

저자 심효원  
 출처 『NJP 리더 #10 미술관 없는 사회, 어디에나 있는 미술관』  
 발행처 백남준아트센터, 용인

# 포스트미디어 시대의 사용자-관객<sup>1</sup>: 촉각성과 뇌의 차원에서

## 출판정보

기획·편집	김윤서
공동편집	윤자형
디자인	김규호
발행일	2021. 04. 19.

심효원은 연세대학교 대학원 비교문학협동과정에서 전(前)영화사 미디어 연구로 박사학위를 받았다. 미디어의 문화, 사회, 자연적 순환을 관찰하는 데 관심이 있다. 『인류세와 21세기 간학제적 접근론: 차크라바르티, 파리카, 해러웨이를 중심으로』(2020), 『매클루언의 미디어 이론으로 본 1960-70년대의 텔레비전과 제3세계 영화운동』(2020) 등의 소논문을 썼고 『21세기 사상의 최전선』(2020)에 공저자로 참여했다. 또한 『평행한 세계들을 꺼안기』(공역, 2018), 유시 파리카의 『미디어의 지질학』(근간) 등을 우리말로 옮겼다.

인공위성은 우연적으로 그리고 필연적으로 사람과 사람 사이의 예기치 못한 만남을 유도할 것이며, 인류 뇌세포의 연결고리를 더욱 공고히 할 것이다. —백남준<sup>2</sup>

1984년 백남준의 인공위성 프로젝트 〈굿모닝 미스터 오웰(Good Morning Mr. Orwell)〉(1984)은 새해를 맞이하여 뉴욕, 파리, 샌프란시스코를 연결한 생중계 방송 프로그램이었다. 한 시간 남짓 스트리트 댄스, 현대무용 등의 춤과 록음악, 현대음악, 다양한 퍼포먼스 무대가 경쾌하게 이어지는 중에 ‘지성의 행진(Cavalcade of Intellectuals)’이라는 코너가 이어진다. 시사토론 프로그램이 설정인 그 퍼포먼스에 각각 뉴욕과 파리를 대표하여 젊은 남녀로 구성된 두 명의 토론자, 미첼 크리그먼과 레슬리 풀러가 등장한다. 그들은 텔레비전으로 인한 친밀감의 파괴를 주제로 이야기한다. 먼저 인간에게 친밀성의 의미가 무엇인지 여러 층위에서 재고하자며 토론을 시작하지만 이는 곧 불안정한 전파신호 때문에 중단된다. 그들은 신호로 중단된 공격 상황 속에서 곧 사적 감정을 격하게 드러내며 프로그램이 아니라 바로 당신이 중요하다고 외친다. 그들은 어떤 문제에 대해 다투는지 입 밖으로 내어놓지는 않지만 당연하게도 그것은 사랑, 즉 끌림과 연결, 만짐(attraction, connection and touch)에 관한 것이다. 단골 패널인 수전 손택과 미셸 푸코 대신 나왔다는 이 둘이 일으키는 해프닝은 이 인공위성 프로젝트가 지성이나 이성이 아닌 감정과 감각에 초점을 맞추고 있음을 보여준다.

1980년대 즈음 백남준의 작품을 포함한 네트워크 기술의 몇몇 초창기 중요한 예술적 사례들은 이렇게 전 지구적 규모의 사용자 집단 사이에서 통신 기술을 통해 만나, 감정, 느낌을 서로 주고받는 구상을 펼쳤다. 그것은 현재의 월드와이드웹 문화 중에서 18세기 볼프강 폰 쾰펠른의 〈체스 플레이어〉, 1950년 앨런 튜링의 체스 기계, 1997년 IBM사의 딥블루 대 개리 카스파로프의 체스 게임, 알파고 대 이세돌의 바둑 게임 등 집단의 상호작용을 향한 일종의 유토피아적 세계관을 향하고 있었다. 이는 몇 세기에 걸친 자동화와는 또 다른 갈래의 방향성이다. 이 구상은 네트워크 기술을 통해 가장 큰 집단 사이에서 이루어지는 가장 큰 규모의 접촉에 관한 것이다. 팬데믹으로 인한 현재의 전면적 비대면 상황에 이 초창기 사례들이 어떤 통찰을 전해줄까?

## 대중 시각 미디어에서의 참여와 촉각성

1

‘관객’은 작품과 대면하는 미술관(혹은 영화관) 안의 관람자를 연상시킨다. 그러나 본고에서 다루는 대상은 텔레비전 채널을 조작하는 자, 참여와 개입을 요하는 전시 공간 환경 안에 놓인 자, 현재 포스트미디어 시대 컴퓨터를 매개로 조작과 응시 사이를 진동하는 경험을 하는 자에게 ‘사용자’라는 정체성을 함께 획득한 관객이다. 따라서 여기에서는 필요에 따라 그들을 ‘사용자-관객’이라고 부르기로 한다.

2

백남준, 『예술과 위성』(1984), 『백남준: 말에서 크리스토프까지』, 에디트 데커, 이르멜린 리비어 엮음, 임왕준 외 옮김 (용인: 백남준아트센터, 2018), 151.

3

백남준, 『음악 전시회』(1962), 『백남준: 말에서 크리스토프까지』, 에디트 데커, 이르멜린 리비어 엮음, 임왕준 외 옮김 (용인: 백남준아트센터, 2018), 394.

인공위성 예술 프로젝트로 이어졌던 집단 접촉의 실현은 백남준의 작품 전반에 걸쳐 중요하고 일관된 목표였다. 이는 초기 기획인 〈20개의 방을 위한 교향곡(Symphony for 20 Rooms)〉(1961)에서부터 드러난다. 관객은 공간을 유동적으로 오가며 소리를 선택할 수 있고 또 직접 악기를 골라 소리를 낼 수 있도록 구상되었다.<sup>3</sup> 이러한 방향성은 관객이 마그네틱 헤드를 벽에 붙은 오디오 테이프에 그으면 무작위로

소리가 재생되는 〈임의접속(Random Acces)〉(1963), 관객이 마이크에 입을 가까이 대고 목소리를 내면 텔레비전 수상기에서 역동적인 파동으로 드러나게 한 〈참여 TV(Participation TV)〉(1963), 당시 비디오 기술로 실시간 편집 및 합성이 가능하도록 변형시킨 〈백-아베 비디오 신디사이저(Paik-Abe Video Synthesizer)〉(1969) 등 다수 작품에서 특히 두드러진다. 주로 백남준의 전시에서 관객과 작품 사이의 접촉은 가능한 불확정적인 환경을 조성함과 더불어 일방향적으로 사용되고 있던 기술을 쌍방향성으로 개조하는 방법론으로 이루어졌다.

미술사학자 데이비드 조슬릿은 당시 텔레비전이 중앙집권화되고 상업화된 네트워크 시스템으로서 제도화된 폐쇄회로였지만, 당대의 예술가들이 텔레비전의 네트워크 자체에 존재하는 정보 순환의 잠재력을 이용해 일종의 바이러스처럼 침투하여 개방회로로 만들었다며 그 사례를 제시한다.<sup>4</sup> 여기에 백남준의 작품이 중요하게 언급된다. 특히 ‘팅커링(tinkering)’이라는 근래의 신조어에 부합하며 DIY 정신을 앞서 실행한 백남준은 그 자신이 습득한 기술을 바탕으로 직접, 혹은 공학자(슈야 아베)와 협력하여 텔레비전을 개방회로나 쌍방향성으로 재목적화했다. 그럼으로써 “수동적인 정신 상태”<sup>5</sup>의 TV 시청자라는 묘사처럼 고착화된 텔레비전의 기능을 와해시켜 그 기술적 가능성을 회복했다. 이를테면 그는 〈참여 TV〉(1963)를 포함한 다수 작품을 통해 기성 텔레비전을 개조하여, 관객의 개입 양상에 따라 추상적이거나 왜곡되거나 미니멀한 주사(走査) 패턴을 다양하게 생성하는 도구로 바꿔놓았다.

위의 관객 혹은 시청자(대중)가 서로 연결되는 접촉의 측면은 참여의 맥락에서 자주 논의되어왔으나, 여기서는 촉각성에 초점을 맞추려 한다. 여기서 촉각성은 근대 이래 대중 시각 미디어와 문화예술에서 대중 참여의 문제와 결부되었던 개념이다. 구체적으로 발터 베나민과 마셜 매클루언의 촉각성 논의와 직접 맞닿는다.<sup>6</sup> 베나민의 경우는 새로운 복제 미디어의 예술로서 영화의 시각성이 촉각적인 양상을 지니며 이전 전통 예술작품과는 달리 촉각이라는 복합 감각을 유발한다고 말한다.<sup>7</sup> 영화에서 촉각이 ‘사용’이라면 시각은 ‘지각’이다. 영화는 단순히 감상하는 것이 아니라 안으로 들어가서 겪어내며 두 가지 감각을 동시에 동원하는 건축물과도 비슷하다. 이는 전통 예술작품에 동원되는 온전한 시각적 경험으로서의 관조와 달리, 새로운 지각적 과제는 집단(대중)의 무심코 주목하는 습관을 통해 해결될 수 있다는 역사관을 바탕으로 한다. 그 일환에서 영화는 이 과제를 공략하는 새로운 예술이며, 수용자의 눈과 귀에 닿는 그 정신분산적 양상 자체가 촉각성이다.

매클루언 역시 영화의 뒤를 잇는 20세기 중후반을 대표하는 텔레비전의 독자적인 특징으로 촉각성을 내세운다. 심지어 베나민과 매클루언 둘 다 영화, 텔레비전이라는 신생 시각(영상) 미디어에서 응시보다는 경험의 유발이라는 측면, 즉 이전의 것과 상대적으로 높아진 수용자의 참여적 양상을 차별화하기 위해 촉각성을 내세운다는 면에서 동일하다. 매클루언은 그것이 서구의 문자(알파벳) 기반 시각 편향성을 개선하리라고 보았기에 의미가 있었다. 다시 말해 20세기 초중반의 뉴미디어로서의 영화와는 달리, 20세기 중반 이후의 매클루언에게 영화란 활자와 기계를 특징으로 하는 구시대의 마지막 미디어로서 편향된 감각과 높은 정세도를 가진 뜨거운 미디어였다.<sup>8</sup> 반면 낮은 밀도와 정세도의 텔레비전은 시청자가 텔레비전의 직접 영상을 완성해야만 하는 촉각적인 것이다. 그리고 그에게 더 근본적인 것은 “촉각성이라는 것이 피부와 사물에서만 일어나는 개별적 접촉이라기보다는 감각 간의 상호 작용”<sup>9</sup>이라는 점이다. 텔레비전이 야기하는 촉각성은 움직이는 이미지와 수용자의 물리적인 접점을 넘어서 복수의 감각 사이에서 일어나는 작용까지 포함하는 것이다. 베나민에게 영화가 촉각을 동원한 시각적 인지를 요하는 것이라면 매클루언에게 텔레비전에서의 촉각성은 시각성과 별개이며 나아가 시각성을

4 데이비드 조슬릿, 『피드백 노이즈 바이러스』, 이흥관, 안대웅 옮김 (서울: 현실문화, 2016).

5 백남준, 『비디오합성기 플러스』(1970), 『백남준: 말에서 크리스토폴라지』, 에디트 데커, 이르멜린 리비어 엮음, 임왕준 외 옮김 (용인: 백남준아트센터, 2018), 275.

6 베나민과 매클루언의 촉각성에 대해서 적지 않게 주목되고 있으며, 백남준아트센터에서 기획한 국제 심포지엄에서도 상세히 다뤄진 바 있다. 다음 글을 참조하라. 디터 다니엘스, 『텔레비전을 만지다: 마셜 매클루언, 존 케이지, 백남준의 참여 매체』, 『TV 코론』, 달리. 서로. 너머.』, 이채영, 김성은 엮음 (용인: 백남준아트센터, 2011).

7 발터 베나민, 『기술복제시대의 예술작품』, 『기술복제시대의 예술작품 / 사진의 작은 역사 외』, 최성만 외 옮김 (서울: 길, 2007).

8 여기에는 약 30년 이상의 시간 동안의 큰 변화를, 구체적으로 빠르게 서사 스타일을 제도화하고 전 세계 문화산업을 좌지우지했던 미국 고전 할리우드 영화의 영향력을 고려해야만 한다

9 마셜 매클루언, 『미디어의 이해』, 김상호 옮김 (서울: 커뮤니케이션북스, 2011), 528.

정리하자면 베냐민과 매클루언에게 미디어에 내재된 촉각성이란 관계 맺기, 상호작용성, 동시성 실현의 점진적인 실행을 증명하기 위한 개념일 수 있다. 다시 말해, 촉각성의 논의를 통해 미디어에서 단계별로 확대되는 집단 참여의 가능성을 향해 나아가고 있다. 그들은 촉각을 단독이 아닌 다감각으로서 다룬다는 점에서는 아리스토텔레스로 거슬러 올라가는 감각의 사상적 계보에서 벗어나지는 않으나, 그로부터 미디어 기술을 통한 집단적 참여의 가능성을 찾아냈다. 대중과 미디어에 대한 각별한 관심 때문인지, 백남준의 텔레비전과 비디오 등을 이용한 소리-이미지 실험에서 인공위성으로 이어지는 행보 또한 이러한 촉각성과 집단 참여가 서로 결부되는 지점에서 만난다.

### 초기 네트워크 예술: 두뇌로서의 전 지구적 집단과 촉각성

80년대 중후반 백남준의 쌍방향성과 동시성의 실험은, 텔레비전의 중앙 집중형 네트워크 시스템을 재목적화하는 것에서 인공위성 기술에 집중하는 방향으로 나아간다. 그리고 수용자의 참여는 미술관 관객으로부터 인공위성 기술을 통한 대중으로 대폭 확산된다. <굿모닝 미스터 오웰>, 서울, 도쿄, 뉴욕을 연결한 <바이바이 키플링(Bye Bye Kipling)>(1986), 베이징, 본, 킬데어, 아일랜드, 예루살렘, 레닌그라드, 런던, 리우, 서울, 도쿄, 뉴욕을 연결한 <손에 손잡고(Wrap Around the World)>(1988)가 그 3부작으로 꼽힌다. 서론에서 일부 분석되었던 <굿모닝 미스터 오웰>은 잘 알려진 조지 오웰의 소설 『1984』에서 네트워크 기술을 동원한 디스토피아적 감시 시스템의 예견을 거칠고 경쾌하며 유희적으로 반박한다.

백남준은 텔레비전이 놓인 일상 공간을 거점으로 삼아 각 개인을 잇는 거대한 망을 만들기 위해 인공위성 기술을 사용했다. “발견이란 새로운 대상을 찾아내는 데에 있는 것이 아니라, 이미 존재하는 대상 사이의 새로운 관계를 찾아내는 데 있다”<sup>10</sup>는 수학자 앙리 푸앵카레의 말을 인용하여 위성 기술의 사용 목적을 밝힌다. 이어 “아마도 인공위성의 최대의 효용은, 인류 간에 여태껏 없었던 상호 관계(인연)를 인공적, 가속적으로 만들어내서 새로운 의식과 의식 사이의 신경적인 네트워크를 창출해 경제와 문화 성장에 기여”<sup>11</sup> 하는 것이라고 말한다. 먼저 개별 속성이 아닌 그 관계에 집중하겠다는 것은 그의 작품 세계에 큰 영향을 미친 사이버네틱스의 맥락에서 파악이 가능하다. 사이버네틱스는 노버트 위너가 1948년 『사이버네틱스(Cybernetics: Or Control and Communication in the Animal)』에서 처음 킷잡이 혹은 조작기를 의미하는 고대 그리스어 ‘퀴베르네틱스(κυβερνήτης)’를 가져와 명명한 이론이다.

사이버네틱스는 기본적으로 생명과 기계의 제어·커뮤니케이션 체계에서의 피드백 메커니즘과 그 자율성, 순환성을 전제로 한다. 보다 세부로 들어가면 적어도 세 갈래의 층위(1차, 2차, 3차 등)로 나뉘지만, 그 제어와 커뮤니케이션 체계에 있어서 생명과 인공물(인간, 네트워크 기술과 미디어 등), 물질과 비물질(정신과 뇌, 네트워크 신호와 하드웨어 등)을 구별하는 대신 개별 요소들 고유의 속성이 아닌 전체 환경 속 요소들 간의 상호적 관계로서 파악하는 경향은 공통적이다. 이런 맥락에서 백남준은 “사이버네틱스가 순수한 관계, 혹은 관계 그 자체의 과학이며, 카르마에 그 근원을 두고 있다”<sup>12</sup>고 선언한다. 카르마를 작용물(불교에서는 인간)의 안팎과 다른 작용물과의 네트워크 속에서 상호 연결되어 어떠한 작용 또는 현상이 원인과 결과로, 다시 결과와 원인으로 일어나는 피드백 순환 원리라 본 것이다.

10 백남준, 『예술과 위성』(1984), 『백남준: 말에서 크리스토포까지』, 에디트 데커, 이르멜린 리버어 엮음, 임왕준 외 옮김 (용인: 백남준아트센터, 2018), 149.

11 백남준, 『아세테라이트—모래의 빛을 위해』(1987), 『백남준: 말에서 크리스토포까지』, 에디트 데커, 이르멜린 리버어 엮음, 임왕준 외 옮김 (용인: 백남준아트센터, 2018), 128-129.

12 Dick Higgins, ed., *Manifestos: A great Bear Pamphlet Series* (New York: Something Else Press, 1966).

그 다음으로 관계를 새롭게 발견하기 위한 인공위성의 속성을 신경 네트워크로 설명하는 대목은, 20세기 전후 신경과학자 산티아고 라몬 카할이 선구적으로 제시하여 지금까지 왕성한 연구가 이루어지고 있는 뉴런 개념을 기반으로 이해할 수 있다. 뉴런은 신경계를 구성하는 기본 단위의 세포이며 독립되어 있지만 언제나 다른 뉴런과의 유동적이고 가변적인 접촉을 통해 기능하고, 이것들이 모여 크고 작은 신경 네트워크가 구성된다. 주류 과학에서 뇌는 감각, 언어, 기억, 운동, 항상성 등만이 아니라 의식 또한 담당하고 있는 것으로 받아들여지는데, 그 네트워크를 타고 전기적 신호가 끊임없이 입력·출력되기 때문에 정보가 처리될 수 있으며 그에 따라 신체의 각 기능이 원활히 작동할 수 있다. 뇌는 우리 몸 속의 일부를 점하는 작은 장기지만 '전' 지구(나아가 우주)만큼이나 밝혀내야 할 것이 많은 미지의 영역이기도 하다. 즉, 복잡계로서의 광대한 신경 네트워크의 일부인 것이다. 최근 신경 과학에서 신경 네트워크의 요소와 고도로 복잡한 그 구조, 요소들의 빠른 정보 통합과 상호 작용을 이해하기 위해 연결의 양상에 주목하는, 즉 뇌지도(connectome) 개념으로 이해하려는 연구들이 활발하지만, 아직 해부학적으로 그럴 수 있을 만큼 크게 밝혀진 바가 없다.<sup>13</sup> 그러나 최소한 뇌의 메커니즘에서 핵심이 네트워크에 있다는 것만큼은 분명하다. 따라서 신경 네트워크를 개별 요소 중심으로 파악하는 이분법을 뛰어넘어 관계 중심의 구조로 파악한 것, 다시 말해 과학적·기술적 영역이기도 하지만 동시에 아주 신비한 전기적인 것으로서 인공위성을 통한 전 지구적 규모의 상호 연결에 빚댄 것은 은유인 동시에 실재적이다.

그러나 인공위성 기획에서 시청자의 참여는 전시공간 기반의 작품이 야기했던 상호작용만큼 직접적일 수는 없을 것이다. 전시공간에서의 상호작용은 예술작품을 둘러싼 인적 관계, 즉 창조자, 시청자, 비평가 역할을 재편하는 차원에서 관객의 고정적인 역할을 전복하고 주체적으로 작품에 개입하도록 한다. 그와는 대조적으로 TV 프로그램 시청자가 할 수 있는 일은 거실에 앉아 채널을 돌리지 않고 수상기로 전송되는 장면들을 지켜보는 것일 뿐이다. 하지만 이렇게 쉬운 일상의 행동은 그만큼 공간에 구애받지 않고 간단한 조작만으로 전례 없는 큰 규모의 결집이 가능하다는 것을 의미하기도 한다. 게다가 “브로드웨이의 밤 공연에 드는 비용보다 더 적은 예산으로 두 대륙에 거주하는 수백만 인구만이 아니라 철의 장막 뒤에 있는 수백만 명과 접촉할 수 있다.”<sup>14</sup> 관객-사용자에게는 높은 접근성과 쉬운 조작법을 제공하고, 제작자-예술가는 구축된 인프라를 활용해 저렴하게 최대 인원을 결집시킬 수 있다는 점은 분명 대중 미디어 기술의 가장 큰 장점이다. “TV로 하나된 지구촌 건설”<sup>15</sup>을 꿈꿨던 백남준에게 인공위성 기술은 그래서 매력적이었을 것이다. 인공위성 기술은 근대의 익명적 대중의 등장 이래로 공간적 제한을 넘어선 동시적인 정동의 경험을 가능하게 하는 또 다른 단계로의 이행을 앞서 시험하는 수단이 될 수 있었다.

그렇다면 인공위성 예술을 통한 시청자의 연결이라는 경험은 어떻게 이해할 수 있을까? 백남준은 파블로 피카소와 마크 로스코의 작품을 탈중심화된 다중심적 정보 순환의 맥락으로 해석하는 중간에 다음과 같이 말한다. “관객은 감지할 수 없는 정보의 맥동, 수백만 개의 신호로 이루어진 다중망을 송수신하는 위성통신의 접속 단락일 뿐이다(노버트 위너는 “메시지를 지닌 정보는 메시지가 없는 정보와 동일하게 중요하다”고 말했다).<sup>16</sup> 여기서는 시청자가 일련의 의미로 코드화되지 않은 대량의 전기적 정보를 주고받는다. 그뿐만 아니라 시청자는 위성통신의 한 가지 접속 요소로 되어 있음을 볼 수 있다.

관객을 접속 단락으로 표현하는 이 같은 묘사는 인간을 네트워크 구성요소로 보는 것을 넘어서 인간을 기계화하는 것처럼 보일 수도 있겠다. 그러나 백남준에게 있어 인공위성을 포함한 전체 기술의 목적이 무엇이었는지를 고려한, 보다 섬세한

13

Olaf Sporns, Giulio Tononi, and Rolf Kötter. "The Human Connectome: A Structural Description of the Human Brain," *PLoS Comput Biol* 1(4): e42. <https://doi.org/10.1371/journal.pcbi.0010042>, 2020. 11. 2.

14

백남준, 「<굿모닝 미스터 오웰>의 시나리오 초안, 1983년 5월」(1983), 『백남준: 말에서 크리스토포까지』, 에디트 데커, 이르멜린 리버어 엮음, 임왕준 외 옮김 (용인: 백남준아트센터, 2018), 183.

15

백남준, 「글로벌 그루브와 비디오 공동시장」(1970), 『백남준: 말에서 크리스토포까지』, 에디트 데커, 이르멜린 리버어 엮음, 임왕준 외 옮김 (용인: 백남준아트센터, 2018), 277.

16

백남준, 「마리 바우어마이스터 혹은 "나는 우주를 받아들인다"(B. 풀러)」(1972), 『백남준: 말에서 크리스토포까지』, 에디트 데커, 이르멜린 리버어 엮음, 임왕준 외 옮김 (용인: 백남준아트센터, 2018), 261.

접근이 필요하다. 여기서 <살아있는 조각을 위한 TV브라(TV Bra for Living Sculpture)>(1969)에 관한 설명을 참고할 수 있겠다.

‘예술과 기술’에서 무엇보다 중요한 것은 또 다른 과학적 장난감을 발명하는 것이 아니라, 너무 빠르게 변화하는 전자 표현방식인 기술을 인간으로 만드는 일이다. [...] 우리는 기술이 인간을 위해 존재할 수 있다는 사실을 보여주고 관객의 상상력을 자극할 것이다. 여기서 상상력은 [...] 관객들로 하여금 우리의 기술을 새롭고, 상상적이며, 인간적으로 사용하게 하는 상상력을 의미한다.<sup>17</sup>

첼리스트 샬럿 무어먼이 <굿모닝 미스터 오웰>에 출연해 설명했듯이 이 작품에서 신체에 부착된 텔레비전 영상은 무어먼이 내는 첼로 소리에 따라 시시각각 변화한다. 이는 백남준이 지향하는 기술과 인간의 관계를 드러낸다. 한스 모라베크류의 미래 기술에 포섭된 트랜스휴먼, 혹은 기술과 인간의 전면적 융합의 결과인 사이보그로서의 인간의 기계화와 달리 백남준의 원래 의도는 기술을 의인화하는 것이었다(그것은 샬럿의 육체와 TV의 관계를 “두 미국인의 섹스”<sup>18</sup>라고 표현한 부분에서도 분명하게 드러난다). 이를 세계 전체의 순환성 속에서 인간과 기계의 탈이분법적 접근이라고 볼 수도 있고, 아니면 차별화된 유형으로서의 휴머니즘이라고도 말할 수 있다. 이는 인간의 우위성을 상징하는 인간중심주의의 맥락과는 별개로, 인간이 가진 차이와 그 차이의 정점으로서의 기술을 주목하는 데 관심이 있다. 또 인간과 기술의 관계를 탈종속적이면서 상호적으로 긴밀한 것으로 보여준다. 가령 지구상의 많은 존재 중 유일하게 죽음을 예견하며 그에 주의할 기울이는 것이 인간 집단의 중심적 기능이며<sup>19</sup> 빌렘 플루서는 그 일환으로서 죽음의 부정을 미디어 커뮤니케이션의 존재 이유로 꼽는다.<sup>20</sup> 또한 존 더럼 피터스가 논했듯 사람은 또 다른 고등 포유류인 고래와는 다르게 손을 사용하여 인공적 환경과 인공물을 만들고 삶의 일부로 구성한다.<sup>21</sup> 그 차이의 정점에 있는 것이 바로 기술이다. 기술은 인간의 삶과 신체에 물리적으로 결부된 불가분의 관계에 있고, 또 그 규모는 지구 시스템 전체에 (치명적인) 영향을 줄 만큼 거대하다. 인간이 지구상의 다른 존재들보다 우월하지는 않지만, 분명히 구분되는 이러한 차이를 통해 그 관계를 섬세하게 이해할 필요가 있는 것이다. 나아가 백남준이 일련의 작품을 통해 보여주었던 기술에 대한 태도는 전 지구적 순환에 관한 생태적 사유의 더 큰 범주로 포섭된다. 이는 생물과 무생물을 구분하지 않고 자연을 바라보는 사이버네틱스, 그리고 동양 사상을 인간과 기술의 근원으로서 모든 것을 아우르는 뿌리로 간주한 것과 관련이 있다. 그에 의하면 자연과 기술은 이분법적으로 분리되고 대립하는 요소가 아니라, 지구상에 존재하는 모든 것들의 근간이다. 이 생태적 근간 속에서 인간과 기술은 닭이 먼저냐 달걀이 먼저냐의 종속 관계가 아니며, 자연을 모체로 삼아 심신이 반결된(entangled) 양상으로 존재한다.

백남준이 텔레-비전(멀리 보다)<sup>22</sup>을 원격 이미지라고 말하는 설명에서 원격 통신(tele-)에 대한 전망과 통찰(vision)이라는 맥락을 함께 읽을 수 있다. 네트워크 기술의 예술화라는 비전은 비슷한 시기 텔레매틱스 개념을 제시했던 로이 애스콧과 공유하고 있는 점이 많다. 백남준은 방송 네트워크를 택한 반면, 애스콧은 현재 사이버스페이스, 혹은 인터넷 문화의 시초 격인 컴퓨터 기반의 통신 네트워크를 사용하여 이 비전을 더욱 심화시킨다. 이들은 네트워크 기술의 사용뿐 아니라 전 지구적 규모의 신경 네트워크화라는 목표 면에서도 크게 공통되기에 더불어 참고할 가치가 있다.

먼저 로이 애스콧의 텔레매틱스 개념부터 짚어보자. 1978년 시몽 노라와 알랭 맵의 『사회의 정보화: 대통령 보고서(L'Informatisation de la société: Rapport à M. le président de la République)』에서 처음 제시된 용어를 가져온 것으로, 컴퓨터와 원격통신을

17 백남준, 『참여TV, 살아 있는 조각을 위한 TV브라(1969)』, 『백남준: 말에서 크리스토포까지』, 에디트 데커, 이르멜린 리비어 엮음, 임왕준 외 옮김 (용인: 백남준아트센터, 2018), 281-282. 밑줄 친 부분은 이 글의 필자 강조.

18 백남준, 『마르셀 뒤샹은 비디옌을 생각하지 않았다』(1974), 『백남준: 말에서 크리스토포까지』, 에디트 데커, 이르멜린 리비어 엮음, 임왕준 외 옮김 (용인: 백남준아트센터, 2018), 249.

19 노베르트 엘리아스, 『죽어가는 자의 고독』, 김수정 옮김 (파주: 문학동네, 1998), 11.

20 빌렘 플루서, 『코뮤니콜로지』, 김성재 옮김 (서울: 커뮤니케이션북스, 2001), 226-227, 278-279.

21 존 더럼 피터스, 『자연과 미디어』, 이희은 옮김 (서울:컬처북, 2018), 124-140.

22 백남준, 『나의 환희는 거칠 것이 없어라』(1977), 『백남준: 말에서 크리스토포까지』, 에디트 데커, 이르멜린 리비어 엮음, 임왕준 외 옮김 (용인: 백남준아트센터, 2018), 217.

결합해 상호작용을 일으키는 예술 개념으로서 사용한다. 로이 애스콧은 사이버네틱스 이론에 영향을 받아 망 기술에 몰두했으며 1980년부터 점진적으로 망 기술을 예술에 끌어들이기 시작했다. 그가 1982년 참여했던 망 프로젝트는 <세계의 24시간(World in 24 Hours)>으로, 세계 각지에서 동시 접속한 사용자들이 주역 점을 쳤다. 1983년 기획했던 <텍스트의 주름(La Plissure du Texte)>에서는 각각 다른 국가에 거주하는 11인의 예술가들이 아스키(ASCII) 코드를 사용해 공동 창작을 실현했다. 선구적인 시도였던 백남준의 <굿모닝 미스터 오웰>에서 진행이 매끄럽지 못하고, 일시적인 암전과 이미지의 불균질한 색깔 송출이 일어났던 것처럼<sup>23</sup> 애스콧이 참여했던 <세계의 24시간>에서도 코드 오류로 인해 주역 점의 예기치 못한 결과가 나왔다.<sup>24</sup> 애스콧 역시 백남준과 마찬가지로 그것을 실패로 여기지 않고 전기 네트워크를 통한 상호 간 접촉에서의 우연성, 불확정성을 예견했다고 말하고 있다.

그런데 제2차 사이버네틱스 이론과 움베르토 마투라나와 프란시스코 바렐라의 자기생성(auto-poiesis) 개념을 도입한 니콜라스 루만의 사회학에서부터 컴퓨터 분야에서의 전면적 적용<sup>25</sup>에도 드러나듯이, 기술을 통한 우연성과 불확정성의 추구는 모순된 것이 아니다. 오히려 나와 타자의 개별 존재론을 넘어서는, 공동체적 참여와 그 사이에서 일어나는 접촉의 속성이다. 백남준과 애스콧에게 이 접촉은 감정을 수반한다. 백남준에게 인공위성이 견우와 직녀의 만남에 비견한 그리움과 기술의 어우러짐이라면, 애스콧은 「텔레마틱 포옹에 사랑이 있는가?(Is There Love in the Telematic Embrace?)」에서 '포옹(embrace)'과 텔레매틱스를 말한다. 여기서 '포옹'은 현재 포스트미디어 담론으로 이어지며 마노비치의 용어로 표현하자면 메타미디어로 향하는 기술적 차원에서의 포괄이자 나와 타자가 접촉하는 포옹을 의미한다. 정말로 이 글에서의 기술-예술과 나-타자의 방향성은 명확하다. 구체적으로 샤를 푸리에의 열정적으로 끌어당기는 힘으로서의 '사랑' 개념이 등장한다. 그것은 타자와의 원격 접촉, 구체적으로는 물리적으로 닿을 수 없는 거리의 많은 사람들과의 접촉에 대한 열망이다. 그리고 텔레마틱 기술을 통한 사랑이 물리적인 몸의 끌어당김을 넘어설 수 있다고 보았다. 그에게 네트워크를 구성하는 노드란 마치 뇌를 구성하는 시냅스처럼 행성 규모의 단일한 전체 의식의 일부로서 주고받음의 끊임없는 과정이라는 보다 근원적 속성을 공유하고 있는 것이었다. 애스콧은 나아가 테야르 드 샤르댕의 정신권(noosphere), 그레고리 베이트슨의 “우리는 살아있는 세계의 일부”<sup>26</sup>, 피터 러셀의 지구적 두뇌(planetary brain) 개념을 끌어들이며 네트워크 기술을 예술화함으로써 인류의 의식을 확장하고 이를 통해 전 지구적인 전체성을 회복할 수 있다고 보았다.

## 동시대의 새로운 윤리적 제안과 적용의 가능성

23

박상애, 「굿모닝 미스터 오웰: 비디오 테이프 분석」, 김성은, 박상애 엮음, 「NJP 리더 #5 굿모닝 미스터 오웰」 (용인: 백남준아트센터, 2014), 174.

24

위의 책, 25.

25

다음의 책을 참조하라. Luciana Parisi, *Contagious Architecture* (Cambridge: The MIT Press, 2013).

26

Gregory Bateson. *Mind and Nature: a Necessary Unity* (New York: E. P. Dutton, 1979), 17.

베냐민과 매클루언이 논한 촉각성과 참여의 관계는 그 이후에 창발한 네트워크 기술을 시각 예술화한 백남준과 애스콧에 의해 그 맥락이 한층 더 심화되었다. 그리고 이로 인해 전 지구적 공동체를 하나로서, 그 구성원들을 개별이 아니라 전체의 일부로 보고 접근하는 단계에 진입하게 되었다. 본고에서는 이러한 접근이 공통적으로 뇌 네트워크로의 확장으로 이어진다는 점에 주목했다.

그들의 네트워크 예술과 그 세계관을 종합적으로 보았을 때, 그들 모두에게는 공동체가 수렴되어야 하는 정해진 지점이 존재하지 않고, 어떤 특정한 행위를 실천하기 위해 결집한 것으로도 보이지 않는다는 한 가지 공통점을 더 발견할 수

있었다. 기술을 인공위성 예술, 텔레마틱 아트로 예술화함으로써 끊임없이 상호 연결되고 만짐이 이루어지는 네트워크 환경을 조성하려 했고, 전체 뇌로서의 공동체적 참여로서 촉각성은 어떤 특정 발화 행위보다는 정동적 차원에서 함께 감각하고 감정을 나누는 것으로 그려졌던 것이다. 그리고 뇌의 시냅스적 접촉은 기본적으로 전 지구적 단일 집단의 본성에 따른 자연스러운 상호적 만짐 행위에 초점이 맞춰진, 즉 전체성을 기준으로 삼은 일종의 전일론이다. 그리고 네트워크 통신 기술을 동원한 예술작품의 목적은 특정 이데올로기를 지향하는 것이 아니라 상호 연결적인 뇌 기능의 회복에 가깝다.

전체 뇌로서의 전 지구적 본성을 회복한다는 것은, 학문적인 명증성을 확보할 수 없기에 지나친 유토피아적 구상으로 보일 수도 있고 심지어 신비주의로 비판받을 수도 있다. 그러나 이러한 신비주의는 최근의 인류세 담론 속에서 불거진 인간의 상상력의 한계에 대한 반성과 새로운 종류의 이해의 시도와 궤를 같이하는 것이기도 하다. 동시에 인류세 담론에서의 근본적 난제가 인간 척도로 행성 규모를 이해할 수 없다는 점에 있다고 지적하는 디페시 차크라바르티<sup>27</sup>나, 생태적 위기와 관련하여 문학적 상상력이 무엇보다 필요하다는 로렌스 뷰얼<sup>28</sup>이나 최근의 롭 닉슨<sup>29</sup> 같은 입장 말이다. 가령 차크라바르티는 미래 인간에 미칠 지구물리학적 영향 가능할 때에도 “예술과 소설을 통한 이해의 확대”<sup>30</sup>를 도모하며, 전 지구적 전체로서의 인간에 대한 “비존재론적 사고방식(nonontological ways of thinking)이 필요하다”<sup>31</sup>고 말한다. 그러니까 백남준과 에스콧이 전체 네트워크를 묘사하거나 구현할 때 여러 가지 종교적·샤머니즘 모티프들을 동원한 것은 네트워크의 규모를 애초부터 인간 척도에서 가늠할 수 없는 전 지구적인 것으로 확장했기 때문인지도 모른다. 그것은 이성과 객관적 사실에 의거해 세계를 명확하게 이해하는 이분법적 경계 짓기에서 탈피하여, 과학적으로 설명될 수 있는 부분보다 그렇지 않은 부분이 압도적으로 큰 세계의 불가해함까지도 열린 태도로 수용하며, 그 통합적 이해의 가능성에 제한을 두지 않는 예술적 상상력인 것이다.<sup>32</sup> 그들의 예술적 상상력에서 기술이 전 지구적 규모의 네트워크를 실현할 수 있는 가능성을 발견했다. 그리고 동시에 그들의 예술에는 기술적 진일보를 이룩하게 만들었으나 인간 중심적이고 존재의 개별성을 확고하게도 만들었던 지난 몇 세기에 대한 사상적 반성이 투영되어 있다는 점이 아이러니하면서도 흥미롭다.

위의 맥락을 동시대 사상가 클레어 콜브룩의 「저-초-촉각-뇌-신비주의(Hypo-hyper-hapto-neuro-mysticism)」라는 글을 다시 읽어볼 만하다. 그 글에서는 우리가 당면한 촉각성의 문제를 두뇌와 연결 지어 논의한다.<sup>33</sup> 먼저 그는 지난 수 세기 동안 이성에 입각한 사유보다 체화된 정동에 더 많은 관심이 기우는 추세를 분석한다. 그러면서 촉각성에 관한 주요 현상학적 논의를 비판하는 동시에, 동시대 촉각의 문제를 자크 데리다의 촉각중심주의(hapto-centrism) 개념을 변용한 초촉각중심주의(hyper-hapto-centrism)와 저촉각중심주의(hypo-hapto-centrism)로 나누어 제기한다. 초촉각중심주의는 세상 모든 것이 각자의 감각을 가지고 있고 활성화되어 있으며, 삶, 세계, 가이아와 그것을 구성하는 모든 것이 고립되어있지 않고, 인간이 만지는 것 만큼이나 스스로가 만지고 있다는 것을 뜻한다. 지구의 모든 다른 존재들의 동등한 능력을 강조하는 맥락에서 인간중심주의로부터의 탈피를 말하는 것으로 이어진다. 한편 현재의 코로나처럼 전염을 하게 만드는 것도 수직적 위계에 의한 폭력이 벌어지게 하는 것도 역시 촉각이다. 따라서 그 사이의 거리, 즉 근접성을 확보해야만 한다는 윤리적 사려의 필요성이 저촉각중심주의의 논제하에서 제시된다. 이러한 주장, 특히 전자의 것을 뒷받침하는 예시가 바로 제임스 카메론 연출의 영화 〈아바타〉(2009)다. 세계의 다양한 행위자들에 대한 사랑과 돌봄을 강조하고 인간과 비인간의 공동 구성을 주장했던 브뤼노 라투르의 글 「컴포니셔니즘 선언」에서의

27

디페시 차크라바르티, 「역사의 기후: 네 가지 테제」, 『지구사의 도전』, 조지형, 김용우 엮음 (파주: 서해문집, 2010).

28

Lawrence Buell, *The Environmental Imagination: Thoreau, Nature Writing, and the Formation of American Culture* (Cambridge: Harvard University Press, 1995).

29

롭 닉슨, 『느린 폭력과 빈자의 환경주의』, 김홍욱 옮김 (서울: 에코리브르, 2020).

30

Dipesh Chakrabarty, "Postcolonial Studies and the Challenge of Climate Change," *New Literary History* 43, 2012: 12.

31

Ibid., 13.

32

본고의 범위를 벗어나기 때문에 자세히 서술하지는 않겠지만, 이는 백남준의 전체 작품 세계에서 생태학이라는 또 다른 커다란 맥락으로 펼쳐진다. 다음 책을 참조하라. 김성은 엮음, 『NJP 리더 #2 - 에콜로지의 사유』 (용인: 백남준아트센터, 2011).

33

Claire Colebrook, "Hypo-hyper-hapto-neuro-mysticism," *Parrhesia* 18 (2018): 1-10.



시도(An Attempt at a “Compositionist Manifesto”)에서도 이 영화를 중요하게 참고했던 것과 마찬가지로, 콜브룩 역시 판도라 행성의 원주민들이 개별 이성이 아니라 광대하고 이지적이며 복잡하고 근접해있으며 자기생성적인 신경망 전체에 상호 연결되어 있음에 주목한다. 여기서 나비족은 동물에게 명령하는 대신 만짐, 즉 접촉을 통해 소통하는, 비인간(inhuman)이 아니라 인류의 이상향인 초인간(ultrahuman)이라는 미래 인류의 이상적 상으로서 묘사된다.

콜브룩의 주장을 상세히 소개하는 이유는 촉각성을 현상학적 세계의 파악과는 다르게 참여에 가까운 차원에서 새롭게 접근하는 그의 논의가 본고에서 논하는 네트워크를 통한 전체적 연결이라는 논제로 매끄럽게 연계되기 때문이다. 특히 촉각이 단독의 감각이 아니고, 만지는 것은 삶, 사랑, 정신, 느낌 등의 감정이 동반되어야 의미가 있다고 주장하며 이를 뇌(전체 의식)의 일부로서 확장시킨다는 점에서 그렇다. 구체적으로 그는 뇌에 “반응하고 적응하고 분산되고 역동적이고 정동적이고 체화된 체계”로서의 자연적 특성, 즉 본성이 있다고 말한다. 그리고 만일 나비족처럼 우리가 이미 연결되어 있는 상태라면 앞에서 열거된 본성에 어긋나는 촉각 행위를 배제할 수 있는 일종의 윤리적 기준이 되지 않겠냐고 주장한다. 이렇게 윤리적인 기준으로서의 가능성을 지닌 뇌의 본성에 대한 콜브룩의 논제를 본고에서 다루었던 초기 네트워크 예술가들의 구상과 결부한다면, 이 예술가들의 작품이 함의하는 의미가 더 깊어지고 확대될 수 있다. 그것은 전 지구적 연결이 본성이라는 주장에 정당성을 부여할 수 있기 때문이다. 즉, 그 연결성의 회복이 곧 동시대에 당면한 과제로서의 인간과 인간 사이의 새로운 휴머니티(나아가 인간과 비인간을 가리지 않는 전 지구적 존재들)에 바탕을 둔 새로운 관계의 가능성을 암시할 수 있다는 것이다.

## 포스트미디어 시대의 촉각성과 웹 기반 미술관의 방향

이 글에서는 촉각성과 뇌를 주제로 삼아 웹 기반 시각(영상) 플랫폼에서의 관객-사용자들의 경험을 보다 넓은 차원에서 분석했다. 그 분석 대상으로서, 현재 웹 플랫폼으로 이어질 수 있는 백남준과 애스콧의 초창기 네트워크 기술 기반의 예술적 사례를 참고하고 뇌로 형상화되는 전 지구적 집단이라는 구상을 살펴보았다.

오랫동안 지속되어 왔던 시각 중심 문화에서 촉각은 시각에 비해 수치화, 절대화, 객관화가 상대적으로 어렵다 여겨졌고, 이성보다는 상대적으로 직관의 영역에 속해 있는 것이었다. 시각은 분리된 대상 각각의 고유성을 인식하는 데 최적화되어 있으며, 그 행위는 일정 정도 이상의 거리를 두고 보는 것이다. 따라서 이분법적이고 개별적이며 이성과 연계된 감각이었다. 이를테면 17세기 정신과 신체의 이원론자 데카르트는 시각을 비판하면서도 이를 교정하는 광학 장치와 이성의 작용의 주요 수단으로서 중요하게 대하는 관점에는 변함이 없었다. 그에게 시각 비판은 육안이 완벽하지 않기 때문에 유발될 수 있는 잘못된 앎 혹은 감각에 대한 입장 때문이지, 시각 그 자체를 향한 것은 아니었기 때문이다. 그러나 최근 지난 수 세기 동안의 시각 지배적인 이분법, 개별적, 이성적 사고법의 추구는 최근의 인류세 담론과도 연관이 있는 여러 부작용을 초래했다. 반면에 시각으로 인해 주변으로 밀려났던 감각은 맥락화되지 않았던 기억의 역사화(마르셀 프루스트의 『잃어버린 시간을 찾아서』에서의 마들렌)뿐 아니라 잊어버리고 있었거나 저하되었던 능력, 즉 감각과 감정을 되살릴 수 있는 핵심으로서 다루어지고 있다. 촉각에 대한 커져가는 동시대적 관심은 디지털 기술의 발전으로 인한 가상 현존성의 극대화라는 맥락뿐 아니라

과거의 이성 중심주의적 사고가 배제되었던 주관적 영역의 귀환 혹은 재건의 맥락에서 이해될 수 있다. 최근 동영상 플랫폼 서비스에서 큰 인기를 끌었던 ASMR 영상이나 슬라임의 열풍, 디지털 미디어 담론에서의 초미의 관심사인 VR은 중요한 예시다. 특히 시각 외의 감각 중에서도 촉각은 모리스 메를로-퐁티, 장-뤽 낭시, 자크 데리다, 질 들뢰즈 등의 철학적 사유 및 개념에서 다루어지고 있고 동시대 신체, 정동성, 연결, 상호 거리와 관련된 여러 층위의 논의의 사상적 원천이다.

시각 중심의 대중 미디어를 경유한 촉각성은 베냐민과 매클루언의 논의에서부터 다감각적인 것일 뿐 아니라 참여와 관련된 것으로서 다루어졌다. 백남준과 애스콧은 초창기 네트워크 기술을 통해 촉각성을 최대 규모의 상호 연결로 확장시켰고 그럼으로써 전 지구적 전체 의식(뇌) 네트워크를 지향했다. 전술했듯이, 그들의 비전은 특정한 구체적인 목표를 실현하기 위함이 아니라 촉각성의 연결 자체를 일종의 본성의 회복으로서 그리고 있다고도 말할 수 있을 것이다. 그리고 이 촉각성은 사랑, 인연, 포용의 키워드에서도 드러나듯 개별적 이성과는 다르게 감각, 감정, 직관을 동반한 무수한 타인과의 상호 간 끌어당김과 만짐의 의미다. 무수한 시넵스로서 존재하는 이러한 접촉은 뇌라는 물질적 바탕을 기반으로 하며, 현재의 우리는 이를 새로운 휴머니즘(초인간)에 대한 참고로 삼을 수 있다.

현재 인공지능(머신러닝, 딥러닝 등)으로 인한 자동화는 인간 없는 기술의 자율 시스템에 대한 불안울 증대시키고 있다. 또한 개인정보를 수집하고 이용하는 기업의 맞춤형 알고리즘과 데이터 마이닝, 정부 기관의 여론 조작과 통제의 여러 사례들은 오웰의 빅브라더 또는 벤담의 파놉티콘 모델이 동시대 디지털 기술화로 거듭난 것처럼 보이게 한다. 이러한 부정적 상황에서 혹자는 뇌라는 전체 의식으로의 지향점이 현실과 동떨어진 유토피아적인 이상이라 여길 수도 있겠다. 하지만 당시에 백남준이 매클루언과 자신과의 입장 차이를 명확히 밝혔던 것,<sup>34</sup> 그리고 애스콧이 예술화한 기술이 냉전시대 군사적 통신에 동원되었던 사실에서 드러나듯이<sup>35</sup> 당시의 네트워크 기술을 둘러싸고 있던 상황 역시 긍정적으로 바라볼 수 없었다. 메시지 전송을 독점한 소수의 방송국과, 소비주의와 결합한 폐쇄회로화된 텔레비전, 그에 대해 강대국의 거리낌 없는 핵무기 개발과 전쟁에 대한 공포는 『핵과학자회보(The Bulletin of the Atomic Scientists)』의 지구 종말 시계(Doomsday Clock)가 <구모닝 미스터 오웰>이 상영되었던 바로 그 1984년의 자정 3분 전으로 맞춰지도록 만들었다.<sup>36</sup> 그때는 치열하게 인간 이성에 대해 문제의식을 품고 반성하도록 내몰리던 시기였다.

34

"나는 마셜 매클루언처럼 낙관적일 수 없다. 전자시대에 소통의 상호작용을 지닌 엄청난 잠재력은 '영향력 있는' 집단과 '영향력 없는' 집단 사이가 아니라 '영향력 있는' 집단이 독점적으로 '영향력 없는' 집단을 상대로 이용하는 (그리고 조작하는) 것이다. (정보의 이동은 늘 일방통행이다)" 『백남준: 말에서 크리스토퍼까지』, 322.

35

"역설적으로 애스콧의 텔레매틱스 예술 이론이 전 지구적 의식 장에서의 통일을 제안한 반면, 아파넷(ARPAnet, 텔레매틱스적 교환에서의 중추인 인터넷의 시초)은 기술 지배를 둘러싼 초강대국들 사이의 냉전 경쟁으로부터 생겨난 것이다." Edward A. Shanken, *Telematic Embrace: Visionary Theories of Art, Technology, and Consciousness* (Berkeley: University of California Press, 2007), 53에서 재인용.

36

The Bulletin of the Atomic Scientists, <https://thebulletin.org/doomsday-clock/past-statements>, 2020. 11. 2.

37

에드워드 A. 샹켄, 『데우스 엑스 포이에시스: 세계의 끝 그리고 예술과 기술의 미래』, 『평행한 세계들을 꺼내기』, 심효원 옮김 (서울: 현실문화, 2018).

물론 이 상황에 대해 올바르게 직시할 필요가 있다. 상세히 말하자면 현재 기술에 내재된 이 무한한 촉각의 가능성을 긍정하되, 이 네트워크의 거대 행위자인 국가·기업·군사의 독점화, 사유화, 통제, 그리고 주목 경제 등 특정한 사용에 대한 비판은 분리해서 이해해야만 한다. 시각미학자 에드워드 샹켄이 애스콧에서부터 현재에 이르는 기술의 예술화와 전체 연결로서의 네트워크에 기대를 걸면서도, 같은 기술을 여론 조작과 은폐를 폭로하는 데 쓰는 동시대 예술가들의 사례를 중요하게 여겼던 것처럼 말이다.<sup>37</sup> 그러나 이 네트워크 기술의 예술적 사례는 이미 고착화된 문제적인 용도와는 별개로 그 안에 변함없이 잠재된 채로 남아있는 긍정적인 가능성을 이끌어내기 위함이다. 그리고 이들은 우리로 하여금 '그럼에도 불구하고' 기꺼이 열린 태도로 연결되기를, 접촉 그 자체가 본성인 전체 네트워크의 일부가 되기를 요청한다.

그렇다면 20세기 네트워크 예술에서의 전 지구적 규모와 기술을 통한 상호적 연결은, 팬데믹 시대에 웹 기반으로서의 전환을 모색하고 통신 네트워크의 특성을 획득하게

될 동시대 미술관에게 어떤 목표를 설정하도록 영향을 줄 수 있을까? 특히 ‘언택트’, ‘온택트’, ‘코로나 블루’ 등의 신조어를 생산한 장기적인 사회적 거리두기를 야기한 팬데믹이 나와 타자 사이에서의 접촉의 문제를 다시 진지하게 생각하게 만든 현 상황에서 말이다. 여기에는 코로나19의 확산 이전에 인간이 서로 접촉하려는 노력 없이 개별적으로 살아갈 수 있을 것이라는 막연한 믿음에 대한 경험적 회의도 있을 것이다. 그리고 타자라는 예측 불가능성을 지닌 존재와 닿는다는 것, 세계를 향해 더욱 열린 태도는 나아가 월드와이드웹과 언제나 연결되어 있는 관객-사용자라는 윤리적 과제로 주어졌다. 이를 복돋기 위해 네트워크 기반으로 거듭날 동시대 미술관은 뇌라는 전체 의식으로서의 가장 큰 집단에서의 촉각성의 차원에서 어떻게 상호 연결의 조건을 조성하고, 이러한 요구에 부합하는 예술적 실행을 어떻게 이어갈 수 있을까? 전 지구적 연결이라는 본성을 자극하고 회복하도록 어떻게 웹 기반의 생태를 조성할 것인가?