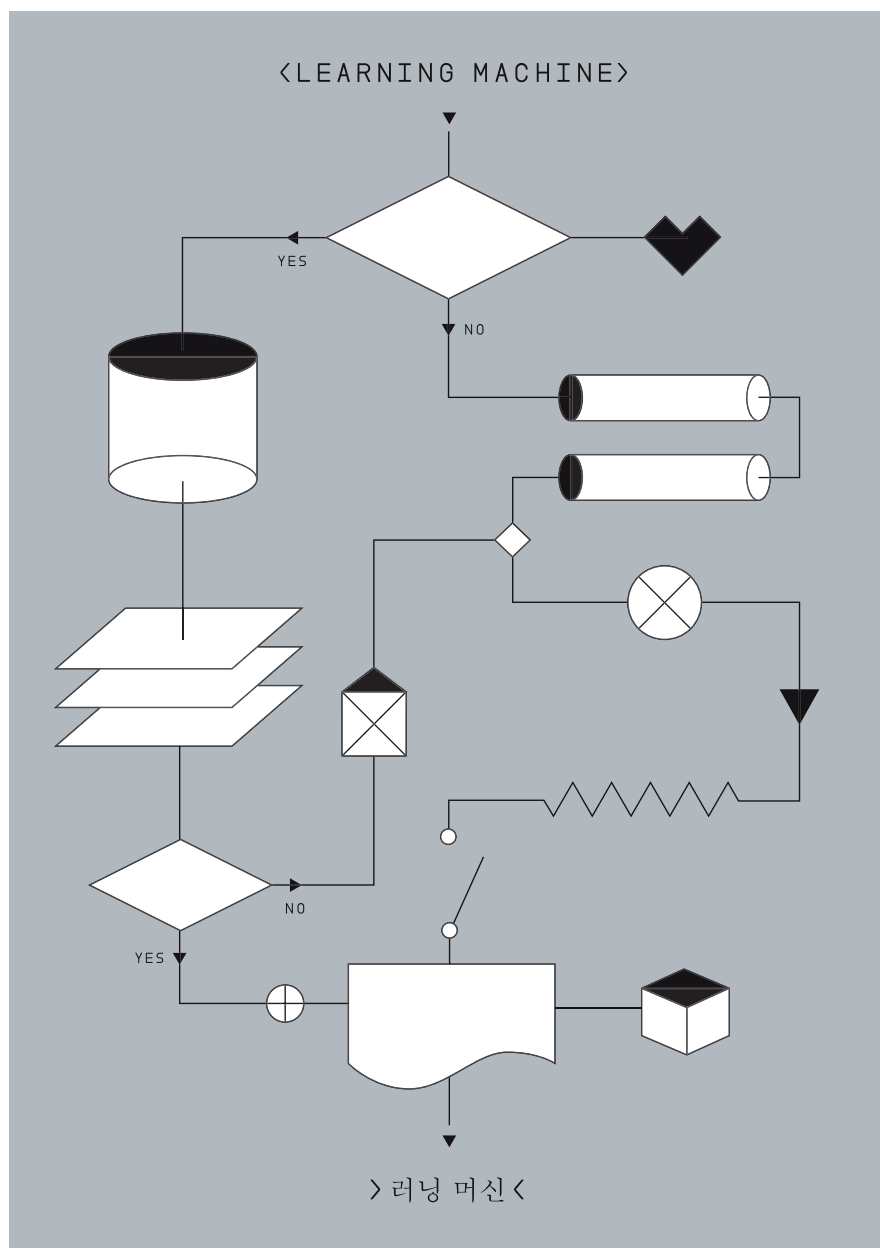




LEARNING MACHINE

러닝 머신

2013.06.27 - 2013.10.06 백남준아트센터

목차

1. 전시 개요
2. 단체 관람 안내
3. 전시 연계 프로그램
4. 상설전: 부드러운 교란 – 백남준을 말하다
5. 기획전: 러닝 머신
6. 참고자료

책임편집
구정화

디자인
김유진

발행일
2013.9.4

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

1

교재 안내

교재 개요

본 교재는 2013년 백남준아트센터 상설전 <부드러운 교란-백남준을 말하다>, 기획전 <러닝 머신>의 전시관람 및 감상지도를 위해 교사들에게 제공되는 것으로 단체 관람에 대한 안내, 전시 전반에 대한 소개 및 교육과 연계된 간단한 설명 등이 담겨져 있습니다. 전시장에서 배포되고 있는 리플렛과 함께 사용하시면 됩니다.

1 전시 개요

1층 상설전: 〈부드러운 교란 - 백남준을 말하다〉

“부드러운 교란(Gentle Disturbance)”은 백남준의 친구였던 설치예술가 크리스토 자바체프(Christo Javacheff 1935-)와 잔-클로드(Jeanne Claude 1935-2009) 부부가 자주 썼던 표현으로, 그들은 자신들처럼 백남준도 기성의 사회 시스템에 비판적 문제제기를 함으로써 교란을 일으키지만, 그것은 언제나 부드럽고 유머러스했다고 말한 바 있다.

<부드러운 교란-백남준을 말하다>전은 백남준의 그런 유쾌하지만 날카로운 사회 의식을 담은 작품들과 그와 함께 작업한 작가들의 작품 및 풍부한 자료들을 선보이는 자리입니다.

기획전 <끈질긴 후렴>은 백남준의 태도와 마찬가지로, 직접적인 정치적 메시지를 표현하기보다는 반복과 되새김을 통해 꾸준히 사회적 문제들을 수면으로 드러내는 작가들의 작품을 통해, 예술가의 정치성이란 무엇인가를 묻는 작품들로 이루어진 전시이다.

1960-70년대 유럽과 미국에서는 신·구 세대 간의 갈등이 극에 달하며 기존의 사회질서에 반대하는 운동이 끊임없이 일어났다. 이러한 움직임은 문화예술계에서도 마찬가지였다. 백남준을 비롯한 일련의 아티스트들은 다수의 관객과 공유할 수 있는 매체인 비디오를 사용하여 세상을 변화시키고자 노력하였다. 비디오는 부조리한 세상에 도전하는 예술가들에게 중요한 도구가 되었다.

백남준과 샬롯 무어먼(Charlotte Moorman 1933-1991)은 <오페라 섹스트로니크>(1967, 뉴욕)를 통해 그동안 어느 누구도 시도하지 않았던 클래식 음악에 성을 도입함으로써 기존 예술계의 금기에 도전하였다. 또한 백남준은 2차 세계대전 당시 미국과 일본의 격전지였던 과달카날 섬을 방문하여 샬롯 무어먼과 함께 평화를 위한 곡을 연주하고, 퍼포먼스를 하고, 이를 영상에 담은 <과달카날 레퀴엠>(1977)을 제작했다. 이들의 퍼포먼스 영상은 전쟁 당시의 미디어 이미지들과 빠른 속도로 교차 편집되어 있다. 이 작품에서 백남준은 전쟁에 관해 직접적이고 신랄하게 비판하지는 않지만, 기억과 역사를 되새기는 행위만으로도 전쟁을 일으키는 사회에 강한 문제 제기를 하고 있다.

1970년대의 백남준은 엔지니어와 협업하여 백아베 비디오 신디사이저를 개발해 방송용 비디오를 제작하고, 예술가를 위한 방송국 레지던시 프로그램을 기획하는 등 방송시스템과 연계된 활발한 활동을 전개하였는데 그는 자신의 활동에 대해 좌절도 많이 했지만 그것이 중요한 일이었고 사회에 영향을 미칠 수 있는 경험이었다고 말했다.

이러한 백남준의 전략은 정치에 종속되지 않은 예술이 어떻게 현실에 비판적 관점을 제시하고 실천할 수 있는 지를 잘 보여준다. <부드러운 교란 - 백남준을 말하다>전은 1960-70년대의 백남준의 예술적 실천이 보여주는 사회 참여적이고 정치적인 의미들을 새롭게 해석하여 백남준의 정치적 예술이 갖는 현재적 의미를 드러내고 재조명하고자 한다.

2층 기획전: <러닝 머신>

<러닝 머신>전은 1960년대 플럭서스 작가들이 창조한 ‘경험으로서의 예술’이 갖는 교육적 의미에 주목하여 가르치고 배우는 장으로서의 예술을 보여주고자 기획되었다. ‘흐름’, ‘변화’라는 뜻을 갖고 있는 플럭서스(Fluxus)는 1960년대 독일지역을 중심으로 발생한 전위적이고 실험적인 예술 운동이다. 백남준을 비롯해 조지 마키우나스(George maciunas, 1931-1978), 요셉 보이스(Joseph Beuys, 1921-1986), 딕 히긴스(Dick Higgins, 1938-1998) 조지 브레히트(George Brecht, 1926-2008), 요코 오노(Yoko Ono, 1933-), 앨리슨 놀즈(Alison Knowles, 1933-), 미에코 시오미(Mieko Shiomi, 1938-) 등 전 세계의 다양한 예술가들이 참여하였으며 점차로 장르의 경계가 없이 국적과 인종을 뛰어넘어 교류하면서 국제적인 예술운동으로 발전해갔다.

이들은 해프닝, 이벤트, 게임아트, 메일아트 등의 새로운 예술 분야를 개척하면서 ‘경험을 창조하는 예술가’와 ‘공동의 창조자 관객’이라는 예술을 둘러싼 새로운 관계에 대해 실험하였다. 이들의 실험은 결과적으로 창작자와 감상자의 엄격한 구분을 깨트리고 창의성과 자발성을 담지한 ‘창조적 시민’이라는 개념을 탄생시켰다. 또한 이들은 일상과 예술을 연결하는 플럭서스 키트와 이벤트라는 새로운 예술 형식을 통해 직접적인 경험과 대화, 협업, 의미의 해방 등을 끌어내어 경험에서 배우는 교육학의 모델을 제시하였다.

교사가 된 것을 자신의 가장 위대한 예술작품이라고 했던 요셉 보이스나 모든 플럭서스 작가들의 스승이었던 존 케이지는 참여의 기술을 개발하고 이를 교육의 과정과 연결시켰다. 백남준 역시 “교육적인 것이 가장 미적이며 미적인 것이 가장 교육적이다”라는 선언을 통해 창조적 놀이로서 예술이 갖는 교육적 전망을 언급하였다.

흥미롭게도 플럭서스가 창조한 ‘경험으로서의 예술’은 오늘날 교육의 현장에서 통용되고 있는 체험교육, 통합교육과 깊이 연관된다. 최근, 일방적인 정보의 전달이라는 과거의 학습모형을 폐기하고 서로가 서로에게 배우는 배움공동체가 생겨나는 것도 ‘배움’에 대한 변화된 인식을 보여준다. 대화하고 탐문하기, 집단적 놀이와 게임 등 직접 수행을 통한 학습은 지식, 정보화 사회를 살아갈 미래 세대에게 가장 효과적인 배움의 유형이 된다.

이번 전시는 플럭서스 예술가들의 교육적 방법론을 모티브로 삼아, 현대 예술가들의 작품을 통해 가르치고 배우는 관계를 재설정하고 직접적인 수행을 통한 학습과 학제 간 협업이라는 배움의 유형을 보여주고자 한다. 이처럼 지식과 정보를 재구성하는 능동적 과정이야말로 ‘창조자 관객’ 앞에 놓여진 가장 큰 배움의 경로이자 학습의 방법이 될 것이다.

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 단체 프로그램

일시	2013년 9월 2일(월) - 12월 13일(금) (월 - 금, 휴관일 제외/ 매일 1회)
장소	백남준아트센터 전시장 및 교육실
대상	초/중/고등학교 학생 단체
정원	20-40명 이하
강사	김서현, 박희정
내용	상설전 <부드러운 교란>전과 기획전 <러닝 머신>전을 연계한 초, 중, 고 학생단체 교육프로그램. 상설전 연계 프로그램인 <달나라 백남준>은 예술가 백남준에 대한 흥미로운 강의와 활동지를 활용한 전시 감상을 통해 백남준에 대해 심도 깊게 알아 본다. 기획전 연계 프로그램인 <플럭서스 게임>은 일상과 예술의 경계를 넘나들며, '경험으로서의 예술'을 추구하였던 플럭서스 예술에 대해 알아보고, 전시 작품을 직접 경험해 본다.
참가비	초, 중, 고등학교 단체: 1인 3,000원 (아트센터 입장료 포함)
예약	031 - 201 - 8529 프로그램 예약은 참여일 일주일전까지 전화 또는 이메일로 해주시면 됩니다.
내용 문의	edu@njpartcenter.kr 031-201-8556/8558



I-1. 상설전 연계 프로그램

달나라 백남준

기간	2013년 9월 10일 - 12월 13일 (월~금, 휴관일/공휴일 제외)
강사	김서현, 박희정
장소	교육실/전시장
정원	20~40명
내용	1층 <부드러운 교란-백남준을 말하다> 전시와 연계한 프로그램으로 백남준에 대한 흥미로운 강의와 전시 감상, 활동지를 활용하여 백남준의 예술세계에 대해 심도 깊게 알아보는 프로그램. (총 소요시간: 90분)

구분	시간	내용	장소
소개	5분	인사 및 프로그램 소개	교육실
강의	30분	1층 전시 <부드러운 교란-백남준을 말하다> 소개 예술가 백남준에 대해 알아보기	교육실
작품감상	30분	<부드러운 교란-백남준을 말하다> 작품 감상하기 백남준의 예술 작품을 감상하고 활동지 작성하기	전시장
발표	20분	활동지 공유하기	교육실
마무리	5분	마무리	교육실

** 프로그램 내용 문의: 031 - 201 - 8556/8558

I-2. 기획전 연계 프로그램

플렉서스 게임

기간	2013년 9월 2일 - 12월 13일 (월~금, 휴관일/공휴일/10.17~11.6 제외)
강사	박희정, 김서현
장소	교육실/전시장
정원	20~40명
내용	백남준아트센터 2층에서 진행되는 기획전<러닝 머신> 전시와 연계한 프로그램으로 '경험으로서의 예술'을 추구해온 플렉서스 예술운동을 이해하고 감상하는 프로그램. 출판작인 김월식 작가와 안강현 작가의 작품에 학생들이 직접 참여해 봄으로써 일상의 행위 속에서 예술의 순간을 경험해본다. <러닝 머신> 전시가 종료되는 11.7 이후에는 플렉서스 작가들의 스코어를 함께 연주하는 활동을 한다. (총 소요시간: 90분)

구분	시간	내용	장소
소개	5분	인사 및 프로그램 소개	교육실
강의	25분	2층 전시 <러닝 머신> 소개 플렉서스 이해하기	교육실
작품감상 및 경험	40분	<러닝 머신> 전시투어 김월식 작가의 <팡팡풍풍팡>, 안강현 작가의 <스냅샷> 경험하기	전시장
발표	10분	활동지 공유하기	교육실

** 프로그램 내용 문의: 031 - 201 - 8556/8558

II. NJP 토요문화학교

나의 위험한 음악

일시	10월 5일 - 26일 (4회, 매주 토요일 오전 10시 - 오후 1시)
강사	장현준(작가), 최은진, 이승미
대상	8세 - 13세
정원	20명
참가비	20,000원 (입장료+재료비+간식비)
내용	일상의 틀 안에서 규정되는 신체와 사물의 규정에서 벗어나 ‘관찰을 통해 얻어진 상상력’을 발휘해 지금까지 체험하거나 생각해 보지 못한 행위와 사물에 대한 해석활동을 한다. 이를 통해 얻은 소리들을 담아내는 창작의 과정을 거쳐 액션 뮤직의 개념으로 연주활동을 한다.
참가방법	홈페이지에서 신청서 다운로드 후 이메일 접수



매체는 매체다

기간	11월 2일 - 23일 (4회, 매주 토요일 오전 10시 - 오후 1시)
강사	오재우(작가)
대상	14 - 19세
정원	20명
참가비	20,000원 (입장료+재료비+간식비)
내용	예술가는 작품을 통해 사회에 참여하고 메시지를 전달한다. 백남준 또한 <과달카날 레퀴엠>을 통해 전쟁에 대한 메시지를 전달하였다. 이처럼 청소년을 대상으로 사회에 대한 이야기를 풀어내고 그것을 표현할 수 있는 매체를 선택하여 작품을 완성한다.
참가방법	홈페이지에서 신청서 다운로드 후 이메일 접수

상설전 : 부드러운 교란 - 백남준을 말하다

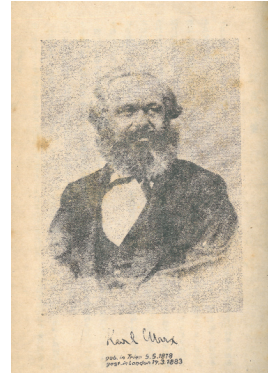
기획의도

<부드러운 교란 - 백남준을 말하다>는 백남준의 작품 중에서 가장 정치적이라고 평가받는 비디오 작품 <과달카날 레퀴엠>(1977)에서 출발한 전시이다. 제 2차 세계대전의 격전지였던 솔로몬 군도의 과달카날 섬을 소재로 한 이 작품에서 백남준은 전쟁의 파괴적인 속성뿐만 아니라 사회적 금기에 대한 저항을 담아내고자 했다. <과달카날 레퀴엠>은 1977년 뉴욕의 카네기홀에서 <감옥에서 정글로>라는 공연의 일부로 처음 상영되었는데, 여기에서 감옥은 살롯 무어먼이 1967년 옷을 벗은 채 첼로를 연주했던 작품 <오페라 섹스트로니크>로 인해 감옥에 갇혔던 사건을 의미한다. 백남준은 음악 분야에서 금기시되던 성(性)을 전면에 내세워 클래식 음악이 성스러워야 한다는 통념에 저항하고자 했다. <과달카날 레퀴엠>을 통해 전쟁에 대한 기억이 승자와 패자 모두에게 상처임을 환기시키면서 백남준은 시공간을 넘나드는 비디오 작업으로 부드러운 교란을 도모한다.

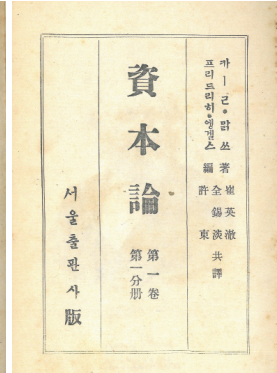
이번 전시에서는 백남준의 부드러운 교란을 보여주는 <과달카날 레퀴엠>, <오페라 섹스트로니크>와 함께 그에게 정치적인 예술이란 무엇인지, 사회 참여란 무엇인지에 대한 질문을 던지는 작품과 자료들을 소개하고자 한다.

1. 두 스승: 마르크스와 쇤베르크

백남준의 급진적인 태도는 어린 시절 정신적 스승이라고 밝힌 칼 마르크스와 아놀드 쇤베르크를 통해 형성되었다. 백남준이 일본으로 유학을 떠나기 전, 학교생활을 했던 해방공간의 한국은 새로움에 대한 갈망과 함께 신사상이 홍수처럼 밀려들던 격동의 공간이었다. 기존의 음계를 파괴한 쇤베르크의 독창적인 음악 양식과 자본과 계급의 타파를 주장한 마르크스의



칼 마르크스



해방공간에 출판된 칼 마르크스의 저서 <자본론>

사회주의도 그러한 사상들 중 하나였다. 경기공립중학교에 다니던 부유한 기업가의 아들 백남준은 한동안 마르크스주의에 심취하여 지금과는 다른 세상을 꿈꾸었다고 한다. 또한 그는 쇤베르크에 대한 현대음악 서적을 읽으며 극단적인 아방가르드에 매료되기도 하였다.

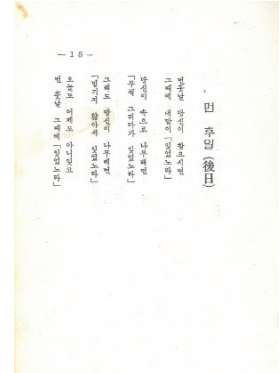
백남준은 작곡 공부를 시작한 1940년대 후반, 김소월의 시를 소재로 한국의 민속음악과 유사한 양식의 곡들을 썼으나 이후 쇤베르크의 영향으로 무조(無調)음악을 작곡하였다. 1990년대 초반에 쓴 「59세의 명상록」, 「샬롯 무어먼: 우연과 필연」 등의 글에서 그는 마르크스 사상을 옹호한 지식인들이 현실을 직시하지 못한 채 순진했고 바보짓을 저질렀다고 말한 바 있다.

아놀드 쇤베르크 | Arnold Schoenberg, 1874.09.13 - 1951.07.13

쇤베르크는 신음악의 대표적 작곡가로서, 음렬을 사용한 12음 기법과 무조음악을 정립한 최초의 작곡가로 알려져 있다. 그는 오스트리아 빈의 유대인 상인의 가정에서 태어나, 8세 때부터 바이올린을 배웠고, 12세 때에는 스스로 바이올린 곡을 작곡할 만큼 음악에 재능을 보였다. 1899년, 그의 초기 작품인 현악 6중주곡 <정화된 밤>을 발표했을 때부터 이미 낭만파에 속하는 걸작의 작곡가임을 인정받았다. 그 후, 1903년에 교향시 <펠레아스와 멜리장드>를 작곡했고, 관현악곡 <구레의 노래> 등 대규모의 작품을 내놓았다. 그때까지의 작품들은 바그너의 영향을 받은 낭만음악 시대의 음악이라고 분류될 수 있다. 1908년부터 그는 후기 낭만파의 조성을 버리기 시작했고, 1912년에 5개의 관현악곡과 극음악 <기대>, 실내악인 반주로 된 가곡 <달의 피에로> 등의 걸작을 내놓았으며, 1914년에는 마침내 무조 음악을 쓰게 되었다. 그는 조성을 버리는 대신 구성력 있는 새로운 창작기법을 찾아내기 위해 애썼다. 1923년에 쓴 5개의 피아노 곡과 7개의 악기와 저음을 위한 세레나데 등에서 12음 기법은 음악 역사상 주목할 만한 것이 되었다.

1933년 나치 정권에 반대하여 미국으로 망명한 쇤베르크는 보스턴의 모리킨 음악원과 캘리포니아 대학 등에서 교수 및 작곡가로 활약하다가 1951년 로스앤젤레스에서 세상을 떠났다. 그는 세상을 떠났지만, 그의 새로운 작곡 기법은 제자인 베르크(Alban Berg, 1885~1935)와 베베른(Anton Webern, 1883~1945)에 의해 더욱 발전하였다.

전시에서는 백남준의 예술행로를 추적한 장-폴 파르지에의 다큐멘터리 <백남준, 다시 재생하기>를 통해 백남준이 자신의 두 스승을 언급하는 장면과 오랜 기간 떠나있던 한국의 여러 공간을 돌아보는 장면 등을 볼 수 있다. 백남준은 이미 1940년대에 바르톡, 스트라빈스키, 힌데미트 등의 작곡가를 알고 있었으며 1947년에는 쇤베르크에 대해 알고 있었다고 밝힌바 있다. 김소월의 시에 백남준이 작곡한 <먼 후일> 악보 등을 통해 그의 초기 습작을 감상할 수 있다.



김소월 <먼 후일>

백남준이 청소년기에 매료되었던 칼 마르크스와 아놀드 쇤베르크의 공통점은 무엇일까요?

II. 음악과 성

쇤베르크의 영향으로 음악 공부를 하기 위해 1956년 독일로 건너간 백남준은 사회의 변화를 미리 파악하고 경보를 울리는 예술가가 되기를 희망했다. 그러나 그의 관심은 쇤베르크 처럼 음악의 형식을 새롭게 하는 일보다는 어떻게 강렬함을 잃지 않고 다양한 변화에 도달할 수 있을지에 대한 것이었다. 성(性)을 주제로 한 그의 작곡과 퍼포먼스는 기존의 사회 질서와 기성 예술계에 충격을 가하기 위한 행위였다. 백남준은 문학과 예술에서 성을 중요한 주제로 다루지만 음악에서는 금기시되는 이유에 대해 반문하며 전통에 도전하는 교란 장치로 성을 사용하였다.



백남준, <플럭서스 챔피언 컨테스트>, 1963

백남준의 <젊은 페니스를 위한 교향곡>(1962)이란 곡은 음표가 그려진 악보가 아닌 문장으로 구성된 악보로, 무대 앞에 설치된 거대한 흰 종이 뒤에 선 10명의 젊은 남성들에게 성기로 종이를 뚫으라고 지시하는 일종의 퍼포먼스 지시문이다. 백남준은 지시문에서 이 작품이 1984년쯤에야 실현될 수 있을 것이라고 하였는데, 1986년 쾰른 미술협회에서 초연이 이루어졌다.

백남준과 함께 플럭서스 활동을 한 여성작가 엘리스 놀즈를 위해 작곡한 <아름다운 여성 화가의 연대기(엘리스 놀즈에게 바칩)>(1962)은 세계 각국의 국기를 생리혈로 물들여 갤러리에서 전시하라는 문장들로 이루어져 있다. 엘리스 놀즈는 1963년 백남준의 첫 번째 개인전 <<음악의 전시: 전자 텔레비전>>에서 이 스코어에 따라 국기에 생리혈을 묻힌 오브제를 전시하였다.

1963년 뒤셀도르프 국립예술아카데미에서 열린 플럭서스의 네 번째 공연에서 백남준은 자신의 스코어를 토대로 국적이 다양한 작가들에게 국가를 부르면서 양동이에 소변을 가장 오래 누는 사람이 우승자가 되는 퍼포먼스인 <플럭서스 챔피언 컨테스트>를 실행했다. 이처럼 백남준은 물리적인 신체가 적극적으로 개입하는 퍼포먼스를 통해 음악과 퍼포먼스에 적극적으로 성을 도입하고자 하였으며 이를 통해 음악에서의 금기에 도전하고 전통적인 예술의 개념과 범주를 벗어나고자 하였다.

백남준은 음악에 성을 적극적으로 도입함으로써 무엇에 도전하고자 했을까요?

III. 감옥에서 정글로, 1967-1977

독일에서의 첫 번째 개인전을 개최한 후 일본을 거쳐 1964년 미국으로 건너간 백남준은 첼리스트 샬롯 무어먼을 만나면서 본격적으로 성을 다룬 음악 퍼포먼스를 펼쳐 나갔다. 백남준이 샬롯 무어먼과 함께 한 공연인 <오페라 섹스트로니크>(1967)는 전구로 만든 비키니를 샬롯 무어먼이 입고 첼로를 연주하다가 옷을 하나씩 벗으며 마지막에는 전라로 폭탄을 연주하게 되어 있었다. 그러나 공연 도중 무어먼이 경찰에 연행되면서 퍼포먼스는 중단되었다. 이 사건은 미국 사회에 커다란 파장을 일으켰고 이로 인해 백남준은 문화 테러리스트로 불리며 커다란 반향을 일으켰다. 당시 미국은 공공장소에서 여성의 노출이 허용되지 않았으나 샬롯 무어먼의 퍼포먼스를 계기로 훗날 예술 공연에서 여성의 누드가 허용되었다.

우리는 저드 알커트가 촬영한 <오페라 섹스트로니크> 영상을 통해 공연의 실체에 다가갈 수 있는데, 이는 샬롯 무어먼이 공연 도중 체포되었던 직후 법원에 제출하기 위해 제작된 것이다. 백남준은 <오페라 섹스트로니크>를 총 4막으로 구성하였는데, 1막에서 연주자는 전구로 만든 비키니를 입은 채 연주하도록 되어 있다. 2막과 3막에서는 첼로를 연주하고, 가면을 썼다가 벗고, 꽃다발과 활을 이용하여 퍼포먼스를 펼치면서 옷을 하나씩 벗는다. 마지막 4막에서는 연주자가 전라인 채로 첼로가 아닌 폭탄을 연주하도록 되어 있다.

감방에 앉아 나는 “내가 왜 체포됐지?”하고 생각했다. “새로운 생체 예술 실험에 돌입한 용기 때문에 형사 처벌을 받은 것일까?” 무용, 조형예술, 문학, 음악에서 익숙지 못한 것을 받아들이지 못하는 심리 현상이 싸움의 형태로 표출된 적은 있어도, 예술적 관점을 이유로 예술가를 범법자로 취급해 구금한 예는 극히 드물다.

샬롯 무어먼, 「법정에 선 예술가,
샬롯 무어먼」, 1967



샬롯 무어먼이 경범죄로 처벌받은 <오페라 섹스트로니크> 공연포스터
법원 판결문

10년 후인 1977년 백남준은 <오페라 섹스트로니크>의 10주년을 맞이하여 뉴욕 카네기홀에서 <감옥에서 정글까지>라는 공연을 기획하였다. 이 공연은 <오페라 섹스트로니크>의 재공연, 당시 법정의 재구성, 그리고 <과달카날 레퀴엠>의 시사회로 구성되었다. <감옥에서 정글까지>에서 감옥은 <오페라 섹스트로니크>로 무어먼이 경찰에 체포된 사건을, 정글은 제 2차 세계대전의 격전지였던 과달카날섬의 정글에서 촬영한 <과달카날 레퀴엠>을 의미한다.

백남준과 샬롯 무어먼이 함께 출연하는 <과달카날 레퀴엠>, (1977, 비디오, 59분, 컬러, 사운드)은 1976년 록펠러 재단의 지원금을 받아 뉴욕 WNET TV의 상주 작가로 지내면서 제작한 작품이다. 이 작업에서 무어먼은 해변에서 군복을 입고 총 대신 첼로를 등에 맨 채 포복하고, 치유를 의미하는 요셉 보이스의 펠트천으로 감싼 첼로로 백남준의 <평화 소나타>를 연주하였다. 백남준은 무어먼의 퍼포먼스, 참전자들의 인터뷰, 전쟁 다큐멘터리 장면들을 교차 편집하고 이미지들을 겹치거나 색상을 변조하는 등의 조작을 통하여

이 작품을 완성하였다. <과달카날 레퀴엠>을 통해 백남준은 전쟁에 대한 기억과 트라우마가 승자와 패자 모두에게 상처임을 환기시키면서 시공간을 넘나드는 비디오 샤먼의 모습을 보여주고 있다.



<과달카날 레퀴엠> 영상스틸 이미지

.....

샬롯 무어먼이 경찰에 연행된 이유는 무엇일까요? 예술에서의 표현의 자유는 왜 필요한 것인지 서로 이야기 해봅시다. 또한 표현의 자유를 누리기 위해서 우리가 지켜야 할 것은 무엇인지 함께 이야기합니다.

전쟁은 가해자와 피해자 모두에게 어떤 상처를 주나요?

IV. 부드러운 균열: 제도의 안과 밖

<오페라 섹스트로니크> 이후 백남준의 작업 반경은 예술계를 벗어나 방송국으로 확장되었다. TV를 이용한 백남준의 작품을 눈여겨 본 보스턴의 공영방송 WGBH의 관계자는 백남준과 그의 동료들에게 비디오 프로그램의 제작을 제안하였다. 이들이 만든 옴니버스 비디오 <매체는 매체다>는 미국에서 처음 제작된 방송용 비디오 아트 프로그램으로 1969년 WGBH를 통해 방송되었다. WGBH는 <매체는 매체다>의 성공을 계기로 예술가들이 방송국과 협력하여 비디오 작품을 만들 수 있도록 록펠러 재단으로부터 지원을 받게 되었다. 백남준은 일방적으로 정보를 전달하는 기존의 TV 프로그램이 아닌, 새로운 방식으로 언어와 국가의 장벽을 넘어 소통하게 되는 ‘비디오 공동시장’을 꿈꾸었다. 그는 많은 예술가들이 방송국이라는 제도 안에서 지원금을 받으며 작품을 창작할 수 있는 기반을 다지는데 기여하였다. 이 시기를 회상하며 백남준은 방송국과 협업하면서 좌절도 많이 했지만 그것이 중요한 일이었고 사회에 영향을 미칠 수 있는 경험이었다고 말했다.

백남준은 1970년대 방송국과의 협업에 대하여, 훗날 다음과 같이 밝히고 있다.

“제도 안에서 일하면서 많은 좌절을 경험했다. ‘많은’ 좌절이었다. 그 사람들 때문에 화가 나서 미쳐버릴 것 같으면, 나는 싸우지 않았다. 한바탕 고향을 지르고는 거기서 나와 눈에 피지 않는 곳에 가서 내 기분이 풀릴 만한 멍청한 짓을 하곤 했다. 다시 그 사람들과 일을 할 수 있도록 말이다. 지하 배출구는 나의 안전 금고이다. 나는 세계에서 가장 유명한 엉터리 피아니스트가 되는 것이 좋았다. 하지만 방송국의 일을 하는 것도 좋아했다. 중요한 일이기 때문이고 어쩌면 내가 사회에 영향을 미칠 수도 있는 자리였기 때문이다.

내 일은 제도가 어떻게 작동하는지를 보면서 손가락을 비집고 집어넣어 벽을 무너뜨릴 수 있는 작은 구멍을 찾는 것이다. 그리고 지나치게 부패하지 않도록 노력하는 것이다.”

- 켈빈 톰킨스, 『프로파일: 비디오 공상가』에서 백남준과의 인터뷰, 『뉴욕커』, 1975

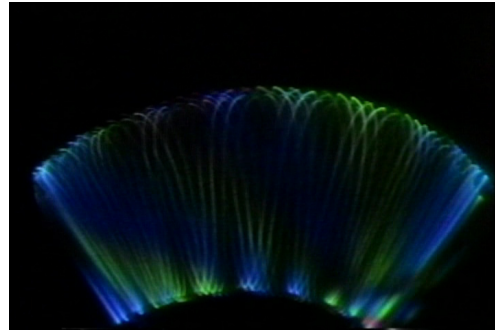
1960-70년대 미국의 방송국에서는 상당히 실험적인 시도들이 생겨나는데 록펠러 재단의 후원으로 WGBH에 도입된 예술가 상주 프로그램의 첫 수혜자가 백남준이었던 것은 결코 우연이 아니었다. 상주 작가로서 제작했던 이 작품에서 백남준은 프로듀서의 얼굴을 전자적으로 일그러뜨리거나 이미지들을 조작하고 사운드에 변형을 가하는 실험을 하였다. 이 프로그램에서의 실험을 통해 그는 값비싼 방송국 장비 대신 직접 비디오 이미지를 변형할 수 있는 ‘비디오 신디사이저’ 제작을 결심하게 된다.

백남준의 첫 번째 방송국 프로그램 작업인 <전자오페라 No.1>은 WGBH의 <매체는 매체다> 옴니버스 프로그램의 한 파트로 제작된 것이다. “이것은 참여 TV입니다”라는 내레이션으로 시작하는 이 작품에서 백남준은 관객에게 지속적으로 텔레비전 작동법에 대한 안내를 하며 시청자와의 인터랙션을 시도한다. <전자 오페라 No.1>은 백남준의 “텔레비전을 끄세요”라는 지시로 마무리된다. 이처럼 백남준의 방송용 영상 작품은 일방적 수신기였던 텔레비전에 시청자의 참여공간을 만들어둠으로써 텔레비전 매체의 일방향성을 해체하고자 한다.

백남준의 <TV 침대>(1972/91, 비디오 설치)는 암수술을 받은 살롯 무어만이 누워서 연주할 수 있도록 만든 것이다. 이 작품은 뉴욕의 더 키친에서 열린 <<비디오 페스티벌: 라이브 비디오>>에서 처음 선보였는데, 1960년 초반 암 수술을 받은 무어먼은 건강이 악화된 상태였다. 무어먼은 백남준의 살아있는 오브제이자, 백남준의 예술에 대한 옹호자로서 그가 제도권으로 진입하는데 중요한 역할을 담당하였다.



<TV침대>(1971/1991)



<매체는 매체다>(1969) 영상스틸 이미지

방송국 프로그램을 위한 백남준의 작품들은 어떤 특징이 있나요?

백남준에게 “부드러운 교란”은 어떤 활동이었을까요?

I. 우리는 가르치지 않고 배울 수 있다

최근 세계미래학회는 향후 사라질 10개의 키워드를 발표하였는데 놀랍게도 그 열개 중 하나에 학교, 특히 교사가 포함되어 있었다. 이는 미래사회에 교사가 필요없다는 뜻이라기 보다는 가르치는 교사와 배우는 학생이라는 전통적인 역할론의 종말을 의미하는 것으로 보인다. 이처럼 인터넷과 디지털기술은 더 이상 정보가 일방향으로 흐르는 것을 허락하지 않으며 우리를 둘러싼 공부 문화를 바꾸어 놓고 있다.

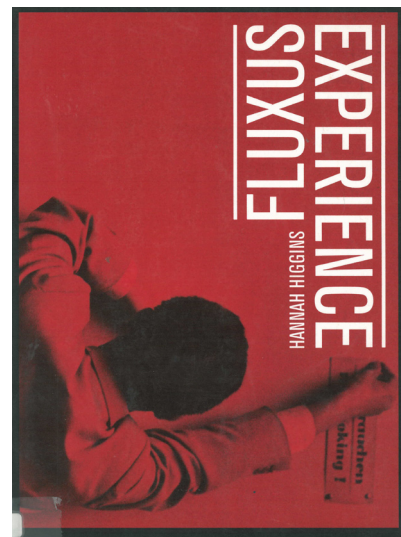
‘물고기를 잡는 법’과 같이 명시적이고 안정적인 차원의 정보를 주고받았던 지난 20세기와 달리 21세기는 암묵적 지식의 세계에 속한다.¹ 사람들은 인터넷 검색이나 이메일 프로그램을 사용하기 위해 따로 수업을 듣기보다는 일단 먼저 사용해보고 흡수를 통해 배우며 암묵적으로 연결해본다. 유사해 보이는 것을 연결하면서 자신들이 알고 있는 것으로 실험하고 새로운 도전을 통해 기존의 지식을 수정해간다. 이러한 암묵적 지식은 개인의 경험과 실험으로 습득되기에 타인을 통한 전달이 불가능하다. 또한 스스로의 감각을 통해 신체에서 학습이 일어나기에 두뇌를 통해서만 전달되지도 않는다. 즉 미래사회의 지식과 정보는 배우는 것이 아니라 흡수하는 것이며 교사가 가르치지 않아도 우리는 배울 수 있다.

미술사학자 한나 히긴스는 “교육자는 조력자라는 점에서 예술가와 같다”고 언급하면서 교사는 학생이 경험에 접근할 수 있도록 돕고 그림으로써 학생은 다가올 세계의 지분을 얻을 수 있다고 했다.² 그녀는 모든 예술과 모든 교육은 이런 잠재력을 지닌다는 점에서 통하며 특히 경험을 창조하는 예술로서 플럭서스 예술 운동에 주목하였다.

백남준아트센터의 <러닝머신>전은 50여년전 플럭서스 예술가들이 창조한 ‘경험으로서의 예술’이 갖는 교육적 의미를 오늘날의 관점에서 새롭게 조명하고자 한다.



더글라스 토머스, 존 실리 브라운, 『공부하는 사람들』



Hannah Higgins, *Fluxus Experience*, 2002

¹ 더글라스 토머스, 존 실리 브라운, 『공부하는 사람들』, 라이팅하우스, 2013, pp.104-106

² Hannah Higgins, *Fluxus Experience*, University of California Press Berkely and Los Angeles, California., 2002, p.207

플럭서스 | Fluxus

플럭서스는 라틴어로 '변화', '움직임', '흐름'을 의미한다. "삶과 예술의 조화"라는 가치를 내걸고 출발한 플럭서스 운동은 1960년대 초부터 1970년대에 걸쳐 일어난 국제적인 예술 운동이다. 1963년 엔지니어이자 건축가인 아버지와 발레리나 어머니 사이에서 태어난 리투아니아인 조지 마키우나스(George Maciunas, 1931.10.8~1978.5.9)가 뉴욕에 플럭서스 본부를 창설하고, 다음해 딕 히긴스(Dick Higgins)가 "Something Else Press"출판사를 설립하여 1974년까지 플럭서스와 관련된 주요 서적들을 출간하며 플럭서스의 영향을 세계로 확장시켰다. 플럭서스 운동은 '미술'에서 출발하였으나 예술의 어느 한 장르에 국한되지 않고 장르의 경계를 넘나드는 탈장르적 성격을 지닌다. 미술과 음악의 결합, 미술과 공연의 결합, 공연과 문학의 결합 등 장르를 특별히 구분할 수 없는 통합적인 예술 개념을 탄생시켰다. 그래서 플럭서스 운동은 포스트모더니즘 행위 예술 등의 현대 예술사조를 직접 탄생시키거나 많은 영향을 주었다. 바로 이 운동의 대표적인 예술가로, 백남준, 그의 스승인 존 케이지, 그의 동료인 요셉 보이스와 샬롯 무어먼이 있다.

가르치지 않고 배운다는 것은 어떤 의미일까요?

예술을 경험하는 것과 감상하는 것은 어떻게 다를까요?

II. 플럭서스, 어떤 하나의 경험

직접적인 행위를 강조한 플럭서스 예술가들은 해프닝, 이벤트, 게임아트, 메일아트 등과 같은 새로운 분야를 개척하고 이를 통해 일상 속으로 침투해 들어가는 특별한 예술 경험을 만들고자 하였다. 이번 <러닝머신> 전시에 출품된 미에코 시오미의 <플럭서스 저울>, 조지 브레히트의 <워터 암>, <카드 한벌>, 백남준의 <무제> 등은 모두 삶 속의 작은 사건을 만들어내는 매개물로 기능한다.

일상 속에서 예술경험을 만들어내는 플럭서스 키트와 이벤트들은 직접적인 경험과 대화, 협업, 의미의 해방 등과 같은 행위를 유발하여 경험에서 배우는 교육학의 모델을 제시하고 있다. 개념어를 작성하고 이를 저울에 달아보는 행위를 통해 전 세계의 사람들이 시공간을 초월해 생각을 나눌 수 있게 한 <플럭서스 저울>(1993)에서 창작자와 감상자의 구분은 무의미하다. 오직 적극적인 참가자들의 총합만이 존재할 뿐이다.

자신의 경험을 토대로 낱말에 대한 정의를 새롭게 작성해보는 앨리스 놀즈의 <T 사전>이나 예술에 대한 진지한 질문과 유머러스한 답변으로 구성된 설문지인 토마스 슈미트의 <마루타를 위한 설문지>(1963) 등에서 관객은 감상자가 아니라 공동의 창조자로서 작품의 한 부분을 완성해간다. 이처럼 플럭서스 작가들은 ‘경험을 창조하는 예술가’와 ‘공동의 창조자 관객’이라는 새로운 관계를 만들어냄으로써 창의성과 자발성을 담지한 ‘창조적 시민’을 탄생시켰다.

1) 미에코 시오미, <플럭서스 저울>, 플럭서스 스코어, 1993



미에코 시오미는 일본 오카야마 출생으로 동경 국립예술대학에서 음악을 전공하고 1961년 전위음악가 다케히사 고수기와 함께 행위예술그룹 온가쿠(音樂) 활동을 통해 새로운 예술운동을 전개하였다. <플럭서스 저울>은 작가가 전 세계에 흩어져 있는 지인들에게 “누군가가 저울의 한쪽에 올려 둘 무언가와 균형을 이루고 싶은 것을

적어 달라”는 편지를 보내어 답장을 받은 것으로 누구나 계속해서 즐길 수 있는 일종의 게임이다. 시오미가 받은 답장들은 전시장의 관객들이 작성한 카드와 함께 저울에 달아볼 수 있도록 함으로써 시간과 공간을 초월하여 수많은 사람들의 다양한 사고방식을 만나게 한다.

2) 엘리슨 놀즈, <T 사전>, 『네 개의 모음곡』중에서 발췌, 섬씽 엘스 프레스, 뉴욕, 1965

플럭서스 작가 딕 히긴스가 운영한 출판사 섬씽 엘스 프레스에서는 해프닝과 차별화되고, 당대의 예술 환경을 반영하는 작업을 선보인 예술가를 선정하여 작품집 『네 개의 모음곡』(1965)을 출판했다. 엘리슨 놀즈는 자신의 이벤트 스코어인 <퍼포먼스 작업 #8>(1965)과 연계한 <T 사전>을 게재하였는데, <T 사전>에는 단어들의 사전적 정의와 함께 일상의 삶과 연계된 내용들이 수록되어 있다. 멕시코 요리의 일종인 타코의 사전적 정의와 어디서 어떻게 타코를 즐길 수 있는지에 대한 추가 설명은 예술이 먹을 수 있는 것으로 의미가 확장될 수 있는 가능성을 열어 놓는다. 놀즈의 사전 작업은 어떻게 세계를 인식하는지에 대한 관점과 더불어 어떤 방식으로 정의를 내릴 것인가에 대해 생각하게 한다.

3) 토마스 슈미트, “마루타를 위한 설문지”, 『네 개의 모음곡』에서 발췌, 섬씽 엘스 프레스, 뉴욕, 1965

실제 세계와 지각 세계 사이에 존재하는 인식의 문제에 대한 관심이 많았던 토마스 슈미트(1943-2006)는 감각을 인지하는 방식을 질문의 형태로 풀어내는 일련의 작업들을 선보인다. 1965년 섬씽 엘스 프레스에서 출판된 『네 개의 모음곡』에는 슈미트의 스코어들이 실려 있는데, “마루타를 위한 설문지”도 여기에 실린



스코어 가운데 하나로 독자가 설문에 답을 하도록 되어 있다. 슈미트는 개인의 경험 가운데 가장 중요했던 것은 무엇인지, 자신이 처한 현실이 무엇인지, 시간이 무엇인지, 물질이 무엇인지에 대한 심오한 질문들을 던지지만 막상 선택할 수 있는 예시 답안들은 일상과 맞닿아 있는 유머러스한 내용들로 구성되어 있다. 그의 질문과 답안 내용들은 매우 소박한 형태로 거창한 예술과는 일정한 거리를 두고 있다고 할 수 있다. 관객은 설문에 답함으로써 예술과 일상의 경계 그리고 예술을 인식하는 방식에 대해 재사유하게 된다.

4) 조지 브레히트, <카드 한 벌: 플럭서스 게임>, 플럭스 키트, 1966/1969

64장의 카드의 앞면에는 모두 다른 흑백의 그림이, 뒷면에는 똑같은 머리카락 흑백 사진이 인쇄되어 있다. 조지 브레히트가 플럭서스식 게임을 유도하기 위해 만든 이 카드 한 벌은 게임에 참여하는 사람이 모든 규칙을 만들어내야 하는 완전히 열려 있는 게임이다. 따라서 게임은 혼자서, 여럿이서 혹은 오로지 상상만으로도 할 수 있다.

5) 조지 브레히트, <워터 얄>, 플렉서스 박스, 1964/2004

<워터 얄>은 지시문이 적힌 카드가 들어있는 작은 상자로, 1963년 처음 만들어진 이후 여러가지 버전으로 제작되었다. 첫 번째 <워터 얄>에는 조지 마키우나스가 그래픽 디자인을 하고, 토마스 슈미트가 글씨 조판을 했다. 이 작품은 일상의 작은 부분들, 언어, 주변의 사물들을 다시 바라보게 하며 일정한 규칙이 없기 때문에 무수히 많은 우연에 따른 언어의 조합을 가능하게 한다.



6) 백남준, <데콜라주 바다의 플렉서스 섬>, 종이 인쇄물, 1964

<데콜라주 바다의 플렉서스 섬>은 볼프 보스텔이 발행한 플렉서스 잡지『데콜라주』4호의 홍보를 위해 1964년 백남준이 제작한 포스터이다. 백남준은 ‘적대적 종족이 섞인 공간’, ‘존 케이지의 거대한 무덤’, ‘20세기 혹평 받은 모든 것들에 관한 시네마테크’ 등의 유머러스하면서도 예리한 관찰력이 돋보이는 문구를 적어 넣음으로써 다장르적이고 다문화적인 예술가들의 공동체, 플렉서스의 등장을 예고하고 있다.

7) 백남준, <무제>, 캔버스에 페인팅, 2002



캔버스에 유화물감을 사용해 한글로 써 내려간 이 작품은 일종의 퍼포먼스 지시문으로 관객의 참여를 유도하고 있으며 백남준식의 유머와 해학이 느껴진다.

플렉서스 예술가들이 예술에서 가장 중요하다고 생각한 것은 어떤 것이었을까요?

작품을 소유하지 않고 경험함으로써 예술 감상자는 어떻게 변화하였나요?

III. 침투하는 예술, 창조자 관객

<러닝머신>전에 참여한 현대 작가들은 ‘배움’과 ‘예술’이라는 두 가지의 키워드를 연결하여 다양한 학습의 방법들을 제시한다. 공동체의 놀이가 어떻게 문화를 창조하고 그것이 어떻게 학습과 연결되는지를 보여주는 디자인 얼룩의 <모뉴먼트_이웃>, 타인과의 관계 맺음이 가져다주는 배움의 과정을 ‘탁구’라는 행위로 상징화한 김월식의 <팡팡팡팡>, 학습에서 중요한 요소인 기억을 위한 거대한 학습도구를 제시한 안강현의 <스냅샷> 등은 몸의 경험으로 돌파하는 배움의 과정을 조직한다.

위키피디아적 지식의 유형을 보여준 김영글의 <모나미 볼펜에 대한 10가지 진실>, 학제간 협업의 과정을 실험하고 전시한 정은영 심채선 박문철의 <예술가의 배움>, 예술 작품인 것과 아닌 것의 경계를 넘나들며 예술의 의미를 탐문한 김용익의 <이 비닐을 벗기지 마시오>, 텍스트와 일상의 오브제를 연동함으로써 실제와 개념의 관계를 학습하게 한 김나영 & 그레고리 마스의 <플렉서스가 플로어에 놓였는가, 또는 플로어가 플렉서스 위에 놓여 있는가?> 등은 참여 예술가의 창작론과 창작방법의 교육적 효과들을 충분히 설파하고 있다. 관객은 드로잉이라는 간단한 창작 행위가 어떻게 삶을 구성하는 요소가 될 수 있는지 김을의 <드로잉 하우스>에서 경험하고 박이소의 <강의계획서>와 <작가노트>에서 창의성이 일상성과 어떻게 결합되어 있는가를 충분히 깨닫게 된다.

이처럼 <러닝머신>전은 현대예술의 다양한 방법론과 창작의 과정을 관객이 경험하며 배우는 거대한 학습의 장으로 자신의 환경을 적극적으로 바라보고 귀기울여 새로운 시각에 열린 마음을 가진 창조자 관객을 기다리고 있다.

1) 김나영 & 그레고리 마스, <플렉서스가 플로어에 놓였는가, 또는 플로어가 플렉서스 위에 놓여 있는가?>, 설치, 2013



‘플렉서스가 플로어에 놓였는가, 또는 플로어가 플렉서스 위에 놓여 있는가?’라는 동어반복적이며 모순적인 질문으로 시작하는 김나영과 그레고리 마스 듀오의 작업은 그 동안 다른 목적과 용도로 사용되었던 작업들의 재조합이자 이와 관련된 칠판 드로잉과 그래픽 작업으로 구성되어 있다. 오락, 상호관계, 초안정적 피드백 루프,

탈 학습 등의 단어들이 나열된 칠판 드로잉들과 열쇠 꾸러미, 프랑스 벽돌, 간장통, 보석함 등의 오브제 작업들은 상호 관련되는 일종의 배움의 과정을 담고 있다. 대부분의 작업들은 언어, 논리, 재현과 관계되며, 이들은 다시 적과 동지, 배움의 과정, 이론과 실천적인 예술 기교, 경제적 구조와 같이 복잡함을 단순화 시키는 작업 카테고리들로 분류될 수 있다.

이는 지식 체계를 재분류하기 좋아했던 조지 마키우나스의 도표나 로베르 필리유의 시 오브 제들, 플릭서스의 게임과도 그 맥락이 맞닿아 있다.

2) 디자인얼록, <모뉴먼트_이웃>, 나무와 종이 설치, 2013



장종관, 김지혜 두 명의 작가로 구성된 디자인얼록은 자발적 교육 공동체인 성미산 마을에 거주하며 공동육아와 연계된 커뮤니티 프로그램을 운영해왔다. 이들은 공동자산과 상호부조의 원리가 사라진 도심 공동체에서 예술과 놀이를 통해 마을 공동체가 주는 배움의 가능성을 재발견하고자 한다. 이번 전시에는 성미산 마을축제의

프로그램이었던 골목축제를 진행하는 과정에서 생긴 이웃과의 불협화음과 이를 해결하는 과정에서 얻은 경험을 토대로 이웃이라는 타자와의 소통이 담긴 설치작품과 텍스트 작업을 전시한다.

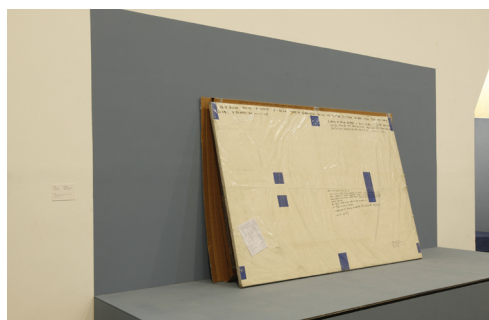
3) 김영글, <모나미 153 볼펜에 관한 열가지의 진실>, 2009/2013

<볼펜돌리기>, 단채널 비디오, 컬러&사운드, 2010

김영글은 ‘모나미 153 볼펜’을 둘러싼 온갖 기록과 소문, 상상들을 이미지와 함께 『모나미 153 연대기』라는 책으로 출판한 바 있다. 작가의 글을 통해 이 볼펜 한 자루에는 허구 같은 진실과 진실 같은 허구들이 뒤섞이게 된다. 이번 전시에서는 모나미 153 볼펜에 관한 글과 이미지를 새로운 형태로 선보이고, 아울러 볼펜 돌리기 대회 수상자의 손놀림을 찍은 영상 <볼펜돌리기>가 함께 상영된다.



4) 김용익, <이 비닐 포장 벗기지 마라>, 캔버스에 페인팅, 2013



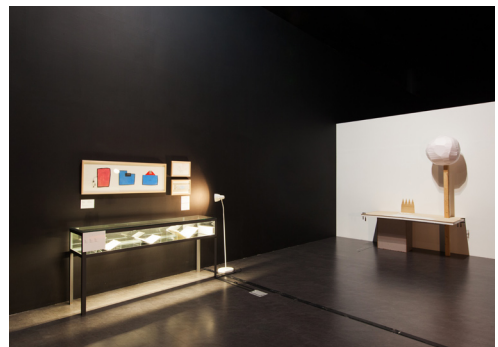
모더니스트의 기수로 활약하던 시절의 자신의 작품을 훼손해 자성과 문제제기를 해온 작가 김용익은, 어느 날 강의를 하던 대학교의 실기실에서 1996년에 그린 자신의 작품이 비닐 포장에 싸인 채 칸막이로 사용되고 있는 것을 발견하였다. 작가는 비닐 위에 글을 써서 이 칸막이를 다시 작품으로

만들겠다고 선언한다. 마치 퍼포먼스 지시문처럼, 작가의 글은 일상이 되어버린 이 캔버스가 예술적 지위를 되찾게 만들면서 동시에 예술이라는 이름에 대해 다시 묻게 만든다.

5) 박이소, <밝은 미래를 설계하는 책상>, 설치, 2000

<강의 계획서>, A4 용지에 프린트, 1995-2002

미술 교육자로서 박이소는 시각을 통해 사고하고 이를 드로잉으로 연결시키는 다양한 과정을 학생들이 경험하기 원했다. 그에게 있어 창의성은 새로운 것을 제시하는 것 보다는, 일상적인 것을 어떻게 독창적으로 인식하고 표현할 것인지 고민하는 과정에 있다. 학생들에게 수업 기간 동안 테이블 쓰기를 독려했던 것은 작가 자신이 실제로 작업 노트를 써왔기 때문이다. 박이소의 작업 노트는 작업에 대한 아이디어뿐만 아니라 각종 메모, 스케줄 등이 담긴 시각적 일기장이기도 했다. 이번 전시에서는 미술 교육자로서 박이소의 면모와 더불어 창작의 과정을 고스란히 담고 있는 작품과 드로잉, 작업 노트를 통해 그의 예술적 경험의 경로를 살펴보고자 한다.



6) 김을, <드로잉 하우스>, 설치, 2004~2013



십여 년 이상 매일 계속 되어온 김을의 드로잉 작업은 예술가의 생각이 표현된 것이 그림이라는 관념을 벗어나 있다. 그는 일상 생활에서 떠오르는 상념들과 직관적인 감각을 드로잉이라는 행위로 잡아냄으로써 작품과 작품이 아닌 것 사이의 경계 없이, 삶과 예술이 통합되어 가는 상황을 만들어냈다. <드로잉 하우스>는 작가 자신이

소, 닭, 개, 그림이라고 명명한 드로잉 작품들이 생성되고 거처하는 집이다. “화중실협(畵中室狹), 그림이 늘어나면 공간이 좁아진다”는 그의 말대로 일상에서 건져 올린 유머와 긴장, 소소한 깨달음으로 공간은 채워지고 작품과 관객의 거리는 좁혀진다.

7) 정은영 with 심채선 박문칠, 〈예술가의 배움〉, 설치, 2013

주로 영상과 텍스트로 작업을 해온 작가 정은영은 최근 자신의 영상 작업의 피사체였던 여성국극(배우들이 모두 여자인 창무극)의 남역 배우들이 오를 수 있는 공연 무대를 선보였다. 이 무대는 옛 기차역의 대합실에 펼쳐지기도 하고, 정식 공연장에 만들어지기도 했으나, 정은영에게 편집이 불가능한 무대는 여전히 쉽지 않은



대상이었다. 플렉서스적인 배움을 주제로 한 이번 전시에서 정은영은 무대미술을 배우는 일종의 실험실을 선보이는데, 무대미술가 심채선은 다양한 경험에서 얻은 지식과 통찰을 전달한다. 전시장 한 켠에 마련된 공간에서 정은영은 공연무대를 구성하기 위한 동선과 공간배치 등에 관한 지식을 얻고, 심채선은 여성국극이라는 다소 생소한 장르의 무대를 위해 함께 고민한다. 그리고 이 ‘배움’의 과정을 다큐멘터리 영화감독 박문칠이 영상으로 기록한다.

8) 김월식, 〈팡팡풍풍핑〉, 설치, 2013

〈총체적 난극〉, 단채널 비디오, 2013



2008년부터 시작된 김월식의 <무늬만 커뮤니티> 프로젝트는 생활세계의 관계망을 탐문함으로써 침투하는 예술의 다양한 변주를 보여주었다. 지난해 안산 장애인복지관 멤버들과의 협업을 통해 탄생한 집체극 <총체적 난극>에 등장한 탁구대와 탁구치는 행위는 이질적인 존재들의 소통을 매개하는 상징적 행위로

기능하였다. 이번 전시에서 작가는 4대의 탁구대를 설치하고 탁구채를 제작하여 전시한다. 작가는 공을 주고받는 행위를 전시장 안에 연출함으로써 예술의 장으로 끌어당겨진 삶의 순간에 다가가고자 한다.

9) 안강현, 〈스냅샷〉, 트램폴린, 설치, 2013 〈비디오로로〉 2채널, 2013

안강현은 인간의 기억을 끌어내는 중요한 요소로 신체의 경험에 주목하고 빛과 이미지, 움직임이 총체적으로 작동되는 학습의 공간을 설치한다. 이 거대한 학습도구는 지식과 경험, 정보와 시스템이 구축되는 장소로서의 인간 신체에 대한 총체적 인식에 근거하고 있다. 작가는 조직화된 지식과 정보의 형식을 재구성하는 상호작용의 집결체, 신체의 움직임을 기획함으로써 지식과 기억이 교환되는 학습의 장을 제안한다.



예술을 창작하거나 경험하는 과정에서 배울 수 있는 것에는 어떤 것들이 있을까요? 러닝 머신에 출품된 작품들을 중심으로 서로 이야기해 봅시다.

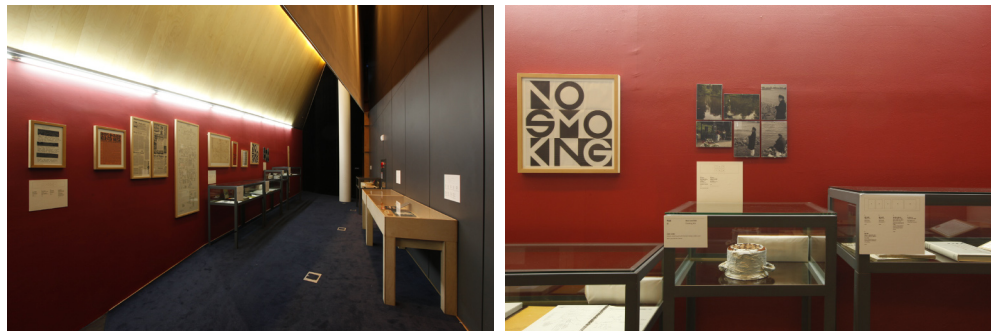
김을의 드로잉과 박이소의 드로잉을 비교해보고 그 차이점과 공통점을 이야기 해봅시다

IV. 플럭서스 아카이브



1) 플럭서스 필름 컬렉션, 무성, 흑백, 1966

1960년대 플럭서스 작가들이 제작한 영화 모음집으로 매체와 신체의 관계를 탐구한 흥미로운 작품들로 구성되어 있다. 깜박이는 눈, 미소를 짓다 서서히 사라지는 입, 천천히 피어 오르는 담배연기, 입구와 출구를 나타내는 단어, 길거리에서 “나를 바라보면 돼!”라고 쓴 꽃말을 들고 있는 장면 등 플럭서스의 다양한 영상 실험들에서 지극히 평범한 상황들이 절제된 화면을 통해 독특한 형태의 예술로 거듭나는 것을 볼 수 있다.



2) 플럭서스 복도

예술이 일상에 자연스럽게 스며드는 방법을 고민했던 플럭서스 작가들은 작은 카드와 물건들을 만들어 가게에서 저렴하게 판매하거나 편지를 보내고 길거리 공연을 하거나 축제를 열었다. 이번 전시에서는 플럭서스 활동의 흔적들로 이루어진 작은 복도를 선보인다. 이 복도에는 플럭스키트 외에도 백남준의 플럭서스 시절의 사진, 조지 브레히트가 작성한 존 케이지의 강의 노트 등의 자료들이 전시된다.

V. 러닝머신 키트



러닝머신 키트는 전시에 참여한 현대작가 8명이 자신의 작품과 연계해 제안하는 학습교재이다. 사용자들은 키트에 담겨진 오브제를 활용해 기존의 감각과 사고를 뒤집는 다양한 활동을 해볼 수 있다. 러닝머신 키트는 플릭서스 작가들이 고안했던 키트처럼 일상과 예술 창작의 경험이 상호작용하는 환경을 제공한다.

김나영 & 그레고리 마스는 그들의 작업 <정신적 +개인적 향상>에서 모자를 쓴 빈티지 플레이모빌에 이름과 직업을 부여하는 명함만들기를 제안한다. 김용익의 <아나키즘의 온전한 엔터티를 위하여>는 편지가 들어있는 밀봉된 유리병 두 개로 구성된 작업이고, 김월식의 <무늬만 탁구채>는 종이로 만든 탁구채이다. 키트 사용자는 김을의 <셀프드로잉> 도구들을 이용해 논리적이고 미적인 그리기에 도전할 수 있으며 디자인얼룩의 <사물 마주이야기>는 사물을 마주보고 이야기를 나누기 위한 안내카드와 사물들이 담겨져 있다. 안경한의 <카드로로>는 일상 사물에서 연상되는 움직임을 담은 36장의 카드세트이고 정은영의 <점멸하는 노래> 슬라이드 필름에는 여성국극단 배우의 모습이 담겨있다. 또한 김영글의 <볼펜돌리기> 영상을 통해 키트 사용자는 볼펜 돌리는 방법을 배울 수 있다.

7

참고자료

단행본

- 김홍희, 『백남준과 그의 예술: 해프닝과 비디오 예술』, 디자인하우스, 1992
- 김홍희 엮음, 『서울 플럭서스 페스티벌』, 예술의 전당, 1993
- 더글라스 토머스, 존 실리 브라운, 『공부하는 사람들』, 라이팅 하우스, 2013
- 백남준, 에디트 데커 이르멜린 리비어 엮음, 『백남준 : 말에서 크리스토폰까지』, 백남준아트센터, 2010
- 임산, 『청년, 백남준: 초기예술의 융합미학』, 마로니에북스, 2012
- 조정환, 전선자 김진호, 『플럭서스 예술혁명』, 갈무리, 2011
- 존 듀이, 이재언 역, 『경험으로서의 예술』, 2003

Hannah Higgins, *Fluxus Experience*, University of California Press Berkeley and Los Angeles, California, 2002

논문

- 박상애, 과달카날 레퀴엠: 비디오 분석, 『NJP Reader #3』, 백남준아트센터, 2012