

미래의 미술은 무엇으로 정의될 것인가?

-- 미술 종말론과 매체 수용성의 문제를 중심으로.

written by 반 이 정

20세기 개괄: 세기의 시작과 함께 한 종말

수 천년에 달하는 미술사의 여정과 그것이 담고있는 사건들에 견주어볼 때, 20세기 미술이라는 한 토막은 그 이전 시기와 비교해서 상대적으로 굉장한 속도감과 변화무쌍한 시도들을 일시에 토해낸 압축적인 1백여년이었던다는 인상이 든다. 물론 미술사 자체가 근대 이후에서야 그 구체적인 모양새가 잡혀나간 학문인 점을 고려해보면, 그 학문이 태동한 시기와 인접한 시기의 미술품들에 보다 밀도있는 기록과 편파적인 관심을 보였을 가능성은 배제할 수 없을 것이다. 어찌되었건 현대미술은 작업과 이론 모두에서, 미술 자체의 본질과 운명에 관한 방대한 분량의 반성과 회의의 결과물을 독점적으로 생산해냈다는 점에서 고무적이다.

20세기 미술이 쟁점으로 다뤄질 만한 또 다른 이유는, 세기초 현대미술을 진두지휘한 아방가르드의 상반된 2가지의 방법론이 결국에는 미술 자체에 대한 사망선고라는 동일한 결론에 근접하고 말았다는 사실 때문일 것이다. 뒤샹 M. Duchamp 과 그 계승자들이 시도한 미술의 정체성에 관한 노골적인 회의와 자조(自嘲)야, 미술의 한계상황과 종말론을 어느 정도 염두에 둔 프로젝트였기에 이론(異論)의 여지가 적겠으나, 그 반대편에서 미술의 본질과 순수성 옹호를 위해 명쾌한 이론적 무장으로 등장한 그린버그 C. Greenberg 의 도그마마저, 결국 미니멀리즘의 '사물들'에 (그가 원했던 원치 않았건) 도달하고 말았다는 아이러니는, 미술의 '비관적' 운명이 이미 20세기의 도래와 연동해서 진행된 것으로 이해하게 만든다.

그렇다면 20세기 혹은 현대의 등장이 어째서 미술계에 위기를 가져온 것일까? 현대성이 항상 기술진보와 떼어놓을 수 없는 상보 관계로 이해되는 것과 마찬가지로, 현대 미술의 속성 중 일정 부분은 진보된 신매체의 활용을 작품 제작의 지상과제로 부여하고 있다. 그럼에도 미술계에서 현대성의 한 모태인 하이 테크놀로지에 대한 수용 성과는 분명 시작부터 순조로웠다고 할 수 없을 것이다. 벤야민 W. Benjamin 의 기계복제술 대세론 탓이건, 맥루한 M. McLuhan 의 매체 강경주의 탓이건 신매체에 전(全) 미술계가 신경을 곤두세우고 있는 것은 요즘들어 익숙한 풍경이다. 하지만 여전히 사진 발명이 가져온 그 큰 충격의 진의를 미술계 스스로가 제대로 소화해내지 못했거나 혹은 애써 외면하고 있는 것은 아닐까하는 생각이 든다.

우선 사진으로 대표되는 복제기술 테크놀로지의 압박에 대해 미술계는 크게 2가지 대응책을 취해왔음은 주지의 사실이다. 잘 알려진대로 그 첫 번째 대안은 이전에는 다른 범주의 예술이 넘보지 못했던 장인적인 재현능력 자체를 미술이 자진 포기한 것, 즉 추상의 길을 개척한 것이고, 두 번째는 회화적 속성을 최소한의 수준까지 포기하지 않는 한도 내에서 사진과 복제이미지들을 캔버스 안으로 끌어들이는 방안이다. 이 두 가지 대안은 전부 '미술계'라는 고상한 울타리 안에서 모의되고 추진된 것들이다. 미술이 택한 첫 번째 대안인 추상에 대해, 단토 A. Danto는 헤겔 F. Hegel의 견지에 입각해서 다음과 같이 그 현상을

이해하고 있다. 역사가 그러하듯이 예술 역시 일직선적 발달을 노정하게 되었는데, 이를테면 구상에서 추상의 단계로 접어들면서 예술은 대상 object이 아닌 자기 스스로에 대해 언급 self-reference 하는 지점에 이르게 된다는 것이다. 이에 따라 예술이 스스로를 철학화 시킴으로써 사실상 자신의 입지를 철학에게 넘겨주면서 종말에 이르게 된다는 주장이다.¹⁾

미술이 내놓은 두 번째 대안은 뒤상을 전후해서 오늘날까지 미술의 생존 전략 정도로 이해될 정도로 보편화되었다. 즉 새로운 매체가 등장하면 그 매체를 미술계라는 울타리로 끌어 들여 미술이라는 이름을 달아주는 것인데 동일한 매체를 사용함에도 불구하고 미술이라는 제도권의 비호 여부에 따라 미술품과 공산품으로 구분된다. 따라서 ‘비(非)미술계 내에서 생산된 신매체’와 ‘미술계 내에서 응용된 신매체’는 동일한 물리적 소재를 취했으면서도 엄연히 차별된 대우를 받아야만 한다고 미술계는 고집스럽게 믿고있다. 하지만 언제부터인가 그 기준은 의심받아 왔고 지금도 여전히 그러하다.²⁾

미술이 일상의 사물과는 구분되는, 독특한 본질 essence 을 갖고있다는 확신, 더 나아가 미술과 비미술 혹은 대중예술은 고급과 저급으로 이분되어야 한다는 유서깊은 사고방식이야 말로, 미술 스스로가 미술을 둘러싼 갖가지 위기 현상들에 대해 변변한 답변을 내놓지 못하는 이유 중 하나인 것이다.³⁾

근자에 들어서도 미술을 둘러싸고 제기되는 위기론과 종말론들은, 전공자와 비전공자들로부터 점차 소외되고 있는 미술계가 그 논의들이 지니는 경고의 무게를 무시한 채, 편의적으로 용도 변경한 이벤트성 홍보물로 전략한 것 같다는 인상을 받게된다. 즉 위기론과 종말론은 본의와는 무관하게 미술계를 세상에 알리고 광고하는 선정적인 홍보문안이 되어버린 듯하다. 미술의 자기 위선은 바로 이 지점에서 시작된다.

20세기 미술 : 미술 정의 가능성의 문제

미술 종말론 논의는 비단 20세기에 제기된 문제가 아니다. 이 논의의 시발점을, 멀리는 플라톤 Plato의 시인 추방론에서 헤겔의 절대정신 이론에까지 거슬러 올라갈 수 있을 것이다. 미술과 비미술 사이의 경계를 모호하게 만드는 작업을 놓고서, 예술의 정의가능성 여부가 쟁점으로 떠올랐고, 과거 거장들의 작업이 공동작업에 근거했다는 사료 발견에 따라 작가의 개별성에 대한 기대는 어이없이 무너져 내렸고, 포스트모더니즘 이론에 영향을 받아 (천재)작가의 죽음이 선언되기도 했다. 모든 현대 예술을 고도의 사회화된 행위이고 더 나아가 자본주의에서 생산자와 소비자라는 관계를 좀 신비화한 것뿐이라는 해석도 제기되었다.⁴⁾ 또 신매체의 발명으로 인한 재현력 상실과 신매체에 발빠르게 대응할 수 없는 미술의 속성에 대한 우려 등도 미술을 둘러싼 근거있는 위기 진단들이다.

여기서는 정의 가능성 논쟁을 살펴본다. 미술을 미술이게 해주는 ‘본질’이 존재할까? 20세기 미술사에서 “이것이 과연 미술이냐 아니냐?”로 요약되는 미술 정체성에 대한 회의와 반성은 비단 뒤상의 레디메이드를 거론하지 않더라도 그의 후계자들에 의해 지속적으로 제시된 문제이다. 20세기 미술현상에 대해 미술도 아니면서 미술의 본질을 호도한다고 격분을 하는 촉과, 미술의 구태적인 경계 개념을 허물어버림으로써 결국 미술의 입지를 보다 넓게 확보했다며 두둔하는 촉 사이의 끝없는 논쟁이 20세기 내내 그리고 현재까지 이렇다할 답을 구하지 못한 채 답보상태에 놓여있다. 그렇다면 “미술에 대한 정의는 과연 가능한가?” 라는 질문이 먼저 선행되어야 이 논쟁의 순서를 따라잡을 수 있을 것이다.

미학사를 통해 단속(斷續)없이 이어져 온 예술 본질 문제와 관련하여 정의가능성 논의의 패러다임을 바꾼 학자를 든다면 아마 비트겐슈타인 L. Wittgenstein과 그의 후기 언어이론의 영향을 받은 일련의 반본질주의 anti-essentialism 미학자들일 것이다. 반면 본질주의 essentialism 미학자들은 어떤 형태의 예술이건 간에 그들마다 공통된 본질을 찾을 수 있다고 생각하는 입장이다. 이들 본질론 중 가장 중추적인 입지를 확보한 초기의 주장들이 있는데 바로 모방론, 표현론, 그리고 형식론이라고 할 수 있다.⁵⁾ 하지만 문제는 개별 본질주의 학자들마다 제각각 내놓는 본질들이 통일되어 있질 않아서, 예술이 공통된 본질을 갖는다는 근본 취지 자체를 무색하게 만들고 만다. 이들 본질주의자들이 내세우는 그들만의 예술 본질은 제 각각 개연성과 설득력을 지님에도 불구하고 다종다양해져만 가는 오늘날의 예술현상을 해명해내기엔 역부족일 수밖에 없다. 즉 본질주의의 한계는 예술의 본질을 한정해버리는 순간 이미 그 한정의 굴레 안에 들어와 있는 모든 요소를 예술로 이해하게 만들거나, 정반대로 그 한정된 굴레 밖에서 시도된 작업들을 철저히 비예술로 몰아내는 위험한 이분법적 발상이라는 데에 있다.

하지만 본질주의는 이후 단토와 디키 G. Dickie 를 통해 거듭 난다. 그 둘은 만델바움 M. Mandelbaum 의 논문에서 힌트를 얻어, ‘비전시적 측면 unexhibited property’이라는 개념을 자신의 이론으로 받아들인다.⁶⁾ 특히 디키의 대명사가 되어버린 예술 제도론 The Institutional Theory of Art은 예술의 본질을 ‘편의적으로’ 범주화시켜준다는 점에서 비교적 냉정한 이론이라고 생각된다. 우선 디키의 경우 만델바움의 비전시성을 통해 예술이 유지되고 존재하는 이유를 예술 그 자체가 아닌 다른 요소, 즉 예술계라는 보이지 않는 거대한 제도로 이해했고 제도의 세례를 통해 오브제가 예술이 되기도 혹은 일상품이 되기도 한다는 요지의 제도론을 내놓는다. 또 디키는 자신의 책 『*Art and the aesthetic*』에서 스클라파니 R. Sclafani의 말을 인용, 반본질론자인 웨이츠 M. Weitz 를 비판하면서 브랑쿠지 C. Brancusi의 작품과 매우 흡사한 나무조각이 있다고 가정할 때, 그 나무조각과 부랑쿠지의 작품을 서로 비교해 볼 때 나무조각에서 미술품다운 점이 (웨이츠의 주장대로)발견되었다면, 그것은 이미 그 나무조각이 인공품의 성질을 공유했기 때문이라고 주장함으로써, 웨이츠의 ‘예술은 인공품일 필요가 없다’라는 반본질론적 이론이 그릇되었다고 지적했다.⁷⁾

한편 비교적 빈틈없어 보이는 디키의 이론에서 가장 많은 비난을 받는 것은 순환론의 오류와 애매한 전제조건들이다. 우선 문제가 되는 것은 그가 어느 대상이 예술품인지 아닌지 즉각적으로 구별할 수 있다는 합의하기 힘든 전제 조건하에 자신의 이론을 시작한다는 점이다. 하지만 쓰레기를 사용한 정크 아트 junk art 의 경우에서도 문제가 되듯이 한눈에 즉각적으로 예술품이라고 ‘단정’할 수 있는 몇몇 사례만으로 예술품의 즉각적 인식 가능성을 일반화하는 것은 대단히 설득력이 떨어지는 이론이다. 하지만 그것보다 더 그의 이론에서 결함으로 지적되는 것은 순환론이다. 그가 아무리 부연적으로 예술가, 예술품, 관객, 예술계에 대해 순차적인 정의를 달았다지만, 예술품이나 예술가나 관객을 궁극적으로 규정해주는 예술계의 경우 이미 명칭 속에서 예술이라는 개념이 반복적으로 사용되고 있는 것이다.⁸⁾ 외부로부터 정의가 주어진 것이 아닌 그 내부에서 이미 예술임을 표방한다. 그와 같은 순환 논법은 모순이다. 이 문제를 해결하기 위해선, 예술계가 예술계에게끔 자격 부여를 해줄 ‘예술계’ 외부의 장치는 과연 무엇인가라는 질문이 먼저 해소되어야 할 것이다. 이 질문에 굳이 답을 하자면 그것을 구성하는 예술품과 작가와 관객일 터인데, 그것들은 이미 예술계가 규정해준다고 디키는 못박고 있으니 여전히 순환적이다.

이 같은 본질주의의 악순환을 종결시킬 실마리를 제공한 것이 전술한 바, 비트겐슈타인의 후기언어이론이고, 반본질주의적 미학이다. 가족유사성 family resemblance으로 정리되는 그의 이론의 요지는 이런 것이다. 우리가 정의(定義) 하는 개념들은 그들을 연결해주는 공통된 본질을 갖는 것이 아니고 그 정의에 해당되는 구성 요소들을 하나로 묶어줄 만한 유사성 resemblance 만이 존재한다는 것이다. 이러한 이론의 세례를 받고 지프 P. Ziff 나 웨이츠는 예술에 열린 개념 open concept이라는 탄력적이고 완만한 예술 수용가능성의 물꼬를 터줬다. 9)

예를 들면, 일반적으로 미술품은 반드시 인공품, 즉 누군가가 인위적으로 개입해서 제작된 무엇이어서야 한다고 생각하는데 비해, 예술의 가능성을 개방적으로 이해한 웨이츠에 따르면, 인공성 artifactuality 이라고 해서 예술의 필요조건이 되는 것은 아니다. 이걸 분명 기존의 주장을 전복하는 주장이다. 웨이츠는 인공성이 예술의 필요조건이 아니라는 근거로, 앞에서 예를 들었듯이 사람의 손이 가지 않은 아름다운 나무조각 driftwood 역시 하나의 멋진 미술품으로 해설될 수 있다는 예를 든다.10) 이렇듯 웨이츠가 비판한 점은 필요충분조건에 근거해서 성립된 본질주의 미학이지만, 웨이츠에 의해 필요충분조건에서 자유로워진 예술, 더 나아가 하나의 나무조각조차 예술로 받아들이는 가족유사성이론을 통한 예술 정의는 역설적으로 예술과 비예술(혹은 일상품)간의 객관적인 기준을 와해시킨 계기가 되었다고 볼 수도 있을 것이다. 왜냐하면 필요충분조건은 수학적인 질서에만 적용될 뿐, 예술의 영역에서는 적합한 것이 아니라고 웨이츠 자신도 부연한 바 있기 때문이다. 이 경우 웨이츠의 주장대로 다만 '유사성'으로만 미술과 비미술을 판단하게 된다면 그 둘 사이를 객관적으로 구분해낼 기준은 부재하게 될 것이다. 한편 이런 열린 개념으로서의 예술과, 다원주의로 인한 예술품에 대한 모호한 경계긋기로 인해 미술의 정체성은 더욱 혼란을 맞이한다. 그리고 20세기는 예술 정체성을 둘러싼 혼란의 총격에서 시작했고, 그 여파를 완충해낼 대안을 찾지 못하자, 미술 스스로 그 혼란의 노정에 동참하고 말았다. 로젠버그 H. Rosenberg 도 현대는 미술이 탈정체화되는 현상으로 인해, 미술에게 남는 것은 아무 것도 없고, 오로지 작가 artist라는 허구 fiction만 남았다고 탄식하지 않았는가?11) 즉 미술가를 위한 어떤 엄격한 등용문이 필요한 것이 아니라 형식실험이 모두 끝나버려 공황에 빠진 미술판에서 미술이나 미술가를 위한 절대조건은 사라져버렸다는 얘기이다.

미술의 정의가능성 논쟁 끝에 남겨진 미술의 '열린 개념'이라는 불만족스러운 해답은 우리가 평소 굳게 믿고 있던 미술과 비미술 사이의 완강한 차별화란, 결국엔 무의미하다는 이야기와 진배없게 된다. 그리고 실제로 오늘날 미술은 그 둘의 구분을 모호하게 만드는 방향으로 나아가고 있다. 그리고 이와 유사한 비판은 이미 여러 학자들에 의해서 제기된 바 있다. 블리젝 W. Blizek 의 비판에서 볼 수 있듯 누구나 예술계 구성원이 된다면, 구태여 '예술계'라는 제도를 따로 끌어들이 필요 없을 듯하다. 디키의 예술계라는 제도 이론 역시 애매하다못해 역설적인 결과를 가져온 것이다. 12)

매체 변화에의 대응: 미술계의 불편한 고육지책

20세기 미술 현상에서 두드러진 점은 매체의 급변일 것이다. 물론 여전히 유화 같은 구매체가 작가들과 관객들에게서 선호되고 있긴 하지만, 신매체의 수용은 거스를 수 없는 현실이 되었다.

20세기초에 특히 진통을 겪었던 신매체 수용을 중심으로 오늘날까지 여전히 구매체 지향적인 미술계의 문제점을 우선 살펴본다. 오늘날 미술계가 메시지 전달 면에서의 퇴보를 무릅쓰고, 퇴행적 구매체를 포기하지 못하고 구태의연한 처신을 고집하는 이유는 몇 가지로 검토될 수 있을 것이다. 우선 고급예술 혹은 고급 취향이라는 개념이 그들이 채택하는 구매체와 오랜 세월 각별하게 연루되어 관객들의 보편 인식 속에 자리 잡고 있기 때문이다. 그러다보니 20세기초는 물론이고, 현대 미술에서조차 미술이 구매체에서 물러나 신매체를 수용하게 되면, 항상 정체성을 둘러싼 논란이 야기되곤 했다. 그것은 사용되는 매체가 그들의 정체성을 결정지을 만큼 긴요하게 연관되어있기 때문이다. 특히 20세기초 미술계는 내부적으로는 미술의 순수성과 정체성 수호라는 대의명분을 앞세워 구매체를 선호하는 대다수 구성원들의 이익을 대변하면서 신매체를 도입하려는 이단자 색출 및 방출에 골몰하기도 했다. 그리고 심지어 오늘날도 여전히 최신 기술이 동원된 미술작품은 평가에서 유보되는 수가 있다. 우선 시장에서의 외면이 가장 큰 이유이다. 20세기초 다다의 레디메이드 실험이나, 기계장치를 도입한 모더니즘 작가들이 겪었던 고초도 그 한 사례일 것이다.

한편 신매체를 사용한 미술은 특히 대중 관객들에 의해 외면 당했고, 이런 편파적 시각은 현재에도 여전히 그러하다. 우선 미술계라는 오랜 제도에 의해 길들여진 미술에 대한 편향된 시각은 관객들로 하여금 신매체 미술품을 접할만한 계기와 흥미를 한동안 유보시켜온 것이 사실이다. 이런 현상은 신매체를 사용한 20세기초 실험미술 전성기에만 국한시킬 이유도 없어 보인다. 왜냐하면 『Vozar Magazines』 92년 설문에 의하면, 프랑스 대중들은 예술을 회화라는 특정 장르와 동일시(57%)하는 성향이 강했고, 대중들에게 미술이란 여전히 ‘직관적이고 영감을 받아 작업된’ 무엇이다. 테크네적 요소는 순수성을 저해하는 불순물처럼 생각되어지는 것이다. 그런 이유에서 작품을 자발적 감동과 동일시(78%)하는 정서가 보편화되고, 결과적으로 작업 선호도면에서도 백남준, 이브 클랭 Y. Klein과 같은 실험적 작가군들에 대해선 거의 주목을 하지 않았고 발투스 Balthus 류의 사실주의에 압도적인(47%) 선호를 보내고 있음을 알 수 있다. 또 예술가들은 천재적 낭만성을 부여받은 사람들이라는 믿음 탓인지, 반 고흐 Van Gogh가 항시 가장 인기 높은 작가로 선정되고 있다. 한편 전시장 방문에 대해서는 ‘드물게 간다’가 가장 많았다. 또 원작이건 복제건 구매하지 않았는데 구매하더라도, ‘장식적인 이유’가 가장 큰 구매 원인(45%)으로 꼽고 있는 점을 보면, 대중들의 신매체 예술에 대한 비 선호도를 헤아릴 가닥을 잡을 만한 것이다.¹³⁾ 이러한 통계는 비단 특정 지역에만 한정된 국지적인 현상태만은 아닐 듯하다. 20세기는 물론 여전히 많은 현대의 관객들은 신매체 미술보다는 전형적인 회화작업에 호감과 신뢰를 보내고 이 같은 폐쇄적 이해도는 결국 과거 정통 예술교육이 심어놓은 편견에서 비롯된 것이기에 이런 ‘악순환’은 간단히 해결된 성질의 것이 아니다.

위의 통계자료가 함의하는 것은 무엇일까? 21세기의 미술은 매체의존성과는 무관하게 관객의 인지도와 야합해야 한다는 점일까? 물론 그것을 말하려는 건 아니다. 비록 미술이 상대해야할 오늘날의 맞수로서 굳이 사진, 영화, 인터넷, TV, DVD등과 같은 신매체의 침범들을 설정해야할 개연적인 이유는 없다지만, 비교된 후자의 구매력이 전자 즉 미술보다 강한 것은 후자가 전자에 비해 실질적이고 효율적인 만족을 관객에게 제공할 수 있다는 어렵지 않은 해석에 우리는 동의할 것이다. 미술이 최근들어 테크놀로지를 비롯한 신매체를 작업에 적극 도입함에도 현재까지는 구매체가 구축해놓은 철지난 아우라의 매력을 만회하기에 역부족이었다는 통계자료에서 보듯이 현재 진행형으로서의 미술은 그린버그의 예견이 옳건 그르

건, 혹은 단토의 진단이 정확했건 부정확했건, 회화의 평면화가 진행되어 극에 달했던 1960년을 전후로 그 생명력이 고비에 달했다고 받아들일 만하다.¹⁴⁾

뉴 밀레니엄: 디지털 미술에의 소고

그런데 문제는 그나마 신매체 미술에 대한 불공평한 편견이 걷어지기 시작한 21세기이다. 설사 보다 현대적인 신매체를 차용하는 것이 근래의 한 주류로 자리를 잡고 여러 매체와 보도를 통해 신매체 미술 작업에 호의적 평가와 기대가 쏟아지고 있는 것이 최근의 추세임을 감안한다고 하더라도 미술의 신기술 수용은 편파, 과장 보도된 측면이 있다. 미술계 내부에서 디지털 미술과 같은 신 미술 조류에 대해 변화된 안목에서 바라본다고 한들, 20세기 모더니스트들이 보여준 파괴력에 견줄 만 한 가능성을 함축하고 있는지는 불투명하다. 그것은 비단 앞서 제시된 여론조사의, 신매체에 대한 관객들의 비선호도와 비대중성 탓만을 하려는 것이 아니다. 오히려 21세기의 미술은 매체의존성이라는 불문율을 오히려 철저히 이행하려 든다. ‘상호작용성 interactivity’, ‘(관객)반응 feedback’ ‘무한복제 reproduction unlimited’, ‘반복성 repetition’ 과 같이 디지털 세상의 도래와 함께 자주 거론되는 용어를 오늘날 미술계가 앞다퉈서 자신의 모토로 삼는 이유도, 관객과의 소통이라는 절대절명의 임무에 그간 소홀했던 미술 스스로에 대한 부채감과 일종의 위기감에서 찾아볼 수 있을 것이다. 신매체에 근거한 현대미술, 즉 인터넷 아트, 넷아트, 디지털 아트 등의 경우 출발부터 주위의 폄하와 우려를 받았고 오늘날 여전히 관객들로부터 외면을 받고는 있지만, 명을 다한 구매체의 뒤를 이을 후발주자로서 미술계 내부에서 주목받고 있다. 그리고 디지털 미술은 Microsoft가 건재하고 전세계가 네트워크로 연결되어 있는 현재의 커뮤니케이션 구조가 건재하는 한, 그리고 매체 의존적인 미술의 속성상, 21세기 미술계의 한 주류로 자리잡으리라는 예견에도 일견 동의할 법하다. 하지만 그것이 미술의 미래상에 대한 무리없는 한 예견일 수는 있을지 언정, 모더니즘 시대에 누렸던 미술의 지위와 권위를 21세기에 거듭 회복시키려는 가망있는 설계로 이해하기엔 어려모로 역부족이다.

우선 디지털 미술의 가장 큰 문제점은, 그들이 활용하는 신매체와 미술이라는 속성이 조화할 수 있는 관계인가 하는 점에 있다. 예를 들면, 인터넷 아트에서 제시하는 관객과의 상호소통과 피드백을 통한 실시간 작업과정은, 미술계의 굴레를 벗어나서 통상적으로 우리들이 인터넷을 통해 일상에서 수행하는 비슷한 과정, 즉 마우스를 사용하여 화면을 조작하고, 상대방이 제작해놓은 웹사이트 내의 이미지와 텍스트에 피드백을 보내는 것과 어떻게 다른냐는 것이다. 또 다른 예로 미술계에서 2D나 3D image tool을 사용한 미술작품과 비미술계에서 아마추어들이 제작한 엇비슷한 그래픽 이미지 사이에는 어떤 존재론적 차이와 가치의 상이함이 있다고 할 수 있을까?¹⁵⁾ 좀 더 부연하면 사진, 복사기, 동영상, 웹의 무한 복제와 인터커뮤니케이션 inter-communication의 기능은 그 매체들이 발명되었던 당대의 시대적 요구에 의한 불가피한 산물인 반면, 이러한 신매체를 겸비한 미술작품들은 무한복제나 인터커뮤니케이션이라는, 그 매체들의 애초 취지와 기능을 제대로 살려내지 못하거나 살릴 필요성마저 특별히 고려되지 않은 작가 개인의 감정 표출물에 머물기 일쑤여서, 결과물만 놓고 비미술계에서 생산된 디지털 매체들과 수평적으로 비교해보면 초라하기 이를 데 없다는 것이다. 또 여전히 문제가 되는 것은 하루가 다르게 변해가는 디지털 기술에 작가보다 관객이 보다 나은 이해력을 갖고있다는 점을 들 수 있을 것이고, 유화와 붓을 마우스 패드와 포토

샵으로 변모시켰다고 이를 두고 미술의 변모로 이해할 수 있는가 하는 점이 또한 지적될 수 있다.¹⁶⁾ 비미술 분야에서도 이미 디지털로 수행되는 작업 일반을 두고 디지털 아트 digital art라는 용어를 사용한다.¹⁷⁾ 즉 이 일반 명사는 미술계만 독점할 수 있는 판권 copyright 을 갖고있질 못하다. 디지털로 수행되는 작업은 매체 속성상 판권포기 copyleft를 전제해야 보다 융통하고 창조적인 작업이 현실화될 수 있는 것이다. 미국의 매사추세츠의 한 미술 선생은 이미 학생들에게 최상의 창조성과 소통을 위해서는, 스튜디오보다는 컴퓨터 랩이, 캔버스와 붓보다는 Adobe-Photoshop이나 스캐너, 디지털 카메라와 같은 디지털 이미지 툴이 더 적합하다고 토로한다. 그리고 그들이 수행하는 작업은 굳이 미술이라는 카테고리에 한정시킬 이유 또한 없는 것이다. 오늘날 학생들에게 보다 완벽한 창의성을 더 보완해주는 것은 천재적 영감이 아니라 테크놀로지이다.¹⁸⁾ 그리고 그 테크놀로지는 한정된 소수가 아닌, 만인의 것이 되었다.

남겨진 딜레마: 미술관.

미술관은 미술계에서 인사권이라는 어마어마한 권능을 쥐고있는 거대한 성전(聖殿)이다. 이곳은 역사상 수많은 부당한 탄압을 작가와 작품들에 가했던 역설 공간이다. 20세기초 모더니즘을 억압했던 것도, 21세기인 오늘날의 실험적인 작업들을 억압하고 있는 것도 역설적이지만 미술계 art world이고 그 중심에 미술관이 들어서 있다. 미술관은 이윤 우선주의를 표방하는 제도이기에 실험적 작업들에 대한 수용여부에 합의할 만큼 내적으로 성숙하질 못하다. 미술품과 비미술품을 정하는 기준도 융통적이기 보다는 그들이 세워놓은 실리적 규약에 입각한다. 따라서 시대의 정서나 제도의 이해를 신속하게 반영하지 못하는 일련의 실험 작업들은 심사보류 상태로 남겨둔다. 20세기초에 제작 발표된 사진작업과, 다다의 레디메이드나 팝아트는 물론이거니와 이제는 미술사에서 진부한 걸작 축에 드는, 입체파도 그런 처우에서 예외가 아니었다. 그리고 그 미술제도의 중심에 미술관이 들어서 있다. 미술을 앞장서서 비호해야 마땅할 이 성전이 이토록 비정한 역사를 갖고있다는 것은 무엇을 뜻하는가?

미술관은 미술품에게 '작품으로서의' 자격 수여 역할을 수행하는 여러 공식 제도 중 하나이지만, 보여지는 것으로서의 작품이라는 일반의 통념을 가장 가까이서 지원해주는 실질적인 공간이기도 하다. 즉 미술관은 작품에 대해 제시 presentation라는 역할 수행을 통해, 작품과 관객 사이의 교량 역할을 한다. 비록 미술관이 관여하는 제도적 부조리에 불만을 느낀 일군의 작가들이 미술관 밖으로 외유한 사건들을 간혹 전해듣곤 하지만, 여전히 미술관은 화가의 손에서 떠난 작품을 비로소 완성시키는 보이지 않는 손이다.¹⁹⁾ 작품을 최종적으로 안치하는 위치에 있는 미술관의 이점은, 작품에 대한 불투명한 조작과 비리의 온상이 될 가능성을 배가시킨다.

미술관의 역사는 인류의 미적 유물을 보존하고 컬렉션하고 싶은 충동에서 기인한다. 하지만, 그런 욕망은 근대기 미학이 발명되고, 분류 체계가 고안되면서 오늘날과 같은 방식의 분류법으로 정비되었다. 미술관은 현대 부르주아 사회의 등장과 더불어 시작된 제도라는 식연치 않은 탄생 배경을 갖고있다.²⁰⁾ 1974년 『Artforum』 지에 실린, 루빈 W. Rubin, MoMA 미술감독과의 인터뷰 기사에 따르면, 미술관들은 애초에 엘리트의 후원을 통해, 대중을 화해시키기 위해 부르주아식 민주주의에 의해 고안된 타협안 compromise institutions과 같은 것이다. 따라서 이러한 제도로서의 미술관은 종말을 맞게 된다고 그는 말했다. 왜냐하면 오늘날

많은 현대미술이 자행하는 불온하고 도전적인 행위를 미술관들이 수용하려 들지 않기 때문이다.

미술관을 죽음과 연관지어 사고한 학자는 많이 있다. 그리고 미술관의 ‘정렬화 욕망’은 미술관과 죽음을 연관지은 발상과 다시 관련되고, 이것은 자연 미술 종말론의 제도적 조건처럼 보인다. 우선 아도르노 T. Adorno 는 미술관 museum의 어원이 ‘현재적 필요성’이 아닌, ‘역사적으로 존경받을 만한 것’에 대한 보존의지에서 비롯되었다고 본다. 즉 소멸해가는 것들 something dying과의 연관 속에서만 의미를 갖는데, 그가 보기에 미술관 museum과 대영묘(大靈廟/ 능(陵)mausoleum)는 발음의 유사성, 그 이상의 유사점이 있어 보인다고 하며, “미술관이란 것이 작품들을 모아놓은 가족묘이다. Museum are the family sepulchers of works of art”라는 의미심장한 말을 남겼는데 그에 의하면 미술관의 숙명이란 문화의 모순 속에 사로잡힌 제도에 의한 당연한 귀결이다.²¹⁾ 뒤샹도 미술은 그것이 제작되어진 순간에만 생생할 뿐 그 운명은 사람과 비슷해서, 미술사는 미술의 죽음과 함께 시작된다고 말했다. 그가 보기에 미술관에서 우리가 보는 미술품은 그것이 제작된 상태와는 동떨어진 안 좋은 상태로 제시되고 있다는 점을 지적하고 있다.²²⁾

그렇지만 여전히 많은 경우에 있어서 미술품은 미술관을 통해 살아난다. 여전히 과격한 작가들이 미술관 밖을 배회하며 남다른 실험을 감행하지만 그들 중 많은 수는 결국 미술사와 미술관으로의 입성을 피할 길이 없다. 결국 작업들은 미술사의 기술(記述)과 미술관 반입(搬入) 과정을 통해 오브제가 아닌 진정한 미술품으로 거듭나게 된다. 여기에 바로 역설과 부조리가 있다. 미술관을 통한 새로운 삶의 시작은 곧 작품이 지닌 본래 의미에 대한 살해를 담보해야한다는 역설 말이다. 21세기 신조류인 디지털 미술도 예외는 아닌 듯 하다. 디지털 미술은 미술관에서 전시하기엔 어울리지 않는다는 평가, 즉 미술관이 아닌 차라리 그것들이 원래 있던 곳(웹 브라우저)안에서 변화가 이뤄진다는 사실 역시, 디지털 미술로 불리는 오늘날의 조류와 기존 미술제도가 제공하는 공간적 배려가 어색한 관계에 놓여있음을 시사한다.

인식의 변화: “오늘날 미술은 무엇인가?”

미술의 개념은 고정적이지 못하다. 그리고 적어도 미술을 미술계라는 고정된 범주 내에서 미래의 미술상과 그것의 가능성 타진을 고려하려는 시도 또한 현명한 대처 방법은 아닌 듯 하다. 매체의존성과 미술의 정의 불가능성, 그리고 미술관의 역설적 속성을 염두에 둘 때, 21세기의 미술을 재정의함에 있어서 진정으로 촉박한 변화가 선행되어야할 것은 미술계, 즉 미술품, 작가, 그리고 미술관 자체에 대한 반성이기보다는, 미술을 바라보는 인식의 변화라고 할 수 있다.

즉 20세기 미술이 빈번한 종말론 진단을 받게 된 과정의 전모를 역추적 하는 과정에서 21세기 미술현상들에 대한 새로운 독해법이 생길 수 있을 것이다. 종말론으로 인해 야기된 미술의 정의가능성 논쟁과, 포스트모더니즘의 경계 허물기는 우리에게 미술이 ‘고정된 범주내’에 안주한 개념이 아니라는 것을 일깨워 줬다. 또 매체미학은 미술을 비롯한 일련의 커뮤니케이션이 동시대의 메시지를 가장 신속하게 전달해줄 매체를 선호한다는 사실을 상기시켜 줬다.²³⁾ 한편 미술관의 본질과 문제점을 파헤친 일련의 연구논문들은 이른 바 작품들에게 미술 인증서를 제공하는 미술관의 지상목표가 미술의 순수성과 실험정신에 대한 지지나

호응이기보다는, 이윤 우선주의와 당대의 미적 가치관을 저해하지 않는 조형물 유치 및 보급을 통해 정치적 안정성에 기여하려는 의도를 갖고있다는 사실에 우리는 이제 어느 정도 익숙해졌다. 더 나아가 미술관은 미적 취향 마저 기준점을 만들어서 서열화하려는 야심을 품고있다는 제도상의 특징을 갖고 있다.

그렇다면, 지금 미술은 어디에 있는가? 불행히도 여전히 미술계라는 제도가 굴레 지어준 범주 안에 모셔져 있다. 그것은 마치 난실의 화초를 연상케 한다. 그 난실 안에는 미술대학 지망생과 미대입시 학원, 갓 입학해서 미래의 피카소 P. Picasso 를 꿈꾸는 순진한 미대생, 30년째 평면회화만을 지도하는 원로 교수와 이제 갓 해외유학에서 귀국한 미디어 담당 젊은 교수가 있다. 또 그 안에는 많은 화랑과 미술관이 있으며, 무급여라는 악조건에도 불구하고 그 곳에서 인턴 경력이라도 얻고픈 미술사 전공 대학원생도 줄 서 있다. 여전히 오늘날 미술은 ‘평안해’ 보인다. 다만 활기가 없어 보이는 것이 안스러울 따름이다.

한편 다른 켤에서는 미술의 자양을 받은 좀 다른 변종들이 흩어져있다. 이들은 미술계에 의해 이따금 이단으로 내몰리곤 하지만, 미술이 지닌 진정한 힘은 모더니즘의 도그마나 신매체를 반성없이 차용하는 이들에게서 오는 것이 아니라, 오히려 미술계 너머에서 고투하는 변종들로부터 나오는 듯도 하다. 오늘날 미술은 도리어 미술계의 울타리 외곽에서 다른 범주들과의 조화를 시도하고 있다는 것이다. 이들은 다양한 이름을 갖고 있다. 계중에는 영화감독, 영화 미술부 어시스턴트, 무대 디자이너, 프로듀서, 비주얼 슈퍼바이저, 웹 디자이너, 시사만화가, 일러스트레이터 등등의 이름이 자주 눈에 띈다. 혹은 미술계에 여전히 남아있는 이들 가운데에는 화가나 작가라는 이름대신, ‘이미지 생산자’, ‘이미지 편집자’ ‘연출가’ ‘주문 예술가’ 와 같은 코믹하다 못해 자조적인 이름을 선호하는, 자의식이 강한 축들이 미술계의 자성과 변화를 촉구하고 있다.

미술이 오늘날 통용되는 의미로서의 정의에 도달하기까지는 우여곡절이 많았다. 타타르키비츠 W. Tatarkiewicz 가 정리해둔, 고대에서 현대에 이르는 예술개념의 방대한 계보도를 이 지면에서 요약할 필요는 없을 것이다. 다만 오늘날과 같이, 회화, 조각, 공예 등과 같은 제 분과들이 ‘미술’이라는 공통된 단일 명칭 아래 묶이게 된 것은 빨라야 16세기였고, 그때에도 visual arts나, fine arts가 아닌, 도안예술(arti del disegno)이었음을 기억해 두는 것만으로 족하다. 즉 오늘날 미술이란 범주에 속하는 모든 분과들이 불과 16세기까지 만해도, 단지 도안적 용도로 파악되었다는 것을 의미하는 것이다. 그리고 수공예와 구분되는 순수 예술 fine arts에 대한 인식은 19세기 와서야 ‘완전히’ 받아들여졌고, 이것이 오로지 시각예술로만 국한되어 적용된 것도 이때다. 그런데, 이것은 16세기의 ‘도안예술’의 계보와 다를 바가 없는 것이다. 16세기가 그들을 실용적 측면으로 이해했다면, 3세기가 지난 후 똑 같은 대상을 비 실용적 목적으로 이해하게 된 것이다. 그런데, 타타르키비츠도 인정하는 바는 오늘날 미술에 대한 정의는 과거의 것보다 잘 정리되고 좁은 범위만을 취급함에도 불구하고 정의되어지질 않거나 정의 자체를 회피하는 것 같다는 것이다.²⁴⁾ 다소 다른 차원의 연구이지만, 신미술사학 The new art history 에서도 미술작품 works of art 이라는 제도권의 용어 자체를 기피한다. 이유는 그 용어가 이미 배타적으로 예술성, 창조성, 걸작과 같은 관념론적 의미를 함의하기 때문이다. 이들은 오히려 사물 object 이라는 중립적 용어를 통해, 시각 문화 일반을 연구 대상으로 삼는다. ²⁵⁾

우리가 고전예술의 전범으로 삼곤하는 르네상스 시대에도 미술가는 기술자와 대등한 수준이었다. 즉 엔지니어 engineer 였다는 얘기가. 작금 미술에서 유행하고 있는 신매체 수용은 어떤 견지에서는 르네상스적인 인식이 바탕이 되어야 할 것만 같다. 즉 엔지니어링과 창의

성이 필연적으로 조우해서 만들어낸 결과물 일반을 두고 ‘미술품’이라 이름하기에 어색해하지 말아야 할 것이다. 혹은 정반대로 그들이 만들어낸 원래의 이름 즉 ‘공산품 industrial product’ 혹은 사물 object과 ‘미술품 works of art’이라는 무게실린 이름 사이에 가로놓인 인식론적 편견 중 많은 부분을 포기해야 할 것이다.

20세기에든 21세기에든 미술에는 2가지 양상이 존재해 왔다. 미술계라고 명명된 범주 내에서 자족하는 일종의 폐쇄적 완결주의와, 미술계의 외곽에서 ‘이름’에 연연하지 않고 다른 범주들과 현실적인 협업을 도모할 준비를 마친 개방적 연대주의자. 이 양분된 구도에서 어느 쪽이 보다 신뢰할 만한 미술의 정의이며 또한 미래상인가 하는 것은, 불만족스럽지만 당분간 우리들 개개인의 선택사항으로 남겨놔야 할 공산이 커 보인다.

주 석

1) A. Danto, "The end of art" 와 "The philosophical disenfranchisement of art", *The Philosophical Disenfranchisement of Art*, New York: Columbia University Press. 1986. 전문 참조.

2) A. Danto, *The Transfiguration of the Commonplace*, Harvard University Press, 1983, p.125. 단토는 위의 글에서 동일한 두 개의 작품이라도 하나는 예술품으로 또 다른 하나는 비예술품 구분해주는 것은 '해석'이라는 견해를 내놓은 바 있다. 그에 따르면 이렇게 된다.

I(O) = W < I 해석, O 대상, W 예술작품 >

하지만, 라이프니츠 G. Leibniz '동일자 식별불가능성원리'에 따르면 물리적으로 동일한 두 대상은 모든 속성에 있어서 같고 그 역도 동일하다. $(\forall F)(Fx \leftrightarrow Fy) \rightarrow x=y$.

<http://plato.stanford.edu/entries/identity-indiscernible/>

그리고 현대 심리철학에서 이것은 심신 동일론 Mind-Brain Identity Theory로 발전한다.

3) 고급예술과 저급예술이라는 오늘날의 구분이 얼마나 진부한 정치적 계략에서 비롯되었는지에 대해서라면, David Novitz, *The Boundaries of art*, Philadelphia: Temple University Press, 1992, p.22.를 참조.

4) Griselda Pollock, "Art, Art School, Culture", Block editorial board, George Robertson ... et al. *The Block Reader in Visual Culture*, London; New York: Routledge, 1996. p.58.

5) 박이문, 『예술철학』, 문학과 지성사, 1989, ; Jerome Stolnitz, *Aesthetics and Philosophy of Art Criticism: A Critical Introduction*, The Reverside press, 1960. pp. 109-190.

6) Maurice Mandelbaum, "Family Resemblance and Generalization Concerning The Arts", *American Philosophical Quarterly*, July 1965, pp.219-228; reprinted in *Problems in Aesthetics*, Morris Weitz, ed., 2nd ed. London: Macmillan, 1970, pp.181-197.

7) Richard Sclafani, *Southwestern Journal of Philosophy*, Fall 1970, pp. 105-108, quoted in G. Dickie, *Art and the aesthetics*, 1974, 조지 디키, 『현대미학』, 오병남역, 서광사, p. 22.

8) George Dickie, *The Art Circle*, New York: Haven Publications, 1984, pp. 80-83. 디키에게 '예술가'란 예술품을 제작함에 있어서 예술을 이해하고서 참여하는 사람이고, '예술품'이란 예술계의 대중들에게 제시되기 위해서 만들어진 인공품이다. 또 '관객'이란 자신들 앞에 놓여진 인공물을 어느 정도 이해할 채비가 된 사람들이다. '예술계'는 그것들의 총합이다. 결과적으로 예술계의 체계들은 예술계의 관객들에게 예술가들에 의해서 제작된 예술품이 제시되어지기 위해 존재하는 하나의 틀인 것이다.

9) Morris Weitz, "The role of theory in aesthetics", *The Journal of Aesthetics and Art Criticism* vol. 15, 1956, pp. 175-176. ; Paul Ziff, "The task of defining of a work of art", *Contemporary studies in aesthetics*. ed. London, Francis J. McGraw-hill book company, 1968, p. 98-100.

10) Morris Weitz, pp. 178.

11) H. Rosenberg, *The De-definition of art*, The University of Chicago Press, 1972, pp.12-13.

12) W. Blizek, "An Institutional Theory of Art", *British Journal of Aesthetics*, vol.14 1974, p.143, quoted in 황유경, 「G. Dickie의 예술정의론의 문제점」, 『미학』 8집, 1982, p.33.

13) Yves A. Michaud, *La crise de l'art contemporain : utopie, démocratie et comédie*, 이브 미쇼, 『예술의 위기』, 하태환 역, 동문선, 1999, p.57.

14) 이것은 부연 설명을 할 필요가 있다. 잘 알려진 대로 그린버그는 평면화의 등장을 전후하여 등장한 재현회화에 대해, 일반적으로 미학적 인정을 부인하려고 들었다. 그의 입장의 진정성이 이후 수정주의자들에 의해 많은 부분 논리적 공격을 당했음에도, 그린버그의 형식실험의 종말에 대한 진단은 회화가 지니는 매체성의 한계를 예견했다는 점에서는 기억할만한 이론일 것이다.

단도 역시 자신의 중요한 이론인, '예술 종말론 The end of art thesis'의 중요한 근거로서 모든 형식 실험이 끝난 버린 현대 회화의 현실을 직시했다는 점은 회화의 매체적 한계에 대한 시사점이 될 것이다.

15) 비미술계에서 디지털 매체를 통해 창조적으로 생산해내는 결과물은 이루 헤아릴 수 없다. Adobe illustrator나, MS에서 제공하는 O/S를 기반으로 하는 web tool등으로 제작된 (비미술계에서 만들어진) 이미지 생산물과 hyper text등은 미술계에서 내놓은 등가의 작업들과 존재론적으로 어떤 차이를 갖는가는 진지하게 고민해봐야한다. 아니 어쩌면 전혀 존재론적 차이를 확보하지 못하는 것은 아닐까하는 의문이 지금 여기서 문제가 되는 점이다.

16) Barbara Pollack, "Back to the future with <BitStreams>", *Art in America*, Sep 2001, pp.60-62.

17) Steve Wilson, "The dos and don't of transferring digital art", *Impressions*, Dallas, Aug 2001, p.88.

18) Carol S. Holzberg, "Artful technology", *Instructor*, New York, 1999, Jan/Feb, pp.72-74.

19) Christo를 비롯, 미술관의 울타리를 의도적으로 벗어나려고 시도한 작업들이 스틸 사진이나 동영상으로 편집되어 결국 미술관 벽에 내걸리는 사태에 대해 관객인 우리들은 이제는 그다지 심각한 자가당착으로 이해하지 않는다. 어쩌면 작업은 transient effect 순간적인 효과의 산물일 때, 본래의 취지를 제대로 살릴 수 있는 건지도 모르겠다. 미술관은 작품이 출발하게 된 애초 취지를 재생하는 데에는 분명 한계상황을 많이 갖고 태어난 공간인 듯하다.

20) Douglas Crimp, *On The Museum's Ruins*, MIT press, 1997, p.223.

21) 앞의 책, p.44.

22) From a filmed interview by Jean Antoine, translated in the Art Newspaper, April 1993, pp.16-17 quoted in Gary Schwartz, "Ars Morieni: The Mortality of art", *Art in America*, New York, Nov 1996, p.72.

23) 심혜련, 「대중매체에 대한 발터 벤야민의 미학적 고찰이 지니는 현대적 의미」, 『미학』, 30호 2001, pp. 19-20.

매체미학(Medienästhetik)은 발터 벤야민적 견지에서 발전된 것이다. 즉 매체를 통해서 무언가를 지각하고 경험한다는 사실에 근거하여, 매체와 지각간의 관계를 미학적 영역에서 연구하는 시도를 말한다. 매체미학은 예술과 기술의 관계를 통해, 기술을 예술 확장의 수단으로 이해하며, 새로운 매체의 등장으로 인간의 지각 구조가 변화됨에 주목한다.

24) Tatarkiewicz, Wladyslaw. *History of the concept of art : from a history of six ideas.*, 타르키비츠, 『예술개념의 역사』, 김채현 역, 열화당, 1993, pp. 25-45.

25) *The new art history*, ed. A.L. Rees & F. Borzello, Camden Press, 1988. 『신미술사학』, 알란 리스, 프란시스 보르젤로 편, 양정무 역, 시공사, 1998, pp. 17-18.

신미술사학으로 불리는 연구 경향은 70년대 말부터 지속되어 왔지만 용어 자체가 공식적으로 사용된 것은 Block 지의 모태가 된 미들섹스 전문대학교에서 82년 '신미술사학'이란 제목의 학회를 열면서이다.