언어를 독립적이고 객관화된 예술적 대상으로 풀어내는 주요한 방법론으로 작용한다. 네온 튜브를 휘어서 제작한 언어 이미지 작업으로는 <달 표면에 쓰여진 것같은 내 이름(My Name As Though It Were Written on the Surface of the Moon), 1967>[도판12], <단, 모음곡, 대체(Sweet, Suite, Substitute), 1968>, <날것 전쟁(Raw War), 1970> 등으로 언어를 대상화하여 그 의미를 재탐구하는 작업 등이다.

또 하나의 비가시적 물질인 소리 또한 나우만 작품에 중요한 요소로 작용한다. 그

는 노골적으로 소리가 여러 행위에 미치는 영향을 탐구하였고 그 탐구는 후기로 갈수록 인간이 공포감과 긴장감을 느끼게 하는 상황을 설정하기 위해 사용되어진다. 또한 소리와 침묵의 긴장 구도를 연출하기도 하며 소리의 여러 기능을 작품을 통해 실험해 나간다. 필름작품 <T자 모양의 막대를 만들기 위한 소리의 효과(Sound Effects for Manipulating the T Bar), 1965>나 <작업실 주위를 걸으면서 바이올린을 한 음표로 연주하기(Playing a Note on the Violin While I Walk around the Studio), 1967> [도판13]와 같이 소리의 효과를 직접적으로 다루기도 하고, 소리가 필요없는 상황, 즉 작업실 안을 걷기, 공 튀기기, 분장하기 등의 상황에서도 소리를 함께 녹음해 일상적인 움직임의 소리를 객관적으로 들을 수 있도록 관람자를 유도하기도 한다. 더 적극적으로는 화면 속의 인물이 관객을 향해 모욕적이거나 거친 말들을 내던지기도 하며 참기 힘든 고탈소리와 비명소리로 관객을 당혹스럽게 만들기도 한다. 이와 같이 나우만에게 소리는 자신의 작업 속에서 낯선 분위기를 연출하거나, 익숙한 소리를 객관적으로 감상시켜 소리의 인식을 새롭게 하거나, 상황을 극으로 몰아가는 긴장감을 조성하게 하여 관람자의 반응을 관찰하는 통로가 되게 하는 작품의 요소로 사용되어진다.

나우만의 비예술적 물질탐구는 가시적, 비가시적 물질 자체에 국한되지 않고 추상적 개념의 예술재료로 확장된다. 이 또한 전통적 예술적 재료를 거부하는 실험이 되었다. 그의 초기 필름작업은 인간, 특히 특정한 예술가의 행위를 예술의 재료로 끌어들이는 것이다. 설정된 행위예술이라기 보다는 객관적인 입장에서의 행위의 기록이라 볼 수 있다. 인간의 행위와 설정된 공간과의 관계를 탐구하는 작업은 예술의 전통적 재료와 범주, 방법론적 형식 등의 영역을 확장시켜 인간을 존재론적으로 탐구하는 다른 인문학적 영역과의 경계를 허무는 결과를 가져왔다. 이에 해당하는 작품을 살펴보면 몇 가지 탐구대상이 나누어진다. 먼저 인간의 실존을 확인하는 신체를 예술적 재료로 삼는다. <진흙 발(Feet of Clay), 1966-67>, <손에서 입까지(From Hand to Mouth) 1967> [도판2], <왼쪽 팔 돌레를 위한 고안물(Device for a Left Armpit), 1967>, <나의 오른쪽 몸 1/4을 위한 저장 캡슐(Storage Capsule for the Right Rear Quarter of My Body), 1966>, 필름작업 <넓적다리(Thighing), 1967> 등의 작품은 신체의 각 부위를 신체의 종속적 부분이 아닌 독립된 대상으로 관찰하는 작업이다.

신체의 관찰은 신체를 활용한 단편적 자세탐구로 이어진다. <벽-바닥 자세들(Wall-Floor Positions), 1968> [도판6], <작업실에서 부양하기 실패(Failing to Levitate in the Studio), 1966> [도판5], <짓눌린 입술; 당겨진 볼; 구멍 뚫린 입술; 당겨진

목; 그리고 당겨진 아래 입술(Squeezed Lips; Pulled Cheeks; Pinched Lips; Pulled Neck; and Pulled Lower Lip), 1970>, <예술 화장(Art Make-Up), 1967>[도판4] 등의 작품이 단편적인 신체를 탐구한 작품들이라 볼 수 있다. 신체 일부와 자세 탐구에 이어 나우만은 단편적 상황 탐구에 몰두 하는데 인간을 둘러싼 상황의 실험적 작품, <컵이 너무 뜨거워 옆질러진 커피(Coffee Spilled Because the Cup Was Too Hot), 1966-67>, <타오르는 작은 불(Burning Small Fires), 1968> 등을 보면 나우만의 여러 일상적 상황의 설정을 통해 일상의 의미를 전복하려하는 실험의지를 볼 수 있다.

신체와 단편적 상황은 시간과 결합하여 시간의 흐름 속에서 일정의 연속된 행위 탐구로 심화된다. 이러한 단편적 행위와 시간의 흐름이 결합된 탐구를 보이는 작품으로 <네 가지 배열(Four Arrangements), 1966>, <아시아 잉어를 위한 낚시(Fishing for Asian Carp), 1966> 등을 들 수 있는데 이러한 일련의 시간과 행위, 상황의 탐구는 좀 더 작가의 실험적 시도가 가해져 일상적이거나 평범하지 않은 행위의 탐구로 발전되어 나간다. 구체적으로 들어가면서 이러한 행위탐구는 비유적 표현으로 또는 비논리적 표현으로 드러난다. <나의 언어 먹기(Eating My Words), 1966-67>[도판 14], <작업실에서 쿵쿵 걷기(Stamping in the Studio), 1968>, <사각형의 둘레를 과장된 행동으로 걷기(Walk in an Exaggerated Manner around the Perimeter of a Square), 1967>, <작업실을 주위를 걸으면서 바이올린을 한 음표로 연주하기(Playing a Note on the Violin While I Walk around the Studio), 1967>[도판13], <구석에서 공 튀기기(Bouncing in the Corner, No.1) 1968>, 등의 작품이 이러한 비논리적, 은유적 행위 탐구로 볼 수 있는데 각각의 작품은 극히 제한적이고 구체적인 상황 안에 무의미하게 반응하는 인간 행위의 반복을 비유적으로 표현하고 있다.

나우만은 이렇듯 공업용 물질 등의 가시적 비예술적 재료들, 소리, 빛과 같은 비가시적 재료, 사물과 신체의 일부 등의 추상적 단위, 행위와 시간, 상황까지를 그의 작품의 재료로 사용함으로써 예술작품의 범주를 비예술적 영역으로 까지 확장시킨다. 바로 이러한 점이 나우만의 작품이 예술의 경계를 넘어 다른 문화사적 범주와 다양한 주제와 방법론을 공유할 수 있는 이유이다.

b. 작가의 정체성 탐구

나우만은 앞서 언급했듯이 자신의 작업이 존재의 의미를 탐구하기 위한 도구임을

밝히고 있다. 그 존재의 의미를 밝히기 위해 먼저 그는 ‘나는 누구인가?’ , 다시 말해서 ‘예술가로서 나는 누구인가?’ 를 탐색한다. 나우만은 주로 자신의 이름, 서명, 신체를 사용하는데 이것들은 작가와 분리될 수 없는 관계의 것으로 그것들을 과장시키거나, 분리하거나, 추상화하면서 자신을 탐구해 나가고 있다. 세로로 늘어진 보라색 네온으로 만든 <열네 번 수직으로 과장되어진 나의 이름(My Last Name Exaggerated Fourteen Times Vertically), 1967>이라는 작품에서 나우만은 예술가의 이름과 서명의 의미에 대해 생각해 본다. 그의 서명을 과장되게 늘리면서 시간이 흐를수록 존경을 받는 예술가의 ‘스스로가 만들어내는’ 서명 형식을 풍자하고 있다.⁶⁾ 작품 <달 표면에 쓰여진것 같은 내 이름(My Name As Though It Were Written on the Surface of the Moon), 1968>[도판12]도 마찬가지로 신비롭게 포장되는 예술가의 이름에 대한 의문을 제기하고 있는 듯하다. 예술가의 이름 뿐 아니라 나우만은 ‘신체가 무엇인가? 또 무엇을 하는가?’ 에 대한 의문으로 예술가의 신체를 탐구한다. 그는 신체의 구체적인 일부분을 떼어내어 하나의 독립된 오브제로 만든다. <10인치 간격으로 뜯 나의 신체 왼편 반쪽의 네온 주형(Neon Templates of the Left Half of My Body Taken at Ten-Inch Intervals), 1966>[도판1], <다섯 명의 유명한 작가의 무릎들의 왁스 인상(Wax Impressions of the Knees of Five Famous Artists), 1966>, <손에서 입까지(From Hand to Mouth), 1967>[도판2], <매듭 귀(Knot Ear), 1967> 등이 이렇듯 신체의 일부를 형상화한 작품인데 이상화 되어진 존재의 신체를 객관화시켜 있는 그대로 직시하게 만드는 의미를 갖는다고 볼 수 있다. 대상의 객관화는 나우만의 작품 전체에 흐르는 중요한 요소인데 다음 단원에서 더 살펴보도록 하겠다.

이러한 단편적 신체 탐구는 예술가로서의 의미를 지닌 신체로 확장되어 지속적으로 탐구된다. <유크기에 실패한 헨리무어(Henry Moore Bound to Fail), 1967>[도판15], <헨리무어를 위한- 앉게 만든 보관 캡슐(Seated Storage Capsule-for Henry Moore), 1966>, <헨리무어를 위한 빛의 덫, No.2(Light Trap for Henry Moore, No.2), 1967> 등이 이러한 작품인데, 이 작품들은 아무리 그 영향력을 부정하고 제한하고 포박하려 해도 실패할 수밖에 없는 예술가의 존재의미, 그 영향력을 드러내고 있다.⁷⁾ 이를 통해 예술가의 사회적 책임 또는 존재 의미 등을 생각하게 만드는데 이것은 나우만에게 큰 짐이 되는 듯 보인다. 나우만은 사회의 영향력을 가진 예술가로서의 자신이

6) Robert Storr, “Beyond Words,” *Bruce Nauman* (Minneapolis: Walker Art Center, 1995), p. 60.

7) Constance M. Lewallen, “A Rose Has No Teeth,” *A Rose Has No Teeth: Bruce Nauman in the 1960s*, (Berkeley: University of California Press, 2007), p. 49.

어떠한 역할을 해야 하는지를 고민한 작가이다. 그러한 고민들이 나우만이 작품을 통해 진지한 존재론적 탐구를 지속적으로 실행해 나갈 수 있도록 이끌었다. 작품, <진정한 예술가는 신비로운 진실을 드러냄으로써 세상을 돕는다(The True Artist Helps the World by Revealing Mystic Truth), 1967>[도판16]는 이러한 나우만의 작품에 대한 태도를 직접적으로 드러내고 있다.

c. 추상화/객관화

앞서 언급했듯이 나우만 작품 전체에 있어 대상의 객관화, 추상화는 중요한 요소로 작용한다. 나우만은 평범하거나 친밀하여 그 존재감이나 의미를 느끼지 못하고 무시해버릴 수 있는 사물들을 평범하지 않게 더 나아가 낯설게 만듦으로써 우리가 그 존재를 새롭게 인식하게 만든다. 그의 초기 입체작품에서 그의 신체 부분들이 추상화되어진 것을 볼 수 있었다. 나우만은 극히 친숙해있는 그의 신체를 낯설게 보이게 하기 위해 개념적 ‘추상 가치(abstraction quality)’⁸⁾를 사용한다. 작품, <6피로 늘여진 6인치의 나의 무릎 (Six Inches of My Knee Extended to Six Feet), 1967>에서는 인식 가능한 하나의 작은 단위가 완전한 추상으로 늘어지면서 독립적인 하나의 조각품으로 온전히 존재하게 되는 동시에 우리가 신체의 일부라고 관념적으로 생각하던 통상적인 상식을 전복시킨다.⁹⁾ 작품 <10인치 간격으로 뜯은 나의 신체 왼편 반쪽의 네온 주형(Neon Templates of the Left Half of My Body Taken at Ten-Inch Intervals), 1966>[도판1], <내 신체의 오른쪽 뒤 1/4을 위한 저장 캡슐(Storage Capsule for the Right Rear Quarter of My Body), 1966>, <세발 의자를 만들기 위한 내 어깨의 세 가지 위치(Three Positions of My Shoulder to Make a 3-Legged Stool), 1967>, <추상화된 조각을 만들기 위해 배열된 내 신체의 머리/어깨/가슴/허리/넓적다리/무릎/종아리/왁스조각들(Head/Shoulder/Chest/Waist/Thigh/Knee/Calf/Wax Templates of My Body Arranged to Make as Abstracted Sculpture), 1967>, <신발 추상화하기(Abstracting the Shoe), 1966> 등 나우만의 많은 작품들이 사물을 부분적으로 캐스팅하여 전체적인 대상으로 객관화시킴으로써 독립된 대상으로 변모되는 것을 볼 수 있다. 이러한 과정을 평론가 마이클 엔젤러스(Michele De Angelus)는 ‘개인을 넘어서는 일반화(generalization beyond yourself)’라고 언급하였다.¹⁰⁾ 주

8) Kathy Halbreich, “Social Life,” *Bruce Nauman* (Minneapolis: Walker Art Center, 1995), p.92.

9) Michele De Angelus, “Interview with Bruce Nauman,” *Please Pay Attention Please: Bruce Nauman's Words* (Massachusetts: MIT Press, 2005), p. 249.

관적인 개인의 신체 또는 구체적인 대상들이 그 주관성을 넘어서서 객관화 되어지는 개념을 설명한 것이다. 나우만의 작품에서 이러한 객관화, 일반화는 인간의 주관적 행위, 사물을 향한 통상적인 개념을 전복시켜 극히 객관화된 새로운 시각으로 행위와 대상을 관찰하고 탐구하게 하는 주요한 도구가 된다.

이러한 객관화를 위해 나우만이 채택한 또 하나의 미디어는 바로 사진과 필름작업이다. 사진은 대상을 아무런 주관적 해석 없이 완전히 기록적인 객관화를 추구한다는 점이 나우만 작품의 취지와 일치한다고 볼 수 있다. 나우만은 줄곧 카메라를 통해 인간행위를 기록함으로써 관객에게 객관화된 입장에서 행위를 탐구할 수 있도록 유도한다. 이러한 행위의 관찰과 기록은 다음 단락에서 더 구체적으로 살펴보도록 하겠다. 나우만의 이러한 객관화, 추상화 작업은 그의 언어 작업에서도 자주 등장한다. 그는 타성에 젖어있는 통상적인 언어사용을 환기시키기 위해 언어의 객관화, 추상화를 사용한다. 즉 주관적인 언어를 객관적인 대상으로 전이시키는데 이를 위해 나우만은 언어의 해체 그리고 판화를 도입한다. 이러한 언어 작업은 '언어이미지 작업' 단락에서 구체적으로 살펴보도록 하겠다.

이렇듯 나우만의 작품에서는 작품전체에 흐르는 인간의 존재론적 탐구, 인간 행위 탐구를 위해 대상의 객관화-추상화 작업이 주요 방법론으로 사용되고 있음을 알 수 있다.

d. 공간개념 탐구

나우만은 또한 익숙한 것 중 하나로 공간에 흥미를 보인다. 그는 <나의 의자 밑 공간을 뜨다(A Cast of the Space under My Chair), 1965-68>[도판17]와 <내가 나의 이름을 쓸 때 손아래의 공간(Space under My Hand When I Write My Name), 1966>과 같은 작품들에서 보듯이 공간을 낯설게 보이게 하기 위해 보이지 않는 공간을 들추어 낸다. 나우만은 보이지 않는 공간을 포착한다. 보이지 않는 공간, 예를 들면 두 개의 물건 사이의 남겨진 공간, 또는 의자나 대상 밑에 가려진 음성적 공간을 포착한다. 작품 <바닥 위 두 개의 정사각형 상자 사이의 공간으로 만들어진 플랫폼(Platform Made up of the Space Between Two Rectilinear Boxes on the Floor), 1966>은 그 제목에서 알 수 있듯이 아무도 관심을 두지 않았던 주체인 두 물체 사이에 우연히 생겨난 틈새공간을 관심의 대상으로 탈바꿈시킨 작품이다. 작품 <나의 의

10) Ibid., p. 249.

자 밑 공간을 뜨다(A Cast of the Space Under My Chair), 1965-68>[도판17] 역시 보이지 않는 공간을 들추어내어 관심의 대상이 되게 하는 작품인데 나우만은 이러한 작품이 실제 작품과 제목에서 오는 괴리감을 만들어 흥미를 느끼게 한다고 한다. 의자 밑을 캐스팅(casting)한 작품은 실제 나우만이 가지고 있던 의자였고 그 밑의 공간을 뜯은 것이다. 그러나 그 결과물을 보면 성(城)과도 같은 건축물로 보인다. 나우만은 이처럼 처음 의도와 결과물의 차이에서 발생하는 괴리감 속에서 우연히 발생하는 형태들에 의미를 부여한다.¹¹⁾ 이는 마치 다다이스트들이 우연의 방법으로 기존의 사고의 틀을 깨고 새로운 법칙을 찾아내는 과정과 흡사하다. 나우만 역시 공간을 바라보는 기존의 시각의 틀을 깨고 싶어 했다. 주체가 되는 공간과 종속적 공간, 눈에 보이는 공간과 보이지 않는 공간, 안쪽 공간과 바깥쪽의 공간을 동등한 하나의 독립적 존재로 바라보고 그 종속적, 음성적 공간을 감상의 주체로 드러낸다. 나우만의 이러한 의도는 다음의 언급에서 명확히 전달되고 있다.

의자 밑 공간을 캐스트한 작품은 드쿠닝의 다음과 같은 언급, ‘의자를 페인트칠 할 때, 의자의 가로대와 가로대 사이의 공간을 칠하는 것이다. 의자 자체를 칠하는 것이 아니다.’를 조소로 실현시킨 것이다. 나는 이런 것을 생각하고 있다: 남은 것(left-overs) 그리고 음성적 공간(negative spaces)¹²⁾

나우만의 음성적 공간(negative space)은 조각가들의 전통적인 문제, 즉 공간에 대상을 위치한다거나 입체주의와 같이 공간을 단단한 형태로 보고 해체하고자 하는 개념하고는 다르다. 나우만의 음성적 공간은 밑부분 또는 뒷부분, 즉 인식 밖의 공간을 이야기하는 것이다.

초기 작품에 그는 안과 밖, 앞과 뒤의 개념과 두 개념을 어떻게 전환시킬 것인가에 관심을 집중시켰다. 작품 <진정한 예술가는 신비로운 진실을 드러냄으로써 세상을 돕는다(The True Artist Helps the World by Revealing Mystic Truths), 1967>[도판 16]는 창문 밖에서 보이기 위한 네온 사인물에 착안한 것이다. 밖에서 볼 때 읽혀지는 메시지는 건물 안으로 들어와서 보면 거꾸로 읽혀진다. 이미지들을 거꾸로 놓으

11) Joan Simon, *Breaking the Silence: An Interview with Bruce Nauman, 1988, Please Pay Attention Please: Bruce Nauman's Words* (Massachusetts: MIT Press, 2005), p. 324.

12) Ibid., p. 324.

면서 메시지를 혼돈스럽게 만든다. 개념의 앞뒤가 전환되는 이 사고는 그가 대학교 때 수학을 전공했기 때문에 가능하였다. 그는 수학적 논리를 예술가적 사고에 적용시켜 문제에 접근하였다. 그는 논리를 밖에서 안으로 접근하는 것보다 안에서 밖으로 적용하는 것에 흥미를 느꼈다고 한다. 다음 글에서 나우만이 수학적 문제해결 방식을 그의 예술에 적용시키고 있음을 알 수 있다.

원을 사각형화하는 수학적 문제에 매료되었는데 수백 년의 세월동안 수학자들은 원과 같은 용적의 사각형을 찾는데 주력하였는데 19세기 한 수학자에 의해 이것은 불가능한 문제라는 결론이 내려졌다. 그는 모두가 밖에서 안으로 문제를 해결하려할 때 안에서 빠져나와 밖에서 그 문제를 바라보았다. 한걸음 밖으로 나와 밖에서 어떠한 일이 되어가는 것 혹은 되어가지 않는 것을 관찰하는 것은 무척 흥미롭고 호기심을 자극하는 일이다. 내가 문제의 밖으로 나와 내 자신이 힘든 과정을 거치고 있음을 바라보면 마침내 내가 무슨 일을 겪고 있는지를 보게 된다. 그 순간부터 가능성은 열리고 일은 진행된다.¹³⁾

이러한 수학적 사고는 나우만이 예술에 있어 기존의 사고를 전복시킬 수 있게 하는 힘이 되었다. 그는 공간을 해석하는 기존의 방식을 탈피하여 자유로운 사고로 공간에 접근하게 된다. 음성적인 공간이 빛을 보게 하고, 좌우상하가 전복되기도 하며, 종속되어있던 공간에 독립적인 존재의미를 부여하기도 한다. 더 나아가 공간에 시간과 속도의 개념을 부여하기도 하는데 작품, <밀의 공간을 캐스트 하여 구리로 칠한 벽으로 가라앉는 선반(Shelf Sinking into the Wall with Copper Painted Plaster Casts of the Space Underneath), 1966>, <바닥으로 가라앉는 토니, 얼굴을 위로 그리고 얼굴을 아래로(Tony Sinking into the Floor, Face Up and Face Down), 1973>, <그녀 위로 바닥이 올라가는 것을 허락하는 엘크, 얼굴 위로(Elke Allowing the Floor to Rise Up over Her, Face Up), 1973>와 같은 것이 바로 그러한 작품들이다. 이는 마치 지금 막 벽이나 바닥으로 가라앉고 있는 물체를 포착한 듯한 형태의 작품인데 나우만은 이를 속도의 개념을 미술에 개입한 미래주의의 아이디어에서 나온 것이라 설명하고 있다.¹⁴⁾ 이러한 맥락에 작품, <헨리 무어를 위한 덫(Light Traps

13) Joan Simon, "Breaking the Silence: An Interview with Bruce Nauman, 1988," *Please Pay Attention Please: Bruce Nauman's Words* (Massachusetts: MIT Press, 2005), p. 323.

for Henry Moore), 1967> 또한 시간과 공간을 빛으로 캐스트한 것으로 공간이 부동적이지 않으며 임의적이고, 물질들을 관통하여 상호 융합될 수 있는 개념으로 확장시키고 있다. 나우만은 공간을 캐스트하면서 무엇이 ‘안’ 이고, 무엇이 ‘바깥’ 인가라는 질문을 통해 대상을 바라보고 해석하는 기존의 사고를 해체하길 원하고 있다.

e. 언어개념 탐구

나우만은 인쇄과정에서 석판의 대상성(objectness)을 매우 중요시 하였다. 석판의 인쇄과정을 보면, 어떠한 정보를 기계에 입력하면 결과물이 나오게 되는데 거기에는 우리가 의도하지 않았던 결과물도 함께 발생한다. 이러한 점이 나우만에게 흥미를 가져다주었다. 나우만은 자신의 드로잉을 그대로 인쇄하려 했지만 언제나 결과물은 똑같이 나오지 않았다. 그래서 그는 더 이상 인쇄된 판화가 드로잉과 같이 되는 것을 포기하였다. 그리고 판화의 과정 자체를 중요시 여기기 시작하였다. 그는 드로잉으로는 자신의 사고를 드러내는데 한계가 있음을 인식하고 드로잉은 그저 판화작업을 도와주는 일부로 간주하게 된다. 판화에는 보다 명료하고 독립적인 진술이 있음을 발견하였다.

나우만은 언어를 인쇄화한다. 석판화 작품 <완벽한 문(Perfect Door), 1973>[도판 18], <완벽한 냄새(Perfect Order), 1973>[도판 18]가 바로 언어를 인쇄화한 작품이다. 나우만은 단어와 언어를 종이 위에 인쇄 작업으로 나타내는 것에 중요한 의미가 있다고 보았다. 인쇄 작업은 비트겐슈타인(Ludwig Wittgenstein)¹⁵⁾이 언어를 세상을 바라보는 ‘거울 이미지’ 라고 언급한 것과 연관성이 있다.¹⁶⁾ 인쇄작업은 실제 드로잉을 거울 이미지처럼 좌우를 바꾸어 놓는다. 나우만은 이러한 혼동된 이미지를 의도적으로 사용한다. 또한 인쇄작품이 적당한 관객과의 거리감을 유지한다는 것도 나우만의 관심을 끄는 요소였다. 소통은 어느 정도 오고 가지만 더 이상의 접근을 차단시킨다. 이러한 긴장감은 나우만 작품에서 중요하게 다루는 요소 중 하나라 할 수 있다.

나우만은 언어가 여러 가지 다른 방법들로 기능하는 것에 관심을 둔다. 그는 생각

14) Michele De Angelus, "Interview with Bruce Nauman, 1980," *Please Pay Attention Please: Bruce Nauman's Words* (Massachusetts: MIT Press, 2005), p. 234.

15) 비트겐슈타인(Ludwig Wittgenstein), 1889년 오스트리아 비엔나 출생. 분석철학을 구성하고 있는 논리실증주의와 일상언어철학의 두 사조에 중요한 영향력을 준 학자.

16) Christopher Cordes, "Talking with Bruce Nauman: An Interview, 1989," *Please Pay Attention Please: Bruce Nauman's Words* (Massachusetts: MIT Press, 2005), pp. 288-305.

과 감정이 어떻게 작용하는지에 대한 질문을 일으키고 언어가 그것을 풀어나가는 강력한 도구라고 본다. 무엇을 지시하는 언어 “노래하라” 또는 “연필을 주어라”는 기능적 언어로 이해하기 쉽다. 그러나 이러한 기능적 요소가 소멸되는 지점에서 우리의 생각은 언어의 잠재력을 인지하게 된다. 언어가 의사소통의 유용한 도구로서의 역할이 무너질 때 바로 그 지점에서 시와 예술이 발생된다. 나우만은 ‘비전(vision)’ 과 ‘클리어 비전(clear vision)’ , 두 언어에 대한 사고 사이에서 오는 차이점에 관심을 둔다. ‘vision’ 이 두 번 보인다. 그러나 우리가 ‘clear vision’ 을 말하자마자 ‘clear vision’ 의 의미를 생각하고 그 반대개념인 분명하지 않은 ‘vision’ 에 대해서도 인식하게 된다. <완벽한 문/완벽한 냄새(Perfect Door/Perfect Odor)> 작품에서 ‘door’ 와 ‘odor’ 를 보자. ‘perfect door’ 는 무엇이고 ‘perfect odor’ 는 무엇인가? ‘perfect door’ 는 구체적으로 경험될 수 있지만 ‘perfect odor’ 는 생각지 못한 언어일 것이다. 언어를 일상대화에서도 전위시키곤 하는데 이 모두 언어의 기능을 탐구하고 가치를 평가하는 일들이다.

나우만의 시 <거짓 침묵(False Silence)>에 나오는 단어, ‘땀이 없음(no sweat)’ 에 대해 그는 다음과 같이 언급한다.

‘땀이 없음’ 은 우리 모두, 모든 소비자에 관한 것이다. 우리는 늘 누군가의 지식이나 정보를 취하고 있고 그 어떤 것도 그들에게 대가를 지불하지 않는다. 우리는 땀을 흘리지 않는다. 취하기만 하고 아무것도 돌려주지 않는 달혀진 감정 속에 놓여있다... 정보를 소비하는 것, 다른 사람의 에너지와 다른 사람의 소유를 소비하는 것이다.¹⁷⁾

<은색 동굴/노란색 동굴(Silver Grotto/Yellow Grotto)>에서 ‘I can suck you dry’ 또한 위에 설명한 타인의 정보와 에너지를 다 취해버리는 현대인의 모습을 표현한 것이며 <거짓 침묵(False Silence)>과 맥락을 같이하여 언어를 쉽게 취급하는 습관적인 부도덕성을 환기시키고 있다. 네온관 <악(Malice), 1980>[도판 19]은 ‘Malice’ 를 거울에 비친 방향과 비치기전 방향을 겹쳐서 놓은 네온작품이다. 이작품은 의미소통과 판독하기 어려운 언어의 한계 자체를 악(malice)으로 해석하고 있다. 나우만은 언어가 가지는 폭력성을 지적한다. 네온작품 <바이올린 폭력 침묵(Violins Violence

17) Christopher Cordes, "Talking with Bruce Nauman: An Interview, 1989," *Bruce Nauman: Work from 1965-1972* (New York: Castelli Graphics, 1989), p. 365.

Silence), 1981-2>[도판20], 드라이포인트 <바이올린/폭력(Violins/Violence)>, <매달린 의자(Suspended Chair)>, 네온언어작품 <백가지 산다와 죽다(100 Live and Die) 1984>[도판21], 프린트 작품 <제길할 그리고 죽다 그리고 살거나 혹은 죽다(Shit and Die and Live or Die), 1985> 등의 작품은 언어의 공격적인 성향을 나타낸다. 나우만은 이러한 여러 가지 언어작업의 시도를 통해 전통적 가치체계 안에서의 언어를 해체하려고 하고 있다.

이처럼 관습적인 사고를 포기하는 나우만의 실험은 그의 초기 네온과 입체작품에 나타나는 재료(반전통적 재료), 방법(익숙한 것을 낯설게 만드는), 그리고 주제(예술가의 의미를 다시 찾는)를 통해 드러나고 있다.

B. 인간행위의 관찰과 기록: 인간탐구

나우만은 미술의 범주를 인간 행위를 이해하는 도구로 확대시킨다. 나우만의 작품을 통한 인간행위의 탐구를 다루는 이번 장에서는 가능한 모든 인간의 행위 탐구, 탐구의 주된 도구로 사용되어지는 카메라와 이를 통한 기록, 녹화, 관찰의 의미, 익숙하지 않은 낯선 상황과 창조적 상황에 처한 인간 행위 탐구, 그리고 좀 더 위협적인 환경과 그 속에 갇힌 인간 행위 감시의 단락으로 나누어 살펴보겠다.

a. 가능한 모든 인간의 행위 탐구

작품에서 나우만은 인간의 행동을 직접적으로 탐구한다. 나우만은 이렇게 기록한다. “너 자신을 안다는 것은 얼마간의 행동이 수반되어야 한다. 단지 생각하는 것만으로는 얻을 수 없다.”¹⁸⁾ 이 말에서 알 수 있듯이 나우만은 존재의미를 알기 위해서는 사고만으로는 될 수 없으며 그 행위를 인식해야 한다고 생각한다. 인간 행동에 대한 그의 관심은 작품 주제의 범주를 개인적인 작가에서 관객, 다시 말해 일반적인 인간으로 확장시킨다. 그는 인간행동의 모든 것에 관심을 두고 관찰을 시작하였는데 다음 글에서 그의 편집증적인 관찰자의 모습을 볼 수 있다.

내가 처음 행위예술을 제작할 당시 모든 가능한 움직임을 열거한 목록이 있다: 서기, 기대기, 앉기, 눕기,..... 그리고 그것을 행위화 시킨다.

18) Neal Benezra, “Surveying Nauman,” *Bruce Nauman* (Minneapolis: Walker Art Center, 1995), p.16.

어떤 동작은 감동적인 연계성을 보여주는 반면 어떤 동작은 아무런 감흥도 느낄 수 없음을 발견한다. 리스트를 만들어 어떤 것은 감흥이 있고 어떤 것은 없는가를 발견하는 것은 매우 흥미있는 일이었다. 리스트는 무작위적으로 시작되지만 스스로 체계화되고 어떠한 이야기 체계를 갖추게 된다.¹⁹⁾

행위의 ‘가능성’, 그것도 모든 가능성을 실험하는 것이 나우만의 작품이다. 10분에서 15분 길이의 네온튜브 작품, <약수하기(Shaking Hands), 1985>[도판22]에서 나우만은 두 인물이 할 수 있는 모든 행동의 가능성을 보여주었다고 말한다.²⁰⁾ 작품 <폭력적인 사고(Violent Incident), 1986>[도판10]는 행위의 또 다른 가능성들을 시험해보는 작업이다. 남자와 여자의 역할을 거꾸로 바꾸어 놓은 뒤 서로 반대의 역할을 하도록 설정해 놓고 말싸움을 시작한다. 나우만은 이와 같은 설정이 “우리가 예측할 수 없는 다른 가능성(different possibilities)을 제공한다”²¹⁾고 설명한다. 나우만은 인간의 행위를 단순히 관찰하는 것에서 벗어나 인간행위의 다른 가능성을 탐구한다. 다른 가능성이란 우리의 일상적인 생각의 범위로부터 벗어난 행위를 말하는데, 나우만은 늘 그의 다른 작품에서와 마찬가지로 우리의 상식적인 틀을 해체하고 전복시키는 데 작품의 초점을 두고 있다. 그의 행위탐구는 우리에게 우리의 행위를 객관적으로 바라보게 하여 정형화되고 예측가능한 모든 행위로부터 빠져나올 돌파구를 제시하고 있는 듯하다.

나우만은 언어를 통해서도 인간의 가능한 행위를 탐구한다. 작품, <백가지 산다와 죽다(100 Live and Die), 1984>[도판21], <떠난 또는 서있기(Left or Standing), 1971>, <서있기 또는 서있기를 떠난(Standing or Left Standing), 1971>, <완벽한 돌 가면(Consummate Mask of Rock), 1975>, <착한 소년 나쁜 소년(Good Boy Bad Boy) 1986> 등은 언어 텍스트로 구성된 작품이다. 이 작품들은 언어메시지를 통해 인간의 사고와 행위를 탐구하고 있다. <백가지 산다와 죽다>에서 나우만은 연관성이 없어 보이는 단어를 삶과 죽음이라는 단어와 조합시키고 있다. 먹는 것, 자는 것, 분노하는 것, 빨강, 우는 것, 거짓말하는 것 등과 삶과 죽음이라는 의미를 조합하면서 관객

19) Chris Dercon. "Keep Taking It Apart: A Conversation with Bruce Nauman, 1986," *Please Pay Attention Please: Bruce Nauman's Words* (Massachusetts: MIT Press, 2005), pp. 307, 308.

20) Ibid., p. 308.

21) Ibid., p. 308.

에게 늘상 주어진 개념의 단순한 삶과 죽음이 아닌 모든 일상적인 것과 연관된 또 다른 의미의 삶과 죽음을 생각하게 한다. 이렇듯 나우만의 텍스트는 합리적이지 않은, 뜻이 연결되지 않은, 엉뚱한 예상 밖의 조합으로 관객의 사고의 틀을 해체시키고 있으며 이 역시 인간의 행위 탐구의 범주에서 탐구의 영역을 확장시켜 나가는 것으로 볼 수 있다. 나우만은 필름작업, 입체작업, 텍스트 등 그의 모든 작업을 통해 가능한 벌어질 수 있는, 상상할 수 있는 아님, 상상할 수 없는 범주의 인간행동의 가능성을 꼬집어내고 있는 듯하다.

b. 관찰과 기록: 카메라

나우만은 인간의 행위를 관찰하기 위해 자신의 눈보다는 카메라를 사용한다. 앞서 입체작품들에서 살펴보았듯이 나우만은 다른 가능성을 찾기 위해 늘 ‘낮선 것’, ‘낮선 상황’을 설정한다. 그는 그의 필름작업 역시 대상을 낮선 상황에서 보기 위한 방법이라고 말한다. 그는 “필름은 보는 것에 관련한 것이며 나는 낮선 상황 속에서 무엇을 바라볼 수 있는지 찾기를 원한다. 그리고 나는 카메라를 통해 그것을 발견할 수 있음을 알아냈다. 이러한 필름작품의 타이틀은 직설적이며 모든 것을 설명해준다.”²²⁾라고 언급함으로써 그의 필름작업, 더 나아가 카메라를 이용한 모든 작업이 궁극적으로 낮선 상황에서의 관찰에서부터 시작하고 있음을 말해주고 있다.

또한 나우만이 카메라를 사용하는 다른 중요한 이유가 있는데 그것은 카메라가 가지고 있는 기록이라는 특성이다. 그의 비디오와 필름 작품을 살펴보면 한 가지 중요한 구조, 바로 미완성의 과정(unfinished process), 즉 작품이 순환과 반복의 체계 안에 있음을 발견하게 된다. 포스트모더니즘 이후 플럭서스(Fluxus) 그룹과 초현실주의의 영향을 받은 작가들에 의해 이러한 의도적인 미완의 작품들이 나타나는데 이는 작가에게 작품이 하나의 생산품으로서가 아닌 진행과정으로서 의미를 가지고 있다고 보는 것이다. 결과물로서 나온 작품의 형태, 또는 결론은 나우만에게 아무런 흥미가 없다. 나우만에게 있어서는 과정이 더 중요한 의미를 갖는데 그것은 모든 것은 시간이 지남에 따라 어떤 다른 것으로 변화해가는 과정에 있기 때문에 과정이 결과물보다 더욱 현실성을 갖기 때문이다. 나우만의 필름작업이 기승의 과정이 없고 마치 일어나는 일들의 단편을 포착해 낸 듯한 형식을 갖는 것이 바로 이러한 이유에서이다.

22) Joe Raffaele and Elezabeth Baker, "the Way-Out West: Interviews with Four San Francisco Artists," *Art News* 66(summer, 1967) pp. 39-40, 75-76.

나우만은 이처럼 그의 완성되지 않은 행위예술의 과정을 기록하기 위해 카메라를 사용하였다. 이러한 미완의 구조에서 과정에 더욱 집중하게 하는 것이 바로 카메라의 힘이라 보았다.

카메라를 그의 예술에 있어 더욱 능력있는 도구로 만든 또 하나의 특징은 바로 카메라의 정직성, 진실성이다. 카메라는 과정 가운데 개입하는 어떠한 요소도 없이 행동을 객관적으로 기록하는 정직한 도구이다. 그는 세상의 일상적 행동들의 다양한 양상들을 필름으로 제작, 그 후 비디오로 제작한다. 순수하고 진솔한 인간의 행위들을 관찰하길 원하는 나우만에게 있어서 카메라는 가장 적절한 도구인 셈이다. 그는 시간을 초월하여 행동을 포착하고 기록해서 그것을 현실성 있게, 또는 진실하게 만드는 카메라의 능력을 언급한 적이 있다.

나는 필름이 지나간 일에 대한 기록이 된다고 생각한다. 이것은 아마 당신이 필름위에 나타난 것들이 정말 사실이라고 믿는 경향이 있기 때문이다. 당신은 필름이나 사진을 그림보다 더 잘 믿는다.²³⁾

나우만은 이러한 카메라의 능력을 빌어 자신이 기록하는 행위들을 더욱 진실되게 보이게 또는 믿을 만하게 만든다. 필름작품 <아시아 잉어 낚시하기(Fishing of Asian Carp), 1966>는 친구의 일상을 기록한 초기 필름작업이다. 친구 빌 알렌(Bill Allen)은 부츠를 신고 낚시로 들어가 고기를 잡는다. 필름은 빌이 고기를 잡을 때까지 계속된다. 필름은 미리 계획되거나 길이가 정해지지 않고 목적이 완료될 때까지 계속된다. 필름은 어떠한 일이 계속되어지는 과정을 담은 기록이 된다. 그가 필름을 사용하는 이유는 이 기록성 때문이다. 계획되지 않은 우연한 일상의 현상들을 담아낸다. 그는 사람들이 보이는 것을 믿는 경향이 있고 필름은 진정한 사실임을 믿는다는 것을 간과하지 않는다.

나우만은 이러한 카메라를 사용해 다양한 실험을 한다. 그중 재미있는 사실을 발견하는데, 그것은 바로 카메라가 부분만을 부각시켜 드러낸다는 사실이다. 비디오 작업 <느린 각도로 걷기-베케트 걸음(Slow Angle Walk-Beckett Walk), 1968> 또는 <작업실에서 쿵쿵 걷기(Stamping In the Studio), 1968>에서 나우만은 하나의 상황에서 카메라의 위치에 관심을 둔다. 공간은 넓지만 카메라에 잡히는 것은 부분뿐이다.

23) Joe Raffael and Elizabeth Baker. "The Way-Out West: Interviews with Four San Francisco Artists," *Art News*, Volume 66, No. 4, 1967.

우리가 관찰하는 행위들은 카메라에 잡힌 앵글 안에서일 뿐이다. 행위는 발생하지만 우리는 그것의 전체를 볼 수 없는 것이다. 또한 카메라는 평범한 행위를 형식을 갖춘 공연으로 만드는 힘을 갖는다. 이러한 카메라가 주는 창조적 특성을 통해 나우만의 비디오 작업은 더욱 드라마틱하게 관객을 사로잡는 것이며 여기서 나우만의 의도는 인간의 행동을 더욱 객관화시켜 효과적으로 그 행위를 관찰할 수 있도록 관객을 유도하게 된다.

c. 우연 또는 창조적 상황/행위 탐구

나우만의 카메라를 통한 인간행위 탐구 작업은 좀 더 실험적으로 발전해 나간다. 그것은 상황을 단편적으로 기록하는 데에서 구체적으로 상황을 연출하고 그 속에서의 인간의 행위를 탐구하는 작업으로 확대된다. 작품 <4가지 배열(Four Arrangements), 1966>은 익숙하지 않은 상황에서 어떤 일이 일어날지를 관찰하기 위한 작품이다. 작업실의 모든 것을 다 치우고 밀가루더미를 배치한다. 그리고 한 달 동안 작가에게 이 밀가루를 배열하는 일이 주어진다. 작가는 매일 이 밀가루를 다른 배열로 배치해야 한다. 이것이 나우만이 설정한 상황이다. 이 작가에게 익숙지 않은 상황 속에서 작가가 하는 배열의 행위를 기록한다. 나우만은 “매일 다른 형태로 밀가루를 배열한다는 것은 너무나도 힘든 일이었고 그것은 진정한 작가로서 자기 자신을 시험해 보는 일이었다” 라고 고백한다.²⁴⁾ 그는 작업실에서 그가 할 수 있는 일을 설정하여 행동한다: 공을 튀기는 일, 바이올린을 켜는 일, 걸음을 걷는 일 등. 그 행위들은 단순하고 직설적이며 의미를 부여한 행동들이 아니다. 나우만에게는 행위 자체, 무엇인가를 하고 있다는 사실이 중요할 뿐이기 때문이다. 이러한 낯선 상황의 설정과 그것에 대응하는 자기 자신을 통해 작가로서, 진정한 예술가로서의 존재의미를 찾아내려는 것이다.

이러한 나우만의 상황 연출은 낯설음에서 불쾌하고 불편한 상황으로 발전되어 전개된다. 행동이 벌어지는 설정에 있어 더욱 제어할 수 없는 예측불허의 위협적인 요소들이 등장하게 된다. 이러한 상황들은 기괴한 소리와 법칙을 벗어난 시간 개념과 혼합되어 존재의 위기감을 초래시킨다.

작업실에서 제작한 필름작품, <두 개의 공을 바닥과 천장 사이에서 리듬을 바꾸어 가며 튀기기(Bouncing Two Balls between the Floor and Ceiling with Changing

24) Willoughby Sharp. "Nauman Interview, 1970." *Art Magazine* 44, March, 1970.

Rhythms), 1967-1968>에서 나우만은 제어하기 어려운 행동을 만들어내어 그것이 자신을 화나게 만든다. 그는 그 게임을 제어할 수 없다. 그는 공을 바닥에 한번 튀기고 천장에서 튕겨오면 그것을 잡는다든지, 두 번 바닥에 튀고 한번 천장에 튀기면서 공에 리듬을 맞추려고 노력한다. 같은 시기의 비디오 작업 <작업실에서 발구르기(Stamping in the Studio), 1968>에서는 자신의 작업실을 바닥위에 표시를 제외하고는 어떠한 정보를 주는 점이라고는 전혀 없는 괴롭게 하고 혼란스럽게 하는 장소로 만든다. 나우만은 무작위적으로 바닥을 밟는 듯하고 그의 형체는 눈에 또렷하게 보이지 않는다. 이상한 각도, 소음, 그리고 일반적이지 않은 외각처리 등이 혼합되어 지루하고 고문과도 같은 상황을 만들어 낸다.

이와 같은 불편함의 속성은 시간과 소리의 혼합적인 사용으로 인해 증폭된다. <공 튀기기, (Bouncing Balls), 1969>, <검정 공들(Black Balls), 1969>, <입 잡아당기기 (Pulling Mouth), 1969> 등의 비디오 작업들에서 나우만은 극적으로 녹화된 시간을 가능한 한 길게 늘인다. 시간의 또 다른 개념을 사용하면서 낮은 상황을 실험하는 것이다. 필름작업 <작업실 주위를 걸으면서 바이올린을 한 음표로 연주하기(Playing a Note on the Violin While I Walk around the Studio), 1968>[도판13]와 비디오 작업 <죽음으로 조율된 바이올린(Violin Tuned D E A D), 1969>은 소리와 이미지의 무기력한 조합 속에서 공포와 폭력의 요소를 제시한다. 나우만은 이러한 작품을 하는데 있어 작곡 안에서의 ‘우연의 효과’를 찾아 작품을 완성해 나가는 존 케이지(John Cage)²⁵⁾와 머스 커닝햄(Merce Cunningham)²⁶⁾의 음악에서 큰 도움을 받게 된다.²⁷⁾ 그들의 작곡에는 도입과 결말이 없고, 우연의 법칙대로 즉흥적으로 연주하는 방식을 통해 감상자들에게 긴장감을 야기시킨다. 나우만은 이들의 ‘우연의 효과’를 도입한 연주와도 같이 도입과 결말이 없이 어떠한 상황을 제시하기 위해 그에게 익숙하지 않은 바이올린을 연주한다. 상황을 더욱 낮설게 하기위한 우연적 설정으로 소리라는 요소가 더해지는 것이다.

25) 존 케이지 (John Cage 1912~1992), 미국, 로스앤젤레스에서 출생. 현대음악에 있어 우연적 요소를 개입시켜 우연적 음악(chance music)을 만들어냄. 그의 우연적 음악은 불확성의 음악을 표방한 것으로 전위적이었으며 당시 전통적 규칙을 해체하려 하는 전위적 미술가, 플럭서스 그룹에게 많은 영향을 주게 된다.

26) 머스 커닝햄 (Merce Cunningham 1919~2009), 미국 워싱턴주에서 출생. 현대무용가로 작품에 포스트모던 양식을 개입함. 존 케이지의 우연적 음악작품과 자신의 무용을 결합하는 등 실험적 음악, 실용적 무용을 시도하면서 현대 무용의 안무에 커다란 변화를 가져온다.

27) Jane Livingston and Marcia Tucker, *Bruce Nauman* (L.A.: Los Angeles Country Museum of Art, 1972)

d. 위협과 감시: 설치 작업

그의 상황설정 안에서의 인간행위 탐구는 1970년 이후 설치작업에서 더욱 심화되어 나간다. 1970년대의 통로작품들과 그에 이어지는 작품들에서 나우만은 우리를 공포스럽게 하는 낯선 상황에 놓이게 한 후 어떤 일이 일어나는지를 관찰하는 실험과도 같은 작업에 착수한다. 이 기괴한 낯선 상황을 만들기 위해 나우만은 관객을 어려움에 처하게 하는 요소들을 만들어 낸다. 말하자면 제한, 순환, 반복, 그리고 감시 등 여러 가지 행위의 어려움, 역경에 의해 긴장감이 발생하도록 상황을 설정한다.

비디오 작품 <콘트라포스토 자세로 걷다(Walk with Contrapposto), 1968>[도판23]에서 나우만은 두 개의 독립된 벽을 세운다. 각각 높이 8 피트와 길이 20피트로 되어있으며 관람자가 그 사이로 들어가 비좁고 답답한 공간을 걸어보게 한다. 비평가 피터 쉘데일(Peter Schjeldahl)은 이 작품을 “폐쇄공포증적 불편함을 지닌 무자비하고 음침한 통로”라고 묘사하였다.²⁸⁾ 나우만은 그의 통로 작품에서 이러한 ‘폐쇄공포증적 효과’와 함께 빛의 조건과 공간의 배치를 변경하면서 낯선 공간에 대한 실험을 계속한다. 통로설치작업에서 나우만은 관람자를 통제하며 매우 불편한 상황을 만드는데 이를 극대화시키기 위해 조명을 사용한다. 작품 <초록빛의 통로(Green-Light Corridor), 1971>[도판24]에서 관람자들은 좁고 길게 과장되어 늘어진 통로와 동시에 통로를 따라 길게 설치된 초록색의 형광등에 의해 비취지는 섬뜩한 빛을 경험하게 된다. 나우만은 조명을 바꾸며 색채가 인간에게 미치는 작용을 탐구한다. 작품 <초록색 빛의 통로(Green Light Corridor), 1970>[도판24], <파란색 빛, 노란색 빛의 통로(Blue Light, Yellow Light Corridor), 1971>, <노란색 방-삼각형(Yellow Room-Triangular), 1973>[도판25]는 나우만이 통로에 미치는 조명의 효과와 역할을 보여주는 작품들인데 실제 나우만은 이를 위해 통로설치물에서 어떤 사람은 안정감을, 어떤 사람은 긴장감을 느끼는지를 경험적이고 선형적인 실험을 하기를 원했고 조명은 인간에게 심리적이고 정신분석학적인 반응을 만든다는 것을 확인한다. 나우만은 이러한 실험과정을 통해 <노란색 방-삼각형의(Yellow Room-Triangular)>[도판25]라는 구조물 안에서 극도의 불편함을 느끼고 조금도 그곳에 머무를 수 없음을 확인한다.²⁹⁾ 노란색 빛이라는 심리적 불안감을 조성하는 조명 외에 특이하게 삼각형의 구조를 가진 이 <노란색 방-삼각형의>이라는 작품은 나우만이 실험하는 모든 폐쇄강박증적인

28) Peter Schjeldahl, "New York Letter," *Art International*. Volume 13, Number 7, September, 1969.

29) Michele De Angelus, "Interview with Bruce Nauman, May 1980," *Please Pay Attention Please: Bruce Nauman's Words* (Massachusetts: MIT Press, 2005), p.261.

효과와 더불어 낮설음과 불편함으로 혼란을 야기하는 요소를 집대성해 놓은 작품인 것처럼 보인다. 이 삼각형태의 방은 현저하게 당황케 하는 노란 빛들로 가득하다. 섬뜩한 빛의 효과에 더하여 나우만은 불편함을 증가시키기 위해 이러한 삼각 형태를 찾아내었다. 나우만은 이 삼각형태의 방에 대한 느낌을 다음과 같이 묘사한다.

나는 삼각형태의 공간이 정말로 불편하고 낮설음을 주는 당황스러운 공간이라는 것을 알아냈다. 그 공간 안, 밖 어디에도 머물 수 있는 편안한 장소는 찾을 수 없다.³⁰⁾

나우만이 찾은 또 하나의 불편함의 요소는 감시(surveillance)이다. 나우만의 작품에서 카메라는 단편적인 행위들을 기록하는 도구만은 아니다. 이것은 또한 감시의 역할을 하기도 한다. 불편한 상황의 요소로서의 감시는 나우만의 설치작업과 행위에 술작품에 있어 중요한 주제가 된다. 거의 모든 통로작품에서 카메라는 높은 위치에 설치되어져있으며 비밀리에 관람자를 주시하고 카메라의 감시 아래 그들을 불편한 상황에 놓이게 하는 듯하다. 또한 작품 속의 행위자들은 그들 바로 앞에서 그들의 행동을 기록하고 있는 카메라에 의해 늘 감시되어지고 있다. 1970년 니콜라스 와일더 갤러리(Nicolas Wilder Gallery)에서 전시된 통로(Corridor) 작품은 두 개의 벽면이 3피트에서 2인치의 거리로 마주 설치되어 있어 어떤 부분은 들어가지 못하게 되어있다. TV 카메라가 모니터와 함께 설치되어 복도로 들어가고 나가는 사람들의 몸의 일부를 볼 수 있게 되어있는데 관람객은 거꾸로 설치된 모니터에서 오직 자신의 뒷모습만을 볼 수 있게 되어있다. 이처럼 매우 제한된 공간을 만들어 관객들이 자유롭게 행동하지 못하게 설치되어 있다. 나우만은 가능한 한 강하게 관객을 제압하려는 의도로 이 작품을 제작하였으며 이러한 제한된 환경 속에서 작가의 의도대로 관객이 몸을 움직이게 만든 것이다. 나우만은 관객이 자신의 작품에 참여하기를 원하지만 작가가 설정한 작품의 의도와 형태를 바꿀 수 없는 매우 무기력하고 수동적인 자세로 참여하길 바라고 있다. 이것은 무언지 모를 명령과 지시에 자동적으로 반응하는 우리의 모습을 드러내려는 작가의 의도가 내포되어 있다고 볼 수 있다. 그리고 그 모습은 카메라로 기록되는데 이는 누군가에게 감시되어지고 있다는 매우 불안한 상황을 만들어낸다. ‘감시’라는 관점에서 앞서 언급한 작품, <콘트라포스토 자세로 걷기

30) Bruce Nauman, "Notes and Projects," *Art forum*, Volume 9, Number 4, 1971.

(Walk with Contrapposto), 1968>[도판23]를 살펴보자. 나우만은 매우 과장되게 천천히 카메라 앞뒤로 걷는다. 손으로 뒷목을 잡고 과장되어진 콘트라포스트 자세로 움직임을 보인다. 화면 속에서 나우만의 머리는 잘린 채 보이지 않는다. 나우만의 비디오 작품을 보면 이렇게 얼굴이 나오지 않거나 뒷모습, 또는 머리 위에서 찍힌 모습만 담고 있는 경우가 많다. 이것은 비디오 작품뿐만이 아니라 뒷모습을 보이고 있는 <육기에 실패한 헨리 무어(Henry Moore Bound to Fail), 1967>[도판15]와 같은 입체작품에서도 마찬가지다. 나우만이 이렇게 신체의 일부만을 떼어내어 대상화 시키는 것은 “신체가 주관적인 소유물, 또는 개인사적인 것으로 보기보다는 각각의 부분을 객관화된 대상으로 바라보는 인식을 주기 위해서이다.” 라고 밝힌다.³¹⁾ 관객은 자신의 신체를 모니터로 보면서 개인적인 자신의 신체가 아닌 객관적인 신체를 바라보게 된다. 여태껏 인식하지 못했던 자신의 존재를 객관화하여 바라보게 되는 것이다. 작가는 관객으로 하여금 위협적인 상황, 통제가 불가능한 상황, 제어를 당하고 감시를 당하는 상황 속에 놓여 있는 우리의 모습을 객관화된 시각으로 관찰하고 각자의 존재의미에 대한 해답을 찾기를 바라고 있는 듯하다.

앞서 살펴보았듯이 나우만은 그의 후기 필름, 설치작품에서 상황을 낯설게 만드는 수많은 요소들을 시도하였다: 폐쇄공포증적 효과, 신체적인 역경, 제어의 상실(유지할 수 없는 상황), 생소한 소리 그리고 늘어진 시간, 그리고 감시. 이러한 요소들을 나우만은 끝이 없는 ‘순환과 반복’이라는 구조 속에 놓이게 함으로써 이러한 모든 고문같은 상황들이 끝이 없이 일어날 것이라는 질식할 것 같은 공포를 자아낸다. 이러한 모든 요소들은 나우만의 극적인 비디오 작품, <광대 고문(Clown Torture,) 1990>[도판26]에 집대성되어 나타나고 있는 듯 보인다. 이 작품에는 나우만 특성의 몇 가지 주제가 되풀이 되어 행해진다: 감시(한사람이 공중변소를 사용하고 있는 광대를 관찰하고 있다), 신체의 제어불능 또는 견딜 수 없는 상황(광대는 금붕어 어항과 물이 든 양동이의 균형을 잡지 못하고 있다), 신체적 역경과 고문(광대는 보이지 않는 적대자의 위협아래 “안돼” 라고 반복적으로 소리를 지르고 있다), 불합리적인 언어들의 반복(광대는 다음의 이야기를 반복하고 있다: 핏(Pete)과 리핏(Repeat)은 담장에 앉아있다. 핏이 떨어졌다: 누가 남았는가? 리핏, 핏과 리핏은...) 등.

그의 비디오는 항상 완성되지 않은 과정을 우리에게 보여주는데 그 속의 행위자는 같은 행동을 지속적으로 반복하며 지루하고 참을 수 없는 상황을 만들어 나간다. 이

31) Willoughby Sharp, "Nauman Interviews, 1970," *Please Pay Attention Please: Bruce Nauman's Words* (Massachusetts: MIT Press, 2005), p.114.

러한 반복과 순환이 나우만이 작품 속에서 지속적으로 탐구하는 또 다른 요소이다. 이러한 모든 요소들은 결국 한 가지 방향, 즉 인간의 행위, 숨막히는 부조리한 사회에 놓인 인간의 실존, 그 의미를 찾아가려는 데에 있다.

네온과 입체작품에서부터 필름, 비디오, 설치작업까지 나우만은 가능한 모든 반관습주의적인 재료와 방법을 실험하는 듯하다. 나우만의 네온작품과 새로운 형식의 입체작품이 이후 많은 현대작가들이 시도하게 되는 반관습주의적 소재의 새로운 영역을 열었다면, 그의 설치미술과 행위예술은 공간, 시간, 소리의 새로운 개념을 도입하면서 관습적인 예술 범주에서의 설치와 행위를 크게 변화시키는 용감한 시도였다고 볼 수 있다. 새로운 소재를 탐구하는데 있어서의 그의 열정은 다다이스트의 반관습주의적 위트와 아이러니와도 깊은 관계가 있는데 이러한 기존의 전통적 가치에 의문을 던지는 사고는 결과적으로 세계 1, 2차 대전 이후 사회와 인간에 대한 회의와 그로 인한 인간존재 의미의 재탐구라는 문화적 흐름에 영향을 받아 ‘실존주의’, ‘인간행동주의’ 그리고 ‘현상학적 미학’으로 봉착하게 된다. 또한 그의 반관습주의적 성향은 기성의 전통적인 예술적 대상에 대한 관심을 인간 행동의 근원적 의미로 돌리게 했다고 볼 수 있다. 즉 나우만을 통해 예술이 미적감상의 대상이 아닌 인간존재의 의미를 묻는 도구로 전환되었다는 것이다. 이러한 관점에서 나우만 작품에 대한 본 연구는 미학적 범주가 아닌 인간 존재의 의미를 탐구하는 인문학적 연구의 범주와 그 주제를 공유하고 있는데 다음 장에서 나우만의 작품을 문화사적인 접근으로 연구해 보고자 한다.

2. 문화사적 접근

전 장의 양식적 접근이 작품의 형식과 방법론을 다룬 것이었다면 문화사적 접근은 작품의 내용과 주제에 접근해 들어가는 분석방법이다. 미술사학의 문화사적 연구방법론, 즉 정치, 종교, 사회, 인문, 예술 등을 전체적으로 총괄하여 시대정신을 밝히는 학문적 접근이라는 포괄적 의의를 전제로 하여 구체적으로 예술과 다른 문화적 장르, 즉 인문학과와의 연계를 살핌으로 예술이 문화 속에서 타 장르와 공유하는 학문적 주제와 내용을 발견하는 연구방법이다.

브루스 나우만의 다양한 작품 전반에 걸쳐 한 가지 일관된 것은 그의 모든 대상들이 인간, 특히 불합리한 상황 속에 처해있는 존재의 탐구라는 나우만의 사고를 위해

존재한다는 것이다. 이점에서 나우만의 작품은 다른 문화적 영역, 특히 문학의 영역과 그 주제를 공유하고 있다. 따라서 본 연구자는 문화사적 방법론으로 언어학적 관점과 존재론적 관점에서 나우만의 작품에 접근하여 한 문화 속에서 나우만의 작품이 어떻게 다른 영역의 학문과 그 주제와 방법론을 공유하고 있는지 정리해 보려고 한다.

A. 언어이미지 작업에 나타난 언어학적 해체

언어는 나우만의 작품에서 중요한 요소이다. 네온과 입체작품에서 나우만은 주로 단어를 가지고 작업을 하였다. 그의 네온작품은 단어들이나 문장 모양으로 변형된 네온관의 작품들로 구성되어 있다. 각각의 작품에서 보여지는 언어는 그 의미를 스스로 설명하고 있으며 입체작품의 명제들은 그 작품을 통해 이야기하고 싶은 그의 생각을 나타내고 있다. 단어나 명제, 또는 문장들을 통해 나우만은 지속적으로 하나의 메시지를 던지고 있는 데 그것은 바로 ‘나는 누구인가?’ 그리고 ‘나는 무엇을 하고 있나?’ 라는 존재론적인 질문이다. 그의 첫 번째 네온작품, <진실한 예술가는 신비로운 진실을 드러냄으로써 세상을 돕는다(The True Artist Helps the World by Revealing Mystic Truths, 1967)>[도판16]에서 나우만은 이 심오한 질문을 던지기 시작한다. 이렇게 나우만은 그의 초기 작품에서 존재론적인 언어를 사용하기 시작하여 시간이 지나면서 보다 실험적인 형태, 즉 비논리적이며 비합리적인 언어로 변화시켜 나간다. 나우만은 생소한 단어와 비논리적 결과를 만들어내는 틀리게 사용된 문법을 사용하여 언어놀이를 하고 있는 듯 보인다. 나우만의 텍스트들을 보면 인과 관계, 문법적 호응이 불분명하고 접속사가 생략되어 있거나 논리적 타당성이 전혀 없다. 나우만과 부조리극작가, 사무엘 베케트(Samuel Beckett)가 갖는 공통점이 바로 이러한 비논리적 언어사용이라고 볼 수 있다. 이러한 방법으로 나우만은 우리가 아무 생각 없이 일상적으로 받아들이고 있는 불합리한 생각과 행동을 드러내기를 의도하였다. 그는 그의 작품과 명제들을 통해 무수히 많은 비합리적 단어들을 일일이 열거한다. 그래서 그의 언어들은 작품, <백가지 산다와 죽다(100 Live and Die), 1984>[도판21]에서 보여 주듯이 인간 표현의 백과사전을 제시하는 듯 보인다. 후에 나우만의 언어들은 그의 관심이 인간의 행동으로 옮겨지면서 더욱 시적이며 문학적으로 변화해 간다.

본 연구자는 이러한 나우만의 언어작업을 크게 두 가지 관점에서 분석하고자한다. 첫 번째는 언어학적 관점에서 본 언어의 해체, 즉 언어학적 해체와 다른 하나는 소통 기능을 상실한 언어의 또 다른 사회적 기능 실험, 즉 상황을 지배하는 언어, 이 두 가지 관점에서 나우만의 언어 작업을 살펴보겠다.

a. 언어학적 관점에서의 언어해체

나우만은 그의 작품에 나타나는 언어들을 ‘언어 이미지’로 부른다. 이는 “언어가 소통의 기호인 문자만이 아니라 조형적 기호임을 뜻하는 것”임을 말한다.³²⁾ 나우만은 앞서 언급했듯이 반관습주의적 성향을 지니는 작가로 언어작업의 도입은 기존의 회화 작업에서 탈피하여 비예술적 요소를 증폭시키기 위함이라 볼 수 있다. 그는 “1차적으로 언어를 소통의 도구로 끌어오지만 언어를 실험의 대상으로 삼으며 기존의 언어에 새로운 층위를 부여하는 작업을 해나간다”라고 말한다.³³⁾ 그는 언어를 주요 모티브로 삼아 드로잉, 네온, 프린트, 필름, 비디오 등 다양한 매체를 통하여 언어의 모든 가능성과 새로운 의미를 모색해 나간다. 개념미술과 언어에 대한 실험적 연구가 미비했을 무렵 나우만이 1982년에 볼티모어 미술관에서 언어이미지로 이루어진 ‘브루스 나우만: 네온(Bruce Nauman: Neons)’ 전시를 가진 이후 그의 언어작업은 새로운 평가와 관심을 받게 되었다. 이어서 1986년 그는 스위스 바젤현대미술관에서 언어를 새롭게 해체하고 그 기능을 환기시키는 전시를 개최하였다. 1990년에 들어서면서 그의 언어작업은 본격적으로 진행이 된다. 그의 언어이미지 작업을 표현할 때 나우만은 ‘손으로 그려진 문자’라고도 한다.³⁴⁾ 이 말은 그의 언어들은 단순히 문자를 나타내는 것이 아니라 그려지는 것, 그려지는 대상임을 의미한다. 그의 작품 전면에 언어가 등장한 것은 1966년, <장미는 이빨이 없다(A Rose Has No Teeth), 1966>[도판27]와 <진정한 예술가는 놀랍게 빛나는 분수이다(The True Artist is an Amazing Luminous Fountain), 1966>[도판28], 이 두 작품을 발표하면서 부터이다. 그의 초기 작품은 앞서 언급하였듯이 미술재료가 아닌 반예술적 재료, 즉 공업재료를 사용한다. 이 작품들도 유리섬유와 레진, 폴리에스터 등으로 만들어진 입체작품이

32) Christopher Cordes, “Bruce Nauman: Prints 1970~1989,” *A Catalogue Raisonne of Leo Castelli, Lorence-Monk Gallery, Donald Young Gallery*, 1989, p. 27.

33) Peter Schjeldahl, “Only Connect,” *The Village Voice*, New York, Jan. 20~26, 1982, p. 72.

34) Christopher Cordes, “Talking with Bruce Nauman: An Interview, 1989,” *Bruce Nauman: Prints 1970~1989, A Catalogue Raisonne of Leo Castelli, Lorence-Monk Gallery, Donald Young Gallery*, 1989, p. 27.

다. 그의 이러한 입체작품은 ‘공사장의 부수어진 자투리와도 같이 칙칙한 회색을 띤 미완성의 투박한 조각’ 같이 보인다는 평가를 받는다.³⁵⁾ 기존의 전통적 재료와 양식을 탈피하여 아이디어와 과정을 바라보게 하는 나우만의 의도를 볼 수 있는 작품들로 위의 두 작품에서 언어를 도입하기 시작한다. <장미는 이빨이 없다(A Rose Has No Teeth)>라는 제목은 비트겐슈타인(Ludwig Wittgenstein)의 『철학적 탐구(Philosophical Investigations)』라는 저서에서 가져온 것이다.³⁶⁾ 이 저서에는 “신생아는 이빨을 가지고 있지 않다.”, “거위는 이빨을 가지고 있지 않다.”, “장미는 이빨을 가지고 있지 않다.”라는 명제를 두고 논리를 펼친다. 물론 합리적으로는 마지막 문구가 옳은 명제이지만 그것이 과연 명백히 참인가에 대해 의문을 던지고 있다. 이 문구를 제목으로 사용한 것은 우리가 정의 내리고 있는 것들, 언어로 정의 내려진 의미의 정당성에 의문을 제기하고 있는 것이다.

나우만은 1967년부터 그의 작품에 네온을 도입한다. 네온은 그 당시 간판, 사인물 등 광고매체로 사용되던 것으로 언어를 보다 효과적으로 드러나 보이게 하는 성공적인 상업이미지로 쓰이고 있었다. 작품 <진정한 예술가는 신비로운 진실을 드러냄으로써 세상을 돕는다(The True Artist Helps the World by Revealing Mystic Truths—Window or Wall Sign), 1967>[도판16]는 네온으로 쓰여진 이 문구를 나선형으로 구부려 놓은 작품이다. 나우만은 언어가 이러한 구조물로 상징화 될 때 더 큰 효과를 얻는다는 것에 착안하여 자신의 ‘언어이미지’를 네온사인으로 구현함으로써 언어의 조형적인 요소를 극대화하고 있다. 이 작품은 일반적으로 네온사인이 상업적인 공간에 설치되는 것과 같이 창문이나 벽면에 설치되도록 만든 작품이다. 이러한 광고매체를 통해 나우만은 자신의 예술신념을 대중적으로 알리려는 의도를 전한다. 순수미술의 폐쇄적 범주를 광고매체를 통해 사회로 확장시켜 나감을 볼 수 있다. 나우만은 ‘작가의 사회적 책임’에 대해 언급한 바 있는데, 작가는 현대사회에서의 예술가적 역할을 담당해야 하며 예술은 아름다움을 넘어 사회적으로 존재해야 할 이유가 있어야 함을 인식하였다.³⁷⁾ 그는 많은 양의 독서를 하고 그의 단어 선정에도 심혈을 기울인다. 어떤 경우는 책속의 내용이 그대로 작품의 모티브나 언어이미지로 나타나기도 한다. 그의 작품 <원추체 구(Cones Cojones), 1975>[도판29]는 비트겐슈타인의 ‘선

35) David Whitney, *Bruce Nauman 25 years*, Exhibition Catalogue, Leocastelli, Rizzoli, 1994.

36) Ludwig Wittgenstein, *Philosophical Investigations*, 이영철(역), 『철학적 탐구』(서울: 서광사), 1994.

37) Neal Benezra, “Surveying Nauman,” *Bruce Nauman* (Minneapolis: Walker Art Center, 1995), p. 16.

이란 공간 밖에 있다' 라는 윤리에 관한 논리에서 모티브를 찾은 작품이라 볼 수 있다.³⁸⁾ 바닥에 그려진 테이프로 그려진 원들은 밖을 향하여 나아가는 듯하며 지구와 우주를 의미한다. 공간 안의 것과 공간 밖의 것을 가시화 하였으며 물리적인 공간을 초월하여 존재하는 선은 곧 진리를 말하고 있다. 테이프 위에는 다음과 같은 텍스트들이 쓰여 있어 관객이 읽을 수 있도록 해놓았다.

Thinking feeling.

Sinking, feeling.

Free thinking free thinker; free thinker thinking free.

이와 같이 나우만의 문장들은 주어, 술어가 없으며 문법에 맞지 않는 비합리적 나열로 이루어져있고 또한 나우만의 문장들에는 접속어가 없는 것이 특징이다. 문법의 해체를 통해 전통적인 언어체계 속에서 정형화된 언어와 우리의 사고와의 관계를 자유롭게 해방시키는 듯하다. 관람자는 나우만이 던져놓은 텍스트들을 따라가며 언어 체계 속에 갇혀있었던 관습적인 정의를 깨뜨리는 과정을 거치게 된다. 언어의 해체를 통해 파생된 파편화된 단어를 새로운 개념으로 체험하게 되는 것이다. 작품 <그릇된 침묵(False Silence), 1974>[도판30]의 텍스트를 보자.

I DON'T SWEAT

I HAVE NO ODOR

.....

WHERE DID YOU GO

I BLINK MY EYES

TO KEEP THE TIME

이 문장 역시 문장 부호, 접속사, 주어나 술어가 생략되어 있다. 문법체계에 갇혀있지 않고 표현하고자 하는 단어를 과감하게 나열한다. 이러한 비논리적이고 불필요한 단어의 생략을 통해 단어의 의미를 효과적으로 드러냄과 동시에 그 의미도 확대시키는 효과를 가져온다. 그 결과 비논리적인 문장은 그 의미가 모호하게 되기 보다는

38) Chris Bezzel, Wittgenstein Zur Einführung, 안정오(역), 『비트겐슈타인』 (서울:인간사랑, 2000), pp. 136~138

오히려 더 확장된 해석이 가능한 메시지를 만들어낸다.

또한 나우만은 단어 나열적 텍스트를 더욱 효과적으로 극대화 시키기 위해 소리와 음을 이용한다. 첫 음이나 끝 음을 반복하여 두운, 각운, 등의 운율을 이루게 하는 재미있는 리듬을 만들어 낸다.

invest invert convert relent relax control

<껍질을 벗긴 지구/가족 껍질을 벗긴 자신(Flayed Earth/Flayed Self), 1973>

Black hole functions: contraction, concentration, compression,

collapse, contour inversion, contour immersion.

inverse/diverse/divest.

<착한 소년 나쁜 소년(Good Boys Bad Boys), 1985>

유사한 음성을 지닌 단어들의 배열은 같은 접미어 접두어를 가진 언어체계 속에서 무작위적이고 우연적으로 결정되어 진다. 이렇게 우연적으로 채택된 단어들이 충돌하면서 서로의 의미를 환기시키고 있다. 이러한 언어이미지 작업들은 그 후 나타나게 될 퍼포먼스의 중요한 모티브가 된다. 왜냐하면 나우만은 관습적인 언어의 해체를 확대시켜 그의 퍼포먼스에서 관습적인 인간행동을 전복시키고 있기 때문이다. 관습적 언어선택과 어법에 의해 규칙화된 문장을 전복시키는 나우만의 언어해체 방법은 전통주의적 기법을 무시한 부조리극 <고도를 기다리며>의 대화와 그 특성을 공유하고 있으며 나우만의 퍼포먼스에서도 부조리극에 나타나는 관습적으로 규정되어지는 인간행동의 부조리성을 그대로 드러내고 있다.

위에서 언급했듯이 언어이미지 작업을 통해 나우만이 실험하려는 중요한 부분은 언어의 관습과 규칙에 대한 거부이다. 앞에 언급된 언어의 소리, 즉 언어의 음성적인 특징을 이용하여 작업에 적용시키는 작업은 후기의 작업으로 발전해가면서 완전히 단어의 철자를 해체하고 다시 조합하는 단계에 이르게 한다. 그는 동일한 접미어, 접두어를 이용해 운율적 문맥을 만들어 내기도 하고 동음어(homophone)를 이용한 문맥을 만들기도 한다. 작품 <달콤한 전주곡 대치(Sweet Suite Substitute), 1968>에서 Sweet과 Suite는 동음이의어이고 이를 통해 소리와 의미 사이의 관계에 대한 타당성에 의문을 제기하고 있다. 소리 또는 음성 법칙에 의해 우연적으로 결합된 단어의 음과 의미의 연결이 얼마나 타당할 수 있는가를 묻는 것이다. 언어의 표기와 의미와

의 관계에 있어 그 절대성을 의심하는 그의 언어 작업은 더욱 과감하게 발전되어 나간다.

그는 단어들의 소리를 파편으로 해체하고 다시 조합하여 약어를 만들어내기도 하였다. 작품, <OLAICUROK>와 <YSNYICUROK2>³⁹⁾는 각각 ‘Oh, Los Angeles, I see you are ok’ 와 ‘Why, yes, New York, I see you are ok too’ 를 줄여 표기한 것이다. 이러한 축어 형태의 문장은 관객으로 하여금 수수께끼를 풀듯 문자의 의미를 파악하는데 적극적으로 참여하게 만든다. 습관적으로 언어와 그 의미를 수동적인 자세에서 전달 받고 있는 관객의 사고를 일깨우려는 의도인 것이다. 나우만은 관습적인 언어의 정당성에 의문을 제기하는 동시에 그것을 받아들이는 관객의 습관적이고 수동적인 태도를 인식하게 만들어 적극적으로 자신의 실험에 관객을 동참시키려 한다. 이러한 의도로 언어의 비슷한 음을 이용해 다른 언어를 연상하게 만드는 작업을 하는데 이러한 작품은 그의 언어에 대한 감각을 보여주고 있다. 작품 <껍질이 벗겨진 지구/껍질이 벗겨진 자신(Flayed Earth/Flayed Self), 1974>와 <원추, 구(Cones Cojones), 1973> [도판29]에 사용되어진 텍스트를 보자.

release, given in, given. Twisting driving down.

Here is every, Ere he is very.

이 문장을 보면 소리가 유사하게 들리는 단어의 나열을 볼 수 있다. ‘give in’ 이 ‘given’ 과 거의 같은 음으로 들리고 ‘ere(ear의 고어)’ 가 ‘he is’와 연음으로 발음되어 ‘Here is’ 로, ‘is every’ 는 ‘is very’ 와 유사하게 들린다. 나우만은 단어를 문법체계와 의미전달의 법칙 안에서 해방시켜 마치 언어놀이와도 같이 음소를 연결시킨다. 나우만의 이러한 작업은 언어를 부단히 연구하고 실험한 결과로 볼 수 있다. 나우만은 한 전시 인터뷰에서, “나는 일상의 대화 속에서 단어를 자주 전위해 보곤 한다. 그리고 그 단어들이 강한 시적 연관성을 지니며 내가 그것을 진정으로 느끼게 될 때, 그 단어를 선택하여 사용한다.”⁴⁰⁾ 라고 진술하였다. 그의 언어에 대한 집착과 실험은 예술 분야에 있어 문학과 언어학의 문제인 언어의 한계성에 대한 연구와 연관성을 지니며 예술작품에서도 인문학적인 연구가 이루어지는 사례를 만들

39) 1968년 작, 네온작업을 위한 드로잉으로 추정.

40) Christopher Cordes, *Bruce Nauman: Prints 1970-1989* (A Catalogue Raisonne of Leo Castelli, 1989), p. 350

게 되었다.

나우만은 언어를 신중히 다루고 그 의미를 진지하게 탐구한다. 그는 습관적으로 받아들여지는 수동적인 언어를 비언어, 문법의 탈피, 반복, 음성의 유희 등, 그의 독특한 방법론으로 해체하고 재구성하여 적극적으로 경험되어지는 객체로 만든다. 즉 해체주의자들과 마찬가지로 전통적인 가치와 이성적인 사고, 합리적 체계의 한계를 폭로하며 그것을 완전히 전복시키는 작품형식을 취하게 된다. 이것은 인간의 이성을 부정하는 부조리 사상, 실존주의 사상과 결부되어 나우만의 후기 퍼포먼스 작업에서는 많은 부분 부조리극이나 실존주의 문학과 그 주제와 내용을 공유하게 된다.

b. 상황을 지배하는 언어

앞에서 본 연구자는 나우만 작품에 나타나는 언어의 해체와 비논리적인 구성에 대해 살펴보았다. 이번 장에서는 언어 내부의 구조적 문제가 아닌 언어사용의 행위, 즉 나우만 작품에 있어 언어로 발생되는 소통의 특성에 대해 살펴보도록 하겠다.

나우만의 작품에는 어디든지 언어가 함께한다. 그 언어는 네온의 깜박거리는 불빛으로, 관객을 향한 외침으로, 생각에 잠기게 하는 기다란 문구의 제목으로, 텅빈 공간 안에 울리는 메시지로, 비디오 스크린에서 움직이는 행위자의 중얼거림으로, 오디오 테이프에 녹음된 음성으로 존재한다. 비평가 자넷 크라이나크(Janet Kraynak)는 “언어의 개입은 나우만의 다양한 예술양식을 형성하는 근간이 되는 동시에 그의 예술방향을 발전시켜나가는 중요한 역할을 한다.” 라고 보았다.⁴¹⁾ 그러므로 나우만의 작품을 연구할 때 언어의 의미를 먼저 연구하는 것이 보다 근본적인 작품의 의미를 파악하기 위한 전제 조건이라고 볼 수 있겠다.

나우만은 작품 외에 여러 형태로 글을 썼다. 그러나 그 글들은 일반적 문학 장르에 속하는 글들이 아니라 매우 다양하며 복합적인 요소를 지닌 글들, 예를 들어 대화문, 비디오/오디오 작품의 텍스트, 설치예술의 텍스트, 건축 또는 설치물의 구성부분, 행위예술이나 오브제가 실현되기 위한 지시문, 작품의 연속선상의 글들 등이다. 그 글들은 언어의 해체 단락에서 살펴보았듯이 형식이 없고, 비문법적이며, 비합리적으로 보이며 그래서 더욱 문학적이며, 시적이기까지 하다. 이러한 반전통적인 비논리적 언어 전개 방식이 나우만의 작품이 예술의 분야를 넘어 부조리 문학과 연계성을

41) Janet Kraynak, "Bruce Nauman's Words," *Please Pay Attention Please: Bruce Nauman's Words* (Massachusetts: MIT Press, 2005), p. 36.

갖게 하는데 이 부조리극과의 연계성은 다음 단원에서 다루어진다. 여기서는 나우만 작품 속의 언어가 갖는 특성: 지시, 명령을 통해 행위를 요구하는 상황 지배적 특성과 이를 통해 관계를 형성하고자 하는 관계지향적 특성에 관해 살펴보도록 하겠다.

나우만 언어의 중요한 특성 중 하나는 행동이 수반된다는 데에 있다. 나우만 작품에 나타나는 언어들은 무엇인가를 지시하는데 그 지시하는 언어에 따라 어떠한 행위의 형태가 결과물로 나타난다. 이러한 상황을 주체적으로 만들고 결과물을 만드는 과정에까지 영향력을 발휘하는 나우만 언어의 특성을 비평가 자넷 크레이나크는 ‘행위적 표명(Performative Utterance)’⁴²⁾라고 정의하였다. 그녀는 나우만의 지시적 문장들과 그에 수반되는 행위적 예술의 관계를 능동적인 언어의 행동력(Performativity of Language)으로 설명하면서 “나우만의 언어는 의미를 지닌 언어 자체로만으로 존재하는 것이 아니라 반드시 행동을 수반하며 언어는 행동이 발생하게끔 하는 표명이 된다.”라고 말한다.⁴³⁾

다음 몇 가지 작품을 통해 언어의 행동력을 살펴보자. <11개의 칼라 사진들(Eleven Color Photographs), 1966-67/1970>은 나우만의 초기 사진 작품이다. 이것은 간단한 구문과 숙어적 표현이 나우만의 행위로 표현된 것을 사진으로 담은 작품들인데 그 중 <나의 언어를 먹어라(Eating My Words)>[도판14]를 예로 보면, 테이블보의 패턴과 유사한 셔츠를 입은 나우만이 테이블에 앉아있고, 테이블 위에는 글씨모양으로 잘린 빵이 놓인 접시가 있다. 작가는 잼을 한손에, 나이프를 다른 한손에 들고 막 잼을 글씨에 발라 먹으려 하고 있다. 제목이 상황을 지시하는 제시문이 되고 작품안의 이미지는 명제의 내용에 따르는 모습이 담겨있다. 다른 사진도 이와 같은 구조를 갖는다. <HOT에 왁스칠하기(Waxing Hot)>[도판31]에서는 한손이 세워진 붉은 글씨에 광을 내고 있고, <묶기에 실패한(Bound to Fail)>에서는 밧줄로 묶인 뒷모습이, <진흙 발(Feet of Clay)>에서는 나무색의 진흙에 쌓인 발이 나타난다. 이러한 작품들을 보면 형상을 나타내는 표현과 형태들, 구체적 행동들이 문자화되어 있는 것을 볼 수 있다. 여기서 자넷은 “언어의 일반적인 기능이 간단한 소통의 수단이 되고 있음을 보여주는 동시에 언어적 기호가 상황을 만들어내는 요소가 되어짐을 알 수 있다.”라고 언급한다.⁴⁴⁾ 이처럼 나우만의 행위는 자의적 움직임이 아닌 언어에 의해

42) Janet Kraynak. "Bruce Nauman's Words." *Please Pay Attention Please: Bruce Nauman's Words* (Massachusetts: MIT Press, 2005), p. 13.

43) Ibid., pp. 6-14.

44) Ibid., p. 10.

서 결정되어지는 ‘행위(Performance)’가 된다. 나우만은 이렇듯 언어에 의해 지배되는 ‘행위’를 창조한다. 작품, <4가지 밀가루 배열(In Flour Arrangements), 1967>도 이러한 맥락에서 이해될 수 있다. 이 작품은 깨끗한 바닥에 밀가루 더미를 쌓아 놓고 한 달간 매일매일 재배열하면서 만들어진 더미를 사진으로 기록한 작품이다. 그의 작품은 영원한 것이 아닌 매일매일 변화하며 사라질 수 있는 것임을 의미한다. 앞서 연구한 단락에서 언급했듯이 이것은 작가의 연계성 없는 우연적 포착으로 만들어진 작품으로 예술작품은 필연적 의미를 담고 있는 것이 아님을 말한다. 하지만 여기서도 가장 중심이 되는 부분은 바로 언어이다. 이 모든 과정은 언어적 표명, 바로 지시에 의해 이루어졌다는 사실이 중요하다. 이 밀가루 더미는 순수한 물성을 강조하는 물질의 변화와 존재성을 드러내는 미니멀리즘의 관점이 아닌 나우만 고유의 언어의 행동력(Performativity of Language)을 탐구하는 작품으로 해석할 수 있다. 앞서 말했듯이 행동력 있는 표명(Performative Utterance)으로 밀가루 더미는 표명된 진술에 따라 행위가 취해진 결과물임을 의미한다. 즉 작품은 언어로 지시된 명령을 수행하는 것을 의미하며 나우만은 작품을 통해 이 논리를 실행하는 것이다.⁴⁵⁾

이 ‘행위적 언어(Performative Language)’의 개념에서 보면 언어는 인간의 사고를 전달해 나르는 수동적인 소통의 도구가 아니라 인간행동의 형태라고 볼 수 있는 것이다. 나우만은 언어를 우리가 알고 있는 수동적 소통의 도구에서 이끌어 내어 능동적인 행동의 능력을 가진 주체로 바라보는 것이다. 나우만은 언어를 우리가 의미전달을 위해 사용하는 어떤 도구가 아닌 행위를 이루는 것, 행동의 한 형태로 이해한다. 그에게는 언어를 통해 행위가 이루어지며 언어자체가 행위이다. <정방형 둘레를 과장된 방법으로 걷기(Walking in an Exaggerated Manner around the Perimeter of a Square)>, <정방형 둘레에서 춤추거나 운동하기(Dance or Exercise on the Perimeter of a Square)>, <리듬을 바꾸어가며 바닥과 천장 사이에 두 개의 공 튕기기(Bouncing Two Balls Between Floor and Ceiling with Changing Rhythms)>, <작업실 주위를 걸으면서 바이올린을 한 음표로 연주하기(Playing a Note on the Violin While I Walk around the Studio)>[도판13] 등의 작품은 모두 1967년에서 68년에 제작된 나우만의 스튜디오 필름작품이다. 좁고 너저분한 작업실 안에서 나우만은 단순하고 제한된 일련의 동작들을 행한다. 바닥에 회색테이프로 그려진 정사각형의 외곽선을 엉덩이를 흔들거리며 걷는 모습을 비디오로 담는다. 또 다른 비디오는 같은 구조 안에서 다리

45) Ibid., p. 13.

를 빠르게 바깥쪽으로 흔들며 사각형의 다음 면으로 뒤편을 반복한다. 또 다른 필름에서는 두 개의 공을 튕기며 규칙적인 템포를 만들려고 노력한다. 마지막 작품에서 그는 바이올린으로 소음을 내며 작업실을 돌아다닌다. 이러한 작업실 필름 작업에서 그의 몸은 지시를 따라 행위를 함으로써 그 현존감을 주목받게 된다. 작품의 제목은 거의 몸에 지시하는 하나의 지시문, 명령문이다. 나우만은 그 지시문에 따라 하기 힘든 동작들을 가까스로 해내고 있다. 여기서는 더욱이 행동의 정당성이나 합리성을 찾아 볼 수 없다. 행위의 목적에 상관없이 나우만은 단지 지시문을 수행하려는 의도로 최대한 진솔과 같은 동작들을 반복한다.

여기서 한걸음 더 나아가 나우만은 행위를 지배하는 언어와 인간과의 관계를 관찰하고자 한다. 1969년 <전화에 의한 예술(Art by Telephone)>이라는 전시에서 나우만은 지시문을 통해 다음같이 요구한다.

무용수를 고용해서 미술관 안에서 나에게 전화를 걸게 하라.

그 무용수는 지시에 따라 행동해야 한다: 무용수는 T자 모양으로 팔을 벌리고 다리를 곧 채 서있어야 한다. 그리고 그는 내가 보내는 리듬에 따라 위아래로 극도로 힘들어질 때 까지 할 수 있는 한 오랫동안 뛰어야 한다. 전시기간 동안 이 녹음테이프가 대화가 일어나는 장소에 상당히 커다란 스크린 모니터에 거꾸로 상영되어야 한다.⁴⁶⁾

전시기간 동안 나우만은 미술관 스태프에게 전화로 지시사항을 전달한다. 스태프는 그대로 행하고, 그것은 녹화된다. 그리고 남은 전시기간 동안 비디오 모니터를 통해 다시 이 녹화된 필름이 상영되게 된다. 이 작품은 위에 언급한 나우만의 ‘행위적 표명’을 극명하게 드러내고 있는 작품이다. 나우만은 자신의 언어적 신념을 보다 명백하게 밝히기 위해 이러한 극단적 퍼포먼스를 착안했는데 결과적으로 이 작품은 그가 강조하려 했던 관계, 바로 언어적 지시문(textual direction)과 행위(performance)⁴⁷⁾를 직설적으로 보여주고 있다. 그리고 이 행위는 반복되고 재언급되어진다.

직접적으로 행위자에 의해 언어의 지시문이 수행되는 작품 외에도 나우만의 이러한

46) <전화에 의한 예술(Art by Telephone), 1969>의 지시문.

47) Janet Kraynak. "Bruce Nauman's Words." *Please Pay Attention Please: Bruce Nauman's Words* (Massachusetts: MIT Press, 2005), p. 17.

행위 표명으로서의 언어를 여러 형태의 작품에서도 살펴볼 수 있다. 입체작품 <첫 번째 시 작품(First Poem Piece), 1968>는 그리드가 새겨진 철판 작품으로 “당신, 할 수도 있다, 아니, 원한다, 하기를, 존재하다, 여기에(듣다)(You, May, Not, Want, To, Be, Here(Hear))” 이라는 문구가 적혀있다. 또 다른 언어 드로잉 작품, <제발/하십시오/주목/제발(Please/Pay/Attention/Please), 1973>은 연결된 한 문장이 단어로 분리되어 쓰여 있다. 또 다른 형식의 네온 튜브 작품, <백가지 산다와 죽다(100 Live and Die), 1984>[도판21]는 다양한 행동을 나타내는 단어들이 나열되어 있다. 마지막 1985년 비디오 작품, <착한 소년 나쁜 소년(Good Boy Bad Boy)>은 두 개의 모니터가 나란히 설치되어 한면에는 남자가, 다른 면에는 여자가 “나는 착한 소년이였다. 너는 착한 소년이였다. 우리는 착한 소년들이였다. 나는 착한 소녀였다. 너는 착한 소녀였다. 우리는 착한 소녀들이였다... (I was a good boy. You were a good boy. We were good boys. I was a good girl. You were a good girl. We were good girls....)” 라고 중얼거리고 있다. 이들 작품은 모두 다른 형식을 갖추고 있지만 모두가 다 지시문 또는 명령형 동사를 갖고 있다. 앞서 언급 했던 작품들이 언어적 명제를 그대로 수행하여 행위의 결과물로 나타난 ‘행위적 표명’으로 설명되었다면 이 작품들은 행위자체가 명령적 언어에 수행되고 있지 않음을 알 수 있다. 그러나 위의 모든 작품들이 공통적으로 명령문 또는 동사로 이루어져 있어 모두 누군가를 향해 지시하고 있음을 볼 수 있다. 스스로 이야기하거나 정의를 내리는 것이 아니라 동일하게 누군가, 즉 관객, 읽는 사람, 또는 듣는 사람을 대상으로 하고 있음을 관찰할 수 있다. 즉 언어의 표명이 행위로 구현된 작품에서는 행위를 하는 자, 다시 말해 작가 또는 행위 수행자가 지시적 언어와 소통을 하였지만 행위가 수반되지 않은 언어 표명적 작품들에서는 결국 우리, 나우만 입장에서는 ‘당신’이 표명된 언어의 수행자가 되는 것임을 알 수 있다. 즉, 작품에 나오는 언어, “Please Pay Attention Please”, “Live and Die”, “Sing and Die” 등의 명령문에는 문맥적으로 생략된 ‘너(you)’가 있는 것으로 결국에는 “You pay attention”, “You sing and die”가 되는 것이다. 이러한 사례에서 보듯, 나우만의 진술들은 단지 언어가 아닌 소통의 구체적인 조각들이다. 말하는 주체가 있고, 듣고, 이해하거나 이해하지 못하고, 응답함이 있다. 나우만의 언어는 혼자 말이나 개인적 사고의 정의가 아닌 대화이고 관계임을 알 수 있다. 늘 문맥에는 말하는 ‘나’가 있고 또 듣는 ‘너’가 존재한다.

나우만은 좀 더 과감하게 이 관계를 발전시키는데 이것을 위해 소리라는 요소를 이용한다. 작품 <내 마음에서 나가라 이 방에서 나가라(Get Out of My Mind Get Out

of This Room)>은 1960년대 말 1970년대 초 나우만이 제작한 변형적형태의 건축적 설치작업 시리즈 중 하나이다. 이 작품은 10 피트의 정방형의 텅 빈 방에 녹음테이프의 음성이 설치된 형태의 작업시리즈인데 빈방에는 “내 마음에서 나가라, 이 방에서 나가라.(get out of my mind, get out of this room)” 라는 음성이 울려 퍼진다. 이 음성은 관객에게 직접적으로 명령하는 듯 들린다. 이 설치된 공간에는 소리, 빛, 비디오 이미지들이 서로 작용하여 관객에게 움직이거나, 보거나, 듣거나 하는 등의 행위를 수행하게 만드는 공간을 만들어 낸다. 작가의 의도대로 제작된 관객을 향한 메시지, 언어적 표명은 관객에게 직접적으로 반응을 요구하는데, 이러한 상호 관계 속에 놓인 소통의 과정을 통해 눈으로 보거나 듣는 행위와 몸으로 체험하고 반응하는 경계가 허물어져 소통의 주체와 객체가 혼합되고 전이 되어져 관객은 창조적 사고와 행위의 돌파구를 찾게 된다. 관객이 체험적으로 이해하는 이러한 작품에서 가장 주목할 만한 요소는 바로 소리이다. 설치장소에는 녹음테이프에 의해 반복적으로 들리는 소리가 존재한다. 작가에 의해 의도된 의미를 지닌 언어들이다. 1960년대 많은 작가들이 개념미술이라는 영역 안에서 언어를 소재로 한 작품을 제작하였다. 미술사에 있어서 개념미술을 중심으로 언어이론, 언어철학, 언어학적 비판 등이 활발히 일어났고 1960년대 후반 정점에 이르게 되었다. 이 작품 역시 이 시대에 만들어진 작품이었다. 그러나 이것은 단지 언어의 불합리성, 또는 습관적 사용에 대한 환기를 주제로 한 개념미술과는 다른 면을 찾아볼 수 있다. 나우만의 언어는 개념이 아닌 명령이고 쓰여진 텍스트가 아닌 작가에 의해 이야기되고 녹음된 소리라는 점에 주목하게 된다. 작품 <입술 따라하기(Lip Sync), 1969>는 비디오 작품으로 헤드폰을 낀 나우만이 반복해서 ‘Lip Sync’ 라는 말을 반복한다. <착한 소년 나쁜 소년(Good Boy Bad Boy), 1985>에서는 이중 모니터에서 두 행위자가 서로 관련이 있는 문장을 반복해서 말하고 있다. 오디오-비디오 멀티 설치 작품, <세계 평화(World Peace), 1996>에서는 다섯 개의 프로젝터가 각각의 영상을 투사하고 각각의 인물들이 개별적으로 무엇인가를 말하고 있다. 다섯 명의 투사된 인물들은 서로 다른 말과 행위를 하는데 ‘말하다(talk)’와 ‘듣다(listen)’에 관련된 말을 하고 있다. 서로 다른 음성으로 서로 다른 몸짓으로, 때로는 서로를 위협하기도 하고 화해와 평화적 분위기를 만들기도 한다. <세계 평화(World Peace)>는 1990년대 작품임에도 언어에 대한 작가의 사고를 반영하고 있다. 언어는 문자적 의미만이 아니라 말로 표명되는 것이며 추상적 의미가 아닌 말하는 자와 말하는 자의 상황과의 관계 속에서 가치를 찾는 것임을 드러낸다. 여기서 자넛은 “언어 자체로만이 그 말하기 기능을 수행할 수 있는 것은

아니며 개인의 개별적 상태에 의해 의미를 부여받는 수동적인 산물임을 보여주고 있다” 라고 본다.⁴⁸⁾ 그것은 비평가 미하일 바흐찐(Mikhail Bakhtin)이 정리한 ‘Utterance(언급, 표명)’ 과 관련지어 설명할 수 있다. 바흐찐의 말을 빌리자면 나우만의 설치작업에 나타난 언어는 하나의 ‘작업 표명(work utterance)’ 로 볼 수 있는 것이다.⁴⁹⁾ 이것은 단순히 쓰여진, 개념이 종료된 언어가 아니라 과거와 현재를 연결지어 대화를 진행할 수 있는 형태의 언어표명인 것이다. <행위 통로 (Performance Corridor), 1969>라는 설치작품과 <콘트라포스트 자세로 걷기(Walk with Contrapposto), 1968>라는 비디오 작품은 앞서 설명했듯이 간단한 구조의 설치작품으로 나무받침으로 세워진 두 개의 벽면을 평행하게 설치해 통로를 만들고 그 사이를 관객에게 들어가 보도록 유도한 작품이며 작가가 직접 부자연스러운 자세로 걷는 모습을 기록한 것이다. 매우 좁은 공간 안에서 그의 행동이 제한되어짐을 느끼게 하는데 앞서 언급했듯이 폐쇄공포증을 연상시키는 작업이다. 이 통로 안에서 관객은 단지 들어오고 나가는 행동을 할 수 있을 뿐이며 좁은 공간으로 인해 자유로운 행동을 제한 받는다. 나우만은 이 작품에 대해 “이것은 그저 하얀 복도이다. 그리고 당신이 할 수 있는 일은 단지 걸어 들어가고 나오고 하는 일 뿐이다. 이것은 당신이 할 수 있는 것을 제한한다.” 라고 언급한다.⁵⁰⁾

이렇게 나우만의 작품은 ‘지시’ 에 의해 물리적(육체적)인 것이 제한을 받는 관계를 보여 주었다. 행위를 제한하기 위한 설치물과 행위의 지시를 받는 대상이 관계성을 갖고 서로 소통하며 행위를 제어받는 행위의 작동 논리를 설명한다. 바로 이것이 나우만 작품에 있어서의 행동성(Performativity)을 말한다.

듣고, 읽고, 보고, 경험하고, 느끼는 모든 지각의 범위를 넘나들면서 나우만의 언어설치물은 언어 그 자체만의 기능을 집중적으로 다루고 있는 듯하다. 나우만의 작품 속의 모든 언어는 공간화되어지거나 실행화되어진다. 말 그대로 ‘쓰여진 언어’ 는 시각화된 물체로 또한 물리적 환경 안에 있는 요소로 인식되어질 뿐만 아니라 형상적으로 언어 체계에서 나아와 살아온 경험의 공간 안으로 들어가 상호작용이 일어나는 언어로 인식되어진다. 나우만의 작품을 보면 처음에는 말하고 듣는 상호작용에

48) Janet Kraynak, "Bruce Nauman's Words." *Please Pay Attention Please: Bruce Nauman's Words* (Massachusetts: MIT Press, 2005)

49) Mikhail Bakhtin. "The Role of Games in Rabelais," *Game, Play Literature*. no. 41, September, 1968, pp. 124-132.

50) Lorraine Sciarra, "Bruce Nauman, Interviews, 1972," *Please Pay Attention Please: Bruce Nauman's Words* (Massachusetts: MIT Press, 2005), p. 167.

기반을 둔 문장의 표명이 나타난다. 말하고 대답하는 언어로서의 표명(Utterance)이다. 바로 ‘너’와 ‘나’의 관계를 바라본다. 그다음 나우만의 작품은 ‘나’와 ‘너’의 관계를 넘어 사회적 기능을 말한다. 언어와 그것을 받아들이는 ‘다른 사람’에 대한 문제를 제기한다. 나우만 작품에 있어 작품 명제인 ‘세계의 평화(World Peace)’의 예에서 보았듯이 언어의 의미와 관계가 있는 것이 아니라 언어의 전달, 즉 말하는 주체들의 지속적인 언어 교환 속에 있음을 밝힌다. 나우만의 언어는 그 구조 자체를 해체함으로 갇혀있는 언어에 자유를 부여하고 또한 행동을 지배하는 언어표명으로 언어의 한계성을 극복하려 하고 있다.

B. 비디오, 설치작업에 나타나는 문화사적 주제

나우만은 작품 전체에 흐르는 주된 관심은 인간이다. 앞서 언급했듯이 그의 작품의 주된 목적은 인간 행위 탐구에 있고 궁극적으로 그 목적은 인간 존재의 의미를 묻는 것에 귀착한다. 이러한 점에서 나우만의 작품 주제는 다른 문학과 철학 등의 인문학적인 분야와 그 관심을 공유하고 있다. 특히 설치와 행위예술에서 보면 나우만의 언어는 독립적인 하나의 문학장르, 부조리극으로 전향하고 있는 듯 보인다. 작품을 통해 나우만은 우리가 하는 행동들이 무의미하다는 것을 알게 한다. 나우만의 이러한 성향은 사무엘 베케트(Samuel Beckett)의 희곡과 부조리극의 글들과 관계가 있음을 그의 작품을 통해 알 수 있다. 베케트의 부조리극에 등장하는 인물들은 나우만의 비디오 작업에 등장하는 인물들의 특성과 동일한 면을 보여주고 있다. 나우만은 특별히 이러한 인물들의 행동에 관심을 집중한다. 그의 작품은 인간의 행동이 중심을 이룬다. 무심히 행동하는 인물들이 등장하고 이러한 행동들이 얼마나 정상적이지 않고 기이하게 보이는 지를 무심한 듯 관찰한다. 나우만은 인간의 부조리한 행동들의 관찰을 통해 이 시대와 사회 속에 처한 인간들의 불합리한 존재의식을 발견하고자 한다. 이 단락에서는 나우만 작품에 나타난 존재론적인 주제를 인간존재 의미의 탐구와 부조리극과의 연관성의 관점에서 살펴보겠다.

a. 인간존재의미 탐구

나우만의 작업과정을 보면 그의 존재론적인 의미를 탐구하려는 의지가 지속적으로 나타남을 알 수 있다.⁵¹⁾ 초기 작품에서 그는 먼저 작가 자신의 존재의미를 묻는다.

작품 <진정한 예술가는 놀랍게 빛나는 분수이다(The True Artist Is an Amazing Luminous Fountain), 1966>[도판28]와 <진정한 예술가는 신비로운 진실을 드러냄으로써 세상을 돕는다(The True Artist Helps the World by Revealing Mystic Truths), 1967>[도판16]는 직접적으로 사회에 존재하는 작가의 의미를 탐구하는 작품이다. 작가의 기능은 무엇인가? 나는 왜 작가인가?, 라는 질문을 작품을 통해 하고 있는 것이다.

이러한 존재론적 질문은 작가의 신체와 이름 등 작가 자신을 대체하는 것들의 연구로 확장되어 나간다. 작품, <달 표면에 쓰여진 것같은 내 이름(My Name as Though It Were Written on the Surface of the Moon), 1967>[도판12], <세로로 14번 과장되어진 나의 이름(My Last Name Exaggerated Fourteen Times Vertically), 1967> 등의 작품은 작가의 이름이 사회적으로 갖는 의미를 탐구하고자 하는 작품이다. 유명작가가 갖는 이름의 과장성을 통해 작가가 사회적 존재로서 갖는 허구성, 이질성을 드러내어 준다. 작품 <10인치 간격으로 뜯은 나의 신체 왼편 반쪽의 네온 주형(Neon Templates of the Left Half of My Body Taken at Ten-Inch Intervals), 1966>[도판1] 등과 같이 직접적으로 작가 신체의 본을 뜬 작품들도 있는데 이는 나우만이 '실존'을 존재하는 몸으로 바라보고 몸 자체를 탐구하는 행위라 볼 수 있다. 작가의 몸, 실존의 증거를 통해 존재의 의미를 탐구하고자 한 것인데, 그러한 신체를 주관적인 내 몸으로 바라보는 것이 아니라 객관적인 실존의 몸으로 바라보기위해 신체 각 부위를 탐구의 대상으로 바라보게 하는 작업을 한다. 즉, 나우만 작품에 나타난 각각의 신체 부위는 종속적인 관계에 있는 것이 아니라 주체적인 탐구의 대상이 되는 것이다. 이러한 객관화 작업은 앞부분의 작품분석의 단락에서 살펴보았었다. 이러한 객관화된 존재 탐구 방법은 이름, 신체를 넘어 공간, 설치 등 나우만이 사용하는 모든 방법론에 걸쳐 나타난다. 작품 <내 영혼이 나가는 방, 상관하지 않는 방(Room with My Soul Left Out, Room That Does Not Care), 1984>, <내가 나의 이름을 쓸 때 내 손 아래의 공간(Space under My Hand When I Write My Name), 1966> 등이 그러한 예라 할 수 있다.

이러한 나우만의 작가존재에 대한 탐구는 행위 탐구로 확장된다. 행위의 관찰은 행위를 통한 존재감의 경험이라 볼 수 있다. 비평가 윌로우 샤프는 “나우만의 행위 탐구 작품은 특정한 상황 속에서 어떤 경험을 원하는 욕구에서 시작되었다”고 본

51) Michele De Angelus, "Interview with Bruce Nauman," *Vanguard* 8, February 1979, pp. 15-18.

다.⁵²⁾ 앞에서 살펴보았듯이 나우만은 일정량의 행위를 통해서만이 존재를 알 수 있으며 생각만으로는 자신을 알 수 없음을 언급하였다. 실제만을 바라보는 것으로는 그 의미를 알 수 없는 것이다. 즉 행위를 통해 존재를 파악할 수 있다고 이야기하고 있다. 이러한 과정에서 차츰 나우만은 행위론(Behaviorism)에 몰두하게 된다. 그의 행위 작품은 서있고, 걸어가고, 기대어 있는 등의 행위의 진행이다. 다른 말로 진행되고 있는 행위들이다. 그는 진행 중인 과정을 기록하고 하루 종일 또는 한 주 내내 반복되어 상영되는 루프를 만든다. 비디오테이프는 무슨 일이 일어나고 있는지를 알 수 있도록 충분히 길게 상영되어진다. 작품 <공 튕기기(Bouncing Balls)>, <검은 공들(Black Balls)>, <얼굴 만들기(Making Face)>[도판3], <거즈(Gauze)> 등은 모두 나우만에게 있어 신체조각이라 할 수 있다. 아주 느린 동작으로 각각의 행위를 모니터에 상영한다. 신체의 움직임이 바로 작품의 대상이 되며 즉 관찰의 대상이 된다. 다음 작품들은 나우만이 보다 구체적인 상황에 놓인 자신의 행위를 관찰한 예들이다. 작품 <작업실 주위를 걸으면서 바이올린을 한 음표로 연주하기(Playing a Note on the Violin While I Walk around the Studio), 1967-68>[도판13]에서 나우만은 할 수 있는 한 계속해서 바이올린을 켜다. 그가 지쳐 더 이상 연주가 어려워 질 때 필름은 끝난다. <공 튕기기(Bouncing Balls), 1967-68>라는 작품에서 나우만은 두 개의 공을 튕기고 그것을 잡으려고 뛰어다닌다. 공들은 무언가에 부딪히고 천장에 튀어 오르기도 하고 코너로 가서 서로 부딪히기도 한다. 결국 두 개의 공을 따라가는 것이 힘들어지고 하나의 공만을 집어 벽에 집어던진다. 정말 화가 난 듯 행동한다. 왜냐하면 게임을 제어할 능력을 잃었기 때문이다. 그는 두 개의 공을 바닥에 한번, 천장에 한번, 튕기고 나서 잡고 그 후 바닥을 두 번 천장을 한번 튕기고 공들을 잡는 리듬을 이어가려 한다. 하지만 그 리듬을 이어가기 어려운 상황이 되고 제어 능력을 완전히 잃었을 때 필름은 끝난다.

이 지점에서 나우만은 필름에는 시작도 끝도 없어야함을 생각한다. 누군가가 언제든지 볼수 들어올 수 있으며 그래도 아무런 변화는 생기지 않음을 주목한다. 모든 필름은 진행되어지는 행위를 담기 때문에 모두 이와 같다. 모든 필름작업이 누군가 언제든지 들어오고 나갈 수 있다는 느낌을 준다. 나우만은 이 필름이 영원히 계속되기를 바란다. 왜냐하면 인간의 행위는 멈추지 않기 때문이다. 이는 <고도를 기다리며>의 순환적인 구조와 연계성을 갖는다. <고도를 기다리며>에서 처럼, 이야기의 연

52) Willoughby Sharp, "Interview with Bruce Nauman, 1971," *Avalanche 2*, Winter 1971, pp. 22-31.

계성이 없이 인간들의 의미없는 일상이 돌아가고 반복되는 구조와 동일성을 갖는다. 발단과 절정이 제거된 스토리 자체는 아무 일도 일어나지 않으며 중간에 누가 개입해도 큰 변항이 없는 구조인 것이다. 이러한 구조는 부조리극의 중요한 특징 중의 하나인데 인간행위의 무의미한 반복과 결론지어질 수 없는 삶의 의미를 나타내는 구조라 볼 수 있다. 이러한 구조에서는 매우 지루한 행위의 반복이 지속되는데 이렇게 지속적인 행위의 과정을 기록하는 작품의 의미는 끊임없는 순환과 반복의 구조 속에 그 지루함과 권태로움을 잊기 위해 자신이 무엇인가를 하게 만들며 시간을 보내는 <고도를 기다리며>의 주인공들의 모습과 매우 흡사함을 확인할 수 있다.

나우만은 구체적인 상황 속에 자신의 행위를 탐색하면서 행위를 통한 존재의 의미를 파악하려 하고 있다. 또한 자신의 행위탐구를 관객으로까지 확대한다. 그 이유를 나우만은 “관객은 이 행위를 바라보지만 해석 불능의 상태에 빠져들 수도 있다. 행위 자체를 언어로 설명하는 것은 불가능하기 때문이다.” 라고 밝힌다.⁵³⁾ 그래서 나우만은 관객을 직접 참여하게 한다. 왜냐하면 경험적 작품을 설명하는 것은 정말로 어려운 문제이며 그래서 행위의 경험이 필요하기 때문이다. 설명하는 것이 쉬울 수 있더라도 직접 그 자리에 있으면서 경험을 하게 되면, 체험이 설명과는 커다란 차이가 있을 수 있다는 것을 믿는 것이다. 작품 <행위 복도(Performance Corridor), 1970>는 이러한 관점을 이해하게 한다. 이 설치작품이 겉으로 어떻게 보이는지는 설명하기 쉽다. 그러나 그 통로를 직접 걷는 경험은 설명할 수 없는 또 다른 것이다. 여기서 작품은 물리적인 것 외에 심리학적인 반응과 관련이 있게 된다. 이러한 비디오작업은 점차 자신의 행위를 기록하는 데에서 타인을 행위의 주체자로 끌어들이는데, 이에 대하여 나우만은 “관객들이 관찰자의 입장에서 행위를 관찰하는 것이 아니라 직접 그 행위를 통해 자신을 경험하게 하려는 것이다” 라고 그 의도를 밝힌다.⁵⁴⁾ 이렇듯 나우만의 작품은 인간의 행위를 통해 인간존재 의미를 파악하려하고 있으며 이것은 실존의 의미를 끊임없이 탐구하는 ‘인간행동주의’ 또는 ‘인간존재론’ 범주와의 연계성을 보여준다.

b. 실존주의, 부조리극의 문학적 범주와의 연계성

나우만에게 예술은 가벼운 것이 아님을 그의 작품 전반을 통해 알 수 있다. 그에

53) Willow Sharp, "Nauman Interview, 1970," *Art Magazine* 44, March 1970, pp. 22-27.

54) Lorraine Sciarra, "Bruce Nauman, 1972," *Please Pay Attention Please: Bruce Nauman's Words* (Massachusetts: MIT Press, 2005), pp. 167-170.

게 예술은 삶과 죽음에 관한 문제인 것이다. 나우만은 예술은 미학적인 아름다움의 표현에서 떠나 실질적인 본질적 행위가 된다고 본다. 그래서 나우만에게 예술은 존재론적인 문제를 파고드는 탐구적인 행위를 위한 수단이다.⁵⁵⁾ 나우만의 작품은 관객에게, 넓게는 인간에게 탐구적 행위를 통해 존재의미를 인식하게 해준다. 앞서 살펴 보았듯이 그는 대학에서 수학을 전공하였다. 그곳에서 배운 사고의 과정은 본질과 진리를 찾아내는데 있어 논리적인 사고의 모티브를 제공해주었다. 새로운 방식으로 관찰하고 탐구하는 방법, 즉 거꾸로, 뒤에서 앞으로, 아래에서 위로 접근해 나가는 방식이 그의 예술을 탐구하는 행위예술로 전이되어 미술에 있어 새로운 탐구의 방식을 개척할 수 있는 가능성을 제공했다고 볼 수 있다. 우리는 관습화된 가치체계를 받아들이는데 너무나도 맹신적이다. 우리가 미술관에 가서 고흐의 해바라기를 보면 누구도 그 가치를 의심하지 않는다. 우리는 이 그림이 단지 고흐와 같이 유명한 작가가 그렸다는 이유로 그 작품의 가치를 맹신하게 된다. 탐구행위는 이러한 전통적 가치를 새로운 방식으로 접근해 보길 시도하는 것이다. 이러한 방법론은 나우만 작품의 주된 개념이다. 작품을 통해 전통적 가치, 또는 습관화된 행동 방식, 습관화된 언어, 일상의 주기적 패턴들을 한 발짝 떨어져 관찰하게 하고 그 방식의 비합리성, 무의미성을 인식시켜 모든 관습화된 방식을 바꾸기를 유도한다. 이러한 방식은 대상의 왜곡, 언어의 비합리적 사용, 부조리적 행위, 황당한 상황설정 등, 매우 다양한 형태로 나우만의 작품에 구현되고 있다. 이러한 모든 방법들은 모두 하나의 목표, 인간 행위의 탐구와 존재의미 발견으로 결론지어 지는 데 바로 이러한 작품의 성향이 다른 학문적 영역인 철학과 문학 등 인문학적 학문들과 그 주제를 공유하게 하며 특히 구체적인 방법론에서는 인간의 부조리성을 탐구한 실존주의와 부조리극과 절대적 흡사함을 보이고 있다. 본 연구자는 그 연관성을 구체적으로 사유엘 베케트의 부조리극 <고도를 기다리며>와 비교하여 분석해 보고자 한다.

다음 단원에서는 그 연계성을 살펴보기 위해 먼저 사유엘 베케트의 부조리극과 작품, <고도를 기다리며>를 분석해 보고자 한다.

55) Ian Wallace and Russell Keziere, "Bruce Nauman Interviewed, 1979," *Please Pay Attention Please: Bruce Nauman's Words* (Massachusetts: MIT Press, 2005), pp. 187-189.

III. 사뮈엘 베케트의 부조리극과 <고도를 기다리며>의 작품세계

1. 부조리극

A. 실존주의와의 관계

일반적으로 부조리극은 실존주의 철학과의 깊은 관계에 놓여있다고 본다. 부조리극의 출현이 가장 직접적으로는 두 번에 걸친 세계대전과 관련이 있고, 특히 제 2차 세계대전 이후 인간의 현존에 대해 질문한 실존주의 철학과 관련이 있다고 본다. 보편적으로 수용될 수 있는 구심적 원칙, 즉 종교 같은 것이 없어졌고, 인간들 간의 모든 관계는 끊어져 단편적이 되어버린 삶의 무의미함과 부조리한 상황을 카뮈(Albert Camus)는 전쟁 중이었던 1942년, <시지프 신화>⁵⁶⁾에서 드러내고 있다. 이 작품에서 카뮈는 중심정도, 목적의식도 없는 우주에서 그래도 인간은 여전히 존엄성을 지키며 살아가고 싶어함을 그린다. 부조리극 역시 바로 인간존재의 근원적 현실에 직면함으로써 사람들에게 인간존재의 상황에 대한 통찰력을 갖게 한다. 그러나 실존철학은 부조리극이 출현하게 된 정신적, 사상적 배경일 뿐이다. 부조리극은 실존주의 철학의 정신에 영향을 받지만 그 만의 독특한 형식으로 인간의 현실을 설명한다. 인간이 부조리성에 직면한 형이상학적 불안감, 이것이 총체적으로 말해 부조리극의 극작가들의 작품의 주제이다. 삶의 무의미성, 모든 이상적 가치의 붕괴, 인간의 소외감과 박탈감 등의 비슷한 감정은 실존주의 작가들에게서도 많이 나타나는 주제이다. 그러나 실존주의자들과 부조리극 작가들은 근본적인 관점의 차이가 있다. 실존주의 거장 카뮈(Albert Camus)⁵⁷⁾와 사르트르(Sartre)⁵⁸⁾도 부조리라는 철학적 주제를 연극 양식을 빌어 희곡으로 표현하였다. 그러나 그들 연극의 형식에 있어 전통을 파괴하는 새로운 움직임이 없었다. 전통적 희곡의 형식 안에서 새로운 부조리적

56) <시지프 신화 (Le Mythe de Sisyphe), 1942>, 알베르 까뮈 (Albert Camus)의 에세이. 인간존재와 세계와의 부조리한 관계와 그 부조리성 안에서 인간이 취해야 하는 태도를 말하고 있다. 까뮈는 이 에세이를 통해 부조리 철학을 이론적으로 전개하였다.

57) 까뮈 (Albert Camus 1913~1960), 알제리에서 출생. 실존주의 철학과 부조리 문학을 이끈 작가였으며 대표작 <이방인>을 통해 실존철학을 차원 높게 형상화하였음.

58) 사르트르 (Jean-Paul Sartre 1905~1980), 프랑스 파리 출생. 프랑스 실존주의의 대표적 철학자이자 작가. 그의 문학적 주장은 <실존주의는 휴머니즘이다, 1946>에 나타나 있다. 대표작 <구토>, <더럽혀진 손>, <악마와 신> 등은 그의 사상의 근원적 문제를 내포한다. 1964년 노벨문학상 수상을 거부하였다.

인간현실을 내용으로 담는다. 이와 비교하여 베케트는 전통적인 법칙과 틀을 깨는 새로운 형식의 연극을 실험하였고 이것이 곧 부조리극이라는 장르를 탄생시킨다. 그러나 철학적 주제는 ‘실존주의’로 인간의 주체성, 자아의 본질에 대한 질문을 던지고 있다. 부조리한 상황 속에 버려진 인간들이 그 의미를 상실한 채, 무작정 기다리며 잡히지도 보이지도 않는 진리를 향해 자신이 버려진 이유를 묻고자 한다.

즉 실존주의 작가들은 인간의 불합리함에 대한 느낌을 매우 명확하고 논리적으로 구성된 논증의 형태로 표현하는 반면 이와는 달리 부조리극에서는 인간존재의 무의미성, 이성적 직관형식의 불합리성에 대한 의식을 그대로 비합리적으로 표현하면서 합리적 근거나 논증적 사고를 의식적으로 포기하는 형식을 취하는 점이 특징이다. 마틴 에슬린은 “사르트르나 카뮈 등 실존주의 작가들은 옛 형식을 그대로 사용하여 새로운 내용을 표현하고 있으나 부조리극 작가들은 한 걸음 더 나아가 그들의 경험과 표현형식을 비합리적인 것으로 일치화한다.”라고 보았다.⁵⁹⁾ 불합리한 내용을 불합리한 방식으로 표현하는 것, 이것이 부조리극과 브루스 나우만의 공통점이라 볼 수 있다. 내용과 형식의 일치, 즉 형식을 통해 내용을 직접적으로 표현하는 방식이 바로 부조리극과 나우만 작업의 큰 특징으로 볼 수 있다. 즉, 카뮈와 사르트르는 환상이 깨어진 우리시대가 모든 존재 의미를 잃었다는 것을 학술적이고 합리적이며 논증적인 형식을 지닌 작품 속에서 증명하는 반면 부조리극 작가들은 의식적이고 합리적이라기 보다 본능과 직관적인 매우 비합리적인 작업을 한다. 부조리극은 부조리성을 구체적인 상황을 들어 제시할 뿐이다. 즉 부조리한 현실을 부조리성 그대로 드러내는 작업이며 이것이 내용과 표현형식을 완전히 일치시키는 특성을 갖게 하는 것이다.

B. 부조리의 개념

부조리의 개념을 까뮈는 이렇게 정의한다: 인간과 그의 삶의 분리, 배우와 그의 배경의 분리가 바로 부조리이다.

설명이 되는 세계는 근거가 충분치 못해도 믿음이 가는 세계이다. 그러나 갑자기 환상과 이성의 빛을 빼앗긴 우주 속에서 인간은 이방인으로 느낀다. 이 망명지에서 벗어날 길은 없다. 왜냐하면 그 망명지에는 잃어버린

59) Martin Esslin, *The Theatre of the Absurd* (UK: Penguin Books, 1968), p. 24.

고향에 대한 회상도 없고 약속받은 땅에 대한 희망도 없기 때문이다. 인간과 그의 삶의 분리, 배우와 그의 배경의 분리가 바로 부조리인 것이다.⁶⁰⁾

까뮈는 부조리를 마치 이방인과 같이 갈 곳을 잃어버린 자로 비유하였다. 카프카에 대한 에세이에서 이오네스코(Eugene Ionesco)는 부조리에 대해 이렇게 말한다.

부조리하다는 것은 목표가 없는 어떤 것이다(.....) 만일 인간이 종교적, 형이상학적 또는 선형적인 뿌리에서 떨어져 나간다면 파멸이다. 그의 모든 행위는 무의미하고, 부조리하고, 쓸모없으며 싹도 나기도 전에 질식해버리는 것이다.⁶¹⁾

그도 까뮈와 마찬가지로 모든 정신적, 형이상학적 뿌리에서 분리되어 모든 것이 무의미하게 됨을 부조리로 보고 있다. 부조리는 니체의 '신은 죽었다' 라는 신념에서 출발되어진다고 볼 수 있다. 보편적으로 통용되는 원칙이 없어졌고, 원칙도 단편적이 되었으며, 어떤 연계성도 끊겨 무의미하게, 한마디로 부조리하게 되어버렸다. 부조리극은 이러한 부조리성을 탐색하는 하나의 표현수단이다. 부조리극은 인간에게 그의 존재의 근원적 리얼리티를 다시 의식하게 하고, 우주와 직면하여 망각하고 있던 존재감과 원초적인 두려움을 환기시키고, 존엄성이 결여되어있는 세속적이고, 기계적이고, 자족에 찬 상태에서 인간을 끌어내려는 시도이다. 부조리극은 인간에게 그의 존재의 근원적 현실에 부딪히게 함으로써 무더지고 습관화된 일상생활의 경직된 담을 무너뜨리고, 인간의 상황에 대한 통찰력을 다시 갖게 한다. 이러한 점이 브루스 나우만 작품의 양식과 매우 흡사한 요소를 공유한다. 부조리극은 실질적인 현실을 지각하지 못하는 삶의 기괴하고 우스꽝스러운 모습을 풍자하는 방법으로 고발한다. 부조리극 작가들은 죽어버린 것, 반쯤만 의식하고 있는 기계적 일상생활의 무의미함을 감지한다. 그들은 까뮈가 <시지프 신화>에서 말한 것을 공유한다.

60) Albert Camus, *Le Mythe de Sisyphe* (Paris: Folio, 1942), p. 18.

61) Eugene Ionesco, "Dans les armes de la ville," *Cahier de la compagnie Madeleine Renaud-Jean-Louis Barrault*, No. 20, Paris, 1957, p. 10.

어떤 인식의 순간에 그들의 몸짓, 의미를 상실한 그들의 행위의 외양이 그들 주위를 지루하게 감싸고 있는 것처럼 보이게 할 것이다. 어떤 사람이 유리벽 뒤에서 전화를 한다. 그럴 때 사람들은 그의 말을 들을 수 없지만 그의 의미없는 얼굴 표정은 볼 수 있다. 그가 왜 사는지 사람들은 자문한다. 인간의 비인간적인 면에 직면할 때의 불편함, 우리 자신의 모습에 직면할 때의 실망감, 당대의 한 작가가 명명했듯이 구토증, 이것이 바로 부조리한 것이다.⁶²⁾

무의미한, 존재의 의미를 잃은, 우리 자신의 모습을 바라보게 하는 것, 이것이 부조리 작가들의 목적일 수 있다. 좀 더 총위를 높이자면 종교적 믿음, 즉 ‘구원’의 상실이 인간에게서 어떠한 확신도 빼앗아 버린 세계 속에 살아가는 인간 존재의 부조리함을 드러낸다. 이러한 부조리극의 특성을 작품 <고도를 기다리며>를 통해 구체적으로 분석해 보고자 한다.

2. <고도를 기다리며> 작품 분석

A. 사뮤엘 베케트

베케트는 1906년 아일랜드 더블린에서 아일랜드 신교 중류가정의 아들로 태어났다. 그는 거의 웨이커교도처럼 교육을 받았으며 이러한 교육적 환경이 그가 존재와 자아의 의미에 관심을 갖게 하는 배경이 되었다고 본다.⁶³⁾ 잉글랜드 포트라기숙학교와 더블린의 트리니티대학을 나온 베케트는 파리고등사범학교의 영어강사로 부임되면서 그 근거지를 파리로 옮기게 된다. 그 곳에서 베케트는 많은 문학가들과 접하면서 새로운 지평을 여는 작가로서의 활동을 시작하게 된다. 그의 초기 글들에서 그는 작가와 독자와의 관계, 또 인간과 인간과의 관계에서 보이는 의사소통의 단절을 이야기한다. 스물세 살에 쓴 그의 에세이, <진행 중인 작품(Dante... Bruno. Vico... Joyce), 1929>에서 그는 예술가의 임무와 이해하기 쉬운 것만을 찾는 독자의 안일함

62) Albert Camus, *Le Mythe de Sisyphe* (Paris: Folio, 1942), p. 29.

63) Samuel Beckett, "Harold Hobson's Samuel Beckett, Dramatist of the Year," *International Theatre Annual*, No. 1, London, 1956.

에 대해 쓰고 있다.

...만일 여러분이 그것을 이해하지 못한다면 그것은 여러분이 그것을 파악하기에는 너무 타락했기 때문입니다.⁶⁴⁾

그는 독자가 타락했다고 보고 작가는 그럼에도 독자적으로 순수성과 절대성을 향해야 하는 의무를 지녀야 함을 말한다. 또한 1931년 발표된 그의 논문 <프루스트 (Proust)>에서 그는 인간의 사랑과 우정을 비굴하고 우스꽝스러운 것으로 말하고 있다. 상대를 소유하거나 이해시키는 일은 불가능한 일이며 결국 인간 사이에 '의사소통은 없다. 의사소통의 수단이 없기 때문이다.' 라고 밝히고 있다.⁶⁵⁾

습관과 타성에 젖은 사회, 이해와 교제의 단절 속에서 베케트는 고독한 작가임을 자처했으며 방랑자와 같이 떠도는 삶을 살았으며 그의 작품의 주인공들 역시 세상과 단절되어 표류하는 방랑자의 모습을 하고 있다. 베케트의 첫 희곡은 <자유 (Eleutheria)>⁶⁶⁾로 전쟁이 끝난 후 프랑스로 번역되었다. 3막으로 구성된 이 희곡은 사회적 의무를 다해야 하는 주인공의 불행에 대해 이야기하고 있다. 결국 주인공은 사회의 굴레에서 벗어날 결별을 결심하는 것으로 끝을 맺는다. 이것은 자신의 삶을 살아가야 할 권리를 사회로부터 위협받고 있음을 말하고 있는 것이다. 그는 전쟁 중 지하조직활동과 단순노동, 야전병원에서의 통역사, 관리인 등 어려운 생활을 이어가다 1945년 전쟁이 끝난 후 5년 동안 중요한 작품을 남기게 된다. <고도를 기다리며>, <놀이의 끝>, <몰로이>, <말론 죽어간다>, <무명인>이 그것이다. 이 작품들은 모두 인간 존재의 부조리성을 주제로 한 것으로 베케트의 인간 실존에 대한 진실한 견해가 담겨있다. 그 작품들 중 형식과 주제 모든 면에서 베케트의 부조리성을 극명하게 드러내 주는 대표작, <고도를 기다리며>를 살펴보기로 하겠다.

B. <고도를 기다리며>의 형성 배경

세계 제 1차 대전 이후 전통의 붕괴를 경험하면서 서구 문명의 이성적인 기반을 급

64) Samuel Beckett, "Dante...Bruno. Vico...Joyce," *Our Examination Round his Factification for Incamination of Work in Progress*, p. 13.

65) Samuel Beckett, *Proust* (London: Chatto & Windus, 1931), pp. 46, 47.

66) Samuel Beckett, *Eleutheria* (New York: Foxrock, Inc., 1996)

진적으로 비판하게 된 초현실주의자(Surrealist)들과 기욤 아폴리네르(Guillaume Apollinaire)의 초현실적 시에 영향을 받게 되면서 사유엘 베케트는 전쟁에 의해 야기된 혼돈과 인간의 부조리한 감정에 대해 쓰기 시작하였다. <고도를 기다리며(Attendant du Godot)>는 베케트의 가장 대표적인 작품이며 두 개의 대전 이후 모든 사회가 제시했던 사상, 즉 '반관습주의적 혁명'을 표방하고 있다. 이러한 베케트의 작품은 반관습주의운동을 표방한 미술사조인 초현실주의와 다다이즘과 연관성이 있으며 특히 나우만의 작품에서는 그 방법론과 주제가 일치되고 있다.

<고도를 기다리며>는 1948년에 집필되고 1952년에 출간되었다. 그 당시 세계의 문단은 실존주의가 성행하였으며 프랑스 실존주의의 두 거장이었던 카뮈와 사르트르는 부조리라는 철학적 주제를 연극양식을 빌어 표현하였다. 그러나 그들 연극에 있어 전통을 파괴하는 새로운 움직임은 없었다. 베케트는 전통적인 법칙과 틀을 깨는 새로운 형식의 연극을 실험하였고 이것이 곧 부조리극이라는 장르를 탄생하였음을 위단원에서 살펴보았다. 그러나 철학적 주제는 실존주의에 그 근간을 두어 작품을 통해 계속해서 인간의 주체성, 자아의 본질에 대한 질문을 던지고 있다. 작품에서는 부조리한 상황 속에 버려진 인간들이 그 의미를 상실한 채 무작정 무엇인가를 기다리며 잡히지도 보이지도 않는 진리를 향해 자신의 존재의미를 찾고자한다.

이 작품은 부조리한 인간조건을 표방하고 있다. 베케트는 플롯과 언어적인 측면에서 기존 전통방식을 포기하고 새로운 연극의 구조를 만들었다. 참혹한 전쟁 후 통제능력을 상실한 인간상황의 극단적인 부조리를 그린 작품, <고도를 기다리며>는 초연되었을 때 비연극적이라는 이유로 그 공연이 거부당했던 작품이었다. 하지만 공연 직후 기대를 뒤엎고 한 장소에서 4백회나 공연되고 그 후 20여개의 언어로 번역되어 전 세계적으로 공연되는 성공을 누리게 되었다. <고도를 기다리며>는 비연극적인 특성으로 기존의 비평가들에게 외면을 당했지만 바로 그 비연극적인 특성으로 많은 극작가들의 찬사를 받았다. 이 작품은 작가들에게 어떤 구속감도 없이 연극을 쓰도록 하는 자유함을 선사했다.

C. <고도를 기다리며>의 형식적 특성

작품구성을 형식적 측면에서 구체적으로 파악해보자. 작품은 총 2막으로 구성되어져 있다. 1막이 오르면 한 그루의 나무가 서있고 그 주위로 저녁 무렵의 시골길 모습

이 펼쳐져 있다. 주인공 에스트라곤(Estragon)이 신발을 벗으려고 허우적거리고 그때 또 다른 주인공 블라디미르(Bladimir)가 등장한다. 그들은 서로 의미없는 대화를 나누며 고도를 기다린다[도판32]. 그들은 다투기도 하고 또 화해하기도 하며 고도를 기다리는데 지쳐간다. 그때 또 다른 인물 포조(Poso)와 럭키(Lucky)가 등장한다. 이들은 노예와 주인 관계로 보이며 포조는 럭키에게 여러 우스꽝스러운 명령을 한다. 이들이 사라진 후 한 소년이 등장하여 고도가 오늘은 오지 않으며 내일은 확실히 올 것이라 말한다. 그리고 하룻밤이 지나간다.

제 2막은 다음 날 같은 시간 같은 장소에서 시작된다. 에스트라곤과 블라디미르는 계속해서 고도를 기다리며 전날과 같이 먹고, 자고, 또 신발을 신으려 애쓰고, 서로 모자를 교환하거나 포조와 럭키를 흉내내며 시간을 보낸다. 그들은 서로 소통되지 않는 대화를 하고 의미없는 행동을 하며 전날과 똑같이 고도를 기다린다. 그리고 또 포조와 럭키가 등장하고, 그들이 퇴장하고 난 뒤 또 소년이 등장하여 어제와 같은 메시지를 전하고 간다. 또 다시 밤이 된다. 그리고 다시 전날과 같은 아침을 예고한다.

작품은 1막과 2막이 거의 같은 내용으로 구성되어진다. 1막에서의 등장인물, 대화, 그들의 행동 등이 2막에서 그대로 반복되어지는 것을 볼 수 있다. 이러한 구조에서 발달, 전개, 절정, 결말 등의 기존의 연극 전개방식이 사라지고 마치 인생 긴 여정의 일단락을 토막으로 잘라 올려놓은 듯한 형식을 취하고 있다. 그리고 그 단락은 끝이 날 것 같지 않게 반복되어진다. 이렇듯 이야기 전개의 포기, 우연적인 사건의 포착, 반복적 구성이 <고도를 기다리며>의 중요한 특성이 된다.

그 외에 또 다른 중요한 형식상의 특성이 있는데 그것은 바로 부조리극적인 대사이다. <고도를 기다리며>에 나타나는 대사는 거의 의미전달이 불가능하다. 서로가 서로를 향해 전달하는 내용의 연계성이 상실되어 있음을 볼 수 있다. 이러한 비합리적인 언어 사용과 소통의 부재 또한 <고도를 기다리며>의 중요한 특징이며 앞서 언급한 구조적 형식과 함께 나우만의 작품 성향과 일맥상통함을 보여준다. 다음 단락에서는 좀 더 구체적으로 나우만의 작품과 베케트의 <고도를 기다리며>에 공통적으로 나타난 반전통주의적 형식과 부조리적 주제를 형식과 내용면으로 나누어 분석해 보고자 한다.

IV. 두 작가의 작품에 나타난 반전통주의적 성향 분석

베케트와 나우만이 공유한 가장 두드러지고 기본적인 사고는 그들의 형식에 있어서 전통적인 관습을 거부한다는 점이다. 모든 관습적인 미술의 재료들을 포기한 나우만과 같이 베케트의 극 또한 전통주의적 문학 구성을 따르지 않는 반 전통에 속한다. 베케트는 그의 희곡에서 전통적인 인물과 이야기 전개 방식을 따르기를 거부하고 반복과 의도된 틀림과도 같은 새로운 구성원리를 발견하였다. 더 나아가 그의 언어 장난, 의미있는 대화가 아닌 앞뒤가 맞지 않는 말의 전개는 베케트 이후 연극에 있어 가장 중요한 실험이 되어 여러 작가들에 의해 시도되어졌다. <고도를 기다리며>는 관객을 혼돈, 좌절, 따분함, 분노 - 나우만 역시 그의 불편한 상황에 사용하는 - 를 불러일으키는 반관습적인 연극적 시도 속에 놓이게 하면서 그들에게 질문을 던진다. 이러한 반관습적인 이야기 전개와 구성을 통해 베케트는 새로운 시각에서 인간을 관찰하려한다.

또한 베케트와 나우만은 공통적으로 인간행동, 특히 주제에 있어 불합리한 인간의 행동에 관심을 갖는다. 방법론에 있어서도 그들 모두 작가의 어떠한 해석도 개입되지 않는 객관적이고 실제적인 행동을 관객들에게 보여줌으로써 그들 스스로가 인간의 불합리성을 깨닫게 만든다. 우리는 앞에서 어떻게 나우만이 그의 낯선 상황을 통해 우리에게 불합리성을 깨닫게 하는지를 보았다. 이제 나우만의 작품과 <고도를 기다리며>에 나타난 반관습주의적 성향을 언어의 해체와 형식의 해체로 나누어 살펴보면서 그들 작품이 문화사적인 면에서 공유하고 있는 반관습주의적 성향들을 살펴보고자 한다.

1. 전통적 언어해체

두 작가의 언어에는 관습주의적 틀을 깨는 형식을 볼 수 있다. 그들의 언어는 언어의 일반적 규칙을 무시하고 비합리적인 구조를 따르고 있다. 논리와 개념이 중요시 되지 않으며 혼란스러운 말장난과도 같은 언어들이 주를 이룬다. 이것이 두 작가의 언어를 반전통주의 성향으로 결론짓는 중요한 요소를 제공한다. 나우만의 작품에 나타난 이러한 특성들을 위에 언급된 '언어이미지 작업에 나타나는 언어학적 해체'

단락에서 살펴보았었다. 베케트의 부조리극에도 이와 유사한 성향을 찾아볼 수 있다. 부조리극은 일견 황당하고 혼란스런 말놀이처럼 보인다. 부조리극에서 가장 눈에 띄는 언어에 대한 불신은 언어가 사회에서 통용되는 의미나 개념은 전달할 수 있을지 모르지만 인간존재의 본질을 온전하게 드러내지는 못한다는 인식에서 비롯되었으며, 이러한 현상은 연극에서 이미 19세기 말의 아방가르드적 흐름에서 시작되었음을 게스너(Nicklaus Gessner)는 말한다. <고도를 기다리며>에는 게스너가 언급했던 언어에 대한 불신이 여러 방식으로 나타나고 있다. 단순한 오해, 이중의미, 독백, 상투어, 동의어 반복, 적합한 단어를 찾지 못하는 무능력, 문법적 구조 포기, 소리질러 명령함, 렉키가 쓰는 뒤죽박죽인 말의 혼란스런 의미, 문장부호 포기 등과 같은 다양한 언어 파괴가 대사 전반에 걸쳐 관찰된다. 이러한 언어파괴는 나우만의 언어 작업에서도 나타났던 현상들인데 언어가 더 이상 이해시키는 수단의 기능을 갖지 못한다는 것을 드러낸다. 통용되는 언어의 의미전달 기능의 상실로 사실상 어떠한 질문도 그 대답이 필요치 않음을 설명해 준다. 그리하여 부조리극은 언어의 의미전달이라는 목적을 포기하고 이성으로 이해할 수 없는, 한계를 넘어서며, 논리나 관습을 무시하고 자유로운 영역으로 확장되는 언어를 사용하며 때로는 시간이 흘러 본래의 의미와 가치를 잃은 채 죽어버린 상투어들을 어떤 상황에 대한 풍자나 파괴의 목적으로 사용하기도 한다.

마틴 에슬린(Martin Esslin)은 이러한 부조리극의 언어가 대중에게 새로운 사고의 전환을 가져다 줄 것이라고 믿었다. 그는 부조리극이 전통적인 사고의 틀을 깨고 새로운 언어, 새로운 개념들, 새로운 관점에 따른 형식들이 대중이 생각하고 느끼는 방법에 매우 강한 영향을 줄 것이라고 믿었다.⁶⁷⁾ 언어철학자 비트겐슈타인(Wittgenstein)도 마찬가지로 일반적으로 통용되는 관습적인 언어를 해체하여 새로운 인식의 방법을 모색해야 함을 이론화하였다. 그는 언어의 상대화, 평가절하, 비판이 그 시대 철학의 지배적 현상이고 논리의 불변의 법칙이라고 인식해온 문법의 관습적 법칙에서 사고를 해방시켜야함을 강조한다. 그에 따르면 “관습적인 언어행위에 의해 어떤 이미지가 우리를 사로잡고 있고 거기에서 벗어날 수 없는데 왜냐하면 그 이미지가 우리의 언어 속에 들어있고 언어는 우리에게 그것을 엄격하게 반복하도록 하게 하는 것 같기 때문이다” 라고 우리의 관습적인 언어행위를 비판하고 그것에서 해방될 것을 촉구한다.⁶⁸⁾ 비트겐슈타인의 이러한 논리는 부조리극의 언어유희와 나우만의

67) Martin Esslin, "Samuel Beckett," *The Novelist as Philosopher* (Hg. John Cruickshank, Oxford University Press, 1962)

언어작품과 명확히 그 개념을 공유한다.

이런 형식적 언어해체 외에 두 작가가 갖는 또 하나의 중요한 특징은 그들의 언어는 대화적인 성향을 보인다는 것이다. 두 작가는 나와 상대가 있는 대화 형식을 통해 소통의 불완전함을 드러내고자 한다. 나우만은 언어가 더 이상 소통으로서의 유용한 도구 역할을 할 수 없음을 언급했다.⁶⁸⁾ 나우만은 작품을 통해 언어적인 소통장애, 소통의 실패와 거짓말 등을 다루어 왔다. 그는 “나는 거짓말을 하고 진실을 이야기 하지 않는 것에 흥미가 있다.”고 말한다.⁷⁰⁾ 이것은 언어가 진실을 소통시키지 못한다는 불신을 드러낸 언급이다. 작품 <다섯 명의 유명한 작가 무릎의 왁스 인상 (Wax Impressions of the Knee of Five Famous Artists), 1966>에서 다섯 명의 유명한 작가라는 것은 거짓이다. 그는 자신의 무릎을 캐스팅하고 난 뒤 그것이 유명한 다섯 명의 작가라는 거짓말을 의도적으로 제시한다. 더 이상 소통에 있어 진실은 없다고 보는 것이다. 나우만은 이러한 소통의 단절을 가져왔던 언어의 한계성을 ‘언어 표명’이라는 개념으로 극복하려함을 앞 단락에서 살펴보았다. 소통의 한계를 인정하면서도 끊임없이 언어를 표명한다. 그리하여 ‘나’와 ‘너’와의 관계 속에서 이루어지는 독특한 표명적 대화를 통해 상황과 행위를 지배하는 언어의 능력을 새롭게 시도하였다.

베케트의 작품에서도 언어구조가 해체되는 형식적 특징보다 더 의미있는 것은 대화라고 볼 수 있다. 대화는 끊임없이 끊어진다. 왜냐하면 그 대화 속에는 어떠한 인과적인 내용의 흐름이 일어나고 있지 않기 때문이다. 언어는 의미를 잃었다. 어떠한 목적이 없는 세계에서 대화 역시 행위와 같이 시간을 죽이는 단순한 놀이에 불과하다. 베케트의 작품은 끊임없이 변화하는 세계 속에서 어떠한 의미를 발견한다는 것이 불가능함을 보여준다. 그의 언어사용은 의사소통의 수단으로써, 적합한 확신을 위한 표현형식으로써, 사고 과정의 매개체로써 언어의 불완전함을 증명한다. 베케트의 작품에서 언어는 언어의 붕괴와 와해를 묘사하는 기능을 지니고 있다. 어떤 확신에 도달한다는 것이 절대 불가능하다는 것이 베케트의 주된 주제 중 하나이다. 어떤 확실함이 없는 곳에서는 확고부동한 의미도 더 이상 있을 수 없다. 고도의 약속은 확실치 않다. 내일 온다고 하는 아이의 말도 더 이상 신뢰할 수 없고 이것을 한다

68) Ludwig Wittgenstein, *Philosophical Investigation* (London: Oxford, 1956), p. 48.

69) Christopher Cordes, "Talking with Bruce Nauman," *Please Pay Attention Please: Bruce Nauman's Words* (Massachusetts: MIT Press, 2005), p. 354.

70) Michele de Angelus, "Bruce Nauman," op. cit., p. 250.

고 말하고는 다른 행동을 하는 모습을 본다. 베케트의 또 다른 희곡, <놀이의 끝>에서도 “우리가 지금 막 무엇인가를 의미하려고 하고 있지 않나요?” 71)라는 질문에서 확실치 않은 존재를 ‘무엇인가’ 라고 대변하고 있다.

베케트는 끊임없는 대화를 통해 결국 언어는 무의미하고 소통은 완전하지 않음을 보여주고 있는 것이다. 나우만의 작품과 <고도를 기다리며>에서는 이렇듯 비합리적 언어 파괴와 대화의 단절이라는 구조를 통해 전통적 언어사용 방식을 해체하고 있음을 볼 수 있다. 다음 단락에서는 두 작품에서 나타나는 전통적 형식의 해체를 살펴보고 하겠다.

2. 전통적 형식해체

A. 내용과 형식의 일치

부조리극은 존재 의미를 잃은 인간이 그래도 존재해야하는 부조리함을 명확하고 논리적인 방식으로 표현하지 않는다. 부조리극은 인간존재의 무의미함과 이성의 불완전함을 그대로 무의미하고 불완전한 방법으로 표현한다. 합리적인 근거나 논증적인 사고를 의식적으로 포기한다. 모든 법칙들은 무시되어져 있고 전통적 연극의 구성(플롯)과 전개원리는 깨어져 있으며 언어 또한 그 법칙이 거부되어져 있다. 인간존재의 현실은 부조리한데 그것을 조리있게 표현하는 것이야 말로 비현실적인 것이며 위선인 것이다. 베케트는 부조리함을 부조리한 상황 그대로 드러내는 부조리극이야말로 현실과 일치되는, 인간의 현상태를 가장 적절히 표현해 낼 수 있는 형식이라고 본 것이다. 그러므로 부조리극은 내용도 형식도 부조리한 것, 즉 내용과 형식의 일치가 특징인 것이다.

나우만 역시 그의 작품에서 ‘내용과 형식의 일치’의 특성을 찾아볼 수 있다. 그도 마찬가지로 부조리한 언어체계와 부조리한 인간의 행위를 비합리적이고 비논리적인 방식으로 표현한다. 언어의 비논리적 배합, 인과과정이 무시된 대화, 상대가 바뀐 역할극, 비상식적인 공간 또는 상황, 의도된 거짓, 등 작품에 나타난 표현 양식은 베케트와도 같이 합리적이지 않은 것들로 그 양식이 그대로 그 주제를 말해 주고 있다.

71) Samuel Beckett, *Endgame* (London: Faber and Faber, 1976)

B. 비극과 희극의 중간단계

또 한 가지 반전통적 형식이라 할 수 있는 특징은 이 작품들이 주제적인 면에서 어떤 부분에 명확히 분류되지 못하고 그 중간단계에 있다는 점이다. <고도를 기다리며>에 나오는 인물들의 행동은 대부분 이해할 수 없으며 상식을 벗어난 듯 보인다. 일반적인 기대를 무시하고 엉뚱하며 상황에 맞지 않는 행동들이 대부분인데 이러한 행동은 관객으로 하여금 희극적인 요소를 발견하게 한다. 이런 모습에 관객은 웃음이 나지만 곧 인물들이 당하는 수치감, 당황스러움, 어리석음을 보며 극 전체의 분위기가 어둡고 절망적임을 발견한다. <고도를 기다리며>를 포함한 부조리극은 이렇듯 비극이나 희극의 범주에 명확히 속하는 것이 아니라 웃음과 절망, 잠깐의 희망과 경악들이 반복적으로 연계되는 구조의 극이며 어떠한 범주에도 속하기를 거부한다. 나우만의 작품 역시 어떠한 범주에 속하지 않는다는 특성을 지닌다. 이미 앞장에서 살펴보았듯이 나우만의 많은 작품들은 전통적인 예술의 범주를 벗어나며 관습적인 어떠한 틀 속에 있기를 거부한다. 작품의 재료와 형식에서, 그리고 주제 등에서 나우만은 의도적으로 자신의 작품이 회화, 판화, 조소 등이라는 기존의 미술적 장르의 개념을 깨고 어느 범주에도 속하지 않는 사고의 구현으로서 모든 영역의 경계와 경계사이에 긴장감있게 존재하도록 한다. 비평가 잰 버터필드(Jan Butterfield)는 경계선상에 있는 나우만의 작업이 예술적 형식인지 아니면 개인적인 실험인지 알 수 없다고 언급하였다. 나우만은 사실 그 경계선에서 작업을 한다고 한다. 그가 가장 고민하는 것은 언제나 예술이 무엇을 할 수 있을지, 무엇이 되어야 하는가에 관한 문제이지 그것이 어떠한 결과물로 나타나야 하는 것이 아니다. 모두들 예술에 있어서 다음에는 어떻게 될지 그 결과물을 찾는다. 그리고 그 다음 단계로 이루어져야 할 일들이 늘어난다. 그러나 나우만의 길고 좁은 통로는 늘 예측할 수 없이 일어날 일들, 그 경계에서 일상적인 일들과 다른 부분-일상을 초월한-을 보게 한다.⁷²⁾ 즉 그의 작품은 일상과 일상의 밖의 경계선에서 우리가 볼 수 없었던 일들을 보게 하는 지점이 됨을 알 수 있다.

이처럼 베케트와 나우만은 전통적인 형식체계를 해체하기 위해 어느 범주에도 속하지 않을 길 거부하며 어디에도 속하지 않는 그 모호한 경계선에서 우리의 관습화된 사고를 흔들고 있다.

72) Jan Butterfield, "Bruce Nauman: The Center of Yourself, 1975." *Arts Magazine* 49, February 1975, pp. 53-55.

C. 기승전결의 구성 파괴

반전통적 형식에서 <고도를 기다리며> 등의 부조리극의 가장 큰 특징은 바로 기승전결적 구성의 파괴이다. 극의 모든 사건에서 발단, 전개, 위기, 절정, 결말이라는 극의 기본 구성을 찾아 볼 수 없다. 극은 사건의 중간을 떼어 놓은 듯 아무 예고 없이 시작되고 있으며 전개도 절정도 없이 같은 일련의 행위가 반복되어지는 것으로 진행된다. 이런 일련의 과정은 결론도 없이 당혹스럽게 끝나버린다. 어떠한 상황의 단편을 의미해석 없이 그대로 떼어내어 보여주는 듯한 구성으로 부조리한 현실상황을 잘 표현하는 부조리한 형식임을 알 수 있다. 관객은 이러한 구성 속에서 인간이 처한 현실 상태를 전면적으로 직시하게 된다. 이것이 바로 나우만이 추구한 방식이다. 그의 작품은 이야기 전개 구성을 포기한다. 그의 기록적 작업들은 사건의 발단, 전개, 결론이 없이 어떠한 상황을 아무 개연성 없이 포착하고 있음을 알 수 있다. 그는 이야기의 이성적인 흐름 형식을 거부하고 결과에 대한 어떠한 예측도 의도하지 않는다. 우연적인 기록, 상황의 포착과도 같은 그의 필름작업과 비디오작업은 바로 이러한 기승전결의 구성을 파괴함으로 보다 더 현실을 직시하게 만드는 효과를 만들어 내었다.

D. 반대개념의 대치와 전복

사뮤엘 베케트의 <고도를 기다리며>와 나우만의 작품을 보면 예상치 못한 두 가지 개념이 뒤바뀌거나 나란히 대치되어 등장한다. 망각과 기억, 절망과 희망, 기다림과 포기, 노예와 주인, 굶주림과 포식, 아침과 저녁, 이러한 두 개념이 그 경계를 넘나들며 뒤바뀌고 대치되는 상태로 나타난다. 망각은 기억으로 전환되며 이내 다시 기억이 사라져 버린다는지, 희망은 늘 절망을 품고 서로 대치되며, 기다림에는 늘 오지 않을 것이라는 포기를 예상한다. 즉 희망이 곧 절망이며, 기억은 곧 망각이며, 아침은 곧 밤을 품고 있듯이 모든 개념은 불변이 아니며 개연적이고 서로 치환이 가능함을 보여주고 있다.

나우만이 사용한 명제 역시 반대 개념의 대치와 전복을 사용함을 쉽게 확인할 수 있다. 이렇게 다른 두 상반되는 개념을 대치시켜 긴장감을 만들어 낸다. 작품 <백가지 산다와 죽다(100 Live and Die), 1984>[도판21], <착한 소년, 나쁜 소년(Good Boy, Bad Boy), 1985>, <악과 선(Vices and Virtues), 1983>, <떠난 또는 서있는/서

있는 또는 떠난(Left or Standing/Standing or Left), 1971> 등의 명제를 보면 두 가지 다른 개념의 대치로 인해 언어개념의 불명료성을 드러낸다. 두 가지의 대치 개념이 과연 반대의 개념 또는 이분법적인 개념분리가 가능한 것인지에 대해 문제를 제기한다. 앞에 언급된 와이드 화이트 스페이스 갤러리(Wide White Space Gallery)에 설치된 <비디오 통로(Video Corridor)>라는 작품은 부피개념의 대치와 관계가 있다. 안이 밖이 되고 밖이 안이 되는 설치물인데 나우만의 조각 작품에서 볼 수 있었던 개념이다. 그의 조각작품은 무엇이 안이고 무엇이 밖인지에 대해 의도적으로 문제를 제기한다. 그래서 의도적으로 의자 밑이라든지, 손의 밑 공간 등, 음성적 공간을 포착하여 작품화하였으며 안과 밖의 개념을 담은 설치작업도 실현화 한다. 나우만은 모든 규칙에 있어 반대개념을 생각한다고 한다. 실제와 허구라는 반대 개념도 이에 속하는데 실제 공간과 실제 공간의 사진, 이 두 가지를 설정한다. 나우만은 두 가지의 정보가 있는데 하나는 우리가 접하고 그 안에 갇혀서 존재하고 있는 실질적인 정보 그리고 다른 하나는 세상을 보다 지적으로 이해하는 또 다른 정보라고 본다. 그는 “물리적인 정보와 지적인 정보, 이 두 가지의 경험을 동시에 놓아두는 것 그래서 두 가지의 정보-절대 합쳐질 수 없는- 사이에서 긴장의 경험을 만들어 내는 것이 자신의 방법론이다” 라고 밝힌다.⁷³⁾ 이것이 나우만이 추구하는 반대 개념의 전이와 대치를 통한 관습적 사고와 방법론의 해체라 볼 수 있다. 나우만과 베케트는 이 반대 개념의 대치와 전복을 통해 이분법적인 전통적 사고와 개념을 해체하길 의도하며 어떠한 개념도 절대적인 의미를 지니고 있지 않음을 고발함으로써 우리 사고의 틀을 해체시키려 한다.

이번 단락을 통해 나우만과 베케트 두 작가의 작품에 나타난 반전통주의의 형식적 해체에 대해 살펴보았다. 다음 V장에서는 해체된 형식을 바탕으로 나타난 두 작가의 작품 주제, 즉 인간존재의 부조리성에 초점을 맞추어 좀 더 구체적으로 비교 분석하여 두 작품이 각각 예술과 문학 범주에 있으면서 서로 공유하는 문화사적 연관성을 고찰하도록 하겠다.

73) Chris Dercon, "Keep Talking It Apart: A Conversation with Bruce Nauman," *Parkett* #10, September 1986, pp. 54-59.

V. 두 작가의 작품에 나타난 인간존재와 행위의 부조리성

1. 언어의 부조리성

A. 명제에서 오는 불분명성

‘고도를 기다리며’라는 제목은 연극의 내용이 어떠한 것이라는 정보를 주지 않는다. 알 수 있는 것은 한 인물 ‘고도’를 말하고 있으며 그를 기다리고 있다라는 것이다. 이것은 전통적인 연극의 제목과 상반되는 요소였다. 첫째는 존재사실의 여부가 확정적이지 않은 모호한 인물을 제목에 등장시켰다는 점과 두 번째는 ‘기다린다’라는 단편적 행위 자체를 연극의 내용으로 삼은 점이다. 기다림에는 극 전개 속에서 사건의 과정이 긴박하게 전개되리라는 기대를 무시해 버리는 요소를 제공하기 때문이다. 전통적인 희곡작품에서 무엇인가 사건이 일어나야함은 필연적인 것이다. 그러나 베케트의 부조리극에서는 상황을 발전시키기 위한 사건이 꼭 필요한가에 대한 문제를 제시한다. 또한 제목에 언급된 ‘고도’를 살펴보자. ‘고도’의 의미가 무엇인가는 여러 관점으로 연구되어왔다. 그러나 정작 베케트는 연출가 슈나이더(Alan Schneider)와의 인터뷰에서 ‘고도’가 누구냐라는 질문에 “만일 내가 그 의미를 알았다면 작품 속에서 말했을 겁니다.”⁷⁴⁾라고 대답함으로써 정작 ‘고도’가 누구인지, 무엇인지 알 수 없으며 무엇을 내포하고 있지 않다는 것을 밝히고 있다. 이 ‘불확실성’이 바로 이 작품의 주제인 것이다. 인간존재의 의미에 부딪혔을 때의 혼란스러운 체험, 두려움, 의미를 찾으려 했으나 찾을 수 없는 절망감, 이것이 바로 이 작품의 본질이다. 관객들은 고도가 누구인지 끝까지 기다리지만 결국 알 수 없다는 것을 알고 절망하게 된다. 그러므로 이 작품에서 고도의 의미를 찾고자 하는 노력은 헛수고가 되는 것이다. ‘고도’는 현재 인간의 상태, 존재의미의 부재, 진리와 신의 부재, 바로 그 불확정성과 부재자체를 의미하기 때문이다. 다시 말해, 그 존재의미의 부재가 이 작품의 주제이자 내용인 것이다.

작품 속에서 ‘고도’는 초자연적인 존재를 의미하는 것인지, 그의 도착으로 현재의 상황을 변화시킬 수 있다고 기대하는 인간존재인지, 아니면 또 다른 신과 인간의 중

74) Alan Schneider, "Waiting for Beckett," *Chelsea Review*, New York, Fall, 1958.

간 개념인지 알 수 없다. 실제로 고도가 누구인지, 무엇을 의미하는 것인지는 부차적인 문제이다. 이 작품의 주제는 ‘고도’가 아니라 ‘기다림’이기 때문이다. 인간은 일생동안 무엇인가를 기다리며, 또는 기대하며 살아간다. ‘고도’는 우리가 기다리는 그 무엇인가를 가리킨다. 그것은 사람일 수도, 사건일 수도, 물건일 수도 있는 것이다. 각자가 가지고 있는 기다림을 가리킨다. 이 작품은 기다리는 대상이 아닌 기다림 그 자체를, 모든 것이 불분명한 막연한 기다림의 상태를 주제로 한다. <고도>에 중심 주제인 이러한 불분명성은 두 주인공의 대사에서 극명히 드러나고 있다.

블라디미르: (화내지 않으며) 확실치 않네.

에스트라곤: 아무것도 확실한 것은 없네.⁷⁵⁾

나우만 작품의 명제들도 이러한 불명료성을 지닌다. 작품, <날것 전쟁(RAW WAR), 1970>, <설탕 라거스(Sugar Ragus)>를 보면 관객은 두 가지 혼란스런 정보로 인해 명료한 개념 정의를 포기하게 된다. ‘설탕’이라는 의미를 만드는 언어 형식이 다시 조합되면서 ‘날것’이라는 단어를 만들어 내는 과정을 보며 명료한 불변의 개념에 의문을 갖게 한다. 또한 나우만은 명료한 실질적 개념을 추상화하여 기존 개념을 포기하게 만들어 의미를 불명료하게 만들기도 한다. 작품, <신발 추상화하기(Abstracting The Shoe), 1966>, 이나 신체의 각 부위를 추상화 시킨 작업들이 이에 속하는데 작품은 기존의 의미 개념을 떠나 새로운 의미를 찾으려는 객체로 보이게 된다. 그리고 그 새로운 의미는 관객에 의해 결정되어지도록 열려있는 상태로 놓이게 되고 바로 그러한 점이 개념을 불완전하게 만든다. 또는 보여진 시각적 정보와 제목을 반대의 개념으로 제시하기도 한다. <명료한 시각(Clear Vision), 1972>[도판33] 작품은 명료한 시각이라는 글씨를 판독하기 어려울 정도로 흐릿하게 찍은 작품인데 그 방법론 자체가 명제의 의미를 무색하게 만들고 있다. 또한 작품 <집중하라(Pay Attention), 1973>[도판34]와 같이 거울에 비친 모습으로 글을 찍음으로 언어의 의미에 집중하기 어렵도록 만들거나, 작품 <음악 의자(Musical Chair), 1983>에서와 같이 전기 고문의 자를 설치하고 그것을 가리켜 ‘음악의자’라고 명명하는 등의 방법으로 실제 개념과 명제의 괴리감에서 오는 의미의 불명료성을 드러내고 있다.

베케트의 작품과 나우만의 작품은 의미전달의 모호함, 대상과 명제의 괴리감, 개념

75) 홍복유(역), 『고도를 기다리며』 (서울: 문예출판사, 1969), p. 90.

의 불안정성, 혼동과 착각 등 불명료성 그 자체를 주제로 드러내는데 명제를 사용하고 있음을 알 수 있다.

B. 언어의 한계성: 소통능력의 상실

베케트는 자신의 연극을 철학적 관점에서 해석하는 대신 직관적으로 받아들여질 강조했다.⁷⁶⁾ 언어에 의한 이성적인 추론보다는 직관적인 감정을 강조하는 그의 연극은 언어에 대한 문제를 해소시켜 주었다. 희곡 속에서 베케트는 부조리적 존재, 소외의식을 의사소통의 상실을 통해 드러내고 있다. 베케트는 언어를 통해 인간의 부조리한 존재상황의 비관적 측면을 직관적으로 나타내고 있다. 직선적이고 일원론적인 것으로 비판을 받게 된 전통적인 언어는 1900년대 중반 이후 문화의 중심사고였던 반관습주의, 비전통적 사고를 표현하는데 한계가 있었다. 언어의 능력을 불신하면서도 그 재현능력을 상실한 언어로 작품을 표현해야 한다는 것이 베케트의 역설적인 또는 부조리한 현실이었다. 그래서 베케트는 능력을 상실한 언어의 모습을 그대로 드러낸다. 베케트의 작품에 나타난 인물들은 의사전달의 수단으로 사용해야 하는 언어를 상실한 채 소통이 단절된 것을 볼 수 있다. 그들은 자신들이 처해있는 상황을 벗어나 외부 세상과 소통할 능력을 잃어버린 채 그곳에 머물러있다. 그러면서도 끊임없이 대화를 계속하고 있다. 이렇게 무의미하게 반복되는 언어는 부조리적 존재상황을 말해주는 동시에 그 상황을 잊게 해주는 역할을 한다. 즉 말의 존재는 그 소통의 전달 수단을 떠나 침묵의 공포로부터 구출해 주는 역할을 하게 되는 것이다.⁷⁷⁾ 여기서 언어의 의사소통이라는 기본적인 역할에서 벗어나 혼자 말하고 무의미하게 반복하는 소외의식을 증폭시키는 결과를 초래한다. 의사소통에서 언어는 듣는 자를 전제로 한다. 그러나 극 중 듣는 자의 결핍으로 결국 자기 자신을 대화의 상대로 만들어 버린다. 극 중 일어나는 거의 모든 대화가 이러한 형식을 갖는데 이러한 자기를 대화의 상대로 삼는 언어행위는 해답이 없는 반복적인 형태를 지니게 된다. 이렇게 인간의 존재 상황을 표현해 낼 수 없는 무기력한 도구가 되어버린 언어를 사용하려면 하는 문학가로서 베케트는 자신이 소망하는 문학은 '비언어의 문학(Literature of

76) Gabriel D'Aubarede, "An Interview with Beckett", *The Critical Heritage*, eds., Lawrence Graver & Raymond Federman (London: Routledge & Kegan Paul, 1979), p. 217.

77) Maurice Blanchot, "Where Now? Who Now?," S.E. Gontarski ed., *On Beckett: Essay and Criticism* (New York: Grove Press, 1986), p. 143.

Unword)’ 일 수밖에 없음을 말한다.⁷⁸⁾

<고도를 기다리며>에서 언어는 더 이상 소통의 기능을 수행하지 못한다. 의미없는 언어의 장난스러운 사용은 언어의 권위와 상반되어 언어가 가진 고유한 강제력을 박탈해 버린다. 이것은 <고도를 기다리며>에서 처음부터 끝까지 고도를 기다리는 두 주인공 사이의 대사에 잘 그려져 있다.

에스트라곤: 자 우리 가볼까?

블라디미르: 그래 가세.

그들은 움직이지 않는다.⁷⁹⁾

극중 대사는 이렇듯 대사가 행동에 영향력을 갖지 못한다. 또한 서로의 말의 뜻을 이해하지 못하는 상황도 연출된다.

블라디미르: 바지를 올려 입게

에스트라곤: 무엇?

블라디미르: 바지를 올려 입어.

에스트라곤: 자네는 내가 바지를 벗기를 원하나?

블라디미르: 바지를 올려 입으라니까.⁸⁰⁾

또는 상대의 말에 전혀 개연성이 없는 의미의 말로 답하기도 한다.

블라디미르: 자네를 누가 때렸나? 말해주게.

에스트라곤: 또 하루가 지나갔네.⁸¹⁾

블라디미르: 그 복음을 다 기억하고 있나?

에스트라곤: 성지의 지도를 기억하고 있네. 색칠한 지도였어.

아주 예쁘고...⁸²⁾

78) Samuel Beckett, "Beckett's letter to Axel Kaun, July 9, 1937," Martin Esslin(trans.), *Disjecta*, p. 172.

79) 홍복유(역), 『고도를 기다리며』 (서울: 문예출판사, 1969), p. 91.

80) 상계서, p. 165.

81) 상계서, p. 97.

이러한 모든 대화에서, 우리는 소통의 실패를 발견한다. 이 경우, 언어와 행동 사이의 연관성이 파기되며 언어는 그 권위를 잃어버린다. 효력과 무효력 사이에서 관객은 혼란스러워지며 언어의 권위를 의심하게 된다. 여기에서 언어는 모호하고 소통이 불가능한 상태가 된다. 이것은 나우만의 <광대 고문(Clown Torture), 1987 >[도판26]이라는 작품에 나오는 광대의 비합리적인 언어 ‘Pete and Repeat’ 또는 ‘Dark and Stormy Night’를 상기시킨다. 특히 이 광대의 독백은 ‘고도를 기다리며’의 럭키의 독백과 유사성을 지닌다. 극에서 포조의 노예로 등장하는 럭키는 침표나, 마침표도 사라진 채 긴 대사를 논리에 맞지 않는 단어 나열식으로 소리를 내고 있다.⁸³⁾ 럭키의 의미없는 단어나열은 아무도 이해하지 못하는 혼자만의 의식세계를 보여주고 있으며 의미전달의 기능을 상실한 채 씩 웃고 지루한 럭키의 삶을 강조해 줄 뿐이다. 이것은 나우만의 <거짓 침묵(False Silence), 1971>[도판30]과 같은 작품들 속에 등장하는 의미를 알 수 없는 비합리적이고 무작위적이며, 우연적인 언어 배열과 유사성을 지니는데 상대와의 소통을 포기한 이러한 대사는 소리는 있지만 의미가 소통되지 못하는 침묵 아닌 침묵의 언어가 되어버림을 암시한다.

이에 더 나아가 나우만은 작품을 통해 관객과 작가와의 소통문제를 다룬다. 프랑스 소나벤드(Sonnabend) 갤러리에서 열린 전시, <은색의 동굴/노란 빛의 동굴(Silver Grotto/Yellow Grotto), 1975>은 전시공간을 은빛의 동굴로 설정하여 어두운 내부공간에 네온사인의 문구가 설치되어있는 전시이다. 그 문구들은 ‘이것은 은빛 동굴이다(This is the Silver Grotto)/당신은 내 말을 들을 수 없다(You Can’t Hear Me)/이것은 노란빛 동굴이다(This is Yellow Grotto)/당신은 나를 해칠 수 없다(You Can’t Hurt Me)/나의 예술을 위로해라(Placate My Art)’ 등으로 구성되어 있다. 관객에게 동굴의 입장은 가능하지만 ‘내말을 들을 수도 또한 나를 해칠 수도 없다’고 말하고 있다.⁸⁴⁾ 여기서 나우만은 자신의 작품을 관람하는 관객과 자신과의 소통의 문제를 다루고 있다는 것을 알 수 있다. 그는 관객이 자신의 작품을 관람하고는 있지만 작품과 관객, 작가와 관객과의 소통은 이루어질 수 없음을 말하고 있다. 이것은 까뮈와 사르트르의 실존주의 철학에서 나오는 인간관계, 또는 인간 행동의 부조리성과 관련이 있는 것으로 인간은 언어로 또는 행위로 서로를 이해하는 것이 불가능하다는 것을 말하고 있다. 나우만의 이러한 실존주의적 부조리성은 그의 퍼포먼스로 가면서

82) 상계서, p. 12.

83) 상계서, p. 71, 72.

84) Brenda Richardson, *Bruce Nauman: Neons* (Baltimore: The Baltimore Museum of Art, 1982)

더욱 확연히 드러나게 된다. 작품에서 서로 간의 소통이 불가능함을 말하지만 그럼에도 불구하고 나우만은 꾸준하게 관객을 초대한다. 부조리극 또한 소통의 불완전성을 인식하지만 끊임없이 대화를 시도한다. 그 자체가 존재의 의미임을 말하기 때문인 것이다. 이 문제는 부조리적 존재의 의미를 다루는 장에서 다시 다루기로 하겠다.

C. 표기와 의미와의 불완전성

언어 표기와 의미와의 연관성, 그 필연성에 대한 문제제기는 언어학자들에 의해 연구되어온 부분이었고 본 논문에서 비교 연구대상인 <고도를 기다리며>에서도 잘 드러나고 있다.

에스트라곤: 내 것이 아니야!

블라디미르: (멍해지며) 자네 것이 아니라고?

에스트라곤: 내 것은 검은색이었어, 이것은 갈색이야.

블라디미르: 확실히 자네 장화가 검은색이었나?

에스트라곤: 저.....일종의 회색이야.

블라디미르: 그리고 이것은 갈색이야, 보게나.

에스트라곤: (장화를 한 짝 집으며) 그런데 이것은 일종의 연두색이야.⁸⁵⁾

이 대화에서 명명하는 색채와 대상의 색채가 일치하느냐 하는 문제성을 제시하고 있다. 표기와 의미의 필연적인 연관성에 의문을 제시하고 있는 것이다. 다음 대화를 살펴보자.

에스트라곤: (입에 가득 물고 멍하니) 우리는 매여 있지 않나?

블라디미르: 자네가 하는 말이 내게는 하나도 들리지 않네.

에스트라곤: (씹는다. 삼킨다.) 우리가 매여 있지 않느냐고 물어보는 거야.

블라디미르: 매여있어?

에스트라곤: 매-여-있-어.

85) 홍복유(역), 『고도를 기다리며』 (서울: 문예출판사, 1969), p. 114.

블라디미르: 매어 있다니 무슨 뜻인가?⁸⁶⁾

이 대화를 보면 일반적인 문장에 생소함을 느끼는 주인공의 반응을 알 수 있다. ‘매어있다’의 음절을 소리 단위로 나누어 그 음소들, ‘매, 어, 있, 다’가 과연 ‘매어있다’라는 사전적 의미를 반영하고 있는 것인가라는 질문을 던진다. 표기와 의미 간의 필연성을 의심하고 있음을 보여준다. 다음 대사는 더욱 직설적으로 등장 인물들이 하나의 대상을 다른 음으로 불러보는 놀이를 한다.

에스트라곤: 재미있을 거야

블라디미르: 무엇이 재미있단 말인가?

에스트라곤: 다른 이름으로 불러보는 것 말이야. 각각 다른 이름으로. 그렇게 하면 시간이 잘 갈거야. 그렇게 하다 보면 조만간 꼭 들어맞는 이름을 떠올리게 될 거야.⁸⁷⁾

이러한 대사는 이름과 의미, 표기와 대상 사이의 필연성을 부정하고 있다. 사물을 명명하는 데 있어서의 우연성을 말하고 있는 것인데 우리가 습관적으로 사용하고 있는 명칭들의 정당성에 의문을 던지는 것이다. 특히 그들은 극 내내 에스트라곤과 블라디미르라는 이름대신 ‘고고’와 ‘디디’라는 명칭을 사용한다. 이것은 마치 다다이스트들이 그들의 예술운동을 ‘다다’라고 이름 지은 것과 관계가 있어 보인다. 그들이 밝히듯이 ‘다다’라는 이름은 어린이들이 타는 목마의 유아적인 표현으로 아무런 의미 없이 우연적으로 채택된 것이다. 이렇게 표기와 대상 사이에는 아무런 개연성이 없음을 의도적으로 나타내며 관습적인 표기를 부정하고 있다.

나우만 역시 전통적인 예술적 표현의 도구들을 포기하고 언어와 언어, 기호와 기호, 언어와 기호 사이에서 단절된 소통과 언어의 불완전성을 찾아간다. 나우만은 그의 언어 작품에서 언어의 표기와 그 의미 간의 관계를 탐구함으로써 표기와 본질의 괴리를 통한 전통적 언어질서의 필연성을 부정하고 있다. <은색 책(Silver Livre), 1974>은 영어 ‘은색(Silver)’과 프랑스어 ‘책(Livre)’이라는 두 단어로 구성된 제목이다. ‘silver’의 철자를 재구성하여 ‘livre’라는 전철어구를 만든 것이다. 또한 <Articulate Art/Tar a Lucite Rate, 1973>라는 작품도 앞의 철자를 재구성한 같

86) 상계서, p. 29.

87) 상계서, p. 114.

은 맥락의 작품이다. 이러한 전철어구를 사용한 작품은 더욱 발전하여 작품, <아무도 노래한다 네온 사인(None Sing Neon Sign), 1970>과 <두려움으로부터 도망한다/뒤쪽으로부터의 재미(Run from Fear/Fun from Rear), 1972>[도판35]에서 보듯 철자의 자리바꿈으로 운율을 만들어 내기도 한다. 이러한 작업들은 언어가 단지 소리를 표기하는 수단에서 각각 조형적인 요소를 지닌 추상적 문자라는 점을 강조한 것이며 소리표기의 전달적인 요소라는 한계를 넘어 문자의 기능을 갖고 있음을 말해 주는 것이다. 그러나 여기에는 또 다른 나우만의 중요한 의도가 내포되어 있는데 그것은 언어가 표기하고 있는 의미와 그 표기와의 필연성에 의문을 제기한다는 점이다. 즉, 철자 s, i, l, v, e, r로 구성된 표기가 과연 은색을 나타내고 있는 것인지에 대한 문제제기인 것이다.

나우만은 상황과 언어와의 필연성을 부정하고 역설적인 상황을 발견한다. 앞서 살펴본 것처럼 작품, <명료한 시각(Clear Vision)>[도판33]과 <주목해라(Pay Attention), 1973>[도판34]는 상황과 언어의 불일치성을 다루었다. 이와 같이 작품, <완벽한 문(Perfect Door), 1973>[도판18]과 <완벽한 냄새(Perfect Odor), 1973>[도판18] 또한 언어의 '완벽함'이라는 개념을 실험한 것이라 볼 수 있다. 상황과 언어의 불일치성은 앞서 살펴본 것처럼 <고도를 기다리며>의 극적 요소의 중심개념이라 볼 수 있다. 이러한 언어와 상황의 불일치는 개념과 언어적 정의의 필연성을 부정하고 혼돈스러운 해석을 관객에게 부여하고 있는데 나우만은 이렇듯 상호작용의 정보가 흔들리고 접근과 해석이 용이하지 않은 상태의 혼동된 긴장감을 통해 오히려 소통의 흥미로움을 느낀다고 밝히고 있다.⁸⁸⁾ 앞에서 살펴본 작품 <설탕, 라거스(Sugar Ragus), 1973>와 그 외에 작품 <III Caste, 1972>와 <Lewidr, 1972> - 레오 카스텔리(Leo Castelli)와 니콜라스 와일더(Nicholas Wilder)의 이름의 철자를 치환하여 만든 작품 - 등은 단어 철자들을 무작위로 치환하여 전혀 새로운 소리를 만들어 내는 작품들로 의미의 불분명성을 드러내는 동시에 의미와 언어 기호 사이에는 아무런 필연성이 없음을 말한다. 의미와 언어기호의 우연적 선택으로 인해 그 필연성을 부정하면서 베케트와 나우만 모두 습관적 언어의 틀을 깨고 새로운 해석의 가능성을 제시하려는 의도가 나타낸다.

88) Christopher Cordes, "Talking with Bruce Nauman: An Interview, 1989," *Bruce Nauman: Prints 1970-1989* (New York: Castelli Graphics, Lorence Monk Gallery, Donald Young Gallery, 1989)

D. 언어의 한계성 극복: 침묵과 언어개념을 넘어서는 실질성(Reality)

베케트와 나우만 모두 언어의 한계성을 언어라는 기호체계로 극복하기는 어렵다는 것을 확인한다. 언어의 한계성을 극복하기 위해 베케트는 언어와 언어 사이에 존재하는 무엇인가를 사용하였다, 그것은 바로 침묵이다. 그는 침묵과 행동을 통해 표현의 영역을 확대함으로써 언어의 한계를 극복하려는 시도를 한다. 마이클 로빈슨(Michael Robinson)에 따르면 베케트는 극을 통해서 말과 말 사이의 여백을 탐구하였으며 또한 이를 통해 언어의 한계성을 가시화 시킬 수 있게 되었다고 언급한다. 로빈슨에 의하면 “여백은 극중 대화사이에 놓여있는 침묵을 말하는데 베케트의 인물들은 대화 사이에 놓인 침묵을 통해 말의 한계, 의사소통의 실패, 삶의 무의미함, 부조리한 인간 상황을 부각시키고 있다” 고 한다.⁸⁹⁾ 그리하여 침묵은 극중 벌어지는 무의미한 대화, 언어의 무의미성, 소통의 한계를 뚜렷이 드러내는 역할을 하게 된다. <고도를 기다리며>에서는 다음 대사와 같이 대화의 사이사이 많은 침묵의 지문이 등장한다.

(오랜 침묵)

블라디미르: 말을 좀 하게!

에스트라곤: 하려고 하네.

(오랜 침묵)

블라디미르: (화가나서) 무슨 말이든지 좀 해주게⁹⁰⁾

극중 대략 백번이 넘는 침묵과, 팔십 여 회의 휴지가 나온다. <고도를 기다리며>에서 침묵은 여러 가지 의도로 개입되는데 다음 대사에 보면 침묵이 말과 행동의 불일치를 의도적으로 드러내고 있음을 알 수 있다.

(침묵)

에스트라곤: 그럼 안녕.

포조: 안녕.

블라디미르: 안녕.

89) Michael Robinson, *The Long Sonata of the Dead: A Study of Samuel Beckett* (New York: Grove Press, 1976)

90) 홍복유(역), 『고도를 기다리며』 (서울: 문예출판사, 1969), pp. 105, 106.

포조: 안녕.

(침묵. 아무도 움직이지 않는다.)

블라디미르: 안녕.

포조: 안녕.

에스트라곤: 안녕.

(침묵)⁹¹⁾

또 다른 대화에서 침묵은 인간 존재의 불안감을 나타내기도 한다.

에스트라곤: 그렇다고 생각하네.

블라디미르: 나도 그렇게 생각하네.

(침묵)

에스트라곤: (불안해하며) 그런데 우리는?⁹²⁾

또는 인간의 무기력함을 드러내기도 한다.

에스트라곤: 우리가 권리를 잃었던 말인가?

블라디미르: (분명하게) 우리가 권리를 내버렸지.

(침묵) 두 사람은 움직이지 않은 채 팔을 축 늘어뜨리고
머리를 숙이고 무릎이 축 처진 채 힘없이 서 있다.⁹³⁾

또한 침묵은 참을 수 없는 불안한 환경을 조성하기도 한다.

블라디미르: 네가 지금 처음 왔어?

소년: 예.

(침묵)

블라디미르: 할말을, 할 말들을 (가만히 있다가) 말해봐!

(오랜 침묵)⁹⁴⁾

91) 상계서, p. 76.

92) 상계서, p. 25.

93) 상계서, p. 26.

94) 상계서, p. 84.

블라디미르: 말을 좀 하게!

에스트라곤: 하려고 하네.

(오랜 침묵)

블라디미르: (화가나서)무슨 말이든지 좀 해주게

에스트라곤: 우린 이제 무엇을 할까?⁹⁵⁾

침묵은 소통의 단절을 의미하기도 한다.

에스트라곤: 자네 무엇을 보고 있나?

블라디미르: 무어라고 그랬나?

에스트라곤: 자네는 무엇을 보고 있냐고!

블라디미르: 아! 자네 무얼 보냐고? 암 그럴지.

(침묵)⁹⁶⁾

또한 침묵은 무엇을 해야 할지 모르는 목적을 잃은 인간의 모습을 드러내기도 한다.

에스트라곤: 이젠 무엇을 할까?

블라디미르: 기다리는 동안에.

에스트라곤: 기다리는 동안에.

(침묵)⁹⁷⁾

에스트라곤: 나는 가겠네.

(침묵)

블라디미르: 놀지 않겠나?

에스트라곤: 무엇을 하고 놀아?⁹⁸⁾

블라디미르: 나더러 생각해보라고 하게.

95) 상계서, pp. 105, 106.

96) 상계서, p. 109.

97) 상계서, p. 130.

98) 상계서, p. 123.

에스트라곤: 뭐?

블라디미르: 돼지야, 생각해봐! 이렇게 말하게.

에스트라곤: 돼지야, 생각해봐!

(침묵)

블라디미르: 생각은 못하겠네!⁹⁹⁾

이러한 대사들을 통해 침묵으로 언어의 한계를 극복하려는 베케트의 시도를 살펴 볼 수 있다. 베케트는 언어로 표현할 수 없는 개념을 언어와 언어 사이의 침묵이 말하게 하는 방법을 사용한다. 침묵이 개념 너머의 세계를 드러내주는 언어 개념 너머의 표현 방식이 되는 것이다.

언어의 한계성을 극복하기 위한 베케트의 또 한 가지 중요한 도구는 바로 개념 보다 앞서는 실존의 경험이다. 바로 언어로 표현할 수 없는 것을, 즉 개념 너머의 세계를 실질적 경험을 통해 전하려 하는 것이다. <고도>의 제 1막과 제 2막 끝에서 주인공은 “가세!” 라고 말하지만 지문에는 ‘그 자리에서 움직이지 않는다.’ 라고 쓰여 있다. 여기서 언어와 행위는 대치된 관계 속에 놓이게 된다. 그러나 그러한 대치관계 속에서 베케트는 언어의 한계를 뛰어넘어 언어 뒤에 있는 실제, 리얼리티(Reality)를 드러내기를 원한다. 이 때문에 베케트 작품에 나타나는 침묵, 휴지, 엇갈리는 대화, 광대와 같은 행위 등이 의미를 갖는 것이다. 극 속에서 베케트는 실존의 경험과 불완전한 언어 사이의 간극을 메우려 한다. 베케트가 그의 체험을 언어로 표현해 낼 수 없다는 것을 확신하면서도 그 체험을 재현해 내려는 노력을 계속하는 것은 바로 이러한 이유이다.

베케트의 작품은 명명할 수 없는 것을 명명하려는 시도라고 볼 수 있다. 베케트는 모든 기존의 개념들이 거짓이고 무의미하다는 것을 인식한다고 해서 절망하는 것이 아니라 지속적으로 그 무의미함을 확인해 나간다. 왜냐하면 그 인식은 새로운 인식을 위한 출발점이 된다고 믿기 때문이다. 부조리한 존재로서 인간은 그 사실을 명확히 인식해야만 그 비관적 현실에서 좀 더 자유로워 질 수 있기 때문이다. 베케트는 이러한 그의 인식을 작품, <몰리>에서 드러내고 있다.

왜냐하면 아무것도 모르는 것, 그것은 어떤 의미도 없는 거예요. 어떤 것

99) 상계서, p. 124.

도 알려하지 않는 것도 마찬가지고요. 그러나 아무것도 알 수 없고 인간이 아무것도 알 수 없다는 것을 아는 것, 그것이 탐구자의 영혼이 어떤 지식욕도 갖지 않고 평화를 얻게 되는 문이지요. 100)

베케트의 작품은 이렇듯 개념 뒤에 숨겨진 실재 또는 실존을 찾는 데에 있다. 그는 최종적으로 진실을 전달하는데 언어가 유용하지 않음을 인정하지만 자신의 작품의 표현수단으로 언어를 구사하고 있음을 증명한다. 좀 더 나은 수단이 없으므로 언어를 그의 목적을 달성하기 위한 수단으로 변형시킨 것이다. 그럼으로 그는 언어의 새로운 차원을 열어주는 데 성공한다. 언어는 행위와 대치한다. 언어는 구체적이고 다양한 면을 확정지어 설명해줄 수 없으면서도 관객에게 직접적인 영향력을 행사한다. 베케트의 작품에서는 언어가 개념적 사고의 단계를 뛰어넘는다. <고도를 기다리며>와 <놀이의 끝>에서 베케트는 표현이 불가능해 보이는 부조리한 인간존재의 면모가 부조리한 언어 표현으로 정말로 잘 이루어 질 수 있음을 증명하고 있는 듯 보인다.

이러한 언어의 소통을 위한 기호적 체계의 한계성을 극복해 내는 작업은 나우만의 경우에도 동일하게 드러난다. 나우만은 전통적으로 사용되어오던 시각적 기호체계를 완전히 탈피하여 반전통적인 작업을 해온 작가이다. 그는 전통적인 시각적 기호체계의 소통의 문제를 직시하며 새로운 소통의 방법을 모색하였다. 결과적으로 나우만도 베케트와 같이 기호와 기호 사이에 있는 전혀 다른 도구를 통해 기호체계의 한계성을 극명히 드러내는 방법을 채택한다.¹⁰¹⁾ 그가 언어작품과 비디오 작업에 사용하는 언어들은 이러한 나우만의 사고를 말해준다. 본 논문의 앞장에서 그의 작품들이 베케트와도 유사하게 침묵과 상식적이지 않은 언어, 행동들로 구성되어져 있음을 살펴보았었다. 나우만의 언어들은 시작과 끝이 없고 설명도 결론도 배제된 채 무책임하게 던져진다는 느낌을 받는다. 그는 크리스토퍼 코즈(Christopher Cordes)와의 인터뷰에서 자신이 “언어의 색다른 기능에 흥미가 있으며 언어의 기능에 있어 그 한계를 추측하기는 어렵다”고 밝힌다.¹⁰²⁾ 그는 오히려 언어가 가장 적게 개입될 때 의사소통이 가장 쉽게 일어나며, 올바른 문법이 비문법과 만날 때 문맥을 인식하는 기쁨이 커진다고 말한다. 즉 두 개의 다른 문장이 만날 때 언어는 무너지기 시작하고, 언어가 무너질 때 더욱 흥미로워진다는 것이다. 만약 우리가 알고 있는 문장만을 다룬다

100) Samuel Beckett, *Molloy* (Paris: Ed. de Minuit, 1951), p. 96.

101) Christopher Cordes, "Talking with Bruce Nauman: An Interview, 1989," op. cit., pp. 350-355.

102) *Ibis*, p. 353.

면 문장은 쓸데없이 장황해지고 알지 못하는 것만을 다루면 전혀 의사소통을 할 수 없다고 보고 이 둘이 혼합될 때 의사소통은 흥미로워진다는 것이다. 따라서 나우만이 사용하는 비언어는 합리적 언어로 표현이 불가능한 개념을 표현하는 창조적 수단이 된다. 상대적 개념의 두 단어를 겹쳐서 포개놓는 방식의 작품은 두 대립되는 단어가 이분법적인 논리가 아닌 경계가 모호한 지점위에 있음을 보여줌으로써 개념 정의가 열려 있음을 나타낸다. 그 공간속에서 언어는 새로운 것을 찾아간다. 이분법적인 언어체계가 사람의 사고를 이분법적으로 고정시켜놓음을 드러내어 사고의 범주를 확장시키려하는 작업이라 해석되어질 수 있다. 우리의 틀에 박힌 생각의 범주를 해체, 확장시키기 위해 나우만은 우리의 사고를 지배하는 언어를 해체한다. 그리하여 언어는 새로운 해석의 가능성을 부여받고 그를 통해 사고 또한 합리적 범주를 벗어나 새로운 가능성을 찾게 된다.

비언어를 통한 사고의 해체와 함께 나우만에게 있어서 언어가 긍정적 의미를 가지는 중요한 또 하나의 이유는 언어가 전달의 합리적인 수단으로서가 아니라 표명의 영역에 있다는 것이다. 이 부분은 앞서 ‘상황을 지배하는 언어’ 단원에서 살펴보았다. 언어를 단순한 의미체계, 코드, 소통의 도구로 보는 것이 아니라 능동적인 힘을 지닌 정보를 조정하는 역할로 보는 것이다. 언어를 어떠한 동작을 하게 하는 또는 일이 발생되어지게 만드는 힘의 원천으로 보는 것이다. 즉 잠재적 능력의 행동성을 갖는다고 보는 것이다. 그러므로 나우만의 말하는 행위(Speech-Act)는 언어를 의미학과 기호학적인 형식적 해석이 아닌 행위의 유발이라는 사회적 임무로 본다. 그리하여 자넷 크라이나크(Janet Kraynak)는 나우만의 작품에 의해 탐구되는 말하는 행위(Speech-Out)는 역사학적 경험 속에서 구체적으로 문화사적인 맥락의 형식으로 바라보아야 하는 것임을 강조한다.¹⁰³⁾ 나우만 작품에 있어서 언어의 기능은 다름 아닌 표명(Utterance)¹⁰⁴⁾으로 그의 언어는 앞서 나우만의 언어이미지 작업에서 살펴보았듯이 상황을 지배하게 하는 힘으로 작용한다.

이처럼 언어가 갖는 소통의 한계성을 베케트는 언어와 언어 사이의 침묵과 언어 이전의 실체(reality)로써, 나우만은 비언어의 사용과 상황을 지배하는 언어적 표명으로 극복하고 있다.

103) Janet Kraynak, "Bruce Nauman's Words", op. cit., pp. 3, 9, 35.

104) Ibid., p. 6.

2. 인과관계를 상실한 순환적 구조: 기다림과 반복, 시간개념 상실

<고도를 기다리며>의 주된 행위는 한 가지 결과에 집중되어있는데 그것은 바로 고도의 도착이다. 하지만 그 일은 결코 일어나지 않는다. 연계성있는 사건의 시작, 중간부, 결과도 없고 인과의 법칙도 없다. 베케트는 발단, 절정, 결말이라는 전통적인 희곡의 플롯을 깨뜨린다. 각 장은 극이 계속해서 연결되어질 것만 같은 대화로 마쳐진다.

블라디미르: 만일 자네가 좋다면 지금도 우리는 작별할 수 있네.

에스트라곤: 이제는 그럴 필요가 없네.

(침묵)

블라디미르: 그렇네, 이제는 그럴 필요가 없네.

(침묵)

에스트라곤: 자, 우리 가볼까?

블라디미르: 그래, 가세.

(그들은 움직이지 않는다.)

막(1장)

블라디미르: 자, 우리 갈까?

에스트라곤: 그래, 우리 가세.

(그들은 움직이지 않는다.)

막(2장)

연극은 진행과정 중에 있는 듯 보인다. 나우만과 같이 베케트는 이야기에 관심이 있는 것이 아니다. 제 1차 대전 이후 문명화된 사회 속에서의 부조리한 인간의 행동을 드러내기 위해 노력한 베케트에게는 이러한 비인과성이 그의 사고를 수행하기 위한 적절한 요소가 되었다. 현실사회에서 옳은 또는 예상되어지는 결과는 없다. 인간은 우리가 하고 있는 것을 그저 발견해 나갈 뿐이다. 그리고 우리 자신을 인식하도록 돕는 것이 바로 예술가와 작가의 역할이라 말하고 있는 것이다.

극중에서 블라디미르와 에스트라곤은 이유를 모르는 채 고도를 계속해서 기다린다. 그리고 고도를 기다리는 동안 그들은 같은 행동을 계속 반복한다. 연극의 첫 무대의 방향은 극 전체에 나타날 반복의 궁극적 역할을 예감시키고 있다. 부츠를 벗는 것을

처음 시도에서 실패한 에스트라곤은 처음에는 포기하지만 연극 내내 그것을 벗기 위해 반복해서 재시도를 하며 탈진되어진다. 그들은 고도를 기다려야 한다는 사실을 늘 기억하며 그들이 기다리는 동안 무엇인가를 해야 한다고 생각한다. 그들은 “이제 무얼하지?(What do we do now?)” 를 수없이 반복한다. 그들은 고도를 기다리는 동안 아무것도 하지 않아도 되는 시간을 그대로 받아들이지 못하고 무엇인가를 해야 한다는 강박관념을 갖고 있다. 그들은 그들의 존재가치를 묻기 위해 고도를 정처없이 기다리는 동안 알 수 없는 행동을 반복한다. 그들은 정체감의 상실을 극복하기 위해, 자신이 처해있는 고통스러운 시간을 극복하기 위해 모자 돌리기, 말장난, 흥내내기, 장화신고 벗기 등의 행동으로 시간을 보내고 있는 것이다.

블라디미르: 시험해보는 것이 어떤가?

에스트라곤: 나는 모든 것을 시험해보았네.

블라디미르: 아니, 내 말은 장화를 신어서 시험해보란 말이야.

에스트라곤: 괜찮을까?

블라디미르: 그렇게 해서 시간이 가는 거지. (에스트라곤은 머뭇거린다)

확실히 그것으로 일거리를 삼을 수도 있네.¹⁰⁵⁾

기다림과 반복적인 행위를 통해 시간의 정체감, 권태감, 기다림, 절망감을 극대화시키는 효과를 가져온다. 이러한 반복적 형태는 갇힌 공간, 그 속에 갇혀 살아가야만 하는 우리의 삶을 상징하는 것으로 순환적이고 변화 없는 숨막히는 공간 속에 그저 기다리는 것 밖에 할 수 없는 우리의 삶의 부조리성을 드러내고 있다. 극중 대화의 반복을 살펴보자.

에스트라곤: 가자.

블라디미르: 우린 못가.

에스트라곤: 왜?

블라디미르: 우린 고도를 기다리고 있잖아.

에스트라곤: (절망적으로) 아!¹⁰⁶⁾

105) 홍복유(역), 『고도를 기다리며』 (서울: 문예출판사, 1969), p. 116.

106) 상계서, pp. 16, 115, 120.

이 간단한 대화는 연극 중에 여섯 번 반복된다. 베케트의 작품 속 인물들의 반복적인 행동과 이 간단한 대화는 나우만의 행위예술 작품에 담긴 작품의도를 공유한다. 나우만은 이러한 방법으로 보는 이를 지루하고 피곤하게 만드는 효과를 가져온다. 이러한 반복되는 구조 안에서의 시간의 개념을 보자. 베케트는 “인간은 시간과 하루 하루를 빠져나갈 길이 없다” 고 말하였다.¹⁰⁷⁾ 시간의 흐름 속에서 실존의 문제를 질문하는 것이다. 기다린다는 것은 시간의 개념에서 해석이 된다. 기다림은 늘 시간의 흐름 속에서 가능하기 때문이다. 극 속에서 기다림은 끊이지 않고 지속되고 기다림의 결과, 상황적 변화는 일어나지 않는다. 변화는 끝내 환상에 끝나버린다. 결과적으로 극 속에서 이어지는 끊임없는 기다림은 자기 소진이고 자기 파괴적인 행위로 끝나버린다. 이것이 베케트가 고발하는 세상의 불변성이다. 기다림을 배반하듯 언제가 변하지 않는 세상의 상황, 결국은 죽음이고 그 죽음밖에는 기다릴 것이 없는 인간의 부조리한 존재의미, 사는 것은 곧 죽음으로 연결되는 허무한 삶의 의미, 이것이 바로 베케트 작품의 중심 내용이다. 다음 대사는 이러한 허무한 시간의 개념을 말해주고 있다.

그 빌어먹을 시간이라는 것을 가지고 당신은 왜 나를 괴롭히는 것이요? 지긋지긋해! 언제! 언제냐구! 어느 날, 어느 날 병어리가 되었다고 하면 충분하지 않소. 어느 날 나는 눈이 멀었고 어느 날 우리는 귀머거리가 될 것이요. 어느 날 우리는 태어났고 어느 날 우리는 죽을 것이요. 똑같은 날, 똑같은 시각에 말이요. (.....) 태어날 때부터 무덤에 걸터앉게 되는 것이요. 눈 깜박할 사이에 빛이 비치고 또 다시 밤이 되는 것이요.¹⁰⁸⁾

순환과 반복의 구조는 시간성과 무상함을 말해 준다. <고도를 기다리며>는 시간성과 무상함에 대한 베케트의 생각을 우리에게 보여준다. 베케트의 드라마들은 모두 인간 관계에 내재해있는 비극성을 가시화 하고 있다. <놀이의 끝>¹⁰⁹⁾은 깊은 침체상태에 빠진 인간에게 영습하는 무감각, 꺼질 듯한 무거움, 절망의 처절한 느낌을 우리에게 전달한다. 베케트의 <놀이의 끝> 또한 <고도를 기다리며>와 마찬가지로 전통적 의미의 형상인물과 줄거리를 포기하며 인간의 상황을 드라마 형식으로 묘사한 것이다.

107) Samuel Beckett, *Proust* (London: Chatto & Windus, 1931), p. 2.

108) 홍복유(역), 『고도를 기다리며』 (서울: 문예출판사, 1969), p. 155.

109) Samuel Beckett, *Endgame* (London: Faber and Faber, 1976)

극의 등장인물, 함과 클럽, 포조와 러키, 블라디미르와 에스트라곤은 개인들이 아니라 인간의 근원적 행동방식을 형상화한 것이다. 이 작품에서 묘사하는 것은 특정한 이야기가 아니라 끊임없이 새로 반복되는 인간이 처해있는 전형적인 상황들인 것이다. <고도>의 제 2막은 제 1막의 근본상황이 약간 변형되어 반복되어 있고 <놀이의 끝>의 마지막에서는 클럽이 함을 떠나려는 결심을 실제로 실행에 옮기는지를 볼 수 없다. 이 두 작품은 블라디미르가 <고도>의 제 2막 처음에 부르는 다음과 같은 노래의 형식과도 같은 구성으로 이루어진다.

개 한 마리 들어왔네, 주방 안으로
들어와서 빵 한 조각 슬쩍 훔쳤네.
요리사가 나타났네, 국자 가지고.
그러고는 개를 때려 죽였다 하네.

그러니까 개란 개는 다 뛰어왔네.
그러고는 죽은 개의 무덤을 팠네.

.....

(멈춘다. 생각한다. 다시 계속한다.)

그러니까 개란 개는 다 뛰어왔네.
그러고는 죽은 개의 무덤을 팠네.
앞으로 찾아오는 개들을 위해
비석에 이런 말을 써서 두었네.

개 한 마리 들어왔네, 주방 안으로
들어와서 빵 한 조각 슬쩍 훔쳤네.

.....¹¹⁰⁾

이 노래와 같은 대사는 몇 번에 걸쳐 반복되어 진다. 이 반복되어지는 대사는 나우

110) 홍복유(역), 『고도를 기다리며』 (서울: 문예출판사, 1969), p. 96.

만의 작품 속 광대가 중얼 거리는 대사와 그 구조가 매우 흡사하다. 1980년대 만들어진 그의 작품, <광대 고문(Clown Torture)>[도판26]을 보면 이 순환과 반복의 구조를 잘 이해할 수 있다. 이 작품은 퍼포먼스를 녹화하여 전시장에 비디오 모니터로 보여주는 작업이다. 이 작품에서 광대분장을 한 사람이 계속해서 무엇인가를 중얼거리는 것을 담아 모니터로 보여준다. 모니터는 서로 마주보게 설치되어 두 모니터안의 인물들이 서로 대화하는 듯한 모습을 하고 있다. 이 작품 안의 긴 대사를 살펴보자.

어둡고 폭풍우치는 밤이었다. 세 남자가 모닥불 주위에 앉아 있었다. 한 사람이 말했다. ‘우리에게 이야기를 들려줘, 잭’ 그리고 잭이 말했다. ‘어둡고 폭풍우치는 밤이었다. 세 남자가 모닥불 주위에 앉아 있었다. 한 사람이 말했다. ‘우리에게 이야기를 들려줘, 잭’ 그리고 잭이 말했다. ‘어둡고 폭풍우치는 밤이었다’(It was a dark and stormy night. Three men were sitting around a campfire. One of the men said, 'Tell us a story, Jack.' And Jack said, 'It was a dark and stormy night. Three men were sitting around a campfire. One of the men said, 'Tell us a story, Jack' And Jack said, 'It was a dark and stormy night.....¹¹¹⁾

피트와 리피트가 울타리 위에 앉아 있었다. 피트가 떨어졌다. 누가 남았을까? 리피트. 피트와 리피트가 울타리 위에 앉아 있었다. 피트가 떨어졌다. 누가 남았을까? 리피트..... (Pete and Repeat were sitting on a fence. Pete fell off. Who was left? Repete. Pete and Repete were sitting on a fence. Pete fell off. Who was left? Repete...)¹¹²⁾

광대는 이 대사를 계속 반복한다. 이러한 순환적 형식은 탄생과 죽음의 직선적 시간적 개념을 해체하고 있는 것이다. 결국 이 순환적 구조는 삶과 죽음에 대한 작가의 해석이라 볼 수 있다. 그의 작품을 보면 인간이 행하는 행위들, 즉 악수하기, 걸어가기, 발로차기, 콧구멍 찌르기 등의 행위 등이 반복적으로 일어나는 구조를 보여준

111) Emma Dexter, *Raw Materials* (London: Tate Publishing, 2004), p. 33.

112) *Ibid.*, p. 32.

다. 네온으로 제작한 작품 <목매단 사람(Hanged Man), 1985>[도판36]은 네온 조명이 머리, 팔, 허리, 다리, 성기 순서로 켜지고 다 꺼진 후 다시 순서대로 켜지는 장치가 되어있다. 시간적인 회기성을 나타낸다. 죽음이 다시 삶으로 전환될 수 있다는 작가의 희망을 드러낸 것이기도 하다. 이렇듯 인간의 삶과 죽음이 순환적 구조 속에 반복되어 진다는 나우만의 사고는 작품, <백가지 산다와 죽다(100 Live and Die), 1984>[도판21]에서도 잘 볼 수 있다. 같은 단어의 반복적인 사용으로 그 순환성을 드러내고 있다. 순환과 반복의 어법이 삶과 죽음이라는 두 영역을 접목시켜 나우만의 삶과 죽음에 대한 냉소적 사고를 잘 보여주고 있다.

살펴본 바와 같이 나우만과 베케트는 인과관계를 상실한 순환적 구조를 통해 삶과 죽음의 무상함 앞에 놓인 인간존재의 부조리성을 드러내고 있다.

3. 유희성/희극성

<고도를 기다리며>에서는 극이 끝날 때까지 어떠한 사건도 전개되지 않는다. 정적인 상황과 상태만이 지속되고 있다. 두 부랑자는 “아무 일도 생기지 않고, 아무도 오지 않고, 아무도 가지 않고, 참 지독하이.”¹¹³⁾라고 말한다. 두 부랑자는 나무 옆에서 기다리고 있다. 오리라고 믿고 있는 고도를 기다리다 1막이 끝나고 2막에서도 같은 상황이 계속된다. 그들은 이러한 변함없는 상황을 벗어나려는 의도로 무엇인가를 변화시키려고 노력해 본다. 하지만 아무리 변화를 시도해도 결국 모든 것은 변하지 않는다는 불변성에 좌절하게 된다. 서로의 이름을 바꾸어 ‘디디’, ‘고고’라고 부르고 어린아이가 블라디미르를 ‘알베르씨’라고도 하고 에스트라곤은 자신을 ‘카뮈’이라고도 한다. 지루하기 그지없는 정지된 환경에서 그들은 할 수 있는 변화의 방법을 시도해 보려는 듯하다. 시간을 보내기 위해 하지 않으면 안되는 필사적인, 하지만 무의미한 행위인 것이다. 결국 그러한 행위는 그들의 무의미한 존재를 조금도 의미있게 바꿀 수 없다는 결론에 봉착한다. 이런 무의미한 행위의 반복은 우스꽝스러운 인간의 모습으로 비추어져 광대쇼나 서커스에 비유되고 있다.

블라디미르: 멋진 저녁을 보내고 있네.

에스트라곤: 잊을 수 없는 저녁.

113) 홍복유(역), 『고도를 기다리며』 (서울: 문예출판사, 1969), p. 67.

블라디미르: 그리고 아직 끝나지 않았네.

에스트라곤: 확실히 그렇네.

블라디미르: 이제 겨우 시작일세.

에스트라곤: 무서운 저녁일세.

블라디미르: 무언극보다 더 끔찍해.

에스트라곤: 곡마단보다.

블라디미르: 음악회보다.

에스트라곤: 곡마단보다.¹¹⁴⁾

시간을 보내기 위한 무의미한 행위들이 곡마단이나 음악쇼처럼 우스꽝스러운 상황들로 연출된다. 모자 바꾸기, 바지 벗겨지기, 욕하기, 이미 소통의 의지를 잃은 의미 없는 대화나누기 등 인간이 그 존엄성을 잃은 행위를 보여준다. 모든 존재 의미가 사라진 상황 속에서 이들이 살아있다는 것을 인식하게 하는 것은 무슨 말이든지 다 하고 있다는 사실이다. 극에서 등장인물은 돌씩 짝을 지어 등장한다. 자신의 실존을 확인할 수 있는 건 상대자에게 말을 하고 있을 때 이다. 그럼으로써 그들은 긴 기다림의 고통, 죽음과도 같은 정지됨을 통과하려 한다.

에스트라곤: 그동안 우리 조용히 얘기 좀 해보세. 우리는 말없이 있을 수 없으니까.

블라디미르: 자네 말이 맞네. 우리는 피로를 모르니까.¹¹⁵⁾

그들에게 언어행위는 잠시 동안 자신들의 상황과 존재를 잊게 하는 도구이다. 그들은 심지어 서로에게 욕을 하는 게임을 한다. 그들에게 언어의 의미나 소통은 중요하지 않다. 단지 침묵을 깨주는 소리에 불과한 것이다.

블라디미르: 바보!

에스트라곤: 바로 그거야. 우리 서로 욕해보세.

(두 사람은 돌아선다. 멀리 떨어진다. 다시 돌아선다. 그리고 서로 맞대어 선다.)

114) 상계서, pp. 53, 54.

115) 상계서, p. 103.

블라디미르: 바보!

에스트라곤: 해충이!

블라디미르: 병신!

에스트라곤: 사면발이!

블라디미르: 시궁창 쥐새끼!

에스트라곤: 부젓가락!

블라디미르: 백치!

에스트라곤: (최종으로 말하듯이) 비평쟁이!

블라디미르: 오!

(그는 맥이 풀린다. 젖다. 물러선다.)¹¹⁶⁾

여기서 보듯, 이들에게 언어는 의사소통의 수단이 아니라 긴 지루함을 이겨내려는 유희의 수단에 불과 하다.

인간존재의 근원에는 비극성이 있다. 무엇보다도 인간의 죽음이 비극적인 것이다. 그것을 극복하기 위해 부조리극은 희극성을 두드러지게 한다. 희극성을 통해 인간존재의 비극성을 극복하는 힘을 주는 것이다. 이런 희극성은 무엇보다도 부조리극의 언어사용에서 두드러져 횡설수설, 상투어구, 유치한 말투, 의미없고 간결한 언어패턴의 반복 등으로 자주 나타난다. 나우만의 작품을 보면 두 개의 상반된 지시문이나 제목 등에서 유머와 말장난을 관찰하게 된다. 또한 번기에 앉아 소리 지르거나 중심을 못잡고 넘어지는 광대의 모습, 지시문대로 행하는 행위자의 모습, 제어할 수 없는 행위 또는 그들이 하는 말 등은 희극적이며 우스꽝스럽게 보인다. 나우만에게 유머는 진지한 비극적 의미를 너무 비극적이지 않아 보이게 만드는 도구임과 동시에 비극을 비극으로 받아들이지 못하고 있는 우리의 무감각을 풍자하는 수단이 된다. 베케트와 나우만은 이러한 희극적 요소로 부조리한 행위를 하는 비극적인 인간존재를 더욱 비참하게 만드는 동시에 그것을 관객에게는 비극과 희극의 중간지점에서 인간의 실존을 객관적으로 관찰하게 만드는 효과를 가져오고 있다.

116) 상계서, pp.128, 129.

4. 임의성/우연성

<고도를 기다리며>의 대사를 보면 블라디미르와 에스트라곤이 고도와 한 약속은 확실성이 없다. 그 약속의 기억조차 희미하다. 그리고 고도를 만나면 무엇을 부탁해야 할지도 확실치 않다.

오, 별로 뚜렷한 것도 없었네. 일종의 기도지.....막연한 애원이지.....
그는 무어라고 대답했나?.....아무 약속도 할 수 없다고. 그것은 생각해
봐야 한다고. 117)

베케트는 이 불확실성을 이야기하면서 성경 속의 십자기에 매달린 두 도둑을 작품에 언급한다. 존재의 의미를 약속받지 못하는 인간의 불확실한 상태를 구원의 불확실성과 결부해 해석하고 있다. 구원의 은혜도 우연히 결정되어진다는 베케트의 생각이 극 전체에 흐르고 있다.

도적놈이 둘, 하나는 구원을 받은 것으로 되어 있고 다른 놈은..... 저주를 받았어..... 이상한 것은 복음서를 쓴 네 사람 중에 한 사람만이 도적놈 하나가 구원을 받았다는 말을 했던 말이야. 넷이 다 거기 있었지..... 그런데 한 사람만이 도적놈 하나가 구원받았다는 말을 한단 말이야..... 다른 세 사람 중에 둘은 도적에 대한 말을 전혀 하지도 않았고 세 번째 사람은 그 도적 둘이 다 그를 욕했다고 말했어. 118)

네 명의 목격자 중 한 사람만이 그 일에 대해 증거하고 있다는 것은 그만큼 구원받을 확률이 작아진다는 것을 가리킨다. 이 미미한 구원받을 확률에서 베케트는 인간존재의 우연성, 임의성을 생각한다. 수백, 수천, 수만 명의 범죄자 중에 두 사람만이 면죄받을 기회를 갖게 되고 단 한명이 구원을 받았다. 우연히 내뿜은 말이 그 운명과 역할을 뒤엎을 수 있다라는 사실을 주목한다. 모든 것이 우연이고 구원도 우연일 뿐 어떠한 진리나 인과적인 심판이 아니라는 점은 인간의 진리에 대한 신념을 완전히 부정하고 있다.

117) 상계서, p. 24.

118) 상계서, pp. 13, 14.

두 도둑의 언급은 카인과 아벨의 비유로 이어진다. 카인과 아벨이 인과적 근거 없이 한명은 은총을 다른 한명은 저주를 받게 되는 임의성을 극 중 고도의 심부름을 하는 소년에 비유하고 있다. 그는 영소를 친다. 고도는 그에게 선하게 대해준다고 하지만 양을 치는 그의 형에게는 악하게 대한다고 한다. 한사람에게는 은혜를 베푸지만 한사람에게는 매질을 한다. 그 것에는 아무런 이유가 없다. “헌데 그 양반이 넌 왜 때리지 않니?” 라는 블라디미르의 질문에 “모르겠어”라는 대답으로 알 수 있듯이 그저 무작위적인 행위임을 내포한다. 그의 은혜는 순전히 임의적이며 이것은 기다리는 주인공들을 두렵게 한다. 고도가 와서 그들을 구원해줄지도 저주를 할지도 알 수 없는 일이기 때문이다. 이러한 구원의 임의성 때문에 인간은 두 분류로 나뉘게 된다: 은혜를 받는 자와 저주를 받는 자. 극은 이러한 우연적 구원으로 인해 고통받는 인간의 모습을 그리고 있다. 이러한 임의성은 불확실성과 결부되어 <고도를 기다리며>와 나우만의 작품이 인간의 부조리성을 나타내는데 주요한 요소로 흐르고 있다. 앞서 나우만의 작품 분석에서 살펴보았듯이 나우만은 직접 창조적, 우연적인 상황 연출하는데 그 상황은 낯설음에서 불쾌하고 불편한 상황으로 발전되어 전개된다. 전혀 계획되지 않은 돌발적인 ‘우연의 효과’를 어떠한 상황을 제시하기 위해 사용하여 더욱 제어할 수 없는 예측불허의 요소들이 등장하게 되고 그 상황에 직면한 또 다른 예측불허의 인간의 본능적 행위가 탐구되어진다.

5. 광대의 존재

나우만 작품에 등장하는 광대들은 존엄성을 지닌 인간의 모습이 아니다. 이 광대는 <고도를 기다리며>의 인물들과 흡사하다. 이들은 주로 경박하고 고통을 감수하는 행동을 하고 있다. 그들은 주인공이 아닌 어두움 속에 그늘진 인간을 표방하고 있다. 이들의 우스꽝스러운 행동을 통해 인간의 부조리한 면, 어두운 절망을 드러내는 인물들을 그린다. 다음은 <고도를 기다리며>의 일부이다.

에스트라곤은 블라디미르의 모자를 받는다. 블라디미르는 럭키의 모자를 자기 머리에 맞춘다. 에스트라곤은 블라디미르의 모자를 자기 것 대신 쓴다. 자기 것은 블라디미르에게 준다. 블라디미르는 에스트라곤의 모자를 받는다. 에스트라곤은 블라디미르의 모자를 자기 머리에 맞춘다. 블라디미

르는 럭키의 모자 대신에 에스트라곤의 모자를 쓴다. 럭키 모자는 에스트라곤에게 준다.....119)

<고도를 기다리며>의 등장인물들과 나우만 작품의 광대는 이해할 수 없는 무의미한 바보스러운 행위를 반복하는 유사한 구조를 지닌다. 나우만은 이러한 인간을 반복적인 습관에 무기력하게 지배당하는 쥐의 모습에 비유하였다. 나우만의 1988년에 제작된 <쥐의 습득된 무기력함(Learned Helplessness in Rats)>과 <나는 쥐에게서 무기력함을 배운다(I learned Helpless from Rats)>라는 작품을 보면 반복적인 강요에 의해 상황에 순응되어진 실험쥐의 모습을 볼 수 있다. 나우만은 실험쥐를 통해 반복적 행동에 의해 습득되어지고 길들여진 인간의 부조리한 모습을 고발하고 있는 듯하다. 삶의 무기력하고 무의미한 습관적 행위를 인식시키고 있는 것이다. 이것은 <고도를 기다리며>의 다음과 같은 대사에서도 드러나고 있다.

블라디미르:

불합리한 세상 일을 합리적으로 보게 되고 마침내 그것이 습관이 돼버린단 말이야. ... 그러나 그런 것은 끝도 없는 심연의 칠흙 같은 어둠 속에서 오랫동안 해매는 꼴이 아니겠는가?...120)

블라디미르:

습관이란 위대한 말살 작용을 하는 거야.
.....121)

두 작품에 나타난 인물들의 모습은 이렇듯 무기력하게 습득당한, 자신의 생각이 마비된 듯한 광대와 같은 모습으로 드러난다. 자신의 생각을 잃고 습관에 길들여진 인간의 모습이 바로 광대의 모습으로 작품에 나타난 것이다.

이러한 광대의 모습에는 또 다른 인간의 모습이 감추어져 있는데 바로 공포에 질려 있는 인간의 상태이다. 세상이라는 위협적인 환경 속에 두려움에 떨고 있는 인간의

119) 상계서, p. 122.

120) 상계서, p. 138.

121) 상계서, p. 158.

모습이다. 베케트의 두 희곡 <놀이의 끝>은 이러한 공포에 싸인 인간의 모습이 잘 드러나 있다. <놀이의 끝>은 즐거운 놀이가 아닌 죽음의 시간에서의 놀이의 끝이다. <고도를 기다리며>가 텅 빈 공허한 거리라면 <놀이의 끝>은 짓누르는 좁은 안에 폭발할 것만 같은 두려움에 가득 찬 폐쇄된 공간에서 일어난다. 텅 빈 방안에 눈먼 함(Hamm)이 앉아있다. 수족이 마비되어 움직일 수 없다. 그의 하인 클롭(Clov)은 앉을 수 없다. 벽에는 쓰레기통 두 개가 있고 그 속에 다리를 절단 당한 양친 나그(Nag)와 넬(Nell)이 틀어박혀있다. 바깥세상은 죽어있다. 거대한 재난이 세상을 다 파괴해 버린 것이다. 클롭은 함을 증오하고 그에게서 벗어나려하지만 그의 명령에 복종해야한다. 클롭은 두 개의 조그만 창으로 바깥세상을 내다볼 뿐이고 좁은 공간 안에 억압당하고 멸시당하는 양친이 쓰레기통에 박혀 있다. 양친의 기분이 안 좋아지면 함은 쓰레기통 뚜껑을 내놓으라고 클롭에게 명령하고 클롭은 함을 위해 그 일을 대신한다. 이 작품의 여러 인물들은 실제로는 한 인간의 여러 측면을 나타내는 것으로 보인다. 함은 몸을 움직일 수 있는 자유를 박탈당한 상태이다. 생각은 하지만 의지대로 행동할 수 없는 인간의 모습을 그린다. 클롭은 무질서하고 전제적인 주인에게서 해방되길 바라지만 스스로가 쉽게 벗어나지 못함을 느낀다. 죽음의 공포가 있는 바깥세상으로 갈 수 없기 때문이다. 불의한 관계에 있지만 쉽게 자신의 자리를 떠날 수도 없는 인물들의 모습을 비유한다. 존재 의미를 무시당한 채 쓰레기통에 버려진 인물은 인권이 말살된 우리의 모습을 그리고 있다. 베케트의 이러한 공포에 질린 인간의 모습은 <고도>에 등장하는 블라디미르와 에스트라곤, 특히 주인 포조에 의해 억압당하는 렉키의 모습에도 계속해서 드러나고 있다.

나우만은 죽음에 대한 생각의 구현으로 인물에 마스크를 씌운다. 광대의 분장을 한다는 것은 문맥을 바꾸는 일과 같다. 늘 즐겁지만은 않은 서커스의 광대와 같다. 늘 즐겁게 해주고 우스꽝스러워야만 하는 광대를 폭력 속에서 만나는 것은 또 다른 폭력을 가중시킨다. 이것은 일본 가면극과도 같은데 마스크 속의 인물은 화를 내는 사람보다 더더욱 위협적이다. 나우만은 그 이유를 “우리가 알 수 없는 무엇인가 있기 때문이며 절대 그것이 무엇인지 알아낼 수 없기 때문이다.” 라고 보고 있다.¹²²⁾ <미술 화장(Art Make-Up)>[도판4]에서 화장은 하나의 가면을 씌우는 행위이다. 얼굴을 평면적으로 칠하는 행위, 평면 그 자체가 또 하나의 마스크이다. 마스크는 개인(Personality)을 추상화시키는 것, 자신을 드러내고 부인하는 행위를 반복적으로 행

122) Chris Dercon, "Keep Taking It Apart: A Conversation with Bruce Nauman, 1986," *Please Pay Attention Please* (Massachusetts: MIT Press, 2005), p. 315.

하는 것이다. 나우만은 마스크 작품에 대해 다음과 같이 설명한다.

작품을 통해 자신을 드러내는 것은 작가로서 필요한 일이지만 관객이 자신을 들여다보길 원치 않으면 화장을 한다. 그러나 작가는 적든 많은 소통을 기대한다. 작가는 대부분의 시간을 홀로 작업실에서 보낸다. 그리고 나서 작품을 발표할 때 일종의 자신을 위협하는 자기 노출에 대한 두려움이 일어난다.¹²³⁾

자신을 드러내는 위협으로 거리를 두기위해 분장을 하게 되고 그것이 사람을 추상화, 객관화시킨다. 광대는 추상화되고 그렇기 때문에 개인적, 인격적인 관심이 집중되지 않는다. 우리는 추상화된 것과 접촉 또는 소통할 수 없다.¹²⁴⁾ 작품에 나타난 광대는 가면없이 잔인한 행위와 언어를 사용하지는 못할 것이다. 분장으로 덮혀 익명성이 보장 될 때 이러한 잔인함을 마음껏 보이게 된다. 그들은 익명적이며 그것이 그들을 비밀 속에 가리워 살게 한다. 작품, <광대 고문, 어둡고 폭풍이 치는 밤 웃는 자와 함께(Clown Torture, Dark and Stormy Night with Laughter), 1987>에서 광대들은 분장을 하고, 익명적이며, 인격이 없다. 그들은 누구나 될 수 있는 교체 가능한 대상일 뿐이다. 군중 속에 인격을 잃어버리고 그 무인격의 가면을 쓰고 잔인한 행위를 하는 인간의 모습을 볼 수 있다. 잔인하면서도 불행한 부조리한 인간의 모습들이 베케트와 나우만의 작업 속 광대와도 같은 인물들로 비유되어 나타나는 것이다.

6. 물리적 위협

A. 죽음(존재의 위협)으로부터의 공포

부조리극은 죽음과 인간의 어두움의 주제를 근원적으로 다룬다. <놀이의 끝>과 <고도를 기다리며>에서 베케트는 어떤 개인도, 어떤 확연한 줄거리 전개도 보여주지 않고 단지 원형적인 것만 드러나게 함으로써 깊이를 더하고 있다. <쓰러진 모든 이

123) Joan Simon, "Breaking the Silence," *Please Pay Attention Please* (Massachusetts: MIT Press, 2005), pp. 326-327.

124) *Ibid.*, pp. 326.

들>과 <여신>은 기다림, 죄, 인간이나 사물에 거는 희망이 모두 허무하다는 주제를 다루고 있다.

<쓰러진 모든 이들>은 <시편> 145편, “주께서는 거기 넘어지는 모든 자를 붙드시고, 비굴한자를 일으키시는 도다”¹²⁵⁾에서 인용한 것이다. 내용은 다음과 같다. 늙고, 아주 뚱뚱하고, 중병에 걸린 주인공 여자 매디 루니가 움직이는 것이 매우 힘든 상황임에도 불구하고 장님인 남편 댄(Dan)을 마중하기 위해 기차역까지 가는 것으로 이야기는 시작된다. 그녀는 보는 사람의 인내심을 시험 할 정도로 천천히 걸어간다. 가는 도중 그는 만나는 여러 사람과 이야기를 나누고 싶어 하지만 그들이 자신과의 대화를 불쾌하게 여길 것이라는 생각에 그러지 못한다. 기차는 이례적으로 연착이 되었다. 오랜 기다림과 힘든 과정 끝에 부부는 어렵게 집으로 향한다. 집으로 오는 길에 뒤에서 아이들이 떠들어 대자 사십 여 년 전 딸을 잃은 댄은 아내에게 이렇게 묻는다. “당신은 한번이라도 아이를 죽이고 싶은 적이 없소?”¹²⁶⁾ 댄은 실제로 기차역에서 집으로 내려다주곤 했던 한 소년을 죽이려 한 적이 있다는 고백을 한다. 집에 거의 다 왔을 때 그들을 따라온 소년이 댄이 기차에 두고 내린 공을 전해준다. 그리고 그 아이는 기차가 연착한 이유, 즉 한 아이가 기차 밖으로 떨어져 치어 죽은 사건을 전해준다. 이 소식은 우리에게 과연 댄이 아이를 밀쳤을까? 아이에 대한 증오심이 댄이 오래전 아이를 잃은 것과 무슨 관계가 있는 것일까? 라는 의문을 갖게 한다. 댄은 죽음에 대한 욕망을 가지고 있다. 시간 앞에서 죽음으로 삶을 애초에 단절시켜 버리는 일이 인간 앞에 숙명적으로 다가올 고통과 불행을 막는 일이라고 생각한다. ‘주께서는 거기 넘어지는 모든 자를 붙드시고’ 라는 시편 구절이 댄에게 아이를 죽이고 싶은 욕망을 정당화 시켜주는 의미로 해석되며 다음날 일요일 예배 강론에 바로 이 구절이 언급되자 댄과 매디 루니는 웃음을 터뜨린다.¹²⁷⁾

<고도를 기다리며>에서도 인간의 고통을 짊어진 인물이 묘사된다. 그 중 럭키는 모든 것에 얽매어 있는 노예와도 같은 인간의 모습을 대변하고 있다. 합리적, 이성적 체계를 벗어난 그의 중얼거림과도 같은 대사는 인간이 직면하고 있는 고통, 공포, 두려움을 잘 묘사해 주고 있다.

...시간이 경과하면 알게 되련만, 고통 속에 헤매는, 지옥불에 헤매는 무

125) Samuel Beckett, *All That Fall* (London: Faber and Faber, 1957), p. 36, (성경, 시편 145편 인용)

126) *Ibid.*, p. 28.

127) Samuel Beckett, *All That Fall* (London: Faber and Faber, 1957), p. 36.

리들과 나란히, 그 불이 커지면 불꽃 피는 하늘, 불타는 하늘, 의심하는
우리들과 나란히, 또 다시 말하자면 지옥을 폭발, .. 굉장히 추운데서 굉장
한 어둠, 공기, 그리고 땅, 굉장히 추운데 돌이 있고 오후라 슬프도다.
.. 128)

고통을 해매는, 지옥으로 떨어지는 두려움, 외롭고 추운 현실에 직면한 인간의 모습
을 그린 것이다. <고도를 기다리며>의 이러한 두려움 속에서 두 주인공은 이 비참한
상황을 탈출할 수 있는 방법을 찾게 되고 그것은 바로 자살 밖에 없음을 인식한다.
그들은 자살을 최선의 방법으로 생각한다.

에스트라곤: 목을 매달면 어떨까?

.....

우리 당장 목을 매세.

.....

우리 아무것도 하지 마세. 그것이 더 안전해. 129)

그들은 자살을 최고의 해결 방법으로 생각하지만 그럴 의욕도 방법을 찾는데도 실패
한다. <고도를 기다리며>에서도 고도가 결국 올 것이라는 희망은 하나의 습관화된
헛된 희망으로 두 주인공에게 인간의 현실과 존재를 잊어버리게 하여 자신을 인식하
지 못하게 하는 환상으로 끝나게 한다. 메트맨(Eva Metman)은 “기다림을 포기하고 세
상을 인식하려하는 마지막 순간 다시 고도의 전령자가 와서 그가 올 것이라는 부질없
는 희망의 꿈을 꾸게 만들어 다시금 자아와 세상을 인식하지 못하게 만든다.” 고 말
한다. 130) 습관적 행위가 되어버린 고도를 기다리는 행위는 우리가 진정으로 현존의
상태를 인식하지 못하게 하는 습관인 것이다. 블라디미르는 절망스러운 자신의 현존
상태를 습관이 망각하게 함을 “공중에는 우리의 울음소리가 가득차 있고.(...) 그
러나 습관이란 위대한 말살 작용을 하는 거야.” 131)이란 말로 표현하고 있다. 그들
이 생각한다는 것은 자신들의 고통스런 현실을 인식하게 되는 행위이고 이들을 이것

128) 홍복유(역), 『고도를 기다리며』 (서울: 문예출판사, 1969), pp. 69-70.

129) 상계서, pp. 22-23.

130) Eva Metman, "Reflections on Samuel Beckett's Play," *Journal of Analytical Psychology* (London, 1960, January), p. 51.

131) 홍복유(역), 『고도를 기다리며』 (서울: 문예출판사, 1969), p. 158.

을 잇기 위해 의도적으로 습관적인 행동을 취한다.

이 이상 더 생각할 위험성은 우리에게 없네.(...) 생각한다는 것이 최악의 경우는 아니지.(...) 생각을 가지고 있다는 것이 무서운 일이야.¹³²⁾

구원에 대한 희망은 어쩌면 인간실존의 현실과 직면함으로써 생겨나는 두려움과 공포로부터의 도피일지도 모른다. 베케트는 인간의 실존과 적나라하게 부딪힘으로써 우리의 존재가 죽음으로 귀결되는 무의미하며 공허할 뿐이라는 것을 회피하지 않고 직면해야함을 인식하게 된다.

B. 육체적 고통

베케트는 위협적이고 공포스러운 상황을 만들기 위해 또 하나의 방법, 물리적 고통을 직접적으로 표현한다. 육체적 고통은 부조리한 인간의 모습을 그대로 고통스럽게 드러내기 위한 직접적인 방법인 것이다. <고도를 기다리며>의 인물들도 육체적 고통을 당한다.

에스트라곤: (힘없이) 나 좀 도와주게.

블라디미르: 아픈가?

에스트라곤: (성이 나서) 아프냐고? 아픈지 알고 싶다고?

블라디미르: (성이 나서) 자네 이외에는 그런 고통을 받은 사람이 없어.

나는 좋으니, 자네가 내 것을 신어 보면 어떤가?

에스트라곤: 그것도 아픈가?

블라디미르: (성이 나서) 아프냐고? 아픈지 알고 싶다고?¹³³⁾

에스트라곤은 신발로 인해 헤어져 피와 고름이 나는 발의 고통을 호소한다. 그러나 그 고통을 이해하는 자는 없다. 여기에 고통을 당하는 또 하나의 인물이 있다. 바로 렉키이다. 그는 1장에서 무대 중앙에 서서 거의 모든 시간을 보낸다. 그는 무거

132) 상계서, pp. 107, 108.

133) 상계서, pp. 9, 10.

운 짐을 지고 무게에 짓눌린 채, 또한 그의 목에 감겨있는 밧줄로 생긴 쓰라린 상처로 고통받고 있다. 이것은 상당 시간 블라디미르와 에스트라곤에게 관찰되어지는 부분이다. 베케트는 이러한 고통스러운 상황을 만드는데 이것은 희망과 존엄성을 잃은 인간에 대한 본인의 회의적인 생각을 반영한 것이다. 이에 반해 나우만이 설정한 물리적 역경은 그렇게 회의적이지만은 않다. 행위자의 존엄성을 앗아가지 않은 채 단지 행동분석가와도 같이 낯선 공간에 놓인 행위자를 관찰할 뿐이다.

C. 긴장과 폐쇄공포증적 강박관념

나우만도 공포 속에 처한 인간의 행위를 관찰한다. 나우만의 작품 역시 관객에서 공포감, 긴장감, 낯선 상황을 제공한다. 이러한 상황을 제공하기 위해 나우만은 감정분리와 냉정한 객관화라는 방법을 사용한다. 예상치 못한 상황 설정과 경험을 통해 관객을 당황하게 하고 긴장감을 준다. 처음에 나우만은 관객들에게 어느 정도의 정보를 주고 그만큼의 기대를 예상케 한다. 그리고는 기대를 충족시키지 않는다. 기대에 어긋나는 전혀 다른 경험을 하게 만든다. 그런 거짓된 정보로 인해 관객은 지시를 따를 것인지, 아니면 거부할 것인지 사이에서 긴장하게 된다. <삼각형의 좌절을 위한 모델(Model for Triangular Depression), 1977>은 지하터널의 모델인데 사적인 공간과 공적인 공간의 차이에서 오는 긴장감을 조성한다. 우리는 많은 군중 속에 홀로 있는 자신을 발견할 때 심리적으로 이질감을 느낀다. 예를 들면, 혼자 어떠한 공간에 있는데 다른 사람들이 그곳으로 들어오면 우리는 공간을 다르게 받아들이게 된다. 나우만의 작업은 나만의 공간과 그것을 사회적으로 공유해야만 하는 공간적 변형이 일어났을 때 그 사이에 발생하는 긴장감을 강요한다. <떠있는 방(Floating Room)>은 이러한 공간의 지각을 실험한 작품이다. 이것은 매우 심리학적인 드라마와도 같은 상황을 연출한다. 인간행동주의적 연구 관찰과도 같은 작품으로 관객은 설치공간 안으로 들어가 혼자만의 공간 속에 있다가 다른 관객의 출현으로 자신이 어떻게 행동할지를 긴장감속에서 자신의 행동을 결정해야 하는 것이다. 나우만 작품 중 관객의 공포감을 증폭시키는 대표적 작품으로 복도시리즈 작품을 들 수 있다. 복도(Corridor) 작품에서는 와이드 렌즈를 이용하여 실제 예상한 거리와 혼동하게 한다든지, 카메라를 높은 위치에서 또는 인체의 일부가 잘리어 촬영이 되게 한다든지, 뒷모습을 찍는 방향으로 설치되어있어 모니터를 통해 뒤에서 비춰진 모습이거나 위에서

비춰진 모습을 볼 수 있게 되어있어 공포감을 조성한다. 관객은 일상적으로 평범하게 자신을 보는 방법과는 다르게 자신을 바라보게 된다. 스크린에 비춰진 자신의 모습을 보면 마치 절벽에서 떨어져 밑의 구멍으로 빠지려는 자신의 모습을 발견하기도 한다. 비평가 윌로우 샤프는 이것이 매우 강한 경험을 선사한다고 하면서 그의 체험적 경험을 강하게 언급하기도 하였다.¹³⁴⁾

이러한 긴장감을 한층 고조시킨 설치작품이 있는데 그것은 새로운 삼각형, 사각형 설치작품으로 분노와 폭력적 성향을 다루고 있다. 베케트의 책, <잃어버린 자들(The Lost Ones)>¹³⁵⁾은 매우 낯설고, 명료하게 설정되어져 있는 공간 속의 갇혀있는 군중들을 묘사하고 있다. 초록기가 도는 노란 불빛, 지붕이 없는 둥근 공간, 검정과 푸른 빛, 그 속을 돌고 도는 사람들. 나우만은 이 책의 묘사와 자신의 작품에서 강력한 연관성을 발견한다.¹³⁶⁾ 나우만은 모든 불편한 상황을 만든다. 그는 삼각형의 구조가 사람에게 불편하고 안정을 줄 수 없는 공간을 만들어냄을 이용하여 삼각형의 방 설치물을 제작하였다. 삼각형의 구조 안에서는 안쪽이든 바깥쪽이든 머무를 수 있는 장소가 없다. 사각형이나 원형과 같은 안정감을 줄 수 없는 것이다. <남미 삼각형(South America Triangle)>에서 의자를 공중에 매달고 삼각형이 철 구조물을 그 주위에 매달아 놓았다. 삼각형은 매달린 의자로 가는 접근을 막는 역할을 하고 있다. 접근이 금지되어 있다는 것만으로 관객은 분노의 감정을 느낀다. 당혹감과 분노는 나우만의 작품에 접근하는데 있어 나우만이 관객들에게 원하는 주된 반응이다. 베케트와 나우만은 인간에게 무의식적으로 잠재되어 있는 긴장감, 분노, 강박증을 작품을 통해 드러내고 그것을 관객이 인식하기를 바라고 있다.

D. 사회적, 관계적 폭력

점점 나우만의 작품은 가혹한 사회를 향한 본인의 입장을 직설적으로 드러내는 명료한 은유로 보이는 작품을 하게 되는데, 작품 <이중 구조의 철장(Double Steel Cage Piece), 1974>[도판8]과, <남미 삼각형(South America Triangle), 1981>가 바로 그러한 예이다. <이중 구조의 철장>은 사회의 구조를 인간을 가두는 철장으로 비유

134) Willoughby Sharp, "Interview with Bruce Nauman, 1971," *Please Pay Attention Please* (Massachusetts: MIT Press, 2005), pp. 135, 151.

135) Samuel Beckett, *The Lost Ones* (New York: Grove, 1972)

136) Willoughby Sharp, op. cit., pp. 145-150.

한 것으로 철장이 이중으로 되어 있어 아무리 빠져나오려 해도 탈출할 수 없는 강력하고 무자비한 구조임을 말하고 있으며 <남미 삼각형>은 나우만이 발견한 불안한 구조인 삼각형을 이용해 남미의 정치적 불안감을 비유적으로 드러내고 있다. <죽음으로 조율된 의자와 다이아몬드 아프리카(Diamond Africa with Chair Tuned D.E.A.D), 1981>[도판9]는 육체적 심리적 요소를 결합한 작품이다. 작품에 사용되는 의자의 의미를 살펴보자. 작품에서 의자는 기능적이며 또한 매우 상징적이다. 특히나 나우만이 상상하는 전기의자는 정치적으로 경찰들에 의해 사용되어진 것으로 그것이 그 장소를 떠나 있을 때는 더욱더 강력해 보인다. 상징은 매우 강력하다. 나우만은 의자의 밑 공간을 뜨거나 공중에 매달거나 하여 그 편안함으로서의 기능을 잃게 한다. 의자는 안식을 빼앗긴 고문의 도구로 변화하였다. 죽음을 상징하는 고문의 도구 의자는 착취당하는 아프리카 땅과 흑인들의 인권 등 정치적 폭력을 비유적으로 표현하고 있다.

설치작품 외에 나우만은 전혀 폭력적일 것 같지 않은 아이들의 게임으로도 폭력성과 공포감을 드러낸다. <목매달은 남자(Hanged Man)>[도판36]와 <음악 의자(Musical Chair)>는 아이들이 하는 게임에서 착안한 것이다. 이 둘을 나우만은 잔인한 게임으로 여긴다. 철자 맞추기가 틀리면 사람이 목매이게 되고 의자에 앉지 못하게 되면 쫓겨나서 그 게임에서 제외된다. 더 이상 게임에 참여하지 못하고 끝이 날 때까지 구석에 서있어야 하는 것이다. 이러한 사회적 폭력성은 비디오작업에서도 역시 관찰된다. <폭력적 사고(Violent Incident)>[도판10]와 <착한 소년 나쁜 소년(Good Boy Bad Boy)>은 하나는 관객이 거리를 두고 바라보게 되어있고 다른 하나는 두 사람이 직접적으로 관객을 보고 사건이 이루어진다. 거리를 두고 바라보는 행위는 우리의 의사와 관계없이 모든 것을 다 받아들여야하는 수동적 위치를 만든다. 관객은 개입하지 못한다. 대화에 초대되지도 작품 안에 개입되지도 않는다. 일방적으로 언급된 정보, 언어를 수동적으로 받아들이는 입장을 나타내는 것으로 수동적으로 당해야 하는 사회적 폭력, 미디어의 폭력을 비유하는 것이라 볼 수 있다.

나우만의 작품은 인간조건에 대해 당혹스러움을 느끼는 것이다. 또한 타인을 이해하기를 거부하는 것에 관한 것이다. 그리고 서로에게 어떻게 잔인해질 수 있는지에 대한 것이다. 인간의 역사의 일부분인 당혹스러움, 그 자체인 것이다. 비디오작품, <폭력적 사고(Violent Incident), 1986>[도판10]는 사회적 언어폭력의 심각성을 드러낸다. 의자가 중심 소재이고 행위 내내 잔인한 농담으로 일관되어있다. 유머와 잔인함 사이의 지속적인 긴장이 존재한다. 일의 발단은 앉으려는 사람 밑의 의자를 치

우는 데에서 시작된다. 의도적으로 사람을 당황시키고 사건의 방아쇠를 당긴다. 행위는 18초 동안 진행되고 남녀가 역할을 바꾸어 세 번 더 반복되어진다. 이미지는 매우 공격적이고, 인물들은 행위에 있어, 언어에 있어 공격적으로 된다. 대본은 이 배우들에게 반복적으로 역할을 하게 하는데 반복적인 행위는 더욱 공격적인 긴장감을 고조시킨다. 소리 또한 역할을 담당하는데, 분노의 소음들 위에 깔리는 적대감은 <폭력적 사고(Violent Incident)>의 긴장을 고조시킨다. 관객은 이 소음으로 방해를 받는다. 그들은 소음이 제거되길 바란다. 하지만 나우만은 예측불허의 즉흥적인 소리를 제공하며 피할 수 없게 만들어 버린다. 이러한 언어폭력을 드러내는 작품으로 <방에서 꺼져, 내 마음에서 꺼져(Get Out of the Room, Get Out of My Mind)>를 들 수 있다. 이 작품에서 나우만은 본인의 목소리를 바꾸고 왜곡시킨다. 소리지르고 으르렁거리고 고향을 지른다. 나우만은 이 작품에서 스피커를 숨겨 둔다. 소리는 들리는데 그 소리의 출처를 알지 못하게 막는다. 우리가 듣는 온갖 사회적 언어폭력들은 그 주체를 알 수 없는 채로 가해지며 매우 수동적으로 받아들일 수밖에 없는 상황이 된다. 마찬가지로 작품 <집중해라 마더퍽커(Pay Attention Mother fuckers), 1973>[도판34]는 너무나도 분노에 찬 언어폭력으로 사람들에게 깊은 상처를 남긴다.

<고도를 기다리며>에서 사회적 폭력은 렉키와 포조의 관계에서 그려진다. 렉키의 목에 줄을 묶어 노예를 부리듯 모든 짐을 지우고 명령에 복종하게 하는 포조의 모습은 사회의 강압적인 힘을, 렉키는 그 아래 복종당하는 인간의 모습을 비유하고 있다. 사회는 더 이상 인간의 존엄성을 지켜주지 못하고 물리적, 심리적 폭력으로 인간의 불안감을 증폭시키고 있을 뿐이다.

7. 실존주의적 주제: 부조리성

무엇보다 나우만과 베케트는 작품의 주제, 곧 인간존재를 다룬다는 실존주의적 주제를 공유하고 있다. 둘 다 부조리한 행동을 드러내기 위해 고통스러운 상황을 설정하고 객관적으로 인간의 행동을 관찰한다. 베케트는 인물들의 행위를 통해 전통적인 믿음과 진실에 질문을 제기하고 결국 이러한 질문은 존재론적인 의문, “나는 누구인가?” 그리고 “나는 무엇을 하는가?” 라는 문제에 종착하게 된다. 나우만의 출발점도 베케트와 같다: 존재의 의미를 탐구하는 것이다. 그리고 둘 다 현대사회를 살아가는

인간의 행위 속에서 부조리성을 찾아내고 있다. 부조리는 목적이 없는 것을 의미한다. 즉 목적이 없는 인간의 행동은 무의미하고 허무하며 헛된 것이다. 그들은 우리에게 의미없는 행동을 반복해서 하고 있는 작품 속의 인물들은 바로 우리라는 것을 인식시켜주고 그들의 작품을 통해 우리자신의 모습을 다시 살펴보게 한다. <고도를 기다리며>에 등장하는 블라디미르와 에스트라곤은 존재의 목적을 잃은 채 자신들의 상황을 얘기하며 스스로를 비웃는다.

블라디미르: 우리가 참회를 한다면 말야.

에스트라곤: 참회라니?

블라디미르: 오... (그는 생각에 잠긴다.) 시시콜콜 캐묻지 좀 말게!

에스트라곤: 우리가 태어난 것에 대해서?

(블라디미르는 신나게 웃어대다가 갑자기 웃음을 참으려고 애쓴다. 손으로 치골부위를 감싸 쥐고, 그의 얼굴은 일그러져있다.)

블라디미르: 더 이상 웃지도 못하겠어.¹³⁷⁾

블라디미르와 에스트라곤은 자신들이 태어난 사실에 대해서 참회를 해야 한다는 사실을 말하며 웃음을 참지 못한다. 삶의 의미에 대한 의문 자체가 무의미한 그들은 무엇을 참회해야 하는지 부터가 의문이고 무의미해진다. 태어난 것이 죄이기 때문에 고통을 당해야 한다면 그들은 죽음으로 그 고통을 벗어나야 한다고 생각한다. 그들은 몇 차례 극 속에서 죽음을 택하려 한다. 이것이 부조리의 결말인 것이다.

두 작가의 작품에 공통적으로 드러나는 주요 요소는 말의 한계성과 존재의 무의미성이다. 작가 탈 코트(Tal Coat)는 현대 예술가가 처하는 딜레마를 ‘표현할 대상도 없고, 표현할 수단도 없으며, 표현의 가능성이나 표현할 힘도, 표현하고자 하는 욕망도 없다. 단지 표현해야 할 의무만 이 존재한다.’ 라고 표현하였다.¹³⁸⁾ 무언가를 표현해야하지만 표현할 대상이 너무나도 의미가 없고 불확실하다는 것이다. 베케트에게 있어 예술가가 된다는 것은 이러한 근본적인 회의와 좌절에서부터 출발한다는 것을 의미하고 있다. 그는 ‘나는 불능과 무지로써 작업을 합니다. 과거에 불능이란 개념

137) 홍복유(역), 『고도를 기다리며』 (서울: 문예출판사, 1969), p. 11.

138) Martin Esslin, *Samuel Beckett: A Collection of Critical Essays* (Englewood Cliffs: Prentice-Hall, 1980) #. 17.

이 사용되었던 적은 없었다고 생각합니다.’¹³⁹⁾라고 자신의 예술관을 표현하기도 하였는데 이것은 과거 예술가가 전능함, 완전함을 추구한 것과는 달리 대상의 불완전성으로 인한 표현의 한계, 예술가의 불가능성을 인정하고 불가능을 표현해야만 하는 작가의 갈등을 드러내고 있다. 표현할 대상의 불완전성으로 인한 표현의 불가능을 지적한 베케트와의 사고에서 한 단계 뛰어넘어 브루스 나우만은 대상의 불완전성에 크게 개의치 않는다. 불완전한 세상, 모든 가치체계가 무너지고, 존재의 의미의 불확실 속에서 나우만은 그냥 앉아서 미지의 진리를 기다리고 있지는 않는다는 것이다. 그는 무엇인가를 기다리는 것이 아니라 그 상황 자체를 인식하고 우리의 실태를 깨닫게 한다. 나우만은 자기만의 해법으로 예술가의 존재의미의 찾았다고 볼 수 있다. 예술가는 우리에게 삶의 해법을 제시해야 한다는 강박관념에서 해방되어야 하는 것이며 단지 우리가 깨닫지 못하는 우리의 실태를 인식할 수 있도록 전통적 관습을 깨는 역할만을 할 뿐임을 강조한다.

부조리극은 관찰자에게 인간조건의 부조리성을 일깨운다. 부조리극은 관찰자에게 모든 절망과 어려움에 빠져있는 자신의 상황을 이해하도록 가르친다. 모든 상황과 어떤 불특정한 두려움과 공포에도 관객은 자신의 처지를 완곡한 언어와 낙관적인 환상 이면에서 막연하게 예감하는 것이 아니라 분명히 의식하는 것이다. 두려움을 인식하고, 명명하고, 그럼으로써 인간 위에 균림하지 못하게 된다. 부조리극이 관심을 갖는 리얼리티는 심리적인 것이기 때문에 장면과 이미지들이 작가의 감정상태, 두려움, 꿈, 내적갈등을 드러내고 있는 것이고 그런 작품들의 긴장감은 줄거리의 전개과정에서 발전되는 드라마의 긴장감과 근본적으로 다르다. 부조리극의 관객들은 ‘무슨 일이 일어날 것인가?’ 라고 질문하지 않으며 그 질문에 개연성있는 대답도 기대하지 않는다. 나우만의 작품 역시 어떠한 결론도 요구하지 않는다. 우리의 존재를 그대로 받아들이게 하고 그 상황을 통해 인간 존재의 현실을 인식하게 한다. 결국 부조리한 세상, 부조리한 인간 존재의 결론을 찾을 수 없는 또는 결론이 있을 수 없는 부조리한 방식으로 표현해 내고 있는 것이 나우만과 베케트의 해결 방법이 된다. 이들은 인간행위의 관찰과 그것을 그대로 드러내는 방식으로 부조리한 인간존재라는 주제를 부조리한 방법론으로 완성시킨 작가들이라 할 수 있다. <고도를 기다리며>의 주인공 블라디미르의 다음 대사는 이러한 부조리한 인간의 존재의미를 대변한다.

139) Samuel Beckett, "Moody Man of Letters," *New York Times*, May 6, 1956, sec. 2: 1.

블라디미르: (격언 조로) 사람마다 조그만 십자가를 지고 (그는 탄식한다.) 죽을 때까지 (다시 생각난 듯이) 그리고 기억에서 사라지네.¹⁴⁰⁾

140) 홍복유(역), 『고도를 기다리며』 (서울: 문예출판사, 1969), p. 103.

VI. 브루스 나우만과 사뮤엘 베케트의 작품에 나타난 포스트모더니티

전 장에서 나우만과 베케트의 작품을 인문학적 범주인 인간존재 의미, 인간의 부조리성에 연관시켜 분석해 보았다. 이 장에서는 두 작품 세계를 미술사의 영역인 ‘포스트모더니티’, 특히 초현실주의에 드러난 포스트모더니즘적 특징을 중심으로 그 연관성을 살펴보고자 한다. 미술과 문학과의 관계성을 인문학적 접근뿐 아니라 미술사적으로도 설명함으로 다시각적 해석의 가능성을 보여주게 된다.

1. 포스트모더니티

포스트모더니즘은 현대자본주의 발달을 배경으로 1960년대 이후 유럽과 미국을 중심으로 전개되어온 사회, 문화, 예술 전반에 걸쳐 나타난 현상이다. 20세기 후반에 들어서면서 우리가 여태껏 믿어왔던 진리에 대한 회의가 일어났고 진리, 또는 본질, 실체에 대한 의문, 상실감에 따른 절대적 진리의 부제화가 뒤따르게 되면서 본질은 영원불변의 절대적 가치가 아닌 단편적이고 믿을 수 없는 허상이라는 생각이 지배하게 되면서 진리의 다원화, 가치의 다원화가 팽배하게 되었다. 예술분야에 있어서 포스트모더니즘 역시 전통적 가치의 부정, 불확정성, 다양화 등을 주요 주제로 제시하였다. 특히 포스트모더니즘의 모체가 되는 다다이즘과 초현실주의는 방법론에서 부조리극과 나우만의 작품과 유사성을 보인다. 또한 클레, 피카소와 마티스가 즐겨 사용한 콜라주 기법은 부조리극의 단편적 기법과의 연관성을 보여준다. 전통회화의 우상을 파괴한 현대회화와 나우만의 작품, 그리고 부조리극은 논증적이고 설명적인 요소들을 거부한다는 점에서 일맥상통하는 바가 있다. 이러한 포스트모더니즘의 다양한 개념 가운데 전통의 개념을 전복시키는 반전통주의적 성향을 중심으로 베케트와 나우만이 공통적으로 갖는 포스트모더니즘적 성향을 분석하고자 한다.

베케트과 나우만의 작품에 나타난 포스트모더니즘적 성향을 알아보기 위해서 두 작가와 포스트모더니즘이 공통적으로 관련되어있다고 볼 수 있는 초현실주의를 연관시켜 살펴보도록 하겠다. 초현실주의 역시 예술적 재현에 대한 회의를 시작으로 활동이 시작되었으며 진리와 실체가 절대적인 것이 아닌 상대적인 것을 인식하고 극단적인 요소들을 병치 혼재하는 형식의 작품을 하였다. 초현실주의는 모더니즘계열로

1920년부터 20년간 프랑스를 중심으로 나타난 아방가르드 예술운동이었다. 그들은 이성적으로 눌린 본능을 표출하려 하였고 무의식의 세계를 현실과 융화시켜 초현실적 세계를 만들어 내었다. 이러한 기괴한 방법론의 기저에는 늘 전통과 이성의 부정이라는 포스트모더니티가 기본 개념으로 자리잡고 있었으며 모더니즘을 포스트모더니즘으로 이끌어간 운동의 중심에 있었다. 이러한 초현실주의가 베케트와 나우만의 작품과 공유하는 포스트모더니티적 성향을 몇 가지 특징을 들어 살펴보고자 한다.

2. 관습적 언어의 전복

초현실주의자들은 이성적 사고를 부정하고 언어와 합리적 사고의 필연성을 신임하지 않는다. 그들은 언어, 사물, 사고로 연결되는 합리적인 그리고 습관화된 인간의 개념을 의도적으로 바꾸어 놓는 데에 관심을 둔다. 특히 마그리트(Rene Magritte)¹⁴¹⁾는 언어와 사물간의 관계에 깊은 관심을 가졌다. 그는 사물을 마땅히 있어야할 위치에서 옮겨 영뚱한 자리에 배치해 놓는다. 이로써 그는 절대적 공간성, 절대적 개념을 의심해 보는 것이다. 그의 작품 <단어의 사용1(The Use of Words 1), 1928~29>에서 마그리트는 우리가 늘 사용해오고 알고 있던 파이프를 그려놓고 그 밑에 ‘이것은 파이프가 아니다(Ceci n'est pas une pipe).’ 라고 적어 놓았다. 그림 속의 담뱃대는 단지 그림일 뿐 실제의 파이프가 아님을 표명하고 있는 것이다. 마그리트는 이러한 개념적 미술을 통해 언어의 절대성을 부정하는 동시에 예술에서 있어 오랫동안 지배해온 화폭의 일루전(illusion)의 문제를 또한 환기시키고 있다. 그의 <꿈의 열쇠(The Key of Dream), 1930>라는 작품을 보면 화면을 네 등분으로 나누고 각 칸마다 하나의 사물과 이름을 병치시켜 놓았는데 세 번째까지는 이미지와 단어가 서로 일치하지 않게 배치하다가 마지막 네 번째 경우만 사물과 이름이 일치한다. 마그리트는 언어와 사물의 관계는 결코 고정적이거나 절대적인 것이 아니라 사람간의 사회적 약속으로 만들어진 우연적인 것에 지나지 않음을 역설하고 있는 것이다. 이러한 개념은 그가 초현실주의에 머물러있는 것이 아니라 더 나아가 본질의 절대성을 부정하는 포스트모더니즘의 개념미술과 연결되어짐을 보여준다. 개념미술가인 조셉

141) 마그리트 (Rene Magritte, 1898-1967), 벨기에 출생. 초현실주의자. 막스 에른스트, 미로, 달리 등의 초현실주의자들과 초현실주의 활동에 참여하며 <초현실주의 혁명>이라는 잡지 발간. 마그리트는 사물과 단어 간의 부적절한 관계를 인식한 초현실주의 작가로 독특한 위치를 차지하고 있다.

코수스(Joseph Kosuth)는 사물과 사물의 사전적 정의를 나란히 배치하는 설치미술을 통해 실제(본질)와 정의(기호체계로서의 언어)와의 관계에서 나타나는 모순을 지적하고 있다. 그는 의자의 사진과 의자, 그리고 의자를 지칭하는 언어적 개념설명을 나란히 배치시키고 의자 실체와 의자의 이미지, 그리고 우리가 믿고 있는 의자의 개념 사이에서 발생하는 괴리감을 폭로하고 있다. 이러한 언어의 전통적 개념에 의문을 제기하는 포스트모더니즘의 작품들은 언어의 전통적 개념을 다양한 방법으로 해체하고 실험한 베케트와 나우만의 작품에 공통적으로 드러나는 요소임을 알 수 있다.

3. 낮설게 하기

인간의 부조리한 상황을 인식시키기 위해 베케트와 나우만 두 작가는 ‘낮설게 하기’라는 방법을 사용했다. ‘낮설게 하기’는 원래 초현실주의자들이 사용하던 기법으로 ‘데페이즈망(dépayement)’이라 하는데, 이것은 어떠한 사물을 원래 있던 자리에서 완전히 생소한 자리로 옮겨놓는 방법을 말한다. 우리가 흔히 접하는 사물들을 비합리적으로 모순되게 배치시킴으로써 모든 것이 낮설게 보이게 만드는 효과를 얻는다. 그리하여 보는 이에게 일상의 사물들의 고유한 기능과 정의에 의문을 갖게 하고 전통적인 사고, 개념에 질문을 던지게 한다. 특히 데페이즈망을 작품의 주요한 방법으로 사용한 작가는 마그리트였다. 마그리트는 비논리적으로 모순된 결합을 통해 고유하게 가지고 있는 사물의 속성을 상실하게 만들고 전혀 다른 신선한 충격을 제시한다. 그의 작품, <피레네의 성(Castle in the Pyrenees), 1959>을 보면 성이 작게 축소되어 커다란 돌 위에 올라가 있고 커다란 돌 전체는 하늘위에 부유하고 있다. 작품, <겨울비(Golconde), 1953>에서는 땅위를 걸어 다녀야 할 사람들이 비가 되어 충격을 거스른 채 부유하고 있다. 이미지 뿐 아니라 앞에서 언급했듯이 마그리트는 우리의 상식 또한 낮설게 만드는 효과를 사용한다.

이렇듯 기존의 개념을 바꾸어 버린 이미지나 장면은 습관처럼 믿어온 실체를 부정하고 그것들 또한 절대적 가치가 아닌 상대적인 가치임을 인식하게 한다. 베케트는 낮설음의 상태를 언어의 전복을 통해 이루어 낸다. 베케트의 경우에도 대화에 있어 전혀 연계성 없는 흐름이나 등장인물들의 일상적이지 않은 행위를 통해 이 낮설음을 계속 던져주고 있는 것을 보았다. 또한 베케트는 몇몇 작품을 의도적으로 모국어가 아닌 프랑스어로 썼는데 이는 모국어가 아닌 낯선 언어로 작업을 할 경우 보다 극명

하게 낯설음을 제공할 수 있기 때문이었다.

나우만은 그의 모든 매체를 통해 낯설게 하기를 시도하였다. 먼저 그는 우리가 쓰는 일상적인 언어를 낯설게 만들었다. 그의 네온 작품들의 일상적인 언어들은 과장, 반복되어지면서, 혹은 병치되거나 대립되면서 관객에게 낯설게 다가간다. 결과적으로 관객은 그 고유한 의미에 대해 새로운 시각으로 접근하게 되는 것이다. 이것이 바로 ‘낯설게 하기’의 효과인 것이다. 초현실주의자들에 의해 실험되었던 낯설게 하기는 익숙한 사물을 익숙하지 않은 자리에 옮겨 그 사물을 낯설게 바라보게 하는 방법이었으나 베케트와 나우만은 사물대신 언어를 익숙하지 않은 방법으로 배열하거나 이미지를 전복하여 그 효과를 나타내고 있다. 수동적으로 받아들여졌던 상황을 ‘낯설게 하기’를 통해 다른 각도로 새롭게 지각하게 한다.

결국 이들의 작품들을 바라보면서 관객들에게 우리의 일상적인 행동들 또 우리가 처해있는 상황들을 새롭게 인식하도록 만드는 것이다.

4. 기이함과 우연

나우만과 베케트의 ‘낯설게 하기’ 방법론에는 초현실주의에 나타나는 기이함, 긴장과 두려움이 나타난다. 일상적인 대상을 전혀 새로운 형태로 접하게 되면서 우리는 처음에는 충격을, 다음에는 마음의 긴장감과 새로운 것에 대한 생소함 또는 불편함을 느끼게 된다. 엘리자베스 라이트(Elizabeth Wright)는 이러한 기이한 느낌을 포스트모던의 중심 개념으로 보고 있다. 그녀는 “포스트모더니즘적 표현은 일상적인 재현에 대한 도전이며 관객으로 하여금 세상이 그것을 재현하고 설명해야 할 이미 만들어진 대상이 아니라 계속해서 구성, 해체, 재구성의 과정을 통과하고 있는 대상이다.”라고 말한다.¹⁴²⁾ 기이함은 일상에 마주치는 모든 대상에 습관적으로 젖어있는 관객에게 우선 시각적인 충격을 선사한다. 기존의 이미지를 전복시킨 그림이나 연극 장면은 관객에게 의문을 갖게 만들고 이는 자신들이 믿어온 실재에 대해 회의를 품게 한다. 관객은 작가가 전복시켜 재구성한 작품을 보며 자신들이 의심없이 믿어왔던 대상 역시 변화의 과정 속에 있음을 인식하게 되는 것이다. 이 실재의 상대성이 바로 포스트모더니즘의 요소이다.¹⁴³⁾ 초현실주의의 이러한 기이함은 앞서 말한 낯설게

142) Elizabeth Wright, "The Uncanny and Surrealism," *Modernism and European Unconscious*, Eds. Peter Collier & Davies (New York: St. Martin's, 1990), pp. 265-282.

하기와 문맥을 같이 하여 전개해 나아간다. 기존의 대상을 전혀 다른 생소한 자리에 옮겨놓음으로써 낯설음을 유도함과 동시에 더 나아가 두 개의 대치되는 서로 다른 대상을 병치하는 방법으로 관객에서 낯설음에서 더 나아가 기이함을 유발시킨다.

우리에게 그림 속의 그림으로 알려진 작품, <인간조건(The Condition of Human), 1933>에서 마그리트는 창밖으로 보이는 풍경과 그림에 그려 넣은 풍경을 병치시킴으로써 혼동을 야기하고 있다. 마그리트는 이 그림에 대해 다음과 같이 언급한다.

나는 캔버스에 의해 가려진 풍경의 일부분을 정확하게 묘사한 그림을 방안 창문 앞에 두었다. 그래서 그림 속에 표현된 나무는 방 바깥의 나무 시야에서 가렸다. 말하자면 나무는 방안의 그림에서, 그리고 방밖의 실제 풍경에서 모든 감상자의 마음속에 동시에 존재하였다. 이것이 곧 우리가 세상을 바라보는 방식이 된다: 즉, 세상은 우리 내부에서 경험되는 정신적인 재현에 불과한 것이지만, 우리는 세상을 외부의 것으로 여긴다. 144)

마그리트는 그림이라는 창을 통해 현실을 바라보는 동시에, 바로 그 그림이라는 창 때문에 실제의 풍경을 가려버리는 결과를 가져온다고 보는 것이다. 그리고 우리는 우리가 원하는 창을 통해 실재를 왜곡해서 바라보고 있는 것일 지도 모른다는 의문을 제기한다. 그는 이러한 실제와 그것의 재현을 이중구조로 병치하면서 우리의 인식을 혼란스럽게 만들며 익숙하지 않은 배치에 기이한 감정을 느끼게 한다. 그가 시리즈로 제작한 작품, <빛의 제국(Empire of Lights), 1954>은 빛과 어두움, 밤과 낮이라는 대립된 개념을 서로 병치시켜 놓고 있다. 이것은 시간의 개념을 전복시킨 작업이다. 마그리트는 자신의 작업은 상식에 대한 도전이라 표명한다. 이러한 상식에 대한 도전, 습관에 대한 도전이 바로 베케트와 나우만이 작품 전체를 통해 시도하려 했던 주된 방법론이었고 이러한 상식적이지 않은 작품의 전개는 관객에게 기이함과 공포감을 조성한다. 이 두 작가의 이러한 상식적 문맥을 반전시키는 반전통적 성향은 포스트모더니즘의 기본 개념과 그 주제를 공유하고 있다.

143) Elizabeth Wright, "The Uncanny and Surrealism," *Modernism and European Unconscious*, Eds. Peter Collier & Davies (New York: St. Martin's, 1990), pp. 265-282.

144) Suzi Gablik, *Magritte* (New York: Thames & Hudson, 2000)

VII. 결론

1. 연구요약

브루스 나우만의 작품을 문학작품과의 비교 연구를 통해 문화사적 맥락에서 그의 작품이 갖는 의의를 살펴보았다. 나우만 작품 전반에 나타나는 반전통적 성향과 인간의 언어와 행위에 나타나는 부조리성을 탐구하는 작품행위를 실존주의적 주제를 담은 부조리극, 사유엘 베케트의 <고도를 기다리며>와 비교 분석함으로써 예술과 문학간에 공유하는 문화사적인 범주 안에서의 인간존재론적인 주제를 연구하였다.

이 연구를 위해 우선 나우만의 작품전체에 나타난 반전통적 성향을 그의 반전통적인 물질 탐구, 새로운 방법론의 시도, 언어의 해체, 주제의 확장으로 나누어 살펴보았다. 나우만은 전통적인 예술적 재료들을 거부하고 모든 가능한 비예술적 재료를 예술에 끌어들이며 습관화된 예술 형식에 도전하였다. 그는 네온, 시멘트, 철근, 공업용 레진, 석면 등의 비예술적 재료를 작업에 도용함과 동시에 자신의 신체, 공간, 언어, 소리 등 비물질적 범주에 속하는 요소까지 작업의 재료로 사용하였다. 그는 이 모든 재료를 가지고 전통적 가치로 인해 습관적으로 각인된 개념들을 해체시켰다. 이러한 방법론을 배경으로 그의 모든 예술행위는 인간의 행위관찰로 이어진다. 인간이 관습적 사고에 묶여 비합리적 행위를 하고 있음에도 그것을 깨닫지 못함을 작품으로 관찰하고 드러낸다. 결국 나우만은 인간의 부조리성을 인간행위의 관찰을 통해 드러내며 관례 속에 인식하지 못했던 이러한 인간의 비합리적 행위를 객관적으로 인식하게 해준다. 이것이 바로 부조리극과 공유하는 주제이며 방법론인 것이다.

이러한 반전통적 성향과 부조리성을 문학작품과 비교 분석하기 위해 부조리극, <고도를 기다리며>의 철학적 배경 및 형식적 특성을 살펴본 후 두 작품에 나타난 반전통주의적 성향을 각각 전통적 언어해체와 전통적 형식해체로 나누어 살펴보고 두 작품이 공유하는 인간존재와 행위의 부조리성을 언어의 부조리성, 인과관계를 상실한 순환적 구조, 유희성, 우연성, 광대의 존재, 물리적 위협, 실존주의적 주제로 나누어 분석해봄으로 두 작품에 공유되어 나타난 반전통주의적 성향과 부조리적 주제를 확인할 수 있었다.

문화사적 주제 아래 문학과 예술이 그 주제와 방법론을 공유하고 소통하고 있음을 또 다른 예술적 범주인 포스트모더니즘과 결부시켜 확인해 보는 작업은 인문학적 범

주 안에서 각각의 분야가 유기적으로 상호소통하며 영향을 주고받고 있음을 확인하게 한다. 나우만과 부조리극은 전통에 도전한다는 커다란 틀 안에서 언어의 전복, 낯설게 하기, 기이함, 우연 등의 포스트모더니즘적 성향을 공유함을 살펴볼 수 있었다.

나우만의 작품은 연구한 바와 같이 부조리극, <고도를 기다리며>와 반전통적인 성향과 인간의 부조리성을 주제로 다룬다는 점에서 문화사적 범주 안에 예술과 문학이 서로 영향력을 미치고 있음을 보여주었다.

2. 연구의의

네온과 입체작품에서부터 설치와 행위예술까지 일관성있게 반전통주의를 표방한 나우만의 작품은 예술에 있어서 사용되어 왔던 미술 재료의 범위를 확장시켰고 또한 예술작품의 범위를 확장시켰다. 그의 작품은 문화 간의 장르: 음악, 미술, 문학, 철학, 사이에 있는 경계를 넘어선다. 나우만은 사뮤엘 베케트의 극작품 <고도를 기다리며>와 비교할 만한 드라마라 할 수 있는 예술작품을 만들어 내었다. 각각의 분야는 서로 개별적 성격을 갖고 있으면서 언제나 서로에게 영향력을 행사한다. 예술은 언어와 언어, 개념과 개념 사이의 무엇인가를 표현해 낼 수 있으며 나우만은 이러한 미술의 유일한 기능을 이해한 작가이다. 그의 작품이 문학과 많은 요소를 공유한다 할지라도 단 몇 분 만의 행위예술을 통해 문학의 전체 이야기를 함축할 수 있다. 그것을 통해 언어 사이의 의미를 창조해 낼 수 있는 것이다. 베케트 역시 언어의 한계를 잘 이해한 작가이다. 언어로 표현되는 영역인 문학에 있어서 언어의 한계를 알면서 언어로 표현해야만 하는 부조리한 자신의 입장을 고민한 작가이다. 그리하여 그는 언어의 한계를 언어 사이의 무엇인가로 극복하려 하였다. 그의 부조리극은 한계성을 지닌 언어를 어떻게 극복하고 있는지를 보여주었다. 부조리극 자체가 한계성을 실험하는 형식 그 자체였다. 나우만과 베케트는 각각의 작품을 한계를 극복하는 도구로 삼았으며 극복하는 과정 자체가 하나의 새로운 세계에 대한 도전으로 작용하였다. 작가는 잘못을 지적받지 않고 자기방식대로 무언가를 탐구해 나가는 것이 허용된다. 다른 분야의 훈련된 체계 안에서는 가능하지 않은 것이 작가에게는 가능하다. 나우만과 베케트는 바로 이러한 작가에게 주어진 허용을 이해하고 그것을 이용할 줄 아는 작가였다. 이러한 작가들에 의해 문화와 문화 사이에서 아직 탐구되어지지 않은 가능성을 향한 실험이 계속되고 있다.

본 논문은 각기 다른 예술과 문학이 어떻게 한 문화 속에서 공존하며 분야와 분야 사이 아직 탐구되지 않은 지점에 서서 우리에게 새로운 가능성을 제시하고 있는지를 밝히는 것에 그 첫째 의의가 있으며 두 번째는 문화의 경계와 경계선 상에서 탈장르적 작업으로 전환되는 현대미술은 다른 차원에서의 미술의 해석방식을 요구하고 있는데 본 논문은 그 중 하나의 해석 방식을 제시하였다는 데에 의의가 있다.

참고문헌

국내문헌

- 김소임. 사무엘 베케트: 고뇌와 실험의 현장. 서울: 건국대학교 출판부, 1995.
- 김정숙, 박동준. 고도, 그는 누구인가?. 서울: 만남, 2002.
- 김혜란. 사무엘 베케트 극연구. 경기: 한국학술정보(주), 2007.
- 박영식. 언어철학 연구. 서울: 현암사, 1995.
- 안정오(역). 비트겐슈타인. 서울: 인간사랑, 2000.
- 이원기(역). 사무엘 베케트 희곡전집1,2. 서울: 예니, 1991.
- 이영철(역). 철학적 탐구. 서울: 서광사, 1994.
- 홍복유(역). 고도를 기다리며. 서울: 문예출판사, 1969.
- 오진경, 이주은(역). 1960년 이후의 현대미술. 서울: 시공사, 1989.
- 김수기, 김진송(역). 모더니즘, 포스트모더니즘, 리얼리즘. 서울: 시각과 언어, 1993.

국외문헌

- Aubarede, De Gabriel. "An Interview with Beckett," *The Critical Heritage*, eds., Lawrence Graver & Raymond Federman. London: Routledge & Kegan Paul, 1979.
- Beckett, Samuel. *Molly*. London: J. Calder, 1959.
- _____. *Waiting for Godot*. New York: Grove Press, 1954.
- _____. *All That Fall*. London: Faber and Faber, 1957.
- _____. *Eleutheria*. New York: Foxrock Inc., 1996.
- _____. *Waiting for Godot: from in movement*. Boston: Twayne Publishers, 1990.
- _____. Proust. *Chatto & Windus*, 1931.
- _____. "Dante... Bruno. Vico... Joyce," *Our Exagmination round his Factification for Incamination of Work in Progress*. Paris: Shakespeare & Co., 1929.
- Benezra, Neal. *Bruce Nauman*. Minneapolis: Walker Art Center, 1995.

- Bradby, David. "Samuel's Shape." *Samuel Beckett: Waiting for Godot*. Ed. Ruby Cohn. London: Macmillan, 1987.
- Bruggen, Coosje van. *Bruce Nauman*. New York: Rizzoli International Publishers, 1988. Butler, Lance St, John. *Samuel Beckett and the Meaning of Being*. London: Macmillan, 1984.
- Camus, Albert. *Le Mythe de Sisyphe*. Paris: Folio, 1942.
- Cordes, Christopher. "Talking with Bruce Nauman: An Interview, 1989." *Bruce Nauman: Work from 1965-1972*. New York: Castelli Graphics, 1989.
- Dexter, Emma. *Raw Materials*. London: Tate Publishing, 2004.
- Durutt, Matthew, and Frohne, Ursula. "Bruce Nauman," *Mediascape*. New York: Guggenheim Museum of Art, 1967.
- Esslin, Martin. *The Theatre of the Absurd*. New York: Penguin Books, 1977.
- _____. *Samuel Beckett: A Collection of Critical Essays*. Englewood Cliff, N.J.: Prentice-Hall, 1965.
- Fineberg, Jonathan. *Art since 1940: Strategies of Being*. New Jersey: Prentice Hall, 1995.
- Gablik, Suzi. *Magritte*. New York: Thames & Hudson, 2000.
- Gessner, Niklaus. *Die Unzulänglichkeit der Sprache*. Zurich: Juris, 1957.
- Halbreich, Kathy. "Social Life," *Bruce Nauman*. Minneapolis: Walker Art Center, 1995
- Kenner, Hugh. *Samuel Beckett: a Critical Study*. Berkeley & L.A.: University of California Press, 1973.
- Kraynak, Janet. *Please Pay Attention Please: Nauman's Words*. Massachusetts: MIT Press, 2005.
- Lane, Richard. ed. *Beckett and Philosophy*. New York: Palgrave, 2002.
- Lance, St. John Butler. *Samuel Beckett and The Meaning of being*. London: The Macmillan, 1984.
- Lewallen, M. Constance. *A Rose Has No Teeth Bruce Nauman In The 1960s*. London, L.A. and Berkeley: University of California Press, 2007.
- Livingston and Marcial, Tucker. *Bruce Nauman*. L.A.: Los Angeles Country Museum of Art, 1972.

- Lyon, David. *Postmodernity: Concept of Social Thought*. Minneapolis: University of Minnesota Press, 1999.
- Monte, James. "Bagless Funk," *American Sculpture of the Sixties*. L.A. : Los Angeles County Museum of Art, 1967.
- Nealon, Jeffrey. "Samuel Beckett and the Postmoderns: Language Games, Play and Waiting for Godot." *Waiting for Godot and Endgame: Casebooks*. Ed. Steven Conner. London: Macmillan, 1992.
- Richardson, Brenda. *Bruce Nauman: Neons*. Baltimore: The Baltimore Museum of Art, 1982.
- Robinson, Michael. *The Long Sonata of the Dead: A Study of Samuel Beckett*. New York: Grove Press, 1976.
- Steiner, George. *Language and Silence*. New York: Penguin Books, 1979.
- Storr, Robert. "Beyond Words," *Bruce Nauman*. Minneapolis: Walker Art Center, 1995.
- Todoli, Vincente. *Bruce Nauman -Raw Materials*. London: Tate Publishing, 2004.
- Whitney, David. *Bruce Nauman 25 years*. Exhibition Catalogue. New York: Leocastelli Rizzoli, 1994.
- Wittgenstein, Ludwig. *Philosophical Investigation*. London: Oxford, 1956.
- Wright, Elizabeth. "The Uncanny and Surrealism," *Modernism and European Unconscious*. Eds. Peter, Collier & Davies. New York: St. Martin's, 1990.

정기간행물

- Angelus De, Michele. "Interview with Bruce Nauman," *Vanguard* 8, February, 1979.
- Bakhtin, Mikhail. "The Role of Games in Rabelais," *Game, Play Literature*. Number 41, September, 1968.
- Beckett, Samuel. "Harold Hobson's Samuel Bekett, Dramatist of the Year," *International Theatre Annual*, Number 1, London, 1956.
- _____. "Moody Man of Letters," *New York Times*. May 6, 1956.
- Dercon, Chris. "Keep Talking It Apart: A Conversation with Bruce Nauman," *Parkett* #10, September, 1986.
- Jan Butterfield, "Bruce Nauman: The Center of Yourself, 1975," *Arts Magazine* 49,

February, 1975.

Ionesco, Eugene. "Dans les armes de la ville," *Cahier de la compagnie Madeleine Renaud-Jean-Louis Barrault*, Number 20, Paris, 1957.

Metman, Eva. "Reflections on Samuel Beckett's Play," *Journal of Analytical Psychology*. London, January, 1960.

Nauman, Bruce. "Notes and Projects," *Artforum*. Volume 9, Number 4, 1971.

Pincus, Robert. "Bruce Nauman: Another kind of Reasoning," *Artforum*, February, 1972.

Raffael, Joe and Baker, Elizabeth. "The Way-Out West: Interviews with Four San Francisco Artists," *Art News*. Volume 66, Number 4, 1967.

Schneider, Alan. "Waiting for Beckett," *Chelsea Review*. New York, Fall, 1958.

Sharp, Willoughby. "Nauman Interview, 1970." *Art Magazine* 44, March, 1970.

Simon, Joan. "Breaking the silence: An Interview with Bruce Nauman". *Art in America*. Volume 76, Number 9, September, 1988.

Schjeldahl, Peter. "New York Letter," *Art International*. Volume 13, Number 7, September, 1969.

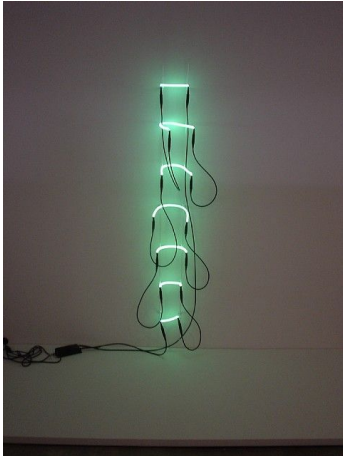
Wallace, Ian and Keziere, Russell. "Bruce Nauman Interviewed," *Vanguard* (Canada). Volume 8, Number 1, February, 1979.

논문

김기혜. "르네 마그리트 회화에 있어서의 '역설' 연구." 이화여자대학교 대학원 석사학위 논문, 1992.

김윤미. "언어와 사진을 매체로 한 개념미술의 유형적 분석: 조셉 코수스와 브루스 나우먼을 중심으로." 단국대학교 교육대학원 석사논문, 2006.

참고도판



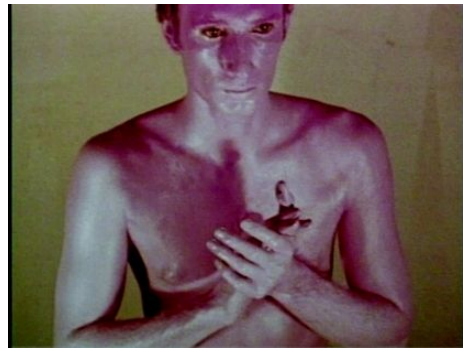
[도판1]



[도판2]



[도판3]



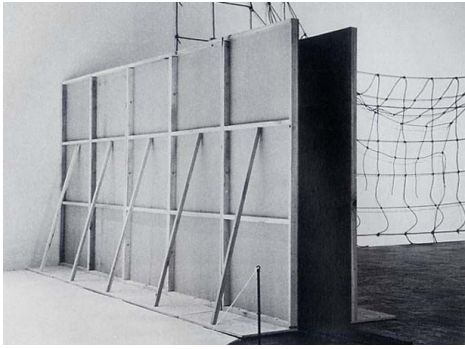
[도판4]



[도판5]



[도판6]



[도판7]



[도판8]



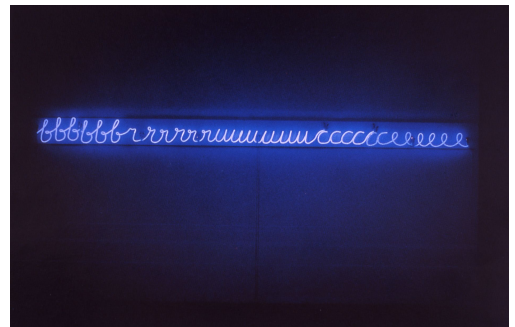
[도판9]



[도판10]



[도판11]



[도판12]



[도판 13]



[도판 14]



[도판 15]



[도판 16]



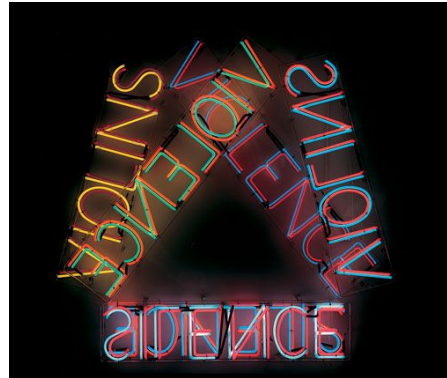
[도판 17]



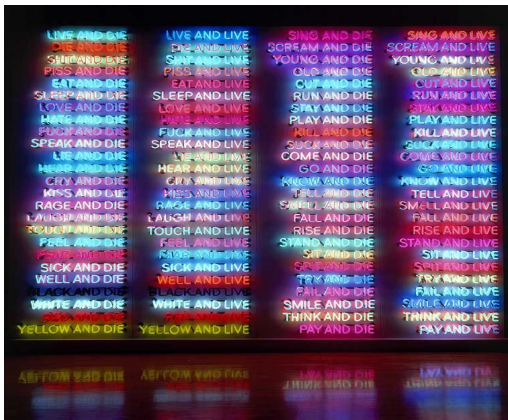
[도판 18]



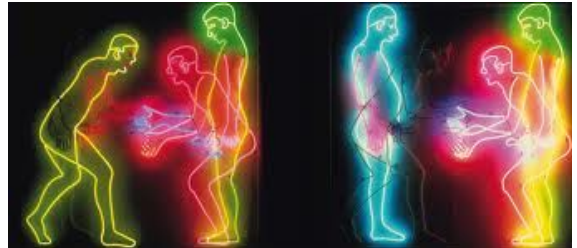
[도판19]



[도판20]



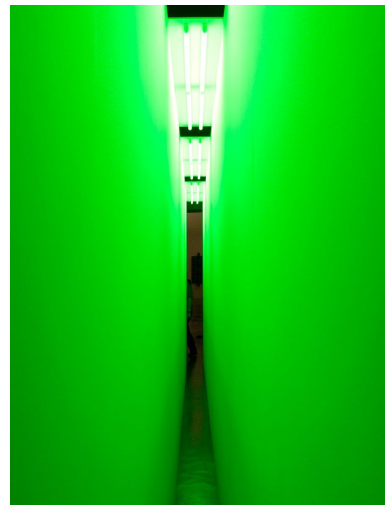
[도판21]



[도판22]



[도판23]



[도판24]



[도판25]



[도판26]



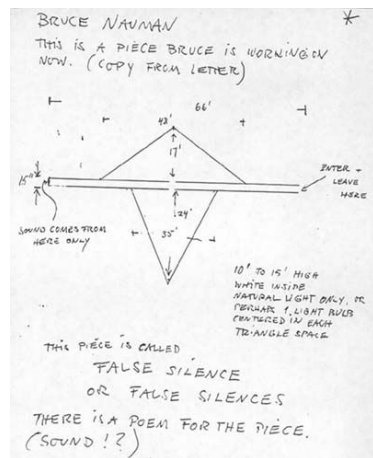
[도판27]



[도판28]



[도판29]



[도판30]



[도판31]



[도판32]



[도판33]



[도판34]



[도판35]



[도판36]