

테크놀로지에 뒤쳐진 미술계

양정무 | 한국예술종합학교 미술원 교수

고루해 보이는 미술을 일반인이 좀더 쉽게 이해할 수 있도록 대중적인 키워드로 포장하자는 게 무엇이 문제인가? 이러한 시도는 미술과 현실과의 대화통로를 열겠다는 점에서 중요하다고 할 수 있다. 그러나 그렇게 미술이 몸을 낮춰 대중문화에 다가갔으나 막상 보여줄 게 없다면 그 다음은 어떻게 해야 하는가. 선불리 대중성을 표방한 전시는 그야말로 본전도 못 건질 위험이 너무도 크고, 그 실패의 여파로 미술 자체마저 초라하게 될 수도 있다.

서울국제미디어아트비엔날레

“이거 게임 기능 되거든요.” 요즘 한창 뜨는 개그맨의 유행어이지만, 『서울국제미디어아트비엔날레』(2004. 12. 15~2005. 2. 26, 서울시립미술관)의 기획의도와 놀랍게 맞아떨어진다고 본다. 지난 2000년 막대한 예산을 앞세워 거창하게 등장한 『서울국제미디어아트비엔날레』는 곧 내실도 없고 정체성도 없다는 혹평 속에 ‘축소냐, 중단이냐’라는 위기를 맞았다. 우여곡절 끝에 이번에 3회를 맞이했는데 기대 이상이라는 호평을 받고 있다.

첫 회에 비해 예산은 십분의 일로 삭감되었고 2회 때와 달리 해외 유명인사의 초청 같은 요란한 부대행사가 없었음에도 불구하고 긍정적인 반응을 끌어냈다는 점은 전시의 승패를 좌우하는 결정적 요소가 예산이나 반짝하는 이벤트가 아니라는 사실을 잘 일깨워 주는 듯하다. 즉, 조건이 어느 정도 갖춰진다면 전시의 수준을 결정짓는 요소는 기획자의 안목과 운영팀의 팀웍이라는 점을 다시금 깨닫게 해준 기본에 충실한 모범적인 전시라 할 수 있겠다. 그러나 이러한 평단의 만족스런 평가 속에서도 정작 나 자신은 이번 전시에 선뜻 빠져들지 못하였다. 도리어 전시를 보는 시종일관 어느 개그맨의 멘트가 엉뚱하게도 내 머릿속을 맴돌았을 뿐이다.

이번 전시의 주제가 ‘게임/놀이’였기 때문에 “게임 기능 되거든요”라는 말을 떠올린 것일까? 곰곰이 따져보니 꼭 그렇지만도 않았다. 양자간의 유비 관계는 생각보다 훨씬 깊었다. 우선 아무 물건이나 게임 기능이 된다고 부덕부덕 우기는 코미디의 역지가 바로 이번 전시의 기획의도와 너무나 닮지 않은가. 엉터리 해설을 늘어놓다가 결국에는 “이거 게임 기능 됩니다” 하면 모든 것이 정리되는 코미디 상황이 나에게서는 이번 미디어전의 메시지 그것이었다.

제3회 『서울국제미디어아트비엔날레』는 ‘게임/놀

이-디지털 호모루덴스' 라는 주제 하에 유화·몸·접촉·상업성-전쟁이라는 4개의 소주제를 던졌다. 인류가 게임을 통해 함께 살아가는 공동체의 법칙을 습득하며 진화하게 된다는 네덜란드의 문화이론가 호이징가의 '호모루덴스' 라는 개념을 전시기획의 큰 틀로 삼고, 나아가 놀이라는 문화적 동력이 가속화되는 디지털 시대에 어떻게 재활용될 수 있을까 하는 현재적 문제를 풀어보려고 했다고 평가할 수 있다.

물론 게임과 놀이가 요즘 대중에게 쉽게 통하는 문화코드라는 점도 기획자는 충분히 고려했을 것으로 본다. 전시장에는 비디오, 웹, 복합매체 등을 기반으로 작업하는 국내 7명, 해외 35명, 총 42명의 작가들이 참가하여 제각각 디지털과 게임의 접목을 시도했다. 당연히 컴퓨터 게임 구조를 차용하거나 컴퓨터 게임 제작용 소프트웨어

어를 기초로 만들어진 작품이 전면에 배치되었다. 그러나 전체적인 결과는 의문스러웠다. 들쭉날쭉한 참여작가의 수준, 엉성한 전시공간의 연출같이 그간 국내의 대규모 국제전에 고질적으로 따라붙는 문제는 이번 전시에서 어느 정도 극복되었다. 그래서인지 도리어 보다 근본적인 문제를 볼 수 있었다고나 할까.

이번 전시는 미술계가 테크놀로지에 한참 뒤쳐져 있다는 사실을 여실히 보여줬다. 1인 작가들의 고독한 결



아노베 켄지(Yanobe Kenji) <숲 속의 영화관> 영상 설치 2003. 오두막집 밖에 있는 광동 위에서 노란색 안전복을 입고, 엉덩이를 흔들며 춤을 추는 꼭두각시 인형과 '숲 속의 영화관' 이라고 써 있는 조명박스가 눈에 띄는 작품. 오두막집 안의 화면에서는 핵폭발 광경과 이어 나오는 교육용 흑백영화 <땅을 파고 숨어라>가 나온다.

과물을 거대 자본의 지원 하에 있는 게임 산업계의 그것과 비교하는 것 자체가 잘못된 것이다. 그러나 하이테크를 포기한 로우-테크였을지라도 게임의 본질에 다가갈 수는 있을 것이다. 관객은 바로 이 점을 기대했을 텐데 아쉽게도 바로 이 점에서 실망스러웠다. 게임 성립 제1원칙은 '상호작용성' 이지만, 이 점을 찾을 수 없었던 것이다.

이번 전시공간에서 관객들은 바라보기 외에 별달리 참여할 통로가 열려 있지 않았다. 당연히 게임 참여자의 기본 권리인 재미와 오락은 전시기획팀의 서비스 목록에서 아예 고려되지 않은 듯하다. 사실 현재 벌어지는 미디어 아트의 형식으로 대중적인 재미와 오락을 담기는 애당초 불가능하였다고 할 수 있다.

결국 이번 전시도 또 하나의 비디오 매체전이었고 '계

『서울국제미디어아트비엔날레』

(2004. 12. 15~2005. 2. 26. 서울시립미술관)

- 이것이 오늘날 우리가 나아가야 할 미술일까.
- 이번 전시는 미술계가 테크놀로지에 한참 뒤쳐져 있다는 사실을 여실히 보여줬다.
- 선불리 대중성을 표방한 전시는 그야말로 본전도 못 건질 위험이 너무도 크다. 그 실패의 여파로 미술 자체가 초라하게 될 수도 있다.

임은 대중과 소통하기 위한 전략에 불과했다고 말할 수 있다. 게임이라는 포장으로 관객을 끌어당기고 궁극적으로는 이들에게 미디어 아트의 진수를 느끼게 해주는 게 본래의 취지였다고 강변할 수 있을 것이다.

그렇다면 미디어 미술의 진수를 보여줬나고 재차 물을 수밖에 없다. 어차피 『서울국제미디어아트비엔날레』는 태생적으로 동영상을 쏟아 붓는 식의 미디어 아트가 지금 이 시대에 바람직하다는 기본 전제 하에 출발했다. 그렇다면 아예 미디어 미술의 핵심기지를 공인하면서 관객들에게 미디어 미술을 적극 설파하는 교과서적인 기획을 포함했어야 했다. 이번 전시를 통해 동영상 기반의 '뉴 미디어 아트'에 대한 안목을 높일 수 있었던 관객은 몇 명이나 될까?

본질도 잊어버린 채 들고 나온 문제제기가 어설픈 전

베아테 가이슬러, 올리버 잔 <저격수>(부분) 싱글 채널 비디오 설치
2000~2001. 게임 속 전투에 임하는 게이머들의 모습을 찍은 비디오가 상영된다. 화면 속 사람들의 표정은 가상현실 속에서 서로 죽고 죽이는 과정을 생생하게 보여준다.



시가 어디 하나 돌인가. 그러나 이제는 더 이상 이런 문제를 '다 그런 거지' 하며 조용히 덮어놓고 지나갈 수만은 없다고 본다. 왜냐하면 이런 식으로 미술과 대중문화 키워드를 어설픈게 짝짓는 전시가 이제는 아무 거리낌없이 거침없이 등장할 뿐만 아니라 나아가 현대미술 전시의 당연한 형식으로까지 받아들여지고 있기 때문이다.

시각서사전

고루해 보이는 미술을 일반인이 좀더 쉽게 이해할 수 있도록 대중적인 키워드로 포장하지는 게 무엇이 문제인가? 이러한 시도는 미술과 현실과의 대화통로를 열겠다는 점에서 중요하다고 할 수 있다. 그러나 그렇게 미술이 몸을 낮춰 대중문화에 다가갔으나 막상 보여줄 게 없다면 그 다음은 어떻게 해야 하는지도 생각해 봐야 하는 것 아닌가. 당연히 미술에는 대중문화 코드로는 결코 풀어지지 않는 뭔가를 가지고 있다. 재미나 오락이라는 측면은 미술의 취약한 부분이다. 이 영역에서는 미술이 대중문화의 장르에 당해낼 재간이 없고, 사실 역사상 그런 적도 별로 없다고 본다. 이 자리에서 상위고급미술과 하위대중미술이라는 해묵은 이분법 구도를 다시 꺼내고 싶지는 않다.

그러나 하위대중미술의 존재 의의는 상위 엘리트 미술에 대한 적극적인 대항일 때 그 의미가 선명히 드러난다는 점을 반드시 재확인하고 싶다. 미술이 정말 미술일 때가 언제인지를 한 발짝 뒤로 물러나 고민해 본다면 '게임' 같은 대중적 기호의 주제를 전시주제로 그리 선택 꺼내지는 못할 것이다. 아마 꺼냈다 하더라도 좀더 치밀하게 연출했을 것이다. 선불리 대중성을 표방한 전시는 그야말로 본전도 못 건질 위험이 너무도 크고, 그 실패의 여파로 미술 자체마저 초라하게 될 수도

미술이 정말 미술일 때가 언제인지를 한 발짝 뒤로 물러나 고민해 본다면 '게임' 같은 대중적 기호의 주제를 전시 주제로 그리 선뜻 꺼내지는 못할 것이다. 아마 꺼냈다 하더라도 좀더 치밀하게 연출했을 것이다.



위 · 안젤라 데타니코(Angela Detanico) 라파엘 라인(Rafael Lain) 지리 스칼라(Jiri Skala) <서울: 킬링타임> 미디어 설치 2002. 일반적인 비행 시뮬레이터 게임 구조와 달리, 작품 속 비행기는 공중에서 목표점을 향해 공격하는 것이 아니라 마치 관광하듯 서울의 하늘을 맴돈다.
아래 · 밀토스 마네타스(Miltos Manetas) <사물에 반항하는 사람들> 영상 설치 2001. 통상적인 게임과 달리 즐기고있는 슈퍼마리오와 활주로를 방해하는 전투기가 흥미롭다.

<시각서사전> (2004. 12. 31~2005. 2. 26, 사비나미술관)
왜 화질도 나쁘고, 소리도 잘 안 들리는 저예산 단편 필름을 별다른 문맥 없이 불편한 자세로 여러 편 봐야 하는가, 여기에 답하지 못했다면 이번 전시는 실패다.

있다.

기왕에 미술과 대중문화를 짝짓는 시도에 비판을 시 작했으니 여기서 미디어 아트전과 비슷한 시기에 열린 <시각서사전>(2004. 12. 31~2005. 2. 26, 사비나미술 관)을 언급하지 않을 수 없다. 이 전시는 '시각서사' 라는 거창한 제목에도 불구하고 미술을 영화의 대중성에 어설픈게 포함시켜 버린 전시였다는 점에서 한국 기획 전의 트렌드가 대중문화 눈높이에 맞춰져 있다는 것을 정확하게 보여주는 전시였다.

물론 문제제기만 있고 해소가 없다는 점도 미디어 아 트전과 닮았고, 테크놀로지의 후진성뿐만 아니라 미술 이 대중문화에 비해 지루하다는 사실을 여과 없이 보여 줬다는 점에서도 둘은 참 많이 닮았다. 요즘 영화의 속 도와 스펙터클, 그리고 인락한 공간에 익숙한 관객들은 왜 화질도 나쁘고, 소리도 잘 안 들리는 저예산 단편 필 름을 별다른 문맥 없이 불편한 자세로 여러 편 봐야 하 는지 되물었을 것이다.

지금까지 나의 이야기는 변화에 몸부림치는 미술을 바라보며 늘어놓는 한 식객의 사설 정도로 들릴지 모 르겠다. 이것은 전혀 내가 의도한 바가 아니었다. 내가 이 장을 빌려 진짜 하고자 하는 이야기는 아직 시작조 차 하지 못했다. 국내 미술 전시계가 대중문화라는 자 신과 별로 잘 맞지도 않는 영역에 발목을 잡히고 있는 상황 속에도 보는 즐거움과 이미지의 신비를 듬뿍 담 은 전시들이 꾸준히 열리고 있고, 나는 이 상황을 보여 주고자 이 글을 시작했지만 도리어 소위 블록버스터 전시의 비판 때문에 하고자 하는 이야기를 하지 못했 다. 다음 번 기회에는 세상의 모든 이미지를 단박에 비 틀어 버리는 통쾌한 우리 미술 이야기를 즐겁게 풀어 놓고 싶다. 🍷