

백남준 탄생 80주년 특별전:
노스탤지어는 피드백의 제곱

2012.07.20 - 2013.01.20
백남준아트센터

Nam June Paik's 80th Anniversary :
Nostalgia is an Extended Feedback

20 July 2012 - 20 January 2013
Nam June Paik Art Center



교사용 지도서



목차

1. 전시 개요 및 교재 안내
2. 단체 관람 안내
3. 전시 연계 프로그램 안내
4. 전시주제 : 사이버네틱스
5. section1 : 지구별, 픽셀에서 파노라마까지
6. section2 : 호모 사이버네틱쿠스
7. section3 : 로봇극장
8. section4 : 사이버네틱 시공간
9. section5 : 열린회로, 오픈 액세스
10. section6 : 참여의 예술
11. section7 : 백색 커뮤니케이션
12. 백남준 연보
13. 참고문헌

책임편집
구정화

디자인
김유진

발행일
2012.9.3

발행처
백남준아트센터
446-905, 경기도 용인시 기흥구 백남준로 10
T : 031-201-8500
www.njpartcenter.kr

1

교재 안내

교재 개요

본 교재는 백남준 탄생 80주년 특별전 <노스텔지어는 피드백의 제공>의 전시관람 및 감상 지도를 위해 교사들에게 제공되는 것으로 단체 관람에 대한 안내, 전시 전반에 대한 소개 및 교육과 연계된 간단한 설명 등이 담겨져 있습니다. 전시장에서 배포되고 있는 어린이용 리플렛 <그림으로 보는 백남준의 결정적 순간>과 함께 사용하시면 됩니다.

1

전시 개요 및 교재 안내

전시 개요

백남준 탄생 80주년을 맞이하여 기획한 전시 <노스텔지어는 피드백의 제공>은 시대를 앞서간 천재, 세계적인 미디어 아티스트이자 음악가, 플럭서스 예술가인 백남준의 예술세계를 되짚어보고 그의 문제의식을 공유하기 위한 전시이다.

전시제목인 “노스텔지어는 피드백의 제공”은 백남준이 1992년에 쓴 글의 제목이다. 백남준은 과거를 되돌아보면서 품게 되는 노스텔지어는 단순히 기억을 끄집어내는 행위와 느낌이 아니라, 마치 타인이 우리에게 주는 피드백 못지않은, 혹은 그 피드백보다 훨씬 큰 깨달음을 일깨울 수 있다고 믿었다. 그래서 백남준은 유난히 낱짜를 이용한 작품을 많이 남겼고, 지난 시대의 유물로 간주되는 예술과 사상을 새롭게 해석하여 미래의 비전을 제시하는 글도 여러 편 썼다. 인간, 기계, 자연을 별개의 영역이 아닌 영역간 소통이 발생하고 그 소통을 어떻게 제어할 것인지를 탐구하는 사이버네틱스라는 학문에 몰두하였던 백남준은 이를 예술로 구현하고자 하였다. 그가 강조하는 것은 대상이 아닌 대상간의 소통이며 그 대상에는 인간뿐 아니라 기계와 자연까지 포함되어 있다.

이번 전시에서 주목할 것은 인간과 기계의 영역 간의 소통을 표상하는 인간화된 로봇인 백남준의 로봇 작품들이 마치 하나의 연극 장면처럼 출연하는 ‘로봇극장’, 그리고 인간과 기계의 하이브리드인 로봇에 역사적 인물, 동료 예술가들의 이름을 따서 자신의 사유를 반추한 ‘호모 사이버네틱쿠스’의 로봇들이다. 특히 1층 전시장 입구에서는 자전거를 타고 있는 징기스칸, 꽃으로 장식된 자동차를 타고 동서를 가로지르는 ‘마르코 폴로’, ‘이지 라이터’라는 이름처럼 오토바이를 탄 로봇, 화려한 장식으로 치장한 ‘인디언’까지 마치 관객을 향해 달려들 듯 한 로봇들의 향연이 이어진다. 그리고 2층에서는 당통, 슈베르트, 선덕여왕, 율곡 등 역사적 인물들이 극장의 무대에서 그 이름이 지닌 역사와 의미를 가르치듯 서있다.

또한 백남준아트센터 뿐 아니라 서울도심 한복판 서울스퀘어에서 백남준의 작품 <손과 얼굴>, <비디오 신디사이저>가 상영된다. 브라운관이 캔버스를 대체할 것이라는 백남준이 예언한 지 어언 삼십년이 지난 지금 대한민국의 건물과 거리를 수놓는 진정한 ‘비디오 회화’를 만날 수 있는 자리가 될 것이다.

그를 기리는 노스텔지어 가득한 이번 전시가 백남준이라는 과거로부터의 피드백이 오늘을 사는 우리의 모습과 만나 제공이 되게 함으로써 내일을 향한 새로운 출발점이 되기를 희망한다.

2

단체 관람 안내

단체 관람 예약

인원수는 최소 20명 이상, 최대 100명까지 관람 예약이 가능하며, 방문 10일 전까지 전화예약 후 방문해주시기 바랍니다. 예약 변경 및 취소 시에는 사전에 미리 연락 주시기 바랍니다. 100명 이상 단체의 경우 별도 문의해주시기 바랍니다. 단체 자유관람 시 질서유지 및 안전사고 예방을 위해 인솔자의 동행이 반드시 필요하며, 단체 관람 교사 혹은 인솔자의 사전 지도를 부탁드립니다.

단체 도슨트 투어 예약

인원수는 15인 이상 60명 미만의 단체일 경우 예약이 가능하며, 시간대는 오전 (10:00~12:00), 오후(13:00~17:00) 각 1개 단체씩 관람하실 수 있습니다. 투어 소요시간은 1시간 입니다. 예약 변경 및 취소 시에는 사전에 미리 연락 주시기 바랍니다.

**문의 및 예약 : 031-201-8529 / reservation@njpartcenter.kr

3

전시 연계 프로그램 안내

I. 학생 그룹을 위한 프로그램

1: 달나라 백남준

기간	9월 3일 - 12월 15일 (주중 매일 1회)
강사	심온, 이승미 (백남준아트센터 전문 도슨트)
대상	초/중/고 학생 그룹
정원	20-40명 이하
참가비	3,000원(입장료 포함)
내용	전문 도슨트의 안내에 따라 작품을 감상하고 활동지를 활용해 백남준의 작품세계를 이해할 수 있는 교육프로그램
참가방법	1주일 전 전화 예약 tel : 031-201-8529

II. NJP 토요문화학교 – 종이없는 사회를 위한 학교

4강: 로봇극장

기간	9월 1일 - 10월 13일 (6주) / 매주 토요일, 10:00 - 13:00
강사	노리단 달록
대상	11세 - 16세
정원	20명
참가비	없음
내용	사이버네틱스의 정신을 구현한 백남준의 아바타 <로봇K-456>을 중심으로 기술의 인간화를 고민했던 백남준의 사유를 공유하고, 기술시대의 인간에 대한 인문학적 성찰을 토대로 로봇이 주인공인 영화만들기 프로그램
참가방법	홈페이지에서 신청서 다운로드 후 이메일 접수

5강: 퇴감기 프로젝트

기간	10월 20일 - 11월 17일 (5주) / 매주 토요일, 10:00 - 13:00
강사	김월식(예술가)
대상	14 - 19세
정원	15명
참가비	없음
교육내용	백남준의 <태내기자서전>감상을 통해 개인과 시대를 회고 종으로 엮어냈던 백남준식 회단의 사유를 살펴보고, 자신만의 자서전을 만들어보는 프로젝트
참가방법	홈페이지에서 신청서 다운로드 후 이메일 접수

6강: TV 실험실

기간	11월 24일 - 12월 15일 (4주) / 매주 토요일, 10:00 - 13:00
강사	이승미, 심온 외
대상	11 - 16세
정원	15명
참가비	없음
교육내용	백남준의 참여 TV, 백아베 비디오 신디사이저 등의 작품들을 감상하고 백남준이 가졌던 미디어에 대한 인식을 함께 고찰하고, 미디어에 대한 비판적 성찰을 해본다.
참가방법	홈페이지에서 신청서 다운로드 후 이메일 접수

III. NJP 토요강좌

기간	10월 13일 - 10월 27일 / 매주 토요일 오전 10:30 ~
장소	백남준아트센터 세미나실
대상	성인
참가방법	입장권 소지자에 한해 당일 선착순 입장
강좌개요	백남준의 예술세계를 이해하기 위한 동시대의 예술사적 흐름을 살펴보는 전문 강좌

차수	강의명	강사	일시
1	제로, 해프닝, 플럭서스 - 1960년대 독일의 새로운 전위예술	이현애 (홍익대강사)	10.13 / 10:30 - 13:00
2	1960 - 70년대 퍼포먼스 아트	조수진 (이화여대 강사)	10.20 / 10:30 - 13:00
3	미디어 아트의 이해	안소현 (백남준아트센터 큐레이터)	10.27 / 10:30 - 13:00

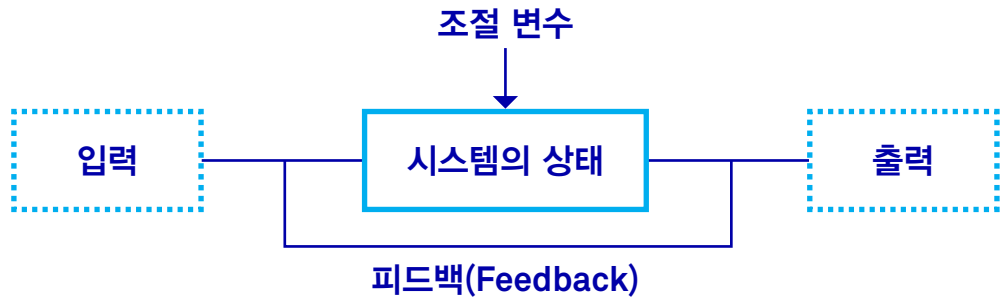
VI. 국제학술심포지움 : 인간과 기계, 삶을 이중주 하다

일시	10월 12일 오전 10:30
장소	경기도박물관
발제자	글렌 와튼(뉴욕 현대미술관), 버나드 제렉세(독일 ZKM 아트 앤 미디어 센터), 윌리엄 카이젠(미국 노스이스턴 대학) 등 국내외 석학 9인
내용	국내외 미술관, 학계의 석학들과 함께 사이버네틱스라는 융합적 학문의 틀 안에서 백남준의 예술을 논함. 과학기술의 발전에 따른 미디어 아트의 예술성과 수명의 관계, 컴퓨터를 이용한 예술의 창작과 수용의 문제, 그리고 디지털그의 삶에 대한 백남준의 비전 등을 다각적으로 토론하는 심포지움

4

전시 개념 : 사이버네틱스

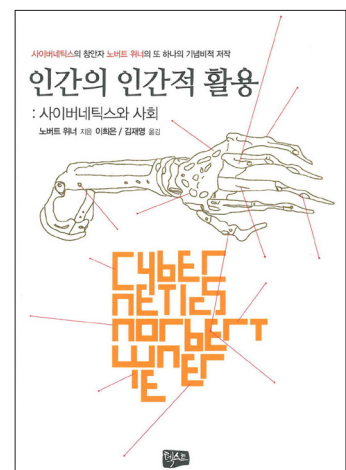
사이버네틱스는 정보를 전달하고 측정하는 일정한 시스템을 정보이론 뿐만 아니라 그와 비슷한 구조로 설명할 수 있는 여러 학문들에 적용한 다학제적(interdisciplinary) 이론이다.



발신자가 정보를 보내면, 그 정보가 얼마나 질서 있게 배치되어 있느냐에 따라 수신자에게 메시지가 전달되는 정도가 달라진다. 따라서 정보의 제어(조절)를 통해 소통의 효과를 높일 수 있다. 또 수신자가 주는 피드백에 따라 질서의 정도를 높이거나 낮출 수 있다.

중요한 것은 여기서 무조건 질서도가 높다고, 즉 메시지가 선명하다고 해서, 정보량이 최대가 되는 것은 아니라는 점이다. 모호한 부분, 의미가 없어 보이는 부분이 오히려 수용자의 해석의 의지를 자극하여 참여를 유도할 수 있기 때문이다. 따라서 이것은 열역학에서 말하는 엔트로피 구조로 설명할 수 있다. 열의 질서가 최대치가 되어 열평형 상태가 되면 더 이상 이동하지 않는 것처럼 수신자가 모두 알고 있는 내용만을 질서 정연하게 전달할 경우, 정보의 전달력은 오히려 떨어진다. 반대로 수신자가 전혀 알 수 없는 완벽한 무질서 상태로 전달할 경우 메시지는 아무런 정보를 전달하지 않는다.

사이버네틱스 이론이 파급력을 가진 것은 정보이론으로서의 정합성 때문이라기보다는 (실제로 정보전달에서는 많은 변수가 개입한다) 비슷한 도식을 다양한 학문 분야에서 찾아내려 했고 실제로 그것이 혁신적인 결과를 유도했기 때문이다. 정보 전달 시스템은 위에서 말한 것처럼 물리학(열역학)의 도식으로 설명될 뿐만 아니라, 신경생리학에서 뉴런이 신경전달물질을 전달하는 방식과도 유사하기 때문에, 인간과 인간의 커뮤니케이션뿐만 아니라 인간과 기계, 인간과 자연 사이에 정보량을 조절하여 소통할 수 있는 가능성을 열어주었다. 사이버네틱스라는 정보이론에서 사이보그나 사이버 세계라는 오늘날 친숙한 용어들이 비롯된 이유가 여기에 있다.



노버트 위너의 책 <인간의 인간적 활용>

백남준이 사이버네틱스에 매료된 것은 어쩌면 당연해 보인다. 미학, 음악, 공학 등 다양한 학문 분야를 넘나든 자신의 이력이 궤를 같이할 뿐만 아니라, 사이버네틱스 이론에서 나타나는 새로운 사유의 방식이 백남준이 심취했던 다른 여러 사상들과 아주 선명하게 연결되기 때문이다. 백남준의 사이버네틱스에 대한 생각은 여러 글과 작품에서 나타나지만, 가장 분석적으로 설명한 글은 “노버트 위너와 마셜 매클루언”이라는 논문이다.

“노버트 위너와 마셜 매클루언”, 1967 (《말에서 크리스토》 pp. 264-271) 요약 설명

이 글은 백남준이 1967년에 <Institute of Contemporary Arts Bulletin>에 수록하고, 이후 1974년 《백남준 : 비디아 앤 비디올로지 1959-1973》 도록에 재수록한 글이다. 1940년대 등장한 사이버네틱스이론과 1960년대 주목을 받은 매클루언의 미디어 이론이 갖는 유사성을 밝히고, 그로부터 백남준 자신이 생각하는 학제간 학문과 다매체 예술의 중요성을 강조한다. 특히 이들이 다양한 학문 간의 실제적인 영향 관계가 아니라 ‘상징적 상응관계’를 찾아내서 풍요로운 결과를 얻었듯이, 백남준도 논문의 말미에 미학과 사이버네틱스의 관계 목록을 제시하여, 일견 관련 없어 보이는 다양한 이론과 예술들을 결합시키려 하고 있다.

논문의 주요 내용

1. 학제간 학문

위너는 이미 20년 전(1940년대)에 인터미디어^{inter-media}를 예견, 학제간 학문의 중요성을 강조

- 이러한 인터미디어의 개념이 전기시대(강전류 기술에 기초한 공학)에서 전자시대(약전류에 기초한 컨트롤과 커뮤니케이션)으로 도약시킨 사이버네틱스라는 학문을 탄생시킴
- 이런 측면은 마셜 매클루언이 강조한 ‘지구촌’의 ‘복합미디어’에서 더욱 강화됨

2. 메시지가 없는 정보

“미디어는 메시지다”라는 매클루언의 주장은 이미 1940년대의 커뮤니케이션 이론에서도 은연 중에 나타남

- 노버트 위너 “메시지를 지닌 정보는 메시지가 없는 정보와 마찬가지로 중요하다”
- 존 케이지 “곡을 연주하게 하는 악보는 곡을 연주하지 못하는 하는 악보와 같은 역할을 한다”
- 백남준: 작품의 연주가 불가능하기 때문에 연주 가능한 음악이라고 부름

3. 전자와 생리학의 시뮬레이션 혹은 비유

- 『사이버네틱스』의 부제는 “동물과 기계에서의 컨트롤과 커뮤니케이션”
- 위너는 동물 신경의 피드백을 연구하다가 슈퍼컴퓨터의 원형을 찾아냄
- 컴퓨터의 2진법 코드도 인간 뉴런의 연결 부위에서 나타나는 ‘전체’(1) 또는 ‘무’(0)와 같은 원리
- 매클루언 : “우리는 온갖 인간의 속성을 피부처럼 지니고 있다. ... 자신의 중추신경계의 작동원리를 따르는 축소 모형을 외부에도 설치해 놓았다”

4. 불확정성

- 위너에게서 불확정성은 엔트로피
메시지는 외부세계와 마찬가지로 엔트로피의 지배를 받는다. 엔트로피를 통해 무질서의 정도를 측정할 수 있는 것처럼, 일련의 메시지에 포함된 정보를 통해 질서의 정도를 측정할 수 있다. 메시지의 가능성이 클수록 그 안에 포함된 정보량은 적다. 예를 들어 상투적인 표현은 위대한 시보다 정보량이 적다.
백남준 “**백색소음은 최대치의 정보를 포함하고 있다.**”
- 매클루언의 불확정성은 “저해상도^{low definition}의 콜 미디어”
차가운 매체는 수용자가 받아들이는 정보가 적기 때문에 많은 것을 보충해야 하기 때문에, 수용자의 참여를 유도

5. 위너와 매클루언의 차이점

- 위의 내용을 위너는 전자시대의 기술을 위한 미시형태로 이용하고, 맥루한은 심리적 사회적 환경을 위한 거시형태로 활용
- 위너는 맥루한이 발견한 아프리카와 TV문화의 유사성을 보지 못했고, 맥루한은 기계의 시간과 인간의 시간의 차이에 대한 위너의 주장에 관심을 갖지 않았다
- 위너는 비관론을, 맥루한은 낙관론을 취함

6. 백남준의 결론 : 학제간 학문을 이해하는 것은 논리적인 연관성이나 영향관계가 아니라, 상징적 상응관계를 이해하는 것

- 최근 다양한 매체를 활용하는 예술처럼 학문들의 복합적 연구가 중요. 이런 복합연구는 논리적 증명이 아니라 콜라주에 가까운 근본적인 비약으로, 사이버네틱스만큼이나 풍요로운 결과를 가져올 것이다.
- 하나가 다른 하나에 ‘영향’을 미치는 것이 아니라, 특정한 방식의 소통과 ‘상징적 상응관계’를 갖고 있을 뿐이다. 글 안소현 • 백남준아트센터 큐레이터

Section 1 : 지구별, 픽셀에서 파노라마까지

백남준에게 테크놀로지는 예술의 도구에 머물지 않고 인간, 기계, 자연을 아우르는 생태계의 네비게이션으로 작동했다. 1960~70년대 사이버네틱스 담론에 영향을 받아 커뮤니케이션을 생태학적 주제로 접근한 일군의 아티스트들과 함께 활동하며 백남준은 비디오와 텔레비전을 이용한 자신의 미디어 아트가 소통의 문제, 환경의 문제에 적극적으로 역할 하기를 희망했다. 백남준이 지향한 바는 자본과 권력의 통제라는 엄호 안에 갇혀 있는 테크놀로지를 구출하여, 이 테크놀로지가 인간과 기계와 자연의 요소들 사이의 지형을 제대로 탐사하는 데 기여하도록 하는 것이었다. 그러면서 서로 다른 지점, 서로 다른 차원 간에 연결과 접속을 무한대로 증식시키고 그 상호 피드백이 진정한 글로벌 그루브가 되어 지구를 울리기를 꿈꿨다.

백남준은 빛과 정보의 화면을 이루는 픽셀부터 지구 전체를 조망하는 파노라마까지 미시와 거시의 시각을 자유롭게 넘나들며 공간을 구축하는 데 탁월했다. <촛불 하나>라는 작품의 경우, 단 하나의 촛불이 카메라와 프로젝터를 통해 마치 세포 분열하듯 가상의 이미지들로 다시 태어나고, 촛불의 동작에 따라 너울거리는 이미지들이 실제와 가상을 결합한 공간을 창출한다. 이 공간은 관람자와 촛불의 물리적 움직임, 비디오 이미지를 이루는 미세한 전자들의 움직임이 함께 안무되는 무대다. 다양한 초록빛의 나뭇잎을 타고 배치된 모니터에서 각국의 춤과 음악 영상이 흘러나오는 <TV 정원>은 전자적 자극과 자연의 녹음이 유기체적 공간으로 수렴된다. 자연과 인위의 경계를 허물고 전지구적 리듬으로 박동하는 공간은 하나의 '테크노-에콜로지'의 풍경을 이룬다. 이러한 백남준의 공간 좌표는 언제나 시간의 좌표와 겹겹이 배치되어서, 초승달부터 보름달까지 열두 단계의 시간을 구현한 <달은 가장 오래된 TV>의 경우 인류 태초 빛의 원천이었던 달을 무수한 주사선이 만들어 내는 텔레비전 화면으로 중첩시킨다. 관람자가 시간의 길이와 깊이를 동시에 관조하면서 지구라는 별에 발을 붙이고 있는 인간의 존재를 자각하도록 하는 작품이다.



백남준 <촛불 하나> 1989



백남준 <TV 정원> 1973/2002

전시장 중앙 메자닌에 오르면 한 쪽으로는 <TV 정원>이 내려다 보이며, 다른 한 쪽으로는 인간, 기계, 자연이 하나의 지평으로 어우러지는 정경이 펼쳐진다. 여기서 가장 눈에 띄는 것은 4m에 육박하는 두 작품으로 그 중 하나는 백남준의 <사과나무>이다. 서른 세 대의 텔레비전이 나무의 형상을 이루는 가운데, 백남준의 손 끝에서 현란한 화면 분할과 채색으로

다채롭게 횡단하는 이미지의 만화경이 나무에 생명력을 불어넣는다. 또 하나의 작품은 카트린 이감과 루이 플레리의 <원형의 파편들>로서, 원과 사각형 안에서 인체를 표현한 레오나르도 다빈치의 드로잉 <비트루비안 맨>을 전자적으로 재해석한 작품이다. 다빈치의 인체를 16개의 부위로 분할하고, 이를 대형 사각 금속 틀과 원형 네온 구조물 사이에 배치된 16대의 모니터에서 각각 아주 느리게 움직이는 동영상으로 재현한다. 인체의 수학적 비율에서 우주의 질서와 조화의 원리를 찾았던 르네상스 시대의 원형을 전자적 파편들로 분해하여 다시 조합하는 과정에서 흐트러지는 혹은 사라지는 이음새를 통해 인간 중심주의에 대해 질문을 던진다고 할 수 있다.

백남준은 “인간이 자신의 행동 속으로 융합되어 그 행위로 인해 자신의 모습을 다시 화면으로 볼 수 있는” 작품들이 ‘환경적’이라 표현한 바 있다. 인간을 분할할 수 없는 온전하고 완성된 개체로 보는 것이 아니라, 차원 분열하듯 나뉠 수 있는 대상으로서 기계적 개체, 자연적 환경이라는 관계의 망에 분산되어 존재함을 볼 수 있도록 한다는 의미이다. 백남준에게 사이버네틱스가 그저 새로운 테크놀로지를 수반하는 일이 아니라 관계들에 관한 학문, 혹은 관계 그 자체를 의미하는 것도 이 때문이다. 인간 신체라는 장, 영상기계의 화면이라는 장, 그리고 지구라는 장을 하나로 겹쳐 놓고 이들을 연결하는 끈과 마디를 창조해 나가는 것이 백남준의 미학이다.

글 김성은 • 백남준아트센터 큐레이터



백남준 <사과 나무> 1995

<TV 정원>은 백남준의 대표작으로 텔레비전이 조화롭게 펼쳐져있는 정원입니다. <TV 정원> 주변을 둘러보고 전망대에 올라가 내려다봅시다. 어떤 느낌이 드나요? 달나라에서 지구별을 바라보는 것처럼 생각되지는 않나요?

<TV 정원>에 심어진 텔레비전에는 어떤 영상이 나오고 있나요?

백남준은 왜 텔레비전을 정원에 심었을까요?

Section 2 : 호모 사이버네틱쿠스

백남준은 인간과 기계의 하이브리드인 로봇을 다양하게 만들었는데, 그 로봇들은 역사적 인물, 동료 예술가와 이론가, 문학이나 영화 속 캐릭터 등을 구체적으로 묘사하고 있다. 여러 가지 모니터가 몸통이 되고 화면으로는 다양한 관련 비디오 영상을 보여주면서, 전체적인 형상은 해당 인물의 특징이 될만한 사물들로 치장하는 방식을 취한다. 각 구성 요소들이 매끈하고 정교하게 결합되어 있다기 보다는 얼기설기 자유롭게, 마치 소년의 장난스러운 감성으로 만들었다는 느낌을 주며 기계가 아닌 인간의 면모가 부각되는 로봇들이다.

<징기스칸의 복권>과 <마르코 폴로>는 1993년 베니스 비엔날레 독일관에서 ‘유목민인 예술가’라는 주제 아래 열린 백남준의 <전자초고속도로 - 베니스에서 울란바토르까지>전에 출품되었던 로봇이다. <징기스칸의 복권>은 타고 있는 자전거 뒤 쪽에 정보 수송과 관련된 기계들을 잔뜩 싣고 있으며, <마르코 폴로>는 기름 대신 생화로 가득 채운 자동차에 올라타 있다. 백남준은 독일관 주변을 에워싼 정원에 동서를 잇는 ‘실크 로드’를 빗댄 ‘스키타이 로드’를 설정하고 거기에 징기스칸이나 마르코 폴로처럼 역사상 동과 서를 가로질렀던 인물들을 로봇으로 만들어 세웠다. 서로 다른 문화가 유목을 통해 교류하고 공존할 수 있는 가능성을 묻고자 한 것이다.



백남준 <즐거운 인디언> 1995



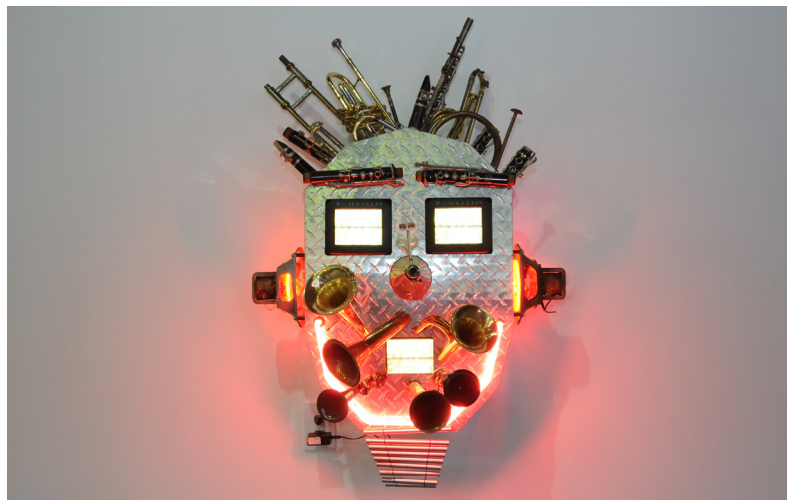
백남준 <마르코 폴로> 1993

이번 백남준아트센터 전시는 <징기스칸의 복권>과 <마르코 폴로>에 더해 <즐거운 인디언>, <이지 라이더>, <하이웨이 해커>를 함께 전시하여 백남준의 질문을 현재로 확장한다. 아메리카 대륙의 원주민인 호피Hopi족이 전형적인 인디언 머리장식을 두르고 양 손에는 활과 화살을 들고 있는 <즐거운 인디언>은 흥미롭게도 앞 면이 사람의 얼굴처럼 채색된 스쿠터에 탄 즐거운happy 모습이다. ‘탈것’의 모티프는 청춘과 자유, 반전과 저항이라는 주제를 그린 동명의 헐리우드 영화 속 히피 젊은이를 표현한 로봇 <이지 라이더>의 오토바이로, 징기스칸의 자전거로, 마르코 폴로의 자동차로 이어진다. 이렇게 운송 수단 위에 로봇을 위치시킴으로써 백남준은 ‘이동’과 ‘소통’의 관계를 드러내면서

동시에 자신의 유목적 사유와 실천 또한 피력한다.

백남준은 자신의 유전자에, 멀리 여행을 떠나 새로운 지평선을 바라보고자 하는, 언제나 더 먼 곳을 보러 떠나야 하는 유목적 형질이 있음을 내비친 바 있다. 백남준이 진정으로 꿈꿨던 것은 새로운 유목적 세상이다. 정보의 고속도로에서 경계와 차단을 무너뜨리곤 하는 해커를 형상화한 그의 <하이웨이 해커>가 상징하듯이, 말을 타는 대신 디지털 네트워크를 타고 통과 서, 과거와 현대의 구분 없이 세상을 누비며 생각의 경계를 하나씩 무너뜨려 가는 것. 유목적 정착하지 못하는 삶이 아니라 그 이동의 경로에 정착하듯 살아가는 삶, 그럼으로써 생각이 자유롭게 유목적 삶이며 백남준이 살았던 삶이다.

이렇게 백남준의 로봇은 인류 문명사의 단면을 보여주는 창이 된다. 디지털 기술, 생체공학 기술의 발달로 인간과 기계가 보다 직접적으로 결합하면서 사이보그, 아바타 같은 새로운 존재의 양상이 나타나고 있지만, 백남준은 그러한 최첨단의 테크놀로지를 추앙하기 보다는 그 테크놀로지를 인간화하는 길을 모색했다. 백남준은 이 ‘인간화’가 노버트 위너의 저작 <인간의 인간적 활용: 사이버네틱스와 사회>에서 가져온 것이라 밝혔다. 인간과 기계, 인간과 자연의 상호 작용에 있어 주체와 객체, 창조자와 창조물이 점차 하이브리드화되어 가는 인류 역사의 동력을 인지하고 그 안에서 ‘인간’의 ‘인간적임’이란 무엇인지 다시 성찰해야 하는 시대임을 백남준은 간파했다. 그래서 백남준의 로봇 인간 군상은 어쩌면 ‘호모 사이버네틱쿠스’의 모습을, 인간의 지각과 상상력이 테크놀로지의 힘과 결합하고 기계와 자연이 실재적, 물리적으로 인간의 일부가 되어 살아가는 신인류의 모습을 그리고 있는 것은 아닐까? 글 김성은 • 백남준아트센터 큐레이터



백남준 <라인폴드> 1995

백남준이 지향한 신인류 호모 사이버네틱쿠스의 개념에 대해 서로 말해봅시다.
호모 사이버네틱쿠스의 모습을 상상해보고 그림으로 그려봅시다.

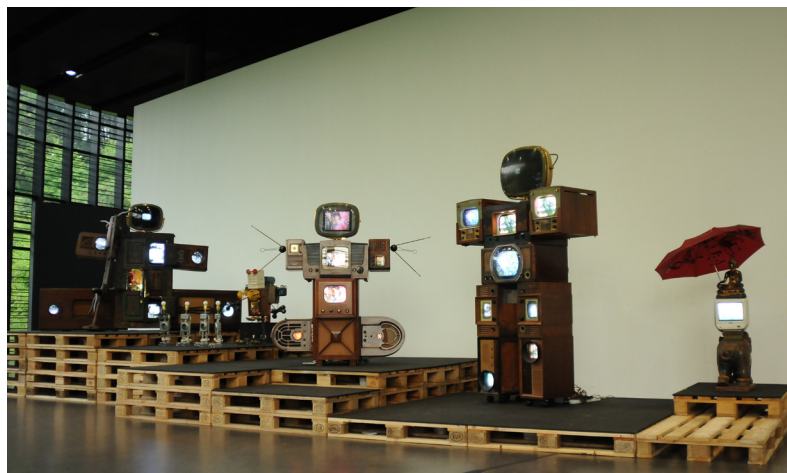
Section 3 : 로봇극장

테크놀로지의 발전은 인간의 유한성을 극복할 수 있는 기계적인 신체에 대한 열망을 가중시켰다. 이미 20세기 초반부터 미술가들은 기계 이미지를 적극적으로 탐구하였고 그 결과 인간을 닮은 다양한 기계 인간들이 미술 작품에 등장했다. 인간과 기계를 결합한 백남준의 첫 번째 로봇 작품 <K-456>은 1964년 제2회 뉴욕 아방가르드 페스티벌에서 처음 전시되었다. 일본인 엔지니어 슈야 아베와 공동 제작한 <K-456>은 원격 조종을 통해 자유롭게 걸어 다니며 관객과의 상호작용이 가능한 로봇이었다. <K-456>은 거리를 확보하며 입(라디오 스피커)으로는 존 F. 케네디 대통령의 연설을 재생하고 마치 배변을 보듯 쿵을 배출하였다.

1964년 데뷔 이후 백남준과 각종 퍼포먼스에서 함께 공연했던 <K-456>은 1982년 뉴욕 휘트니미술관에서 열린 백남준의 회고전에서 길을 건너다가 자동차에 치는 교통사고 퍼포먼스에 참여했다. 백남준은 이를 “20세기 최초의 사고”라고 명명하였다. 이러한 퍼포먼스는 로봇을 합리적인 통제에 의해 작동하는 기계가 아니라 인간처럼 다치거나 죽을 수 있는 나약한 존재로서 묘사한 것이다. 백남준은 이를 통하여 기계적 합리성의 허구를 드러내고, 인간적 고뇌와 감성을 지녔으며 삶과 죽음을 경험하는 인간화된 기계를 제시한다. 즉 기계의 오류가능성이나 한계에 집중하고 이를 완벽하지 못한 인간의 특성과 연결하는 휴머니즘적 시각으로 기계를 인간화한 것이다.

로봇에 대한 백남준의 관심은 1980년대 중반부터 비디오 조각이라 불리는 로봇 연작으로 이어졌다. 이 로봇들은 <K-456>처럼 인간의 조종에 의해 움직이지는 않지만 구형 텔레비전 수상기가 인간의 신체를 대신하고 TV 모니터 안에서 비디오 영상이 나온다. 백남준의 로봇들은 제목을 통해 정체성을 드러내며 로봇의 신체를 구성하는 다양한 형태의 텔레비전은 인간적인 개성을 표현한다.

최초의 비디오 조각인 <로봇 가족> 연작은 기계의 부정적 측면을 극복하고 인간화된 테크놀로지의 긍정적 이미지를 제시한다. 이들은 테크놀로지의 발달로 인해 고립된 현대인의 도상이 아닌, 테크놀로지를 통한 가족 공동체라는 희망의 도상이다. 이는 백남준이 예술을 통해 구현하고자 했던 인간과 테크놀로지가 조화롭게 공존하는 이상적 공동체를 보여준다.



2층 전시장면 - 로봇극장 1993

백남준은 <로봇 가족> 연작 이후 히포크라테스, 데카르트, 슈베르트 등의 역사적 위인에서부터 배우이자 감독인 찰리 채플린, 코미디언 밥 호프, 인터넷을 통한 새로운 가상공동체를 주장한 하워드 라인골드에 이르기까지 다양한 인물들을 로봇으로 재탄생시켰다. 또한 선덕여왕, 율곡 등 한국의 위인들을 로봇으로 만들기도 했다. 백남준은 중요한 역사적 사건과 관련된 작품 제작을 의뢰받기도 했는데 <당통>은 1989년 프랑스 혁명 200주년을 기념하여 관련 인물들의 모습을 로봇으로 표현한 석판화를 실제 로봇으로 형상화한 작품이다.

글 안경화 • 백남준아트센터 학예팀장



백남준 <당통> 1989

로봇 K-456의 특성을 관찰하고 K-456의 일생에 대해 말해봅시다.

백남준이 말하는 인간화된 기술은 무엇일까요?

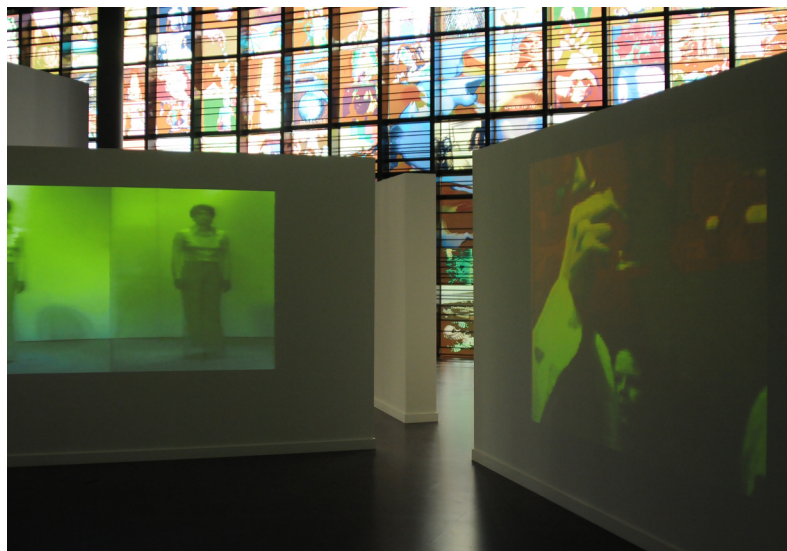
문명의 발달 과정 중 가장 중요한 전환 중 하나로 흔히 전기시대에서 전자시대로의 이행을 꼽는다. 전기시대에 기계는 강한 전류를 이용하여 물건을 들어올리거나 쉽고 빠르게 사람이 나 짐을 이용하는 것에 집중했던 반면, 전자시대가 도래하면서 약한 전류만 흘려보내도 전자를 통해 엄청난 양의 정보를 아주 멀리까지 전달하는 혁신적인 기술이 발달하기 시작했다. 다시 말해 전자시대가 도래하면서 공간적으로 떨어진 곳에서도 거의 동시에 정보를 받을 수 있게 되었다. 뿐만 아니라 전자정보의 저장도 가능해지면서 과거의 경험을 현재와 겹쳐 두거나 미래로 보존할 수 있게 되었다. 이것을 사이버네틱 혁명이라 부른다. 이렇게 달라진 시공간의 경험은 예술가들에게 새로운 창작의 좋은 재료가 되었고 전기시대에는 생각하지 못한 종류의 시공간을 꿈꾸게 했다. 이때의 예술가들의 의도가 첨단 기술을 활용한 신기한 경험을 제공하는 것은 아니었다. 아주 단순한 기술만으로도 우리가 시간과 공간을 생각하는 방식을 완전히 뒤집거나 근본적인 문제제기로 갈 수 있다는 것이 이들의 생각이었다. 특히 인간의 자아, 의식, 주관이란 어떤 것인지를 가장 단순하면서도 통찰력 있게 제시하는 작품을 볼 수 있다. “사이버네틱스 예술도 매우 중요하지만, 사이버 삶을 위한 예술이 더욱 중요하다. 그리고 후자는 반드시 사이버화할 필요는 없다”라는 백남준의 생각을 잘 보여준다.

백남준의 CCTV 작품들은 대부분 대상과 그 대상을 실시간으로 찍어서 보여주는 화면을 함께 보여주는 아주 단순한 구조로 되어 있어, 기술적인 측면에서 복잡한 것은 없다. 그러나 모니터 안의 자신의 모습을 보면서 내적 성찰을 하는 TV 부처들은 서양의 나르시시적 자아 도취의 모습과 중첩될 뿐만 아니라, 새로운 매체가 얼마나 직접적인 방식으로 자아를 객체화시키는지 보여준다. <스위스 시계> 역시 시계와 그것을 실시간으로 보여주는 화면 때문에 (물론 지각하기 힘든 정도의 시차가 있지만) 단선적이었던 시간의 흐름을 여러 갈래로 증식시켜 경험할 수 있게 해준다. 이런 작품들은 지극히 단순한 원리에 의존하지만, 사이버네틱스된 사회가 가져다 줄 변화를 가장 근본적인 지점을 짚어주며, 이후 복잡하게 전개되는 예술가들의 영상 실험들의 출발점을 보여준다.

댄 그래햄 Dan Graham의 <과거 미래 균열된 의식>(1972)은 정보의 기억이나 피드백만으로도 시간 경험이 혼란스러워질 수 있음을 보여준다. 서로 아는 두 사람이 한 공간에서 한 명은 상대방의 방금 전에 한 말을 끊임없이 설명하고, 다른 한 명은 상대방이 앞으로 할 행동을 끊임없이 예측하는 퍼포먼스가 진행된다. 이 때 과거와 미래가 중첩되면서 현재의 의식이 균열을 일으키게 된다. 페터 캠퍼스의 <세 개의 변환>은 비디오의 기본적인 특성을 이용해서 인간 심리를 은유로 표현한 작품이다. 종이에 자신의 프로젝션을 하여 종이를 찢거나, 그 틈으로 들어가거나, 지우거나 불태움으로써 균열된 자아를 드러낸다. 발리 엑스포트의 <공간보기-공간듣기>는 사운드와 화면 분할을 이용해서 정지동작을 움직임으로 변환한 일종의 이미지 퍼포먼스이다. 동영상은 움직임을 그대로 찍는 것이라는 생각을 역으로 전환하여, 이미지의 편집으로 움직임을 만들어내는데, 이 때의 움직임은 동작이



댄 그래햄 <과거 미래 균열된 의식> 1972



발리 엑스포트 <공간보기 - 공간들> 1973-4

아니라 이미지의 비대칭으로 만들어지는 일종의 회화적 역동성이다.

비디오 매체를 활용한 철학적 성찰로 잘 알려진 빌 비올라의 <지고의 존재>(1979-81)는 다양한 비디오 실험을 통해 주관적으로 경험되는 시간을 보여준다. 거꾸로 흐르는 시간부터 같은 공간에서 둘로 나뉘어서 흐르는 시간 등 자연에서 발견되는 시간의 일정한 패턴을 역전시키거나 해체하는 방법으로 구성된 영상이다. 그리고 마지막에 시간이 정지된 것처럼 보이는 정물화의 한 장면으로 영상이 녹아 들어가면서 마무리 된다.

백남준은 <앨랜과 앨렌의 불만>에서 두 예술가 앨랜이 희망하는 시공간을 영상을 통해 만들어준다. 비트 세대의 상징적 시인인 앨렌 긴스버그 Allen Ginsberg는 아버지 루이스 긴스버그가 죽은 뒤 3년이 지난 시점에 아버지의 얼굴과 자신의 얼굴을 합성하여 같이 공연한다. 또 퍼포먼스로 잘 알려진 앨랜 캐프로 Allan Kaprow는 예수처럼 물위를 걸을 수 없어서 좌절하는데, 백남준이 영상 합성으로 물 위를 걷게 만들어준다.

글 안소현 • 백남준아트센터 큐레이터

백남준의 뉴욕 작업실을 그대로 옮겨 재현해 놓은 <메모라빌리아>는 백남준의 손때가 묻은 책상, 선반, 서랍장 곳곳에 각종 공구들이 담긴 상자, 라디오, 텔레비전 같은 기계 상자의 흔적이 즐비하다. 그런데 이 방은 단순히 미디어 아티스트의 기술적 워크숍이 아니다. 아티스트로서 첫 발을 내딛던 1950년대부터 백남준은 음악과 미술, 하드웨어와 소프트웨어, 전자공학과 인문학 등 여러 다른 분야, 여러 다른 미디어 간에 인터페이스의 역할을 소명으로 생각한다고 밝혔다. 구체화, 범주화에 매이지 않는 그의 예술관, 세계관이 직조되었던 현장이 바로 <메모라빌리아>다.

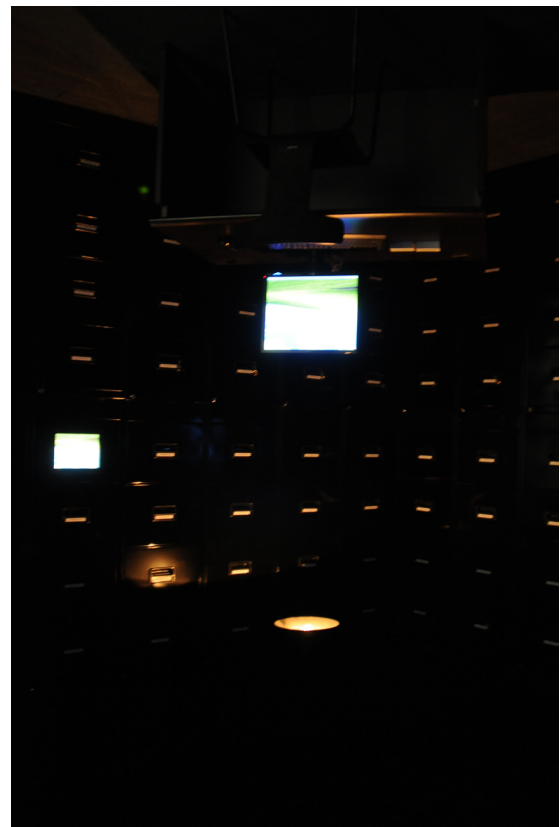
<메모라빌리아>에서 이번 전시 기간 동안 상영되는 작품은 루츠 담백의 다큐멘터리 <더 넷: 유나바머, LSD, 인터넷>이다. 이 영화는 네트워크 기술이 가져온 사회적 변화와 아방가르드 예술에 대해 유나바머, 연쇄 소포폭탄 테러범으로 악명을 떨친 테드 카진스키의 이야기를 중심으로 풀어간다. 최초의 인터넷 가상공동체 ‘웹’의 설립자이자 <지구백과>의 편집인 스투어트 브랜드, <디제라티: 사이버 엘리트와의 만남>의 저자이자 ‘엠티재단’ 회장 존 브룩만, 물리학자이자 철학자로서 사이버네틱스 초창기 설계자인 하인츠 폰 피르스터 등 주요 인물들의 인터뷰와 아카이브 조사 내용이 전개된다. 미디어 아티스트이자 영화 감독인 담백이 내레이터가 되어 자신의 여정 속에서 그려나가는 ‘예술,’ ‘테크놀로지,’ ‘컴퓨터’의 관계도가 영화가 진행되어 가며 변형되는 모습을 발견하는 것도 흥미롭다. 특히 도입부에는 마셜 매클루언의 얼굴 영상을 전자기적으로 왜곡시키는 작품, 샬롯 무어먼과의 협연 퍼포먼스 등 백남준 예술적 실험이 레퍼런스로 사용되고 있다.

백남준은 이러한 시대적 고민과 비전을 공유하는 인물들과 적극적으로 교류했다. 예를 들어 그가 가담했던 비디오 전문잡지 <래디컬 소프트웨어>는 예술가들이 주축이 되어 지배적인 대중문화 구조의 대안을 도모하며 정치적 의견, 사회적 행동의 플랫폼으로서 자처하던 매거진이었다. 첫 번째 호에 ‘종이 없는 사회를 위한 확장된 교육’이라는 글을 기고하기도 했던 백남준은 예술에 대한 열정, 지식에 대한 갈망으로 뭉친 아티스트들과 함께 사회 치유적 커뮤니티를 꿈꿨다. 비디오라는 뉴미디어로 낙관적이고 즐길 줄 아는 혁명가가 되고자 했으며, 동시에 전자시대 커뮤니케이션의 엄청난 잠재력이 영향력 있는 집단에 의해 독점적으로 발휘되는 것을 경계했다.

안토니 문타다스는 이러한 커뮤니케이션의 권력이라는 주제를 ‘검열’이라는 소재로 서 다루고 있다. 고대부터 현대까지 세계 각국의 예술과 문화 분야의 검열 사례를 수집하여 DB로 구축하고 이용자가 자유롭게 검색할 수 있도록 한다. 또한 웹사이트를 통해 이 DB에 누구나 검열 사례를 추가할 수 있는 열린 구조를 가지고 있으며, 미국의 국립검열반대연합 등 관련 기관들과 협력 하에 현재도 계속 확장되고 있는 작품이다. 인터넷이라는 가상 공간의 DB는 또한 실재 공간의 데이터베이스로 설치된다. 서류함으로 사용되는 캐비닛 수십 개를 사방으로 쌓아 올려 방을 만들고 그 안에 놓인 컴퓨터로 이 DB를 검색할 수 있게 하는 것이다. 어둡고 위압적이며 닫힌 공간 속에서 책상 위 혹은 서류함 서랍 자리에 설치된 컴퓨터를 통해 검열 사례를 둘러 보면서 관람자는 백남준이 꿈꿨던 쌍방향 소통에 대해 다시 한번 생각해 보게 될 것이다.

공동체 의식으로 무장하고 대화와 토론의 사회적 장이 되고자 하는 예술은 백남준의 말처럼 테크놀로지의 힘을 빌어 “새로운 접촉이 새로운 내용을 낳고 새로운 내용이 다시 새로운 접촉을 낳는 피드백”을 생산해 낼 수 있다. 이번 전시에서는 보다 확장된 피드백 생산의 장으로서 태블릿 PC 애플리케이션을 개발했다. 전시장 한 켠에서 백남준의 사유와 사이버네틱스에 대한 또 다른 가상의 공간을 탐사하면서, 태블릿 컴퓨터라는 기계와 상호작용을 벌이며 백남준 사유의 실험실을 유영하다 보면, 과거로부터 들려오는 백남준의 ‘피드백’ 목소리를 듣게 될지도 모른다.

글 김성은 • 백남준아트센터 큐레이터



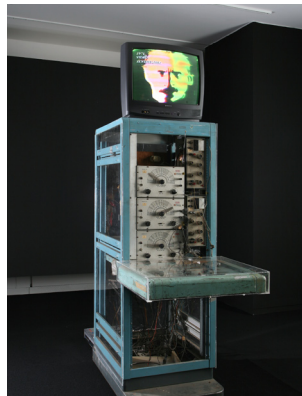
안토니 문타다스 <파일 룸> 1994

르네상스시대의 대표적인 예술가 레오나르도 다빈치와 백남준의 공통점과 차이점은 무엇일까요?

Section 6 : 참여 예술

백남준은 이미 결정되고 제한된 매체라는 텔레비전에 대한 고정관념에 반기를 들었다. 그에게 텔레비전은 가변적이며 불확정적인 쌍방향 매체였다. 1963년 독일 부퍼탈의 파르나스 갤러리에서 열린 백남준의 첫 번째 개인전에는 물리적 조작을 거친 13대의 실험 텔레비전이 전시되었다. 이 중에서 몇몇 텔레비전은 관객의 직접적인 참여를 필요로 하는 작품들이었다. <참여 TV>에는 발로 작동하는 스위치와 마이크가 텔레비전에 연결되어 있었는데 관객들이 마이크에 대고 소리를 내면 그 목소리가 앰프를 통해서 증폭되며 음향의 높낮이에 따라 TV 모니터에 다채로운 선들로 나타났다. 이는 미리 예측하거나 반복되지 않는 우연적이며 일시적인 이미지였다.

이처럼 백남준은 텔레비전의 내부회로를 조작한 실험 TV를 통하여 예술 작품을 제어와 커뮤니케이션이라는 회로 시스템으로 설정하였다. 이 과정에서 관객은 단순히 전달된 정보를 일방적으로 수신하는 주체가 아닌 다양한 피드백으로 작품에 참여하는 능동적인 주체로 재설정된다.



백-아베 비디오 신디사이저 1969



복원된 백-아베 비디오 신디사이저 전경

1964년 미국으로 이주한 백남준은 엔지니어들이 사용하는 전자 마그네트가 텔레비전의 전자 흐름을 바꿔 놓는다는 사실에 관심을 가졌다. 1965년 뉴욕에서의 첫 번째 개인전 <백남준: 사이버네틱스 미술과 음악>전에서 그는 <자석 TV>를 선보였다. <자석 TV>는 관객들이 외부에 매달아 놓은 자석을 움직일 때마다 전자 시그널의 이미지가 방해를 받도록 회로를 변경해 놓은 것이다. 백남준의 의도대로 관객의 참여로 인해 추상적이고 아름다운 패턴이 텔레비전에 나타났다. 단순한 원리로 화면을 조작하여 아름다운 화면을 만들어내는 이 작품은 백남준이 슈야 아베와 함께 1969년에 개발한 <백-아베 비디오 신디사이저>와 함께 이미지를 합성하는 독창적인 발명품이다.

<백-아베 비디오 신디사이저>는 비디오 카메라나 다른 소스로부터 동시에 영상을 받아들여 실시간으로 영상편집이 가능한 기계다. 백남준은 1971년 보스턴의 WGBH 방송국에서 비디오 신디사이저를 이용하여 조작된 영상 이미지와 일본의 상업광고를 편집한 <비디오 코문>을 네 시간 동안 생방송했다. 비틀즈의 노래와 함께 백남준이 비디오 신디사이저로 조작한 방송 이미지가 미국 전역에 전파되었다. 방송용 비디오 작업을 통해 수많은 대중과 소통하는데 성공한 것이다.

<백-아베 비디오 신디사이저>가 각기 다른 이미지를 하나로 합성한 반면, 비디오 신디사이저와 같은 해에 제작된 <세 대의 카메라 참여>의 카메라 앞에 선 관객의 모습은 빨강, 초록, 파랑의 각기 다른 세 개의 이미지로 해체된다. 셋으로 분열된 관객의 모습은 실재와 재현이라는 미술의 전통적인 논제를 상기시키며 실험 TV 시리즈, 비디오 신디사이저와 함께 인간과 기계의 상호 작용, 관객참여라는 본 전시의 중요한 이슈를 환기시킨다.



한편 올라퍼 엘리아슨의 <당신의 모호한 그림자> 앞에 선 관객은 네 개의 이미지로 나누어진 자신의 모습에 직면한다. 엘리아슨은 과학과 테크놀러지에 대한 심도 깊은 이해를 바탕으로 빛, 물, 안개, 얼음, 온도와 같은 자연현상의 요소를 과학적인 원리와 테크놀러지를 통해 미술 작품으로 승화시킨다. 그는

올라퍼 엘리아슨 <당신의 모호한 그림자> 2012 자신이 재현한 유사자연을 미술관을 비롯한 특정 공간에 재현함으로써 관객들에게 문명과 자연의 조우라는 색다른 감동을 경험하게 한다. 이처럼 관객의 참여가 중요한 모티브로 작용하는 엘리아슨의 작업은 백남준의 작품과 마찬가지로 자연과 과학의 결합, 작품과 관객의 상호교류, 예술과 사회의 소통이라는 공통된 유토피아를 지향하고 있다. 글 안경화 • 백남준아트센터 학예팀장

음악가였던 백남준은 왜 텔레비전이라는 새로운 매체를 선택하였을까요?

<백-아베 비디오 신디사이저>의 발명으로 어떤 것들이 가능해졌나요?

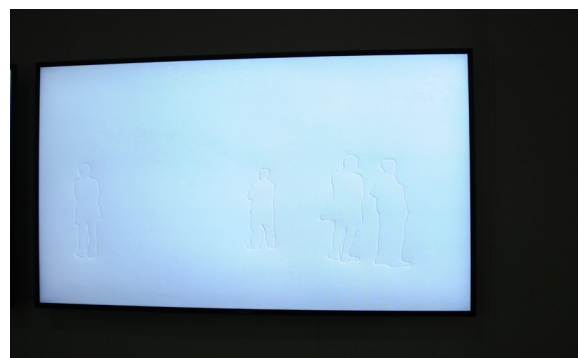
Section 7 : 백색의 커뮤니케이션

이 섹션은 백남준이 강조한 “백색소음은 최대치의 정보를 담고 있다”라는 사이버네틱스의 핵심 주장을 작품을 통해 보여주는 섹션이다. 백남준은 노버트 위너에게서 빌려온 이 문장을 여러 글에서 반복적으로 언급하면서, 그에 해당하는 작품들(대표적인 예가 마리 바우어 마이스터)을 높이 평가한다.

백색소음은 물리학에서는 일정한 주파수 때문에 특정한 신호로 인식되지 않는 환경의 소리를 가리키지만, 사이버네틱스에서는 좀더 포괄적으로 메시지가 분명하지 않고 전달하는 특정한 내용이 최소화된 정보를 가리킨다. 위너에 따르면 메시지가 가장 선명한 상투적인 내용일수록 오히려 새롭게 전달하는 정보가 전혀 없고, 내용이 모호하고 수신자의 상상력을 자극하는 내용일수록 오히려 더 많은 새로운 정보를 전달한다고 주장하였다. 위너 역시 위대한 시를 예로 들었고, 백남준은 이런 역할에 충실한 예술작품들을 강조하였다. 백남준은 <노버트 위너와 마셜 매클루언>이란 글의 마지막에서 미학과 사이버네틱스의 관계 목록을 제시하는데, 존 케이지 뿐만 아니라 프루스트나 사티의 “권태”, 심지어 노자에 대한 공산주의적 해석을 언급한다. 즉 백남준이 생각한 백색소음은 단지 정보이론에서 메시지가 최소화된 신호만을 가리키는 것이 아니라, 맥루한의 쿨미디어처럼 모호한 내용들을 전달하여 수용자의 상상력을 최대화하는 작품을 가리킨다. 요약하자면 이 섹션은 메시지가 선명하거나 많은 메시지를 갖고 있지 않지만 맥락에 의해 다양한 의미를 생산해내고 상상력을 자극하는 작품들로 구성된 섹션이다.

백남준의 <필름을 위한 선>은 아무것도 찍히지 않은 빈 필름이 돌아가면서 필름 자체의 물리적 스크래치들만 화면에 보이는 작품이다. 아무런 정보가 없지만 그 점이 관객의 상상력을 자극할 뿐만 아니라 영사기와 스크린 사이에 관객들이 들어올 때 관객 스스로 작품의 내용을 구성하는 작품이 된다.

김신일의 <보이지 않는 걸작>은 미술관에서 작품을 보는 관객들의 모습을 비디오로 촬영하고 나서 그 움직임을 보여줄 수 있는 최소한의 윤곽만 남기고 모두 지워버려서 종이에 압인으로 표현한 뒤, 애니메이션으로 만든 작품이다. 매클루언의 ‘쿨 미디어’에서 아이디어를 얻었다는 작가는 정보가 최소화



김신일 <보이지 않는 걸작> 2004

된 상태에서 상상력이 최대화되는 상황을 연출하기 위해, 최소한의 정보를 전달하는 방법으로 선을 긋는 것이 아닌 압인을 선택하였고, 빛의 각도에 따라 그 윤곽마저 지속적으로 보이지 않게 설정하였다. 글 안소현 • 백남준아트센터 큐레이터

우리 주변에서 쿨미디어의 사례를 찾아봅시다. 어떤 것들이 있을까요?

-
- 1932** 7월 20일 종로구 서린동에서 아버지 백낙승과 어머니 조종희의 3남 2녀 중 막내로 태어남.
- 1950 18세** 한국 전쟁 발발로 가족이 부산으로 피난, 7월 27일 일본으로 이주.
- 1952 - 54 20세** 일본 도쿄대 문학부 미학 및 미술사학 전공. 부친의 뜻과 달리 예술가의 길을 선택.
- 1956 24세** 도쿄대 미학과 졸업. 졸업논문은 「아놀드 쇤베르크 연구」
독일 뮌헨대 음악사학과 입학. 그리스 음악사가인 트리쉬볼로스
게오르기아데스와 입학 동기가 됨.
독일 프라이부르크 음악예술대학에 등록. 저명한 독일 작곡가 볼프강
포르트너로부터 사사.
- 1957 25세** 다름슈타트 국제 현대 음악 하기강좌 (2년 마다 개최되는 국제음악 페스티벌로
볼프강 슈타이네케에 의해 창립) 에서 슈톡하우젠을 만남.
<현악 4중주>를 첫 작곡.
- 1958 26세** 다름슈타트 국제현대음악 하기강좌에서 존 케이지와 율이상을 만남.
켈른으로 이주. WDR의 전자음악 연구소에 출입.
- 1960 28세** 퍼포먼스 <피아노 포르테를 위한 연습곡>을 켈른의 마리 바우어마이스터
아틀리에에서 공연. 2대의 피아노를 파괴하고 존 케이지의 벡타이를 자름.
- 1961 29세** 켈른의 슈톡하우젠의 <오리기날레> 공연에 참가. <머리를 위한 선> <심플> 등을
초연. 이 시기부터 전자공학 연구에 몰두하여 2년간 집중적으로 진행.
- 1962 30세** 비스바덴에서 첫 플럭서스 공연 행사인 <<플럭서스. 국제 신음악 페스티벌>>에
참가. <바이올린 솔로> 퍼포먼스 발표. “동양에서 온 문화 테러리스트”
(앨런 카프로)로 알려지기 시작.
- 1963 31세** ‘세계 최초의 비디오 아트’ 전시로 평가받는 백남준의 첫 개인전 <<음악의 전사-
전자 텔레비전>> 전시를 부퍼탈에서 개최. 일본으로 잠시 귀국(1년).
- 1964 32세** 도쿄에서 슈야 아베와 <로봇 K-456> 제작.
뉴욕으로 이주. 켈리스트 살렛 무어먼과 행위음악 연주 협연을 시작. 제2회 뉴욕
아방가르드 페스티벌에서 <오리기날레> 공연 및 <로봇 오페라> 함께 공연.
- 1965 33세** 미국 최초 개인전 <<백남준: 전자 TV, 칼라 TV 실험, 3개의 로봇, 2개의 선 박스와
1개의 선 캔>>을 뉴욕의 뉴스쿨에서 전시. 보니노 갤러리에서 <<전자예술 I>> 전시.
첫 휴대용 캠코더인 소니(SONY)사의 포타팩으로 교황 바오로 6세의 당시 뉴욕
방문 기념 행진을 촬영한 후 카페 오 고고에서 상영.
- 1969 - 70 37세** 보스턴 WGBH 방송국 및 록펠러 재단 지원으로 슈야 아베와 함께 비디오
신디사이저 개발.
살렛 무어먼과 함께 만든 <살아있는 조각을 위한 TV 브라>를 미국 최초의 비디오
그룹전 <창조적 미디엄으로서의 TV>에 출품.

1974 42세	뉴욕주 시러큐스의 에버슨 미술관에서 회고전 <<백남준: 비디오엔 비디오로지 1959-1973>> 첫 '순수' 비디오 전시(필름·사진 등이 제외된 순수한 비디오 작품들로만 구성된 전시) <<프로젝트'74>>에 참가. 미국에서 시작된 국제 순회 전으로 유럽에선 최초로 쾰른에서 전시됨.
1976 44세	쾰른 쿤스트페어라인에서 회고전 <<백남준: 작품 1946-1976: 음악·플럭서스 - 비디오>> 개최. 계속해서 암스테르담의 슈테델라익 미술관으로 순회.
1977 45세	카셀의 도쿠멘타 6에서 인공위성 기술을 이용한 백남준의 실험예술 첫 선보임. 요셉 보이스와 더글라스 데이비스와 함께 진행.
1978 46세	뒤셀도르프 국립미술아카데미 교수로 초빙. 플럭서스의 창립자 조지 마치우나스가 죽자, 요셉 보이스와 함께 추모 공연.
1982 50세	뉴욕 휘트니미술관에서 회고전 <백남준> 개최. 이때 <로봇 K-456>와 결별하는 제의(祭儀)로 교통사고('21세기 최초의 사고')를 미술관 앞거리에서 연출.
1984 52세	1월 1일 우주 오페라 삼부작 1편 <굿모닝 미스터 오웰> 지구촌 전역 방송. 뉴욕과 파리를 인공위성으로 연결하는 리얼 타임 퍼포먼스의 생중계로 재방송을 포함하여 전 세계 2천 5백만명 시청. 서울에 34년 만에 귀국. 도쿄 메트로폴리탄 미술관에서 아시아 첫 회고전<<백남준-mostly video>>개최
1986 54세	서울, 도쿄, 뉴욕을 연결하는 우주 오페라 <바이바이 키플링>을 방송. 19세기 영국 시인인 R. 키플링의 “동은 동, 서는 서. 이 둘은 결코 서로 만날 수 없을 것이다”라는 제국주의적 고찰에 대한 반발의 답이기도 함.
1988 56세	1,003대의 TV로 구성된 거대한 TV-탑 <다다익선>을 과천의 국립현대미술관에 설치.
1990 58세	7월 20일 갤러리현대에서 1986년 죽은 요셉 보이스를 위한 추모 공연 <늑대의 걸음으로> 발표.
1991 59세	바젤의 쿤스트할레와 취리히의 쿤스트할레에서 유럽순회 개인전 <백남준, 비디오 때, 비디오 땅> 전시. 계속해서 독일 뒤셀도르프와 오스트리아 비엔나로 순회전.
1992 60세	국립현대미술관에서 한국 최초 회고전인 <백남준, 비디오 때, 비디오 땅> 개최. 향년 80세를 일기로 존 케이지 타계.
1993 61세	베니스비엔날레 독일관 예술가 대표로 초대. 독일계 미국 예술가인 한스 하케와 공동으로 황금 사자상을 수상. 작품 <전자 고속도로: 베니스에서 울란바토르까지> 전시. 1992년 '정보고속도로'개념이 핫 이슈로 부상하자, 백남준은 1974년 록펠러 재단의 후원으로 자신이 주창한 '전자초고속도로'의 아이디어를 “빌 클린턴이 내 아이디어를 훔쳤다”고 주장.

1995 63세	제1회 광주 비엔날레 참가 및 특별전 <InfoArt>를 기획, 한국 예술의 세계 진출에 큰 역할을 함. 동시에 베니스 비엔날레에서 한국관 개관에 일조.
1996 64세	4월 20일 뉴욕에서 뇌졸중으로 쓰러짐. 독일 포커스지 선정 올해의 100대 예술가로 선정됨.
1998 66세	6월, 워싱턴 백악관에서 김대중 대통령의 미국 방문을 환영하는 클린턴 대통령과의 접견과 담소 도중 세계 각국의 기자들 앞에서 바지가 흘러내리는 “사고”해프닝을 벌임.
1999 67세	독일 브레멘 쿤스트할레에서 <<백남준 플럭서스/비디오>> 전시. 독일 캐피탈지 선정 세계 100대 작가 중 8위에 선정. 아트뉴스지 선정 20세기 가장 영향력 있는 작가 25인에 선정.
2000 68세	뉴욕 구겐하임 미술관에서 회고전 <<백남준의 세계>> 전시. <야곱의 사다리> 및 <삼원소> 등 레이저아트 작품을 선보임. 미디어예술의 원천인 “빛”이 지닌 에너지와 힘을 현재의 포스트 미디어 문화시대에 시공간에 대한 통념으로 해석해냄.
2006 74세	1월 29일 미국 마이애미 자택에서 소천.

1. 백남준 『말에서 크리스토까지』 백남준아트센터, 2010
 - <예술과 위성>
 - <비디오 암호코드>
 - <인풋타임과 아웃풋 타임>
 - <커뮤니케이션 예술>
 - <빙엄턴의 편지>
 - <비디오합성기 플러스>
 - <노버트 위너와 마셜 맥클루언>
 - <사이버네틱스 예술>
 - <1965년 생각들>
 - <실험 TV 전시회의 후주곡>
2. 『NJP Reader #2 : 에콜로지의 사유』 백남준아트센터, 2011
 - 김성은 <인간-기계-자연, 비평에서 구성으로>
 - 마리 두멧, <사이버화된 삶을 위한 백남준의 예술>
 - 김재희, <사이버네틱스를 넘어서, 기술과 예술의 변환적 역량에 대해>
3. Carolyn Kane “The Cybernetic Pioneer of Video Art Nam June Paik”, Rhizome online
4. 노버트 위너, 『인간의 인간적 활용 : 사이버네틱스와 사회>
5. 정문열, 『인공생명 시스템 예술 : 예술발전의 엔진이 될 수 없는가』 한국미학예술학회, 28호 2008.12
6. 전혜숙, <가상현실 기반의 뉴미디어아트 : 물질 혹은 빛물질> 『서양미술사학회 논문집』 34, 2011