

“방송 80주년 KBS 특별전

백남준 비디오 광시곡 Nam June Paik Rhapsody in Video

1. 서언: 전시 취지

“백남준 비디오 광시곡”은 한국방송 80년을 기념하는 백남준 특별전이자 작가의 죽음을 애도하며 바치는 헌정 추모전으로 마련되었다. 광시곡이라는 전시 제목이 시사하듯, 이번 전시는 장엄한 스펙터클과 시적 환상을 과시하는 1990년대 멀티모니터 작품들로 구성된다. 10미터 길이에 166개의 모니터가 달린 전자 <거북>(1993)을 비롯해 30여점의 중대형 출품작들이 500여개의 모니터로부터 동시다발적이고 변화무쌍한 영상들을 송출하며 환상적이고 영웅적인 비디오광시곡을 연주한다.

백남준의 광시곡은 내용적으로도 민족적 대서시로서의 광시곡 미학을 공유한다. 즉 코스모폴리탄 작가로서 세계를 무대로 활동하면서도 결코 모국과의 정신적 끈을 놓지 않았던 그의 작업에서 발견되는 한국정서와 동양사상의 뿌리가 광시곡 유추를 정당화시킨다는 것이다. 나아가 이 음악적 제목은 비디오아트라는 새 장르를 개척하기 이전 헨베르크에 심취하고 다수의 전위적 행위음악을 작곡, 연주했던 청년 백남준의 음악적 배경을 암시하기도 한다. 또한 狂詩를 光時라는 언어적 ‘편’으로 대치시킬 때 빛과 시간의 예술이라는 비디오아트의 장르적 의미가 강조되기도 한다.

1990년대 멀티모니터 작품들과 함께 이번 전시의 중요한 개념적 축을 이루는 또 하나의 작품군이 1984년 <굿모닝 미스터 오웰>로 시작해서 1986년<바이바이 키플링>과 1988년 <손에 손잡고>로 완결되는 위성삼부작이다. 이는 텔레비전 방송, 비디오아트, 퍼포먼스가 결합되고, 예술과 유희, 미술과 음악과 스포츠가 혼재하는 멀티미디어 축전이 위성을 통해 전 세계로 중계된 역사적인 방송 프로젝트였다. 이 세계적 방송 프로젝트에 KBS가 중요 스테이션으로 참여함으로써 백남준과 KBS의 공식 인연이 맺어지는데, 이런 맥락에서 KBS가 80주년 기념행사로 백남준을 초대하는 것은 일면 당연하면서도 뜻 깊은 일이다.

2. 수직적 공간 디자인과 다시점 연출

이번 전시는 작가의 황금시대에 해당되는 1984-2001년 작품을 집중 조명함으로써 기존 회고전과 차별화되는 전시 특성을 도출하고자 한다. 80년대 위성삼부작과 90년대 멀티모니터 작품의 공통점은 탈장르 복합성과 스펙터클한 장관인 바, 이 작품들과 함께 전시장은 공감각적 현기증을 일으키는 환상적 미디어 디즈니랜드로 탈바꿈된다.

이 전시는 KBS특별전시장에서 이루어진다. 경사진 유리면에 1층과 난간형의 2층이 하나의 공간으로 통합된 층고가 매우 높은 특이한 공간이다. 이 개방형 로비 공간은 전시 기획자에게는 고난도의 도전적 공간이지만 공간적 특성에 근간하는 현장특정적 전시를 만들 수 있다는 장점도 갖는다. 즉 사이트를 특정 전시를 위한 실천적 공간으로 장소화하면서 장소 자체를 하나의 작품전으로 구성해내는 장소의 전시화가 가능하다는 것이다. 장소적 조건을 전시의 중심으로 이동시키고 공간적 역기능을 순기능으로 전환시키는 현장특정적 연출을 통해 화이트큐브를 탈출하는 탈미술관적 전시 패러다임을 제시하고 출품작들의 특성에 부합하는 스펙터클한 전시 효과를 극대화할 수 있다.

우선 높은 층고의 개방 공간이라는 건축물의 특성을 살려 통상적인 칸막이벽을 치는 대신 수직적 분할 구조를 도입하여 전시장을 유기적으로 통합되는 하나의 전시 풍경으로 일궈낸다. 칸막이형 수평 분할 대신에 1층, 층계, 2층을 자연스럽게 연결하는 수직적 복층구조를 만든다는 것이다. 1층 바닥은 서서히 상승하는 경사로로 만들고, 임시 가설 층계를 통해 2층으로 올라가고 기존의 나선형 층계로 다시 내려오게 하는 일종의 순환 구조인 것이다. 2층 난간형 전시장은 물론 가설 층계나 기존 층계 모두가 통로이자 전망대로 기능하는데, 이러한 복층 구조가 관객들에게 다시점 감상이

라는 새로운 공감각 체험을 제공한다.

1층 경사로에서 시작해서 나선형 층계로 다시 내려오는 관람 여정동안 관객들은 경로와 시점의 이동을 통해 단일시점이 제공하지 못하는 시공간 매트릭스를 인지하게 된다. 시각만을 요구하는 화이트큐브 전시와는 달리 다시점을 요구하는 현장적 전시에서는 눈 대신 몸이 부활되고 몸으로 감상하는 신체적 인식과 함께 감상 주체와 대상 작품 사이에 현상학적 교감이 이루어진다. 영상만 움직이는 것이 아니라 감상 주체가 움직이는 가운데 미시와 거시가 교차하고 공감각적 카오스가 창출된다. 관객의 신체적 개입이 요구되는 바로 이 순간에 참여와 소통이라는 백남준의 예술이념이 성취된다.

전술하였듯이, 1층 바닥은 완만한 굴곡을 이루는 경사로로 지형화된다. 작품들은 경사로 사이사이에 얇게 파내거나 받침대로 올린 요철면에 진열되는데, 결국 바닥 지형은 관객의 동선 통로이자 작품과 작품, 작품과 관객을 연결하는 이음길이 된다. 백남준이 표방하는 “일렉트로닉 수퍼하이웨이”의 메타포로 개념화된 이 길은 작품과 관객을 쌍방향으로 소통시키는 공존의 무대이기도 하다. 작품과 관객이 한 무대에 올려진 이 전시 환경에서 관객은 수동적 감상자가 아니라 능동적으로 참여하고 역동적으로 개입하는 행위자가 되며 작가, 작품과 함께 전시 내러티브를 만들고 비디오 광시곡을 연주하는 상호주관적 주체가 된다.

복수시점, 콜라주, 레디메이드, 행위, 신체, 키네틱시즘 개념의 도입으로 회화적 재현의 문제를 해소하고 제시적 리얼리티를 추구한 세잔, 피카소, 뒤샹, 케이지 등 서구 미술사적 대가들에 이어 움직이는 영상으로 소통적 삶의 예술 성취하고자 한 백남준 비디오 아트 인식론적 의미가 관객의 참여와 개입을 극대화시키는 이러한 전시 연출에 의해 강조된다.

3. 출품작으로 이야기하는 백남준의 비디오아트 I

이번 전시의 하이라이트는 중앙홀 왼쪽에 엮여 있는 거대한 전자 <거북>(1993)이다. 거북은 토끼와 함께 백남준 작품에 자주 등장하는 상징적 모티프이다. 토끼가 유라시안 기마 민족의 역동성과 생존력을 상징한다면 거북은 한국인에게 장수, 불사, 다산을 표상하는 대표적인 전설적 동물로 민족적 함의를 갖는다. 그러나 주제적 내용보다 일차적으로 관객을 압도하는 것은 10미터 길이의 거북이라는 스케일상의 과대함이다. 관객은 거북이라는 친밀한 주제를 과장된 크기로 재현한 낯설음으로 인해 친숙하면서도 기이한 것갈리는 감흥을 경험하며 환상의 세계로 진입한다. 166개의 모니터로 거북을 재현한 이 비디오 조각은 자연과 기술, 동양정신과 서양문물의 결합이라는 백남준 특유의 미학을 반영하는 대표작이라고 볼 수 있다. 특히 작가가 이미 세상을 떠난 지금 장수 거북을 주제화한 이 기념비적 작품에서 거북의 민족적 의미와 함께 “예술은 길고 인생은 짧다”라는 경구를 되새기게 된다.

<거북>의 수직적 카운터파트로 입구에 들어서면 우선 눈에 뜨이는 작품이 높이 5미터의 대형 <타워>(2001)이다. 고물 텔레비전 빈 캐비닛과 20개의 네온 튜브로 쌓아올린 이 기념비적 미디어 탑은 <다다익선>(1988, 국립현대미술관), <Transmission Tower>(2003, 경기문화재단)과 함께 통신과 소통을 향한 작가의 참여TV 열망을 담고 있다. 한국 전통의 탑 모양을 본떠 만들었지만 영상은 뉴욕의 월드트레이드센터 등 범세계적으로 수집된 다양한 이미지 클립으로 이루어져 있다. 변화무쌍한 비디오 이미지와 20개의 네온 튜브로부터 흘러나오는 광채가 정보사회의 속도와 지구촌의 의미를 음미케 한다.

<거북> 우측에 위치한 <넵툰>은 <타워>와 함께 비디오의 보편적 이상인 참여와 소통의 문제를 다루고 있다. 그러나 이 작품에서 작가는 글로벌 소통을 넘어 범우주적으로 확장되는 무제한적 상상력과 창조력을 과시하고 있다. <태양>, <수성>, <목성> 등 행성 연작 중 하나로 명왕성을 주제로 한 작품은 우주의 역동적 에너지를 가시화하듯 만다라 원형상으로 만들어져 있다. 16개의 모니터에서 분출되는 우주적 이미지를 통해 별들과 별들의 소통을 참여TV의 최종목표로 설정한 작가의

“일렉트로닉 수퍼하이웨이”의 메시지를 이해할 수 있다.

입구 오른쪽 2층으로 인도하는 층계 앞 공간에 TV 모니터와 알루미늄 와이어를 늘어뜨려 만든 한 그루의 수양버들이 서있다. 1993년 베니스비엔날레 독일관에 설치되었던 이 작품의 제목은 <모로긴 레스 로깅>(More Log-In Less Logging)은 로그(log)가 사용개시라는 컴퓨터 용어이자 원목, 통나무를 지칭하는 단어임에 착안하여 “로그인하면 종이 만들 원목이 절약된다”는 의미로 부쳐진 이름이다. 작가는 이 작품을 통해 브라운관이 종이를 대신할 것이라는 자신의 명언을 다시 한번 강조하는 듯하다.

상기 작품들은 백남준 비디오아트에서 중요한 부분을 차지하는 비디오조각들이다. 이 비디오 장르는 모니터의 조각성과 동영상의 함께 어우러져 빛을 담는 조각, 움직이는 조각으로 기능한다는 점에 새로운 미학적 특성이 있다. 모니터의 육중한 물질성이 비물질적 영상효과로 탈물질화될 때 비디오조각은 동적 생명력을 부여받으며 살아있는 물체로 활성화되며 보는 이의 지각체계를 변화시킨다. 이러한 전자빛의 탈물질화 효과는 복수 영상이 동시에 빛을 발하는 멀티모니터 비디오벽에서 극대화된다. 비디오벽은 수많은 동영상 이미지로 구성된 움직이는 벽화 또는 조명조각으로, 미시적이면서도 거시적인 동영상의 조합과 분열이 프랙탈적 장관으로 관객에게 새로운 지각경험을 제공한다. 그가 장담하였듯, 캔버스 그림을 대치할 것이라는 브라운관 예술이 <M 200>, <W3>와 같은 비디오 벽에서 그 효과를 만개시킨다.

<M 200>(1991)은 가로 9.6미터, 세로 3.3미터의 대형 비디오벽으로 출구와 마주보는 정면 벽에 설치되어 있다. 94개의 모니터가 모차르트, 존 케이지, 레이비드 브라운, 요셉 보이스 등의 영상을 송출할 때에 그 육중한 비디오벽은 비물질적 빛덩이로 화하고 전시장 자체를 비물질적 공간으로 전환시킨다. 2층 전시장으로 인도하는 가설 층계 벽면에 부착된 <W3>(1994)는 전자와 다르게 각진 벽체의 정형성을 벗어나 자유롭게 구성되는 프레임 없는 비디오벽이다. 정보사회의 웹문화를 암시하듯 64대의 수상기가 어두운 벽면을 타고 지그재그 그물망을 형성하는 이 선형적 비디오벽은 작가가 1974년 예술기금 신청을 위해 “일렉트로닉 수퍼하이웨이” 계획서를 록펠러 재단에 제출한 지 20년 후 동일한 이름으로 개최한 전시회 출품작 가운데 대표작으로서 백남준 참여예술 이상을 대변하는 점에서 의미를 갖는다.

백남준의 비디오조각에서 중요한 부분을 차지하는 것이 로봇연작이다. 현대인간상에 대한 포스트모던 패러디이자 인공지능학에 대한 예술적 찬가인 로봇 연작을 통해 작가는 기술을 인간화한다는 자신의 선언을 확인시키고 스피버그식의 새로운 현대 신화를 창조한다. 각양각색의 전자부품으로 역사적 인물이나 동료 명사들을 유머러스하게 재현한 로봇 연작가운데 <요셉 보이스>(1990)는 유라시안 문화와 샤머니즘에 대한 공감으로 백남준이 분신같이 여겼던 독일 아방가르드 작가 요셉 보이스를 형상화하고 있다. 관련 영상 뿐 아니라 보이스의 트레이드마크인 펠트 중절모가 보이스의 캐릭터를 명시한다.

스쿠터를 의인화한 <비디오 스쿠터>는 실제 스쿠터와 20개의 TV를 결합하여 만든 비디오 조각으로 바닥에 놓인 TV화면에서는 도로 이미지가 송출된다. 산수탕과 실물 오토바이를 무대 위에 등장시킴으로써 생음악을 연주했던 초기 행위음악의 비디오 버전이라고 볼 수 있는 이 작품에서 전자음악을 전자비전으로 확장시킨 백남준 비디오의 태동 배경을 감지할 수 있다.

2층으로 올라가는 층계 아래 부분에 어둡고 낮은 잉여 공간이 있다. 여기에 <촛불 켜진 동굴TV>가 전시된다. 선불교 사상을 반영한 초기 작품 <촛불 TV>를 1984년 변형, 개작한 작품으로서, 여기서는 이전과 달리 텔레비전 수상기 내부 회로를 모두 제거하고 그 안에 촛불 하나를 켜놓은 대신 여러 개의 촛불을 동시에 켜놓고 있다. 90년대 멀티모니터 스펙터클을 반영하듯, 다다익선 미학을 표출하고 있지만 모티프의 선택이나 서정성에서 동양적 정서를 계승하고 있다. 텔레비전 전자빛 대신 촛불을 사용하는 복고적 제스처를 통해 서구 기술과 전자 동력을 무효화하려는 그의 탈서구의지를 감지할 수 있다. 동시에 일일이 촛불을 켜는 관리자의 손수고나 감상자의 심리적 개입을 극대

화시키는 미학적 전략에서 인터랙티브티를 향한 작가의 참여TV 의지가 반영된다.

4. 출품작으로 이야기하는 백남준의 비디오아트 II

2층을 올라가 처음 만나는 작품이 <촛불 프로젝트>(1988)이다. 이 작품 역시 초기 <촛불 TV>의 변형으로 6대의 RGB 프로젝터들이 하나의 촛불을 투영시키는 싱글 채널 비디오 프로젝트이다. 실제 촛불과 투사된 촛불의 칼라 이미지가 병치되면서 주변을 환상적 빛으로 물들이는데, 명상적인 미니멀적 촛불과 현란한 맥시멀적 투영 이미지들의 병치가 현실과 환영의 차이를 흐리는 현대 이미지 세계의 단편을 가시화하는 듯하다. 작가는 투영 영상의 증식과 반복을 통해 포스트모던 시물레이션의 효과를 예증하는 한편, 현대 전자영상을 전근대적 촛불과 병치시킴으로써 빛의 예술로서의 비디오아트의 근원을 기술문명 이전의 비서구적 원천에서 찾으려는 의지를 보인다.

<촛불 프로젝트>을 거쳐 복도 난간을 지나면 2층 메인 전시 공간이 나온다. 앞쪽에 전시된 <TV침대>는 18개 TV모니터가 부착된 엔틱 베드로 1972년의 원작을 1991년에 재제작한 작품이다. 자신의 에로티카 파트너 샬롯 무어맨의 휴식을 위해 만든 비디오 조각이자 무어맨이 누워서 TV첼로를 연주하도록 만든 퍼포먼스 작품이기도 하다. 침대라는 모티프가 제시하듯이, 작가는 일상과 예술을 접목하는 삶의 예술의 철학 속에서 에로티즘, 섹슈얼리티와 같은 인간 보편적인 주제를 다룬다. 그의 에로티즘은 새롭고 대담한 방식으로 관객에게 충격을 가함으로써 소통성을 증폭시킨다는 점에서 형식적 특성과 함께 미학적 의미를 갖는다.

<TV침대> 바로 뒤에 작가의 위성삼부작을 보여주는 비디오 상영실이 준비되어 있다. 1984년 <굿모닝 미스터 오웰>, 1986년 <바이바이 키플링>, 1988년 <손에 손잡고>로 구성되는 위성삼부작은 백남준 비디오아트의 80년대를 대변하는 비디오아트의 총화적 작업이다. 1984년 1월 1일 방영(한국에서는 KBS를 통해)된 <굿모닝 미스터 오웰>은 뉴욕과 파리에서 진행되는 다채로운 공연이 켈른에서 보내는 녹화테이프와 교차되면서 서울, 동경, LA, 샌프란시스코, 베를린, 함부르크 등 전세계에 중계된 백남준 우주오페라 1탄이었다. 백남준은 머스 커닝햄, 존 케이지, 요셉 보이스, 로리 앤더슨 등 아방가르드 동료들과 함께 록밴드, 패션디자이너 등 연에게 대스타까지 출연시킨 우주 프로젝트의 기획, 섭외 뿐 아니라 연출 총감독까지 맡아 만능인의 기량을 발휘하였다. 미디어에 대한 조지 오웰의 부정적, 비관적 예언을 반박하듯, 백남준은 텔레비전을 전지구적 소통매체로 수용함으로써 미디어에 대한 낙관적 시각을 피력한 것이다.

나머지 두 작품 역시 같은 개념과 포맷으로 기획, 구성되었으나, 1986년의 <바이바이 키플링>은 한국에서 열린 아시안게임을, 1988년의 <손에 손잡고>는 88서울올림픽을 기해서 일종의 예술 올림픽 발상으로 치러진 점에서 차별화된다. 예술도 스포츠와 마찬가지로 대중적으로 확산되고 경계와 분리를 해소하는 국제적 행사로서 동서양 교류는 물론 정치적 이념을 초월하는 촉매가 될 수 있다는 것이다. “동양과 서양은 결코 만날 수 없다”는 키플링의 단언에 대한 반론으로 개념화된 <키플링>은 한강변의 마라톤 경기 장면과 필립 글래스 연주를 오버랩시키고 분할화면 기법으로 동서양 예술가들과 연예인들을 영상으로 만나게 하는 상징적 연출을 통해 동서양의 필연적 만남을 강조하였다.

<손에 손잡고>는 삼부작의 종결편답게 동서 뿐 아니라 이념의 이분법을 해소하는 탈경계적 축제로 거행되었다. 아시아, 유럽, 미국 뿐 아니라 베이징, 레닌그라드 등 공산권 도시의 예술가들을 대거 포함시킨 이 범세계적 축제는 전작들과 다르게 이야기 구조를 가진 프로그램으로 진행되었다. 지구를 박멸하려는 모비우스 박사를 만류하기 위해 전 세계 작가들이 힘을 모아 그에게 바치는 헌정 이벤트를 벌인다는 내용으로서 전지구를 연결하는 위성 네트워크 프로젝트를 요약하는 은유적 메시지로 이해할 수 있다.

2층에서 내려오는 나선형 층계 인접 공간에 <보이스/복스>가 전시된다. 이 작품은 작가가 1961년에 만난 요셉 보이스(1921-1986)와의 인연을 기념하기 위해 소품, 판화 등 에디션이 가능한 다양한

매체로 제작한 멀티플 작업이다. 보이스는 독일 현대 아방가르드 예술의 기수이자 백남준의 절친한 동료로 존 케이지와 마찬가지로 국제 미술계에 백남준의 위치를 세우는데 커다란 역할을 한 인물이다. 2차대전시 소련군의 폭탄을 맞고 크리미아 반도에 추락하였으나 인근 타타르인의 극진한 간호로 회생한 보이스는 이러한 생사의 경험을 바탕으로 펠트, 천, 왁스, 기름, 실타래 등 생명과 에너지에 관계되는 모티프로 신비주의적이고 표현주의적인 작품세계를 일궈왔다. 샤머니즘과 대한 관심과 백남준에 대한 분신적 감정 역시 이러한 경험과 연관된 비서구 문화에 대한 경의에서 비롯된다. 보이스가 세상을 떠난 후 1990년 백남준은 갤러리 현대에서 추모굿을 벌리게 되는데 “보이스의 음성”(독일어 복스는 영어 보이스, 즉 음성을 의미)이라고 경의와 애도로 이름 부쳐진 <보이스/복스>는 당시의 소품을 중심으로 구성된 일련의 작품군이다.

나선형 층계를 내려오면 1층 좌측 벽면에 비디오조각과 비디오 벽의 중간 형태쯤 되는 <인 플럭스 하우스>(1993)를 만나게 된다. 52대의 텔레비전 수상기로 지붕 달린 건축물을 형상화하고 있는 이 작품은 일종의 미디어 전당으로서 뉴욕 도심지 타임스퀘어로부터 교외의 가정에 이르기 까지 공격적이고 사적인 영역 모두에서 엄청나게 공세하는 미디어의 습격을 고발하는 동시에 정보 사회의 미래적 삶에 대한 비전을 제시하고 있다. 1950년대 초기 라디오와 텔레비전 수상기로 플럭서스 활동의 맥락에서 제작한 <홈 엔터테인먼트 센터>(Home Entertainment Centers)에 기반한 작품으로서, 제목이 시사하듯, 모니터를 통해서 플럭서스 퍼포먼스 이미지들이 다채롭게 편집되어 나온다.

상기 작품들과 함께 1층 전시장 입구 벽면을 장식하고 있는 <TV틀립>, 천정으로부터 내려오는 2대의 <샹들리에>, 전시장 벽면을 타고 내려오는 <매달린 정원> 등이 멀티모니터 전자 광채로 연주되는 비디오광시곡의 선율을 만들며 전시장을 환상의 세계로 공명시킨다.

5. 백남준의 포스트모던 비전

바로크적 스펙터클, 다다이즘 미학, 신비주의적 매너리즘을 극대화시키고 있는 이번 전시를 통해 복합성에 의거한 백남준의 포스트모던 비전이 가시화된다. 그는 실로 포스트모던 비저너리로서 복합매체 또는 탈장르인 해프닝, 비디오를 선도, 창안했을 뿐 아니라 한가지 매체나 장르에 정착하지 않는 방랑적 습성으로 자신의 복수주의 미학을 실천하였다. 행위음악에서 해프닝으로, 해프닝에서 비디오로 매체적 확장과 장르적 변신을 시도해 온 그는 비디오 분야에서도 70년대의 조각, 설치, 퍼포먼스에 이어 80년대는 위성작업을 실험하는 등 비디오로 가능한 전 장르를 포괄하는 전천후 비디오 작가로 스스로를 자리매김하였다. 또한 매체와 테크놀로지에 대한 집요한 탐구로 90년대부터는 아날로그 비디오에서 디지털 비디오로 전환을 시도하고 레이저 광선을 활용함으로써 포스트비디오로 정의될 수 있는 비디오아트에 새장을 열어 놓았다.

양식적으로도 그는 복합성에 근간하는 다양성으로 끊임없는 변화를 시도한다. 액션뮤직이나 플럭서스의 단순주의 미학에서 미국적 해프닝의 중층적 복합미학으로, 미니멀적 명상적 비디오에서 바로크적 멀티모니터 스펙터클로 이동하거나, 미니멀리즘과 맥시멀리즘이라는 상반된 정서를 혼재시키는 이중성의 미학으로 양식상의 자유를 구가한다. 또한 동일이미지를 중첩, 분열시키거나 기존 이미지를 반복적으로 사용하는 재생산의 전략으로 자신의 트레이드마크를 구축한다.

이러한 양식적 복합성 또는 미학적 이중성은 망명의 상실감을 경험하는 이산작가로서의 이중정체성을 반영한다. 백남준에게 고국은 회귀불가능한 상실과 부재의 기표로 각인되는 동시에 회귀열망의 대상으로 존재한다. 상실과 욕망, 부재와 회귀의 양면성이 코리안아메리칸 작가로서의 이중정체성, 코스모폴리탄 작가 특유의 하이브리드 미학을 설명한다. 그는 서구적 첨단과 동양적 고전을 결합시킴으로써 서구적 가치를 상대화하고 동양과 서양의 양면가치를 획득한다. 비디오아트를 통해 기술을 인간화한다는 작가의 역설이나 텔레비전의 일방적 소통방식을 인터랙티브한 쌍방향 소통으로 전환시킨다는 그의 “참여TV” 철학을 이러한 맥락에서 이해할 수 있다.

50-60년대의 액션뮤직, 플럭서스 해프닝, 텔레비전 작업, 70년대의 비디오 영상/조각/설치, 80년대

의 위성작업, 90년대의 멀티모니터 설치를 통틀어 작가의 변치 않는 대주제는 소통과 참여이다. 이에 대한 그의 예술적 통찰은 이미 1974년 록펠러 재단에 제출한 “일렉트로닉 슈퍼하이웨이” 계획서에 깃들여 있었다. “전자 통신망, 위성, 동축 케이블, 레이저 광선, 광섬유로 전지구적 연결이 가능할 것이며, 궁극적으로는 지구와 다른 항성, 또는 별들과 별들의 상봉이 전자 슈퍼하이웨이 최후의 도전이 될 것”이라는 그의 예견은 미국 고어 부통령의 “정보수퍼하이웨이” 기획을 20년 앞선 것이었다. 1984년-88년의 위성삼부작은 “일렉트로닉 슈퍼하이웨이” 발상 후 10년 후에 발표된 미학적 구현이자 1990년대 멀티모니터 작품들로 대변되는 포스트모던 비전의 예시적 사건이었다.

6. 결어: 기대 효과

전술하였듯이 이번 전시는 초기부터 말기까지 작가의 전경력을 다루는 회고전과 다르게 1990년대 멀티모니터 작품을 중심으로 구성되었다. 이 작품군들은 백남준의 창작욕이 왕성했던 다산의 시기에 제작되었지만 선사상에 기초한 초기의 명상적 작품에 비해 매너리즘으로 인식, 상대적으로 평가 절하된 점을 부인할 수 없다. 이번 전시가 90년대 멀티모니터 작품에 대한 재조명과 함께 재평가의 기회가 되기를 기대한다.

이 전시가 백남준의 현대미술사적 가치를 재확립하고 일반 대중과 한국 관객들에게 백남준을 바로 알리는 기회가 되었으면 하는 바람이다. 특히 경이로운 충격파로 현실과 세상을 변화시키는 아방가르드 백남준의 창조적 힘이 이번 기회를 통해 다시 한번 감지되었으면 한다. 출품작들은 대부분 도판으로 널리 알려진 유명 작품들일 뿐 아니라 다수가 유럽과 미국의 컬렉터들로부터 임대되어 한국 관객들에게는 처음 실물로 선보이게 되는 터라 전시의 신선도가 증폭될 것으로 믿는다. 특히 이번 전시는 기존의 미술관이나 전시장이 아닌 방송사 공개홀 로비를 대안 전시장으로 활용함으로써 대중성과 현장성을 강조하고 있는데, 이를 통해 관객에게 다가가는 새로운 탈미술관적 전시 풍토가 정착되기를 바란다.

1984년 <굿모닝 미스터 오웰>을 효시로 맺어온 백남준과 KBS와의 인연을 강조하고 그 역사적 만남의 의미를 부각시키면서 방송 80주년 기념행사를 자축하는 이번 행사는 90년대 백남준의 재조명이라는 의도에서, 또한 방송 미디어의 미래지향적 비전을 제시한다는 맥락에서 중요한 의의를 갖는다. 80주년 기념행사의 화두로 백남준으로 설정하고 이러한 기념비적 전시를 가능케 한 KBS 관계자들과 마야아트사 직원 여러분께 깊은 감사를 드린다.

예술감독 김홍희 (경기도미술관 관장)