

## 백남준(白南準) 코스모로지(cosmology)를 위한 예술인류학 : 우주인간으로서의 백남준 --네오샤머니즘(neo-shamanism)의 입장에서 본 백남준론

이제 인문학은 자연과학의 아류가 됐다. 제왕의 특권을 부렸던 철학은 신학과 과학 등 여러 학문을 분가시키고 이제 미학이라는 막내둥이와 노후를 보내고 있다. 이제 과학에 재빨리 적응하여 인문학적 해석을 하는 것만이 인문학이 살길이다. 예술인류학은 마이너스(-)에서 플러스(+)로 가는 전자의 세계, 홀론(Holon)의 세계에 미리 적응한 미학(美學)이고 신학(神學)이고 ‘일상(日常)과 우주(宇宙)’의 교감(交感)의 학이다.

### 1. 예술인류학적 지평으로 본 백남준 --백남준의 계통발생에 대한 담론--

말(馬)을 타고 달리는 박수무당(巫堂):  
전자(電子)를 타고 나르는 견우(牽牛)

백남준의 이미지는 마치 말을 타고 달리는 북방기마민족의 박수무당과 같다. 단지 그는 전자(電子)의 시대를 맞아 ‘말(馬)과 전차(戰車) 대신에 평화적인 전자(電子)’를 타고 달리는 것이 다를 뿐이다. 또 하나, 말(馬) 대신에 소(牛)를 타고 깨달음을 위해 하늘을 나르는 견우(牽牛)와 같다. 소는 희생(犧牲), 즉 제 몸을 바치는 것을 통해 신으로부터 행복과 풍년의 약속을 받아내는 동물이 아닌가. 인류에게 생존하기 위해서 남의 고기를 먹지 않으면 안 되는 ‘육(肉)의 순환’은 정말 참기 어려운 모독이었다. 그래서 인류는 정령(精靈)을 만들고 급기야 지고신(至高神)으로부터 유일신을 만들어내는 데에 이르렀던 것이 아닌가. 이제 신에게 통하는 것은 비단 무당만이 아니라 필부필부도 가능하다. 신은 ‘부르지 않으면 존재하지 않는 이상한 영물(靈物)’이다. 결국 인간의 안에 있던 것이 우주만물에 투사되어 다시 돌아온 것이라는 사실이 점점 밝혀지고 있다. 이러한 사정은 신부나 목사나 승려보다 예술가들에 의해 밝혀진지 오래다. 예술가들은 이미 다 알고 있다. 백남준은 이를 이제 일상화하고 있는 것이다. 예술인류학이라는 것이 이를 이론적으로 뒷받침하게 된다.

인간이 신을 부르는 것은 "신이 있다"고 확신하기 때문이 아니다. 도리어 신이 있는지, 없는지 모르기 때문에, 그 불확실성 때문에 신을 부르는 것이다. 그 불확실성이란 불안이고, 때로는 죽음 앞에서 아무런 도움을 받을 수 없을 때일 수도 있고, 비록 신이 아무런 반응이 없을 때 원망할 수도 있겠지만 설사 그럴 때일지라도 신은 소통과 고백과 독백의 대상이 된 사정으로 신의 역할을 다 한다. 그래서 인류는 신을 버리지 않고 후손들에게 전해주면서 신당(神堂)을 짓고 제사를 드리는 예(禮)를 함께 전해주었다. 요즘으로 말하면 신은 매우 반도체적 성격을 가지고 있는 셈이다. 어떤 때는 있는 것 같기도 하고 어떤 때는 없는 것 같기도 하다. 반도체란 외부압력(전기)을 주면 도체가 되고 주지 않으면 부도체가 되는, 그야말로 종잡을 수 없는 이중적이고 이중플레이를 하는 물질이다. 그렇다. 신은 인간에게 때로는 통하기도 하고 때로는 불통하기도 한다. 통하는 자의 입장에서 보면 신은 있는 것이고 그

것을 신통(神通)이라고 그렇기 때문에 신앙(信仰)한다. 그렇지 못한 경우는 불통(不通)이고 그래서 불신(不信)한다. 신(神)은 그런 점에서 신(信)이다. 통신(通神)은 통신(通信)이다.

전자 시대에 사는 인간의 입장에서 보면 신은 인간에게 플러스적(+) 존재이다. 왜냐하면 땅에 사는 인간이 마이너스적(-) 존재이기 때문이다. 인간은 신으로부터 무엇인가를 받아야 하는 ‘약한 입장’이다. 만약 신과 인간이 소통이 되지 않아서 답답하게 되면 누가 더 답답할까? 라는 어리석은 질문을 한다면 대체로 사람들은 “인간이 더 답답하다.”고 답할 공산이 크다. 그러나 나는 “아마도(maybe) 신이 더 답답하다”고 대답하고 싶다. 신은 인간으로부터 존경을 받아야 할 처지인데 인간에게 아무런 기도, 메시지가 없다면 참으로 존재의 의미가 없어지기 때문이다. 막말로 인간은 죽으면 그만이다. “죽음이 두려워서 신을 만들었다.”고 하는 자도 있었지만 인간은 그렇게 나약한 존재가 아니다. 인간이라는 생물종, 호모 사피엔스 사피엔스(Homo Sapiens Sapiens)는 자신의 죽음을 두려워하지 않고 자손을 위해서 기꺼이 목숨을 바쳐온 존재이다. 만약 그렇지 않았으면 아마 인간이 지금 지구상에 존재하지 않았을지도 모른다.

지금까지 인간은 신이 ‘인간에게 무엇을 주는 존재’라고 생각했는데 이제 그 생각을 바꿀 때가 되었다. ‘기도 하는 존재로서의 인간’이 없다면 ‘신은 무력한 존재’이다. 자, 신과의 소통에서 주도권은 인간이 잡고 있는 것이다. 그렇기 때문에 이제 인간이 신을 보호할 차례이다. 쉽게 생각하면 신은 무력하기 때문에 신을 버려야 하고 신을 믿지 말아야 한다고 생각할지 모르지만 신이야말로 인간이 자신의 ‘생존의 방식’으로서 만들어낸 존재이며 요즘말로 하면 ‘가장 완벽한(무소부제한) 로봇’였는 지도 모른다. 전자의 시대는 마이너스가 주도권을 잡는 시대이다. 그래서 흔히 음양(陰陽, +, -) 가운데 음(-)이라고 생각하는 여자가 더 힘을 발휘하는 시대인지도 모른다. 지금까지는 양음의 시대였다. 그런데 이제 제대로 음양의 시대인 것이다.

인류학적 시간을 거슬러 올라가면 역설적으로 재미있는 것은 음양의 시대, 모계사회가 먼저 있었고, 신들도 여성신이 먼저 신들의 반열에 오르고 제사를 흠향(歆饗)했다는 사실이 밝혀지고 있다. 신화학(mythology)의 연구결과를 보면 여성신이 먼저 태양신이 되었다는 것이다. 흔히 ‘태양은 남자이다’라고 생각하기 쉽다. 저 유명한 태양신 헬리오스(Helios)나 아폴로(Apollo)의 이름에 가려있지만 실은 여신 이시스(Isis)가 먼저였다. 태양을 여신으로부터 빼앗은 사건을 인류학에서 ‘여신의 폐위(廢位)’라고 부른다. 그러나 그 동안 수천 년 동안 가부장사회를 살아온 인간에게 ‘태양=남자’인 것은 당연한 것으로 받아들여지고 있지만 그렇지 않은 시절이 있었음을 유념할 필요가 있다.

제사와 왕권 등 권력의 인류학으로 볼 때, 대체로 여성위주, 여권 혹은 남성위주, 남권은 교체된 것으로 보인다. 이상하게도 신화와 사회와 과학은 밀접한 관계를 가지고 있고 평행선을 이루는 것인지도 모른다. 작금의 여권의 신장을 넘어서 여성주도의 사회를 바라보면서, 더욱이 전자(電子)시대의 도래, 그리고 여성성의 가치제고, 여성신화의 부활을 바라보노라면 그런 생각이 든다. 모르긴 해도 아마도 앞으로 수천 년간은 모성중심 사회가 전개될 것으로 보인다. 실은 예술인류학이라는 것도 이런 사회적 분위기, 흐름을 타는 것이라고 보아도 별 문제가 없을 것 같다. 앞으로 전개되겠지만 예술인류학은 권력이나 질서의 편에 서기보다는 이에 저항하는 혹은 반(反)하는 여러 미학과 ‘마이너스(-) 우주론(cosmology)’의 산물이기 때문이다. 마이너스 우주론은 우주가 유일신이 있어서 창조한 것이 아니라 공(空)이나 무(無)에서 색(色)이나 유(有)의 세계가 생성되었다는 뜻을 내포하고 있다.

**전 지구적 남북전쟁: 에콜로지 전쟁**  
**그리고 동서전쟁: 권력경쟁 전쟁**

인류의 초기 전쟁은 주로 식량전쟁이었다. 인구의 증가가 일차목표였던 호모 사피엔스 사피엔스는 종의 증식과 가족을 부양하는 것에 안간힘을 쓰지 않으면 안 되었다. 빙하가 서서히 물러감에 따라 제 4기 뷔름 빙하기 이후 간빙기가 도래하고 인류의 생존지역은 지구적으로 확산되어갔다. 그러나 북방의 경우 추운 날씨 때문에 여전히 농사가 불가능하고 겨우 유목에 의해 살아갔다. 농사는 남방에서 먼저 시작되었다. 유목(목축 혹은 사냥)에 의한 식량조달은 불확실하고 안정적이지 못했으며 농업은 확실하고 안정적인 식량을 확보할 수 있었다. 따라서 인류는 결국 농업을 추구하게 되는데 이것이 신석기 농업혁명이다. 그래서 북방유목민족은 남방농업민족의 식량을 약탈하지 않을 수 없었다. 그래서 유목민족과 농업민족 간의 남북전쟁이 전지구적으로 시작된다. 이것이 인류의 초기역사였다. 이것은 일종의 에콜로지(ecology) 전쟁이었다고 할 수 있다.

에콜로지는 인간에 이르러 에코노미(economy)라고 부르지만 이때까지만 해도 둘 사이가 크게 다르지 않았다. 인간이 환경에 지배받는 정도가 심하였기 때문이다. 이렇게 남북 식량전쟁이 벌어지다가 인류집단의 크기가 점점 커지고 드디어 지구의 동과 서에 제국이 들어서기 시작한다. 이때부터 남북전쟁도 있었지만 전쟁의 양상은 헤게모니 쟁탈을 위한 동서 간의 권력경쟁으로 점차 변한다. 동서 전쟁과 무역의 결과 유명한 실크로드(Silk Road)가 생겼지만 이로 인해 인구의 대규모 이동과 이주가 시작된다. 현재 한민족의 대종을 점하고 있는 조상들은 동이족이었으며 동이족은 북방유방민족에 속했다. 그래서 유목민족적 문화가 한민족 문화에 깊게 배어 있다. 그러나 한민족은 혈통적으로는 북방민족에 속하는 사람이 많지만(한민족의 북방 및 남방민족 구성비는 대체로 7대 3 정도인 것으로 알려진다) 문화적으로는 점차 남방농업문화에 익숙해진다. 이에 따라 중국문화의 영향을 많이 받고 사대주의를 하게 된다(한민족이 ‘북방 오랑캐’라고 부르는 민족은 실은 혈통적으로는 한민족과 친연성이 높은 형제 나라였다).

그러나 한민족에게 북방유목민족의 혈통과 DNA, 그리고 문화적 심층구조(deep structure)는 깊게 박혀있다고 해도 과언이 아니다. 이러한 전투적 특성은 숨어 있다가 필요할 때면 살아나서 중국의 여러 제국의 침략에도 불구하고 삼국통일을 이루고, 독립된 나라와 문화적 독자성을 구가하면서 오늘날까지 지구상에서 한 나라를 지속하고 있는 원동력이 되고 있다. 이것을 흔히 한민족의 노마드(nomad)적 특성이라고 말한다. 아마도 백남준을 말하면서 흔히 ‘노마드’의 성격을 말하는 것은 이 때문이다. 북방민족의 특성 가운데 빼 수 없는 것이 바로 샤머니즘이다. 물론 샤머니즘은 한 때 지구적으로 지배적인 종교였던 때가 있었다. 샤머니즘은 그래서 종교의 원형이라고 해도 과언이 아니다. 현재 아프리카를 비롯하여 원주민 사회에서 샤먼이 존재하고 있음을 볼 수 있다. 그런데 북방민족의 샤먼은 남방민족의 그것과 다른 점이 많다. 이는 아마도 북방의 추운날씨와 삶의 조건으로서 척박한 환경, 그것으로부터 오는 스트레스(stress)와 결부되어 있는 듯하다.

인간의 삶은 환경으로부터 오는 스트레스(stress)와 이에 대항하는 필요(need)의 체계로 설명하는 인류학적 설명틀(혹은 해석틀)에 따르면 스트레스를 극복하고 나름대로 삶을 영위하기 위해서 ‘샤먼킹’(shaman-king)이 존재하였다고 한다. 이를 사제왕(priest-king)이라고 하기도 한다. 말하자면 제정일치 시대의 부족집단의 지도자이다. 샤먼 중에 북방 시베리아 샤먼은 유명하다. 특히 스키토-시베리아 샤먼킹은 대표적인 것이다. 이들은 순록을 먹이면서 이동을 하였는데 신라의 출자형(出字形) 금관은 바로 순록의 뿔 모양이다.

### 신라(의 지배층)는 남방 농경민족이 아니었다

신라가 삼국을 통일한 것은 지구상에서 유일하게 남방과 북방 간의 전쟁에서 남방이 승리한 예이다.

이는 신라가 순수한 남방민족이 아니며 특히 지배족은 북방에서 내려온 부족으로 북방유목민족의 기질이 다분하였기 때문이다. 신라의 시조 박혁거세는 그 대표적인 상징이다. 다시 말하면 신라가 북방민족의 기질과 문화, 그리고 군사무기체계를 가지고 있었기 삼국통일이 가능하였고, 당나라를 한반도에서 완전히 물리치게 할 수 있었다. 신라의 삼국통일의 완성은 당시 세계 최대 제국이었던 당(唐)과의 전쟁이었기 때문에 오늘날 베트남전에서 베트남이 미국과의 전쟁에서 승리한 것에 견줄 수 있다. 한반도문화는 북방민족-문화와 남방민족-문화의 문화적 통합이었다고 할 수 있다.

시간과 공간은 하나이다. 시간의 집적(集積)이 공간이다. 공간은 상하수직이고 시간은 선후수평이다. 경도(經度)는 시간이고 위도(緯度)는 공간이다. 에콜로지는 위도이다. 역사학은 시간(통시적)이고 신화학은 공간(공시적)이다.

그동안 인문사회학에서 문화나 역사의 변화와 이동을 논할 때 흔히 시간에 따라 논의하는 것이 상식화되어왔다. ‘시간(時間)의 축’은 그만큼 무엇을 재는 기준이 되어왔다. 그러나 인류학(혹은 지질학과 고고학)은 이를 ‘공간(空間)의 학’으로 바꾸고자 한다. 인류문명을 거시적으로, 혹은 공시적(共時的)으로 바라볼 때 시간이라는 변수는 공간에 매개되지 않으면 안 되었기 때문이다. 실지로 역사학에서도 편년을 나눌 때 시간의 폭을 크게 하면 시간의 선후관계를 공간의 상하관계로 표시한다. 이는 양이 커지면 저절로 수직적이 되고 공간적이 되는 이치 때문이다. 시간을 상중하(上中下)로 나누는 것은 좋은 예이다. 재미있는 것은 지구의 경도(經度)와 위도(緯度) 중 경도는 시간의 다름을 나타내고 위도는 공간의 다름을 나타낸다. 에콜로지는 바로 위도에 의해서 판가름 난다. 그런데 위도가 같으면 환경이 같기 때문에 동식물의 분포와 의식주, 그리고 전반적인 문화도 비슷한 것이 인류학적 연구결과이다. 다시 말하면 위도는 문화의 지표가 된다. 그러나 역사학에서는 경도가 중요하다. 역사학은 변화와 이동에 초점을 두기 때문이다. 인류학은 공시적 방법을 중요하기 때문이기도 하지만 시간보다는 공간을 중시하고, 공간은 바로 에콜로지이고, 에콜로지는 바로 신화학과의 관련을 맺는다.

신화학은 에콜로지이고 토테미즘이다  
 역사학/시간위주(시간축)=인류학/공간위주(공간축)  
 신학/역사학=신화학/인류학

신화학은 바로 에콜로지의 산물이다. 흔히 신화학, 신학이라고 말하면 초월적인 신들을 생각해서 공간이나 에콜로지와는 상관이 없는 상상력의 공간과 신과 인물을 가상하지만 이들 신들도 실은 에콜로지의 반영이다. 인간은 함부로 상상하지 않는다. 살아가는 생활환경에서, 흔히 볼 수 있는 동식물과 그것을 바탕으로 상상을 가미한 동식물을 신화의 인물이나 배경으로 사용하는 것이지 얼토당토 하지 않은 기상천외한 것을 상상하는 것이 아니다. 신화는 다시 말하면 인간의 삶의 확대재생산 공간이지 허무맹랑한 공간이 아니라는 말이다. 오랜 토테미즘의 연구결과, 토템의 동식물들은 바로 인간과 함께 살아가면서 먹고 먹히는 관계였으며, 토템과 인간은 때로는 ‘육(肉)의 순환’을 통해 조상과 자손을 공유하는 사이였다. 토테미즘은 바로 에콜로지의 반영이었으며 동시에 결국 신화학이 된다.

종교의 진화과정을 보면 흔히 애니미즘(animism)에서 토테미즘(totemism), 샤머니즘(shamanism), 그리고 고등종교로 발전하는 것으로 되어있는데 이것은 시(時)계열로 놓을 수 있는 문제가 아니고 일종의 구조(構造)의 문제로 오늘날 해석되고 있다. 다시 말하면 이들 종교들은 시간이 지남에 따라 흘러가버린 것이 아니고 오늘날 고등종교에서는 물론이고 생활의 곳곳에서 이들 종교의 옛 형태들이 살

아 숨쉬고 있다. 예컨대 ‘육의 순환’ 문제는 불교의 윤회론(輪廻論)과도 밀접한 관련을 맺고 있다. 이들 종교들은 인간의 삶의 심층구조로 자리잡고 있다. 고등종교의 무속화(巫俗化)가 항상 거론되고 있고, 또한 동식물에 의한 분류는 오늘날 가장 쉽게 사용되고 있으며, 정령이라는 것은 성령(聖靈)의 형태로 자리잡고 있다.

흔히 성부(聖父)나 법신(法身)이 먼저 생겼을 것이라고 보는데 실은 정령(精靈)의 형태인 성령(聖靈)이나 보신(補身)이 먼저 생겼다. 그 후에 고등종교의 등장과 더불어 보다 추상적이고 절대적인 형태인 성부와 법신이 생기게 된다. 후에 생긴 것이 더 높은 위상을 갖게 된 것은 물론이다. 유일신이나 법신은 범신론의 지고신(至高神)이 변해서 된 형태이다.

<종교와 과학의 관계>

|                |                   |                |
|----------------|-------------------|----------------|
| 一理<br>(보편적 이론) | 전체(梵)<br>(법신, 성부) | 一氣<br>(에너지 불변) |
| 衆理<br>(분과학문연구) | 혼령<br>(보신, 성령)    | 전자기<br>(이온)    |
| 事物<br>(유심론)    | 개체(我)<br>(색신, 성자) | 事物<br>(유물론)    |

발(足)과 말(馬)과 말(言)이 지배한 역사이다  
 (머리가 지배한 역사가 아니다)

인류의 역사는 흔히 역사나 기록을 통해 재구성하기 때문에 머리와 손이 지배한 역사처럼 보인다. 물론 머리와 손은 바로 인류 진화의 결과이고 동시에 둘 사이의 피드백의 성과가 진화이기 때문에 언뜻 보면 그렇게 보일 수도 있다. 그러나 머리만 가고 발이 가지 않으면 역사는 진전되지 않는다. 다시 말하면 몸이 가지 않으면 역사는 실천되지 않는다는 말이다. 특히 머리만 가는 것은 관념론에 그치고 관념놀이로 그칠 경우도 있다. 그러나 발이 가면 관념론에 그칠 수 없다. 발이 가면 당연히 몸이 하고 몸이 가면 머리가 가는 것은 당연하다. 흔히 발이 가면 단순히 발만 가고 머리가 간다고 생각하지 않는다. 그러나 발이 가는데 머리가 가지 않는 법은 없다. 결국 발이 가면 동시에 머리도 가는 것이 된다. 머리도 갈 뿐만 아니라 머리가 현장에 있다는 말이다. 바로 인류역사는 현장에 있는 발과 머리의 소산이다. 그래서 인류사는 현대인이 생각하는 것보다 훨씬 더 활발히 이동하였고 정복·전쟁하였고 교류·교역하였다.

유라시아에서 가장 오래된 문화벨트가 스칸디나비아에서 시베리아, 그리고 한반도에 이르는 북방의 ‘즐문토기 벨트’이다. 그 다음이 ‘실크로드’이고 그 아래가 ‘차마고도’(茶馬古道)이다. 그 아래 해상실크로드도 있고 해류(海流)를 이용한 바닷길도 있다. 인류는 불편한 교통수단을 이용하여 용케도 서로 이동하고 교류하면서 살았다. 교통수단 중에서도 가장 중요한 수단이 되었던 것이 바로 말(馬)이라는 동물이다. 결국 인류 지배의 역사는 현대적 교통수단이 등장하기 전까지 결국 말이 지배했으며 말을 타고 직접 이동해간 사람과 사람의 말(言)에 의해 지배권이 성립되었다. 이것이 발(足)과 말(馬)과 말(言)

의 역사이다. 여기서 말은 단순히 문자나 글자나 서책이 아니라 발화(發話)라는 일종의 행동이다. 결국 행동(行動)과 실천(實踐)이 세계를 지배했다는 말이다.

가부장제: 모계제=남자의 머리: 여자의 자궁

음양(陰陽)에서 양음(陽陰)으로, 다시 음양(陰陽)으로

인류의 집단이 커짐에 따라 집단 간의 권력경쟁이 본격화되고 집단을 더 큰 집단으로 만들어가는 이 합집산이 계속되었다. 이것이 국가의 등장이다. 국가의 형성과정은 작은 집단이 더 큰 집단에 귀속되는 절차를 밟는 정복전쟁의 과정이었다. 전쟁은 인류에게 종전의 모계사회에서 부계사회로의 전쟁을 압박하였다. 적어도 부족국가 시대에는 모계로서 경영이 되었다. 모계란 쉽게 말하면 ‘자궁(子宮) 중심의 사회’이다. 자궁중심은 가장 자연스러운 출계이고 그렇기 때문에 심리적·사회적 문제도 적었다. 그러나 정복전쟁의 빈번함과 함께 전사로서의 남자의 역할이 더욱더 중요한 것이 되었다. 전쟁에는 남자의 주거가 고정되는 부계사회가 더 적합하였다. 그래서 여자가 남자의 집으로 시집가지 않으면 안 되는 가부장사회가 점점 증가하였다. 자손의 증식이라는 문제를 일차적으로 해결한 인류는 이제 여자의 자궁보다는 전사로서의 남자가 더 절박한 것이 되었다.

가부장사회가 되기 전까지는 모계사회는 대체로 여신(女神)·여사제(女司祭)·여왕(女王)이라는 삼박자를 갖추었다. 이것이 남성들의 반란에 의해 남신(男神)·남사제(男司祭)·남왕(男王)으로 변하였다. 이것을 인류학적으로 ‘여신의 폐위(廢位)’라고 말한다. 물론 인류의 고등종교인 불교, 유교, 기독교는 모두 가부장사회를 지원하는 세력이 되었다. 물론 고등종교는 인류의 이성(理性)과 말(言)의 발달, 그것의 종합적 결과인 경전(經典)과 법전(法典)의 성립, 그리고 과학기술 문명(文明)의 도래와 방향을 같이 한다. 이에 비해 무교는 모계사회를 지원하는 여사제의 종교였다. 무교를 인류가 지나치게 미신이라고 비난하는 것은 바로 가부장사회 이전의 문화체계이기 때문이다.

동양의 전통적인 음양론(陰陽論)은 물론 종합적인 우주론인데 우주와 생명의 등장에는 당연히 여성성을 대표하는 음(陰)이 전제되고 앞서야 하는 것이었기 때문에 순서를 음양이라고 하였는데 실제로 인류의 국가시대 이후의 역사는 남성성을 위주로 하는 양음(陽陰)체계였다. 음은 양보다 더 본질적인 것을 상징한다. 인류가 국가시대에 접어든지 대체로 5천년은 넘었다. 물론 이것은 국가시대의 기점을 서기전 3천년쯤으로 잡은 추산이다. 이보다 더 앞섰을 수도 있다. 그렇게 보면 그 이전에는 여성성과 모성성이 더 부각된 시기였다고 추정할 수 있다. 대체로 5천년이 남성성과 여성성의 변화주기인 것 같다. 우주에도 변화생성의 주기가 계절처럼 있듯이 인간사회에도 그런 것 같다. 어쩌면 인류가 남성성의 정복전쟁에 염증이 난 지도 모르겠다.

최근 들어 다시 여성성과 모성성을 크게 숭상하는 분위기가 도래하고 있다. 여성의 다산을 숭배하고 여신을 숭배하는 전통과 유적과 유물에 대해서도 관심이 증대되고 있다. 동서양에 흩어진 유적유물들이 심심찮게 보고되고 있다. 이는 ‘여성회귀’ ‘원시반본’이라는 커다란 주제를 떠올리게 한다. 여권의 신장과 여성성의 가치제고, 평화적 이데올로기의 등장, 동물보호운동, 환경회복운동 등이 서로 피드백하면서 힘을 싣고 있다. 이는 천문학과 신화학에서 블랙홀과 태양의 의미에 대한 연구의 진전과도 맥락을 같이 한다.

블랙홀 빅뱅에서 태양숭배로, 다시 블랙홀 숭배로

블랙홀=여성=모계=민중=공간성=현재성=몸=자연환경

페미니즘(Feminism), 피플리즘(Peoplism)<sup>1)</sup>, 에콜로지(Ecology)

마이크로-매크로 코스모스(Cosmos)=신화(Myth)-우주(Space)시대

블랙홀은 바로 여성성을 상징한다. 우주의 생멸과 관련되는 것이니까 그렇다. 블랙홀은 빅뱅과도 관련되지만 별들의 소멸과도 관련이 되는 우주의 검은 구멍이다. 이는 여성의 자궁과 쉽게 서로 은유되는 것이다. 블랙홀이 우주의 생멸의 구멍이듯이 자궁도 실은 인류의 생멸의 구멍이다. 예컨대 남성이라는 것은 자궁에서 나왔다가 다시 자손을 낳고 기르고 죽는 일생을 거친다는 점에서 자궁으로 들어간다고 비유할 수 있다. 물론 이때 자궁은 인간의 재생산의 공장이다. 우주를 여성성으로, 혹은 여성적 유기체(organism)로 보면 남성이란 여성의 구멍에서 출몰하는 존재에 불과하다.

우리의 전통 천지인(天地人) 삼재(三才) 사상은 이들이 상하·위계적으로 고정되어 있는 것이 아니라 순환하고 있는 상징적인 것이다. 이것을 마치 하늘은 항상 머리 위에 있고 땅은 항상 발 아래 있으며 인간은 항상 땅을 딛고 있다고 생각하면 틀리는 경우가 나온다. 예컨대 인간이 위성으로 가면 하늘 위에 있는 것이고 인간이 하늘 위에 있으면 하늘은 땅이 되는 것이고 하늘 위에 있는 인간은 다른 하늘을 찾아야 한다. 말하자면 이는 상징적인 것이다. 불교의 삼천대천세계(三千大千世界)라는 것이 물리적으로 하늘 저 멀리 있다고 생각하면 오산이다. 그래서 우리 조상들은 인법지(人法地), 지법천(地法天), 천법도(天法道), 도법자연(道法自然)<sup>2)</sup>이라고 하였다.

아무튼 여성성의 재등장과 함께 페미니즘(Feminism), 피플리즘(Peoplism), 에콜로지(Ecology)가 삼박자가 되어 함께 민간운동의 대열에 있다. 동시에 여성성의 부각은 신화시대를 다시 들여다보게 하고 이것이야말로 역설적으로 우주시대를 상기케 하고 있다. 신화야말로 원시와 고대의 인류의 우주관이 반영된 공간이기 때문이다. 인류의 상상계에 있었던 일들이 이제 물리적 우주공간에서 재현될 조짐이다. 실지로 이제 우주공간은 인간의 새로운 바다(ocean)이다. 그래서 우주선(宇宙船)이라고 한다. 현대 천체물리학은 신화의 세계이던 우주공간을 직접 향해하게 하고 있다. 그럴수록 우주공간에 대한 인간의 상상계는 활발하게 움직이고 있다. 스타워즈(star-wars)물은 이제 영화에서 일상적인 것이 되어 버렸다. 분명히 여성성은 우주의 근본과 밀접한 관련이 있는 것임에 틀림없다.

우주시대의 등장과 함께 토테미즘도 다시 등장하고 있다. 또 애니미즘과 샤머니즘도 등장하고 있다. 인류의 영성과 우주는 서로 교감하는 존재이면서 우주인간의 모델을 제시하고 있다. 멀티미디어의 발달과 인터넷의 등장, 컴퓨터의 발달, 핸드폰과 이동통신의 발달은 지구를 하나로 만들고 있다. 이들은 우주시대를 기술적으로 뒷받침하는 문명의 이기들이다. 이러한 시대에 맞춰 백남준의 비디오아트(Video-art)는 관심의 대상이 되기에 충분하다.

### 1)미학적 평론에서 인류학적 평론으로

학문의 분화가 심화된, 오히려 지나치게 된 작금에 있어 학제적 연구(interdisciplinary study)는 이제 기본이 되어가고 있다. 학제적 연구가 아니면 특히 종합적인 인간학과 관련한 분야는 점차 무의미해지기 때문이다. 인간은 분화된 학문처럼 조각나 있지도 않다. 또 인간의 총체성을 도외시하고는 인간학적 연구는 실효성을 거두기도 어렵다. 그런데 몇 개 분야의 연구가 인간의 총체성을 회복하게 하거나

1) 피플리즘(Peoplism)은 포퓰리즘(Populism)과 민주주의(Democracy)의 대립을 극복하는 제 3의 통합개념이다. 다시 말하면 사회주의식 개념도 아니고, 그렇다고 자유민주주의식 개념도 아닌, 제 3의 인간일반을 의미하는 개념으로 사용했다.

2) 노자(老子)는 《도덕경》 제 25장에서 “사람은 땅의 법칙을 본받아야 하고, 땅은 하늘의 법칙을 본받아야 하고, 하늘은 도의 법칙을 본받아야 하고, 도는 자연의 법칙을 본받아야 한다(人法地, 地法天, 天法道, 道法自然).”고 설하였다. 인류문화의 원형 중의 하나인, 중앙아시아를 중심으로 사방으로 퍼진 알타이문화권은 전반적으로 법지상천(法地象天)의 개념을 가지고 있었는데 ‘인법지, 지법천’을 말한다. 도덕경의 구절도 이를 반영한 것이다.

총체적으로 바라보게 하는 데에 결정적 기여를 하는 것은 아니다. 학제적 연구에도 여러 한계들이 있다. 그래서 그 대안으로 등장한 것이 처음부터 인간과 인간문화의 총체성(wholism)을 염두에 두고 출발한 인류학(Anthropology)이다. 그래서 작금의 추세는 인류학이 학문의 풀(pool)이 되는 경향이 있다.

예컨대 오늘날의 미학은 인류학적 지식을 인용하거나 동원하고 있다. 그러나 미학이 부분적으로 인류학적 지식과 정보를 이용하거나 때로는 그것의 편린을 학문의 자료나 증거로 동원한다고 해서 인간의 총체성을 회복하는 것은 아니다. 그래서 미학과 인류학이 처음부터 결합한 어떤 제 3의 미학인류학 혹은 인류학적 미학이 필요한 것이다. 나의 ‘예술인류학’은 그렇게 만들어졌다. 《한국문화와 예술인류학》(1990년, 미래문화사)이 처음 발행된 것이 1990년이였다. 이것이 쓰이기 시작한 것이 88년 무렵이었던 것 같다. 서양에서 비디오아트의 시조로 이름이 나기 시작한 백남준이 88서울올림픽을 기점으로 금의환향한 시기와 맞물리는 시기이다. 백남준은 당시 ‘세계는 하나’(Wrap Around the World)라는 위성 비디오아트 작품을 발표하면서 기업을 토하고 있었다. 물론 그 이전에 이미 ‘굿모닝 미스터 오웰’(1984년) ‘바이 바이 키플링’(1986년)을 발표했었다.

당시 미술기자로서 활동하고 있던 나는 다소 생소한 ‘오브제’나 ‘퍼포먼스’라는 미술장르를 자주 접했다. 또 ‘콜라주’라는 것이 국내에 처음 소개되고 할 즈음이다. 인류학자이 나는 이러한 미술경향과 인간의 삶에 대해서 반추하기 시작하였고, 그 결과 여러 서적을 뒤적이던 끝에 쓴 것이 예술인류학이라는 책이다. 86년부터 자료를 준비하고 88년에 집필에 들어가서 90년에 그 책이 나온 것 같다. 앞으로 그 책의 내용과 백남준의 관련성을 비교하고 연결하면서 이 논문의 글을 쓰겠지만, 지금에 와서 생각하면 역시 백남준을 만난 문화적 충격이 그 책을 탄생하게 한 것 같다. 참고로 나중에 안 일이지만 일본의 인류학자 나카자와 신이찌가 ‘예술인류학연구소’를 열면서 2005년에 ‘예술인류학’을 주장한 것을 들었다.

나카자와 신이찌의 ‘카이에 소바주’(Cahier Sauvage) 시리즈 5권 중 마지막 권인 “대칭성의 인류학”(2004년 講談社, 일본, 2005년 김옥희 역, 동아시아, 한국)을 번역한 김옥희는 역자 후기에서 나카자와 씨가 ‘다마’(多魔) 미술대학 부설 예술인류학연구소 설립취지를 밝히기 위해 요미우리(讀賣)신문(2005년 7월 20일자)에 다음과 같은 글을 게재하였음을 소개했다.

“무의식 속에 잠재해 있는 감각과 사고의 야생을 잠에서 깨어나게 하고, 일어서게 하고, 그것에 표현을 부여할 수 있는 지성형태를 ‘예술’이라는 이름으로 부르려 한다. 아니, 그런 지성형태만이 예술이라는 이름에 어울린다. 그리고 그런 예술은 파인 아트(Fine Art)의 영역을 넘어서, 인간의 삶과 관련된 모든 영역에서 발견할 수가 있다. 지금도 우리의 무의식 속에 잠재해 있는 야생의 감각과 사고를 불러 깨우고 활용하는 것이 불가능하다면, 한계점에 다다른 오늘날의 인간세계에 미래의 바람이 들어올 창문을 절대로 열 수 없을 것이다. 바로 그렇기 때문에 ‘예술인류학’이 필요하다고 생각한다. 인류학과 고고학은 수만 년 동안 현생인류의 마음의 구조에는 아무런 변화도 없었다는 것을 밝혀왔다. 인류의 마음 밑바닥에는 야생의 꽃이 피는 들판이 지금도 존재하는 것이다. 그 점을 기억 속에서 다시 떠올려, 그곳에서 ‘들판을 여는 열쇠’를 손에 넣어 젊은이들에게 건네주어야 한다. 그것이 바로 우리가 지금 최우선적으로 해야만 하는 일이다.”

이 내용은 부분적으로 필자와 의견이 다소 다르긴 하지만 레비스트로스의 구조인류학의 지대한 영향과 대칭성에 대한 이해를 기조로 하는 것 등은 맥락이 비슷함을 알 수 있다. 필자는 이 대칭성을 동양의 전통적인 음양사상으로 연결시키면서 ‘음양의 다원다층학’의 일종으로 예술인류학을 주창하였던 것이다. 무의식의 대칭성 혹은 의식의 대칭성을 발견하는 것은 법칙이나 절대신을 발견하는 것보다 훨씬

중요하다. 과학의 법칙이나 종교의 절대신은 바로 무의식의 대칭성을 이성으로 억압한 결과이기 때문이다. 이성은 정령(spirit)을 미신으로 취급하게 하였으며 압도적인 비대칭의 절대신을 신으로 신봉하게 하였으며 법칙이 아닌 것은 보편성이 아닌 것으로 치부하게 하여 무의식의 대칭적 사고를 원시적인 것으로 무시하게 하였다.

나의 예술인류학은 이성의 횡포에 대해 비난하는 한편 대칭적 관점에서 사물을 배열함으로써 무의식의 철학인 대칭성을 옹호하거나 회복하는 편에서 있다고 과언이 아니다. 나의 예술인류학은 대칭성을 발견하는 예술인지도 모른다. 대칭성은 그것 자체로 법칙은 아니지만 그것을 둘러싸고 신비한 힘과 에너지가 움직이면서 우주를 역동적으로 만드는 원천이다. 아마도 우주를 주체로 보면 결국 대칭적 구조의 역동으로 보지 않을 수 없으며 반면에 우주를 객체로 보면 결국 법칙을 발견하는 것을 목적으로 삼게 된다. 그런 점에서 과학과 예술과 종교의 삼각관계는 삼위일체이다. 이 세 가지의 조합이야말로 인간의 문화와 문명을 설명하는 온전한 틀이 된다.

삼위일체(三位一體), 천지인(天地人) 삼재(三才)사상의 변용과 변형은 무엇을 연구대상으로 하든지간에 유용한 틀이다. 실지로 나는 예술인류학은 물론, 그 후의 《불교인류학》, 《종교인류학》 등 여러 책에서 ‘우물 정’(井)자의 설명 틀을 이용해서 여러 글을 발표하였다. 우물 정자는 나에게 인류의 사고의 원형처럼 느껴진다.

### 일상의 예술화, 예술의 일상화

#### 일상의 퍼포먼스(performance)와 예술의 퍼포먼스

#### 규범적·제도적 시공간을 일탈적·퍼포먼스적 시공으로 합성변주

#### 예술과 행위의 경계 허물기: 모든 경계는 외롭다

지금까지 인간의 일상(日常)을 가지고 예술이라고 하지 않았다. 예술이란 시인이거나 작가, 화가, 음악가 등 예술을 전문으로 하는 사람들이 특별히 작품이라고 하여 발표하는 창작물을 예술이라고 하였다. 그러나 예술의 개념은 넓어져서 이제 인간의 일상생활도 예술의 차원에서 바라볼 수 있게 됐다. 말하자면 예술과 일상의 경계가 허물어지는 셈이다. 이러한 경계의 파괴는 어떤 측면에서는 일상의 예술화와, 반대로 예술의 일상화의 길도 열어주는 셈이 된다. 이렇게 경계를 무너뜨리는 행위는 예술에 대한 새로운 개념의 설정을 요구하게 된다. 그렇다면 예술이란 무엇인가. 일상과 비교하여서 과연 예술이란 특별한 것인가. 여기서 황금률(黃金律)이라든가, 동서양의 미의식을 드는 것은 처음부터 관심이 없다. 그것은 이미 많이 주장되고 규명되어왔기 때문이다. 특정 미의식에 대한 기존의 선입관이 없는 일상의 대중을 기준으로 말하고자 하는 것이다.

여기에 정답을 쉽게 내릴 수는 없지만 ‘낮설게 하기’와 ‘낮익게 하기’<sup>3)</sup>란 개념으로 예술인류학은 답하고자 한다. 미의 기준은 시대와 장소에 따라, 다시 말하면 시공간에 따라, 위도와 경도에 따라 달라왔다. 어떤 특성의 미의식을 가지는 것은 집단의 크기와 관계없이 어떤 카테고리로 묶을 수 있는 특정 집단의 경우에 해당한다. 이들에게는 바로 감각적으로 낮선 것이 있고 낮익은 것이 있다. 그런데 이 낮선 것과 낮익은 것은 구분이 확실치 않고 서로 가역적이라는 데에 문제가 있다. 낮선 것은 언젠가는

3) ‘낮설게 하기’와 ‘낮익게 하기’의 연장선에서 ‘멀리서 보기’, ‘가까이서 보기’ 등 공간의 여러 방향과 각도에서 사물을 다양하게 보는 방식이 가능하다. 예컨대 백남준의 사물을 ‘호리케 보기’도 그 중의 하나가 된다. 고전적 미술에서도 사물을 다양하게 보는 방식이 적용되지 않는 것은 아니다. 그러나 대체로 정적인 상태에서 사물을 대상으로 그렸다. 인상주의(impressionism)에서도 빛과 함께 시시각각 움직이는 색채의 변화를 그렸지만 그것도 눈에 보이는 사물을 객관적으로 기록하려고 한 것이다. 입체주의(cubism)도 색채주의의 반동에서 나온 것이지만 포름(forme)의 존중을 기했지만, 예컨대 동적인 상태의 사물을 그린 것은 아니다. 미술은 본질적으로 시각예술임으로 인해서 청각예술인 음악에 비해 정적이다. 백남준에 의해서 동적인 미술이 가능하게 됐다.

낮익은 것이 되고, 정작 완전히 낯선 것은 아름답다고 말할 수도 없다. 예컨대 어떤 창작품에 대해서 '아름답다'고 느낄 때 과연 그것은 참으로 처음 보는 낯선 것일까. 반드시 그렇다고 할 수도 없다. 그럼에도 불구하고 반대로 어디서 본 듯한 낯익은 것은 창작품이라는 느낌도 들지 않을 것이다.

미의식이라는 것도 매우 불확실성 속에 있다. 말하자면 지금까지 '아름답다' '추하다'고 하는 것은 정말 한 문화의 특징적 경향이고, 한 문화적 편견의 산물이다. 이것을 다른 문화에 강제로 이식하거나 강요하는 것은 정치적 독재와 같다. 물론 문화교류에 의해서 서로의 선택적(selective) 교통(communication), 혹은 교감(sympathy)이라면 문제가 없다. 그러나 제국주의와 문화는 그것을 그렇게 두고 보지 않는다. 그래서 큰 문화가 작은 문화를 점령하는 문화접변(文化接變) 현상이 일어나는 것이다. 인간은 알게 모르게 미의식을 물론이고 철학에 대해서도 규제당해 왔다. 삶의 방식, 옳고 그름의 문제도 마찬가지이다. 그렇게 의식화되고 길들여져 왔던 것이다. 또 길들여지고 습관화되는 것이 문화이기도 하다.

인류사를 보면 주로 계급적으로 상류계층이 미의식을 주도해왔고 민중들은 그것에 길들여지면서도 또 나름대로 자신들의 미의식을 개발해왔다. 인간은 창조적 동물이기 때문이다. 이것은 선진국과 후진국의 사이에도 마찬가지이다. 주로 후진국의 상류층과 선진국 중산층은 문화종속적 상황의 공모자이다. 그런 점에서 사회 어느 구석에서 기존의 문화적 척도에 대한 반운동·반문화운동이 수평적·자발적으로 벌어지는 것은 당연한 일이다. 이는 때때로 자행되는 지배층의 수직적·강제적 문화운동과는 반대이다. 일상과 예술은 구석기 시대부터 서로 교통하고 교감해온 것이 사실이다. 더욱이 문명이 발달하면서 주로 일상이 예술을 모방한 게 전체적인 흐름이다. 지금에 와서 일상의 예술화와 예술의 일상화가 다시 거론되는 것은 종래의 것과는 다르다. 그 논의의 한가운데에 '오브제'라는 것이 있다.

현대는 예술 전반에 걸쳐서 반문화운동이 필요한 시점이다. 최근에 벌어지고 있는 반문화운동은 종래와 달리 전반적으로 예술이 일상을 모방하는 경향을 보이고 있다. 이는 일상이 예술을 모방하면서 나름대로 심미적 카타르시스와 엑스타시, 만족과 성취를 느끼던 것과는 반대이다. 일상의 예술화와 예술의 일상화라고 해서 일상이 바로 예술이 되고 예술이 바로 일상이 되는 것은 아니다. 양자가 서로 가역하면서 실천적으로 부딪힐 때(관념적 이원대립항으로 있는 것이 아니라) 그 과정에서, 그 중간에서 예술은 일상으로부터 새로운 아이디어를 얻고 예술은 반대로 일상을 아름답게 한다. 일상의 예술화의 한 예로 일상의 오브제가 바로 장소와 시간을 바꾸어놓으면 그 자체가 바로 새로운 미술이 된다는 것은 혁명적이다. 오브제가 그것의 시공간적 맥락(context)을 바꾸어놓음에 따라 새로운 미술이 된다는 것은 종래의 일상의 예술화와는 전혀 다른 상황이다. 퍼포먼스(performance), 콜라주(collage)도 마찬가지이다. 오브제, 퍼포먼스, 콜라주, 여기에 비디오아트를 더하는 것은 반문화, 반미술의 금상첨화이다.

비디오아트는 텔레비전의 음극관을 이용하는 새로운 미술이다. 음극관에 전류를 줌으로써 영상을 흐리게 하거나 텔레비전 모니터를 이용한 비디오 조각, 전자 신디사이저 등 여러 갈래이다. 나중에 구체적으로 거론하겠지만 비디오아트는 예컨대 독일에서 시작된 반문화운동의 주류인 플럭서스(Fluxus) 멤버가 해프닝을 벌이면서 '소리를 오브제화'한 것을 다시 거꾸로 '오브제를 소리화'했다는 점에서, 소리마저도 오브제화한 것에 다시 역전하는, 반(反)의 반(反)미술인 것이다. 참고로 “비디오예술의 아버지: 1963년부터 현재까지”를 소개한다.

<비디오예술의 아버지: 1963년부터 현재까지>

백남준은 가시적 전자기파의 매체, 즉 비디오 예술에 여러모로 새로운 길들을 열어주었다. 1963년 3월 비디오예술 작품으로는 첫 번째인 <음악의 현시 - 전자 텔레비전>(이 얼마나 경이로운 선언적인

제목인가!), 티브이 수상기를 관람자까지 들어가는 전자 회화에 이용한 것(<참여 티브이>), 1965년 뉴욕에서 처음 제작한 비디오테이프들, 1969/70년 록펠러 재단의 지원을 받아 보스턴 WGBH 텔레비전 방송국에서 쓸 초유의 비디오 신디사이저 제작, 1974년부터 대형 멀티 비디오 설치 작업들(필라델피아의 <티브이 정원>에 이어 1977년 6회 도큐멘타 출품작), 사상 처음으로 일반 예술작품들을 위성 생방송으로 내보낸 1977년 6회 도큐멘타 개막작(요셉 보이스, 더글러스 데이비스와 합작), 1985년 이후 구체적 형상이 있는 비디오 소형작업들(특히 <로봇 가족>), 1987년부터 벽을 빈틈없이 채우는 멀티스크린 벽 작업들(1987년 첫 작품은 8회 도큐멘타 출품작으로 <보이스 보이스 Beuys-Voice>), 90년대 중반부터는 2000년 2월부터 열릴 뉴욕 구겐하임 전시를 위해 레이저와 비디오를 결합한 초대형 작업 등. 백남준은 1963년 3월 개시된 비디오예술의 벽두에서 텔레비전 매체를 예술적으로 활용할 수 있는 가능성의 전모를 대중에게 명백한 사례로서 방증해 보여준 선구자의 역할로 그친 것이 아니라, 뒤이어 텔레비전, 비디오, 컴퓨터, 레이저 등의 매체들이 전개할 기술적, 철학적, 사회적 함의를 속속 예언하고 형상화했고, 그런 점에서 이에 견줄 만한 조형예술계 인사는 없었다. 이러한 수십 년을 뛰어넘는 발전의 경로는 백남준과 동시대의 작가들 및 미술사가들에게 시시각각 수용되었는데, 이는 다른 미술의 발전양상 대부분이 그렇지 못한 것과는 비교되는 측면이다. 새로운 것을 찾아낸 사람들, 예컨대 새로운 방법이나 매체를 개발한 사람들이 반드시 이후에도 결정적 영향력을 가지는 작가적 인격체로 남는다는 법은 없음을 우리는 알고 있지만, 백남준의 경우에는 이러한 이야기가 들어맞는다. 그 이유는 시시각각 나오는 새로운 기술의 세계를 대면했을 때 백남준은 항상 그 반대 쪽 극단, 예컨대 그것을 축소하고 최소화하거나 거부한 결과를 예술적으로 형상화하기 때문이다. 음(Yin)과 양(Yang)이 하나이듯, 백남준에게서 과다의 작업과 과소의 작업이 병렬적으로 있기도 하고 또 동시적으로 있기도 한 것이 바로 결정적으로 중요한 국면이다.

기존 질서의 파괴, 해체(죽음), 그리고 재창조(부활)  
 죽은 일상의 사물에 생명 불어넣기  
 모든 체계(system) · 구조(structure)는 부서져야 한다

죽음은 자연의 일부라는 말이 있다. 기존 질서의 파괴, 해체, 죽음은 흔히 부정적인 것으로 보이지만 실은 이것이야말로 새로운 창조이며 새로운 부활이다. 이는 계절의 변화와 같은 것이다. 겨울이 있어야 봄이 오는 것이다. 겨울은 흔히 죽음에 비유된다. 가역적이고 순환적인 우주에서는 죽음은 바로 죽음으로 끝나는 것이 아니라 생명의 탄생으로 다시 이어진다. 그럼에도 인간사회의 권력은 변화와 구조의 해체를 부정하며 체제유지와 복종을 민중에게 요구해왔다. 오늘날 민주주의가 되기까지 인류의 역사는 오랜 시간을 기다려야 했다. 더욱이 작금의 인터넷 시대는 민주주의를 더욱 가속화하고 심지어 과거 그리스의 직접 민주주의를 다시 실현할 수 있는 가능성마저 배태하고 있다. 예술인류학은 기존 질서의 파괴와 해체에 힘을 실어준다.

예술인류학은 백남준을 위해서 준비되었다  
 어떤 텍스트도 콘텍스트가 될 뿐이다: 콘텍스트화(contextualize)  
 (단지 흐름(Flux)일 뿐이다)  
 어떤 콘텍스트에서도 텍스트를 뽑아낸다: 텍스트화(textualize)  
 (인간은 텍스트를 기어이 만들고야 만다)

오브제와 퍼포먼스와 콜라주, 그리고 비디오아트는 일상의 것을 시공간의 맥락을 바꿈으로서 새로운 미술로 변화시킨 것이다. 이는 맥락에 따라 의미가 달라지고 어떤 텍스트도 콘텍스트가 될 수 있음을 말해준다. 반대로 어떤 콘텍스트도 텍스트가 될 수 있음을 말해준다. 물론 전자에는 콘텍스트화(contextualize)가, 후자에는 텍스트화(textualize)가 수반된다. 텍스트를 콘텍스트화하는 것은 어떤 맥락이라는 흐름(Flux)을 중시하는 것이다. 흐름이라는 것은 물(水)의 성질과 같은 것으로 흐름 속에 작은 오브제는 개체성과 고유성을 잃어버린다. 그냥 흐름 속에 개체가 묻혀버리고 마는 것이다. 반대로 콘텍스트는 불(火)의 쏘는 성질과 같은 것으로 개체가 전체를 압도하는 것이다. 전자는 비권력적이고 후자는 권력적이다. 물은 비권력적으로 낮은 데로 흐르고 불은 권력적으로 높은 곳으로 쏘는다. 예술인류학은 콘텍스트화에 힘을 실어주는 것이다.

- 이분법(二分法: syntax: grammar)은 잘못 하면 지상에 정지한다.
- 구조(Structure)는 하나의 세트(a set of Yin and Yang)이다.
- 이진법(二進法: on/off: 0/1)은 행성으로 나아간다.
- 역동(Dynamism)은 하나(Oneness: 一氣, 一理, 一物, 一心)이다.
- (이분법은 이데올로기이지만, 이진법은 운동의 방식이다)

인간의 뇌는 신경전도에 의해 움직인다. 신경전도는 전기의 플러스(+)에서 마이너스(-)로 흐르는 성질에 의해 이루어진다. 이것은 이진법(二進法)이다. 그런데 이진법에 의해 움직이는 신경에 비해 인간 뇌에 의해 형성되는 개념과 분류 등 각종 이데올로기는 이분법(二分法)을 바탕으로 하고 있다. 물론 이분법을 벗어나서 본래의 전체성(Oneness)을 역동적(力動的)으로 한꺼번에, 동시에 유지하는 것이 바람직하지만 인간은 이분법의 다원다층적(多元多層的) 전개로써 그것을 달성하는 특성을 보인다. 이 경우 뇌의 활성화와 사고의 탄력성이 부족하거나, 도그마(dogma)에 빠지거나, 정적(靜的)인 상태에 머물면 이분법으로 고착되는 경향이 있다. 전기와 전자는 항상 전기적으로 움직이고 있으며, 전기 작용은 인간의 뇌뿐만 아니라 우주에까지 교감되고 있다.

이분법(二分法: syntax: grammar)은 잘못 하면 지상에 정지한다. 구조(Structure)는 하나의 세트(a set of Yin and Yang)이다. 이진법(二進法: on/off: 0/1)은 행성으로 나아간다. 역동(Dynamism)은 하나(Oneness: 一氣, 一理, 一物, 一心)이다. 이분법은 이데올로기이지만, 이진법은 운동의 방식이다. 두 발로(bipedalism) 땅을 딛고 선, 하늘과 땅 사이에 있는 인간은 일종의 인간반도체와 같은 것이다. 때로는 도체가 되고 때로는 부도체가 되는 것이다. 인간은 하늘의 말을 듣기도 하고 땅의 몸부림을 듣기도 한다. 이것은 하늘과 땅 사이에서 양쪽의 메시지를 들어야 하는 운명인지도 모른다. 인간은 이원대립항의 매우 균형적인 존재이다. 하늘과 땅, 좌뇌와 우뇌, 이성과 감정, 왼쪽과 오른쪽, 위와 아래 등 그것을 예로 들자면 끝도 없을 것이다. 인간이 균형(balance), 형평(equilibrium), 대칭(symmetry), 중용(中庸), 중도(中道)를 이루려고 하는 것은 이 때문인 것 같다.

신경전도의 이진법은 전기만 있으면 되지만 이분법은 여러 이분법의 단어들과 그 단어들을 연결하는 구문(syntax)가 필요하다. 구문에는 반드시 문법(grammar)이 필요하다. 이는 사회가 법이 필요한 것과 같다. 구문은 아무리 길다고 해도 언젠가, 어느 곳에선가는 끊어진 대목이 있기 마련이다. 그래서 문장에는 인과론과 당위론, 그리고 단순히 앞과 뒤를 이어주는 접속사와 관계대명사가 있는 것이다. 이는 역설적으로 문장이라는 것은 끊어진 것을 이어주는 기술이라는 점을 상기시킨다. 그러나 전기는 구문이 필요 없다. 구문이라고 굳이 말한다면 플러스와 마이너스라는 두 단어의 연속만 있을 뿐이다. 우주는 전기의 세계이다. 동양의 음양론은 현대의 전자전기론은 아니지만 그 같은 음양의 성질을 일찍이

간파한 것이라고 말할 수 있다.

<예술인류학의 제 8원칙>

1. 철학(哲學)은 미학(美學)의 상위개념이었다.  
 그러나 이제 미학(美學)이 철학(哲學)의 상위개념이다.  
 그 이유는 말 이전에 형상이 있었기 때문이다.
2. 진선미(眞善美)는 이제 미선진(美善眞)이 되어야 한다.
3. 소리는 발생학적으로 형상의 상위개념이다.  
 그러나 소리는 존재론적으로 형상이 되고자 한다.  
 보이지 않는 질료로서의 소리  
 청각적인 것은 시각적인 것이 되고자 한다.  
 (이것이 오브제로서의 음악이다)  
 보이는 질료로서의 사물  
 시각적인 것은 청각적인 것이 되고자 한다.  
 (이것이 소리를 표현하는 비디오아트이다)
4. 감각은 인간의 내부통로에서 서로 교차하고 통합하고자 한다.
5. 말(소리)은 글자(형상)가 되고자 한다. 글자는 말이 되고자 한다.
6. 음악(소리)은 미술(형상)이 되고자 하고 미술은 음악이 되고자 한다.
7. 예술은 몸(물질)이다. 그러니 당연히 실천이다. 형상이라고 하는 것은 몸의 대용물이다.  
 그래서 창작은 체육을 닦았다(몸으로 할 수 있으면 몸으로 해야 한다). 정신노동, 그것은 예술을 향수하는 자의 말이다.
8. 최초의 이분법이고 이진법인 음양전기전자(陰陽電氣電子)는 비어있다.  
 음양전기는 빈 공간으로 메워지기를 기다린다.  
 (한국문화는 소리를 좋아하고 중국문화는 형상을 좋아한다. 그래서 문화의 원형은 한국이지만 문화의 지배는 중국이다. 이는 한국과 중국, 한글과 한자의 운명이다)

위의 8원칙은 이 글의 전개를 통해 서서히 증명될 예정이다.

(無始無終, 有始有終)

## 2) 예술인류학(Anthropology of Art)

예술 자체가 과학(학문)에 비하면 마이너스(-)이다  
 마이너스(-)가 있어야 플러스(+)가 힘을 쓴다  
 학문, 과학(+)=이(理)/ 종교(0)/ 예술(-)=기(氣)

예술인류학은 쉽게 말하면 무당을 인간의 원형으로 보는 것이다. 이를 거꾸로 말하면 무당은 특별한 존재가 아니라 무당현상이 쉽게 드러나는 인물을 특수집단으로 인간의 문화가 만든 것이라고 본다. 무당은 인간의 일반적 현상이다. 단지 그것의 정도의 차이가 있을 뿐이다. 다시 말하면 그 정도가 심한 것은 우리는 무당이라고 하기도 하고, 때로는 예술가라고 한다. 예술인류학이 무교인류학이 되는 것은

주로 무당을 주체로 하는 인류학의 경우이다. 무교인류학은 먼저 ‘무당을 대상으로 하는 인류학’(Anthropology of Shaman)이 있고, 두 번째로 ‘무당을 주체로서 생각하는 인류학’(Anthropology of Shaman as Subject)이 있을 수 있다. 인간은 누구나 신(神)과 소통할 수 있고, 신이 될 수 있고, 영감에 가득 할 수 있다.

예술인류학이 백남준에게 중요한 것은 그의 퍼포먼스야말로 어느 분야의 전문적 예술가가 아니라 누구나 그 퍼포먼스에 참가할 수 있다는 점이다. 그런 점에서 그의 퍼포먼스는 굿예술에 가깝다. 굿 예술적 속성을 가진 아방가르드 예술이다. 백남준은 유명한 음악가도 아니다. 그렇다고 그가 유명한 미술가도 아니었다. 그렇다고 그가 유명한 무용가도 아니었다. 그런 그가 그래도 세계적 예술가가 되는 이유는 무엇인가. 그는 예술을 인간의 일상에 낮추어 일상의 예술화를 시도하고 있기 때문이다. 그렇다고 일상이 바로 예술이라는 것은 아니다. 옛날 마을사회에서는 전문 무당이 아니더라도 마을 축제에 마을의 필수필부가 사제(제관)가 되어 제사를 지냈으며 그는 나름대로 신과의 교통을 이루고 마을의 안녕을 빌었다. 누구나 퍼포먼스를 행할 수 있었다.

무당은 예술가는 아니다. 그러나 때로는 예술가에 못지않은 행위와 영감에 찬 말과 춤을 춘다. 그러나 결국 신과 통하면(신기가 내리면, 신이 잡히면) 예술가가 되고 그렇지 못하면 생활인이 되는 것이다. 물론 전라도 당골의 경우, 오늘날 아트패밀리(Art Family)라고 부를 정도로 예능에도 탁월한 재주를 보이는 집단도 있지만 그렇다고 그들을 예술가라고 하지는 않는다. 말하자면 ‘접신을 잘 하는 생활인’이거나 ‘접신을 도우는(바라지하는) 반주자’인 것이다. 신과의 소통을 하려는 의지 자체가 중요하다. 신은 부르면 있고 부르지 않으면 없는 이중적인 존재이다. 예컨대 “구하라. 얻을 것이다.” “하늘을 스스로 돕는 자를 돕는다.”라는 것과 같다.

<무당, 인간의 원형>

|          |            |            |
|----------|------------|------------|
| 天<br>(+) | 영매<br>(靈媒) | 영감<br>(靈感) |
| 人<br>(0) | 무당         | 예술가        |
| 地<br>(-) | 굿<br>(행위)  | 작업<br>(일)  |

백남준에 대한 샤머니즘적 접근은 여러 사람에 의해 접근되었던 것 같다. 그 중에서 배정희의 “백남준과 ‘간(間)문화적’ 샤머니즘(Nam June Paik and 'Intercultural' Shamanism)”이라는 논문과 이토 토시하루의 “네오 샤머니즘과 인터미디어 아트-백남준과 21세기의 미디어 아티스트들(Intermedia Art and Neo Shamanism)”이 의미심장하였다. 그래서 나의 샤머니즘적 접근이 완전히 새로운 것은 아니다4).

위의 두 사람의 논문은 탁월한 것이다. 배정희와 토시하루는 현대의 텔레커뮤니케이션 상황과 무당의 영매와 접신, 엑스타시 상황을 일종의 유비로 보는 점에서 공통적이다. 그러나 무당의 경우나, 텔레커뮤니케이션의 경우나 실은 신(神)은 객관적인 것으로 떨어져 있는 것이 아니라 인간의 내부에서

4) 뒷장 ‘샤머니즘과 백남준’에서 상술할 예정이다.

‘부르면 일어나는 것’이고 양자는 매체(혹은 영매)는 다르지만 결국 신을 부르는 것은 인간이라는 점이 간과되거나 의미가 축소되어 있다. 다시 말하면 신을 부르는 프로그램을 생산하는 것은 인간이라는 뜻이다. 무당의 매체는 인간의 몸이고 텔레커뮤니케이션의 매체는 전기전자통신시스템이다.

나의 예술인류학은 ‘기(氣)철학’을 토대로 이루어진 ‘기(氣)의 인류학’이라고 할 수 있다. 나의 예술인류학은 마치 백남준의 비디오아트나 TV프로젝트를 예상이라도 하였다는 듯이 ‘기(氣)의 커뮤니케이션’을 주장하면서 전자기파, 혹은 전자기장 등 전자시대의 키워드를 직접적으로 사용하고 있다. ‘기(氣)는 결코 말로써 달성할 수 없는 것이기에 방편적으로 ‘기(氣)라는 말을 사용한다. 또 구조(structure)보다는 기능(function)을, 정적(靜的)인 것보다는 동적(動的)인 것을 우선하는 것을 볼 수 있다. 그래서 이론적 모델이름을 아예 ‘역동적(力動的) 장(場)의 개폐이론’(DSCO)이라고 명명하였다. 영혼과 영매는 이제 ‘말’(言)이나 ‘귀신(혹은 신)’들이 아니고 전자기로 바뀌었고, 인간마저도 ‘TV인간’(TV과 같은 기통氣通의 인간을 말함)으로 변하는 것을 예상이라도 하였던 듯하다. 이는 인간이 자연을 모방하고, 다시 TV가 인간을 모방하는 단계로 변해버린 듯하다.

우주적 증식(增殖)이라는 것은 매체가 다를 뿐이지, 크고 작은 것, 다시 말하면 소우주와 대우주라는 것이 실은 상동체인지도 모른다. 만약 상동체라고 한다면 물론, 예술의 기원을 모방이나 유희에서 찾는 것이 더욱 타당할 것이다. 그러나 그 모방이나 유희의 과정이 프로그램 변형의 과정이 없이 단박에 실현되는 것은 아니다. 예술이란 무엇일까. 과연 ‘모방본능(模倣本能)’<sup>5)</sup>, ‘유희본능(遊戱本能)’<sup>6)</sup> 때문일까. 여기서 나는 예술의 원천, 근원에 대해서 말하려는 것이 아니다. 예술 자체가 다른 문화 장르에 비해 어떤 것인가를 말하고자 한다. 특히 학문(인문학적인)이나 과학(자연과학적인)에 비해 마이너스(-)적이라는 것을 말하고자 한다. 여기서 마이너스적이라고 하는 것은 흔히 플러스(+)가 전기의 흐름에서 주도권을 잡은 것에 대해 그렇지 못하다는 말이다.

말하자면 예술은 주도권을 잡지 못하고 다른 학문이나 정치, 종교, 심지어 과학기술 등에 조종을 당하는 입장에 있다는 뜻이다. 그렇다고 예술의 힘이 부족하다는 뜻은 아니다. 인류의 권력자들은 예술로서 자신을 치장하고 자신의 권위를 드러내고 자신의 심미안이 탁월하였음을 과시하기 위해서 기꺼이 예술의 후원자(patron)가 되었기 때문이다. 예술가가 독자적으로 권력을 쌓은 경우는 거의 없다. 그런 점에서 예술가는 겉으로는 때로는 귀족처럼 사치스럽게 생활할 수도 있겠지만 결국 그들은 신(혹

5) Aristotle says, "Art is an imitation of nature" 모방본능설: 플라톤이나 아리스토텔레스는 예술을 모방으로 본다. 따라서 모방 충동성이란 모방 충동이 예술을 낳게 하는 원동력이 된다는 것으로 희랍시대 이래 칸트의 유희 충동설이 나오기까지 가장 권위 있는 견해로 인정되어 왔다. 아리스토텔레스는 「시학(Poetics)」 4장에서 다음과 같이 말하고 있다. “대체로 어떤 두 개의 원인이 시를 낳는데, 그 어느 원인도 사람의 성정(性情)에서 흘러나오고 있는 것 같다. 제일의 원인은 사람의 모방성이다. 왜냐하면 모방한다는 것은 사람에게 있어서는 어린애의 시절부터 본능적으로 갖추어져 있다. 그리고 사람이 다른 동물과 다른 점은, 사람은 가장 모방적인 동물이며 사람이 다른 동물과 다른 점은, 사람은 가장 모방적인 동물이며 사람의 최초의 지식은 모방을 통하여 이루어진다는 데 있다. 그와 함께 사람은 모두 모방된 것에 기쁨을 느낀다는 것도 또한 사람의 본능이다. 이것이 제이의 원인이다.”

6) 유희 본능설: 칸트(Immanuel. Kant)로부터 시작하여 쉴러(F. Schiller), 스펜서(H. Spencer) 등에 의하여 계승 발전 확대된다. “문자 그대로 그가 사람인 한, 그는 완전히 인간이다.”의 유명한 쉴러의 명제는 예술을 인간의 유희 본능이라고 규정한다. “인간에게는 두 가지의 충동-사태 충동과 형식 충동-이 있다. 앞의 것은 인간의 육체적 성질에서 일어나 외계에서부터 여러 인상을 받아 끊임없이 변화를 추구한다. 뒤의 것은 인간의 자아의 활동에서 일어나 항상 휴식을 구한다. 이들은 상호 보충하면서 활동하는 것인데 상호 보충이 가장 조화가 잘 되었을 때 제3의 충동이 생긴다. 이 제3의 충동이 즉 유희 본능이다.” 이밖에도 예술에는 ‘자기 과시설’이 있다. 자기과시설은 허드슨(W. H. Hudson)이 주장한 학설로 “예술은 자기를 과시하려는 본능에 의하여 창작되어진다.”는 것이다. 허드슨은 그의 저서 ‘문학 연구 서설’에서 문학을 만드는 인간의 심리적 동기로 네 가지를 들었다. ① 우리들 자신이 가지고 있는 자기표현의 욕구 ② 우리들이 인간과 그 활동에 흥미를 갖는 것 ③ 우리들의 현실의 세계 및 공상의 세계에 대한 흥미 ④ 우리들이 형식을 형성으로서 기뻐하는 마음. 끝으로 ‘발생론적 기원설’은 사회적인 요구에 기초한 것인데 유희충동설과 같은 자연발생설을 부정하고 삶과 관련된 실천의 동기, 현실성에서 비롯되었다는 소위 ‘실용도구 유래설’이다. 이 설은 고고학, 인류학적 성과에 크게 힘입고 있는데, 현, 그로세 등에 의해 주장되었다. 유희설이 생활과 무관한 것을 비판하는 데서 출발한 이 이론은 실제 생활과 관련된 실용설, 노도 과정, 마술과의 관계 등을 통하여 예술의 발생 기원을 찾는다. 즉 실용적, 공리적 욕구가 먼저 있었고, 심미적 욕구는 그 다음에 생긴 것이라는 것이다.

은 왕)의 심부름-직접 작업을 하여야 한다는 점에서 귀족이라기보다는 노동자에 가깝다. 미켈란젤로나 다빈치는 평생 심각한 노동(좋아하는 작업일 때도 있지만)을 면하지 못하였다. 무당도 마찬가지이다. 그래서 때로는 ‘신의 노예’로 저주 받은 사람이라고 하지 않던가. 무당이 일상의 예술가라면 예술가는 특별한 무당이다.

일상이야 어떻든, 예술가의 정치적 위치가 어떻든 타고난 예술가들은 예술을 하지 않고는 못 배긴다. 그렇기 때문에 예술이 오늘날까지 버티고 있는 지도 모른다. 인간의 신체가 총동원되는 예술이 다른 문화장르에 비해 최고의 권력자의 위치에 오르지 못하는 까닭은 바로 예술의 신체성에 있다. 이를 흔히 ‘몸’(mom, maum)이라고 한다. 몸이라고 하면 흔히 육체라고 생각하는데 이때의 몸은 정신과 육체라는 이분법의 육체가 아니다. 몸과 마음이 하나가 된 상태의 몸이다. 예술의 이러한 위치는 마치 남자와 여자가 함께 생활을 꾸려가면서도 신체성에 더 밀접한 여자가 권력관계에서 불리한 것과 마찬가지이다. 여자는 아이를 낳아야 한다. 바로 그 여자의 특징이 나중에 사회적 권력의 배분에서 소외당하고 결국 한 남자에 소속되지 않으면 안 되는 입장에 서게 되는 것이다. 이는 정말 숙명적이다.

흔히 종교야말로 온 몸을 바치는 헌신(獻身, sacrifice), 희생(犧牲), 순교(殉教) 등으로 매우 신체적인 것으로 비친다. 물론 이때의 헌신은 명목상으로는 신체적인 것이 아니라 영혼적인(spiritual) 것으로 명명한다. 그러나 그러한 종교적 희생이나 순교를 일상의 관점에서 보면 몸을 바치는 것이다. 몇몇 순교자나 특별한 은총을 받은 사람들을 제외하고는 신앙이라는 것이 과연 예술보다 더 신체를 바치는 것이 될지에 대해서는 의문이다. 어떤 평범한 신앙인과 어떤 평범한 예술가를 두고 볼 때 과연 누가 더 자신의 ‘온몸’으로 자신이 숭배하는 대상에게 전심전력을 기울일 것인가. 적어도 예술가는 탁월한, 역사적인 예술가가 아닐지라도 처음부터 저절로 온몸으로 접근하는 것을 기본으로 한다. 예술이란 몸의 육화과정을 거치지 않고는 도대체 창작되지 않는 것이기 때문이다. 종교는 어떤 개인의 액세서리가 될 수 있지만 예술은 그렇지 어렵다. 물론 예술을 일종의 액세서리로 달고 다니는 예술가도 있다. 그러나 그들은 진정한 예술가는 아니다.

그러나 마이너스가 있어야 플러스가 힘을 쓴다는 것이 서서히 증명되고 있다. 그동안 전기(電氣)는 플러스에서 마이너스로 흐르는 것으로 알았다. 그렇다. 그런데 그 전기라는 것이 전자(電子)라는 미시세계의 뒷받침이 없으면 존재할 수 없다는 것이 증명되었다. 전자는 그런데 마이너스가 주도권을 잡고 있다. 전자는 마이너스가 중심이 되고 그동안 플러스는 일종의 비어있음이 된다. 그래서 플러스가 형성되면 전류가 통하는 것이다. 물론 플러스와 마이너스라는 것이 물질과 마찬가지로 독립적으로 존재하는 것이 아니다. 동시에 존재하는 것이긴 하다. 그렇더라도 굳이 주도권을 따지자면 그렇다는 것이다. 플러스에 있던 남자, 권력, 학문 등은 단지 플러스라는 이유로 과도한 권세를 누렸다. 이제 마이너스인 여자, 비권력, 예술 등이 권세를 누릴 수 있는 전자적 근거가 마련되었다. 내가 이 말을 하는 것은 비디오아트라는 것이 바로 문명사적으로 전자적 세계의 등장과 궤를 같이하는, 예술적 신천지라는 점에서다.

- 과학이 태어나서 천지가 창조된 것이 아니다
- 천지가 창조되고 과학이 태어난 것이다
- 종교가 태어나서 천지가 창조된 것은 아니다
- 종교는 자연이 과학을 만나 태어난 것이다
- 천지가 창조되는 것은 자연의 예술이다
- 천지는 저절로 제 몸은 얻은 것이다

천지창조를 비롯하여 거대한 물리세계, 코스모스(Cosmos)의 형성은 그동안 흔히 종교적이고 신화적인 레벨에서 다루어왔다. 이는 그동안 과학이라는 것이 우주의 신비를 밝히기에는 능력이 부족하였던 때문이다. 그러나 과학이 발달하였다고 해서 우주의 신비를 다 풀 수 있는 것은 아니다. 여전히 궁극적인 문제는 남겨놓고 있다. 어쩌면 영원히 풀 수 없는 궁극은 남아있을 지도 모른다. 그러나 상당수 그 신비를 푼 것도 사실이다. 그렇지만 우주라는 것이 과학이라는 것 때문에 탄생한 것은 아니다. 과학이라는 것은 탄생이후에 그것에 대해 설명하고 해명하는 후차적인 것이다.

종교도 그러한 후차적인 것이라는 점에서는 과학과 마찬가지로이다. 종교는 흔히 경전이 성립되면 시간을 소급하여서 마치 본래부터 있었던 것처럼 수사학을 동원하는 것이 과학과 다르다. 종교는 본질적으로 유시유종(有始有終)이나 무시무종(無始無終)을 선택하지 않으면 안 된다. 어느 것을 선택하더라도 결과는 마찬가지이다. 종교는 결국 순환론에 의지하는 이데올로기이기 때문이다. 유시유종이든, 무시무종이든 처음과 끝이 만나면 마찬가지이다. 그래서 기독교와 불교가 마치 거대한 차이라도 있는 것처럼 말하지만 그것은 수사학의 차이에 불과하다. 종교라는 것은 이러한 순환론을 바탕으로 그것의 사이 사이에 인과론이나 인과응보론을 삽입한 것에 불과하다. 종교는 자연이 과학을 만나 탄생한 것이다.

자연에서의 인간은 삶을 영위하면서 자신을 둘러싸고 있는 우주에 대해 어떤 설명을 가하지 않고는 살 수 없었다. 그것은 불안이었으며 그것보다는 틀려도 좋으니(진실이나 사실의 문제가 아니다) 어떤 설명을 하지 않으면 안 되는 실존적 한계상황에 부딪혔다. 그 가운데에서도 특히 죽음의 문제는 인간의 인지능력의 발달과 더불어 해결하지 않고는 하루하루 살아갈 수 없었다. 무엇을 조금 안다는 것은 도리어 큰 부담이 되었던 셈이다. 그래서 자연은 과학의 힘을 빌려서 종교를 탄생케 했다. 신앙이란 본질적으로 믿으면 있고, 믿지 않으면 없는 것이다. 신앙은 스스로 일어나는, 기신(起信)하는 것이다. 신앙이 이렇게 지식과 다른 것임에도 경전(經典)이 필요한 것은 인간은 어떤 설명이든 설명을 요구하기 때문이다.

그런데 자연은 글자 그대로 제 몸을 제가 난 것이다. 자연에서 멀리 떨어진 객관적 존재로서 신(神)이 천지를 창조하였다는 것은 과학시대에는 설득력이 전혀 없다. 그것보다는 신이 주체적 존재로서 내재해 있다는 설이 훨씬 설득력이 있고 유효한 것이다. 객관적 존재로서의 신은 아무리 찾아도 끝이 없고 무한히 연장되는 객관적 세계에서 신을 찾는 것은 애초에 증명할 수 없는, 실현할 수 없는 도로(徒勞)이다. 신이 무소부재(無所不在)한 것이 아니라 무소부재한 것을 신이라고 하였다는 편이 훨씬 옳다. 이는 ‘변하는 것이 신’이라는 말과 같다.

어떻든 제 몸으로 태어났다는 점에서 굳이 말한다면 천지창조가 일어난 것은 자연의 예술이라고 하는 편이 옳다. 자연에 비해 신(神)은 훨씬 왜소해지게 된다. 심지어 신은 ‘인간이 발명한 것’이라는 주장도 있다. 인간은 자문자답하기 위해서 신을 만들어놓고 신과의 대화를 통해 문제를 풀어갔던 셈이다. 이는 과학이 가설을 설정해놓는 이치와 같다. 인간은 연역의 동물이면서 귀납의 동물이다. 말하자면 쌍방향으로 문제를 풀어나가는 존재라는 뜻이다. 만약 천지창조가 자연의 예술이라고 한다면 학문, 예술, 종교 가운데 예술이 훨씬 더 높은 자리, 아니 높은 자리라는 위계적인 술어보다는 중심자리를 차지하게 된다고 하는 편이 옳다. 중심이라고 할 때는 이미 원(圓)을 가정하고 있다. 세계는 정태적으로 있는 것이 아니라, 혹은 삼각형의 위계로 있는 것이 아니라 동태적으로 돌고 있으며, 돌고 있다는 것은 일종의 개체의 스핀(spin)과 궤도(orbit)가 있다는 말이다.

천지창조가 자연의 예술이라면 남성보다는 여성이 더 중심이 된다. 여성이야말로 자신의 몸을 분화시켜 재생산(reproduction)을 담당하는 존재이기 때문이다. 우주천지는 바로 여성이라고 말할 수도 있다. 여성은 그러한 점에서 우주의 바탕(matrix, material)을 이루는 분모(分母)가 되고 남자는 분자(分子)가 되는 것이다. 남자의 아버지(父)로서의 위치는 매우 한시적이고 부차적인 일이 된다. 그러한 점

에서 하느님 아버지보다는 하느님 어머니가 더 적합할 것 같다. 우주는 마치 흐르는 강과 같이 흐르는 흐름(stream, situation)이면서, 콘텍스트(context)이면서 그 가운데 간간히 거점(據點, station)으로서의 텍스트(text)을 생산하는 체계인지도 모른다. 그러한 점에서 뒤에 논의할, 독일에서 일어난 반문화, 반예술의 운동으로서 플럭서스(Fluxus)의 가치가 있는 것이다.

텍스트(Text) ↔ 콘텍스트(Context)의 동시성  
 절대적인 것은 상대적인 것이다. 상대적인 것은 절대적인 것이다.  
 대대적(待對的) 인지구조(認知構造): 동양의 전통적 음양론  
 BSTD(Binary opposition Space Time Dialectical reciprocity)

- (+)=권력                    (-)=비권력
- \*질서(Cosmos) ↔ 무질서(Chaos)
- \*랑그(language) ↔ 파롤(parole)
- \*컴피턴스(competence) ↔ 퍼포먼스(performance)
- \*이론(theoria) ↔ 실천(praxis)
- \*작곡(compose) ↔ 연주(play)
- \*이(理) ↔ 기(氣)
- \*송신(發信) ↔ 수신(受信)
- \*협화음 ↔ 불협화음
- \*신(神) ↔ 인간(人間)
- \*왕(治者) ↔ 백성(被治者)
- \*문(文) ↔ 무(武)
- \*유(有) ↔ 무(無)
- \*남자(男子) ↔ 여자(女子)
- \*천지창조(天地創造) ↔ 천지개벽(天地開闢)
- \*물리학(物理學) ↔ 주역(周易)
- \*역학적(力學的) ↔ 역동적(易動的)
- \*양음(陽陰) ↔ 음양(陰陽)
- \*전력(電力: + ↔ -) ↔ 전자(電子: - ↔ +)
- \*유교(儒敎)기독교(基督敎) ↔ 무교(巫敎)불교(佛敎)
- \*그림 ↔ 오브제

예술인류학은 우선 ‘예술을 대상으로 한 인류학’(Anthropology of Art)이다. 위의 대칭적 가역(可逆) 반응은 필자의 《예술인류학》(1990년, 미래문화사)에서 끊임없이 논의된 이원대립항들이다. 이원대립항이라고 하는 것은 전통적 음양사상을 현대의 인류학, 그것도 구조인류학의 개념으로 번안하여 붙인 말이다. 구조적 사고로 말하면 서양보다는 동양이 훨씬 앞선 것이다. 우리의 전통적 음양사상을 구조인류학으로 말하면 다원다층(多元多層)의 음양학(陰陽學)이다<sup>7)</sup>. 그런데 음양이란 어떤 고정된 것이라기보다는 매우 상대적인 개념으로 차라리 어떤 ‘비어 있는 것’으로 보면 더 이해하기가 용이하다. 예

7) 필자의 《한국문화와 예술인류학》(1990년, 미래문화사) 참조.

컨대 음양학은 어떤 이원대립항들이 나선형을 이루면서 수없이 많이 존재하는 것이다. 그래서 우리의 뇌(腦)가 어떤 대립항들은 선형적으로 제안하여 그렇게 바라보는 일종의 관념적 틀이다. 그러나 그것을 단지 관념의 틀이라고 할 수 없는 것은 자연현상도 그렇게 설명할 수 있기 때문이다.

‘예술을 대상으로 한 인류학’은 바로 그것을 대상으로 했기 때문에 위의 이원대립항에서 <왼쪽(+)=권력>이라는 질서(Cosmos)의 입장을 우선하기 쉽다. 그 반대는 물론 <오른쪽(-)=비권력>이라는 무질서(Chaos)의 입장이다. 그 반대의 입장을 우선하는 것을 나는 ‘예술적 접근의 인류학’(Artistic Anthropology)이라고 명명하였다. 여기서 굳이 예술적이라고 한 것은 예술을 대상으로 혹은 예술은 주체로 연구하기는 하지만 그것보다는 예술이라는 개념을 생활전반으로 넓혀서 <생활↔예술>이라는 가역적 상황을 염두에 둔 것이다. 이것은 예술과 생활을 주체(Subject)한 것이 된다. 먼 미래에는 예술과 생활의 차이와 구별이 없을 수도 있겠다는 전망이 포함되어 있다. 그런데 지금까지 질서에 대한 무질서, 코스모스에 대한 카오스, 문화에 대한 반문화는 역사적으로 실천되어왔지만 어디까지나 질서와 코스모스의 편에서 이루어진 것이었다. 그런데 이제 무질서와 카오스의 편에서 이루어져야 한다는 주장이 내재되어 있다.

그렇게 볼 때 인간은 사물을 보다 역동적으로 보고, 생활을 보다 역동적으로, 자유롭게 영위할 수 있을 것이다. 다시 말하면 카오스는 무질서로, 심하면 악(惡)으로 규정되었지만 이제 그것은 악이 아니라는 얘기이다. 카오스를 악이라고 규정하는 것은 권력자(기득권자, 율법학자, 사제)의 편에서 보는 시각이다. 카오스야말로 가장 천지창조에 가까운 가장 역동적인 우주의 본래의 모습이다. 카오스는 무질서 속의 질서인 것이다. 카오스는 단순히 무질서가 아닌 것이다. 단지 카오스를 코스모스의 입장에서 보니 단순한 무질서처럼 보였을 따름이다. 대상적 우주는 질서적 코스모스이지만, 주체로서의 우주는 무질서적 카오스이다.

동양의 주역은 대체로 카오스를 잘 반영하고 있다. ‘음(-)과 양(+)/0, 1’이라는 두 기호를 중층적으로 쌓아서 자연의 운동과 변화를 설명한 이것은 참으로 세계를 역동적 구조로 보는 데에 있어서 금자탑이다. 요컨대 음양주역론(陰陽周易論)은 동양적 우주론이 되었고 한의학체계의 근간이 되었다. 특히 우리가 쓰고 있는 전기(電氣)와 원자세계의 전자(電子)라는 것은 바로 동양의 음양론에 흡사한 물리현상이다. 전기는 플러스에서 마이너스로 흐르지만 전자는 마이너스가 있음으로써 플러스가 일어난다. 이것을 둘로 떼어놓을 수 없다. 동시에 일어나는 것인데 말을 하니까 마치 둘로 떨어져 있는 것이 작용하는 것 같다. 필자의 예술인류학은 바로 이러한 음양의 이치를 인류학에 원용한 것인데 음양의 작용을 마치 화학의 가역반응처럼 설명하는 일종의 설명틀이다. 가역반응이라는 것은 그것의 거론 자체가 정(正)반응에 대한 역(逆)반응을 강조하는 것이다. 그러나 구조인류학의 입장은 순서대로 정반응에 힘을 실어주는 것인데 반해 예술인류학은 역반응에 힘을 실어주는 것이다.

우리는 흔히 습관적으로 말하는 순서가 있다. 대체로 권력적인 것을 먼저 말하고 비권력적인 것을 뒤에 말한다. 말하자면 이것은 무의식적으로 훈습(薰習)된 것이다. 천지, 남녀, 좌우...등 이루 헬 수 없이 많다. 그런데 가만히 보면 항상 먼저 말하는 것은 중심이 되고 뒤에 말하는 것은 주변이 된다. 그래서 반대로 역반응으로써 사물을 한번 바라보자는 태도를 예술인류학은 가지고 있는 셈이다. 예술인류학은 자신의 정(靜) 상태가 구조인류학이고, 동(動) 상태가 역전을 가능케 하는 예술인류학 본래의 입장이라는 것이다. 그러한 점에서 예술인류학은 무엇보다도 ‘몸의 부활의 인류학’이다. 또 ‘반(反)의 인류학’이며 ‘역동(逆動)의 인류학’이며 ‘혁명(革命)의 인류학’이다.

예술인류학은 사물을 바라볼 때 우선 적합한 이원대립항-음양(陰陽)항목-을 떠올리고 그 다음에 그것의 가역반응을 통해 사물이나 사건을 설명하고자 한다. 이때 중요한 것은 물론 정반응의 것도 중요하게 다루지만 역반응의 것을 동시에 고려함으로써 우리의 훈습된 습관과 다른 시각과 그 결과를 제

공하고자 하는 것이다. 그런데 더 중요한 것은 가역반응이 한 번에 그치는 것이 아니라 계속적으로 일어난다고 하는 사실이다. 어떤 구조라는 것, 음양관계라는 것은 실체라기보다는 구조이기 때문에 서로 간에 선후(先後), 상하(上下), 대소(大小), 좌우(左右)도 없고, 중심과 주변도 없다. 설정한 대립항들의 상호작용을 설명하는 틀이다.

예컨대 위의 예를 주목해보자. 바로 ‘천지창조↔천지개벽’ 이하의 항목이다. 천지창조라는 기독교적 우주론보다는 천지개벽이라는 동양적 우주관, 혹은 자연관이 훨씬 자연적이고 순리적이다. 그러한 상대적인 우주를 절대적으로, 유일신적으로 설명하려고 하다 보니 천지창조가 된 것이다. 자연은 글자 그대로 ‘저절로 그러한 것’이다. 기독교의 여호와도 실은 ‘나는 나다’라는 의미이다. 이는 결국 같은 뜻이다. 단지 자연과 달리 인격신으로서 인칭대명사를 쓴 것이 다르다. 결국 상대적인 것의 절대적인 표현이라고 보면 옳다.

물리학↔주역은 참으로 동서양 문명의 특징을 극적으로 드러내는 항목이다. 서양은 물리학적 완성을 한 문명권이다. 이에 비해 동양은 주역적 완성을 한 문명권이다. 전자는 역학(力學)이고 후자는 역학(易學)이다. 전자는 인과론을 바탕으로 하고 있고 후자는 순환론을 바탕으로 하고 있다. 참으로 대조적이다. 전자는 사물을 객관화하고 실험하고 관찰하는 대상으로 설정하고 있는 반면에 후자는 사물을 주체화하고 즉자화하고 몰아일체를 추구하는 것이다. 전자는 당연히 법칙을 발견하는 것을 우선하고 후자는 자연에 순응하는 것을 우선으로 한다. 이는 인간이 발명할 수 있는 두 개의 커다란 우주적 패러다임이다.

양음↔음양은 이 논문의 전체를 관통하는 철학이며 원리이며 미학이며 이데올로기이다. 실지로 서양문명은 양음의 편이고 동양문명은 음양의 편이다. 그러나 동양도 실은 음양을 말하였지만 실지로 역사의 구성에서는 양음의 편이었다. 다시 말하면 가부장제의 편이었다는 것이다. 음양은 가부장제가 시작되기 전의 모계사회를 지배하던 이데올로기였던 것 같다. 그런데 천지개벽 우주론은 바로 음양론과 병행한 것으로 보인다. 그런데 최근 천체물리학이라는 거시물리학과 원자론이라는 미시물리학의 성과를 보면 블랙홀(Black Hole)과 전자(electron)라는 것이 양음의 세계보다는 음양의 세계에 손을 들어주는 꼴이다.

유교·기독교↔무교·불교는 위와 같은 음양론을 가지고 바라본 결과 떠오른 이원대립항이다. 유교와 기독교는 매우 가부장적이다. 이에 비해 무교와 불교는 매우 모계적이다. 불교도 고등종교로서 종교사적으로는 가부장제를 지원한 이데올로기였지만 그래도 고등종교 가운데서는 가장 모계적-모성적 종교관을 가지고 있는 셈이다. 백남준이 무교적이고 불교적인 세계관과 우주관을 가지고 있는 것은 우연이 아니다. 그의 비디오아트의 탄생도 동양적 우주관의 무의식적 발로가 아니었던가 생각한다.

그림↔오브제의 항목은 바로 두고두고 앞으로 계속해서 논의될 부분이다. 오브제(Object)라고 하는 것은 참으로 역설적인 단어이다. 그것은 대상도 되고 목적도 된다. 그것은 객관적이기도 하고 주관적이기도 하다. 예컨대 사물을 ‘객관적으로 떨어져 있는 것’으로 보면 그것은 단순한 대상인데 반대로 목적으로 보면 그것은 대상이면서 동시에 주체적이 된다. 인간이 무엇을 목적하는 것은 매우 주체적인 것이기 때문이다. 그런 점에서 미술사에서 오브제는 사물에 대한 굴복이면서 동시에 사물에 대한 승리이다. 말하자면 오브제를 통해서 오브제를 극복하는 것이 된다. 백남준의 경우도 오브제를 극복하기 위해서 처음에 오브제를 사용하였던 것이다. 요컨대 백남준의 오브제는 ‘반탄(反彈)의 미학’이 있는 것이다.

뒷장에서 구체적으로 토론하겠지만 백남준의 예술가로서의 인생은 음악을 오브제로 하면서 시작하여 결국 미술에 음악을 도입하는 <음악↔미술>의 가역인생이라고 할 수 있다. 그래서 그가 음악가인가, 미술가인가 애매호모하게 되는 것이다. 비디오아트 자체가 실은 음악인지, 미술인지, 청각예술인지,

시각예술인지 애매한 이중성(ambiguity)의 것이다. 그러나 음악의 입장에서는 그를 음악가라고 하고 싶지는 않을 것이다. 훨씬 시각예술에 공헌한 것이 많으며 오히려 음악을 이용해서 미술을 진화시킨, 아니면 미술로 진화한 양서류인 것이다. 비록 오브제의 탄생은 마르셀 뒤샹에 의해 이루어졌지만 그것의 우주적 확대는 백남준에 의해서 완성되었다.

위의 이원대립항에서 인간이라는 매개체 혹은 중간자(中間子)가 들어가면 <음양(陰陽)-2.1체계>가 <천지인(天地人)-3.1체계>가 된다. 이것에 대해서는 논의를 생략하겠다. 나의 《불교인류학》(2007년 불교춘추사)과 《종교인류학》(2007년, 불교춘추사)에서 충분히 논의하였다.

참고로 이상과 같은 예술인류학 이론에서 바라보면 구조인류학과 예술인류학의 차이는 다음과 같다.

구조인류학: 랑그, 콤피턴스, 이론, 작곡, 이(理), 송신(送信)에 비중  
 (전기적이다: 플러스(+))에서 마이너스(-)로 이동)  
 예술인류학: 파를, 퍼포먼스, 실천, 연주, 기(氣), 수신(受信)에 비중  
 (전자적이다: 마이너스(-))에서 플러스(+)로 이동)

예술인류학의 가역반응(two-way)과 대칭/(and, or)비대칭  
 가역반응은 헬 수 없다(countless)=무량(無量)/애매모호(曖昧模糊)  
 =겹침(overlap)/평형(equilibrium)

가역반응은 흔히 한 번으로 생각하기 쉬운데 실은 수없이 진행되는 것이다. 이는 마치 자연의 사계절과 같이 끊임없이 반복되는 것이다. 그럼으로써 어떤 특정 시공간의 텍스트가 영원한 텍스트가 될 수 없으며 텍스트는 콘텍스트화하고 콘텍스트는 텍스트가 되는 과정을 거친다. 이것을 불교적으로는 말하면 무량(無量)이 되고, 불확실성의 양자이론에 따르면 애매모호함이 된다. 또 예술론으로는 겹침, 오버랩이 되고, 화학적으로는 평형이 된다. 예술인류학은 예컨대 어떤 이원대립항을 거론하더라도 그것을 방편적으로 쓰는 것이지 그렇게 존재하는 것으로 보지 않는다. 예술인류학은 따라서 문화예술의 불확정성 이론이라고 말할 수 있다. ‘불가지론/(and, or) 가지론’이다.

이데아(理)의 이분법(二分法)·대위법(對位法)의 극단적인 예들:  
 이상적인 이상(ideal idea), 체지체(體之體), 무극지태극(無極之太極)  
 임의적 행동(random act), 용지용(用之用), 태극지음양(太極之陰陽)  
 로고(Logo)는 로고스(Logos)가 아니다

이원대립항 중에서 가장 추상적인 단계의 극단적인 예들은 이상적인 이상(ideal idea), 체지체(體之體), 무극지태극(無極之太極)이다. 이에 대응하는 것이 임의적 행동(random act), 용지용(用之用), 태극지음양(太極之陰陽)이 된다. 어떤 행동이나 실천을 두고 그 속에서 체(體)와 원리를 발견할 수도 있지만 그것이 바로 행동과 실천이 되는 것은 아니다. 행동과 실천은 원리적 인과성 및 정당성과 상관없이 그것대로의 의미가 있다. 이제 임의적 행동의 시대, 용지용의 시대, 태극음양의 변전(變轉) 시대가 되었다.

백남준은 수많은 아포리즘을 생산한 작가로도 유명한데 그 중에서 매체와 관련한 것들이 적지 않다. 에디트 데커가 편집한 백남준의 아포리즘들 가운데 매체에 관하여 다음과 같은 서술이 포함되어 있다.

"단어(문자)가 가장 근본적인 매체다" (플라톤)

"소리가 가장 근본적인 매체다" (아우구스틴)

"보는 것이 가장 근본적인 매체다" (스피노자)

..... 해묵은 논쟁은 끝났다 ...

..... 텔레비전 상업방송은 위의 3가지 모든 것을 갖고 있다.

"Das Wort ist das tiefgruedigste Medium" (Platon)

"Der Klang ist das tiefgruedigsteMedium" (Hl. Augustin)

"Das Sehen ist das tiefgruedigsteMedium" (Spinoza)

... dieser alte Streit ist beigelegt...

... Fernsehwerbung hat alle drei.) Nam June Paik: Aphorismen, Niederschriften eines

Kulturnomaden. Hrsg.v. E. Decker. Koelen 1969. S. 87

언어, 소리, 시각 사이의 문명적 주도권 쟁탈은 심각하였지만 이제 텔레비전 시대, 텔레커뮤니케이션의 시대를 맞아 모든 것은 텔레비전 방송과 인터넷 및 위성방송에 포함되어버렸다. 그렇다면 이들이 야말로 전지전능한 권력으로 새로 부상하고 있는 셈이 된다. 그러나 전권을 행사하기도 전에 인터넷 네트워크 시대의 방송국은 쌍방향성을 추구하지 않으면 살아남기 어렵게 되었고 결국 송신자의 시대가 아니라 도리어 수신자 주도권의 시대로 들어가게 되었다. 인간은 이제 세계와 통할 수 있는 하나의 기기(器機)를 저마다 하나씩 가지고 있는 셈이다. 시각과 청각, 그리고 상징이 하나가 되어 통하는 통합의 시대에 인간은 살게 되었다. 이는 서로 통하고자 하는 감각이미지(sense image)의 내부 통로에 상응하는 외부통로라고 할 수 있다.

정보화시대에 이르러서야 더 이상 ‘통합’(統合)이 아니라 ‘통합’(通合)임을 알게 된 것이다. 존재하기 때문에 소통하는 것이 아니라 소통하지 못하면 존재가 아니라는 것이 증명되고 있다. 신들도 이제 전지전능한 것이 실은 통하는 것이라는 것을 서서히 인정하고 있다. 소통하는 것이야말로 신화시대부터 인간이 추구해온 최고의 가치이고, 하늘과 땅이 추구하는 것이고, 전기전자(電氣電子)야말로 신들의 보이지 않는 섭리이고, 보이지 않는 손이며, 보이지 않는 창이며, 보이지 않는 몸이라는 것을 드러내고 있다. 로고(Logo: ideagram)는 로고스(Logos)가 아니다. 하느님의 말씀(Word)과 인간의 이성(Reason)은 더 이상 하나가 아니다. 로고스중심주의(logocentrism)는 음성중심주의(phonocentrism)에 포함되어야 한다. “태초에 말이 있었다.”가 아니라 “태초에 소리가 있었다.”라고 하여야 한다. 소리는 훨씬 자연에 가깝다.

**세습무(世襲巫)와 같다: 예술을 함으로써 신(神)을 접한다**

**음악과 춤이 있음으로서 신명이 난다**

**바이블(텍스트)을 읽으니까 신이 존재한다**

예술인류학은 세습무와 같다. 인간은 신(神)을 설정함으로써 신을 내리게 하고 신과 소통하고 끝내 신과 하나가 되어 신인합일(神人合一)의 경지에 도달할 수도 있지만 그보다는 예술을 함으로써 신을 접하는 경우를 말한다. 음악과 춤이 있으면 저절로 신명이 나는 경우는 일상에서도 드물게 보는 것이 아니다. 이는 바이블이 있기 때문에 그것을 조석으로 가까이 하면서 읽고 생각하고 그렇게 하다 보니

까 신을 느끼게 되는 것과 같다. 일상인들은 접신하는 것이 용이하지 않다. 분위기를 업그레이드(up grade) 시켜주어야 신이 움직이기 시작하는 것이다. 전라도 세습무, 당골들은 좋은 음악이 곁들여져야 굿하는 맛이 난다고 한다. 음악과 술은 접신하는 데에 있어서 좋은 매개가 된다. 이것이 바로 영매(靈媒)일 수도 있다.

**텍스트(기존의 관습, 영역, 질서, 전범)가 중요: 이론에 무게  
 각 분야의 전문가가 되어야 예술가이다**

예술인류학 가운데서도 예술을 대상으로 하는 인류학은 아무래도 기존의 텍스트, 예컨대 관습이나 질서, 전범, 클래식이 중요하다. 이론에 무게를 두고 그 이론에 따라 예술적 실기를 하는 경향성이 높다. 물론 이러한 방법은 각 분야의 전문가를 양성하는 방식이기도 하다. 그러나 간혹 이러한 클래식을 준수하면서도 다른 것을 모색하는 예술가도 더러 나온다. 그러나 예술사에 이름을 남길 정도의 나름대로 신기원을 이룬 인물들은 기존의 텍스트에서 빠져나와 새로운 자기 나름의 콘텍스트를 만들어낸다. 그래서 자신이 다음의 텍스트가 되는 것이다.

**신(로고스)이 사물을 창조했다: 학교(學校), 교회(教會)가 중요  
 (사제(司祭)적인 예술가)**

대부분의 예술가가 학교를 중시한다. 이들은 이미 체계화되고 이론화된 것을 추종한다. 이는 마치 사제와 같은 예술가라고 말할 수 있다. 이들은 신(神) 혹은 로고스(Logos)가 사물을 창조했다고 생각한다. 말하자면 절대적인 어떤 존재가 있어서 천지창조를 했다고 생각하는 것이다. 이들은 우주가 코스모스 상태를 유지할 것은 의심하지 않는다. 이성과 코스모스라는 것이 감성과 카오스의 일부라는 것을 인정하기 어렵다. 도리어 후자가 전자의 일부라고 생각한다. “이성적이기 때문에 신이다.”라고 생각한다. 종교와 과학은 신에게서 하나가 되어야 한다.

**신(神)이 자연과 인간을 창조했다**

신이 자연을 창조하였다고 해야 실은 우주를 하나의 질서로 바라보는 데에 유리하다. 이성의 신이든, 감성의 신이든, 인격신이든 결국 신은 초월자이고 초월자가 자연을 창조하였다고 해야 질서를 찾을 수 있다. 그래서 신은 이성적이어야 하지만 동시에 감성적인 것도 포함하여야 하고 인격적인 것도 포함하여야 한다. 신(神)의 발전과정은 그래서 때로는 이성신(理性神)으로, 혹은 때로는 감성신(感性神)으로 전전(展轉)하지만, 결국 인격신(人格神)으로 낙착되었다. 신이 자신을 닮은 존재로 인간을 창조하였다고 하였다. 인간은 신을 닮은 셈이다.

**이(理)의 예술인류학: 일즉다(一即多), 공즉색(空即色)**

이성의 신과 이성의 인류학은 불교적으로 말하면 일즉다(一即多), 공즉색(空即色)이라고 할 수 있다. 이것이 다즉일(多即一)과 색즉공(色即空)과 다른 점은 자신의 반대방향에서 움직여오는 것을 인정하는 데에 인색하다는 점이다. 단지 관견(管見)의 어느 한편에서만 바라보는 것을 즐기는 경향이 있다. 불교는 물론 양쪽 방향을 모두 포함한다. ‘예술을 대상으로 하는 인류학’은 종종 그러한 편견과 편향, 일

방통행에 빠질 위험이 있다.

(無時無空無大無小  
動靜易動理氣神學)  
(理氣共發, 理氣互發)

### 3) 예술적 접근의 인류학(Artistic Anthropology, Feeling of Anthro.)

역동적(力動的 逆動的, 易動的) 장(場)의 개폐(開閉)이론  
DSCO: Dynamic Space, Close and(/or) Open  
(DSCO: Dynamic Situation, Context and(/or) Out of Context)

우리는 습관적으로 시간과 공간을 말할 때 시간을 앞서 말한다. 말하자면 시간이 권력인 셈이다. 공간은 비권력이다. 예술적 접근의 인류학은 시간과 공간의 두 변수를 공간(space)으로 일원화하고 시간은 공간의 매개변수로 하였다. 말하자면 시간은 공간에 숨어버린 셈이다. 공간의 개폐 상태가 시간을 나타내는 것이 된다. 시간이라는 변수는 기존의 여러 학문이 기준으로 삼아왔고, 인류학은 통시적 접근(diachronic approach)보다 공시적 접근(synchronic approach)에 무게를 두었다. 공시성(共時性)은 바로 공간(space)을 중시하는 경향이 되었다. 공간은 다시 공간성(locality), 나아가서 ‘장’(field: 場)으로 발전한다. 장(場)은 끝내 공(空)이다. 이는 역사(History)시대에서 우주시대(Space Age)로의 적응이다. 이제 시간이 중요한 것이 아니라 공간이 중요하다.

예술을 대상으로 하는 인류학과 예술적 접근의 인류학이 다른 점은 바로 우주를 일원적으로 보는 점이다. 예술적 접근의 인류학에서는 물론 예술을 대상으로 보기도 하지만 동시에 대상을 주체적으로 보면서 그것의 역동적 변화를 다룬다. 역동적 변화가 바로 시간이 되는 셈이다. 변화가 시간이지 시간이 따로 없다. 시간은 공간에 포함된 매개변수이다. 이것은 매우 중요한 사건이다. 시간이 없으면 천지창조에 대해 그렇게 심하게 논의할 필요가 없어진다. 현재의 공간(空間), 공시성(共時性), 현재성(現在性)이 중요해지는 것이다. 이는 시간이 변화를 재는 기준(척도)이 되는 것을 부정하고, 일종의 공간을 옮겨가는, 혹은 공간이 변해가는 것이 됨을 말한다. 공간을 옮겨가면 바로 시간이 이미 포함된 셈이다. 예술적 접근의 인류학의 중요 모델이 되는 것은 다음의 것이다.

다원다층의 음양학(multi layer Yin-Yang perspective)  
주역(周易) 64괘: 건곤감리진손간태(乾坤坎離震巽艮兌)  
음양오행(陰陽五行: 相生/水木火土金, 相剋/水火金木土)

인간은 시간과 공간이라는 것을 만들어놓고 그 덩어리에 걸렸다. 시간은 편리한 도구지만 결국 인간을 향해 죽음의 인식을 돌려주었다. 끝이라는 것은 시작을 떠올리게 하고 시작은 신들 만들게 하고 신은 인간을 스스로 노예가 되게 했다. 인간은 자신이 신을 만들었는지 까맣게 잊어버렸다. 단지 나중에 신은 남자인가? 여자인가? 묻기만 했다. 그러나 인간이 공간 속에 시간을 넣어버리고부터 시간에 매이지 않고 자유자재로 시간을 말할 수 있게 되었다. 시간과 공간이 별도가 아니라면 시간은 공간에 남아 있다.

그런데 어느 시점에선가 공간(空間)은 공간이 아니라 공(空)이 되었다. 그러나 공간은 결국 공(空)이다. 사물의 사이사이에는 빈틈과 성긴 곳, 공(空)이 있어서 사물들이 자유자재로 움직일 수 있는 것이다. 이것을 공(空)의 입장에서 보면 시간만이 있다고 말할 수 있다. 사물은 단지 존재하는 입자가 아니고 파동에 불과하다. 파동은 단지 변화와 운동에만 존재한다. 철학이 미학이 되어야 했던 이유는 바로 공(空) 때문이다. 사물은 이제 시간과 사건에 의해서가 아니라 변화와 성숙으로 말한다. 성숙은 정확하게 말하면 생장염장(生長斂藏), 춘하추동 사계절이다.

포지티브 피드백(positive feedback): 팽창, 무한대(∞), 일체(一切)

네거티브 피드백(negative feedback): 수렴, 제로(0), 일(-)

포지티브 피드백은 역동적 장(場)이 전진하여 계속 확대 재생산할 경우에 해당한다. 팽창, 무한대(∞), 일체(一切)가 그것이다. 네거티브 피드백은 물러서서 계속 축소재생산할 경우에 해당한다. 수렴, 제로(0), 일(-)이다.

인간의 모든 행위는 하나의 '굿'(Gud, God, performance)예술이다

('굿'(Gud)이라는 발음은 '갓'(God)이라는 발음과 주체와 대상의 관계 에 있고 주객일체의 가능성이 높다. 여기에 '굿'(good)은 그것의 파 생어일 가능성이 높다)

백남준의 예술세계는 마치 그 옛날 무당이 굿을 하는 것과 같은 장면을 연상하게 한다. 또 그러한 이미지와 열기와 신기(神氣)로 가득 차 있다. 그는 고등종교의 사제와 같은 태도는 아니다. 그런 점에서 무(巫)와 무당에 대한 이해를 새롭게 할 필요가 있다. 지금 우리 주변에서 볼 수 있는 무속(巫俗)적 형태와는 다르다. 말하자면 그 옛날 무당들은 무속이 아니라 무성(巫聖)이었다. 그런데 종교적 성스러운 성(聖)은 간 곳 없고 속(俗)만 남은 꼴이다. 무당은 굿을 하는 여사제이다. 만약 인간이 하늘과 땅 사이에 살면서 행하는 온갖 행위, 즉 퍼포먼스를 일종의 굿이라고 할 수는 없을까. 만약 인간의 활동 자체가 실은 하늘과 땅 사이에서 어떤 메시지를 보내고 받는 행위라고 가정한다면 인간의 모든 행위가 굿이라고 한다고 해도 별 무리는 없을 것이다. 무(巫)는 《설문》에 따르면 춤으로 신을 강림케 하는 것이라고 한다. 공(工)자에 사람(人)이 좌우에서 춤을 추는 형상을 보탠 것이 무(巫)자라고 하는 것이 일반적인 통설이었다. 문화의 원형으로서 무(巫)라는 개념은 중요한 것이기에 좀 더 천착해보자.

이에 대해 시라카와 시즈카(白川靜)는 새로운 해석을 보탠다. “갑골문이나 금문(金文)에 따르면 공(工)자를 가로세로로 짜 맞춘 모양으로 되어 있다. 이때 공(工)은 신을 강림케 하는 주구(呪具)였다. 좌(左)라는 글자는 그러한 주구를 가진 모양, 우(右)는 축사(祝辭)를 담은 ㅂ자 모양의 바구니를 든 모양이다. 기도를 올리면서 주구를 사용해서 신이 있는 곳을 찾는 것인데, 심(尋)이라는 글자는 우(右)와 좌(左)라는 글자를 위아래로 짜 맞춘 모양이다. 신은 모습도 없고 숨어서 보이지 않는 존재다. 숨었다는 뜻의 은(隱)자는 주구인 공(工)없이 숨은 장소를 찾을 수 없다. 그러한 공(工)을 가진 이가 무(巫)이고 ㅂ를 이고 있는 이가 축(祝)이었다. 축(祝)은 제단에서 축문(祝文)을 읽는 신관이다. 축(祝=示+兄)자의 형(兄)자는 무당의 모습을 나타내는 것이다. 그래서 《시(詩)》에서는 신을 부르는 자를 공축(工祝)이라고 일컫는다.” (《사람의 마음을 움직여 세상을 바꾸리라》, 시라카와 시즈카, 장원철 역, 102쪽, 1991년, 한길사)

<천지인과 무(巫)>

|   |          |   |
|---|----------|---|
|   | 天        |   |
| 人 | 工<br>(巫) | 人 |
|   | 地        |   |

<천지인과 무유(巫儒)>

|   |            |   |
|---|------------|---|
|   | 天          |   |
| 儒 | 工<br>(巫祝史) | 筮 |
|   | 地          |   |

시라카와는 이 책에서 무축사(巫祝史)에 대한 어원을 탐색하면서 여러 전거를 통해 이들이 성직자, 사제, 지식인이었음을 증명한다. 또 무축(巫祝)을 공축(工祝)이라고 했음을 지적한다. 무(巫)는 여자, 무녀(巫女)이고 축(祝)은 남자이고 사(史)는 남자이지만 같은 본래 무축(巫祝)의 부류였다는 것이다. 이러한 무축사(巫祝史)의 변천과정도 여자에서 남자로 넘어가는, 다시 말하면 제정일치에서 제정분리로 넘어가는 과정에서 남자의 득세를 말해준다. 무축(巫祝)에서만 해도 무녀(巫女)가 신을 부르는 행위에서 중심이고, 남자인 축(祝)은 축사를 머리에 이고 있는 들러리였다. 축사(祝史)에 이르면 남자가 득세를 하고 신을 부르는 행위도 합리적이 된다. 이는 사(史) 때문이다.

“사(史)도 옛날에는 무축의 무리였다. 사(史)는 제사자였다. 사(史)의 글자모양은 축사(祝詞)의 그릇을 나타내는 재(𠂇)를 비쭈기나무에 걸고 이를 손에 들고 있는 모양이다. 사(史)는 제의(祭儀)의 집행자인 동시에 제의가 유래되는 신들의 이야기를 전승한 이들이기도 했다.”(시라카와, 위의 책, 106쪽) 오늘날 역사의 사(史)가 축사(祝史)에서 연원하였음을 보여준다. 이는 결국 역사가 신화에서 출발하였고 역사가의 역할이 오늘의 신화를 만들어내는 것임을 상기케 하는 대목이다. 역사의 객관성만을 주장하는 것은 사실과 자료(실증적 자료)를 토대로 신화를 구성하라는 말에 지나지 않음을 알 수 있다. 결국 역사는 신화인 것이다.

시라카와는 같은 책에서 앞서 유(儒)라는 글자의 유래에 대해 언급하면서 유(儒)자의 성부(聲符)인 “수(需)는 비가 그치기를 기다리는 글자가 아니라 비가 오기를 비는 남무(男巫)의 모양이다.”고 결론짓고 왕이 옛날에 무축왕(巫祝王)으로서 희생의 제물이 되었음을 상기시킨다. 그런 후 “유(儒)는 아마도

본래 기우에 희생되던 무축을 일컫는 말이었다고 생각된다. 그 말이 나중에는 일반화되어 무축 가운데 특정한 부류를 유라고 불렀을 것이다. 그것은 원래 무축 가운데서도 하층에 속하는 무리였을 것이다. 그들은 아마도 유가가 성립되기 전부터 유라고 불렀고, 유가가 성립된 후에도 여전히 유라고 불렀을 것이다.”(사라카와, 위의 책, 97~100쪽)고 조심스럽게 단언한다. 이것도 역시 제정일치에서 제정분리로 넘어가면서 무녀(巫女)가 담당하던 것을 남무(男巫, 巫祝, 祝史)가 담당하고 옛날의 왕이라는 것도 남무인 무축왕(巫祝王)에서 출발한 것임을 설명한다.

이상에서 볼 때 무(巫)자는 공(工)과 사(史), 그리고 유(儒)와도 긴밀한 관계에 있다. 오늘날로 보면 종교가, 예술가, 과학자, 문사(文士), 무사(武士)의 모습이 한데 뭉쳐 있다. 그렇다면 인간의 모든 활동의 원형을 무라고 한다고 해도 무리가 아닐 것이다. 그런데 예술은 더더욱 무(巫)와 관련이 크다. 굿 자체가 바로 퍼포먼스이며 퍼포먼스는 바로 예술이다. 백남준의 퍼포먼스는 다른 어떤 현대적 개념보다 우리의 전통굿 개념이 훨씬 설명적이다. 굿에는 온갖 예술이 다 동원된다. 그러한 점에서 백남준이 펼치는 해프닝에서부터 비디오아트까지 그 사이에 있는 온갖 예술행위는 바로 원시 무(巫)의 현대적 재현 혹은 현대적 복원이라고도 할 수 있다. 그런데 굿(gud)은 갓(God)과 발음이 비슷하다. 둘을 똑같이 발음한다고 해서 틀렸다고 할 수도 없을 것이다. 여기에 굿(good)은 또 무엇인가. ‘행운’이나 ‘좋다’라는 뜻을 가진 글자는 깊은 관련이 있을 성싶다. 굿은 신을 청해서(請神) 같이 놀고(娛神) 정중히 보내는(送神) 것으로 구성되어 있다. 또 굿은 복과 행운을 비는 것이라고 할 수 있다.

단지 장(場)의 연속적 변전(變轉)으로서 이루어지는 예술  
 낮설게 하기, 낯익게 하기: 결국 예술이란 이것의 속임수이다  
 “예술은 사기다”: 상상계와 현실계를 왕래하는 일종의 주술(magic)

백남준의 미술세계는 음악에서 오브제, 해프닝, 퍼포먼스, 비디오아트 등 여러 장르에 걸쳐 형성된다. 이들은 연속적으로 다원다층의 층위를 형성해 가듯이 변전(變轉)한다. 마치 음악의 계속적인 변전과 같다. 그러나 아무리 변전을 많이 하더라도 실은 그의 출발은 음악이다. 음악(소리)을 오브제화하는 것에서 출발하여 결국 음극관, 텔레비전 모니터라는 오브제를 다시 소리화하는 것으로, 혹은 텔레비전 모니터를 조각화하는 것으로 끝을 맺는다. 이는 ‘소리의 오브제화, 오브제의 소리화’라는 가역반응으로 요약할 수 있다. 그런데 그는 왜 “예술은 사기다”라고 충격적인 고백을 했을까. 이것에 대해서는 그의 고백 그대로 받아들이는 부류와 그렇지 않는 부류가 있다. 후자의 경우 그의 평소에 발화태도가 원래 충격을 주는 수법을 많이 쓰는 것과 연관시킨다. 말하자면 충격을 주기 위한 플렉서스 작가다운 태도가 아닌가 하는 것이다. 어느 쪽이든 공통적인 부분이 있는 것 같다.

예술은 ‘낯익은 것을 낮설게 하는 방식’과 ‘낯선 것을 낯익게 하는 방식’의 상호 가역반응이라고 할 경우, 예술가 자신의 하는 일을 일반인의 관점에서 바라보면서 솔직하게 말한 것이 된다. 이런 언중에는 “예술은 별 것 아니야. 일종의 속임수 같은 거야. 그런데 그 속임수는 아무도 흉내 내지 못하는 것이거든.”하는 내포적 의미가 들어 있었을 것이다. 이는 그 옛날 주술가(magician)들과 같다. 마치 주술가들이 자신의 비밀을 털어놓아 버리는 해프닝과 같은 사건이다.

한편 예술 본래적인 것으로 돌아가서 말한다면, 예술이란 것이 현실계와 상상계를 왕래하는 것인 만큼 결국 양 세계를 오가는 눈속이기, 속임수와 같은 것이라는 천진난만한 고백이 아닌가. 이러한 발언에서 도리어 그의 대가다운 풍모가 보인다. 비디오아트의 아버지라 불리는 그는 그의 신화허물기를 이미 살아서 시작한 셈이다. 실지로 무엇을 창조한 사람은 평소에 자신의 삶의 방식으로 성취한 것인데 그것이 일반인에게 비칠 때 신화가 되어, 그것도 덕지덕지 잘못된 화장처럼 붙어 있을 수도 있다. 이

것을 참지 못하는 것이었는지도 모른다. 어쨌든 일련의 해프닝은 정말 아방가르드 예술가다운 발화였다. 그의 일생은 계속 반전의 반전을 거듭하면서 창조를 이루는 것이었다.

5차원의 위성예술가: 시간과 공간(3차원)→ 시공(4차원: 동시성의 시간)→ 시공초월(5차원: 텔레파시) 공

종교에는 주술이 그 하부기술로 따른다. 종교란 현실계를 상상계로, 다시 상상계를 현실계로 옮겨놓고, 사람들을 어리둥절하게 하고, 그 겹쳐지는 공간에서는 신비스런 기적과 같은 것이 들어있는 것처럼 인식시켜야 성공하는 것이다. 그런 점에서 백남준은 그의 신화와 더불어 성공했다고 할 수 있다. 분명 백남준의 작품에는 무엇이 있는 것 같다는 말이다. 흔히 사람들로 하여금 그렇게 느끼게 하는 것이 단순한 속임수일 수도 있지만 적어도 제대로 된 종교가나 예술가가 되려면 그것이 일시적인 것이 되어서는 안 된다. 또 일시적인 속임수를 사람들이 그렇게 존경하지 않는다. 그것에는 무언가 획기적인 새로움, 사람들의 눈을 휘둥그레 뜨게 하는 마법이 있는 것이다.

이것은 종교적 전략과 똑 같다. 그러니까 주술은 이미 예술과 종교 를 동시에 내포하고 있었다. 예술과 종교는 주술이 낳은 두 아이이다. 그런데 백남준의 주술은 첨단기술까지 내포하고 있으니 그야말로 금상첨화이다. 아마도 백남준만큼 전자적 세계를 마음대로 요리하는 예술가가 다시 나오는 것은 쉽지 않을 것이다. 물론 그의 기술적인 성공의 이면에는 그의 조수 아베가 있었지만 말이다. 그는 기술과 상상력을 적절히 조합하여 그의 세계를 만들어내는 데에 명수였다. 그의 손이 가면 사물들은, 텔레비전 모니터는 금방 기적의 성화(聖化)를 받은 듯이 새롭고 휘황찬란한 세계를 연출하였던 것이다. 그는 5차원의 위성예술가이다. 그에게 시간과 공간은 3차원으로 있지 않았고, 동시성을 달성한 4차원의 시공(時空)을 넘어 시공초월의 5차원을 달리고 있었다. 말하자면 이는 텔레파시(telepathy)의 수준이었다.

그는 시종 신내림 받은 무당처럼 영감에 차 있었으며 실지로 그는 무당굿을 좋아했다. 조셉 보이스를 추모하는 굿 퍼포먼스를 벌였으며 그의 예술 전반이 실은 새로 신내림을 받은 새내기 무당처럼 신기가 철철 넘쳤으며, 사람들은 그의 일거수일투족, 그의 일련의 모든 작품을 마치 무당의 공수(空手)처럼 신의 신탁이라도 되는 양 쳐다보았다. 후기의 ‘굿 모닝 미스터 오웰’을 비롯한 일련의 위성을 연결하는 비디오아트와 전 지구적 방영은 그를 확실히 5차원의 위성적 인간이 되게 하기에 충분했다. 그는 부동의 비디오아트 아버지였으며 예술창조자의 새로움에 대중은 향수자로 기꺼이 환호했던 것이다.

그의 예술의 기술적 측면을 보면 전자의 이동(-에서 +로)에 따라 전기(+에서 -로)가 흘러가는 것을 기초로 이진법(二進法, 0/1)을 철저히 이용하는 주술가적 성취였다. 전자의 세계는 마이너스(-)가 주도하고 플러스는 비어있다. 대지의 인간은 하늘을 플러스(+)로 보면 마이너스(-)의 위치에 있다. 그래서 그는 신의 플러스를 기다렸는 지도 모른다. 그의 간절한 기도는 신을 발생시켰는지도 모른다. 신은 비어 있다가 발생하였다. 신이 발생하면(플러스가 생기면) 인간에게 전율(電慄, 戰慄, 典律), 감전(感電), 영감(靈感)이 온다.

강신무(降神巫)와 같다: 신이 내림으로써 예술을 한다  
 신이 내려 가무를 하고 주술을 행한다  
 바이블이 없어도 신이 현전(現前)한다

그의 예술은 한 판의 강신무와 같다. 그는 적어도 예술을 함으로서 간간이 신의 영감이 내리는 것이 아니라 신이 내림으로서 그 넘치는 광기를 주체할 수 없어서 사물의 온갖 것에서 아이디어를 얻고 어느 곳에서나, 어떤 시간에서나 작품을 구상하지 않을 수 없었던 것 같다. 그는 신이 내려서 가무를 하고 주술을 하는 무당이였다. 그래서 그는 남이 이미 써 놓은 바이블을 읽으며 성령(聖靈), 신의 영감을 받으려고 애쓰는 기도자(祈禱者)가 아니라 신은 항상 그의 앞에 현전(現前)하였으며 그로 인해 그는 뜻밖에 비디오아트라는 새로운 바이블을 썼던 것이다.

그에게 빙신, 텔레파시, 무질서, 새로움은 새로운 콘텍스트가 되었으며 그는 시종 콘텍스트의 인생을 살다가 드디어 마지막에 비디오아트라는 텍스트를 썼던 셈이다. 그는 비디오아트라는 보자기에 모든 사물을 집어넣었으며 이들 이미지들은 마치 커다란 양푼이에 들어있는 비빔밥처럼 사람들에게 맛이 있었던 것이다. 보자기 예술, 비빔밥 예술은 한국문화의 특성이 개인적 천재에게 선물한 일종의 민족적 DNA이었을 것이라는 점을 의심하지 않는다. 그의 일생을 보면 운도 좋았던 것 같다. 물론 기회를 놓치지 않고 잡은 것은 그의 공로이지만 그대로 초기 독일 사회에서 플럭서스 집단에 들어가서 세계적 예술가와 어깨를 함께 할 수 있었던 것이 오늘의 그를 있게 하였다.

백남준의 예술은 생활 자체가 예술, 존재 자체가 예술이었던 그의 삶에서 저절로 우러나온 ‘생활의 예술화’의 본모습을 보여주는 것 같다. 그런 점에서 나의 예술적 접근의 예술인류학은 마치 백남준을 위해서 탄생한 것처럼 보인다. 그는 사물이 스스로 신(神)이 되게 하였으며 기운생동(氣運生動)을 중시하였다. 자연은 그 자체로 이미 신이며 새로운 신이 따로 필요없는 것을 느끼게 하였다. 그에게 세계는 일즉다(一即多), 다즉일(多即一), 색즉공(色即空), 공즉색(空即色)의 세계였다.

### 인간이 신(神)을 창조했다. 신은 인간을 닮았다.

신이 자연을 창조하고, 신이 인간을 창조하였다고 해야 인간의 마음이 편하다. 한 마디로 질서적(order)이다. 그러나 신이 자연과 인간을 창조한 것은 증명할 방법이 없다. 신은 인간 존재의 아포리아(aporia)이다. 그러나 인간이 자연을 창조한 것은 아니지만 인간이 신을 창조한 것은 점점 설득력을 얻어가고 있다. 인간은 자신을 자연에 투사하고 그 환영을 신이라고 하였다. 이것은 ‘동굴의 우상’<sup>8)</sup>이 아니라 ‘대자연의 우상’이다. 이데아(idea)<sup>9)</sup>가 아니라 기운생동(氣運生動)이다. 대자연에서 태어난 인간이 대자연에 향하여 외치는, 유아독존(唯我獨尊)의 자기인식이 신이다. 신이 인간을 닮았다. 부처는 자신의 아래에 모든 신을 배치했다.

- 8) 동굴의 우상에는 ‘플라톤의 것’과 ‘프란시스 베이컨’의 것이 있다. 먼저 플라톤의 것은 동굴에 결박된 자가 뒤에서 불타고 있는 모닥불에 의 해 비친 그림자(소리를 포함)를 존재의 참모습이라고 보는 것이고, 따라서 동굴 밖으로 나오면 태양과 존재의 참모습과 참된 소리를 들을 수 있다는 것이다. 이에 비해 베이컨은 동굴에 있지 않아도 인간이 자신의 지식이 절대적인 진리인양 착각하는 상태를 말한다. 결국 동굴에 결박된 사람이나 동굴의 우상을 가진 사람이나 모두 세계에 대한 그릇된 생각, 우상을 가진 공통점이 있다. 인간은 누구나 여기에 빠질 위험이 있다.
- 9) 플라톤은 지식을 고정된 체계로서 문자로 표시할 수 있다는 것을 믿지 않았다. 이데아(idea)는 근원을 묻는 애지(愛知: 無知를 아는 愛知의 과정으로서의 철학)의 과정에서 그 진행을 배후에서 떠받치는 것으로 보았다. 그러나 그 후에 이데아는 고정된 지식체계가 되어버렸다. 물론 인간은 미토스(mythos: 아포리아aporia에 있는 자가 자기확인을 위하여 아포리아 밖에서 근원과 관련된 형상을 우주론적 규모에서 틀을 만들어 투영하는 것)와 그것을 부정하는 ‘디알렉티케(dialektike)’(問答法) 사이에 있으며 그 과정에서 ‘무엇(A)인가, 아닌가’를 ‘A와 A가 아닌 것’으로 분리하게 됨으로서 사물을 알게 된다. 이 양자(A와 A가 아닌 것)를 포괄하는 전체와 부분과의 뒤얽힘에서 다(多)를 꿰뚫어보는 보는 것이 애지자(愛知者)인 철학자이다. 소크라테스는 대화의 상대를 아포리아에 빠뜨려 무지(無知)를 자각시켰으며, 아리스토텔레스는 “아포리아에 의한 놀라움으로 철학이 시작된다.”고 하였으며, 플라톤은 대화에서 “로고스의 전개로부터 필연적으로 생기는 난관”을 아포리아라고 하였다. 삼자의 입장이 조금씩 다르다. 인간은 로고스(logos)와 미토스(mythos) 사이에서 끊임없이 질문을 하며 전체를 관통하는 하나(一)를 발견하고자 하는 존재이다. 철학은 경이(驚異)에서 출발하고 신화는 불가사의(不可思議)에서 출발한다는 점에서 둘은 만나는 접점이 있다. 그리스인들은 이야기를 미토스라고 하였다. 모든 이야기는 궁극적으로 신화이고 종교인지도 모른다. 플라톤은 미토스를 도그마로 하고 그것에서 고정된 철학을 구성하는 것을 원치 않았다. 그러나 인간은 그것을 쉽게 도그마화 해버렸다.

(意氣投合萬物萬神  
 萬物萬神意氣投合)

## 2. 백남준 예술을 읽기 위한 정보와 훈련

한국적 유전인자로서의 백남준(1932~2006)

한국인은 우뇌형(右腦型) 좌파(左派)

반체제, 반제국주의

한국인은 우뇌형(右腦形) 좌파(左派)적 삶을 산다. 우뇌형의 특징은 감정적으로 삶을 영위한다. 세계사를 보면 대체로 우뇌형, 즉 감정에 의존해서 사는 민족은 세계를 지배하기에 불리하다. 세계를 지배하는 것은 좀 냉정하게 이성적으로 플랜을 짜고, 그것을 꾸준히 실천하여야 달성할 수 있는 것인지도 모른다. 문화적 노하우의 축적과 국가의 문화능력의 볼륨을 키우는 것은 즉흥성과 인정에 의해 달성되는 것이 아니다. 우뇌형이 세계를 지배한 예외적인 것으로 로마를 들 수 있는데 불행하게도 한민족은 그런 경험을 하지 못했다. 혹자는 삼국시대에 중국과 패권을 다투면서 동북아시아를 지배했던 고구려, 백제, 그리고 통일신라를 로마제국에 비하는 경우도 있는데 그것이 합당할지는 모르겠다.

한국인의 대뇌(大腦)는 우뇌(右腦)가 더 발달하였다. 이는 매우 여성적인 특징이다. 좌뇌가 더 발달하면 이성적(합리적)이고 우뇌가 더 발달하면 감성적(감각적)이고 상상력이 풍부하다. 종교가 신내림이나 영감(靈感)이나 기(氣)의 산물이고 예술이란 그러한 것을 감각적으로 승화하여 형태화(형상화)하는 것이라는 점에서 한국인은 필연적으로 종교성과 예술성이 풍부하다고 말할 수 있겠다. 그래서 한국인은 결국 여성적-종교적-예술적 태도가 높은 편이라고 할 수 있다. 한국인은 역사를 의례화(儀禮化)하고 살고 있다고 하는 편이 옳을 것이다. 의례는 일종의 퍼포먼스(performance)이다. 이 의례화는 바로 예의 종교성과 예술성, 그리고 여성적인 특성의 결과로 보인다. 이때 여성성이라는 것은 특히 정복전쟁을 좋아하지 않고 평화를 애호하는 민족이었다는 것과 크게 결부된다.

한국인은 의례를 매일 생활화하고 있다고 해도 과언이 아니다. 의례에는 반드시 몸이 따라가야 한다. 이는 머리로 사고하는 것과는 다르다. 사고는 몸이 따라가지 않아도 된다. 몸이 따라간다는 것은 감각을 해야 하는 것이고, 그래서 한국인은 몸이 직접 느끼지 못하는 것을 믿기 어렵다. 그래서 요즘과 같은 인터넷의 시대에도 간혹 몸으로 직접 부딪히면서 대면해야 직성이 풀리는 것이다. 이러한 특성은 두고 중국인들은 해동의 한민족을 ‘동방예의지국’이라고 하였는지도 모른다. 이는 위에서 말했지만 콤피턴스(competence)와는 다르다. 한국인은 파롤(parole)은 좋아하지만 랑그(langue)는 좋아하지 않는다. 한국인은 법(法)을 좋아하지 않는다. 오죽하면 법감정(法感情)이라는 말이 생겼을까. 이는 법을 법대로 하지 않겠다는, 상황(context)에 따라 조정하겠다는 의지가 내포된 말이다. 그래서 이현령비현령(耳懸鈴鼻懸鈴)이었는데 이것도 모른다. 이것은 이성의 보편성과는 거리가 멀다.

송준만에 따르면 지구의 동서양을 보면 동양은 우뇌적이고 서양은 좌뇌적이다. 동양의 불교, 도교, 유교는 우뇌적이고 서양철학과 기독교는 좌뇌적이다. 또 같은 동양권에서도 인도는 좌뇌형에 가깝고

중국은 우뇌형에 가깝다. 또 중국과 한국을 비교하면 중국은 한국의 서쪽에 있으므로 좌뇌적이고 한국은 우뇌적이다.(송준만, 《마음의 두뇌》, 235쪽, 1981년, 교문사) 한국은 우뇌형의 가장 극단에 있는 셈이다. 중국의 부사년은 ‘이하동서론’(夷夏東西論)에서 “동한 말 이래 역사는 항상 남북으로 분열 대립한 역사였고 하·은·주 및 그 이전에는 남북이 아닌 동서의 대립이었다. 동서는 서로 계통이 달라 때로는 대치하여 투쟁하고 혼합하기도 하였다. 그 민족을 분류하여 동이(東夷)와 상(商)은 동방계에 속하고 하(夏)와 주(周)는 서방계에 속한다.”(유승국, 《동양철학연구》, 14쪽, 재인용, 근역서제, 1983년)

한국인은 퍼포먼스, 가무(歌舞)를 좋아한다

한국인이 가무를 좋아한다는 것은 이미 《삼국지(三國志)》 <위지동이전(魏志東夷傳)>에 나온다. 삼국지위지동이전 부여(夫餘) 조에 보면 다음과 같은 구절이 있다.

“은나라 역으로 정월에 하늘에 제를 지낸다. 이때는 나라 안이 크게 모인다. 며칠씩 먹고 마시고 노래하고 춤춘다. 이름하여 영고(迎鼓)이다. 이때에 형벌을 중단하고 죄인들을 풀어준다.”(以殷正月祭天國中大會 連日飲食歌舞 名曰迎鼓 於是時斷刑獄 解囚徒)

또 같은 책 마한(馬韓) 조에 보면 다음과 같이 나와 있다. “항상 오월에 파종을 하고 걸립을 하여 귀신에게 제사를 지내고 여러 무리를 이루어 노래와 춤을 추고 술을 마시면서 밤낮으로 쉬지도 않고 춤을 춘 사람이 수천명이었다.”(常以五月下種 乞祭鬼神 群聚歌舞飲酒 晝夜 無休其舞 數千人)

동양의 고전적(古典籍)들에 우리나라를 지칭하는 말인 소위, 동이족(東夷族) 사람들의 특징으로 우선 ‘제사와 가무와 술을 즐긴다’는 것을 들고 있다. 이것은 바로 종교적-예술적 태도의 원형인 것이다. 그리고 M.엘리아데를 비롯, 샤머니즘 연구가들에 따르면 고대 동북아시아 종교적 특징으로 ‘샤머니즘’을 들고 있다. 샤머니즘에서 섬기는 귀신(鬼神)이야말로 인신(人神) 가운데서는 신(神)의 앞선 형태이다. ‘신’(神)자가 귀신(鬼神) 신(神)자인 것은 이를 증명하고 있다. 귀(鬼)와 신(神)은 지금은 음양관계에 있지만 실은 귀의 개념이 먼저 있었기 때문에 신의 개념이 있는 것이다. 따라서 처음에는 귀신(鬼神)을 신(神)이라고 하였다. 그러던 것이 고등종교가 등장하고 신(神)의 개념이 새롭게 되면서 역으로 귀(鬼)가 귀신(鬼神)이 되어버린 것이다.

음악은 영혼이고, 사물이 이미지다. 음악에서 시작한 백남준의 삶: 음악에서 미술로(소리가 없으면 아무 것도 할 수 없다. 소리는 만물의 시작이다. 흔히 예술가에게는 이미지가 사물이었다. 이제 아니다. 이제 사물이 이미지다)

이러한 가무의 전통을 DNA에 가지고 있는 백남준은 드디어 세계 미술사에서 일을 내고 만다. 음악(소리)을 미술(오브제)로 만들어버리고, 그동안 예술가에게 이미지가 사물이었던 것--이것을 물화(物化) 혹은 육화(肉化)라고 한다. 이는 사물에 새로운 옷을 입히는 행위이다. 이 물화를 통해서 예술가들은 일반인과 다른 족속임을 드러냈다--을 도로 사물이 이미지인 것--사물을 오브제로 그냥 사용해버리는 행위--으로 만들어버렸다. 이는 종래 예술의 포기이면서 반음악이고 반미술이고 반예술이다. 그러나 그동안 예술이라는 고상한 취미에 무식할 정도로 반란을 일으키고 이제 사람들로 하여금 허무(虛無)와 동시에 새로운 종류의 판타지(fantasy)를 느끼게 하는 비디오아트를 만들어냈다. 이는 전자(電子)라는 입자와 파동의 이중성을 가진 것을 매개로 한 작업이었다.

보이지 않는 질료로서의 소리, 보이는 질료로서의 사물. 청각적인 것은 시각적인 것이 되고자 한다.

(이것이 오브제로서의 음악이다) 시각적인 것은 청각적인 것이 되고자 한다. (이것이 소리를 표현하는 비디오 아트) 감각은 인간의 내부통로에서 서로 교차하고 통합하고자 한다. 이것 은 결국 감각의 무화(無化)를 향한다.

소리는 보이지 않는 질료이다. 사물은 보이는 질료이다. 인간의 지각이미지(sense-image)는 지각과 정에서 우리 몸에 들어올 때, 청각자료는 귀로, 시각자료는 눈으로 따로 들어오지만 몸 내부에서는 서로 통하려는 움직임이 있다. 그래서 청각적인 것을 시각적인 것으로, 시각적인 것을 청각적인 것으로 전환하는 것이 가능하다. 그런데 이것이 서로 충돌하는 수도 있다. 때로는 서로를 억압할 수도 있다. 음악의 오브제화라는 것은 음악을 음악의 원칙대로 사용하는 것이 아니라 시각적으로 사용하려는 것이다. 이는 종래의 음악작품을 미술작품으로 표현하는 것과는 다르다. 이는 음악의 긍정이면서 동시에 음악의 부정을 가지고 있다. 여기에는 심각한 공(空)이나 무(無)의 개념이 병행된다. 백남준은 쇤베르크의 무조(無調)음악에 심취하고 결국 프럭서스 집단에서 피아노 부수기를 한다. 이는 종래 서양음악의 8음계 체계에 대한 도전이기도 하지만 동시에 음악 자체를 부정하는 심리도 숨어있다. 그러나 음악을 부정한 그는 반대로 비디오아트에서는 텔레비전 모니터를 오브제화하면서 그 곳에서 소리를 재생해내는 보상을 하는 것이다. 그에게는 청각과 시각의 가역성(可逆性)이 반역성(反逆性)이 되었다가 나중에는 서로 보상(報償)의 길을 모색하고 있다.

정적(靜的) 아이콘(icon)에 대한 소리(sound)의 반란, 행위의 도입  
 해프닝(happening)으로서의 음악: 불협화음과 퍼포먼스의 만남

음악을 전공한 백남준이 음악을 오브제화할 때는 실은 내면의 무의식에 이미 미술의 정적(靜的)인 아이콘(icon)에 대한 반란을 꿈꾸고 있었는지도 모른다. 바로 이것을 결행하기 위해서 도리어 음악을 오브제화함으로써 면죄부를 얻을 공산을 했을지도 모른다. 백남준에게는 도대체 보이지 않는 음악도 싫었지만 움직이지 않는 미술도 싫었는지도 모른다. 그래서 이미 보이는 음악, 움직이는 미술로서의 비디오아트를 향하여 한걸음 한걸음씩 전진했을 가능성이 높다. 이것은 그의 계산된 행보가 아니었다고 해도 아무런 문제가 없다. 예술가들이 흔히 자신도 모르는 사이에 어떤 것을 실천하고 있는 것은 특별한 일이 못 된다. 특히 어느 분야에서 미지의 일을 개척하고 있는 경우는 더욱 그렇다. 백남준은 이미 소리와 미술을 함께 버무리면서 그것을 퍼포먼스(performance)로 승화시키고 있었던 것이다. 퍼포먼스라는 것은 인간의 감각 중의 어느 하나가 특별히 심하게 작동하는 것이 아니라 몸 전체로서, 총체적인 예술로서 작동하는 것으로 예술적 컨버전스(convergence)를 달성하는 느낌을 주었을 것이다. 그는 비디오아트를 발견하고 발전시키기 전에는 이 퍼포먼스로 스스로를 달래고 있었다.

오브제: 반미술(반미술의 미술) \*마르셀 뒤샹  
 무조음악: 반음악(반음악의 음악) \*쇤베르크  
 (음계(音階)를 무시하는 것은 바로 사회적 음계인 계급(階級)에 대한 도전으로 연결되었다. 기존 질서와 양식에 대한 도전이었다)  
 반음악+반미술=비디오아트 \*백남준

현대 미술사에서 오브제(object)의 등장이 혁명적인 사건이라는 것은 누구나 동의하는 바이다. 그러나 오브제라는 것은 실은 전통적인 입장에서 보면 이는 말도 되지 않는 것이고 미술을 포기하는 것이나 다름 없다. 오브제를 그리는 것이 미술이었는데 오브제를 그대로 옮겨 놓음으로써 미술행위를 다했

다고 하는 것은 아무래도 납득이 가질 않는 것이다. 오브제는 굳이 말하자면 반미술이다. 반미술의 미술이다. 마르셀 뒤샹(Marcel Duchamp, 1887~1968)이 변기(便器)로서 시작한 오브제 사건은 참으로 현대미술을 논할 때 뒤샹 이전, 뒤샹 이후라는 말이 분수령을 세울 만하다. 오브제는 뒤에 콜라주로 나름대로 발전을 거듭하였지만 분명 비디오아트는 이러한 현대미술의 연장선상에 있는 것으로 그 의미를 배가하는 것이다. 이에 비할 수 있는 현대 음악사의 사건이 바로 쇤베르크(Arnold Schönberg, 1874~1951)의 무조(無調)음악이라는 것이다.

쇤베르크의 초기작품은 후기 낭만파의 연장선상에 있었으며, 현악6중주곡 《정화된 밤 Verklärte Nacht》(작품 4, 1899), 교향시 《펠레아스와 멜리잔데 Pelleas und Melisande》(작품 5, 1903) 《구레의 노래 Gurrelieder》(1900~1911) 등 바그너와 말러의 영향을 받은 전통적인 음악에 충실했으나, 초기 작품을 거치고 조성(調性:tonality)의 틀에 박힌 음악에 질식한 나머지 마침내 소위 《3개의 피아노 소품》(작품 11, 1909)에서 조성과 결별하기에 이르렀다. 그는 12음기법의 창안하기 전까지를 '무조(無調)시절'이라고 한다. 이 시기에 그는 《관현악의 5개 소품》(작품 16, 1909)과 《달의 피에로 Pierrot lunaire》(작품 21, 1912) 등의 걸작을 내놓았다.

백남준은 일본 도쿄대학 문학부 미학미술사학과 졸업논문으로 "아놀드 쇤베르크에 관한 연구"(Research on Arnold Schonberg)(1956년)를 쓸 정도로 그에게 심취하였다. 쇤베르크에 대한 그의 감탄은 대단한 것이었다. 백남준의 글모음에 다음과 같은 구절이 있다.

1951년 지루한 어느 오후, 나는 가마쿠라<sup>10)</sup>(鎌倉, 일본)에서 NHK 라디오를 듣고 있었다. 육감적인 목소리의 소프라노 가수가 엄청난 불협화음을 내며 울부짖고 있었다. 나는 그것은 쇤베르크의 곡일 수밖에 없다고 중얼거렸다. <달에 홀린 피에로>였다. 지금도 갈색 플라스틱의 작은 라디오 상자를 눈앞

10) 가마쿠라(鎌倉)는 가나가와현(神奈川県)의 해안마을로, 도쿄(東京)에서 남쪽으로 1시간 정도 거리에 있다. 1192년 미나모토 요리토모(源頼朝)가 새 군부의 영지로 가마쿠라를 선택하여 일본의 정치적 중심이 되었다. 가마쿠라 막부(鎌倉幕府)는 초기에 미나모토 쇼군(將軍) 아래에서, 이후에는 호조(北条)의 섭정 아래에서 1세기 이상 계속해서 일본을 통치했다. 14세기에 가마쿠라 막부가 쇠퇴하고, 그 계승자가 교토(京都)의 무로마치(室町) 막부와 아시카가(足利) 막부를 설립한 이후에도 가마쿠라는 다른 도시에게 그 위치를 빼앗기 전까지 잠시 동안 동일본의 정치적 중심으로 남았다. 오늘날 가마쿠라는 때때로 동(東)일본의 교토라 불리며 수많은 절, 신사, 그 밖의 역사적인 기념물이 있다. 헤이안 시대(平安時代: 794~1185) 말기에는 극심한 사회적 혼란을 겪는 가운데 말법사상이 유행했으며, 종래의 융합적 성격을 띤 불교를 배척하고 오로지 하나의 구원의 길만을 선택해서 따르려는 전수(專修)운동이 강하게 일기 시작했다. 이러한 경향은 무사들이 지배하는 가마쿠라 시대(鎌倉時代: 1192~1333)에 들어오면서 더욱 강화되어 새로운 종파들이 출현했으며, 일본불교의 특이한 모습을 드러내기 시작했다. 가마쿠라 시대에 성립된 이러한 전수 불교적 종파들을 남도육종이나 천태종과 진언종으로부터 구별하여 신불교(新佛敎)라 부르기도 한다. 전수 불교의 가장 대표적인 사람은 전수 염불을 주창한 호넨(法然: 1132~1212)으로서, 오직 진실한 마음으로 아미타불의 이름을 부르기만 하면 정도에 왕생한다는 단순한 신앙운동을 전개하여 많은 대중적 호응을 얻었으며 일본 정토종(淨土宗)의 원조가 되었다. 호넨의 제자들 가운데는 염불의 행(行)을 중시하느냐 아니면 아미타불의 본원을 믿는 믿음(信)을 중시하느냐에 대한 문제로 대립이 발생한 가운데 믿음을 중시하는 신란(親鸞: 1173~1263)의 출현과 함께 정토진종(淨土眞宗)이라는 새로운 종파가 성립되었다. 신란은 신(信)의 일념이 발생하는 순간 정토왕생이 결정되며, 염불은 단지 아미타불의 은총에 대한 보은의 행위일 뿐임을 강조했다. 그는 믿음도 염불의 행도 모두 아미타불의 회향(廻向)의 힘에 의한 것이지, 자력에 의한 것이 아니라는 순수타력신앙을 강조했다. 따라서 계율의 준수도 필요없게 되었으며 신란과 그의 제자들은 자유로이 결혼을 하게 되었다. 현재 정토진종은 일본불교의 최대 종단을 형성하고 있다. 가마쿠라 시대에는 또한 매우 투쟁적인 승려 니치렌(日蓮: 1222~82)이 등장하여 니치렌 종(日蓮宗)을 개창했다. 그는 <법화경> 신앙을 고취했으며 염불을 모방하여 법화경의 이름을 부르는 창세행위(南無妙法蓮華經)로써 구원받을 수 있다는 대중적인 신앙을 전파했다. 소카갓카이(創價學會) 등 전후 일본에 출현한 신흥 종교들은 니치렌 종 내지 법화신앙 계통에서 파생한 것들이 많다. 가마쿠라 시대에는 중국으로부터 선불교의 종파들도 수입되었다. 에이사이(榮西1141~1215)는 임제종(臨濟宗), 그리고 도겐(道元: 1200~53)은 조동종(曹洞宗)을 개창했다. 선불교와 함께 일본 중세에는 다도·서도·하이쿠(俳句: 17음절의 짧은 시) 등이 유행했으며 선은 일본 문화에 지대한 영향을 끼쳤다. 이상의 가마쿠라 선불교의 지도자들은 모두 천태종에 몸담고 있던 승려들이었으나 기성 교단에 불만을 품고 새로운 불교 운동을 일으켰던 것인데, 그들에 의해 수립된 종파들은 가마쿠라와 아시카가 시대(足利時代: 1338~1573)를 통하여 급성장했고, 오늘날에는 천태종과 진언종을 누르고 일본 불교의 대중을 이루고 있다. 도쿠가와 시대(德川時代: 1603~1867)에는 그리스도교를 추방하기 위해 불교를 국교로서 보호했기 때문에 각 종파의 교단조직이 정비되고 교학도 다듬어졌으나 종교적 창의성과 역동성은 없었다.

에서 ‘보고 있는’것 같다.

(《말(馬)에서 크리스토포까지-(백남준의)그 밖의 글모음》)

쾨베르크는 예술적으로 그의 스승이었으며 그는 열렬한 그의 추종자였다. 오브제의 등장과 무조음악의 등장은 백남준에게 이르러 확대재생산을 이루어 새로운 예술적 합일(合一)을 향하게 된다. 그러한 점에서 <백남준의 비디오아트=쾨베르크의 반음악+마르셀 뒤샹의 반미술>이라는 등식이 성립될 수도 있을 것이다. 그는 기존의 계급적 사회체계에 대해서도 많은 회의를 가지게 된다. 물론 그가 참가한 플럭서스 집단은 대체로 무정부주의를 지향하는 면면들의 모임이었다. 그의 삶은 기존의 계급적 삶에서 권력을 얻기 위해(예술가 집단내부에서도) 적응하지도 못했고, 그렇게 노력하지도 않았던 것 같다. 이름난 예술가 중에는 그러한 계급적 상황을 잘 읽고 적당한 파트론(patron)을 얻고 풍족한 삶을 영위하는 사람들도 적지 않다.

백남준의 예술을 종합적으로 평가한다면 이렇게 말할 수 있는 것 같다. 반(反)의 예술이 반도체(半導體)에 의해 이루어지는 전자예술이라는 ‘반(半)의 예술’로 완성되는 형국이다. 그런데 그 예술 전반에 흐르는 사상은 불교적 이데올로기로 ‘반(半)은 중(中)이고 중(中)은 공(空)이고 공(空)은 무(無)이다’라는 공식을 생각해 볼 수 있다. 동시에 감각적으로도 ‘시각에서 청각으로: 미술에 청각의 도입’ ‘청각에서 행동으로: 미술에 행위의 도입’으로 요약할 수 있을 것 같다. 이는 ‘물질적(물리적) 음악: 소리를 오브제화’, ‘오브제의 소리화’라고 말할 수 있다. 이러한 과정에서 불협화음을 쓰는 것은 협화음을 주로 쓰는 전통에 저항하면서 동시에 소리를 오브제화하는 전조이다. 목적은 오브제화에 있다. 소리를 시각적으로 본다는 것은 새로운 형태의 관음(觀音)/관음(觀淫)이다. 성인 성(聖)자도 귀 이(耳)로 시작한다. 불가에서도 깨달음을 ‘한 소식 듣는다’(得音)고 말한다. 보이지 않는 것을 본다는 것은 인간에게 불가피하게 매력적으로 다가온다.

캔버스에서 TV브라운관으로

비디오아트: 틀을 깨고 새로운 틀로 들어가다

오브제로 오브제를 극복하다: 전자기파

백남준은 미술을 캔버스에서 브라운관, 텔레비전 모니터로 옮겼다. 이는 종래 미술에서 볼 때 분명히 혁명이다. 브라운관의 상은 정태적인 이미지가 아니다. 언제나 동태적인 이미지이다. 역설적으로 브라운관이라는 사각의 상자 속에 갇힌 상들이 어떤 상자 밖의 미술보다 활발하게 움직이고 상상력의 세계를 자유자재로, 마음대로 확장하는 마술상자로 변한 것이다. 흔히 텔레비전을 마술상자라고 하지만 백남준의 비디오아트에 오면 그야말로 환타지가 된다. 비디오아트는 캔버스에 비해 극도로 변형할 수 없는 감옥과 같은 오브제인데 그 속에서는 기상천외한 일들이 만화경으로 벌어지는 것이다. 전자기파는 오브제로 오브제를 극복하게 하는 힘을 가지고 있다. 백남준의 비디오아트, 즉 미술상자는 처음에 텔레비전의 ‘확실한 상’을 ‘흐리게(흐으리다)’함으로써 예술적 영역을 확보하려고 하였다. 흐뜨리게 하기 위해서 이는 분명 전자정보화 시대의 새로운, 적합한 미술이 되기에 손색이 없다. 상을 흐리게 것은 종래의 조형어법을 쓰는 전통에 저항하면서 동시에 사물을 소리화하려는 전조이다. 목적은 소리화에 있다. 오브제를 청각적으로 듣는다는 것은 새로운 형태의 청상(聽象)/청상(聽相)이다. 관음(觀音)하고 희성(希聲)하는 자가 있으면 시색(時色)하고 공색(空色)하는 자가 있다.

TV주사선: 수직 · 수평 · 원의 전자기적 해탈

이분법(dualism)의 극복: 황홀경(ecstasy) · 영점(zero point)

\*시적인 영감의 광란(the frenzy of poetic inspiration)

\*정신적인 변화(mental transport)

물질을 비물질화 하는 데에 성공하다

(호랑이를 잡기 위해 호랑이 굴로 들어가다)

동굴 벽화에서 건축, 조각, 설치, 캔버스, 그리고 TV상자로

TV주사선은 참으로 재미있는 문명의 이기이다. 그것은 수직과 수평의 주사선이 마치 직물을 짜듯이 날줄과 씨줄로 어떠한 상을 만들어내는 것인데 이 교직물은 옷감이 아니라 어떠한 상도, 그것도 칼라로 자유자재로 만들어내는 것이 아닌가. 주사선은 말하자면 수직-수평 교직의 해탈자와 같다. 전자기적 해탈자가 아닌가. 이것이야말로 전자의 세계가 달성할 수 있는 원용의 세계가 아닌가. 주사선은 이분법(dualism)의 극복은 물론, 보는 사람으로 하여금 황홀경에 도달하게 한다. 이것은 ‘시적인 영감의 광란’(the frenzy of poetic inspiration)이며 일종의 ‘정신적인 변화(이동)’(mental transport) 마저 가능하게 한다. 이것은 물질을 비물질화하는 데에 성공한 것이다.

이렇게 볼 때 백남준은 텔레비전 상자라는 호랑이굴에 들어가서 호랑이를 잡은 것에 비할 수 있다. 한국인은 흔히 쉽게 외래의 도그마에 빠지기 쉽다고 한다. 그래서 항상 사대주의에 빠져서 나오질 못한다고 한다. 그런데 백남준에 이르면 상황은 달라진다. 백남준은 도그마에 빠진 것이 아니라 새로운 도그마가 되어 우리 앞에, 세계미술사에 등재된 것이다. 그의 성취는 인류의 미술사적 시각에서 보면 동굴의 벽화에서 시작한 미술이 조각, 설치, 캔버스를 거쳐 이제 텔레비전 브라운관이라는 캔버스, 정적 이미지가 아니라 동적 이미지를 자유자재로 표현하는 ‘움직이는 캔버스’로 진화한 역정(歷程)이다. 또 일련의 ‘TV 조각’들은 조각이라기보다는 설치적 성격이 강하지만 나름대로 TV를 이용한 콜라주 같은 느낌을 준다. 이것은 인간 상상계의 극치를 표현할 수 있는 새로운 가능성의 공간이다.

보이지 않는 세계와의 영적교감(telepathy)

반사와 가면: 인간은 영혼을 물질에 주고 신을 창조했다

물질에도 영혼이 있다: 전자 애니미즘(animism)

TV 토테미즘(totemism), TV 샤머니즘(shamanism)

백남준의 작품들은 보이지 않는 세계에 대한 영감으로 가득 차 있다. 특히 ‘굿모닝 미스터 오웰’ 같은, 인공위성을 이용하여 전 세계를 하나의 네트워크(network)로 묶을 수 있는 TV 프로젝트는 그야말로 거대한 환상적 TV쇼로 백남준 예술의 극치라고 할 수 있다. 텔레비전의 화면들은 처음부터 동시 방영되는 복제들이기에 팝아트의 앤디워홀의 실크스크린의 카피보다 훨씬 더 강렬한 효과를 가지는 것이다. 일련의 TV프로젝트는 신디사이저를 삽입하여 훨씬 더 환상의 세계로 다가가는 시적 내용들로 가득 차 있다. 그의 비디오아트는 이제 TV아트에 이어 위성아트가 되어 동시에 지구촌 사람들이 하나가 되는--한 민족, 한 가족이 된 듯한-느낌을 불러일으킨다.

대형 TV쇼들은 수많은 화면의 역동적 전개로 인하여 예술이 노리는 수법인 거울의 반사효과와 이미지의 가면효과를 극대화시키면서 사람들로 하여금 경탄케 하기에 손색이 없다. 마치 TV화면이 영혼이 있는 유기체처럼 느껴지고 물질에도 영혼이 있음을 의심하지 못하게 하고 있다. 이는 새로운 전자애니미즘((tele-animism)이라고 할 수 있다. 그의 TV조각들은 전자시대의 새로운 TV토테미즘(tele-totemism)이라고 할 수 있으며, 동시에 역사적으로 유명한 인물을 모델로 한 TV조각들은 새로운

TV샤머니즘(tele-shamanism)이라고 해도 과언이 아니다. 그는 새로운 자연, 텔레자연(tele-nature)이라고 할까, 어떻게 명명할지 모를 정도로 새로운 미술의 세계를 보여주고 있다.

### 미완성의 시퀀스로서의 완성: 불확정 · 불투명의 영혼(spirit), 그리고 진실(truth) · 영원(eternity) · 완성(consummation)

그의 예술은 아직도 완성되었다고 말하고 있지 않지만 분명히 미술사에서 새로운 신기원을 그은 것임에는 틀림이 없다. 비디오아트는 하나의 잠재적 에너지로서, 큰 가능성으로 우리에게 남아 있는 것이다. 말하자면 미완성의 시퀀스로서의 그의 예술, 도리어 미완성이기에 ‘과정으로서의 예술’로서 미래적 기대를 듬뿍 받고 있는 것이라고 할 수 있다. 여기엔 플럭서스(fluxus)의 개념이 저류에 숨어있다. 만물은 흐르고 변하여 무상한 것이다. 그래서 더더욱 순간의 의미가 있고 변하는 것 자체를 즐겨야 하는 우리 인간들인 것이다. 그의 이미지들의 빠른 번주들은 마치 불확정의, 혹은 불투명의 영혼들이나 정령들이 마구 쏘다니는 것 같다. 그의 작품을 보고 있노라면 “흐르는 것이 진리(眞理)야.” 혹은 “변화는 것이 신(神)이야.”라는 소리가 들리는 것 같다.

### 수(數)적 영감과 브리콜라주(bricolage) 브리콜레르(bricoleur 손재주꾼)로서의 백남준

백남준은 유난히 어떤 수(數)의 영감에 차 있는 것 같다. 때로는 그의 수적(數的) 결단은 마치 점쟁이 수준이다. 그리고 그는 음악에서든 미술에서든, 전통적인 영역과 테크닉에서, 그리고 연출에서 특출하게 잘 한 것이 없는 것 같다. 연주와 작곡, 그림그리기, 조각 등 어느 곳에서도 뛰어났던 것 같지는 않다. 도리어 한 분야에서 특출하지 않는 것이 여러 가지를 손대게 하는, 마치 옛날 마을사회에서 무엇이든지 조금씩 잘하는 재주가 좋은 손재주꾼, 브리콜레르(bricoleur) 같은 인물이다. 그래서 그는 여러 가지를 브리콜라주하는 방법을 택했는지도 모른다.

### 한 판의 강신 굿판으로서의 백남준 예술: 전체성(全人性)의 회복

백남준은 아무 것도 제대로 할 줄 모른다. 그래서 백남준은 모든 것을 할 수 있다. 본래 앞에서도 언급하였지만 무당은 대장장이고 과학자였다. ‘巫’자를 보라. ‘巫’자는 춤추는 ‘지무’(知舞)이지만 동시에 ‘공인’(工人)이었고, 때로는 천문학자였다. 그래서 무당은 흔히 광대(廣大)라고 한다. 물론 그는 과학도 좀 할 줄 안다. 그는 주위의 친구들이 “전기와 전자도 구별하지 못한다.”고 핀잔을 준다. 전기는 혈관 속의 혈액과 같은 것이고 전자는 신경을 흐르는 신경전도와 같은 것이라고 대중적 설명을 하기도 한다. 적어도 동시대의 플럭서스 친구들보다는 전자에 대해 밝혔다. 그의 전자에 대한 지식은 독일 쾰른의 서독방송국(당시 WDR) 전자음악 스튜디오에서 작업한 덕분인지도 모른다.

현대인은 하나밖에 할 줄 모른다. 그래서 전체(wholism)를 엮을 줄 아는 그에게서 세례를 받아야 하는 지도 모른다. 그렇다고 그가 제네랄리스트(generalist)라는 말은 아니다. 그는 분명 비디오아트의 스페셜리스트(specialist)이다. 그런데 그가 재료로 하는 텔레비전 자체가 모든 것을 연결하는 정보기기이고, 그것은 네트워크의 시대의 총아이고, 비디오아트 자체는 그것을 최대한 이용하는 새로운 예술이다. 백남준이라는 인물을 위해서 텔레비전이라는 기기가 나왔는지, 텔레비전을 위해서 백남준이 태어났는지 어리둥절할 정도이다.

(天地天地陰陽天地  
自身自信自新自神)  
(不立文字)

### 3. 비디오아트(video art)와 플럭서스(fluxus)

#### 1) 비디오아트(video art: 內有神靈)

시각적 혼란과 교란이 비디오아트의 시작

여러 개의 텔레비전 모니터의 등장으로 단성복제, 전자증식

(+, - 전자기의 흐름에 의한 단성증식이다. 이에 비해 사람은 양성에 의한 양성증식이다.)

그러나 깨달음은 단성독성(單性獨聖)이다. 비디오아트는 그 단성독성을 재현하고 있다.

(비디오는 음양을 안에, 사람은 음양을 밖에 가지고 있다.)

백남준의 예술세계를 이해하기 위한 워밍업으로서의 준비는 앞 장에서 거쳤다. 이제 좀 더 세분화하여 이해할 차례이다. 우선 비디오아트라는 것은 무엇인가. 비디오아트는 우선 텔레비전의 음극관에 의해서 시작된다. 음극관에 얽힌 사연을 백남준의 독백으로 들어보자.

모두들 알고 있죠-세상에 있는 백만 명의 엔지니어들이 알고 있죠-TV 화면에 자석을 가까이 대면 영상에 변화가 생긴다는 사실을 말이에요. 모든 물리학 책에 그렇게 적혀있죠. 그런데 아무도 그걸 해보지 않은 거예요. 나는 음극관을 작은 자석 고리로 둘러쌌어요. 이 발명품과 함께 4년을 보냈어요. 파르나스 갤러리에서 전시회를 가진 뒤 나는 컬러 TV를 가지고 작업을 하고 싶었어요. 하지만 1963년에 독일에는 아직 컬러 TV가 없었어요. 게다가 독일은 생활비가 무척 비쌌어요. 독일에서 지낸 7년 동안 나는 한 푼도 벌지 못했죠. 완전한 적자였죠. 내 나이가 31살 때였어요. 결국 나는 가족들과 함께 생활하려고 1964년에 도쿄로 돌아와 1년을 지냈어요. 아버지가 돌아가시면서 남겨준 유산을 나는 모두 컬러 TV 연구와 비디오 영상합성기를 만드는데 썼지요. 일본으로 날아가는 비행기 안에서 나는 파나마마리칸의 메뉴판에 내가 할 일들을 적었어요. 나는 뉴욕으로 돌아가고 싶었는데, 그때 보여줄 만한 뭔가를 가져가야 했어요. 나는 로봇을 만들고, 컬러 TV 작업에 뛰어들었죠.

(《말(馬)에서 크리스토포까지-(백남준의)그 밖의 글모음》)

음극관에 자석을 대면 영상에 변화가 생기고 영상이 흐려진다는 것을 처음에 이용했다. 이것이 비디오아트의 시작이다. 그런데 영상이 흐려진다는 사실은 매우 중요하다. 텔레비전의 경우 영상을 더욱 확실하고 아름답게 보여주는 것이 과제인데 반해 비디오아트는 그와는 반대의 영상을 흐리는--이것이 야말로 예술가의 창조적 형상작업에 속한다--작업에서 시작된다. 영상을 흐리게 하는 작업은 실지로 아방가르드의 반미술 작업의 의미도 함께 가진다. 나중에 이미지 변주(變奏)· 변형(變形)을 위한 여러 가지 기술적-프로그램적 장치를 개발한 뒤에 오늘날과 같이 화려하고 환타직한 영상이 가능하게 된 것이지만 원시적인 단계에서는 ‘이미지 흐리기’가 비디오아트의 전부였다.

이것이 여러 개의 텔레비전 모니터의 등장으로 전자복제, 일종의 단성증식이 가능해지면서 콜라주적 의미가 부가된다. 텔레비전은 결국 플러스(+), 마이너스(-) 전자기의 흐름에 의한 단성증식이다. 이것은 사람의 양성에 의한 양성증식과는 다르지만 그래도 여러 개의 텔레비전에 한꺼번에 나타나는 상을 보고 있으면 묘한 증식이라는 효과를 느끼게 된다. 이것은 분명히 기계와 전기에 의한 것이지만 신기하게 느껴진다. 텔레비전도 그렇게 된다면 사람이라고 그렇게 하지 말라는 법도 없이 앓는가, 하는 생각 말이다. 현란한 증식된 다채로운 모양의 이미지를 동시에 보고 있노라면 ‘일즉일체(一即一切) 일체즉일(一切即一)’, ‘공즉시색(空卽是色), 색즉시공(色卽是空)’이라는 깨달음이 저절로 나온다. 그런 점에서 이것은 일종의 단성독성(單性獨聖)에 해당되는 것 같은 착각이 든다. 비디오는 음양을 안에, 사람은 음양을 밖에 가지고 있는 것이 아닌가.

천지창조의 비디오 아트적 혼돈(混沌)재현  
 카오스와 다원다층적 운동, 그리고 해체

비디오아트의 영상교란은 마치 천지창조의 혼돈(混沌)을 재현하는 것 같다. 카오스와 다원다층의 운동과 해체는 질서와 위계적 운동과 집중에 익숙한 사람들에게 혼란을 안겨준다. 그러나 혼란과 불안의 이면에 이상야릇한 자유와 해방의 기쁨도 안겨준다. 끝없는 공간의 열림과 닫힘(DSCO), 이것은 마치 반도체(半導體)와 같다. 열리고 닫히는 원인은 많겠지만 결국 그러한 운동을 계속하는 것이 우주 유기체의 생리이다. 만약 시간과 공간이 별도가 아니라면 시간은 공간에 남아있다. 그러나 그 공간은 결국 공(空)이다. 텔레비전의 이미지들은 아무리 많아도 물결처럼 스스로 쓰러지고 사라지며 바로 그것 때문에 다른 이미지들이 화면을 채울 수 있는 것이다. 화면은 수많은 이미지들이 지나는 백지와 같다. 비디오아트를 정리하면 다음과 같다.

- 비디오아트=멀티미디어(multimedia) 아트(art)
- 비디오아트=오브제(모니터)+교란영상+소리(처음 소리를 미술화)
- 비디오 아트는 세계수(宇宙木): 보이지 않는 세계에 대한 은유
- 비디오아트는 비디오와 상상력의 환타지, 행성적 향연

새로운 신(神)의 탄생: 오브제의 ‘전자(電子)문명적’ 탈출구

백남준은 독일에서 존 케이지를 알게 되고 플럭서스 그룹에 들어가서 한동안 그들과 함께 해프닝을 벌이고 아방가르드의 멤버로서의 사명을 다한다. 그러나 그는 그것에 싫증을 내는 한편 비디오아트에 대한 꿈을 남몰래 키우게 된다. 그가 소리를 오브제와 하고 해프닝을 벌인 것은 기존의 미술적 질서와 권위에 대한 도전이었다. 그러나 그는 그것에 만족할 수 없었다. 이 같은 사실은 그가 샬롯 무어맨을 만나지 않았으면 퍼포먼스를 포기하였을 것이라는 고백에서 알 수 있다. 독일에 들어가서 무어맨을 만나기 전까지 그의 활동을 연보를 통해 보자.

▲1958년 = 다름슈타트 국제현대음악하기강습회에 참가하여 현대음악사의 독보적 인물이며 플럭서스의 스승인 존 케이지 만남. 독일 프라이부르크대학에서 음악수업. 쾰른의 서독방송국(당시 WDR) 전자음악 스튜디오에서 작업 시작.

▲1959년 = 서독 뒤셀도르프에서 첫 퍼포먼스 <존 케이지에게 바치는 경의(Homage a John Cage): 녹음기와 피아노를 위한 음악> 발표(갤러리22). 퍼포먼스 과정에서 피아노를 파괴함.

▲1960년 = 독일 쾰른에서 퍼포먼스 <피아노포르테를 위한 연구(Etude for Pianoforte)> 발표(마리 바우어마이스터 아틀리에). 퍼포먼스 과정에서 2대의 피아노를 파괴하고 존 케이지의 넥타이를 잘랐으며 삼푸로 머리를 감기는 격렬한 행동을 함.

▲1961년 = ‘플럭서스(Fluxus)’ 운동의 창시자 요제프 보이스, 조지 메키어너스 만남. 네오다다 음악 발표. <머리를 위한 선(Zen for Head)> <에튀드 플라토닉크(Etude Platoniques No. 3)> 칼 하인츠 슈톡하우젠의 <괴짜들(Die Orginiale)> 공연. 일생 동안 예술적 파트너인 샬롯 무어맨을 처음 만나 다.(백남준 연보)

그의 고백에서 퍼포먼스를 포기할 생각이었다는 구절을 보자.

1961년, 나는 퍼포먼스 아티스트의 길을 포기할 생각이었다. 그 당시 강렬한 시기(무대 위에서의 갑작스런 영감, 몸과 세계 안의 다양한 이중주의 파괴(상반되는 것들을 더 높은 단계에서 파괴하는 것)를 등지고 자유, 다양성, 시각적 즐거움 그리고 인식론적 관심 같은 새로운 장르로 관심을 돌리고 있었다. 그러기 위해서는 여러 음향기기, 전자 아인자츠(Einsatz)의 개입과 적용, 전자 TV의 세계가 필요했다. 변화에 대한 내 결심은 확고했다. 독일의 카머슈필레 극장(Kammerspiele)에서 네오-다다를 무대에 올리고, 비스바덴에서 플럭서스의 작업에 참여했지만 내가 원한 것은 아니었다.

(《말(馬)에서 크리스토포까지-(백남준의)그 밖의 글모음》)

백남준의 초기 해프닝은 일종의 아방가르드의 실험무대이면서 데뷔무대와 같은 것이었고 정작 그의 관심은 상당히 일찍부터 비디오아트에 있었음을 엿볼 수 있다. 그렇다면 초기 과격한 피아노 부수기와 넥타이 자르기, 삼푸로 머리감기와 같은 퍼포먼스는 일종의 시선 끌기, 혹은 한국인 특유의 ‘기(氣)싸움’에 해당하는 것이었을 가능성이 높다. 말하자면 동양에서 온 이방인이 플럭서스라는 유럽 최고의 아방가르드 집단에서 튀기 위해서는 조그마한 일탈로서는 하는 등 마는 등 하는 것이었을 것이다. 그렇게 해서는 결코 그는 살아남지 못한다. 그는 예상치 못한 과격한 행동으로 ‘동양에서 온 테러리스트’라는 별명을 얻는다. 그는 그래서 피아노도 몇 대씩 가지는 한편, 당대 유럽 최고의 기인이며 ‘호랑이 꼬리만 보여준다.’는 거물, 뒤셀도르프 미술아카데미 교수, 갤러리에서 최고의 인기를 누리고 있던 시각예술가인 조셉 보이스와 친구 사이가 된다.

그가 한 해프닝 가운데 특히 ‘머리를 위한 선(Zen for Head)’은 가장 동양적인 제스처로 성공한 것이었다. 도대체 머리를 가지고 글씨를 쓰는 도구로 활용하는 기발한 아이디어는 서양인들에게 기상천외한 것으로 받아들여졌을 것이다. 선(Zen)은 머릿속으로 하는 것인데 먹물을 잔뜩 뒤집어쓴 머리로 글씨를 쓰면서 선을 한다고 하였으니 이것은 역설 중에서도 역설이었던 셈이다. 그러나 이것은 머리카락이라는 오브제가 선과 자리바꿈 하는 것이었다. 서예라는 것은 그들에게 생소한 것이었으며, 가장 소중하게 생각하는 머리라는 신체를 이용해서 벌이는 해프닝은 서양인들을 놀라게 하기에 충분했다. 백남준은 물질=정신이라는 유물주의에 충실하였던 아방가르드였다. 이 작품은 상대적으로 조용하면서도 가장 유럽에 충격을 주었을 가능성이 높다.

그는 다행히 그의 일생 동안 예술적 파트너인 샬롯 무어맨을 만나게 된다. 칼 하인츠 슈톡하우젠의 <괴짜들(Die Orginiale)> 공연에서다(1961년). 그는 미국에 건너가서 무어맨과 더욱더 콤비로 활동한다. 무어맨 없는 백남준을 생각할 수 없을 정도로 둘 사이의 예술적 교감은 특별한 것이었다. 무어맨

때문에 백남준은 일생동안 퍼포먼스를 계속하게 된다. 저 유명한 ‘오페라 섹스트로니크’(1967년)---. 무어맨과 함께 벌이는 이 퍼포먼스는 ‘살아있는 조각을 위한 TV브라’ ‘TV첼로와 비디오를 위한 협주곡’과 함께 단골메뉴였으며 상황에 따라 여러 버전이 생겼다. 무어맨과 백남준의 관계에 대해서는 뒷장에서 자세히 다룰 예정이다.

여러 이런 저런 경과를 거친 끝에 가장 백남준다운 활동이라고 할 수 있는 전시회가 열린다. 그것이 바로 부퍼탈 파르나스 화랑에서 열린 첫 개인전 ‘음악의 전시-전자텔레비전’이다. 이것이 비디오아트 의 신기원을 이룬 역사적인 전시회다. 왜 ‘음악의 전시’일까. 왜 그는 줄곧 귀로 듣는 음악을 ‘연주’가 아닌, 눈으로 보게 ‘전시’하려고 하는 것인가. ‘전자텔레비전’은 또 영상인데 왜 음악인가. 여기에 그의 ‘소리의 오브제화와 오브제의 소리화’ 라는 지상명제가 이미 숨어 있다. 시작은 끝과 같은 것이다.

▲1963년 = 독일 부퍼탈의 파르나스 화랑에서 첫 개인전 <음악의 전시-전자텔레비전>을 발표(뮤직 일렉트로닉TV전). '비디오예술'(Video-art)의 신기원을 열다. 만프레드 몬트베와 같이 <모든 감각을 위한 공연(Piano for all sense)>을 함.

전자세포(tele-cell), 전자바디(tele-body)들의 환희  
 허구의 예술에서 현실과 허구의 도착: 오브제의 시(詩)

백남준은 비디오아트를 시작하게 되고 나아가서 소위 TV시리즈를 계속 발표한다. TV시리즈의 시작은 1976을 전후로 피크에 오른다. TV부처(1968년)는 비교적 초기작품으로 부처가 텔레비전 앞에 앉아 화면에 나타난 자신을 바라보는 매우 단순한 작품이다. 이 작품은 예상외로 동양적 명상과 정적, 단아, 그리고 자신을 바라본다는 점 때문에 브라운관의 거울 및 가면효과가 동시에 울리면서 관객을 매료하였다. TV로맹은 TV부처의 번안이었지만 로맹이 유럽의 유명 작품이라는 점에서 일종의 패러디적 성격도 있었다. TV침대(1972년), TV시계(1972년)도 TV를 생활도구로 함으로써 오브제 작업의 새로운 가능성, 혹은 대중과의 새로운 소통을 시도한다. TV정원(1982년)은 휘트니미술관 회고전에서 본격화되었는데 모니터에는 미리 제작된 비디오테이프 ‘글로벌 그루브’(Global Groove) 등 다양한 영상이 내장되었다.

이들 일련의 작품들은 마치 전자세포(tele-cell)/전자바디(tele-body)들의 환희와 같았으며 허구의 예술에서 현실과 허구의 도착(倒錯)에 이르는 오브제의 시(詩)였다. 이 시는 ‘낮설게 하기’와 ‘낮익게 하기’를 번갈아 가면서 벌이는 장관이었다. 일상생활의 여러 도구들로 변모하는 TV를 만끽하면서 오브제와 사람 사이의 거리감도 줄이고 동시에 지구촌의 면면을 담은 다채로운 영상을 환상적으로 보여준다.

인간이 착용할 수 있는 TV브라, TV안경, TV십자가, TV페니스 등은 모두 착용하고 퍼포먼스를 벌임으로써 인간과 기술이 만나 예술로 승화될 수 있음을 보여주는 한편 역으로 인간이 기술에 압도되는 것이 아니라 도리어 기술을 자유자재로 이용할 수 있음을 은유하는 것이었다. 이것은 새로운 기술에 대해 항상 인간이 두려워하거나 거리감을 두는 것을 상쇄시키는 효과도 있었다. 샬롯 무어맨(1971년, 11월 23일, 갤러리 보니노)이 텔레비전 안경을 쓰고 TV첼로를 연주한 것은 이러한 것의 상승효과를 내기에 충분했다.

<TV시리즈 연보>

TV참선(1963), 자석TV(1965년, 1월 뉴욕, 뉴스쿨, 미국 첫 전시회) TV부처(1968년, 갤러리 보니노) ‘살아있는 조각을 위한 TV브라’(1969) ‘참여텔레비전’(1971), TV첼로(1971), TV침대(1972), TV시계

(1972), TV안경(1972), TV십자가(1972), TV페니스(1972), ‘하늘을 나는 물고기’(1974), TV의자 (1975), TV로댕(1976), TV정원(1978, 1982), TV달걀(1982), 스위스시계(1999) 비디오 촛불(2000)

비디오신디사이저의 개발과 환상적인 연출은 비디오아트를 대중음악 이상으로 발전시킬 수 있음을 보여주었다.

“비디오합성기의 개발은 1964년 백남준이 일본에 잠시 머물던 기간에 일본인 기술자 아베 슈아와 함께 시작하여 1968년 보스턴의 WGBH방송국에서 프로그램을 제작할 때 완성되었다. 오디오합성기가 1965년부터 개발된 것을 감안한다면 비디오합성기의 개발은 이와 유사한 시기에 백남준에 의해서 시작된 것이다. 비디오합성기는 본질적으로 백남준의 초기 작품인 ‘참여텔레비전’과 ‘자석텔레비전’을 조합한 것이다. 즉 백남준이 자석을 이용하여 이미지를 왜곡시키거나 뒤틀리게 하였던 것을 기계를 이용하여 보다 체계적으로, 다양한 색채와 이미지의 조합을 다량 생산할 수 있는 기술을 개발한 것이었다. 종전의 기술에서 추가된 것은 비디오가 찍은 흑백이미지를 7가지의 무지개 색깔로 채색할 수 있는 기술을 합성기가 해낼 수 있도록 고안되었다. 그리고 영상의 왜곡이나 변형을 통하여 보다 다양한 형식과 패턴을 창출할 수 있는 점이 특징이었다.” (이용우, 《백남준 그 치열한 삶과 예술》 173쪽, 2000년, 열음사)

백남준의 비디오합성기는 1970년 ‘비디오공동체’라는 4시간짜리 생방송(WGBH)에서 처음 사용되었다. 이어 신디사이저물인 ‘전자오페라’(1972년), ‘글로벌 그루브’(1973년) ‘호랑이는 살아있다’(2000년)는 한참 후의 백미이다. 백남준은 이때 흥분했다.

“레오나르도만큼 엄밀하게  
 피카소만큼 자유분방하게  
 르누와르만큼 색감넘치게  
 몬드리안만큼 심오하게  
 폴록만큼 폭력적으로  
 또 야스퍼 존스만큼 시적으로“

그가 얼마나 이 합성기에 기대를 하고 있는지 알 수 있다. 이것은 비디오아트의 민주화의 기점이다. 다시 말하면 비디오아트의 ‘일상적 근화’의 선언이다. 예술은 특별한 사람의 특별한 것이 아니라는 것이 그의 철학이 아닌가. 전자 회화, 시각 음악은 그의 꿈이 아니었던가. 백남준의 1957년~ 1999년 사이 서지목록을 정리(위르겐 H. 마이어 구성, 사비네 마리아 슈미트 편집)한 <Nam June Paik : Fluxus Video (독어번역)>에서 신디사이저 부분을 보자.

이 <비디오 신디사이저>는 티브이 영상 내지 비디오 영상을 만들어내는 가능성 면에서 가히 혁명을 가져왔다. 바로 그 시점에 음악 부문에서 이미 개발된 상태였던 오디오 신디사이저와 기능방식의 구성이 비슷한 이<비디오 신디사이저>는 저자신호 내지 음향 임펄스(전기자극, 전기충격)를 형태와 색채로 변환시킬 수 있는데, 원칙적으로 무한한 변조가능성을제공한다고 할 수 있다. 이때 변조는 비디오영상을 종합을 통해 낯설게 하는 것일 수도 있고, 또 대상의 모사와는 전혀 무관하게 이미지를 생성하는 것일 수도 있다.

이미지를 생성하는 이 전자기계에서 백남준의 예술적 야심을 뒷받침해줄 결정적인 측면은 특히 두 가지이다. 그 하나는 예술가의 주관적 개입과는 대체로 무관하게 임지를 만들어내는 보장책이 된다는

것이다. 그러니까 이러한 성질의 기계를 통해 예술가의 몸짓의 자리를 전자적 도구가 차지하게 되는 것이다. 즉 예술가는 이 기계를 이용하기는 하지만, 이미지 생성과 관련된 기계의 작동방식에는 단지 국한된 영향만을 미칠 수 있다. 합성에 의한 이미지 생성은 이를테면 “전자회화”라고 할 수 있는데, 이러한 작동방식을 통해 판넬화가 갖는 정태적 차원을 깨는 것일 뿐 아니라, 그에 못지않게 '표현', '표출', 예술가의 '필치' 등 고전적 범주의 부조리성을 논증한다. 그런 만큼 백남준은 합성 이미지가 지니는 회화적 스펙트럼에 대해 도취적인 어조로 이렇게 기술하고 있다. “이것 덕분에 우리는 레오나르도만큼 엄밀하게, 피카소만큼 자유분방하게, 르누와르만큼 색감넘치게, 몬드리안만큼 심오하게, 폴록만큼 폭력적으로, 또 야스퍼 존스만큼 시적으로 스크린 캔버스를 만들어낼 수 있을 것이다.”

두 번째 측면은 합성 이미지를 만들 때 여기에 리듬구조를 부여할 수 있는 이 기계의 기능이다. 음향 임펄스를 형태와 색채로 변환하면서 소리와 리듬은 시각적으로 체험 가능한 것이 된다. 그런 만큼 전자회화, 시각음악이라고 규정할 수 있다, 신디사이저를 <전자 콜라주>의 리듬은 낱알의 시퀀스들을 몽타주하는 것을 통해 생성되는데, 이 작품에서 리듬을 받쳐주는 것은 신디사이저를 이용해서 만든 이미지들이다. <Suite 212>, <Guadalcanal Requiem>, <Electronic Opera no.1>, 또는 음악사전에도 악곡이라고 명시되어 있는 <Global Groove> 같은 백남준의 비디오테이프 몇 작품이 음악의 영역에서 빌어온 제목을 달고 있는데, 이 또한 우연이라고 하기 어렵다. 이러한 작품의 제목들은 백남준이 원래 작곡가임을 말해준다.

### 《굿모닝 미스터오웰》(1984년 L.A.-뉴욕-파리-퀵른을 잇는 생방송)

우리는 백남준 하면 으레 세계적 아티스트이며 한국이 낳은 세계적 인물이라고 생각한다. 그러나 세계라는 무대는 그렇게 쉽사리 세계적인 작가의 반열에 올리기를 거부한다. 다음은 백남준의 글모음은 ‘굿모닝 미스터 오웰’ 전까지 그가 그렇게 유명하지 않았음을 간접적으로 말해준다.

백남준. 1932년 서울 출생. 그는 뉴욕에 거주하지만 그야말로 세계시민이다. 그는 비디오 아트 창시자며, 백-아베 영상합성기를 발명한 사람으로 잘 알려졌으며 2500만 명의 사람들이 <위성 예술>의 방송, *굿 모닝 미스터 오웰*(1984년) *바이바이 키플링*(1987년)을 시청했다. 하지만 사람들은 음악가로서의 백남준은 잘 알지 못한다. 프랑스에서는 그를 작가로 알고 있는 사람이 거의 없다.

(《말(馬)에서 크리스토포까지-(백남준의)그 밖의 글모음》)

‘굿모닝 미스터 오웰’(1984년)은 그야말로 그를 세계적으로 알린 출세작이고 비디오아트의 아버지답게 그를 세계의 필부필부에게까지 알린 종합판이다. 이 작품이 세계에 방영되고 난 뒤에 백남준에게 쏟아진 찬사는 대단했다. 이 작품은 ‘존재로서의 예술’이 아니라 ‘소통으로서의 예술’의 금자탑이었다. 존재하기 때문에 소통하는 것이 아니라 소통하기 때문에 존재하는, 소통이 존재를 뛰어넘는 순간이었다. 소통하지 않으면 예술은 없는 것이었다. ‘굿모닝 미스터 오웰’의 탄생도 순탄한 것이 아니었다. 당시 인공위성 프로젝트의 프로그램 디렉터였던 미국의 케롤브란덴버그의 회상에 따르면 프랑스 채널 3번 텔레비전과 약속을 해놓은 상태였고, 풍피두센터와도 프로그램에 대한 결정을 해놓고 있는 상태에서 빠지도 박지도 못한 그는 이브몽땅을 비롯하여 로리 앤더슨, 데이비드 보위 등 대중스타들과 백남준의 친지들인, 보이즈, 케이지, 앨런 긴즈버그, 머스 커닝햄, 조지 플림톤, 벤 보티에, 피티 가블엘을 황급히 섭외했던 것이다.

이것은 애초에 불가능한 것을 백남준의 배짱이 밀어붙이게 한 것이었다. 일단 방영이 되자 세계 각국의 언론들은 백남준의 지구촌 잔치에 찬사를 보냈다. 그러나 거금 40만 달러가 소요된 이 작품으로 인하여 백남준은 빚더미에 올라앉았다. 록펠러 재단이 17만 달러를 지원한 것을 비롯하여 친지들의 찬조, 방송사의 협찬이 있었지만 증과부족이었다. 하지만 이 작품은 1982년 휘트니미술관에서 회고전에 이어 백남준의 주가를 꼭지점에 도달하게 하였다.

1961년에 작곡한 《20개의 방을 위한 교향곡》(아직 연주되지 않은)은 《바이바이 키플링》(1987년에 서울-도쿄-뉴욕을 잇는 위성방송)의 시나리오를 예견하고 있었으며, 《존 케이지에게 보내는 찬사》(1958년에 다름슈타트에서 제안했지만 실현되지 않음) 또한 《굿모닝 미스터 오웰》(1984년 L.A.-뉴욕-파리-퀵른을 잇는 생방송)을 예견하는 것이었다. 이는 과중시계와 정형곡선 전파, 부기-우기, 그리고 아이들의 웃음소리를 뒤섞는 것이며, 하나의 공간에 금속판과 빛을 내는 것들, 신비로운 향, 오토바이를 탄 사서를 배치하는 것이고, 혹은 전파에 아크로폴리스의 그리스 합창과, 타지마할에서의 라비 상카의 라이브 공연, 장황한 글의 형식에 대해 노만 메일러를 인터뷰한 첨단 유행을 따르는 뉴욕커 중개자, 아기가 태어나는 장면 생방송 중계, 한국의 굿, 섹시한 올림픽 게임의 여자 수영선수들(특히 눈부신 손가락 효과에 알맞음), 혹은 뉴욕의 보부르의 지붕에서 팝 그룹 오잉고 보잉고의 두 공연 사이에 케이지/커닝햄의 《샌드위치 광고맨》을 혼합하는 것이다. 주요 어휘들은 소통, 유연성, 공감각, 비물질성, 다방향성, 임의 접속, 비결정성이다. 모든 물질주의의 무게를 견어낸 총체적이고, 열려있는, 그의 예술작품은 모든 장르와 시대, 그리고 국가뿐만 아니라 예술가와 관객을 함께 아우른다.

(《말(馬)에서 크리스토포까지-(백남준의)그 밖의 글모음》)

‘바이바이 키플링’(1987년에 서울-도쿄-뉴욕을 잇는 위성방송), ‘세계는 하나(Wrap Around the World)’(1988년 서울올림픽 때)가 위성 쇼로서 그 뒤를 이었다. 한번 물질을 터놓으니까 그런대로 종전보다는 쉽게 된 셈이다. ‘다다익선(多多益善)’(10월 3일 개천절, 1003개의 수상기, 2006년)는 그가 개천절을 맞아 조국에 바친 기념비적 작품이다.

비디오 신디사이저: 《글로벌 구루브(Global Groove)》(1973년, 28분 30초), 비디오공동체 (1970년), 전자오페라(1972년)

《호랑이는 살아있다(Tiger Lives)》(2000년, 1월 1일 세계 77개국 방영)

비디오 신디사이저는 그가 얼마나 대중을 이해하는 대중적 예술가인가를 생각해 한다. 그는 비록 팝아트 작가는 아니지만 마치 대중음악에서 신디사이저를 통해 음악에 쉽게 접근하는 것처럼 대중들이 비디오아트를 연주해줄 것을 염원하는 것이었다. 누구나 신디사이저를 통해 자신이 원하는 이미지들은 구성해 볼 수 있는 것이 아닌가. 그는 도대체 소리(음악)가 하는 것이라면 미술(이미지)에서도 구현될 수 있게 하는 것이 그의 인생의 목적인 듯했다.

## 2)플럭서스(外有氣化: fluxus)

과정(processing)으로서의 세계, 그리고 예술: 무위이화(無爲而化)

(시간과 공간이 별도가 아니라면 시간은 공간에 남아있다. 그러나 공간은 결국 공(空)이다. 이것을 공(空)의 입장에서 보면 시간만이 있다고 말할 수 있다. 플럭서스의 이면에는 항상 공

(空)의 그림자가      **평행적으로 숨어 있다**

백남준의 예술세계에서 플럭서스는 빼놓을 수 없다. 아니, 그보다는 플럭서스의 개념은 백남준 예술의 전편에 흐르는, 마치 무의식과도 같은 것이다. 백남준의 글모음에 다음과 같은 구절이 있다. 이 구절은 백남준의 예술이 불교적 사상에 심취했다는 것을 말해주기도 하지만 플럭서스가 얼마나 공(空)사상에 기반하고 있는가를 말하는 대목이다.

쉬리다르 바파트(Shridar Bapat)가 어느 날 말했다. “인도는 영국 제국주의의 발명품이었다.” 이 말을 듣고 내가 농담 한 마디를 했다 “인도는 바퀴를 발명했다. 하지만 플럭서스는 인도를 발명했다.” 조지 마치우나스가 내 말을 들으며 한참을 웃었다. (《말(馬)에서 크리스토포까지-(백남준의)그 밖의 글모음》)

그의 비디오아트도 실은 플럭서스의 산물이라고 해도 과언이 아니다. 소리(음악)를 오브제화한 것도 그것에서 가능했고, 다시 오브제를 소리화하는 것도 그것에서 가능했다. 사회적 동물인 인간은 흔히 사회적으로 정(正)이라고 하는 것에 익숙해있다. 그러나 정(正)이라는 것이 실은 권력적인 것이고 적어도 권력에 편승하는 것이라는 사실을 간과한다. 물처럼 자연스럽게 흐르는 것임에도 불구하고 때로는 사회적으로 반(反)이라는 이름이 붙는다. 그것이 정(正)이 되기까지는 상당한 시간이 흐른다. 바로 반(反)의 예술을 추구하는 사람들의 모임이 플럭서스였다. 플럭서스는 그래서 극단적으로는 무정부주의에 흐르지만 예술이야말로 정부가 필요 없는 장르가 아닌가.

차라리 종교들은 대체로 권력친화적이다. 겉으로 그렇지 않은 것처럼 위장하지만 실은 종교만큼 권력아부적인 것은 없다. 제정일치사회에서 정치권력이 독립한 뒤로부터는 종교라는 것은 권력의 하부에서 스스로 자리매김함으로써 권력을 나누어 가졌다. 그러나 종교보다는 예술이 훨씬 본래의 종교적이고 권력에도 저항한 전통과 속성을 가지고 있다. 플럭서스의 뒤에는 항상 공(空)의 그림자가 있어서 실사 그것이 사회적 도덕이나 습관과 배치된다고 하더라도 용인해야 할 그 무엇이 있는 것이다. 모든 것을 무화(無化)시키는 예술, 그림으로써 새로운 예술을 발견하고 창조해내는 것이다. 플럭서스는 그러한 점에서 예술인류학을 닮았다. 가역반응 가운데 역반응에 주목하면서 세상을 뒤집어 보는 매력이 있는 것이다. 그것에 창조와 소통이 역설적으로 자리하고 있는지도 모른다.

**드러나는 것은 언제나 부분, 드러나지 않는 것은 전체(不然其然)**  
**오브제의 끝없는 흐름(flux): 이중나선구조(double Helix), DNA**  
**ex) 은하수, 강물, 산맥**

플럭서스는 마치 강물을 닮았다. 여러 오브제들을 강물에 띄워 보낸다. 개개의 예술들이 마치 위로 솟는 불꽃처럼 내노라 하고 고개를 쳐들지만, 그 오만을 잠재우면서 도도하게 수평으로 흐르는 것, 그것은 부분에 매달리지 않고 전체에 몸을 맡기는 선(禪)과 같다. 플럭서스는 우리 몸에서 DNA의 이중나선구조(double helix)로 있고, 하늘에는 은하수로 있고, 지상에는 강물과 산맥으로 있다. 무엇보다도 인생 자체가 플럭서스가 아닌가. 역전의 역전을 거듭하면서 도도히 흐르는 그 무엇이다.

플럭서스는 불협화음과 우연적·즉흥적·돌출적 해프닝으로 구성된다. 플럭서스에는 말하자면 ‘플럭서스=멀티개념(multi-concept)+멀티장르(multi-genre)’라는 개념이 숨어 있는 것 같다. 플럭서스는 낯선 행동으로서의 시작법이고 이에 따라 장르의 융합·은유의 거리가 멀수록 아름답고 충격적이다. 음

악과 퍼포먼스의 대추씨(교집합)가 플렉서스로 하여금 단순한 퍼포먼스가 아님을 말하고 있다. 그렇다고 행위미술이 무용도 아니다. 플렉서스는 예술의 제 장르, 제 감각기관의 통합을 통해 미술에서 새로운 영역을 개발하고 확충하기 위한 준비였는지도 모른다. 이것은 인간의 시공간에 대한 역(逆)도전이며, 공(空)의 재발견이라고도 할 수 있다. 보이는 음악의 작곡은 오선지가 아니라 대본(퍼포먼스 작가)이다. 그런데 연주될(playable) 음악마저 적다. 이들이 벌이는 퍼포먼스는 몸으로 써지는 시적 은유이며, 극단적인 것의 조합이다.

### “예술은 사기다”의 언설의 이중적 의미

백남준은 “예술은 사기다”라고 말한 적이 있는데 이는 고도의 마술과 같은 발언이어서 잘 뺏으면 맞기도 하고, 그렇지 않으면 틀리기도 하는 마술가의 손장난, 눈속임을 적나라하게 표출한 것인지도 모른다. 이는 예술일반이 갖는 상상계와 현실계의 이동을 직설적으로 말한 것이고 굳이 말한다면 오브제의 등장과 더불어 시적 은유가 더 이상 기술로서 필요가 없는 사기(詐欺)가 되었다고 선언할 것이라고 볼 수도 있다. 더 이상 인간은 언어라는 시적 은유로 예술을 할 필요가 없고 바로 사물(오브제)과 마주 섬으로써 ‘사물은유’를 하는 것을 시대를 예언하는 것인지도 모른다. 텔레비전의 등장은 현대인으로 하여금 세계 도처에서 일어나는 혹은 전개되는 사건과 풍경과 현란한 이미지를 날마다 경험하게 하고 있으며 더 이상 시인들은 광고의 카피라이터로 전락하는 한편 광고의 이미지에 이미 수장되었는지도 모른다.

그래서 예술가들은, 백남준은 약발이 받는 새로운 사기를 시작하고자 하면서, 그 미안함에 그런 언설을 자신도 모르게 쏟아냈는지도 모른다. 이러한 멀티미디어 시대, 우주시대를 맞고 있는 세상에 전통적인 예술 분류법과 미술장르로서는 더 이상 독자들을, 수집가들을 끌어들이 수 없으며 그들의 성감대를, 카타르시스를 일깨울 수 없다는, 자학적인, 자기비판적인 고백성사인지도 모른다. 원천적으로 오늘을 사는 많은 살아있는 대중들과 소통하고 교감할 수 없는 상황과 환경을 플렉서스 작가, 혹은 백남준을 미리 읽었을 것이다.

이는 초현대와 미래, 그리고 원시가 만나는, 진화된 마술과 비슷하다. 백남준은 자신이 예술가라고 해서 무슨 대단한 벼슬을 하고 있는 것처럼 으스스대거나 천재라고 하거나 무식한 대중들을 훈육하기보다는 일상과 대중의 차원으로 자신을 한없이 낮추면서 백지에서, 밑바닥에서, 땅에서 새롭게 자신의 예술탑을 구축하고자 한 마술가였다고 보인다. 옛날 마술가(magician)는 마술을 예술이라고 하지 않았고 자신을 예술가(artist)라고도 하지 않았다. 백남준은 그런 심정이었을 것이다. “오브제는 미술이다: 미디어는 메시지다”라는 아방가르드 미술과 텔레비전의 매체혁명은 이렇게 물신들을 새롭게 일상으로 불러오면서 인간은 사물을 재배열하는 데에 만족할 수밖에 없었는지도 모른다.

백남준의 전략을 보면 우주공간으로 높이 솟기 위해 우선 지상의 일상으로 내려왔으며, 그곳에서 음악과 미술과 무용을 결합한, 혹은 그들의 장르를 부셔버리는 시도를 통해 음악은 보이지 않는 세계의 공(空)의 흐름배경으로 깔아놓고, 무용은 춤추는 우주로 치솟기 위한 도약장치로 들러리를 세운다. 미술은 그 중심이 되어 새로운 미술적 합성, 테이크업(take up), 돌연변이적 진화를 도모한다. 이때 미술은 1이면서 3이다. 1인 미술은 비디오아트인 3이 된다. 그래서 다시 3은 1이 된다. 이는 마치 천부경(天符經)의 천지인(天地人) 3.1체계와 같다. 그래서 어느 정도 퍼포먼스가 성장이 되면 크면 그것을 비디오아트라는 상자 속에 집어넣는다. 그러면 환상적인 글로벌 그루브(global groove)의 환타지가 된다. 그의 조각설치나 퍼포먼스는 모두 비디오아트, 글로벌 그루브를 위한 소품이 된다. 결국 백남준의 시대읽기, 대중읽기는 우주시대로 도약하기 위한 준비였다고 보인다. 그의 ‘굿모닝 미스터오웰’(1984

년)을 비롯한 우주쇼, TV프로젝트는 이를 증명하고도 남는다.

플럭서스 작가들은 문명의 불(火)을 자연의 물(水) 위에 놓고 본다. 그것은 때로는 햇빛이고 때로는 달빛이다. 불은 문명, 섹스는 달빛, 여인은 먹음직한 음식이다. 불을 흠쳐서 인간에게 준 프로메디우스는 왜 남자인가. ‘오페라 섹스트로니크’(1967년)의 경우 발동을 거는 것은 남자(백남준)이고, 클라이맥스에 도달하는 것은 여자(무어맨)이다. 여자는 자신의 몸에 놀라 황홀경에 떠난다. 여자는 이 순간 암수동체의 꽃이 된다. 불은 결국 물을 지퍼 물을 돌게 하였을 뿐이다. 문명은 결국 불과 물을 분리하고 암수를 분리한 결과였다. 꽃은 자신의 생식기를 드러내놓고 부끄러워하지도 않고 보란 듯이 도리어 자랑하고 사람들은 그것의 의미도 모르고 무의식적으로 즐거워한다. 몸은 그것을 아는 까닭이다. 예술은 인간이 만들어낸 또 하나의 불이고 꽃이고 음식이다. 씹고 씹고 또 씹어야 맛이 난다. 세계는 공(空)이기 때문에 역설적으로 그냥 스쳐 지나가서는 색(色)의 공간인 것이다.

아직 플럭서스는 식사법 없는 요리, 요리법 없는 재료와 같지만, 기존 예술장르의 탈장르와 함께 새로운 복합장르의 개발을 시도하는 것으로 보이기도 한다. 여기서 보이지 않는 주제는 “새롭지 않으면 신이 아니다”는 것이거나 “변하지 않으면 신이 아니다”는 것이다. 플럭서스 멤버들은 모두 제 나름으로 발전하였지만 백남준은 결국 플럭서스라는 다리를 통해 비디오아트라는 새로운 복합매체의 장르를 창조한 셈이다. 실험으로서의 예술로 일생을 보낸 백남준은 ‘플럭서스 아일랜드(Fluxus Island, 1963년)’라는 이상향을 종이에 남겨 놓았다. 우리는 이렇게 말할 수 있다. “모든 인간은 섬을 꿈꾼다. 섬은 잃어버린 낙원의 다른 이름이다.”

인간은 괜히 잃어버렸다고, 잊어버렸다고 하면서, 순진무구한 체하면서 자신의 완벽한 꿈의 알리바이를 위해서 신을 기다리게 하고 있는지도 모른다. 아마도 우리는 백남준이 있기에 꿈꾸는 것에 자극을 받고 자신의 꿈을 꾸는지도 모른다. 그런 점에서 백남준 죽지 않았다.

- \*존 케이지(John Cage, 1912~1992): 음악
- \*요셉 보이스(Joseph Beuys, 1921~1986)): 해프닝
- \*조지 마치우나스(George Maciunas, 1931~1978): 플럭서스
- \*샬롯 무어맨(Charloote Moorman, 1933~1991): 영원한 여성
- \*백남준(Paik Nam June, 1932~2006): 이들의 집합체

존 케이지는 백남준이 항상 스승으로 모신 인물이다. 요셉 보이스는 든든한 친구이고 조지 마치우나스도 그렇다. 샬롯 무어맨은 정말 백남준 예술의 무의식적 아니마(anima) 같은 인물이다. 백남준은 이들 네 사람으로부터 스스로를 재구성하였다고 해도 과언이 아니다. 이들 네 명의 종합판이 백남준이다.

백남준은 독일에 입성하자마자 존 케이지에게 처음 작품을 바쳤다(1958년). 케이지는 쇤베르크의 제자이었던 적이 짧게 있었다. 백남준은 쇤베르크를 논문으로 썼다. 둘은 ‘우연성의 음악’에 대해 크게 공감하고 있었다. 케이지는 백남준을 제자라고 대놓고 말하지 않았다. 오히려 백남준 쪽에서 제자라고 자처하였다. 케이지는 정신적 스승 같은 존재였다. 독일 쾰른에서 열린 ‘피아노포르테를 위한 연구’(1960년)에서 백남준은 존 케이지의 넥타이를 잘랐으며 샴푸로 머리를 감기는 격렬한 퍼포먼스를 하였다. 아마도 백남준은 존 케이지를 매우 존경하면서도 약간은 편하게 대하는 사이였던 것 같다. 백남준과 존 케이지는 마치 선문(禪門)의 사제 간과 같다. 그들의 선문담을 보자.

1960년 : (케이지는 48살이었다). 케이지는 항상 ‘무(無)’에 대해 얘기했다. 내가 그에게 물었다.

“당신은 죽을 때 당신의 테이프와 악보를 모두 불태워버리고 음악사에 ‘존 케이지라고 불리는 사람이 있었다’라는 단 한 줄로만 남는다면 기분이 어떨 것 같아요?”

케이지가 대답했다. “그야말로 극적인 걸.”

1982년: 그는 클라우스 쇠닝( Klaus Schoening)과 함께 쾰른 서양 미술관을 찾았다. 뉴욕에 있는 야마모토 양이 처방한 식이요법과 지압 덕분에 관절염이 많이 좋아졌다. 케이지가 말했다. (그는 일흔 살이었다)

“내가 죽는 날, 나는 건강할 것이다”

그는 먼저 작고한 여러 예술가들을 등장시켜 그들의 얘기를 듣는 연극 한판을 선보였다. (제임스 조이스, 맥루한,...) 연극은 음산했지만 무척 대담했다. 나는 속으로 그의 아이디어의 샘플은 여전히 넘쳐난다고 중얼거렸다. 그 샘플이 끊임없이 솟아나는 한 언제나 봄이었다.

1990년: 나는 로버트 쿠쉬너(Robert Kushner)와 홀리 솔로몬 갤러리( la Holly Solomon Gallery)에서 소규모의 전시회를 열었다. 케이지가 오프닝 날 불쑥 나타났다. 그는 몸을 굽힐 수 없어 택시를 탈 수 없었다. 버스를 타야 했다. 그가 힘들게 그곳에 온 것을 보며 나는 놀라면서도 무척 당황스러워했다. 그가 내게 마지막 인사를 하기 위해 온 것 같다고 시게코가 말했다.

1992년 : 나는 보잘 것 없는 저작권료를 주려고 그를 찾아갔다. (로얄티 체크)그는 내가 ‘royalty인세’대신 ‘loyalty충성’라고 쓴 걸 보고 살짝 웃었다. 그와 얘기하는 내내 전화벨이 계속 울렸다. 대개가 그의 안부를 묻는 친절환 전화들이었다. 하지만 좋은 것도 넘치면 해가 될 수 있다. 나는 그에게 왜 비서를 두거나, 전화들을 선별하는 기계를 구입하지 않느냐고 물었다. 그가 대답했다. “아닐세...”보이스처럼 그는 전화를 직접 받는 걸 종교처럼 여겼다.

한국에 가기 전에 (60회 생일을 위해) 나는 마가렛 뢰더(Margarete Roeder)에게 “그를 너무 많은 기념 음악회에 참석시키지 말게. 너무 지칠 테니”라고 말했다. 뢰더가 대답했다. “당연히 그러려고 하지. 하지만 내가 가지 말라고 하면 그는 미쳐버릴 걸.”그가 죽은 뒤 뢰더가 말했다. “존은 대보름날 세상을 떠났다. 선불교 수도승들은 대보름날 세상을 등진다” 내가 그에게 말했다. “하지만 선불교 수도승은 스스로 언제 죽을지를 알죠”

그가 유서를 남겼던가?

(《말(馬)에서 크리스토포까지-(백남준의)그 밖의 글모음》)

요셉 보이스는 백남준이 1962년 뒤셀도르프에서 ‘바이올린 독주(One for Violin)를 발표하면서 바이올린을 때려부수는 퍼포먼스를 할 때 만났다. 그가 막 바이올린을 들어서 내리치는 순간 객석에서 “바이올린 살려주세요.”라는 괴성이 들렸다. 이때 건장한 체구의 남자가 그를 향하여 소리쳤다. “여보쇼, 콘서트 방해하지 마시오.” 그가 바로 요셉 보이스였다. 1963년 백남준은 비디오아트 첫 개인전시회 ‘음악의 전시-전자텔레비전’에서 피아노 한 대를 부술 생각이었으나 그가 먼저 도끼를 가져와 선수를 쳤다. 뒤셀도르프 미술아카데미 교수였던 보이스는 음으로 양으로 백남준의 지지자였다. 그는 기꺼이 함께 공연을 가짐으로써 백남준의 위상을 저절로 높였다. 아시안게임(1986년) 때 백남준은 보이스와 함께 신나는 곳을 계획하였으나 한 해 전에 그가 갑자기 사망했다. 보이스와의 우정을 잊지 못한 백남준은 1990년 ‘보이스 추모극’을 현대화랑에서 벌였다. 이때 동해안 별신극과 그의 퍼포먼스가 함께 어울려 진풍경을 연출했다.

조지 마치우나스는 플렉서스의 창시자이다. 그러나 그는 1964년 플렉서스 그룹의 스톡하우젠 ‘괴짜들’ 공연에서 흑인음악을 조금밖에 연주하지 않았다고 동료들에게 배신감을 느낀다. 그는 플렉서스의 종말을 선언하고 소호지역을 리모델링하는 건설계획에 뛰어든다. 그 덕분에 소호는 새로운 지역으로

탈바꿈하게 된다. 그는 또다시 입주자와 공동소유자들, 부동산업자에게 배신을 당한 뒤 세상을 등진다. 열렬한 양심적 마르크스주의자였던 그는 사회로부터 배반당하는 수모를 겪다가 끝내 죽는다. 마르크시즘은 이론적으로는 맞지만 그것을 실천할 만큼 민도가 따라 주지 않는다. 사람들에게는 평등보다는 욕망이 훨씬 더 큰 것이다.

동부 유럽국가의 혁명이 체코슬로바키아에서 작가 대통령을 배출시킨 셈이다. 그가 바로 바슬라프 하벨(Vaclav Havel)이다. 하지만 똑같은 혁명으로 리투아니아에서는 플렉서스 출신의 비타우타스 란츠베르기스 (Vytautas Landsbergis)가 대통령으로 선출되었다는 사실을 아는 사람은 그리 많지 않다. 1990년 봄, 안경을 쓰고, 어깨를 축 늘어트린 이 ‘음악 교수’가 매일 TV 뉴스에 모습을 드러냈다. 그는 소비에트 정부의 봉쇄정책에 반기를 들고 초강대국의 정상회담을 방해할 위협스런 일을 저지르지 말 것을 자신에게 ‘친절히’ 충고하는 서구 언론에 반항했다. 고르바초프가 노벨 평화상을 수상했을 때 란츠베르기스는 ‘경외하는 대통령 각하...라고 시작하는 축하 전문을 보내기도 했다.

이렇듯 골리앗에 맞선 당당한 어린 다비드와 같은 그의 태도는 내게 ‘작은’ 플렉서스 운동과 ‘커다란’ 소호 계획의 창시자인 그의 친구 조지 마치우나스의 모습을 떠올리게 한다. 란츠베르기스와 마치우나스는 둘 다 부유한 건축가의 아들로, 전쟁 전 몇 년간 지속되었던 리투아니아의 평화로운 시절에 쿠나스 초등학교를 함께 다닌 절친한 친구 사이다. 독일계 소비에트의 점령, 전쟁, 독일 군대의 후퇴, 배고픔, 아버지의 의문사(자살?), 뉴욕의 허용, 자본주의의 ‘모순’ 등 끔찍한 일들이 조지 마치우나스를 심각한 천식환자, 인류의 행복을 위한 숭배자, 자기 중심주의자, 그리고 이따금씩은 편집증 환자로 만들었다. 1965년에 순진한 마르크스주의자인 마치우나스는 리투아니아의 옛 친구에게 연락을 취한다. 그런데 그 당시 란츠베르기스는 불행하게도 열렬한 반 마르크스 주의자였던 것이다. 1966년 12월 5일, 란츠베르기스는 반체제적인 퍼포먼스 아이디어를 답신을 대신해 적어 보낸다.

(《말(馬)에서 크리스토포까지-(백남준의)그 밖의 글모음》)

플렉서스의 대표, 마치우나스는 동료들에게 배신당했다고 느낀다. 그는 결국 플렉서스의 종말을 선언하고, 오래 기억할 만한 소호 지역 건설 프로젝트에 뛰어든다. 그는 기업체 빌딩을 아티스트들을 위한 스튜디오로 만들어도 좋다는 허가를 받아낸다. 그리고는 우스터가 80번지를 소호의 아티스트들을 위한 첫 번째 빌딩에 플렉서스라는 이름을 붙인다. 이는 공동소유의 빌딩으로, 그 후 그는 전혀 이익을 챙기지 않고 다른 27개의 빌딩도 똑같은 방식으로 개발한다. 그의 계획으로 소호 지역에 부동산 붐이 일어난다. 1978년, 47살의 나이에, 마치우나스는 가난했다. 그는 입주자와 공동 소유자들 그리고 부동산 업계로부터 배반당한 채 세상을 등진다.

같은 해, 요셉 보이스와 나는 뒤셀도르프 미술 아카데미에서 마치우나스를 기리는 고별 소나타를 연주한다. 플렉서스는 은밀한 개혁의 증인이다. 한편 철의 장막 건너의 리투아니아에서는 플렉서스의 옛 멤버인 고집스런 란츠베르기스의 지휘 아래 조심스러운 혁신의 바람이 불기 시작한다.

(《말(馬)에서 크리스토포까지-(백남준의)그 밖의 글모음》)

샬롯 무어맨은 그 누구보다도 백남준의 예술을 꽃피우게 한 장본인이다. 그녀와의 만남은 일종의 운명적인 것이었다. 당시 뉴욕에서 클래식 첼리스트로 명성을 어느 정도 쌓은 그가 과감하게 야방가르드의 침단을 가는 플렉서스의 멤버로 뛰어든 것은, 그것도 심한 노출을 감행하면서 해프닝이나 퍼포먼스를 벌인 것은 백남준에게는 하늘이 도운 것이라고 해도 과언이 아니다. 그녀의 미모와 풍만한 신체는 클래식 연주자라는 고상함과 어울려 극단적인 긴장감을 불어오면서 이에 더하여 오브제로서의 누드와

악기라는 새로운 합성(合成)을 통해 전율을 관람자들에게 선사하여 시적(詩的) 은유를 배가시켰다. 단박에 공연장은 유명해졌다.

백남준과 만날 때 샬롯 무어맨은 이미 암 진단을 받은 상태였다. 암 발병은 단순히 스쳐 갈 사항은 아닌 것 같다. 백남준은 1961년 예의 ‘괴짜들’ 공연에서 무어맨을 처음 만난다. 젊은 무어맨은 암 발병이라는 충격과 함께 언제 죽을지도 모르는 불안 속에서 자신의 삶을 가장 진하고 강력하게 보내는 방법의 하나로서 플럭서스를 택했는지도 모를 일이다. 그래서 쉽사리 결정할 수 없는 누드연주를 감행하였을 공산이 크다. 마침 백남준은 ‘클래식+퍼포먼스’가 가능한 여성을 물색하고 있었다. 그의 고백에 따르면 아마 그 때 무어맨이 나타나지 않았으면 백남준은 일찍이 퍼포먼스를 포기하였을 공산이 크다.

백남준과 무어맨이 콤비가 된 퍼포먼스는 ‘오페라 섹스트로니크’(1967년 2월)를 비롯하여 ‘살아있는 조각을 위한 TV브라’(1969년) ‘생상상을 위한 번주곡’(1969년) ‘TV첼로와 비디오테이프를 위한 협주곡’(1971년) 등이었다. 특히 음악과 섹스를 주제로 한 퍼포먼스의 하이라이트였던 ‘섹스트로니크’는 외설시비와 함께 뉴욕을 떠들썩하게 한 사건이었다. 당시 상황을 보자.

“무어맨은 첫 무대에서 바늘이 주렁주렁 달린 비키니를 입고 첼로를 연주하였으며 얼굴에 마스크를 쓰고 나타나는 등 이상한 행동을 반복하였다. 이 공연의 3장 ‘아리아’에서는 하반신을 완전히 벗은 채 머리에는 헬멧을, 상체는 미식축구 선수의 유니폼을 입었다. 4장에서는 실오라기 하나 안 걸친 채 첼로를 연주하였다. 이 공연은 뉴욕의 45번가에 있는 영화제작자극장에서 실연되었으며 공연 도중 경찰의 제지로 중단되었다. 이들은 체포되었다가 그 다음날 풀려났다.”(이용우, 같은 책, 121쪽)

이 사건은 외설시비로 뉴욕법정에 서고 뉴욕예술계의 ‘예술의 표현의 자유’를 위한 노력, 록펠러 주지사의 ‘외설과 예술의 표현의 자유는 다르다’라는 최종판결내용 발표로 백남준과 무어맨은 도리어 영웅이 되었다. 백남준의 전시회에 등장하는 비디오테이프는 ‘글로벌 그루브’와 ‘굿모닝 미스터오웰’이다. 이들 작품에는 샬롯 무어맨의 신체가 등장한다. 백남준의 주요작품에는 신체화된 작품이 자주 등장하는데 이것은 도리어 무어맨을 위하여 제작된 것이기도 하다. 그녀의 신체는 최상의 오브제였다. 클래식과 신체, 이것은 뮤즈의 여신이 백남준에게 선사하는 최고의 시였다. 무어맨은 바로 살아있는 뮤즈였다. 두 사람은 콤비공연으로 인해서 서로가 도움을 받았다. 유대인인 무어맨은 백남준이 뉴욕에서 성장하는 데에 간접적인 도움을 주었다.

백남준의 1957년~ 1999년 사이 서지목록을 정리(위르겐 H. 마이어 구성, 사비네 마리아 슈미트 편집)한 <Nam June Paik : Fluxus Video (독어번역)>에 따르면 다음과 같다.

<금기: 음악에서의 성>

60년대 이루어진 해프닝에서 맨 젓가슴을 드러내는 행위의 파괴력은 가히 폭발적이었는데, 거의 40년이 흐른 오늘날 당시의 파괴력을 느끼기는 거의 불가능해졌다. 내송떠는 시대는 이제 저만큼 물러간 것처럼 보인다. 그럼에도 불구하고 미국의 매체들이 퍼뜨려 국제적인 염문으로까지 비화된 클린턴과 르윈스키의 스캔들을 보면, 대다수 미국인들의 도덕적인 체 (군자연)하는 태도는 지금도 여전하지 않은가! 예컨대 유머에 찬 <영 페니스 심포니>(그 신체 부위 여러 개가 흰 캔버스 위로 솟아 있다)의 구상은 1962년 포스텔이 펴낸 잡지 <d- coll/age>에 발표되었는데, 1986년에야 쫄린 쿤스트베어라인에서 첫 선을 보였지만, 이는 전혀 놀라운 일이 아니다. 백남준 자신도 1962년 구상을 발표할 당시 1984년을 작품 개봉시일로 예견했었고, 그의 예견은 10퍼센트밖에 틀리지 않았다! 백남준은 문화의 모든 영역들을 성이 석권했는데, 예외적으로 음악만이 지금도 여전히 동일한 시각적인 양상으로, 대개 흑백으로 무대에 올려진다는 사실을 확인하고 놀라워한 바 있다.

“작품의 일부가 되는 인물”, 클래식을 정식 공부한 첼로주자 샬롯 무어맨에 와서야 ‘토폴리스’로

연주하는 것이 초점인 백남준의 악곡들에 접근이 가능했다. 샬롯 무어만의 활동, 그리고 미디어 분야에 대한 백남준의 생각을 실현하고 거기에서 그가 거둔 성과에서 무어만이 차지하는 몫은 결코 과소평가되어서는 안 된다. 활력 넘치는 그녀의 개성, 그리고 정식 첼로주자로서의 경력에 위해가 될 것을 마다하지 않고(미국에서 일련의 “금기타파”가 벌어진 직후에는 그 작품에 대한 주문은 이어지지 않았다!) 아방가르드에 온전히 투신한 그녀의 용기는 이제 60, 70년대 미술 퍼포먼스의 역사에서 당당한 부분이 되었다: <소나타 1번 C장조-어른 전용>, 1965(샬롯 무어만의 음영이 종이 오린 것처럼 투명 벽 위에 투사되는 가운데, 무어만은 옷을 벗고 누워서 자기 몸 위에 놓인 첼로를 연주한다!), 그리고 옷을 벗은 상태라는 전해지는 이야기와는 달리 여러 다양한 옷차림으로, 대개 반창고로 가슴에 <살아있는 조각을 위한 티브이 브라>(1969)를 고정시킨 채 연주를 한 유명한 <티브이-첼로>(1971) 등이 대표적이다. 샬롯 무어만은 1967년 2월 9일 뉴욕 영화제작사의 시네마테크에서 연행되어 곧바로 “부적절한 노출”로 유죄판결을 받는 센세이션을 일으켰다(무어만은 백남준의 악곡 <오페라 섹스트로니크를 “상체에 옷을 걸치지 않고” 연주한 적도 있었다!). 러셀 베이커는 뉴욕타임즈에 만약 카잘스가 두 다리와 첼로 사이에 형겁 한 조각을 걸치지 않는다면, 이렇다 할 첼로주자가 되지 못했을 거라는 판사 밀턴 샬록의 말을 비꼬는 글을 실었다! 얇전한 체 하는 60년대였기에 보일락말락 하는 여자 첼로주자의 아름다운 가슴이 문화철학적 논쟁의 실마리가 될 수 있었다. 특히 백남준의 관심사가 되었던 의문, 즉 마치 우리에게 시각적으로 음악 연주회를 즐길 마음이 없는 양, 오케스트라 단원들은 왜 늘 펑귄 같은 옷을 입어야 하나 라는 의문이 논쟁의 매개가 되었다. 비단 <글로벌 그루브> 1973 같은 비디오테이프를 자신의 직접적인분야에서 선구자가 되는 것에 그치지 않고 이 분야에서도 백남준은 오늘날 통용되는 뮤직 비디오 클립의 선구자가 되었다.

이현선은 “장벽 가로지르기-백남준과 샬롯 무어만: 섹스, 비디오 & 음악(Crossing Barriers - Nam June Paik and Charlotte Moormann: Sex, Video & Music)”에서 60년대 말 백남준이 무어만을 위해 만든 대표적인 작품들로 4편의 비디오 작품 ‘살아 있는 조각을 위한 TV브라’(1969년), ‘TV첼로와 비디오테이프를 위한 협주곡’(1971년), ‘TV Glasses’(1971), ‘TV Bed’(1972)를 들면서 “샬롯 무어만의 육중하고 관능적인 반나체가 중요한 역할”을 하였다고 평가했다.

이현선은 또 “‘상호매체성’ 또는 ‘섞은 매체’(Mixed Media)란 요소가 중요한 역할을 하는 백(백남준)의 작품에서 이러한 이미지들은 비디오, 회화, 조각 매체의 시각적 효과에 의존하는 바가 크다”고 밝히고 그러나 “1960년대 중반 이후 섹스와 음악의 관계 문제는 백남준 예술의 대표적인 이슈의 하나가 된다. 앞서 지적했듯이 섹스/섹슈얼리티 문제가 서양 음악의 하나의 관건이었다는 점을 일단 제쳐두고라도, 샬롯 무어만의 (반쯤 벗은) 몸 또는 남성의 페니스를 정면에 내세움으로써 백남준은 벗은 몸과 섹스, 섹슈얼리티를 동일시하고 있는 것처럼 보인다. 이 점만을 두고 볼 때 그는 아방가르드적 위치를 포기하고 있는 셈이다.”고 아방가르드의 후퇴를 꼬집는다. 왜냐하면 “벗은 몸과 섹스를 거의 무차별하게 동일시하는 전통적 관념이 벗은 몸이 공공의 장소에서 허용되지 않은 요인 중의 하나이며, 이는 서유럽 기독교 문화의 한 특징이 되어왔던 것이다.”고 그 이유를 밝힌다.

이현선은 나아가 첼로는 악기 자체가 예로틱한 이미지를 연상시키는데 여기에 벗은 무어만의 벗은 몸, 첼로를 대신하는 백남준의 ‘휴먼첼로’(1965년)는 그야말로 ‘더 이상 텍스트가 필요 없는 하나의 폭로적인 포르노그래피의 장면’이라고 비판한다. 그러나 이는 무어만의 신체가 애초부터 음악을 연상시키는 오브제로 사용되었다는 사실에 주목한다면 오브제에 충실한 작품이었다고 보인다. 동시에 그들의 퍼포먼스도 결코 무용이 아니다. 무용이라고 하기에는 기본동작도 없다. 이는 물론 일상인의 눈으로 보면 얼마든지 외설일 수 있다. 결국 극단적으로 가면 예술이란 보는 이에 달린 것이 아닌가. 오브제

란 것은 관람자가 예술가의 의도에 동의하면 작품이 되는 것이고 동의하지 않는다면 작품이 안 되는 것이다. 그것은 오브제에 달린 것이 아니라 관람자에 달린 것이다. 다행히 오브제에 대해서 현대의 일상인도 어느 정도 동의하기 때문에 그것은 작품으로 행세를 하는 것이다. 바로 오브제라는 것은 보는 이의 관점에 따라 외설도 될 수 있고, 작품도 될 수 있는 불확실성과 이중성이 도리어 작품의 의미를 새롭게 한다고 보인다. 현대 아방가르드는 바로 이 이중성을 노리는 것인지도 모른다.

이현선도 백남준의 작품들 중 ‘오페라 섹스트로니크’ ‘TV첼로와 비디오테이프를 위한 협주곡’등 비록 음악적 제목을 붙이고 있지만 아방가르드라는 말을 쓰더라고 음악으로 보기는 어려우며 차라리 미술 쪽에--예컨대 퍼포먼스 예술가, 조각가, 비디오아티스트가 어울린다고 생각한다. 이것은 매우 중요한 문제이다. 백남준을 과연 음악가라고 할 수 있을까. 나도 그것에는 동의를 할 수 없다. 백남준은 음악을 소재와 주제로 하였지만 ‘음악을 오브제로 활용한 미술가’라는 편이 옳다고 본다. 그것의 연장선에서 유명한 첼리스트이고, 글래머인 무어맨을 효과적인 오브제로 사용한 것이다. 다시 말하면 백남준은 음악을 오브제로 사용한 작가이다. 그것을 위해서 그는 음악을 전통적인 음악에서 탈피시키는 무조(無調)음악을 징검다리로서 이용하면서 미술 쪽으로 건너갔던 셈이다.

앞에서 예를 든 ‘비디오 조각’들에 대해 백남준은 조각이라는 말보다 설치라는 말, ‘비디오 장치 (Video Installation)’란 명칭을 즐겨 쓴다. 이는 전통적인 덩어리(massive) 개념의 조각과는 차별을 선언하고 싶은 저의를 읽을 수 있으며 도리어 설치에다 콜라주 개념을 도입하여 그의 작품은 가로세로 축적되어 갔으며, 작품세계를 확충하여 갔던 것이다. 이들 비디오 조각들은 "Global Groove"(1973), "Topless Cellist"(1995) 등의 비디오 작품에도 삽입된다. 말하자면 백남준의 종합적인 파로나마인 비디오아트를 위하여 부분으로 들어가는 것이다. 그의 마지막 집대성은 항상 비디오아트에 있다.

이연숙은 또 “그레고리 베트코크는 백남준과 샬로테 무어맨을 ‘미국의 가장 중요한 아방가르드 음악가’라고 자리매김 시키고 있다. 그는 또한 샬로테 무어맨을 ‘첼리스트’라고 표현하는 반면 백남준을 ‘작곡가/조각가/비디오예술가’이자 ‘텔레비전을 포함한 엘렉트로닉 장치를 자주 이용하는 잘 알려진 조각가’라고 소개하고 있는데 (Battcock 142)<sup>11)</sup>, 이는 백(백남준)의 예술을 기존의 카테고리로는 분류하기 힘들다는 것을 단적으로 보여줄 뿐만 아니라 여러 매체들이 함께 사용되는 그의 예술 세계를 어떻게 불러야할지 난감했던 당시의 경향 또한 보여준다고 하겠다.”고 말한다. 음악 작품인 "Klavier Integral"조차도 콘서트홀이 아닌 박물관에서 있으며 "Symphonie No. 5" 도 음악이 아니고 픽션이라고 덧붙인다.

백남준의 작품은 듣기 위한 것이 아니라 보기 위한 것이며 소리를 시각에 종속시킨 것이며, 덧붙이면 퍼포먼스를 위한 대본이다. 그러한 점에서 백남준의 모든 예술은 오브제에서 퍼포먼스 사이에 있다. 그는 탈장르를 통해, 더 정확하게는 주변의 다른 예술장르의 영감(靈感) 하에 결국 비디오아트란 새로운 장르를 개척한 불세출의 미술가이다.

백남준은 1980년 무어맨과 ‘생상스를 위한 변주곡’을 함께 공연한다. 이것이 그녀와의 마지막 공연이다. 무어맨은 10년 뒤인 1990년 오토 피네(Otto Piene)의 주관 하에 MIT공대 ‘심층시각 연구센터’에서 그녀의 마지막 퍼포먼스를 열었다. 이 해는 백남준이 죽은 요셉 보이스를 위한 추모극을 현대화랑에서 개최한 해였다. 1991년 무어맨은 58세의 일기로 사망한다. 공교롭게도 무어맨의 사망을 전후로 백남준에게는 세계 각국에서 회고전을 열어주었으며, 1993년에는 미술가의 노벨상이라고 할 수 있는 베니스 비엔날레 대상(황금사자상)을 수상한다.

11) Battcock, Gregory (Ed.): Paik and Moormann Perform Cage, in: Breaking the Sound Barrier. A Critical Anthology of the New Music, E.P.Dutton/New York: A Dutton Paperback 1981, 142-149.

○<샬롯 무어맨과 백남준의 관계연보>

▲1961년 = ‘플럭서스(Fluxus)’ 운동의 창시자 요제프 보이스, 조지 메키어너스 만남. 네오다다 음악 발표. <머리를 위한 선(Zen for Head)> <에튀드 플라토닉크(Etude Platoniques No. 3)> <칼 하인츠 슈톡하우젠의 <괴짜들(Die Orginiale)> 공연. **일생 동안 예술적 파트너인 샬롯 무어맨을 처음 만나다.**

▲1962년 = 6월 뒤셀도르프 캄머슈빌레에서 열린 ‘음악에서의 네오다다’에서 <바이올린을 위한 독주(One for Violin)> 등 발표. 10월 암스테르담 모네화랑에서 앨리슨 노울즈와 <앨리슨을 위한 세레나데> 공연. 11월 코펜하겐에서 앨리슨 노울즈와 <먼 거리의 음악(Music for the Long Road)> 공연. 파리 에펠탑에서 앨리슨 노울즈와 <청중이 없는 높은 탑을 위한 음악(Music for High Tower and without audience)> 공연. <20개의 방들은 위한 작곡> **샬롯 무어맨(1933~)은 겨우 29살의 나이에 첫 암수술을 받았다.**

▲1963년 = 독일 부퍼탈의 파르나스 화랑에서 첫 개인전 <음악의 전시-전자텔레비전>을 발표(뮤직 일렉트로닉TV전). '비디오예술'(Video-art)의 신기원을 열다. 만프레드 몬트베와 같이 <모든 감각을 위한 공연(Piano for all sense)>을 함.

▲1964년 = **첼리스트 샬롯 무어맨과 <뉴욕 제 2회 아방가르드 페스티벌>에서 <괴짜들> 공연(카네기홀)** 및 <로봇 K-456>을 가지고 <로봇 오페라> 공연. 그 해 여름, 샬롯 무어맨은 불치병을 고백. 미국으로 건너감.

▲1965년 = 1월 뉴욕 뉴스쿨에서 <백남준 일렉트로닉전>을 개최. 뉴욕 보니노 화랑에서 미국 최초로 <전자 예술> 개최. **샬롯 무어맨과 <성인을 위한 첼로 소나타> 초연.** 8월 무어맨과 <<표현 자유 페스티벌> (장-자크 레벨 주최, 몽파르나스에 있는 미문화원) 공연.

▲1966년 = 4월 뉴욕 영화제작자 극장, 무어맨과 <눈에 보이게 무료하게>에서 <로버트 브리에에 주제에 의한 변주곡> 공연.

▲1967년 = 2월, 무어맨과 <오페라 섹스트로닉크> 공연(뉴욕, 서 41번가 영화제작자 극장). (백남준과 무어맨은 뉴욕공연에 앞서서 66년 6월 아헨, 그리고 67년 1월 필라델피아 미술대학에서 별다른 물의를 일으킴 없이 이를 공연하였다.)

▲1969년 = 뉴욕 하워드 와이즈 화랑에서 열린 <창조적 매체로서의 TV전>에 참가하여 **무어맨과 공연.** <참여 텔레비전> <살아있는 조각을 위한 텔레비전 브라>를 제작. 제 7회 아방가르드 페스티벌에서 <물고기 소나타> 초연. 시카고현대미술관에서 열린 <전화에 의한 예술>에 <피아노 소나타>를 초연. **무어맨과 <상상스를 주제로 한 변주곡>을 연주.** 르네 블록 화랑에서 <르네 블록을 위한 액션> 공연. 비디오 신디사이저 개발.

▲1970년 = **브랜다이스대학 로즈미술관에서 열린 <비전, 텔레비전>에서 <살아있는 조각을 위한 TV 브라> 공연.** 퀴른미술협회에서 열린 <해프닝과 플럭서스>에 출품.

▲1971년 = 뉴욕 아모리에서 열린 <제 8회 뉴욕 아방가르드 페스티벌>참가. 캘리포니아 산타클라라대학에서 열린 <성 유다 비디오>초대전에 출품. 보니노화랑에서 열린 제 3회 개인전 <일렉트로닉 아트 3>에서 <TV첼로와 비디오테이프를 위한 협주곡> <백 아메 비디오 신디사이저> <TV안경>을 각각 무어맨과 초연.

▲1972년 = 뉴욕 에버슨미술관에서 열린 뉴욕주 빈철크튼, 실험텔레비전 센터의 프로그램으로 <TV첼로와 비디오테이프를 위한 협주곡> 무어맨과 공연. 뉴욕 머서 아트센터 키친에서 <라이브 비디오> 프

로그로프로 <TV침대>를 무어맨과 초연. <제 9회 뉴욕 아방가르드 페스티벌>에서 <TV침대>를 재연.

▲1973년 = 비디오테이프 <글로벌그루브> 제작. 뉴욕 그랜드 센트럴역에서 열린 <제 10회 뉴욕 아방가르드 페스티벌>에서 <TV첼로와 비디오테이프를 위한 협주곡> <살아있는 조각을 위한 협주곡> <열차 첼로>를 무어맨과 협주.

▲1974년 = 뉴욕 보니노화랑에서 열린 제 4회 개인전 <일렉트로닉 아트 4>를 개최. 뉴욕 웨스트베이스에서 머스 커닝햄 무용단과 <비디오 없는 머스 커닝햄을 위한 음악>을 공연. 쾰른미술관 및 쾰른 예술협회에서 열린 <프로젝트 74-1970년대 초두의 국제미술전>에서 <TV첼로와 비디오를 위한 협주곡>을 무어맨과 공연. 에버슨 미술관에서 <남준백-비디오 앤 비디오로지>전 개최. 뉴욕 플러싱 세 스타디움에서 열린 <제 11회 뉴욕 아방가르드 페스티벌>에 참가.

▲1975년 = 뒤셀도르프시립미술관에서 열린 <1960년대 시각음악의 오브제와 콘서트>에서 <살아있는 조각을 위한 TV 브라> 무어맨과 공연. 마사 잭슨 화랑에서 <하늘을 나는 물고기>전 개최. 제 13회 상파울루 비엔날레 미국관의 비디오전 참가.

▲1977년 = 위성방송 <도큐먼트6> 제작. 쿠보타 시게코와 결혼. 뉴욕 국제무역센터에서 열린 <제 13회 뉴욕 아방가르드 페스티벌>에 참가. 뉴욕 타운홀에서 <아담과 함께 조셉 보이즈를 위한 ‘침투-첼로를 위한 동질’>을 상연. 뉴욕현대미술관에서 <프로젝트 백남준>전 개최. 함부르크미술대학 교수가 됨.

▲1978년 = 파리 퐁피두센터에서 <TV 정원> 전시. 동경 와타리 화랑에서 개인전 <존 케이지에게 경의를> 개최. 뒤셀도르프 아카데미서 조셉 보이즈와 <조지 마치우나스를 위한 추모> 듀엣 공연. 뒤셀도르프 아카데미 교수가 됨. 파리시립미술관에서 <백남준전> 개최. 여기서 무어맨과 퍼포먼스를 함.

▲1980년 = 구겐하임미술관에서 열린 <인터미디어아트 페스티벌>에서 <바이올린 독주> 공연 및 <생상스를 위한 변주곡>을 무어맨과 공연. 부퍼탈 폰데어 하이데 미술관에서 열린 <파르나스화랑에 모인 작가들: 1949-1965>에 출품.

▲1990년 = 7월 20일 현대화랑에서 1986년 사망한 평생의 친구 요셉 보이즈를 위한 추모극 벌임. 샬롯 무어맨은 오토 피네(Otto Piene)의 주관 하에 MIT 공과대학의 ‘심층 시각 연구 센터’에서 그녀의 마지막 퍼포먼스를 열었다.

▲1991년 = 스위스 취리히 현대미술관 <백남준 회고전>. 바젤 현대미술관 회고전, 뒤셀도르프 개인전, 카이저상 수상, 와타리화랑 개인전, 루프케화랑 개인전, 바이서라울화랑 개인전. 샬롯 무어맨 사망 (1933~1991). 58세.

▲1992년 = 서울에서 ‘춤의 해’를 위한 백남준의 퍼포먼스공연. <비디오예술 30년 회고전>(갤러리현대, 원화랑, 갤러리미건). 퐁피두센터 마니페스트 전시출품. 몬트리올 미술관 개인전. 한국국립현대미술관 개인전. 2월 샬롯 무어맨 회고전이 휘트니 미술관에서 열림.

(휘트니 미술관에서 열린 그녀를 위한 회고전에서 (1992년 2월) 데이빗 로스(David Ross)는 그녀의 용감한 변호사가 되어주었다. 존 한하르트(John Hanhardt)가 그녀의 업적을 역사적인 차원에서 평가해 달라고 요청했다. 오노 요코(Yoko Ono), 시몬 포르티(Simone Forti), 리하르트 타이텔바움(Richard Teitelbaum), 얼 하워드(Earl Howard)가 그녀를 위해 아름다운 퍼포먼스 공연을 했다. 하지만 아무도 노만 시맨(Norman Seaman)을 빼놓을 수 없을 것이다. 여러 도시의 문들을 여는 열쇠를 쥐고 있는 매력적인 그녀에 대해 그가 들려준 워트 넘치는 일화들을 잊을 수가 없다. 시장과 도지사의 보도 담당관인 시드 파강(Sid Fagan)은 얼마나 그녀가 도전하기 힘든 남자들의 성문을 깨버렸는지도 얘기했다. 예를 들어, 야구 경기장, 그랜드 센트럴 역, 월드 트레이드 센터, 잉그리드 버그만과 험프리 보가트가 <카사블랑카>의 마지막 장면을 찍었던 공항 등이 있다. 내일, 세상은 아름다울 것이다. 샬롯

은 심지어 1970년대에 캘리포니아에 설치한 <러닝 펜스(running fence: 달리는 울타리)>(크리스토의 작품, 1976년 9-10월, 캘리포니아 대지에 설치된 높이 5.50 미터, 길이 4킬로미터의 하얀 나일론 커튼)의 문까지 열게 했다. 하지만 그녀는 너무나 겸손했기 때문에 널리 알려지지 않았다.)

▲1993년 = 베니스 비엔날레 독일관 출품. 대상(황금사자상) 수상. 대전엑스포 재생조형관 전시 참가. 일렉트로닉 슈퍼하이웨이 제작. 와타리 현대미술관에서 <반향과 예측>전.

### 3) 백남준의 비디오아트, 종합적 예술세계

오브제를 넘어서 우주적 프로그램으로:  
문화는 어떠한 것도 프로그램(program)이다  
프로그램에는 문법(grammar)이 있다: 공(空)도 문법이다  
움직이는 모든 것에는 공(空)이 있다.  
공(空)은 자유의 터전이다. 자유는 전자(電子)이다.

백남준의 예술은, 정확하게 미술은 소리를 오브제로 하는 것에서부터 출발하였다. 그의 음악가(작곡가, 혹은 연주가)로서의 면모는 다소 있기는 하지만 그의 미술가에 비하면 크로즈업할 게 못 된다. 그는 차라리 음악을 시각화하려고 했으며 마지막에 신디사이저의 개발은 그것을 어느 정도 달성한 듯이 보인다. 그렇다고 해서 그것을 음악적 큰 성과로 말하기는 어렵다. 단지 소리(음악)를 어느 정도 시각화할 수 있다는 가능성의 모색에 불과한 것이다. 그렇다고 훌륭한 음악을 비디오신디사이저로 대체할 수도 없는 것이다. 그렇게 대체되는 수준의 음악은 결코 훌륭한 음악이 될 수 없을 것이다. 그러한 점에서 백남준에게 음악은 마치 그의 예술을 끌고 가는 뮤즈와 같은 것이었다고 보인다.

이는 예술 일반에 속하는 문제이다. 예술은 시가(詩歌)에서 출발하고 시가란 바로 음악을 말하는 것이 아닌가. 그러한 점에서 음악은 모든 예술의 원천이다. 보이지 않는 그것은 오히려 보이지 않는 것 때문에 인간의 상상력의 촉매가 되고 끝내 영매가 되었던 것이다. 백남준에게 음악은, 더 정확하게 그가 전공했던 무조(無調, atonic)음악은 기존의 음악체계와 질서에 대항하는 것으로 해서 반(反)음악은 그에게 반(反)예술로 이끌어주는 역할을 했던 것 같다. 그러면서도 그는 역설적으로 항상 오브제나 퍼포먼스, 비디오아트에서도 음악(소리)에 대한 집착을 잃지 않았던 것으로 보인다. 그것은 차라리 일반 사물에 대한 정령, 혼령과 같은 역할을 하여 그를 보다 자유롭게 춤추는 우주, 춤추는 공간으로 인도한 천사와 같다.

백남준의 여러 작품을 한꺼번에 담을 수 있는 개념은 없을까. 그것은 음악도 아니고 미술도 아니고 춤도 아니다. 그러면서도 음악이고, 미술이고, 춤이다. 그렇다고 그것을 ‘기(氣)의 흔적, 궤적’이라고 할 수도 없다. 작품의 뒤에는 항상 그것을 계획한, 혹은 즉흥적으로 계획하지 않았지만, 실제로 가동된 프로그램이 있는 것이다. 결국 인간이 만든 모든 창작물은 결과적으로 프로그램의 산물이다. 작품의 핵심을 뽑아낸다면, 작품의 모든 결가지·살점들을 걷어낸다면, 결국 순수하게 인간의 것으로 남는 것은 프로그램이다. 프로그램은 물적·인적, 그리고 그것의 복합적인 것까지도 커버한다.

모든 창조는 문화이다. 문화에는 그 뒤에 문법(grammar)이 있다. 그 문법은 통사구조(syntax)를 구성한다. 그런데 어떠한 통사구조도 반드시 끊어지는 부분이 있다. 모든 문장은 끊어진 것이며, 그것을 통사구조란 풀로 이는 것이 문장이다. 그러니 문장의 특성은 이어진 것이 아니라 끊어진 부분이 있다는 것이다. 끊어진 부분을 무엇이라고 말할까. 그것에 가장 근접하는 단어는 ‘빈 곳’ ‘공’(空)이라는 것

이다. 모든 창작물은 공(空)의 산물이다. 만약 공이 없었다면 공간(空間)의 어떠한 것도 움직일 수조차 없었을 것이다. 공간에서 어떤 특성의 시퀀스를 가지고 배열되는 것, 그것이 상하이든, 선후이든, 원이든 공(空)의 산물이다. 시간은 선후의 산물일 뿐이다.

백남준은 흘러가는 소리, 플럭서스와 같은 것을 공간에서 잡고 싶었다. 그래서 그는 퍼포먼스도 하고 비디오아트도 했다. 그것이 아무리 일순 잡았다고 하더라도 흘러가는 것을 멈추지는 않는다. 아니, 오히려 흘러감으로써 완성된다. 쉽게 말하면 ‘죽음으로서 완성된다.’ 이는 마치 프로이트가 생의 본능과 함께 있다고 한 죽음의 본능<sup>12)</sup>과도 같다. 죽음은 파멸이 아니라 완성이다. 죽음은 자연의 일부이며 나의 죽음이야말로 남의 생을 탄생케 하는 섭리이다. 공(空)은 이 모든 것을 가능하게 하는 그릇이다. 공(空)이 있음으로 자유가 존재한다. 그럼으로 공(空)은 허무한 것이 아니라 자유와 부활의 상징이다.

그렇다면 물질과 비물질의 사이에서 가장 공(空)에 가까운 것이 무얼까. 바로 전자(電子)이다. 전자는 비어있음의 대명사이고 바로 그렇기 때문에 가장 작은 쿼텀(Quantum: 입자와 파동의 이중성의 존재)도 가능한 것이다. 전자의 세계가 전기의 세계와 만나 벌이는 우주적 쇼는 이제 백남준의 텔레커뮤니케이션을 통해서 일상적인 것이 되었다. 인간은 이제 이 우주적 쇼를 보면서 생의 욕망에 시달리지도 않고 죽음의 두려움에 떨지도 않으면서 흘러감에 만족하는 안심입명의 경지에 들어갈 수 있는 것이다. 특히 정신과 물질이라는 이원론에 사로잡히지 않고, 왕과 백성이라는 계급론에서 벗어나서 살다 갈 것이다. 그런 점에서 백남준은 소리의 시각화 및 눈으로 볼 수 있는 시각음악, 시각 이미지의 청각화, 귀로 들을 수 있는 전자회화를 꿈꾸었다. 이것이 바로 백남준으로 하여금 세계적으로 비디오아트의 아버지가 되게 한 원인이다.

그는 결국 오브제를 넘어서 저 세상으로 갔다. 그러나 그가 죽지 않은 이유는 바로 비디오아트의 초시공간성, 초월성 때문이다. 백남준의 예술세계를 몇 개의 차원으로 분류하면 다음의 표와 같다. 특히 여기서 전자(電子) 플럭서스는 우주는 끝없는 흐름을 상징한다. 플럭서스는 공(空)이고 무(無)이고, 일리(一理)이고 일기(一氣)이고 일물(一物)이고 일심(一心)이다. 이것이 또한 부처의 세계이다.

<예술인류학으로 본 백남준 작품>

12) 에로스와 타나토스: 프로이트(G. Freud)의 주장에 의하면, 인간들은 살고 싶다는 생각을 가지고 있으면서도, 마음 깊은 곳에서는 끊임없이 죽음을 생각하고 있다는 것이다. 프로이트는 이것을 죽음의 본능 ‘타나토스(Thanatos: 그리스 신화에 나오는 의인화된 죽음의 신)’라고 불렀다. 이 타나토스와 대립되는 존재가 바로 에로스이다. 이 에로스는 새로운 생명을 창조하는 원동력인 동시에 생존본능이다. 1920년에 저술한 <쾌감원칙의 피안>이라는 책에서 프로이트는 인간에게는 삶과 죽음의 본능이 있는데, 이 두개의 대립된 본능이 인간의 정신을 지배하고 있다는 새로운 이론을 전개했다. 일반적으로 ‘에로스’와 ‘타나토스’는 서로가 굳게 융합되어 떼어낼래야 떼어 낼 수 없을 정도로 결부되어 있다. 이를테면 동전의 앞뒷면과 같은 것이라고 할 수 있다. 인간은 에로스에 이끌려 삶을 영위하고 있으며, 타나토스의 영향을 받아 죽음의 길을 향해 달려가고 있는 것이다.

|     |                 |                        |
|-----|-----------------|------------------------|
| 5차원 | 무극<br>(太極, 空)   | 부처<br>'전자(電子)<br>플럭서스' |
| 4차원 | 태극<br>(陰陽, + -) | 우주쇼<br>우주정원<br>비디오아트   |
| 3차원 | 음양<br>(男女, 物)   | 오브제<br>TV조각<br>섹스트로니크  |

백남준의 글모음집: 비디오와 비디올로지(Videa 'n' Videology)

우주론적 자서전 쓰기:

자신을 슈퍼바이징(supervising)하는, '이미지 기동세우기' 기법을 통한 건축적 프리즘(prism)의 글쓰기

백남준의 글모음집 《비디아와 비디올로지 (Videa 'n' Videology)》(1959-1973: 영어번역/뉴욕 시라큐스 에버슨 미술관)은 참으로 백남준을 제대로 아는 데에 필수적이다. 이 글모음집은 백남준이 단순한 어릿광대가 아니었으며, 당대에 최고 철학자이며 미학자이며 예술가라는 것을 증명하고도 남는다. 그는 동서양의 역사와 인류학, 예술사를 꿰뚫고 있었으며 무엇보다도 유목민 특유의 유량으로 인해 얻은 '바로 직접 걸으면서 깨달은' 깨달음으로 나름대로 세계와 인간, 인류의 미래에 대해 통찰하고 있었다. 제임스 하나 시스의 서문을 보자.

<서문>

텔레비전 기술에 기반을 둔 백남준의 선구적인 예술이 실현되고 있다. 백남준이 이러한 형태의 예술을 주도해온 지 10여년이 지난 지금, 세계 각국에서 많은 예술가들이 이 매체를 실험하고있다. 비디오 아트는 미술관, 교육방송국, 재단, 대학 같은 기관의 주요 관심사 (a crucial issue)로 부상하고 있으며 세계 여러 지역으로 저변을 확대해 나가고 있다.

백남준은 저술, 전시, 텔레비전 퍼포먼스 등을 통해 비디오 아트의 발전을 위해 보다 새롭고 중요한 기여를 해오고 있다. 작가로서 백남준의 작품은 다양한 범위의 비디오적 표현이나 사변적이며 이론적인 추론을 포함한다. 백남준은 미학적으로 복잡한 비디오 작품이나 풍부한 상상력에 바탕을 둔 퍼포먼스나 이벤트를 창조하고 있다. 그의 예술은 선불교, 현대서양철학, 현대과학 등에 근거하고 있다. 백남준은 또한 인공지능을 토대로 자신만의 수단을 연구개발하고 있다. 가장 야심적인 것이 "로봇 K-456" (Robot K-456)이나 1969년 슈아 아베와 공동으로 개발한 영상 합성기, 1971년 샬럿 무어먼과 공연한 "TV 첼로" (TV Cello)이다. 예술작품으로서 그의 비디오 창조물들은 깊은 감동을 줄 뿐 아니라 독창적 (original)이다. 이 작품들은 미학적인 동기를 갖는 비디오 방법론의 공식화에 근거한 구조적 요소 (structural elements)를 보여준다.

비디아와 비디올로지 (Videa 'n' Videology)는 본질적으로 존재론적 영역 (an ontological discipline)을 탐색한다. 비디오의 일부 효과는 퍼포먼스나 해프닝과 유사하며 관객들의 상호작용과 참여를 이끌어낸다. 비디아와 비디올로지는 텔레비전의 창조적 우연성 (creative serendipity)과 미학적 투입과 산출에 근거한

(전송신호나 색채부호의 주파수 조정과 같은) 과학적 발견의 관계를 명확히 한다. 백남준의 미학적 입장은 보다 광범위한 문화적 경험에 근거하고 있다. 부분적으로 그의 사고나 작업은 불교나 클래식, 전자음악의 영향이나 존 케이지나 노버트 위너 등의 작품에 대한 관심을 보여준다. 그는 컴퓨터 기술과 텔레비전을 이용하여 끊임없이 작품을 실험하였다.

이 책자는 백남준의 주요 사상, 서신, 에세이, 인터뷰뿐만 아니라 그의 중요한 창작물이나 작품에 대한 기록을 최초로 수록하게 될 것이다. 이 책을 통해 독자들은 백남준의 비디오 아트에의 기여와 이를 가능케 한 그의 사유나 작업과정에 대해 알 수 있다. 이를 통해 우리는 전자나 컴퓨터 기술을 인간의 내적인 창조성과 조화를 이루며 인간적인 세계문화 건설을 위해 이용하고자 하는 백남준의 관심사와 소통할 수 있다. (제임스 하니사스)

백남준에 대한 이해는 이밖에도 그와 관련된 많은 사람들의 글을 모은 《Eine Data Base》을 들 수 있다. 여기에는 클라우스 부스만, 피에르 레스타니, 존 케너데이, 켈빈 톰킨스, 그레이스 글릭, 데이빗 버든, 오토 피네, 칼 루어베르크, 어빙 샌들러, 래리 리트, 볼프 헤르조겐라트, 에디트 데커, 플로리안 마쯔너, 겐페이 아카세가와, 크리스틴느 반 아쉐, 자놀라프 말란데, 바바라 무어, 잭슨 맥로우, 바바라 런던, 아냐 오스발트, 존 오코너, 카롤 브란덴부르크, 시게코 구보타(그의 부인), 요코 오노, 헤르만 니치, 이경성, 이어령, 이원홍, 오광수, 유준상, 이영우, 홍신자, 강석희, 황병기 등 그에게 친지들이 보낸 미술평론, 짧은 편지, 메시지 등 총 230편이 망라되어 있다. 그리고 백남준 자신의 글 ‘미디어아트에서의 탈구성’ ‘보이즈에 관하여’ ‘베니스 I-1960, 베니스의 존 케이지’ ‘베니스 II-1966, 곤돌라 해프닝’ ‘베니스 III-1975, 쾰른시가 내 아이디어를 훔쳤다’ 등이 포함되어 있다.

## 백남준 연보 읽기

백남준의 연보를 읽으면 결국 다음의 4가지로 요약된다.

- ①음악에서 출발하여 미술에서 완성되다
- ②소리를 오브제하고 오브제를 소리화하다
- ③카오스를 제자리로 돌려놓다: 혼돈의 대가(大家), 혼돈의 신(神)
- ④모든 길은 길로 통한다: 백남준의 로직(Logic)  
 (“모든 길은 로마로 통한다.”가 아니다)  
 (multimedia(媒體)=도(道)=길(way)=도(Tao)=사이버네틱스 (cybernetics))

## 4. 불교인류학과 백남준

### 1) 부처 백남준

#### 일본 가마쿠라에서 선불교를 배우다

백남준에게 불교는 매우 가까운 것이었다. 특히 일본에 체류할 때 불교에 심취한 것 같다. 이는 그가 한

국에 있을 때 무당의 굿과 가까이 접한 것과 대조적이다. 백남준을 구성하는 데는 물론 가장 밑바탕에 무교가 있지만 그 바로 위에 불교가 있다. 1932년 일본 강점기에 한국의 재벌 가정에서 태어난 백남준은 서울과 홍콩에서 중학교를 다니다가 한국 전쟁 직후 일본으로 건너가 동경 근교에 위치한 가마쿠라에서 고등학교를 마친다. 유년기에 일본 선불교의 본산이기도 한 불교성지 가마쿠라에서 살았던 경험은 그의 예술의 정신적인 기반으로 작용한다. 이것이 쇤베르크 음악을 좋아하게 하고, 존 케이지와의 만남을 사제 시간으로 생각하게 했다. 이 과정에서 우리는 선불교의 영향을 볼 수 있다.

백남준이 텔레비전과 예술이 하나가 될 것이라는 예언을 한 것도 선방(禪房)에서의 체류에서 힘입는 바 큰 것 같다. 백남준의 1957년~1999년 사이 서지목록을 정리(위르겐 H. 마이어 구성, 사비네 마리아 슈미트 편집)한 그의 글모음을 보자.

1963년 백남준은 잠시 일본으로 돌아오는데, 그것은 자신이 글에서 밝힌대로 특히 비디오 테크닉의 새 기술을 알기 위한 것이었습니다. 그런 한편 백남준은 같은 시기에 동양음악을 공부하고, 가마쿠라 인근의 선승방에서 3일을 보냅니다. 그 뒤 도쿄에서 그는 아베와 함께 리모트 콘트롤 시스템으로 걷기도 하고 말하기도 하는, 직접 구상한 로봇을 실제로 제작합니다. 그리고서 1964년에 뉴욕으로 거처를 옮깁니다. 1960년에 벌써 백남준은 존 케이지에게 보내는 편지를 통해 텔레비전과 예술이 언젠가는 하나가 될 것이라는 예언을 내놓습니다. 그러고서 1965년 그 단계까지 나아가지요. 백남준은 처음으로 출시된 비디오 리코더를 구입해서 예술가 제작 비디오테이프로는 사상 최초의 작품을 만듭니다. 게다가 그 작품은 만든 그날 관객 앞에서 상영되는 기회도 가졌습니다. 그때 그는 이렇게 선포합니다.

'콜라주 기법이 유채를 대신하는 것처럼, 장치 브라운관이 캔버스를 대체하게 될 것이다.'라고 말합니다.

(<Nam June Paik : Fluxus Video (독어번역)>)

백남준의 작품 전반에서 불교사상의 흐름을 감지하는 것을 어렵지 않다.

어쩌면 그는 비디오 아트로 선문답(禪問答)을 한 선사(禪師)인지도 모른다. 비디오 아트라는 것은 전자 만다라의 세계(수없는 내부회로를 가진)이고, 새로운 전자 지구라트(비디오 조각, 설치), 전자 선(禪)인지도 모른다. TV시리즈는 '상자 속의 우주' 혹은 '우주 속의 상자'인지도 모른다. 그의 우주프로젝트에 이르는 과정을 보면 “모든 틀은 깨어지려고 있는 것이고, 흐르지 않는 것은 없다.”는 철학에 직면하게 된다. 이는 바로 “부처는 평범하다” “누구나 부처가 될 수 있다(平常心是道)”는 선불교의 도에 이르게 된다. 카르마(Karma)가 없으면 다르마(Dharma)도 없다는 대진리에 이르게 된다.

그의 출세작 중의 하나인 TV부처는 부처와 텔레비전 모니터, 폐쇄회로 카메라, 부처를 올려놓은 대(臺)가 전부이다. 그러나 여기에는 동양과 서양, 과학과 종교, 명상하는 주체와 명상당하는 사물, 부처와 인간, 거울과 가면, 반사와 숨김, 열반과 일상 등 상반된 것들이 동시에 한 곳에 집중된 감을 버릴 수 없다. 이 작품은 폐쇄회로를 이용한 싱글채널 방식의 설치이다. “이 작품은 1968년 백남준이 보니노화랑에서 가진 네 번째 개인전에 처음으로 출품되었다. 원래 백남준은 전시장 천장에 텔레비전 모니터를 가득 매달고 불을 끈 뒤 흡사 하늘에 물고기가 가득 날아다니는 것과 같은 이미지를 연출할 셈이었다.”(이용우, 같은 책, 132쪽) 그러나 그것이 여의치 않자 엉겁결에 대안으로 마련한 작품이었다. 본래 훌륭한 수작은 종종 이런 궁여지책에서 나온다.

(人中天地一風流道)  
 (各知不移)

## 5. 무교인류학(종교인류학과) 백남준

### 네오 샤먼 백남준: 원시인, 인디안

앞장에서도 말했지만 백남준에 대한 샤머니즘적 접근은 여러 사람에게 의해 접근되었던 것 같다. 그 중에서 배정희의 “백남준과 ‘간(間)문화적’ 샤머니즘(Nam June Paik and 'Intercultural' Shamanism)”이라는 논문과 이토 토시하루의 “네오 샤머니즘과 인터미디어 아트-백남준과 21세기의 미디어 아티스트들(Intermedia Art and Neo Shamanism)”이 의미심장하였다.

배정희는 “백남준 예술의 동양적-불교적, 도교적, 그리고 샤머니즘적- 전통은 부처, 자연물, 성황당 등의 오브제를 통해서 쉽게 인지된다.”고 전제하고 “이들 오브제는 흔히 테크놀로지와 그 속에 나르시즘적으로 함몰된 서구문화에 대하여 동양의 철학적 생태론적 자연주의적 균형물로 이해되고 있다.”고 주장하였다.

배정희는 TV부처(TV Buddha, 1974)는 “주체와 객체, TV시청과 명상, 비디오를 통한 자기응시와 명상, 동양과 서양과 같은 이분법을 넘어 끝없는 대화적 순환고리를 이룬다.”고 설명한다. 또 다다익선(多多益善, The more The better, 1988)의 경우, “장수 샤먼을 연상시킨다.”고 말한다. 동시변조(同時變調, Modulation in Sync-Sweet and Sublime, Jacob's Ladder, 2000)의 경우, “우주와의 소통을 추구하는 거시적 비전을 제시한다.”고 평한다. 특히 그는 “원형 천장 아래 매달린 스크린 위에 기하학적인 형태들이 만들어지는 감미로움과 숭고함(Sweet and Sublime), 떨어지는 폭포수를 뚫고 레이저가 빔살모양으로 투사되는 야곱의 사다리(Jacob's Ladder), 그리고 바닥의 텔레비전 모니터 작업으로 이루어진다. 즉 천장에는 동양적 우주관의 상징기호가 형상화되어 있고, 바닥에는 모니터가 천장을 향해 있으며, 이 하늘과 땅을 연결하고 있는 것은 구약성경의 인간구원의 상징인 야곱의 사다리이다.”고 전제하면서 아이러니하게도 하늘, 땅, 인간의 단순한 구도는 놀라울 정도로 샤머니즘적이라고 말한다.

이토 토시하루는 “비디오 인스톨레이션, 비디오 퍼포먼스, 피라미드상의 모니터를 쌓아올린 비디오 조각, 세계적인 정보통신 시스템을 사용한 네트워크 아트 등은 TV나 비디오를 신체나 신체환경으로 취급하고 TV수상장치에 신체적인 운동이나 정신적인 파동을 송수신시키는 새로운 미디어테크놀로지의 미학을 제시하고 있다.”고 전제하고 “백남준의 작품들은 어떤 의미에서 새로운 형식의 샤먼 행위의 실천과 같은 것이 아닐까.”라고 조심스럽게 반문한다.

그는 백남준에게 들은 매우 압축된 이야기를 소개한다.

『한국에는 여러 형태의 샤머니즘이 강하게 남아있다. 일본에서의 무당. 내가 작품을 만들 때 무의식으로 만들지만 나에게 가장 영향을 준 것이 무당이다. 매년 10월이 되면 한국의 어머니는 1년의 액을 때우기 위해 무당을 부른다. 그러면 24시간 해프닝이 된다. 혼을 부르는 것이기 때문에 철저하게 밤에 이루어지는 밤의 예술. 그것도 그녀의 예술이 된다. 혼을 불러오겠다면서 무당이 나타나면 남자들은 모두 집 밖으로 내몰리고 여자들은 노래하고 춤추고 모두 술을 마시면서 점점 몰입해간다. 한밤중이 되면 클라이막스. 그 때 무당은 돼지 머리를 자기 머리 위에 올려놓고 춤춘다. 그 리듬은 중국의 아악 리듬과는 전혀 다르다. 한국의 리듬은 싱코페이션이 있는 삼박자로 세 박자 다섯 박자 일곱 박자로 이어지는 홀수가 많다. 옛날에 내가 작곡하면 거의 세 박자 다섯 박자가 되던 것은 결국 나의 예술

은 한국의 미술, 골동품과 같은 관제, 궁정미술과는 별로 관계가 없지만 민중의 예술, 그 중에서도 민중의 시간예술, 춤, 무당의 음악에 가까운 것이다.』

이 이야기는 한국인이면 으레 직접 경험하거나 들은 내용이다. 토시하루는 “백남준은 한국의 샤머니즘을 다른 시각에서 볼 뿐만 아니라 중국을 제외한 몽골, 티벳 등 우랄 알타이어계의 동양 민족 전체를 포함해 생각해야 한다고 주장한다.”고 소개하면서 “결국 일본을 포함한 헝가리, 에스토니아, 핀란드, 터키, 네팔, 그리고 구소련의 반 이상인 우랄 알타이어 계의 동양문화야말로 21세기에는 커다란 비중을 지고 갈 것이라고 지적”했음을 지적한다.

그의 말대로 “텔레커뮤니케이션이 탄생시킨 새로운 언어에 의해 성립하는 신체는 예전의 신체와 같은 한 개의 통일체라기보다 분화된 유동체와 같은 존재다. 그것은 물질이라고 하기보다는 비물질의 존재에 가깝고, 신체란 이미 피부로 쌓여진 육혼이 아닌 기체나 자장과 같이 흐르는 장소이고, 그것은 좁은 의미에서 신체의 폐쇄회로에서 빠져 나와 녹아버린다든지, 기화한다든지, 이전하든지 한다. 샤만의 텔레마틱 퍼포먼스는 그야말로 새로운 전자시대의 신체의 비전을 상징적으로 제시하는 것이다.”

토시하루는 “전화 커뮤니케이션과 컴퓨터와의 융합에서 발생한 네트워크 아트인 다이나미즘은 새로운 문화의 장이 디지털화되면서 보다 세련된 소재와 지적인 어플리케이션과 인터페이스를 통해 연결된 글로벌한 네트워크의 위에서 탄생할 것이다.”고 예견한다. 그는 또 “네오샤머니즘은 사이버스페이스 시대에 소멸하고 있는 샤머니즘을 새로운 미디어와 테크놀로지를 사용해 재생시켜 가려는 모험”이라고 전제하고 “텔레프레젠스 테크놀로지는 하나의 공간에 하나의 시간이 대응하는 것이 아니고, 하나의 공간은 복수의 시공간에 대응하고 하나의 시간이 복수의 시공간과 대응하는 것이 모르는 사이에 침투해버린다.”고 말한다.

그는 “텔레프레젠스에 의한 동시성은 ‘지금’과 ‘여기’라는 개념을 통해 죽은 자가 ‘지금’ 나타난다든지, 극락이 ‘여기’에 출현하기도 한다.”고 말하고 “이것이 텔레프레젠스 효과이고 텔레프레젠스 상상력이 발생하는 자장”이라고 한다.

토시하루는 다음의 말로 끝을 맺는다. “인터미디어를 핵으로 하는 텔레프레젠스 테크놀러지는 샤머니즘과 마찬가지로 실은 마이크로코스모스와 마이크로코스모스를, 시공의 세계를, 다이나믹하게 넘어 이어가는 인간 상상력의 활동과 깊이 연결되어 있으며 21세기는 미디어·아트란 통로를 찾기 위한 비전의 실험장이라고 말할 수 있지 않을까.”

래리 리트는 “비디오-무당, 샤머니즘” 서문에서 “한국의 무속에서 ‘신’은 산, 바다, 집 등에 기거하는 유익한 존재를 말한다. 반면 ‘귀신’은 인간에게 끊임없이 육체적, 정신적 고통을 초래하는 안식을 찾지 못한 악령이다. ‘무당’은 인간, 자연, 그리고 내세 사이에서 벌어지는 투쟁을 지원하기 위해 다양한 신을 불러내며 ‘굿’은 이 무당에 의해 행해진다. 나로 하여금 보편적인 무속을 이해하도록 인도해 준 수많은 한국인들에게 이 ‘굿’을 바친다.”고 말하였다.

그런데 그의 글에 백남준의 무교와의 관련성을 증명할 수 있는 글들이 수록되어 있어 관심을 끈다. 그 글들은 바로 무당이 흡사 무병에 들어 입무과정을 거치는 과정과 같은 내용으로 가득 차 있다. 이 글은 백남준의 글인지, 아니면 래리 리트의 글인지, 래리 리트가 백남준의 마음을 읽고 무감(巫感)을 받아서 쓴 글인지 분명치 않다. 그러나 한 가지 분명한 것은 이 글을 백남준과 샤룻 무어맨의 무당기질을 확실히 밝혀주고 있다는 사실이다.

## ○신병 (Spiritual Sickness)

나를 향해 돌아서라, 나를 향해 돌아서라.  
원격조종은 쉽고, 보다 쉽고, 가장 쉽다.  
편리함은 결코 일어나지 않고 그대는 자리를 떠나는구나.  
누가 누구를 조종하는가?  
팔은 의자에 맡긴 채, 안락의자에 편하게 앉으라.  
나를 바라보라, 나를 바라보라, 변화하는 그러나 여전히 같은 나를 바라보라.  
나는 스스로를 가장 위대한 사람이라고 믿는 그대보다 더욱 위대하다.  
나는 TV 속의 영혼, 그대가 나를 향해 돌아서지 않는 한  
보이지 않는 TV 귀신이다.  
그대는 나를 부르고 나를 원하며 지금 나를 바라본다.  
먼 곳에서, 혼자서, 동떨어져, 거리를 두고, 아무도 네 곁에는 없네.  
그러나 내가 그대 곁에 있을 때 그대와 함께 할 때 그대는 혼자가 아니구나.  
보이지 않는 세계로부터 그대에게로 다가와  
그대가 나에게 돌아설 때까지 보이지 않네.  
나는 그대를 위해 그 곳에, 그대의 의자에 이야기, 신화, 기적과 함께 머무네.  
나는 영혼없는 육신  
나는 영혼으로부터 분리된 육신  
트랜지스터, 전선, 회로, 거울.  
나는 TV 귀신, 골렘, 프랑켄슈타인.  
내가 무언가를 창조하기 전 그대는 서로에게 많은 이야기를 들려주었지.  
나는 영혼없는 회로  
나는 뉴스, 전쟁, 스포츠, 공포, 폭동, 엔터테인먼트, 엔터브레인먼트, 디멘터테인먼트!  
자, 우리의 십일조 모금인으로부터 온 메시지:  
"우리를 용서하소서, 우리는 그대에게 단지 알리고자 했다고.  
우리는 그대에게 좋은 것을 팔고 있다오.  
그대의 생활이 나아지도록 돕지요.  
그렇지 않는다면 아무도 그대를 좋아하지 않을 거예요.  
무언가 사지 않는다면, 돈이 없어요, 여보!"  
그대처럼 영혼을 가진 사람  
그대가 존재하고자 하듯이  
그대가 존재할 것처럼  
그대는 여전히 내가 보이지 않는다고 생각하는가?  
나를 향해 돌아서 내 앞에 앉으라.  
사람들은 그대처럼, 내가 그대의 존재를 원하는 것처럼  
그대의 이야기와 같은 이야기처럼, 동일한 모든 이야기처럼  
이것이 문제인가?  
그저 앉아 나를 바라보라, 그대와는 아무런 관련도 없구나.  
편히 앉아 휴식을 취하라.  
나의 눈이 그대를 바라볼 때 그대처럼 보다 많은 사람들이 나를 바라보게 하라  
원격조종은 꿈꾼다:그대는 나와 함께 내 안에, 내 아래, 영원히 나의 한 부분으로 존재한다.

○비디오 무탈 (만신에 의한 무업 전수와 수련)

미친 놈 놈, 미친 미친 미친, 놈 놈, 미친 놈 놈, 미친 놈, 놈, 미친, 놈 미친, 미친 놈, 미친 놈!  
한국의 부모들은 예술적 재능을 가진 아이를 "미친 놈"이라 부른다. 미친, 스스로에게 사로잡힌, 이기적인 아이.

단지 미친 사람만이 예술가가 되길 원한다.

"미친 놈"은 "신병"을 앓고 있으며 영혼이 아픈 젊은이.

무당이 되기 위해선 만신으로부터 무업전수와 수련이 요구된다.

만신의 인도가 없다면 수련과정에 더 많은 시간이 소요되며 보다 많은 고통과 위험이 수반된다. 수련과정은 이룬, 고통스런, 영적인 죽음을 초래할 수 있다.

바로 이점 때문에 만신예술가가 "신병"을 앓는 젊은 예술가를 인도하고 안내하는 것이 중요하다.

○백남준 (판수 무탈: 박수무당을 뜻하는 뜻)

막대로 눈 찌르기

명성은 손바닥 위에서 새어나가는 물과 같도다.

수로를 파라.

그대의 자아는 텔레비전 앞에 머문다.

모든 장소에서 닭처럼 모이를 쪼아 먹다.

하나를 선택해 그것과 머물라. 그대가 선택한 그것과 머물라.

거기에는 무언가가 있다. 차이는 없다.

무언가 배울 것이 없을지라도 거부할 무엇이 있음이 확실하다.

평행주차를 흉내 내며

채널을 바꿀 무언를 할 수 있는가?

판수무당, 남자무당

그는 원격 조정하는 눈에 보이지 않는 신인가?

○샬럿 무어먼 (미국무당)

첼로라는 나무부처 뒤에 숨은 무당.

"TV 브라"를 착용하고 클래식 세계를 이해하며

그대를 버리다.

그대는 진정 내 안에 머물기 원하는가?

혹은 벗어나길 원하는가?

부처첼로를 등 뒤에 짊어지고 그대의 부드러운 배 위를 기어간다.

죽은 병사들의 영혼을 찾아 과달카날 해변을 헤매며

할 수 있는 모든 방법으로 연주하며

침묵이든 소음이든 지휘자 없이

스스로의 부름에 인도되며

스스로의 황홀경을 세계에 알리며 비디오 굿을 사랑하며 즉흥적으로 노래하는

무당 혹은 만수받이 (무가를 부르는 양식이나 장단: 역주), 무당 혹은 음악가

그대의 육신은 사라졌으나 그대의 영혼은 여전히 살아있네.

비디오 무당의 아름답고 풍부한 꿈을 연주하며

### ○무당 (무아지경)

정적인 사람들(the quiet ones)은 자신들의 신을 기쁘게 하기 위해 정원을 가꾸며 사색하고 그리며 시적인 화두(poetic koans)를 던진다.

동적인 사람들(the noisy ones)은 노래 부르며 춤추고 음악을 연주하며 머스 커닝햄처럼 땅, 공기, 불, 그리고 물 위를 걷는다.

그들은 하울링 앨런 긴스버그처럼 명상에 관한 노래를 부른다.

그들은 마이크에 대고 코요테처럼 울부짖는다.

그들은 진흙 속에서 뒹굴며 흙의 일부가 되고 발가벗고 아름다운 갈색, 에이미 그린필드처럼 성적으로 매력적이며 바람직한 모습으로 변한다.

그들은 옷을 벗고 무대에 서며 서로 껴안고 사랑하며 관객들을 무아지경으로 이끄는 "무감"(굿판에서 무당이 아닌 일반인이 굿 중간 사이에 무복을 입고 굿장단에 맞춰 춤을 추는 것: 역주)에 초대한다.

그들은 주역을 읊으며 존 케이지처럼 "동료를 위한 음악"(Music for the Peers)을 감상할 수 있는 적당한 장소를 물색한다.

그들은 육체로부터 벗어날 수 있는 순간까지 춤추고 복치며, 땀 흘리고 영혼의 도취를 갈망한다.

그들은 투명한 유리관의 내부에 존재하며, 영상 합성기의 다이얼을 돌려 보이지 않는 것을 보이게 하고, 소품을 갖추고 옷을 입은 영상무당을 창조한다.

그들은 오케스트라가 진혼곡을 연주할 때 피아노를 불태운다.

그들은 항해를 계속하며 먹고 집에 오며 먹고 파티를 열고 먹고 잡담하며 그레고리 베트콕처럼 보다 많이 먹는다.

그들은 "모스크바와 뉴욕의 미디어 셔틀"과 그들이 할 수 있는 한 모든 곳에서 세계에 평화를 가져온다.

그들은 뉴욕에 사는 단 하나의 잇점이 직접 천당에 가는 것임에도, 럽셀 코너처럼 뉴욕을 팔고 있다.

소란스런 사람들은 그들을 향해 돌아설 때만이 보이는 예술계의 아름답고 사교적이며 보이지 않는 스타들을 초대한다.

그들은 동일한 많은 것을 추구한다.

### ○신명 (황홀경)

북소리, 행위, 뜨거운, 춤, 음악, 노래, 영혼, 황홀경, 무아지경, 춤, 김치, 양념, 뜨거운, 땀, 달콤함, 회전, 젖은, 행위, 살아있음, 살, 열, 춤, 매운 음식, 쓴 소주, 뜨거운 육체, 열, 박자로 인한 영혼의 고양.

남아메리카, 동유럽, 중앙아시아, 시베리아의 보편적 샤머니즘, 아메리카 대륙 원주민의 춤, 뜨거운, 행위, 양념, 음식, 육체, 섹스, 육체와 정신의 결합, 매운 소스, 살사, 열정적인 음악, 춤, 부름.

그대의 뜨거운 육신을 통한 신과 영혼.

그들에게 그대가 같은 사람의 더 많은 것, 같은 사람의 더 많은 것, 같은 사람의 더 많은 것을 원하고 있

음을 말하라.

자! 마늘, 후추, 생강, 식초, 파프리카는 몸의 질병을 치유한다.

달콤함은 신을 달랜다.

신을 육체 안으로 영접하라.

석류, 초콜릿, 오렌지, 춤, 무아지경에 도달하기 위해 필요한 두 가지.

### ○만신 (귀신 들림)

부처는 나의 사색을 위한 모니터, 하느님은 나의 모든 학식있는 편집자.

알라는 나의 가스탱크 속에 있고 그리스도는 나의 케이블이며 크리슈나는 나의 카세트,

그리고 공자는 모든 값을 지불한다.

나의 불완전한 예술적 영혼은 무당이다.

나는 그대를 내 안에 받아들이며 그대의 모든 것을 위해 춤춘다.

나는 그대를 내 안에 받아들이며 그대의 모든 것을 위해 노래한다.

나는 그대의 모든 것을 위해 북을 친다.

나는 그대의 모든 것을 위해 맵고 달콤한 것들을 먹는다.

나는 그대의 모든 것을 사랑한다.

나는 그대의 모든 것을 위해 시와 소설을 쓴다.

나는 허브나 향신료, 야채나 과일이다.

이것은 흙 위에서 자란다.

나는 나를 향해 그대를 향해 웃으라 말한다.

나는 그대의 모든 것이므로 그대에 대해 모든 것을 말할 수 있을 때까지 흙과 춤을, 나무와 춤을, 산과 춤을, 불과 춤을, 비와 춤을 추며 그대에 대해 아무 것도 모르는 사람을 슬퍼한다.

다르지도 같지도 않으니

나는 나의 출생만큼이나 순수하다.

나는 그대를 위해 정화된 심장의 언어로 노래를 부른다.

질문: 죽음 뒤 나의 영혼은 어떻게 될까?

답변: 그대의 비디오를 본 사람은 죽음 이후 그대의 영혼에 대해서 알 수 있다. 휴식을 취하라, 그대는 영원불멸 이니라.

### ○물림 (귀신 쫓기)

광고는 보이지 않는 세계로 되돌리자.

이를 조롱하라, 이에 조소를 보내라.

나는 그대의 호주머니에 있는 나의 돈을 원한다.

이것을 사라, 이것의 일부를 얻으라, 이것을 행하라.

이것이 그대에게 좋다. 그대를 채우고 바람직하게 하라.

이것을 뿌리라, 공기는 귀신을 쫓아낸다.

이것을 마시라, 그대는 힘을 갖게 되리니

이것을 피우라, 그대는 남자가 되리니

이것을 먹으라, 그대는 더욱 강하고 빨리 달릴 수 있으리니  
이것을 운전하라, 그대는 나 보다 먼저 도착하리니  
이곳에 살라, 주방에는 귀신이 없구나!  
자, 웃으라. TV 귀신 앞에 앉아 숭배하는 나를 보며 웃으라.  
자신을 바라보는 부처를 보며 웃으라.  
불이 붙은 피아노를 보며 웃으라.  
무아지경 가운데 혹은 섹스로 인한 피로로 쓰러진 무용수를 보며 웃으라.  
성적인 극치감으로 신음을 뱉어내는 그대들을 보며 웃으라.  
모든 것이 일시적임을 아는 그대를 보며 웃으라.  
비디오는 이 중 가장 순간적인 것이다.  
벽으로부터 벽에서부터 플러그를 뽑으라.  
그대는 스스로 존재한다. TV 귀신은 더 이상 존재하지 않는다.  
번창하는 인간희극, 드라마, 뉴스, 뉴스, 뉴스.  
그대의 팔로부터, 그대의 몸 속으로, 텔레비전의 성소로부터 도피한다.  
그대는 TV 귀신 앞에 앉아 그대의 눈으로, 그대의 귀로, 그대의 육체로  
이 것을 구매했고 이용했다.  
시계는 그대가 모든 것을 보길, 모든 것을 알길, 모든 것을 듣길, 최근의 것을, 위대한 것을, 가장 새로운  
것을, 유행하는 것을, 추세를, 해야 할 것을 존재해야 할 것을  
그대는 이 모든 것을 끝낼 수 있다. 뛰어오르고, 매달고, 쏘고, 찌르고, 삼키는 것이 아니라 벽으로부터  
플러그를 뽑음으로서  
모든 것이 끝났다. 침묵. 그대 자신의 소리, 두려운가?  
바로 그대. 궁극적인 소유. 이것이 그대의 세계이다.  
TV 귀신 거울을 통하지 않는다.  
밖을 바라보다! 앉지 마라! 계속해서 춤추고 노래하고 웃으라.  
그대 자신의 비디오 무당이 되라.  
스스로 호흡하고, 스스로의 눈을 이용하고, 가깝게 충분히 가깝게 접촉하고  
유리없이 상처 입히고 냄새 맡고 느낄 수 있도록 충분히 가깝게

그대 자신의 비디오 무당이 되라.  
그대 자신의 비디오 신이 되라.

이토 토시하루의 글과 래리 리트의 글은 백남준의 무교와의 친연성과 충분한 교감관계를 잘 보여주고 있다. 이 글은 래리 리트 자신이 백남준의 퍼포먼스를 보고 느낌을 쓴 것인지, 아니면 백남준의 말이나 메모 등을 토대로 쓴 것인지 불분명하다. 백남준은 기회 있을 때마다 한국문화의 대표적 상징으로 무당을 꼽아왔다. 백남준은 무교를 잘 알고 있었으며 자신도 그러한 무당기질이 다분한 사람이라는 것을 명시적으로 표명해왔다. 백남준의 비디오아트 작품들의 상당수는 카오스와 어지러운 분위기, 우주의 다이내미즘(dynamism), 영감에 찬 이미지들로 가득 차 있다.

예술양식으로서의 새로운 굿(Gud, God, ritual)을 발명하다

백남준의 작품들은 무교적 관점에서 보면 새로운 곳이라고 할 수 있다. 오히려 사람이 하는 곳보다 전자 세계가 펼치는 곳판은 훨씬 더 역동적이고 현란하다. 또 물질적이지도, 비(非)물질적이지도 않는 전자기(電子氣)의 무중력으로 인해 가볍게 승화하고 있다. “굿모닝 미스터 오웰”을 비롯하여 우주프로젝트는 말할 것도 없고 이에 앞선 초기의 각종 퍼포먼스, TV시리즈와 퍼포먼스의 만남은 오브제들의 생생한 등장, 즉 ‘날 것’(Live) 혹은 ‘사실’(Real)들로 인해 신기와 영기가 가득 찼다. 이미지신디사이저의 개발은 전자 곳판을 더욱 환타지(fantasy)로 만들었으며 누구나 이 전자 곳의 주인공인 무당(예술가)이 되도록 길을 열어주었다.

### 합생(合生, concrescence)으로서의 네오샤머니즘

--애니미즘, 토테미즘, 샤머니즘, 고등종교, 그리고 그 후

백남준의 전자 곳은 한마디로 종래 인류가 거쳤던 종교의 여러 단계, 애니미즘, 토테미즘, 샤머니즘, 그리고 고등종교의 것까지 다 통합하는 것이었으며, 통합은 산술적인 것이 아니라 일종의 새로운 생명의 합성이라고 하는 합생(合生, concrescence)의 분위기였다. 이것은 종래의 습합(糺合, syncretism)과는 다른, 종교적 새 생명의 탄생과도 같은 것이어서 미래 인류 종교의 미래모습을 예언하는 것으로 비쳤다. 여기엔 샤머니즘은 물론 불교, 유교, 기독교, 신선교(神仙敎) 등이 한데 녹아있는 것 같았다. 더욱이 종래의 종교현상이라고 알려졌던 성(聖)과 성화(聖化, hierophany)라는 것이 전기전자의 소통이 마 교감과 같은 종류의 것이라는 느낌마저 주었다.

### 예술과 종교의 피드백

이는 종교와 예술의 친연성과 상호작용, 피드백을 떠올리게 하였다. 예술과 종교는 무엇이 다른가. 종교는 신 혹은 귀신과 직접 접하는데 비해 예술은 종교와 달리 신을 표현하는 다른 매체가 중간에 개입되어 있는 것밖에 다른 것이 없었다. 그러나 많은 종교들도 신에게 접근하는 방식으로서 여러 예술적인 접근-찬송가, 성화(聖畵), 성상(聖像)-을 사용한다는 점에서 구별이 애매한 부분이 없지 않았다. 종교적 예술이라는 것은 종교적 도그마를 강화하기 위한 것으로 마치 공산주의가 예술을 도구로 사용하는 것과 같은 것이다. 예술과 종교는 결국 세계로 열린 것이냐, 아니면 세계로부터 닫힌 것이냐, 혹은 이들의 가역관계에 말기는 수밖에 없었다. 예술인류학이 결론적으로 포지티브 피드백(positive feedback)이냐 네거티브 피드백(negative feedback)이냐로 갈라지는 것과 같았다.

### 주술(呪術, magic)=예술(藝術, art)

결국 예술(藝術, art)이라는 것은 일종의 주술(呪術, magic)과 같은 것이라는 판명이 난다. 주술이라는 것은 흔히 현대과학의 입장에서 보면 미신과 같은 것이라고 하지만 현대의 과학이라는 것도 미래과학의 입장에서 보면 마찬가지로 주술적 차원에 불과한 것이 되지 말라는 법은 없다. 특히 굿(Gud, ritual)의 경우 전문 예술가라기보다는 무당(무당은 전문예술가는 아니다), 혹은 필부필부에 의해서도 치러질 수 있다는 점에서 일종의 퍼포먼스적 개념으로 해석하는 것이 용이하다. 굿에는 간간히 예술이 포함되기도 하지만 그것은 좀 틀려도 양해가 되는, 일종의 오브제적 성격의 의식이라는 점이 특이하다.

텔레파시(telepathy)를 위한 텔레비전(television), 비디오아트 (video-art), 퍼포먼스 (performance), 플럭서스(fluxus), 오브제 (object)

백남준의 전자 굿은 오브제에서 출발하여 나중에는 텔레파시를 얻는 것을 목적으로 한다. 그럼으로써 그는 새로운 예술의 창시자가 되었다. 그의 전자 굿(tele-Gud), ‘굿모닝, 미스터 오웰’ ‘바이 바이 키플링’ ‘손에 손 잡고’ ‘호랑이는 살아 있다’는 백남준 미술의 결정판이여 하이라이트이다. 백남준은 마음 좋게도 비디오신디사이저를 개발하여 일반인의 전자예술에의 참여의 길을 열어놓았다.

그는 비디오아트를 통해 4가지의 목적을 달성하였다.

- ① 예술을 예술하다(King of kings in multimedia-art).
- ② 사물을 본래의 자리로 되돌려놓았다(예술과 과학의 피드백).
- ③ 더 이상 종교는 필요 없다. 각자가 종교이다(各知不移)<sup>13</sup>.
- ④ 주술(呪術, magic)=신화(myth)+과학(technology · science)

<동학 천도교와 민족종교·세계종교>

|              |              |             |
|--------------|--------------|-------------|
|              | 統一教<br>(基督教) |             |
| 更正儒教<br>(儒教) | 東學<br>天道教    | 甌山教<br>(巫教) |
|              | 圓佛教<br>(佛教)  |             |

6. 마고이즘(Magoism)과 백남준

1) 영원한 어머니: 마더 마고(Mother Mago)=太母神(the God Mago)

백남준은 왜 쇠머리가 필요한가? 영매(靈媒)

백남준은 1963년 “음악의 전시-전자텔레비전”(독일 부퍼탈 파르나스 화랑)에서 쇠머리를 걸어놓았다. 관객들은 쇠머리를 통과하지 않고는 화랑 안으로 들어갈 수 없었다. 백남준은 왜 얼른 보이게 전

13) 각지불이(各知不移)는 동학(東學)천도교(天道教)의 인내천(人乃天) 사상의 핵심으로 인간 각자가 하늘의 깨달음에 도달한다는 것이다. 이것은 인간 각자가 신이 된다는 것과 같다. 이는 절대권력자인 신에 도달하여 절대권력을 휘두른다는 뜻이 아니라 더 이상 ‘신이 없는 곳’에서 도리어 ‘신의 책임’을 다하여야 한다는 뜻이다. 말하자면 ‘종래의 신이 없기 때문에 더욱 신이 되어야 한다’는 역설적인 뜻이다. 이제 인간은 각자가 예수가 되고, 석가가 되고, 수운이 되어 몸을 바치는 희생(犧牲)을 통해 지구를 살리고 세상을 아름답게 만들어야 한다는 뜻이다.

시회 내용과도 관련이 없을 것 같은 쇠머리를 왜 현관에 걸어놓았던가. 소는 희생(犧牲)의 대명사이다. 그래서 희생의 글자에도 소 우(牛)자가 들어간다. 소는 또한 흔히 어머니로 묘사된다. 소는 또한 10달 동안 임신을 하는 가축으로 이는 여자가 10달 동안 임신하는 것과 같다. 하나도 버릴 것 없이 몸을 다 내주고 돌아가는 어머니는 그야말로 실질적으로 ‘하느님 어머니’(the God Mother, Mago)가 아닌가.

실지로 태양은 여럿인데 하나뿐인 것처럼 그려진다. 이는 우주를 태양계로 착각하는 탓이다. 우주는 태양계가 아니고 은하계이다. 태양이 고등종교의 상징이 되면서 인류문명은 원시에서 벗어나는데 이것은 바로 가부장제와 국가시대를 말한다. 그러면서 태양은 ‘하느님 아버지(the God Father, Yahweh)가 된다. 현대 천문학의 발달과 더불어 태양계의 진실이 밝혀지고 블랙홀(Black Hole)과 빅뱅(Big Bang)이 드러났다. 블랙홀과 빅뱅은 아버지보다는 훨씬 어머니에 가깝다. 자연은 저절로 개혁하는 것이며 생명을 반복한다.

자놀라프 말란데는 “안테나에 의해 텔레비전에 잡힌 백남준과 목동 그림”을 보고 다음과 같이 말했다.

백남준의 작품은 많은 얼굴을 가지고 있다. 1991년 바젤과 취리히에서 열린 그의 회고전은 지식인들을 위한 "피네간스 웨이크"(Finnegans Wake 제임스 조이스의 마지막 소설: 역주)와 같이 일종의 드러내기(Revelation)였다. 그의 전체 작품을 관조하면 10점의 목동 그림들과 비슷한 또 다른 유사점이 생생하게 떠오른다. 나는 이 글을 통해 이 유사점이 무엇인지 밝히고자 한다. 이 글은 "선의 살, 선의 뼈"(Zen Flesh Zen Bones)의 인쇄본에 근거하고 있지만 매우 자유로운 해석을 담고 있다.

자놀라프 말란데는 놀랍게도 백남준의 비디오아트의 발전과정을 불교의 득도의 과정인 심우도(尋牛圖)에 비유하여 설명하고 있다. 그의 일생을 이렇게 분명하게 시적으로 요약한 것은 보지 못했다. 역시 그래서 선사(禪師)들은 자신도 모르게 선시(禪詩)를 쓰는 모양이다. 이것은 백남준의 예술작업을 마치 구도(求道)의 길로 보는 데서도 관심을 끌지만 이면에는 예술과 종교를 하나로 보는 시각이 있다는 점에서 매우 전향적으로 보인다. 심우도는 구도의 10단계를 소를 찾는 것에 비유하고 있다. ①심우(尋牛):동자승이 소를 찾고 있는 장면이다. 자신의 본성을 잊고 찾아 헤매는 것은 불도 수행의 입문을 일컫는다. ②견적(見跡):동자승이 소의 발자국을 발견하고 그것을 따라간다. 수행자는 꾸준히 노력하다 보면 본성의 발자취를 느끼기 시작한다는 뜻이다. ③견우(見牛):동자승이 소의 뒷모습이나 소의 꼬리를 발견한다. 수행자가 사물의 근원을 보기 시작하여 견성(見性)에 가까웠음을 뜻한다. ④득우(得牛):동자승이 드디어 소의 꼬리를 잡아 막 고삐를 건 모습이다. 수행자가 자신의 마음에 있는 불성(佛性)을 꿰뚫어보는 견성의 단계에 이르렀음을 뜻한다. ⑤목우(牧友):동자승이 소에 코뚜레를 꿰어 길들이며 끌고 가는 모습이다. 얻은 본성을 고행과 수행으로 길들여서 삼독의 때를 지우는 단계로 소도 점점 흰색으로 변화된다. ⑥기우귀가(騎牛歸家):흰소에 올라탄 동자승이 피리를 불며 집으로 돌아오고 있다. 더 이상 아무런 장애가 없는 자유로운 무애의 단계로 더할 나위없이 즐거운 때이다. ⑦망우재인(忘牛在人):소는 없고 동자승만 앉아 있다. 소는 단지 방편일 뿐 고행에 돌아온 후에는 모두 잊어야 한다. ⑧인우구망(人牛俱忘):소도 사람도 실체가 없는 모두 공(空)임을 깨닫는다는 뜻으로 텅빈 원상만 그려져 있다. ⑨반본환원(返本還源):강은 잔잔히 흐르고 꽃은 붉게 피어 있는 산수풍경만이 그려져 있다. 있는 그대로의 세계를 깨닫는다는 것으로 이는 우주를 아무런 번뇌 없이 참된 경지로서 바라보는 것을 뜻한다. ⑩입전수수:지팡이에 도포를 두른 행각승의 모습이나 목동이 포대화상(布袋和尚)과 마주한 모습으로 그려진다. 육도중생의 골목에 들어가 손을 드리운다는 뜻으로 중생제도를 위해 속세로 나아

감을 뜻한다.

### 1. 첫번째 이미지에서 황소는 보이지 않는다.

소년은 산을 향해 난 오솔길을 따라 사라진 소를 찾고 있다. 이는 백남준의 독일에서의 초기 플럭서스 활동과 일치한다. 그가 무엇을 하려고 하는지 알고 있는 사람은 거의 없었다. 그의 임무가 무엇인지 거의 드러나지 않았다. 유럽에서 텔레비전은 낙후되고 지루한 것으로 인식되고 있었다. 어느 미술애호가도 텔레비전에서 어떤 예술적 영감을 발견할 수 있을지 예상할 수 없었다. 마찬가지로 대안도 없었다. 매우 유감스럽지만 텔레비전은 전반적으로 진부한 것이다. 그러나 백남준은 기본적인 텔레비전 작품을 실험한다. 아마 "텔레비전을 위한 선"(Zen for TV)은 미래에도 가장 인상적인(telling) 작품으로 남을 것이다.

### 2. 황소의 발자국을 찾다.

깊은 산 속 풀숲에서 황소의 발자국을 발견한다.

1960년대 중반 체 게바라가 서구의 모든 매체에 다양한 방식으로 등장한다.

중국에서 문화혁명이 진행 중이다.

서구에서는 팝아트가 미술계를 장악한다.

존 케이지는 "침묵"(Silence)을 공연한다.

유럽에서는 2년간에 걸쳐 케이지와 브레히트 간에 문화논쟁이 벌어진다.

플럭서스 그룹의 결속력은 약화된다.

백남준은 쾰른 외곽의 비밀스튜디오에서 텔레비전 아트를 탄생시킨다. 아마도 그는 "많은 도구들이 한 종류의 금속으로 만들어지듯, 많은 실체들이 마음으로부터 만들어진다."는 쇠구를 발견한 듯 보인다.

텔레비전을 이해하면 황소를 볼 수 있다. 그러나 백남준은 조작된 텔레비전 속 인물의 거만한 초자아적 꿈을 해체한다. 그는 1963년 "준비된 TV"(Prepared TV)와 유명한 "음악의 전시" (Exposition of Music)에서 예기치 않은 사물을 이용해 화상을 일그러뜨리거나 흔들려보이게 한다. 이 지점의 어디에선가 텔레비전 아트가 실질적으로 시작된다.

### 3. 황소 인식하기

이 서정적인 시는 소년과 황소의 만남을 다룬다. 황소는 둔부와 꼬리만이 보이며 시는 "어느 예술가가 이 육중한 머리, 위엄있는 뿔을 그릴 수 있는가?"라고 수사적인 질문을 던진다. 이 장면은 아마 백남준에게 60년대 중반에 해당할 것이다. 이 시기 베트남에서는 전쟁이 시작되었고 히피들은 대안적인 라이프 스타일을 추구했다. 맥루한은 미디어의 세계에서 몇 년간 군림했다. 새로운 잡지들이 등장하고, 영화와 미디어의 확장에 관해 많은 토론이 있었다. "오관이 통합되고 새로운 문이 열리고 ----" 백남준은 브라운관을 가지고 유희하며 (fiddle around) 로봇과 놀며 텔레비전 아트의 세계로 들어선다. 심지어 전시실 입구 한 가운데 피투성이가 된 죽은 황소의 머리를 걸어놓는다. 1965년경 그는 일련의 전자 아트(Electronic Art) 퍼포먼스를 선보인다. "오페라 섹스트로니크" (Opera Sextronique)는 추문이 되어 여러 매체를 통해 보도되는 성공(a media success)을 거둔다. 갑작스럽게 텔레비전 아트가 출현하고 최초의 비디오 세대가 등장한다.

### 4. 황소 포획하기

시는 지칠 줄 모르는 힘을 지닌 황소와의 처절한 싸움에 대해 노래한다. 이 맥락에서 황소는 상업적인 텔

레비전 방송, 연예사업, 그리고 로큰롤계의 에너지를 상징한다. 그러나 백남준은 황소뿔을 잡았으며 (달리 말해 TV 영상을 안테나를 이용해 잡고) "텔레비전은 20년 동안 지식인들을 고문해왔다. 이제는 우리가 이 놈을 고문할 차례이다." 라고 말한다. 70년대 초 다양한 동양의 사상과 전통이 서구로 유입되고 불교는 미국에서 뿌리를 내리기 시작했다. 백남준은 한 TV 방송과의 인터뷰에서 "미국인들이 동양의 유산을 이용해 무엇을 할지 보고 싶다." 라고 말한다.

그러나 대부분의 예술은 분석주의 (aboutism)에 관한 것이고, 백남준은 "참여 TV" (TV Participation)을 통해 대안적인 제2의 문화를 창조하고자 노력한다. "글로벌 그루브" (Global Groove)는 커다란 성공을 거두었으며 이로 인해 비디오 작가라는 새로운 세대가 형성되었다. 나는 1971년 아른헴 순스빅에서 처음으로 백남준을 만났다. 그는 세 대의 비디오 카메라와 모니터 앞에서 불 켜진 초를 가지고 유희하고 있었다. 자석을 내보이며 백남준은 "이는 끝없는 반영 (endless mirror)을 내 식으로 표현한 것입니다."라고 말했다.

#### 5. 황소 길들이기

이는 70년대 중반의 백남준에 해당한다. 이 시기 하이테크에 대한 담론, 유토피아와 비디오 혁명에 관한 고찰 등이 이루어졌다. 하지만 시는 "채찍과 밧줄이 필요하다. 코뚜레를 바짝 쥐고, 의구심을 갖지 말라."고 경고한다. 코뚜레는 텔레비전 황소를 조종하기 위해 백남준이 사용하는 자석이고, 채찍은 그가 73과 74년 사이 일본에서 개발한 영상 합성기를 상징함이 분명하다. 예술가는 권력, 돈, 아름다움, 성공, 폭력, 재난 등의 이미지에 매몰된 미국에서 생산된 영상의 에너지와 이미지를 길들이는다.

백남준은 미국의 청년문화와 적당한 거리를 유지한다. 그는 지금 중년이고, 냉소적이나 또한 서정적이다. 백남준은 "종이 없는 사회에서의 확장된 교육" (Expended Education for the Paperless Society)을 선언한다. 백남준의 많은 작품들은 이러한 차원을 보여주며 '비디오 수족관'(Video Aquarium), 무어먼의 텔레비전 첼로 소나타, 그리고 이 밖에 다른 분위기의 작품들은 이런 단계를 잘 보여준다. 백남준은 또한 보스턴 국영방송 (WBGH)에서 네 시간에 걸쳐 생방송을 진행한다. "첫 번째 생각이 깨달음으로 비롯되면 이어지는 모든 생각은 진실하다."

#### 6. 황소 타고 집으로 가기

"싸움은 끝나고 지고이기는 것은 하나가 된다." 황소를 타고 피리를 불며 손으로 박자를 맞추는 한 소년이 보인다. 이 단계에서 "모든 경험은 만다라의 형태를 갖는다"는 설명이 붙어있다. 이는 70년대 말 백남준의 작업에 해당하며 1982년 휘트니 미술관에서 열린 회고전에서 정점에 다다른다. 이 회고전에서 백남준은 자신의 비전을 총체적으로 제시한다. 이 시기에 록 비디오의 시대가 개막되며 음악방송이 시작되고 위성방송이 광범위하게 확대된다. 3세대 비디오가 출범하고 백남준은 시대의 영웅이 된다. 당시 백남준의 심리상태는 모니터를 나선형으로 쌓아올린 "하늘을 나는 물고기" (Fishes fly in the sky)와 함께 난간계단에 앉아 우리를 내려다보며 미소 짓고 있는 백남준의 사진에서 잘 드러나 있다.

#### 7. 황소 초월하기

시에서 우리는 오두막 앞에 앉아 달을 응시하고 있는 소년을 발견한다. 황소는 사라지고 TV의 모습은 보이지 않는다. 원래 장면에서 어떤 것도 수정할 필요가 없다. 백남준의 관찰처럼 달을 바라보는 것은 TV를 보는 것과 동일하다. 이러한 심리상태에서 백남준은 텔레비전에 비친 자신의 모습을 바라보는 불상을 표현한 탁월한 작품을 제작한다. 고정된 영상과 전자영상, 동양과 서양의 기법, 신비한 통찰력, 과거와 미래 등 여러 이미지들이 이 지점에서 만난다. 어떤 안테나나 위성도, 심지어 어떤 프로그램도 필요 없다.

심지어 플렉서스의 경향조차도 뛰어넘는다. 이 작품을 통해 우리는 너무도 중요한 질문을 제기할 수 있다. "TV 부처는 본성을 지니고 있는가?" 헬싱키에서 열린 현대미술대전을 관람한 적이 있는 나의 늙은 어머니는 유일하게 이 작품만을 기억한다.

#### 8. 황소와 자기 초월하기

채찍, 고삐, 소년, 황소, 이 모든 것들이 무(無)로 통합된다고 시는 노래한다. 오직 원(circle)만이 나타난다. TV는 비어 있고 예술가의 존재는 보이지 않는다. 남아있는 것은 화면을 넘나들며 날아다니는 새들과 빈 액자 속의 촛불을 묘사한 드로잉뿐이다. 백남준만이 이러한 단순성으로부터 벗어날 수 있다. "여기에 창시자(patriarchs)의 발자국이 있다". 하지만 백남준은 어디에 있는가? 추측컨대, 그는 잠이 들었거나, 혹은 이웃에 있는 어느 단골 식당에서 식사를 하고 있을 것이다.

#### 9. 원류찾기

"백남준은 침묵 속에 포즈를 취하며 창조하고 파괴와 파괴, 통합과 분열의 형태들을 관찰하고 있다." 공허함을 경험한 후 모든 것은 되살아나 가능성과 의미로 채워진다. 모든 것은 살아있는 소통이다! " 텅 빈과 함께하는 총만한 가능성" (카뮈).

이것은 80년대 확대된 백남준이다. 우리는 새로운 방식으로 "TV를 위한 참선"을 다시 볼 수 있고, "TV 정원"에 대해 명상하며, 비디오 수족관을 편안하게 관람할 수 있다. 우리의 시간을 레이저 시계와 연관시키며 로봇 가족과 즐거운 시간을 함께할 수 있다.

모든 것은 단지 구경거리(show)이다.

#### 10. 세상에서

마지막 장면은 배가 나온 현자가 선물꾸러미를 매고 세계를 방황하는 모습을 그리고 있다. 그는 지극히 직접적이고 단순한 방식으로 세상을 다루며 그를 만나는 모든 사람들이 깨달음의 순간을 경험한다. 지난 10년 동안 우리가 보아 온 백남준의 작품은 이러한 특질을 갖고 있다. 그는 우리 지구촌 사람들에게 위성중계 텔레비전 방송을 통해 확대된 통찰력을 제공한다. 동양과 서양을 분리하는 이원론적 관점이 해소되며 (바이 바이 키플링) 두려움이 사라진다. 오웰이 틀렸다. 관찰이나 감시(the watching business)에도 즐거운 면이 있으며 백남준은 오히려 이를 축하한다. 90년대에 록 비디오에는 예술적인 통찰력이 엿보이며 음악방송이 현장을 지배한다. 백남준이 예견했듯 아마도 내일 우리는 벽과 벽을 마주하는 TV와 마음과 마음으로 전달되는 비전을 가질 것이다. 우리에게 더 이상 유토피아는 필요치 않을지 모른다. 미래는 계획되지 않은 것이다.

큰 무당(Big Shaman): 영감적인(spiritual) 위성예술가  
 샬롯 무어맨=처녀: 창녀: 여신=Maria: Marilyn Monroe: Mago,  
 음악을 타고 부풀어 오르는 풍선 같은 누드(音樂=陰樂=달빛)  
 (신은 백남준에게 무어맨을 선물했다. 그녀는 그의 여신이다)  
 어머니, 모국어, 아버지, 국제어, 다시 어머니 모국어로

인류의 역사는 모계사회에서 부계-가부장사회로 들어갔다가 다시 모계-모성사회로 들어가고 있다. 이는 우주의 순환으로 이를 후천시대(後天時代)라고 한다. 후천시대에는 여성과 여성성이 각광을 받으

며 여성적 덕목이 훌륭한 것으로 크로즈업된다. 이를 미리 알아챈 무당인 백남준은 큰무당(Big Shaman)인 셈이다. 그는 매우 영감적인(spiritual)한 위성예술가이다. 그를 정신적으로 도우는 것은 샬롯 무어맨이다. 백남준에게 샬롯 무어맨은 매우 복합적인 인물이다. 무어맨은 처녀이며 창녀이며 여신이다. 마치 그녀는 마리아(Maria)나 마리린 먼로(Marilyn Monroe)나 마고(Mago)와 같다. 그녀는 음악을 타고 부풀어 오르는 풍선처럼 풍만한 누드(音樂=陰樂=달빛)를 백남준에게 선물했다. 이것은 매우 정신적(精神的)이라기보다는 정령적(精靈的)이다.

무어맨은 하늘을 태양에서 지구, 달빛, 별빛으로 바꾼 인물이며 백남준에게 앞으로 몸의 시대, 지천(地天)의 시대가 올 것이라는 점을 예언하였다. 그녀는 당당하게 누드로 자신의 여성성을 과시하였으며 남성들에게 부러움을 샀다. 무어맨의 포퍼먼스는 바로 가부장사회(문명)에 대한 도전이었으며, 여신(자연)의 권위를 회복하고 여신의 왕관을 다시 쓰려는 시도였다. 여자의 몸이 더 이상 한 남자의 소유물이 아니며 감추어져야 하는 것도 아니었다. 사유재산 제도는 남자가 여자를 소유하고부터 시작된 것이다. 백남준은 결코 그녀의 몸을 소유하지 않았다. 그녀의 몸을 철저히 오브제로서 존재하였으며 그것은 범할 수 없는 신성불가침이었다.

여자의 육체는 더 이상 남자를 유혹하는 악마의 영매(靈媒)가 아니며 도리어 우주적 소통의 매개이다. 악마는 있다면 단지 악역을 맡은 미숙한 행위예술가에 불과하다. 인류는 조그마한 자신의 땅에 있는 도덕률을 남의 땅에 강요하지 않으며 지구생명체를 살리는 것만이 새로운 도덕이 된다. 우주인에게 지구의 도덕은 보편적인 것이 아니다. 예술가들은 가부장적 파시즘을 혐오하는 예술적 무정부주의자들이다.

**우주인, 지구애국자**

**우주적 교감은 무의식적 혹은 잠재의식적 교감이다**

**자연은 수단이나 목적을 위한 운동이 아니다**

**수단은 수단적 과정이며 목적은 목적적 무목적성이다**

우주시대가 되면 저절로 지구애국자가 되지 않을 수 없다. 우주적 교감은 자연의 무의식적, 잠재의식적 교감이다. 자연은 더 이상 수단이나 목적을 위한 운동이 아니다. 수단을 단지 수단적 과정이며 목적은 목적적 무목적성이다. 백남준의 우주프로젝트와 비디오신디사이저는 순진무구한 유희이며 판타지이다. 더 이상 자연은 페니스(Penis)의 자연이 아니며 버진(Vagin)의 자연이다.

당연히 기독교적 심판도 가부장적 파시즘이다. 천국과 지옥, 인간과 신, 악마와 신이라는 이분법은 필요 없다. 인류의 가부장제가 시작되면서 국가적 파시스트가 종교적 파시스트를 죽였다. 종교적 파시스트는 국가적 파시스트를 비난하지만 자신도 파시스트인 줄 모른다. 자본주의적 파시스트가 사회주의적 파시스트를 죽였다. 자본주의적 파시스트가 민족적 파시스트를 죽이고 있다. 본질적으로 죽이는 것은 파시스트이다. 죽이는 자들은 자신은 정의라고 생각하지, 자신이 파시스트라고 생각하지 않는다. 그래서 파시스트가 생겨났다. 가부장제는 결국 파시스트를 생산하는 구조이다. 파시스트는 결국 누구를 악마로 몰아서 죽이기 때문에 파시스트이다.

우주는 자궁(섹스)으로 연결되어 있다. 페니스로 연결된 것은 언제나 단절(斷切)되거나 절단(絶斷)되어 있다. 마치 족보나 통사구조처럼 항상 어딘가 끊어진 채로 있다. 이것은 어딘가에는 마침표(.)가 있다. 마침표가 있는 것은 절도(節度)를 나타내지만 때로는 절도(絶倒)나 절도(竊盜)를 나타낸다. 홀로무브먼트(Holomovement)여! 아버지를 포기하는 것만이 어머니를 얻는 길이다. 남자는 여자의 구멍을 탐욕하면서도 두려워한다. 그래서 여자를 억누른다. 그러면서도 동시에 여자의 가슴을 그리워한다. 왜

냐? 여자가 아이를 낳지 않으면 세상은 망하기 때문이다. 동시에 어머니 없는 인간은 없다. 의외로 '지구생명'의 법칙은 간단하다. 어머니로 이어지면 된다.

백남준의 아내 시게코 구보다는 질(臍)의 퍼포먼스를 즐겼다. 이는 백남준이 이해한 때문이었다. 그 보다는 노래한다. 존 케이지를 위한 비디오 생일파티에서 1974년 이렇게 노래했다.

비디오는 질의 복수다.  
비디오는 질의 승리다.  
비디오는 지식인들의 성병이다.  
비디오는 텅 빈 아파트다.  
비디오는 예술의 휴가다.  
비디오 만세...

근본에 태음(太陰), 음악(音樂, 淫樂, 陰惡), 음극(陰極)이 도사리고 있다. 모든 예술은 악마를 향하여 왔다. 그래서 악마적이다.

(천사는 악마의 부분이다. 질서는 무질서의 부분이다. 이성(理性)은 감성의 부분이다. 남자는 여자의 부분이다)

자놀라프 말란데는 놀랍게도 백남준의 비디오아트의 발전과정을 불

정주기마족(定住騎馬民族, Stationary Nomad)  
영원한 고향: 우주의 블랙홀(Black Hole)=귀(鬼)/or 신(神)  
태모신(太母神)마고(麻姑)=현묘(玄妙)/or 현무(玄武)

<문명/자연: 양/음: 현상/본질: 문(文)/무(武): 정(政)/제(祭): 정신/ 물질: 신(神)/인간: 상상계/현실계: 종교/과학: 사디즘/마조히즘:...      남자/여자: 천(天)/지(地)=전자오르가즘=우주섹스>

12) 광고, 새로운 전자시대의 시인  
의식주(衣食住), 색미욕(色美慾)의 시인  
시인은 악마를 입었다  
(악마는 프라다를 입었다)  
지구 시인의 등장: 다언어시(multi-lingual poem)-다매체시 (multi-media poem)  
시인으로 완성되다

"영원 불들기"-백남준의 비디오테이프 작품들에 대하여

"사실 내게는 원칙이란 것이 없습니다.  
그저 길이 비어있으면 갑니다."  
(백남준, in: "텔레비전을 위해 편집한 백남준", 1975)

"비어있는 길을 찾아내는 것-이 간단한 말 한 마디가 60년대 예술생산을 특징짓는 기본적인 특성을 단적으로 드러낸다. 전통적인 표현형식에 등을 돌린 혁신적인 구상들은 예술 개혁에 보탬이 되기 마련이다. 기본적으로 회화와 조각이 규정하는 가운데 예술이 걸어온 구습의 길을 떠나려고 애쓰는, 현 예술상황에 대한 비판적 조류가 모습을 드러냈다. 동시대에 벌어지고 있는 해프닝과 플럭서스 퍼포먼스에서 이러한 비판의 흐름은 가장 또렷하게 표출되었다. 아방가르드가 요구한 예술과 삶의 결합은, 추상표현주의에 뒤이어 점차 비중을 높여가고 있던 형식주의의 순수 어법을 겨냥한 것이었다. "하드엣지(기하학적 도형과 선명한 윤곽의 추상회화)"나 애드 라인하트가 말한 '예술로서의 예술'이라는 도그마를 내세우는 "회화 이후 추상" 따위 회화 컨셉들이 아방가르드가 제기하는 비판의 표적이었다. 예술을 생활세계의 전후 관계 안으로 집어넣음으로써 자율성이라는 관념을 깨뜨리고, 예술적 표현을 다시금 삶과 씨름하는 현장의 일부로 원위치 시킨다는 것이었다. 관습이 된 기법과 표현내용을 거부하는 아방가르드의 입장은 자연스럽게 기존의 제도화된 예술에 대한 전면적인 비판으로 연결되게 마련이었다. 젊은 예술가 세대가 선호하는 행위 예술은 다름 아니라 예술작품의 밀폐된 완결성과 아울러 전통적인 예술공간의 폐쇄성을 돌파해보려는 시도였다.

60년대 초반 이러한 혁신의 분위기가 미만한 가운데 미국과 유럽, 특히 독일에서 동시에 플럭서스가 모습을 갖춰가고 있었다. 색깔이 천차만별인 예술가들의 결집으로 나타난 이 운동은 구성 자체가 이질적이며, 어떤 부분에서는 상극의 요소들을 품고 있었기 때문에 일목요연하게 규정을 내리기는 어렵다. 어쩌면 "플럭서스 Fluxus", 즉 흐름 das Fließen을 이 운동의 "기본성격"으로 추출해낸 요셉 보이스의 규정이 가장 단순하면서도 보편타당 하지 않을까 싶다. 요컨대 플럭서스를 예술 또한 규범에 종속되어 굳어버린 삶 등, 그 어떠한 양상의 고정에 대해서도 일체 반대하고, 변화를 기치로 내세워 옹호하는 운동으로 이해한 것이다. 음악의 비중이 압도적이었던 플럭서스 해프닝은 이러한 의미에서 구체적인 행위, "의도로 점철되고 형식을 의식하며 여기에 집착하고, 의미에 매달리는 예술"(조지 마치우나스)에 반기를 든 행위였다. 그것은 곧 예술뿐 아니라 삶 자체에도 변화를 가져오는 통로였다.

1956년 일본에서 독일로 이주한 백남준은 오자마자 주변으로부터 이 집단의 "무서운 아이"라는 말을 들었다. 1958년 다름슈타트에서 알게 된 존 케이지의 이념에 결정적인 영향을 받은 그의 행위음악과 음악 퍼포먼스는 전래의 음악 관습을 깨뜨리는 데 초점을 맞춘 것이었다. 그러나 정식 교육을 받은 작곡가이자 피아니스트인 백남준은 케이지와는 달리, 의도적으로 파괴의 몸짓을 앞세웠다. "존 케이지에의 헌정"(1959에서 피아노를 쓰러뜨린다는지, "바이올린 솔로를 위한 한 가지" 같은 곡에서 탁자 위에 바이올린을 놓고 부순다는지 하는 것이 바로 파괴의 행위이며, 이러한 행위에는 카타르시스도 일면 따르게 마련이다. 부르주아적 음악의 구태를 공격하는 것은 곧 음악을 해방하는 것, 다시 말해서 음악에서 관념의 찌꺼기를 떼어버리고, 음악의 체험 및 경험을 그 시원의 차원으로 되돌리는 것을 뜻하는 것이었다.

플럭서스 작가들은 행위를 통해 전래의 음악표현 형식들을 해체했지만, 백남준은 길을 달리 해서 1963년부터 텔레비전수상기를 조작하는 것을 통해 예술에서 신천지를 개척했다. 백남준은 현대 대중문화의 소비재들, 또는 그 중요한 일부인 텔레비전과 씨름하며 예술의 영역을 개방하라는 아방가르드의 일련의 요구들에 부응했다. 1963년 부퍼탈 파르나스 화랑에서 열려 이제 전설이 된 전시 "음악의 전시-전자 텔레비전"은 백남준 티브이 작업들이 공식적으로 선을 보인 첫 기회였다. 당시 관객들에게 한낱 자기들의 일상에서 친숙하게 접해온 기기와의 대면은 어느 정도 충격적이었을 것이다. 바닥 여기저기에 흩어져 있는 기기들에서는 현재 방영 중인 텔레비전 프로그램을 조작해서 일그러뜨려 보여주고 있었다. 일상에서라면 성가신 정규 방송 중단에 해당하는 영상 장애와 이상 현상들이 통상적인 맥락을 털어내고 그 자체 질감으로 다가오게 된다. 이 전시는 그 단계를 넘어서서, 기술 자체를 다시 조작의 대상으로 삼음으로써 관람자를 능동적 주체로 만들고, 또 관람자가 이미지의 흐름을 마음대로 조작할 수 있는 길을 터놓았다. 관람자

는 각종 버튼이나 건반을 작동시키거나, 음향 시그널을 이용해서 텔레비전 영상의 모양에 영향을 주고, 이렇게 해서 일상용품인 텔레비전은 창조적 도구로 탈바꿈하게 된다. 백남준 자신이 "참여 티브이"라고 이름 붙인 이 설치작품에서 작가는 의식적으로 예술적 메시지 따위를 포기했다. 예술적 사상(이념, 생각, 아이디어)을 작동시켜 생각의 출발점으로 삼은 것이 아니라, 장난스러운 사용을 유도하기 위해 준비한 공학적 기기들을 배치하면서 작품이 시작됐다. 관람자를 예술작품에 참여하는 배우로 격상시킨 것은 창조자 예술가를 격하하는 것과 한 쌍이었다. 전시된 이 "예술용품"의 공학적 성격은 전통적인 예술가 신화 또는 "관념의 물신주의"(백남준)를 탈피하려는 노력을 뒷받침했다. 기기 조작의 길은 사전에 작가가 마련하는 것이지만, 그러한 조작을 통해 이미지가 만들어지는 과정은 기기 자체에서 이루어진다. 요컨대 기술이 이미지 형성의 양상을 규정하기 때문에, 아방가르드에 관한 동시대 논의에서 신랄한 비판의 대상이 되고 있는 주관적 몸짓을 버릴 수 있는 것이다. 이미지와 소리를 왜곡하고, 개입, 조작을 통해 춤추는 듯한 문양이나 뒤엎히는 선의 형상들을 만들어내는 과정은 예술적 의도와 크게 동떨어진 것이며, 이 전시에서 미적 경험의 요체도 바로 이러한 형상화의 방식이었다. 들고 다닐 수 있는 비디오테이프(1965년 소니사의 비디오테이프가 미국시장에 출시됐다)가 출시된 것은 곧 이 매체와 관련된 형상화 영역의 확장을 의미했다. 1964년 뉴욕으로 거처를 옮긴 백남준은 이때 이 새로운 기술을 이용한 최초의 예술가의 하나였다. 부퍼탈 전시에서만 해도 기성 방송 프로그램을 연결한 작품들을 선보였던 데 비해, 이제부터는 "Portapak"라고 하는 이 기기를 사용해 방송물을 녹화해서 이것을 예술적 차원에서 가공하는 것이 가능해졌다. 기존의 텔레비전 방송 프로그램을 사용해서 의도적으로 연출하거나 우연적으로 발생하는 영상이나 음향의 장애를 담은 전략은 뉴욕 시장이 티브이에 출연한 장면을 보여주는 1965년 제작 테이프 "린제이 시장"이나 1966년 작 "초기 습작 Early Study" 같은 데서 볼 수 있다. "초기 습작"은 백남준의 행위예술과 퍼포먼스에서 수없이 행위자로 나섰던 샬럿 무어먼이 티브이 토크쇼에 출연한 모습을 그대로 보여주는 기록물이다.

더 나아가 "Portapak"의 도입은 직접 영상을 제작할 수 있는 길을 열어주었다. 이 새로운 녹화 및 재생 기기를 손에 넣은 직후 백남준은 "전자 TV"를 제작했다. 이 비디오테이프는 뉴욕을 방문한 교황 바오로 6세를 촬영한 것으로, 같은 날 저녁 "고고 카페"에서 방영됐다. 이때 발표한 선언문 "저자 비디오 레코더"에서 백남준은 동시대 예술의 지형 내에서 향후 비디오가 중요한 위치를 차지할 것이라고 단언하고 있다. "오늘날 예술가들이 붓과 바이올린, 폐물 등을 가지고 작업하는 것처럼, 언젠가 콘덴서와 저항기, 반도체 따위를 가지고 작업할 날이 올 것이다"라고 선언하고 있는 것을 보면, 백남준이 비디오를 해프닝과 플럭서스의 전통을 바로 연장하는 영역으로 이해하고 있음을 알 수 있다.

이 시기 미국의 혁신적인 방송시설들이 예술가들에게 방송실을 개방해서 작업할 기회를 주었는데, 이것은 백남준이 이런 저런 구상들을 더 진척시키는 데 큰 역할을 했다. 유럽의 경우 이때만 해도 아직 미디어 환경이 공영방송에 한정되어 있었다면, 이에 비해 미국은 60년대 초에 벌써 여러 개의 민간채널이 있었고, 이들은 상호 경쟁의 압박 속에서 새로운 (예술적)표현의 영역을 개척하는 데 혈안이 되어 있었다. 그러지 않아도 공영방송까지 여러 예술적 표현형식들을 전통적인 예술공간 바깥에서 실험하고자 하는 아방가르드의 의도에 부응하던 차에, 백남준도 일찍부터 이러한 방송과의 협력에 승부를 걸었다. 이렇게 해서 생산된 방송물은 기존의 텔레비전 프로그램의 대안으로서 쓰이면서, 예술외적 맥락에 놓이게 되고, 현대 오락문화의 일부로 자리매김했다. 길거리와 창고, 자연 지형에서 이루어지는 동시대 해프닝 내지 플럭서스의 행위예술과 마찬가지로, 여기에서도 전통 예술공간과 일반 생활세계와 연관된 영역 사이에 경계는 허물어진다. 그래서 결국 예술은 편안한 내 집 거실로 자리를 옮기게 된 것이다.

플럭서스와 해프닝 운동이 보여준 중간매개 활동은 이원적 구분의 범주를 폐기하는 것이었고, 백남준의 경우 이러한 구분 범주의 폐기를 반영하는 것은 비단 매체 선택에서만은 아니다. 백남준이 선택한 매체는

미술시장과 그 배급구조를 밀쳐내고, 일상의 삶에 닿을 내린 것이었다. 그의 비디오테이프 작업들은 오히려 매체선택을 넘어서서, 그 자체가 경계를 허무는 일련의 전략들을 철저하게 더 밀고 나간 것이었다. 예컨대 백남준의 비디오 작업은 거의 전부가 직접 예술적-촬영한 것만을 가지고 작품을 구성하는 일을 포기하고 있다. 물론 백남준도 비디오레코더를 이용하거나, 방송실과 협력할 때 전문적 촬영장비들을 이용해서 직접 비디오테이프를 제작하기도 하지만, 이럴 때에도 항상 자작 비디오테이프에 이와는 다른 기회에 촬영된 비디오물을 보완해 넣는다. 백남준은 친구인 동료 작가들이 찍은 영화나 비디오를 삽입하기도 하고, 또 그가 "자재창고"로 이용하는 텔레비전을 그대로 가져다 쓰는 경우도 많다. 토크쇼, 방송 뉴스의 컷, 그리고 특히 반복 사용하는 광고 시퀀스 등이 소품으로 작가의 작업 안으로 들어온다. 백남준 형상화 작업의 기본특징이라 할 콜라주의 원리는 이러한 전략을 통해 갖가지 영역에 형식요소로, 더불어 내용요소로 고루 스며들게 된다. "글로벌 그루브"(1973), "존 케이지에의 헌정"(1973), "마이 믹스"(1981)에서처럼 광고, 동시대 오락문화, 야방가르드문화, 정치권의 일 등의 편집한 부분들을 서로 별개인 시퀀스로 죽이어서 붙여, 기본적으로 동등하게 병렬, 대립시켰다. 작품구조를 결정하는 이러한 연결, 즉 서로 다른 영역들을 이어 붙이는 전략은 궁극적으로 "고급예술" 범주의 표현물을 한 쪽에, 그리고 "대중문화" 범주의 표현물을 다른 한 쪽에 두고서 이들 범주의 상대화를 노린 것인데, 1972년 편집한 비디오테이프 "광고를 기다리며"가 그러한 전략의 대표적인 작품이다. "광고를 기다리며"는 기본적으로 텔레비전에서 떠온 동시대 광고 시퀀스들로 구성되어 있고, 여기에 샐럿 무어먼과 함께 벌인 음악 퍼포먼스를 짧게 삽입해 넣고 있다. 텔레비전의 맥락에서라면 광고 블록은 대개 본 프로그램을 중단시키는 성가신 것으로 취급되는 데 비해, 백남준은 이러한 원칙적 관계들을 이 작품을 통해 뒤집고 있다. "광고를 기다리며"라는 제목부터 이러한 전복을 시사해주고 있는데, 여기서 전복은 바로 대중매체들 자체가 나서서 거드는 작금의 인식 틀을 겨냥한 것이다. 이러한 의미 맥락에 의하면 "장애"로 느껴지는 것은 이 비디오테이프에 등장하는 짧은 광고물이 아니라, 오히려 다채로운 소비세계의 연속을 규칙적으로 끊어놓는 예술 공연이다. 이 비디오테이프는 요컨대 광고 그 자체를 미적 산물이라고 선언하고 있는 것이다. 광고 본래의 의미연관을 제쳐두고, 이것을 인위적 내지 예술적 맥락 속에 집어넣어 이 부분을 집중 부각시킴으로써, 광고 특유의 미적인 자질을 볼 수 있도록 시야를 열어주고 있다.

대중문화 현상들에 의식적으로 초점을 맞추는 이러한 면은 팝 아트의 이런저런 표현형식들과 평행선상에서 비교해볼 수 있는 요소이다. 경계를 허무는 백남준의 전략들에는 매체의 상업적 메커니즘에 대한 비판의 일면도 함께 담겨 있다. 한쪽에 관습화된 예술적 표현형식들에서 탈피하는 것, 그리고 다른 한쪽에 백남준의 "참여 티브이"가 이행하고 있는 침투, 대중매체의 전통적인 전달구조들을 쪼먹는 것, 이 양면이 변증법적 긴장관계를 이루고 있다. 예를 들어 1969년 "전자 오페라 1번"이 보스턴의 방송국 WGBH에서 제작해서 예술가들이 만든 방송물 "미디어는 매체다"의 일부로 방영되었는데, 이 "오페라"에는 시청자를 위한 연출상의 지침들이 들어 있다. "눈을 감으시오", "눈을 뜨시오" 따위의 지시들은 방송물을 순전히 수동적으로 받아들이는 행위에 제동을 걸기 위한 장치이다. 이렇게 해서 시청자는 자기가 만든 내적인 이미지 세계를 눈앞에 나타나게 하기 위해, 모니터상에 표현된 것을 거부하도록 부추김을 받는 셈이다. 물론 이러한 시청자를 위한 지침들은 일차적으로 수사학으로 이해하는 것이 마땅하다. 즉 시청자로 하여금 자신의 소비행태에 주목하고, 그러는 동시에 도발적인 제스처를 써서 매체 자체에 연원 하는 조작에 대해 시청자를 각성케 하는 장치인 것이다.

어떠한 기술 분야도 텔레비전처럼 불과 몇 십 년도 채 안 되는 기간에 전 지구에 그토록 신속하고도 철저하게 퍼져나간 예는 없었다. 텔레비전은 다중이 소비하는 메시지의 전달이라는 두드러진 속성을 가지고 있는, 순수한 의미의 대중매체이다. 문제의 메시지가 표준화되고 평준화된 상태로 전달될 때, 즉 시청자의 최대수를 포획하기 위해 가용할 수 있는 최소의 분모를 이용하는 형태로 전달될 때만이, 이러한 대중

매체의 순수한 의미는 실현된다. 기성화된 이미지, 소리, 의미 등의 내용을 가지고 말하자면 소비자에게 금치산 선고를 내리는 것, 즉 기본적인 속성인 송신자-수신자의 일방적인 코드에 수동적인 소비자의 역할을 맞춰 고정시키는 것은 텔레비전 매체 본연의 속성에 속한다. 그것은 "자유 입장이 가능한 기술의 세계, 즉 경제적인 장벽, 또는 상영 상의 장벽 같은 실질적인 장벽이 없는 기술의 세계"(Neil Postman)이다. 그리고 이러한 기술의 세계가 시시때때로 변하는 개인의 생각이나 상상, 의미까지 고려에 넣는 일은 전혀 가능하지 않다. 텔레비전의 1차적 생명선은 어디까지나 움직이는 이미지가 지시하는 내용이나 의미가 아니라, 그것 자체(기표? Signifikanz)이다.

이러한 텔레비전의 객관적 실상(어느 대중매체나 다 마찬가지다)에 맞서 일률적인 분배장치의 성격을 깨고, 매체를 그 "본연의" 기능, 즉 소통매체로서의 기능과 연결시키고자 하는 시도들이 줄곧 이어져 왔다. 브레히트 이후 매체이론 논의를 규정해온 초점은 바로 "송신자-수신자-코드를 깨뜨리고", "시청자의 역할을 적극화하는 것"이다. 백남준이 플럭서스의 활동권에서 발전시켜온 여러 구상, 그리고 텔레비전 매체의 상업적 이용에 대한 대안을 예술적으로 표현한 그의 작품을 제대로 평가하는 데는 이러한 배경 지식이 필요하다.

백남준은 혁신 성향의 미국방송국과 빈번하게 협력해서 비디오테이프를 여러 편 제작했는데, 그의 이러한 작업은 전파 이미지세계 및 그것의 전달 구조를 탐구하는 특수한 형식 한 가지를 개발했다. 이렇게 제작된 백남준의 비디오테이프는 "대안 텔레비전 프로그램"의 형식으로 일반 방송 프로그램에 포함되어 방영되었다. 백남준의 비디오테이프 "조곡 212"에 등장하는 사람이 이러한 백남준의 작업들을 지칭한대로 "전자 콜라주"는 기존 텔레비전의 형식언어를 그대로 채용하고 있다. 텔레비전 화면을 통해서는 뉴스, 영화, 오락물, 빠지지 않고 나오는 광고 등의 형태가 매일 우리 눈앞에 어른거린다면, 백남준의 비디오테이프에서는 여러 소품들이 편집과 콜라주를 통해 이어져 나오면서 기존 텔레비전과의 내용적 연관성을 만들어낸다. 텔레비전이 편집과 몽타주로 인해 생겨나는 단절부분을 넘어 일정한 연속성의 인상을 풍기는 데 비해, 백남준이 취하는 기법은 의식적으로 이러한 연속성을 파헤친다. 이질적인 맥락에서 따온 자료들이 연이어 나오기 때문에, 그것을 이어진 하나의 선으로 보는 시청법은 불가능해질 수밖에 없다. 화면에 나오는 것을 그대로 따라가며 접근하지 않고, 불연속적 흐름에 맞춰 마치 비약하듯 연이어 나오는 시퀀스들을 따라가는 시청자에게 이러한 면은 영향이 없을 수 없다. 이러한 식이라면 의미는 화면에 나오는 에피소드들이 논리적으로 앞뒤 연결되는 데서 불현듯 나오는 것이 아니라, 편집으로 인해 온통 조각이 난 시퀀스들을 조합해서 여기에 의미를 부여하라고 수용자/ 시청자들에게 적극성을 촉구 하는 쪽이다. 각 개인의 차원에서 만들어야 하는 이러한 의미는 방송물이 전통적으로 가지고 있던 메시지 성격을 깨뜨린다. 상업적 매체 기기에서 백남준이 비판하는 "일방 소통"이 이렇게 해서 "양방향 소통", 즉 진정한 대화가 되는 것이다. 백남준이 사용하는 재활용 수법이 기본적인 기능성을 갖게 되는 것도 바로 이러한 맥락에서이다. 백남준은 비디오를 그 원래 의미대로 "내가 본다"는 개념으로 파악하기보다는, 이미 본 자료, 그런 의미에서 이미 평가되고 해석된 자료로서 선택하고, 그럼으로써 시각적 소통과정의 이면을 열고 있다. 백남준은 문화적 코드를 의식적으로 섞어 넣는 방법으로 통해 수동적으로 무언가를 기다리는 수용자 특유의 태도를 가지고 노는 동시에 그것 자체에 의문을 제기한다. 예컨대 백남준이 편집해서 만든 하나의 광고시퀀스는 여전히 원래의 소비상품을 드러내 보여주고 있지만, 이 시퀀스는 새로 만들어진 맥락 안에 편입됨으로써 그 고정된 의미가 와해되는 과정을 겪게 된다. 그로 인해 백남준의 몽타주에는 원래 자료에 내재되어 있는 기호의 성격을 해체하는 측면도 내포되어 있다. 다시 말해서 백남준의 콜라주 기법은 알레고리 수법으로서, 이미지 및 소리 자료를 단일한(그렇게 보이는) 의미연관의 체계로부터 해방시키려는 의도를 가지고 있고, 그렇게 해서 "기호들의 반란"(보드리야르)을 눈앞에 직접 제시한다.

이 원리는 백남준의 독창적인 작품세계 전체에서도 큰 역할을 한다. 그는 기존의 작품을 다시 편집하거나

부분 부분 잘라서 새로운 비디오 작품의 자료로 재사용하는 과정을 통해서, 일의적인 의미 지시의 성격을 와해시키고, 예술이 된 산물을 다른 맥락의 소품들과 대비시켜, 무한히 새로운 유희 또는 해석의 가능성을 열어주는, 말하자면 창조적인 과정으로 편입시킨다. 콜라주 기법은 원칙적으로 동등한 지위로 병존하는 이질적 현실들을 나열하는 것이다. 부단한 변화, 즉 소품들을 다르게 조합하는 데서 나오는 시점의 변화라는 측면에서 보면, 실재는 이미 인식되어 해석된 것으로 보이지 않고, 영속적으로 변전하는 현실로 포착, 체험된다. 콜라주 기법은 매체를 가지고 매체에 반역하는 작업을 한다는 점에서 역설의 원리로 작용하는 셈이다. (송수신의) 이원적 원리에 맞추어 정태적으로 고정된 의미를 지향하는, 그럴싸한 인위적 범주 형성에 텔레비전도 결정적인 한 몫을 하는데, 백남준의 전자 콜라주 작업에서 이러한 고정적 범주들은 말 그대로 요동한다. 그리고 그러한 과정을 통해 실재는 그 본연의 다층적 면모를 회복한다. 그의 전자 콜라주작업은 다의성을 용인하고, 시각 현상, 그리고 음향 현상 모두 일의적 의미에 끌려다 붙여 고착시켜 말하자면 그런 식으로 "인신확보"를 하는 일 따위는 하지 않기 때문에, 복수의 의미와 의미들이 서로 충돌을 빚고 ... 새롭게 인식된 것 또는 새롭게 인식될 가능성이 있는 의미, 이미 우리가 알고 있고 의미 해석되어 있는 것이 이러한 충돌을 통해 일순간 의문을 가져봄 직한 것으로 화하는 것이다. 이렇게 해서 이미지는 본래 가지고 있던 측량 불가능성을 회복하게 된다. 또는 백남준 식으로 "절대는 상대이며, 상대는 절대이다"라고 표현할 수 있다.

이렇게 상이한 여러 의미 차원을 오가는 일이 벌어지는데, 신디사이저가 상이한 이미지 구현의 차원을 오가는 것을 가능하게 해서 이러한 의미 차원의 변이를 보완해준다. 1970년 백남준이 친구인 공학자 슈아아베와 공동으로 개발한 비디오 신디사이저는 전기 에너지를 시각 시그널로 바꾸어주는 기능을 하고, 이러한 시각 시그널은 화면상에서 추상적인 색채 또는 형태들의 구성으로 구현된다. 백남준은 자작 선언문 "다목적(만능) 컬러 TV 신디사이저"에서 자신이 개발한 이 기구가 회화적 가능성을 가지고 있다는 점을 지적하며 열광적인 어조로 이렇게 말한 바 있다. "이것으로 인해 우리는 이제 TV 스크린을 레오나르도처럼 정확하게, 피카소처럼 자유롭게, 르누아르처럼 색감 넘치게, 몬드리안처럼 심오하게, 폴록처럼 과격(난폭)하게, 재스퍼 존스처럼 서정적으로 구상할 수 있게 될 것이다." 이제 화면은 신시사이저로 만들어지는 "움직이는 회화"를 담은 그릇, 백남준의 표현을 빌면 "캔버스"가 되었고, 이 "동적 회화"는 이미지를 콜라주한 영상 시퀀스 위에 얹힌다. 그렇지만 데이비드 로스가 생각했던 것처럼 이러한 과정을 통해 미메시스적 묘사의 측면이 "와해"되는 것은 물론 아니며, 바로 이 점이 아주 중요한 것 같다. 와해되기는커녕 합성기를 이용해 생성된 이미지는 어느 정도 실사 촬영 비디오에 얹혀져 말하자면 이미지의 층을 만든다. 그렇게 해서 얹힌 이미지 층은 실사 촬영 분이 지니게 마련인 묘사의 성격을 근본적으로 문제시하지는 않는다. 즉 "사실적" 성격과 "회화적" 성격은 등가의 병렬관계를 형성하고 있다.

텔레비전을 이용해서 텔레비전에 반역하는 백남준의 작업은 이처럼 해체주의적 지향성을 갖는다는 점에서, 존 케이지의 이념과 나란히 가고 있다고 볼 수 있다. 백남준이 역경(주역)의 우연적 방법 같은 것을 써서 의도적으로 화면 구성에 무질서의 요소를 도입하여 음악을 전통적인 음악 규범이나 법칙에서 풀어주고자 했다면, 이와 마찬가지로 콜라주 작업에서도 무질서를 연출함으로써 상업 TV 방송의 골자가 되는 범주들을 떨쳐 버릴 수 있었다. 두 경우 모두 껍질이 딱딱해진 구조들을 깨는 작업이며, 표상하고 지각하는 굳어진 경로들을 버리고 편견 없는 직관에 자리를 마련해주는 작업이기도 하다.

1973년 존 케이지의 60번째 생일을 맞아 뉴욕의 WNET 방송국에서 제작한 (비디오) 테이프 <존 케이지에게 보내는 찬사>를 보면, 케이지가 작업하는 방식과 백남준이 비디오를 다루는 방식이 직접 대비되고 있음을 볼 수 있다.

이 비디오테이프는 작곡가 존 케이지의 퍼포먼스와 저 유명한 "강연들"에서 따온 부분들을 보여주는 것을 통해 케이지의 작업에 대한 심도 있는 개요를 제공하고 있다. 뿐만 아니라 1953년 이 작곡가가 초연한

<4'33>을 그대로 재연하고 있다. 이렇게 해서 백남준은 비디오작업에서 존 케이지의 경계 돌파 전략들을 그대로 수용하고 있다. 존 케이지의 이러한 전략은 시간을 표적으로 삼는데, 그렇게 함으로써 상징적 차원에서 직접적인 세계경험을 하도록 유도하고 있다. 그러나 백남준이 여기에서 작가와 작품을 소개하고 끝내지는 않는다. 오히려 그는 다른 소품들을 섞어 넣어 기록의 부분을 계속적으로 중단시킨다. 얼핏 보면 그 중간중간에 삽입되는 소품들은 한낱 대조의 요소에 불과한 것처럼 보인다. 그러나 사실상 광고 시퀀스나 텔레비전 방송물에서 떠난 쇼의 일부, 우드스탁 음악제 녹화필름 등의 이질적인 소품들을 병렬시키는 방법은 케이지의 이념세계와 부합하는 것이다. 케이지의 곡과 퍼포먼스는 고정된 규범과 가치서열을 없애고, 모든 사물, 모든 현상형식들이 원칙적으로 동등함을 인식하게 하는 기제인데, 이러한 측면이 조성하는 형식은 에피소드적 장면들을 이어 붙인 콜라주의 형태를 취하며, 이러한 콜라주 전략은 질의 차등을 인정하지 않으며, 그럼으로써 작곡가가 구조 차원에서 의도하는 것을 받쳐 준다.

백남준의 콜라주 기법이 수사학적 기능을 발휘한다는 사실이 바로 이 지점에서 분명하게 드러난다. 출처가 이질적인 재료들을 사용하는 것 Verwendung 은 곧 원래 대조의 맥락에 부합하는 지시내용의 어법을 이전하는 Ver-Wendung 현상을 동반한다. 편집과 몽타주 수법으로 개별 시퀀스의 경계가 나뉘어지는데, 이러한 전략에 기반한 작품 본연의 목표는 다름 아니라 이렇게 나뉘어 경계 지어진 개별 시퀀스들의 벽을 허무는 것이다. 이러한 경계(벽) 허물기는 경향적으로 분별 또는 차별을 지양하는 속성을 지니게 마련인 병렬의 방법을 통해 이루어진다.

이를 테면 변증법적 뒤집기 전략을 취하는 이와 같은 백남준의 재료 견인 수법은 궁극적으로 확정적인 규정과 고착적인 해석 또는 의미부여에서 해방되는 것을 목표로 하고 있다. 그러니까 세계관 Weltanschauung 이라고 하는 것을 원래 조합된 단어의 의미로 돌아가 세계를 직관하는 것(그냥 보는 것) Welt-Anschauung으로 이해하게 하려는 것이다. 같은 해 제작된 비디오테이프 <글로벌 그루브> 역시 이와 유사한 생각의 단초들을 출발점으로 삼고 있는데, 이 작업은 그 복합적인 면모와 사용된 자료의 다양성 면에서 뒤이어 나오는 백남준의 비디오작업들의 견본 격으로 생각해도 무방하다. <글로벌 그루브>도 역시 WNET 방송국에서 제작되어 1974년 1월 30일 첫 전파를 탔다.

TV 프로그램을 기재한 책자들이 "전화번호부처럼 뚱뚱해진" "미래의 비디오 풍경"을 예언하는 말이 화면이 꺼진 상태에서 첫머리에 나오는 <글로벌 그루브>는 이러한 예언적 서두에 걸맞게 여러 나라의 TV 방송물들을 이를 테면 가로로 자른 국제적인 다채로운 횡단면을 뒤이어 내보낸다. 즉 고고와 탭댄스를 추는 장면, 북을 치는 나바호 인디언 여인의 모습, 일화를 청중들에게 소개하는 존 케이지, 샬럿 무어먼이 참가한 퍼포먼스의 단면, 백남준의 <전자 오페라 1번>의 한 시퀀스, 극동지역의 춤 제의 장면, 짧은 광고, "생체 연극" 공연 장면 등등, 이 작품에서도 또 다시 천차만별의 맥락에서 가져온 소품들이 조합되고, 거의 전체에 음악이 깔린다. 만약 연속되는 이야기 흐름을 넣었다면 병렬된 에피소드 전체가 하나로 이어주는 맥락아래 복속되었을 터인데, 이러한 연속적 즐거리가 없음으로 해서 단순한 직관적 보기가 더욱 수월해진다. 즉 관람자는 빠르게 전환되며 이어지는 이미지와 음향의 만화경, 총 22개의 시퀀스로 된 만들어지는 만화경을 순수한 시각으로 대면해서 볼 수 있는 것이다.

이러한 과정을 통해 몽타주는 무언가를 보여주기보다는 이야기해주는 것은 없는 제스처의 기초가 된다. 의도적으로 연출된 이 "빈 곳"은 관람자의 몫이 되어, 관람자 스스로 의견과 해석을 구축해야 하는 지점을 이룬다. 여기서 백남준은 관람자가 해석하는 방향을 조율하는데, 단편들 안에 남아있는 알아볼 수 있는 "잔재(흔적)"들이 그러한 역할을 한다. 고고나 탭댄스 같은 미국 대중문화권의 음악공연이나 편집된 펄시콜라 광고 따위는 관람자에게는 매우 친숙한 것이다. 이것과 대조를 이루는 "이질적" 에피소드, 예컨대 극동 지역의 전통 춤 장면이나 퍼포먼스 부분은 작품의 시간이 경과되면서 신-구, 전통-현대, 동-서 같은 개념쌍으로 규정할 수 있는 의미들을 산출한다.

보완 개념을 가리키는 요소가 구성의 불연속 리듬 안으로 섞여 들어가면서 이 보완의 쌍들은 상대화된다. <글로벌 그루브>에서 서로 다른 문화와 전통은 한데 어우러져, 미디어 생산 현실들이 만들어내는 전지구적 리듬으로 귀속된다.

이 비디오테이프가 점차 첨예하게 전개되어 가고 있던 베트남 전쟁을 염두에 두고 예술을 통해 평화에 기여하려는 목적에서 구상되었다는 사실에 비추어보면, 이질적 단위들을 병렬시키는 것은 민족간 소통의 상징적 행위라고 보아 무방하다. 친숙한 자기문화와 더불어 남의 나라와 전통을 지시하는 기호들을 사용하는 것은 곧 공간적, 정치적 경계를 없애는 일이다. 바로 이러한 점에서 이러한 형식적 경계 허물기에는 내용적 경계 허물기가 뒤따른다. 즉 백남준의 "텔레비전 프로그램"은 미래의 미디어 환경, 국가간 경계도 없어지고, 이 작품 첫머리에서 말한 대로 "지구상의 어떤 텔레비전 방송이라도 다 켤 수 있게 될" 미디어 환경을 보여준다.

맥루한은 "지구촌"이라는 유토피아를 설정하고 있는데, 그에 의하면 "지구촌"은 국가간 소통의 문을 열고, 시청자가 자신의 지각이나 의식의 구조에 대해 성찰할 수 있게 하는 소통적 기능을 가지고 있다. 그런 점에서 위에 말한 <글로벌 그루브>는 맥루한이 말하는 이와 같은 "지구촌" 유토피아를 예술로 연출한 것이라고 볼 수 있다.

<글로벌 그루브>에서 여러 공간을 연결하고, 또 그 못지 않게 그 공간들을 상호 상대화함으로써 장차 전 세계를 하나로 잇는 미디어기술의 발전을 예술 표현을 통해 예시하고 있다면, 1977년 제작된 비디오테이프 <과달카날 진혼곡>에서 백남준은 이번에는 시간과 관련해서 유사한 상대화 전략을 가동하고 있다. 우리가 통상 선적으로 경험하는 시간과는 달리 이 작품에서 백남준은 2차 대전 기록 필름에 1977년 자신이 찍은 필름 시퀀스들을 삽입해서 시간적 불연속적의 흐름을 만들어내고 있다. 백남준이 직접 찍은 시퀀스(무어먼과 자신이 직접 참가한 여러 편의 퍼포먼스)들, 2차 대전에 참전했던 퇴역군인을 인터뷰한 필름들은 모두 2차 대전의 격전지였던 과달카날 섬에서 촬영했다. 그래서 같은 장소의 과거와 현재를 서로 엮히게 하고, 상이한 시간대를 같은 시간에 동시 공존하게 한다. 역사 기록필름에 디지털 형식으로 시간을 기록해 넣었는데, 이 삽입된 시간은 시계상으로 측정해서 확정할 수 있는 시간을 의미하는 한편, 또 지금이 시점에 촬영한 자료와 기록필름을 대치시킴으로써 시간경험의 상대성을 도드라지게 한다. 긴 시퀀스와 짧은 시퀀스를 교대 배치하는 전략은 이질적인 시간대를 불연속적으로 이어지게 하고, 그러한 흐름이 만들어내는 리듬에 관객을 끌어넣는다. 단지 과거 사실의 기록이라는 의미에 국한된 기억과는 달리, 선적이지 않은 시간구조는 프루스트적인 창조적 기억이라고 할 만한 지각의 방식을 추구한다. 그렇게 함으로써 과거는 역사의 어둠 속으로 자취를 감추는 것이 아니라, 눈앞의 현재로 남아 있고, 시간을 경험하는 것을 통해 정치적 의미를 그대로 보존하게 된다.

여러 공간과 시간의 콜라주는 그 자체가 만들어내는 정치적 함의를 넘어서서, 전파에 의한 영상 전송이라는 구조적 소여(사실)의 면면을 지시해준다. <글로벌 그루브>에서 국제적 통신망이 아직 예언적 비전의 형태로 제시되고 있다면, 1984년 1월 1일 실현된 라이브 비디오쇼 <굿모닝 미스터 오웰>은 미디어가 지닌 여러 가능성을 보여주는 것을 모토로, 그것을 현실로 제시하고 있다. 요셉 보이스, 벤 보티에 같은 예술가, 그리고 로리 앤더슨 같은 팝 음악가들이 보여주는 다채로운 오락 프로그램인 이 쇼는 뉴욕과 파리에서 동시 진행되었다. 화면 분할 기술을 써서 모니터의 칸을 나누어 대서양 이쪽과 저쪽에서 진행되는 사건을 동시에 볼 수 있게 만들었다. 음악과 춤, 행위예술과 퍼포먼스 등을 화면에 한 데 올려 시청자로 하여금 전지구적 통신망을 음악, 춤 따위를 통해 구체적이고도 감각적으로 체험할 수 있게 한 것이다. 백남준이 70년대 국제교류와 전지구 차원의 소통을 위한 구상으로 주창했던 <비디오 공동시장>은 오웰이 보여준 암울한 "빅 브라더" 비전과는 대조되는 것이었다.

1980년 동계올림픽 때 제작된 비디오테이프 <레이크 플레시드>의 주제도 궁극적으로는 공간과 시간이다.

미치 라이더의 <파란 드레스 차림의 악마>를 배경음악을 전체 틀로 이에 따라 다양한 운동 종목들을 보여주고, 상공에서 교차하는 비행기를 찍은 장면들을 덧붙였다. 피루엣(한쪽 발끝으로 서서 회전하는 기술)을 도는 스케이트 선수들, 비탈을 질주해 내려가는 스키 선수들, 창공을 내달리는 비행기의 영상 자체가 보여주는 속도가 빠르게 바뀌며 이어지는 개개 시퀀스들의 속도와 연결된다. 이들 시퀀스는 빠르게 돌리기도 하고, 또 거꾸로 돌리기도 하면서 리드미컬한 빠르기(여기서 빠르기는 곧 시간과 움직임으로 이해할 수 있다)의 짜임새를 만들어낸다. 여기에 명상에 잠긴 앨런 긴스버그의 영상이 이들 시퀀스 중간중간에 삽입되어 얼핏 보면 대조를 이루는 것처럼 보인다. 그러나 대조적으로 보이는 광적인 스피드와 “느린” 명상의 시간은 이전 작품인 <과달카날 진혼곡>에서와 마찬가지로 이 비디오테이프의 본질적인 주제인 한 가지 사항, 즉 흐르는 시간을 규정하는 보완적인 두 가지 항들일 뿐이다.

이미 <레이크 플레시드>에서 속도를 전개한 데서 비디오 매체의 자기성찰을 읽을 수 있었거니와, 1986년 제작된 <나비>에서 이러한 자기성찰의 측면은 더욱 강화되어 나타난다. 이 작품에 삽입된 이미지 파편들을 전체가 단 2분에 불과한 이 작품에서 콜라주로 처리해서 이미지에 집착하는 미디어 현실을 보여준다. 미디어 현실의 면면들은 오페라 <나비부인>에 나오는 아리아가 울려 퍼지는 가운데, 전파 조작에 의해 간신히 알아볼 수 있을 정도로 심하게 변형되어, 초고속으로 돌아가는 시퀀스들이 벌이는 일대 춤판을 벌인다.

70년대 초부터 제작되고, 대부분 텔레비전 용 구상이었던 백남준의 비디오테이프 작업들 전부를 하나하나 논하는 일은 본 논문의 범위를 너무 멀리 벗어난 일이다. 그렇지만 백남준의 비디오테이프 작업의 발전경로를 살펴볼 수는 있는데, 예컨대 1982년 작 <알란과 앨런의 불평>이나 1989년 작 <생체 연극으로 살기> 같은 기록 비디오물을 제외하면, 해가 거듭할수록 몽타주 기법이 점점 정교해지고, 애초 자료가 되는 소재를 낯설게 변형시키는 기술이 날로 세련되어 간다는 사실만큼은 분명하게 이야기할 수 있다. 화면 상에서 굉장한 속도로 지나가는, 아니 도망간다고 하는 것이 더 정확할 정도로 실재의 입자들이 움직이면서 거의 원래 정체를 알아볼 수 없을 지경까지 원재료를 파편화하는 양상은 점점 빠르게 진행되는 현실의 흐름, 다름 아니라 전자 대중매체를 통해 그야말로 속도의 원형을 보여주는 현실의 흐름을 보여주는 표식이다. 이러한 빨라진 현실은 붙들 수 있는 것은 전부 용해시키고 오로지 속도만을 존립할 수 있는 상수로 허용한다. 이러한 현실로 인해 도래하는 해석의 여지가 없어지는 상황, 그러면서 이러한 해석의 여지가 시시각각 변화하며, 시청자의 생각 더하기에 내맡겨지는 상황으로 인해 맥루한이 말하는 매체 본연의 “속이 빈” 메시지가 모습을 드러내는 것, 초점은 바로 이것이다. 연관 의미맥락을 다의적으로 해석할 수밖에 없다는 점에서 이러한 의미체계에서 점차 멀어지는 것은 맥루한의 저 유명한 명언 “미디어는 메시지다”를 논리적으로 추론한 결과이다. 모니터 영상에 삽입된 “날것의 시각자료”는 이제 더 이상 “지구촌”이라는, 미디어가 조성할 수 있는 가능성을 객체화해서 보여주기 위한 것이 아니라, 문제의 매체를 규정하는 추상적인 구조법칙들을 구체화해서 보여주는 데 점차 사용되는 경향을 보인다. 이렇게 시각자료가 구체화하는 구조법칙들에서 이질적인 현실의 편편이 병렬·콜라주 되는 가운데, 속도, 의미의 상대화라는 요소를 통해 공간과 시간이 하나로 합쳐지는 것처럼 보인다. 데이비드 로스가 백남준의 비디오테이프 작품들이 주는 인상을 일반화시켜 한 마디로 시각과 음향의 “과잉 살상력”이라고 규정했는데, 이러한 “과잉” 속에서 매체는 자신의 본 모습을 현시한다. “매체는 메시지”의 면모를...

...그리고 또 메시지는 “음악”, 시각적으로 표현된 음악임을 현시한다. 이 역설적 생각은 비디오작가이자 음악가인 백남준을 하나로 결합시킨다. 백남준의 비디오 콜라주 작업은 텔레비전을 규정하는 지각방식과 구조법칙들과 벌이는 씨름이면서 또 악곡 작품으로도 이해해볼 수 있다. 맥루한은 텔레비전 본연의 “모자이크 형식”에 “구조가 지니는 창조적 형상”이 내재한다고 보았는데, 브루스 노먼이나 비토 마콘치, 댄 그래엄 같은 여타 작가들과는 달리 음악에서부터 출발한 백남준은 어떤 면에서 음악적이라고 할 수 있는

전거를 가지고 이러한 "구조의 창조적 형상"을 직조하고 있다. 말하자면 음악의 총보처럼 콜라주는 편집과 몽타주를 통해 상이한 단위들을 서로 연계시켜 구조를 만들어낸다. 여기에서 빠른 시퀀스와 느린 시퀀스, 시퀀스를 빨리 돌리고 늦게 돌리는 것, 명상적인 시퀀스와 신경증적 움직임을 보여주는 시퀀스 등이 모여 인터벌을 형성하고, 이러한 인터벌들이 병렬되고 별개의 모티프들이 변주되고 또 주제 속에 반복 등장하는 가운데 다층적인 관계망이 형성된다. 그런 점에서 백남준의 비디오테이프 작업들 다수에 예컨대 <글로벌 그루브>, <전자 오페라 1번>, <과달카날 진혼곡>, <조곡 212> 같은 악곡의 타이틀이 붙여진 것도 우연이 아닌 것이다.

백남준이 "실시간 비디오 피아노"라고 명명한 신디사이저는 춤이나 음악연주 같은 형태로 장면의 에피소드 안에서 연출되는 (음악적) 움직임의 차원을 훌쩍 뛰어 넘어, 대상과의 연관성에서 거리가 먼 음악적 움직임을 직조해낸다. 추상적인 색과 형태가 만들어내는 구조물은 이를 테면 시각적 기보(기호체계)로서, 장면 에피소드를 동반하는 음향적 리듬과 직접 연결된다. 앞서 말한 회화적 자질에 동영상의 음악적 자질들이 더해지는 것이다. 음악적 시간(미리 주어지는 리듬)과 이미지 시간(조합, 산출되는 색정보들의 움직임)이 공감각적 경험의 통일체를 만든다. 이는 케이지에게서 시작된 음악의 경계 넘기를 더 밀고 나간 생각인데, "비음악적 소리영역"의 탐색(존 케이지)에 시각 차원을 더 확장해 덧붙인 것이다. 그래서 비음악적 소리에서 음악적 영상(이미지)이 생성되어 나온다.

"음악이란 무엇인가?"라는 질문에 "음악이란 시간의 연속"이라고 한 백남준의 답변은 궁극적으로 케이지와 닮은 꼴이다. 즉 콜라주가 만들어내는 구조에서 불연속적 리듬이 나오게 되고, 이러한 리듬을 이용해서 백남준은 시간을 측량 가능성에 초점을 맞춘 선적 특질로부터 "해방"시킨다. 시간이 만들어내는 형상들을 병렬시키는 가운데 백남준의 비디오 콜라주는 상대적 크기로서의 시간을 시각과 청각자료로 내놓는다.

텔레비전과 음악(그리고 "움직이는 회화")을 이어 붙인 지점에 위치하는 비디오는 시간을 가시화하는 메타 미디어의 기능을 한다. 여기에서 시간은 느려지고 빨라지면서 리듬을 만들어 내는 시간으로, 부단한 변전과 변화로 이해되는 실제 세계를 공시각적 paravisuell 으로 지각하게 하는 기제이다. 80년대 말 백남준은 기본적으로 단일 채널 작업에서 손을 떼고, 대규모 멀티 모니터 설치 콘셉트로 돌리는데, 이러한 전향도 궁극적으로 그 이전에 보여준 전개를 논리적으로 일관되게 끌고 나간 것이다. 1988년 서울 올림픽을 위해 1003대의 모니터를 옆두에 두고 구상한 프로젝트 <다다익선>은 이러한 맥락을 보여주는 방향타 내지 모토라고 할 수 있다. 소리와 이미지 파편만을 사용해서 이것을 콜라주의 재료로 쓰는 것으로 그치지 않고, 소프트웨어 콜라주에 모니터라는 하드웨어를 더하고 있다. 서로 연계 접속되어 있고 모니터마다 콜라주한 소프트웨어가 장착되어 있는 이 하드웨어 요소는 3차원 공간을 차지하며 리듬의 직조를 보여주는 전방위 All-Over구조를 만들어낸다. 모니터라는 틀에 의해 제한되는 단편 비디오테이프 제작의 한계를 여기서는 없앨 수 있다. 이러한 방법을 통해 거리를 둘 수 있는 여지는 사라진다. 즉 백남준이 이 설치에 이름 붙인 대로, 공간에 리듬 직조를 부여하는 모니터 "벽지"가 이미지의 흐름(홍수)을 산출하고, 관람자는 이러한 흐름 안에 한 인자로 편입되기 때문이다.

이미지들이 삽입, 파편화되고 합성에 의해 낯설게 변형되며 이어져 수용자에게 폭포처럼 쏟아지는 가운데, 이미지에서 실물이 확연히 사라지며, 이 과정에서 알아볼 수 있는 소품들이 아주 짧은 순간 모습을 드러내기는 하지만 이 역시 그러한 사라짐의 효과를 받쳐주는 장치일 뿐이다. 그리고 남는 것은 시간이다. 볼 수 있는 이 시간은 이미지들의 리드미컬한 흐름 속에서 시시각각 사라지는 찰나의 시간으로 대상화되어 모습을 드러내는 시간으로, 우리가 맞이한 "세기 말"(백남준이 1989년 제작한 3차원 비디오설치작의 제목도 "세기 말"이다)의 집착적인 속도광으로 인해 지각이 점차 상대화되는 것을 직접적으로 보여주는 것이다.

'과다하면 더 이상 볼 수 없다'라는 식으로 뒤집는 것도 가능하다. "과잉 살상력"은 결국 무, 자기의식의 열반(죽음)으로 되돌아가게 마련이다. 작금의 미디어에 대한 논의에 비추어 보면, 미디어기술의 속성과 그 지각방식을 천착하면서 텔레비전 매체에 초점을 맞추고, 이것을 과도한 지경까지 잡아 늘리는 행동을 통해 역설적인 결론 뒤집기를 수행하는 백남준의 면모는 그만이 가지는 자질의 하나이다. 정보의 과다 적재 상태는 정보 제로의 상태로 되돌아 가거나 또는 정보 제로를 향해 앞서 나가게 된다는 것이 그의 결론 뒤집기의 내용이다. 이러한 측면 때문에 백남준의 초기작에서 볼 수 있는 조작된 텔레비전 수상기의 효과가 규모가 거대한 것도 있는 후기의 비디오벽의 효과와 유사한 것도 그다지 이상할 것 없어 보인다. 백남준 자신이 초기 텔레비전 작업을 칭할 때 사용한 "미니멀"과 멀티 모니터 설치 같은 "맥시멀"은 이러한 맥락에 비추어 보면 같은 동전의 양면이라고 볼 수밖에 없다. 이러한 관점에서 보면 1963년 작인 백남준의 "우연에 의한 곡" <TV를 위한 참선>을 80년대 작업들에 전용할 수 있을 것이다. 이 양 갈래에 모두 "우리가 공 쏘을 포착하는 길은 형식을 통하는 방법밖에 없다"라는 불교의 역설을 적용할 수 있을 것 같다. <TV를 위한 참선>에서 전체가 검은 화면에 흰 색 횡선이 나타나는데, 텔레비전 수상기의 기술적 결함으로 우연히 생긴 이 흰 횡선은 공중에 형식을 부여하며, 이러한 점에서 기술적으로 완벽한 이미지의 폭포도 역할은 마찬가지다. 플럭서스 시절 백남준이 장엄하게 표현한 대로 "영원 붙잡기"라는 맥락에서 이 작가의 후기 작업들도 부퍼탈 시절 조작된 텔레비전 수상기를 처음으로 전시했던 시기로 거슬러 올라가 일정하게 연결선을 긋는다고 할 수 있으리라 ...

(巫儒佛仙道天地教

鬼仁慈自無神中學)

## 7. 백남준 연보(조선일보의 소개)

▲1932년 7월20일 = 서울 출생. 백낙승과 어머니 조종희의 3남2녀 중 막내. 경기보통중학 졸업. 재학 중에 피아니스트 신재덕, 작곡가 이건우로부터 피아노와 작곡을 개인지도 받음.

▲1949년 = 11월 부친과 홍콩을 여행하였으며 홍콩 로이덴스쿨 입학하여 반년 간 다님.

▲1950년 = 5월 귀국. 한국전쟁 발발. 부산을 거쳐 7월 27일 일본 고베로 피난. 카마쿠라를 거쳐 동경에 정착.

▲1952년 = 4월 일본 동경대 교양학부 문과에 입학.

▲1954년 = 4월 동경대 문학부 미학, 미술사학과 입학.

▲1956년 = 3월 일본 도쿄대학 문학부 미학미술사학과 졸업. 졸업논문 "아놀드 쇤베르크에 관한 연구"(Research on Arnold Schonberg)

▲1957년 = 다름슈타트 국제현대음악하기강습회에 참가. 칼 하인츠 슈톡하우젠을 만남.

▲1958년 = 다름슈타트 국제현대음악하기강습회에 참가하여 현대음악사의 독보적 인물이며 플럭서스의 스승인 존 케이지 만남. 독일 프라이부르크대학에서 음악수업. 쾰른의 서독방송국(당시 WDR) 전자음악 스튜디오에서 작업 시작.

▲1959년 = 서독 뒤셀도르프에서 첫 퍼포먼스 <존 케이지에게 바치는 경의(Homage a John Cage): 녹음기와 피아노를 위한 음악> 발표(갤러리22). 퍼포먼스 과정에서 피아노를 파괴함.

▲1960년 = 독일 쾰른에서 퍼포먼스 <피아노포르테를 위한 연구(Etude for Pianoforte)> 발표(마리

바우어마이스터 아틀리에). 퍼포먼스 과정에서 2대의 피아노를 파괴하고 존 케이지의 넥타이를 잘랐으며 삼푸로 머리를 감기는 격렬한 행동을 함.

▲1961년 = ‘플럭서스(Fluxus)’ 운동의 창시자 요제프 보이스, 조지 메키어너스 만남. 네오다다 음악 발표. <머리를 위한 선(Zen for Head)> <에튀드 플라토닉크(Etude Platoniques No. 3)> <칼 하인츠 슈톡하우젠의 <괴짜들(Die Orginiale)> 공연. 일생 동안 예술적 파트너인 샬롯 무어맨을 처음 만나다.

(<존 케이지에게 바치는 경의>는 1960년 쾰른의 마리 바우어마이스터의 작업실에서 조금씩 바뀌가며 여러 차례 공연되었다. 또 1961년 스칸디나비아와 1962년 비스바덴의 플럭서스 페스티벌의 ‘행위 음악’ 순회프로그램에 포함되기도 했다. 1961년부터 1963년까지 백남준은 마치우나스와 함께 공연하고, 뉴욕-플럭서스 영향권으로부터 독일 플럭서스 영향권의 상호관계에 있었던 케이지의 인정을 받는다.

슈톡하우젠은 쾰른의 돔테아터(Domtheater)에서 개최한 ‘괴짜들’ 공연에서 백남준에게 독립된 공간을 제공해 <머리를 위한 선(禪)>을 전시하도록 해준다. 백남준은 1962년 뒤셀도르프에서 개최한 ‘음악에서의 네오-다다’에 라 몬테영의 음악을 연주했다. 백남준에게 1962년은 앨리슨 놀즈를 위한 한 해였다. 그는 암스테르담에서 앨리슨 놀즈에게 세레나데를 헌사하고, 1964년까지 지속적인 협력자였던 볼프 포스텔의 『데콜라주(De'-coll/age)』 지에 앨리슨 놀즈를 극찬하는 기사를 실는다. )

(1961년, 나는 퍼포먼스 아티스트의 길을 포기할 생각이었다. 그 당시 강렬한 시기(무대 위에서의 갑작스런 영감, 몸과 세계 안의 다양한 이중주의 파기(상반되는 것들을 더 높은 단계에서 파기하는 것)를 등지고 자유, 다양성, 시각적 즐거움 그리고 인식론적 관심 같은 새로운 장르로 관심을 돌리고 있었다. 그러기 위해서는 여러 음향기기, 전자 아인자츠(Einsatz)의 개입과 적용, 전자 TV의 세계가 필요했다. 변화에 대한 내 결심은 확고했다. 독일의 카머슈필레 극장(Kammerspiele)에서 네오-다다를 무대에 올리고, 비스바덴에서 플럭서스의 작업에 참여했지만 내가 원하는 것은 아니었다. 미국에 도착한 이후 나는 샬롯 무어맨을 만났다. 바로 그녀가 내게 퍼포먼스에 대한 흥미를 새롭게 일깨워준 장본인이다. (사실, 그 당시 나는 청중들 앞에서 반라 차림으로 클래식 음악을 연주할 젊은 여성 연주자를 찾고 있었다. 미에코 시오미(Mieko Shiomi)에게 부탁했지만 거절했다. 앨리슨 놀즈는 암스테르담에서 퍼포먼스를 한 적이 있었다(로킨 갤러리(la galerie Rokin)에서 볼프 포스텔의 전시회 오프닝). 하지만 그녀는 클래식 음악을 연주하지 않았다. 샬롯이 바로 이 두 조건을 갖춘 첫 번째 여자였다. 그녀는 음악적 재능뿐만 아니라 용기, 미모, 섬세한 예술가의 기질까지 겸비하고 있었다.))

▲1962년 = 6월 뒤셀도르프 캄머슈빌레에서 열린 ‘음악에서의 네오다다’에서 <바이올린을 위한 독주(One for Violin)> 등 발표. 10월 암스테르담 모네화랑에서 앨리슨 노울즈와 <앨리슨을 위한 세레나데> 공연. 11월 코펜하겐에서 앨리슨 노울즈와 <먼 거리의 음악(Music for the Long Road)> 공연. 파리 에펠탑에서 앨리슨 노울즈와 <청중이 없는 높은 탑을 위한 음악(Music for High Tower and without audience)> 공연. <20개의 방들은 위한 작곡> 샬롯 무어맨(1933~)은 겨우 29살의 나이에 첫 암수술을 받았다.

▲1963년 = 독일 부퍼탈의 파르나스 화랑에서 첫 개인전 <음악의 전시-전자텔레비전>을 발표(뮤직 일렉트로닉TV전). '비디오예술'(Video-art)의 신기원을 열다. 만프레드 몬트베와 같이 <모든 감각을 위한 공연(Piano for all sense)>을 함.

▲1964년 = 첼리스트 샬롯 무어맨과 <뉴욕 제 2회 아방가르드 페스티벌>에서 <괴짜들> 공연(카네기홀) 및 <로봇 K-456>을 가지고 <로봇 오페라> 공연. 그 해 여름, 샬롯 무어맨은 불치병을 고백. 미국으로 건너감.

▲1965년 = 1월 뉴욕 뉴스쿨에서 <백남준 일렉트로닉전>을 개최. 뉴욕 보니노 화랑에서 미국 최

초로 <전자 예술> 개최. 샬롯 무어맨과 <성인을 위한 첼로 소나타> 초연. 8월 무어맨과 《표현 자유 페스티벌》(장-자크 레벨 주최, 몽파르나스에 있는 미문화원) 공연.

▲1966년 = 4월 뉴욕 영화제작자 극장, 무어맨과 <눈에 보이게 무료하게>에서 <로버트 브리어에 주제에 의한 변주곡> 공연.

▲1967년 = 2월, 무어맨과 <오페라 섹스트로니크> 공연(뉴욕, 서 41번가 영화제작자 극장).

(백남준과 무어맨은 뉴욕공연에 앞서서 66년 6월 아헨, 그리고 67년 1월 필라델피아 미술대학에서 별다른 물의를 일으킴 없이 이를 공연하였다.)

▲1969년 = 뉴욕 하워드 와이즈 화랑에서 열린 <창조적 매체로서의 TV전>에 참가하여 무어맨과 공연. <참여 텔레비전> <살아있는 조각을 위한 텔레비전 브라>를 제작. 제 7회 아방가르드 페스티벌에서 <물고기 소나타> 초연. 시카고현대미술관에서 열린 <전화에 의한 예술>에 <피아노 소나타>를 초연. 무어맨과 <상상스를 주제로 한 변주곡>을 연주. 르네 블록 화랑에서 <르네 블록을 위한 액션> 공연. 비디오 신디사이저 개발.

▲1970년 = 브랜다이스대학 로즈미술관에서 열린 <비전, 텔레비전>에서 <살아있는 조각을 위한 TV 브라> 공연. 켈른미술협회에서 열린 <해프닝과 플럭서스>에 출품.

▲1971년 = 뉴욕 아모리에서 열린 <제 8회 뉴욕 아방가르드 페스티벌>참가. 캘리포니아 산타클라라대학에서 열린 <성 유다 비디오>초대전에 출품. 보니노화랑에서 열린 제 3회 개인전 <일렉트로닉 아트 3>에서 <TV첼로와 비디오테이프를 위한 협주곡> <백 아베 비디오 신디사이저> <TV안경>을 각각 무어맨과 초연.

▲1972년 = 뉴욕 에버슨미술관에서 열린 뉴욕주 빈켄튼, 실험텔레비전 센터의 프로그램으로 <TV첼로와 비디오테이프를 위한 협주곡> 무어맨과 공연. 뉴욕 머서 아트센터 키친에서 <라이브 비디오> 프로그램으로 <TV침대>를 무어맨과 초연. <제 9회 뉴욕 아방가르드 페스티벌>에서 <TV침대>를 재연.

▲1973년 = 비디오테이프 <글로벌그루브> 제작. 뉴욕 그랜드 센트럴역에서 열린 <제 10회 뉴욕 아방가르드 페스티벌>에서 <TV첼로와 비디오테이프를 위한 협주곡> <살아있는 조각을 위한 협주곡> <열차 첼로>를 무어맨과 협주.

▲1974년 = 뉴욕 보니노화랑에서 열린 제 4회 개인전 <일렉트로닉 아트 4>를 개최. 뉴욕 웨스트베이스에서 머스 커닝햄 무용단과 <비디오 없는 머스 커닝햄을 위한 음악>을 공연. 켈른미술관 및 켈른예술협회에서 열린 <프로젝트 74-1970년대 초두의 국제미술전>에서 <TV첼로와 비디오를 위한 협주곡>을 무어맨과 공연. 에버슨 미술관에서 <남준백-비디오 앤 비디오로지>전 개최. 뉴욕 플러싱 세스타디움에서 열린 <제 11회 뉴욕 아방가르드 페스티벌>에 참가. WGBH, WNET 공동제작으로 <존 케이지에게 바치는 찬가> 제작.

▲1975년 = 뉴욕 마사 잭슨 화랑에서 열린 <화랑을 위하여>에서 <TV 브라> 공연. 뒤셀도르프시립 미술관에서 열린 <1960년대 시각음악의 오브제와 콘서트>에서 <살아 있는 조각을 위한 TV 브라> 무어맨과 공연. 마사 잭슨 화랑에서 <하늘을 나는 물고기>전 개최. 제 13회 상파울루 비엔날레 미국관의 비디오전 참가.

▲1976년 = 베를린 르네블록 화랑 개인전에서 <달은 지구에서 가장 오래된 텔레비전이다>를 전시. 르네블록 화랑에서 열린 <플럭서스 하프시코드 콘서트>에서 <TV 첼바로> 공연. 켈른예술협회에서 대규모 개인전 <남준백(1946-1976)/음악·플럭서스·비디오>전 개최. 여기서 <비디오 물고기>, <TV 로망> <TV 부처> 등 설치작품이 출품됨. 워커 아트센터에서 열린 <강-미시시피 강의 이미지>전에 출품.

▲1977년 = 위성방송 <도큐먼트6> 제작. 쿠보타 시게코와 결혼. 뉴욕 국제무역센터에서 열린 <제

13회 뉴욕 아방가르드 페스티벌>에 참가. 뉴욕 타운홀에서 <아담과 함께 조셉 보이즈를 위한 ‘침투-첼로를 위한 동질’>을 상연. 뉴욕현대미술관에서 <프로젝트 백남준>전 개최. 함부르크미술대학 교수가 됨.

▲1978년 = 파리 퐁피두센터에서 <TV 정원> 전시. 동경 와타리 화랑에서 개인전 <존 케이지에게 경의를> 개최. 뒤셀도르프 아카데미서 조셉 보이즈와 <조지 마치우나스를 위한 추모> 듀엣 공연. 뒤셀도르프 아카데미 교수가 됨. **파리시립미술관에서 <백남준전> 개최. 여기서 무어맨과 퍼포먼스를 함.**

▲1980년 = 구겐하임미술관에서 열린 <인터미디어아트 페스티벌>에서 <바이올린 독주> 공연 및 <생상스를 위한 변주곡>을 무어맨과 공연. 부퍼탈 폰데어 하이데 미술관에서 열린 <파르나스화랑에 모인 작가들: 1949-1965>에 출품.

▲1981년 = 뉴욕 휘트니 미술관에서 열린 <비엔날레 1981>에 출품. 홀스트 바우만과 <레이저 비디오 오션> 개최.

▲1982년 = 뉴욕 휘트니 미술관에서 첫 회고전. <비라미드> <TV 달걀> <TV 시계> 등 대표작 전시. 파리 퐁피두센터에서도 전시회 개최. 퐁피두 센터에서 384대의 모니터를 활용한 <삼색비디오> 설치작품 의뢰.

▲1983년 = ‘시카고 아트페어 83’에 피라미드와 유채화 출품. 파리 에릭 파브로 화랑에서 개인전 <하늘의 랑데부> 개최.

▲1984년 = 인공위성 프로젝트 <굿모닝 미스터오웰> 전 세계 방영. 베니스 비엔날레 초대. 동경도 미술관 개인전. 몬트리얼 에스페란자 화랑 개인전. 암스테르담 스테델릭 미술관에서 열린 <빛나는 이미지>전에 참가.

▲1985년 = 상파울루 비엔날레 참가. 시카고 아트페어 참가.

▲1986년 = 서울아시안게임에서 인공위성 프로젝트 <바이 바이 키플링>제작.

▲1988년 = 서울올림픽에서 인공위성 쇼 <세계는 하나>. 런던 헤이워드 갤러리 개인전. 베를린 현대미술관에서 열린 <현대미술의 지형도>전에 출품. 밀워키 미술관 개인전.

▲1989년 = 프랑스혁명 200주년 기념전. 파리시립미술관에서 <전자요정> 제작요청. 휘트니미술관의 <이미지의 세계>전에 참가. 퐁피두 미술관 <지구의 마술사>전에 참가. 프랑크푸르트 현대미술관의 <전망>전에 참가. 몬트리얼에서 열린 <1989 미래의 이미지>전에 참가.

▲1990년 = 7월 20일 현대화랑에서 1986년 사망한 평생의 친구 요셉 보이즈를 위한 추모극 벌임. **살롱 무어맨은 오토 피네(Otto Piene)의 주관 하에 MIT 공과대학의 ‘심층 시각 연구 센터’에서 그녀의 마지막 퍼포먼스를 열었다.**

▲1991년 = 스위스 취리히 현대미술관 <백남준 회고전>. 바젤 현대미술관 회고전, 뒤셀도르프 개인전, 카이저상 수상, 와타리화랑 개인전, 루프케화랑 개인전, 바이서라울화랑 개인전. **살롱 무어맨 사망 (1933~1991). 58세.**

▲1992년 = 서울에서 ‘춤의 해’를 위한 백남준의 퍼포먼스공연. <비디오예술 30년 회고전>(갤러리 현대, 원화랑, 갤러리미건). 퐁피두센터 마니페스트 전시출품. 몬트리올 미술관 개인전. 한국국립현대미술관 개인전. **2월 살롱 무어맨 회고전이 휘트니 미술관에서 열림.**

(휘트니 미술관에서 열린 그녀를 위한 회고전에서 (1992년 2월) 데이빗 로스(David Ross)는 그녀의 용감한 변호사가 되어주었다. 존 한하르트(John Hanhardt)가 그녀의 업적을 역사적인 차원에서 평가해 달라고 요청했다. 오노 요코( Yoko Ono), 시몬 포르티( Simone Forti), 리하르트 타이텔바움(Richard Teitelbaum), 얼 하워드(Earl Howard)가 그녀를 위해 아름다운 퍼포먼스 공연을 했다. 하지만 아무도 노만 시맨(Norman Seaman)을 빼놓을 수 없을 것이다. 여러 도시의 문들을 여는 열쇠를

취고 있는 매력적인 그녀에 대해 그가 들려준 워트 넘치는 일화들을 잊을 수가 없다. 시장과 도시사의 보도 담당관인 시드 파강(Sid Fagan)은 얼마나 그녀가 도전하기 힘든 남자들의 성문을 깨버렸는지도 얘기했다. 예를 들어, 야구 경기장, 그랜드 센트럴 역, 월드 트레이드 센터, 잉그리드 버그만과 험프리 보가트가 <카사블랑카>의 마지막 장면을 찍었던 공항 등이 있다. 내일, 세상은 아름다울 것이다. 샐럿은 심지어 1970년대에 캘리포니아에 설치한 <러닝 펜스(running fence: 달리는 울타리)>(크리스토의 작품, 1976년 9-10월, 캘리포니아 대지에 설치된 높이 5.50 미터, 길이 4킬로미터의 하얀 나일론 커튼)의 문까지 열게 했다. 하지만 그녀는 너무나 겸손했기 때문에 널리 알려지지 않았다.)

▲1993년 = 베니스 비엔날레 독일관 출품. 대상(황금사자상) 수상. 대전엑스포 재생조형관 전시 참가. 일렉트로닉 슈퍼하이웨이 제작. 와타리 현대미술관에서 <반향과 예측>전.

▲1994년 = 후쿠오카미술관 개인전. 포트 로더데일 미술관에서 <일렉트로닉 슈퍼하이웨이>전 개최.

▲1995년 = 베니스 비엔날레 <호랑이 꼬리>전에 출품. 인디애나미술관 개인전, 조선일보미술관 개인전, 박영덕화랑 개인전. 후쿠오카 아시아문화상 수상. 미국 뉴욕 프랫미술학교 학장 취임 강연. 서울 갤러리 현대에서 ‘백남준 95’ 전시회.

▲1996년 = 뇌졸중으로 쓰러져 몸의 왼쪽 신경 마비. 제5회 호암상 예술부문 수상. 제1회 ‘월간미술’ 대상 수상. 독일 ‘포쿠스’ 선정 ‘올해의 100대 예술가’

▲1998년 = 미국 프랫미술대학 명예미술학 박사. 일본 교토상 수상.

▲1999년 = 백남준 설치미술전(양평 바탕골 예술관). 미국 마이애미 예술가상. 대통령자문 새천년준비위원회 위원. 이화여대 조형예술대학 석좌교수. ‘아트뉴스’ 선정 20세기 가장 영향력 있는 25인의 작가. 독일경제지 ‘카피탈’ 선정 ‘세계작가 100인’ 가운데 8위.

▲2000년 = 뉴욕 구겐하임 미술관에서 회고전. 금관문화훈장.

▲2001년 = 영국 <그로브음악대사전> 등재

▲2004년 = 투병 후 첫 퍼포먼스 <존 케이지에게 바칩>. 독일 베를린에서 <글로벌 글루브 2004>

▲2005년 = <베를린에서 DMZ까지>(서울올림픽미술관) 참가

▲2006년 = 경기도 용인에 ‘백남준 미술관(백남준 아트센터)’ 착공

▲2004년 = 4월 30일 ‘백남준 미술관(백남준 아트센터)’완공.

▲2006년 = 1월 29일 마이애미 자택에서 사망

### <백남준 아트센터의 백남준 소개>

백남준은 현대 예술가들 가운데 매우 독창적이고 흥미로운 인물이었다.

1932년 일본 지배 하의 한국에서 부유한 가정에서 태어나 서울과 홍콩에서 중학교를 다녔고, 한국 전쟁 직후 일본으로 건너가 동경 근교에 위치한 가마쿠라에 있는 고등학교 졸업 후, 동경대 인문학부에 입학하였다. 어린 시절 일본 선불교의 본산이기도 한 불교 성지 가마쿠라에서 몇 년간 살았던 경험은 이후 그의 예술가로서의 삶의 이력에 정신적인 기반이되었다.대학에서 미학을 선택한 그는 유럽 철학과 현대 음악을 배웠고 쉐베르크의 음악에 대해 졸업 논문을 썼다.

1958년 독일에서 존 케이지와의 우연한 만남은 선불교, 신음악에 대한 관심을 전위 미술로 확장하는 결정적인 계기가 되었다. 1963년 앵겔스의 고향으로 알려진 독일 북부 도시 부퍼탈의 파르나스 화랑에서 잘라진 소머리와 함께 미술의 역사상 처음으로 조작된 텔레비전 13대를 사용하였다. 동경으로 돌아온 백남준은 일본의 엔지니어 슈야 아베의 도움을 통해 TV 모니터를 조각이나 회화의 조형 수단이 아니라 그 내부의 구조적 원리를 이용하여 주사선을 변형 시키는 작업을 발전시킨다. 퍼포먼스, 비

디오 아트의 선구자로 자리잡은 백남준의 예술은 세계 예술계에 즐거운 혼돈을 불어넣은 실험이었고, 다다이즘 이후의 새로운 변화를 담아낸 의미있는 작업이었다.

1950년대 말 스톡하우젠, 보이스 등과 만나 독일에서 펼쳐진 백남준의 퍼포먼스는 피아노를 부수고 존 케이지의 넥타이를 자르는 등 충격적이었다. 기존 부르주아 문화에 대한 저항과 공격을 담은 퍼포먼스들은 곧이어 같은 생각을 지닌 조지 마치우나스 등과 같은 플럭서스 멤버들과의 공연으로 이어진다. 1964년 미국으로 이주한 백남준은 첼리스트 샬롯 무어만을 통해 유럽에서 실현하지 못했던 퍼포먼스들을 실현시켜 나간다. 백남준은 미국사회가 성에 대한 금기가 있음을 간파하고 샬롯 무어만을 <오페라 섹스트로닉> 공연에서 음란죄로 체포되면서 문화 테러리스트로 악명을 떨친다. 샬롯 무어만을 위해 음악, 미디어, 신체가 결합된 오브제를 제작하였으며 비디오 아트는 음악적 시각화라는 발상에서 나온 백남준의 독보적인 예술 장르였고, 미디어와 예술의 본격 만남이었다.

백남준은 영상 이미지의 독특한 사용에서 테크놀로지와 인간 정신의 새로운 충돌을 보여줬다. 즉 의禪, <참여 TV> 의 놀이 정신, 그리고

<스키타이왕 단군>의 샤머니즘 등등. 이는 기계 문명의 미래를 탐문하는 백남준의 문명사적 시각을 보여주는 예이다.

1984년 <굿모닝 미스터 오웰> 이후 매 2년마다 <바이 바이 키플링>, <손에 손잡고> 등 위성 TV작업을 통해 아방가르드 아티스트들과 대중문화 아티스트들이 한데 어울리는 지구촌 규모의 축제의 장을 펼친다. 이는 백남준이 ‘세계에 대한 개방적 태도’를 보여주며 알란 카프로의 말처럼 ‘백남준은 우리들 가운데 가장 현대적인’ 아티스트였다.

#### <백남준이 오래 사는 집>

백남준은 말했다. "마르셀 뒤샹은 이미 비디오 아트를 제외하곤 모든 것을 다 이뤄놓았다. 그는 입구는 커다랗게 만들어 놓고 출구는 아주 작게 만들어놓았다. 그 조그만 출구가 바로 비디오 아트이다. 그리 나가면 우리는 마르셀 뒤샹의 영향권 밖으로 나가는 셈이다."

뒤샹의 출구 밖에서 펼쳐지게 될 무한 잠재성의 창조적 매개 공간.

백남준아트센터는 무량광명, 무량수명의 성찰적 아나키의 공간으로 계몽을 넘어선 계몽의 탈주 장소를 지향한다.

조형 예술이 아니라 미학과 음악에 조예가 있던 백남준은 전자 음악과 해프닝의 결합을 통해 새로운 출구를 발견하였고, 거대한 전파력과 통신망을 지닌 TV 매체와 비디오를 메시지 전달의 수단이 아니라 시간의 폭발, 만다라적 텔레비주얼의 공간, 그리고 이질적인 분야 간의 통섭이 이뤄지는 대중 참여 공간으로 인식했다. 백남준아트센터는 그의 정신적 유산을 이어받아 근대적 시공간 개념과 물리적 관념에서 이탈하여 미디어 시대 정보와 소통에 대한 새로운 매체 창조의 가능성을 확장하고, 미학적 윤리적 정치적 관점에서 새로운 문화 참여 공간을 만들어갈 것이다. 특정한 목적에 예술 행위를 준거 혹은 환기시키는 것이 아니라 인간 존재의 비자유성, 비자발성에 대한 성찰을 이끌고 비효과적, 창조적 소비를 증대시키고 자유를 위한 자유의 행위 공간을 전지구적으로 확산시켜가는 문화 매개 공간을 지향한다.