

송호준은 미디어아티스트인가?

- 언제나 새로운. 기술.

예술학과 박창우

1. 상황

‘새로운 기술’이라는 말은 미디어를, 아니 현대사회를 말함에 있어 너무나도 상투적인 수사로 굳어져 사용되고 있다. 그리고 정보, 컴퓨터, 미디어, 테크놀로지 등의 용어들이 우리 주변을 둘러싸고 있으며, 무엇을 이야기하건 거의 빠지지 않고 등장한다. 이러한 상황에서 이번 전시의 제목은 단지 여기에 또 다른 사례를 추가하고 있는 것뿐인가? “Lack of Electricity II : 운동에너지의 액화-언제나 새로운 기술”이란 전시 제목은 예술계에서 미디어를 대하는 일종의 스테레오타입을 충실히 따르고 있는 듯한 뉘앙스를 풍긴다. 하지만 지난 전시 “미디어아트, 전기 나갔을 때 대처방안”의 연작으로서 이번 전시를 이해한다면, 그리고 ‘송호준’이라는 작가가 이번 전시에서 어떤 형태의 작업을 보여주고 있고, 그것이 어떻게 읽힐 수 있을 것인가 하는 맥락에서 바라본다면, ‘언제나 새로운 기술’이라는 제목이 그저 미디어아트에 대한 식상한 수사가 아니라 미디어아트, 좀 더 확대 해석하면 예술 전반에 대한 근본적 성찰의 지점을 제시해주고 있다고 볼 수 있다.

이번 전시에 참여한 송호준의 작업은 크게 두 가지 지점을 우리에게 화두로 던져준다. 하나는 이번 기획이 건드리고 있는 미디어아트의 정체성에 대한 문제이고, 다른 하나는 문화적 소비의 양상과 이를 둘러싼 권력관계에 대한 문제이다. 그리고 작업에서 나타나는 문화적 소비의 양상에 대한 문제는 첫 번째 문제의 맥락과 관련해서 예술과 관련된 보다 특수한 문제 틀을 형성하게 된다. 이 글은 그의 작업 전반을 통해서 이러한 문제의 양상이 어떻게 드러나고, 작가는 그에 대해 어떠한 입장을 우리에게 드러내고 있는지 알아보는 것을 목표로 삼고 있다. 그리고 이를 통해 이번 전시 제목이 암시하고 있는 성찰의 지점이 무엇인지, 거기에 대한 작가의 입장은 무엇인지 가능한 해석을 내릴 수 있을 것이다.

2. 입장

그의 작업의 양상은 크게 두 가지 상반된 흐름으로 이루어져 있다. 하나는 작업을 시작한 초창기의 작품들과 맥을 같이하는 것으로 현재까지 이어져 오고 있으며, 흔히 생각하는 미디어 아트의 여러 형식적 특질들을 보여주고 있는 작업들이다. 다른 하나는 “세상에서 가장 강력한 무기 The Strongest Weapon In the World (a.k.a. Weapons of Mass Happiness-WMH)”(2006)¹⁾를 제작한 2006년을 기점으로 “Open Source Satellite Initiative”(2008~)²⁾까지 이어져 내려오는 일련의 개념적인 작업이다.³⁾ 이 상반된 흐름은 시각적 효과, 물리적 작동 방식의 차이 이상의 변별점을 내포하고 있는데, 그것은 작품을 구성하고 있는 매체, 매체를 다루는 방식, 내용에 대한 작가의 근본적 태도의 차이로 인해 생겨난다. 그리고 이러한 태도의 차이는 소위 ‘미디어아트’라고 하는 예술적 범주의 정체성

1) 이하 “WHM”로 약칭. 이번 전시에 다른 버전의 작업이 전시된다. 다른 버전은 “WHM Ver.2”로 약칭.

2) 이하 “O.S.S.I.”으로 약칭.

3) 작가는 자신의 두 가지 작업 양상을 명확히 구분 짓고 있으며, 각기 다른 존재론적 위상을 부여하고 있다. 간략히 언급하자면 감각적 스펙타클에 초점을 맞춘 작업은 (극단적으로 이야기하면) 일종의 인테리어 상품, 혹은 생산품으로 간주하고 있으며, 개념적 접근에 초점을 맞춘 작업을 작가 스스로 추구하는 작업으로 여긴다.

에 대한 의문에서 비롯된 것이라 할 수 있다. 그리고 이것은 이번 전시에서 작가가 이야기하고자 하는 바와 맞물려 다루어 져야만 하는 주제이다. 따라서 작가의 개별적 작업들에 대해서 뿐만 아니라 작품을 둘러싼 상황에 대해 살펴보는 것이 필요하다. 여기서 상황이란 전시가 다루고 있는 지점을 형성하고 있는 전체 조건과 그것을 둘러싼 상황이다. 직접적으로 이야기 하자면, 전시주제가 암시하는 입장에 대한 성찰이라고 할 수 있다.

이번 전시는 ‘Lack of Electricity’라는 큰 제목 하에 이루어지는 2년간의 프로젝트 전시 중 두 번째이다. 이 프로젝트의 큰 문제들은 미디어아트의 범주적 한계와 가능성을 가늠해 보는 것이다. 기획자의 기획에 따르면 첫 번째 전시가 “미디어아트, 전기 나갔을 때 대처방안”이라는 제목아래 디지털과 아날로그의 경계지점, 그리고 미디어 아트가 미디어아트로 기능하는 토대에 대한 성찰이었다면, 이번 전시 “운동에너지의 액화-언제나 새로운 기술”은 미디어아트라는 개념의 범주의 극단적 지점을 살펴봄으로써 미디어아트의 방향성과 새로운 예술의 정의를 살펴보는 것이라고 한다. 여기서 작가에게 문제가 되는 지점은 ‘언제나 새로운’, 그리고 ‘기술’이라고 하는 지점이다. 그렇다면 이러한 지점에 대한 작가의 입장은 무엇인가? 이 질문에 대답을 찾는 것이 작가가 우리와 함께 이야기하고자 하는 첫 번째 화두이자 이번 전시에 작가가 참여하면서 전시기획의 맥락 안에 놓이게 되는 방식이다.

‘미디어아트’라는 용어는 현재 상당히 광범위한 지평에서 사용되고 있다. 하지만 정작 그 정의와 범주에 대해서는 그것을 다루는 분야에 따라 다르며, 그 안에서도 이야기하는 사람과 방식에 따라 조금씩 차이를 보이고 있다. 즉 누구나 미디어 아트에 대해서 이야기 하지만 그것이 토대를 두고 성립된 바탕에 대해서는 입장차이가 존재하며, 미디어아트를 지칭하는 용어들도 ‘뉴미디어 아트’, ‘테크놀로지 아트’, ‘미디어 아트’등 제각각이다.⁴⁾

하지만 이러한 용어들의 등장과 소비양상을 살펴보면, 모두 현상 자체에 주목하여 새롭게 등장한 ‘기술’을 사용해 어떤 ‘새로운’ 예술적 결과물을 만들어낼 것인가 하는 형식적 측면에서 접근한 경우가 많다. 하지만 보다 본질적인 부분, 즉 새로운 매체, 혹은 기술의 등장이 예술이라는 영역의 정의와 범주, 생산과 소비의 방식과 어떤 식으로 연관을 맺고 있으며 어떤 변화를 가져올 것인가 하는 부분에 대해서는 간과하고 있는 것이 사실이다.

송호준에게 의문은 동시대 (특히 한국에서) 예술계에서 논의되는 미디어아트를 둘러싼 담론이 과연 유의미한가 하는 것이다. 즉 미디어아트를 독립된 하나의 예술형식으로 다루면서 기존의 예술양식과는 차별된 새로운 것으로 포장해 다루고 있지만, 정작 일반적인 시각예술을 이야기하는 언어와 (그것과 어느정도 거리를 두고 있다고 상정된) 미디어아트를 이야기하는 언어 사이에 내용적인 차이가 존재하냐는 것이다. 이는 수세기에 걸쳐 여러 가지 다른 형태로 지속되어온 여러 미학적, 철학적 논의들-형식이냐 내용이냐 하는 고전적 논의, 유명론과 무명론 사이의 논쟁, 예술작품의 의미를 만드는 것은 타고난 천재로서의 작가인가 아니면 비평가적 감상자인가 하는 쟁점 등이 현대예술의 영역에서 또 다른 형태로 변주되고 있는 것이라 볼 수 있다. 그중에서 작가에게 가장 직접적으로 문제가 된 것은 미디어아트라고 하는 장르의 범주설정과 관련한 의문이다.

예술가로서 송호준이 작업을 시작하던 시기의 작업들을 살펴보면 사람들이 보편적으로 미디어아트에서 기대하는 바에 충실한 형태의 작품을 보여주고 있다. 예를 들어 2006년 boon the

4) 하지만 이들 용어들은 공통적으로 ‘디지털’과 ‘컴퓨터’를 화두로 삼고 있다는 점에서는 일치한다. 하지만 과연 디지털과 컴퓨터의 등장, 즉 미디어의 디지털화가 가져온 영향이 ‘미디어아트’라는 특정영역에만 국한되어 직접적으로 작용한다고 볼 수 있는가? 외형적인 부분은 그럴 수 있으나 과연 그것만이 중요한 것인가? 오히려 변화하는 것은 매체의 근본조건이 아닌가?

shop에서 전시되었던 “ppyong ppyong 2”(그림 1)와 같은 작품이나, 2007년 제작된 “sync-o-light”와 같은 작업, 그리고 역시 2007년 제작된 “UAVs and Hyperbolic Geometry”(그림 2)와 같은 일련의 작업들은 그러한 예시라고 할 수 있다. “ppyong ppyong 2”은 구형 아케이드 게임기의 인터페이스를 그대로 차용해 관객들과 상호작용하는 모습을 보여주고 있다. 한편 “sync-o-light”와 “UAVs and Hyperbolic Geometry”에서는 전동모터와 센서, LED전구를 사용해 관객의 작용에 따라 움직이고 반응하는 조각 작품을 만들어 내고 있다. 그럼에도 그는 스스로를 미디어 아티스트라고 생각하고 있지 않았으며, 자신의 작품이 미디어아트라고 불리고는 있지만 그것이 과연 온당한 분류인가 하는 질문을 던지게 된다.⁵⁾ 즉 자신의 작업이 미디어아트라고 불리는 까닭은 (다른사람들이 보기에)최신의 테크놀로지를 사용하여 작품을 제작하고 있으며, 기존의 작품과 전혀 다른 방식으로 관객에게 다가



그림 1 “ppyong ppyong 2”, mixed media, 2007.

오기 때문인데, 사실 그의 작업에서 등장하는 기술은 최신기술, 혹은 복잡한 기술이 아니며, 관객과 상호작용하는 방식도 전혀 새롭지 않다는 것이다. 즉 미디어아트가 전유하고 있는 여러 개념들과 특징들도 이미 이전에 여러 예술운동을 통해서 탐구되어 이미 일정한 방식으로 수용되어 왔다는 것이다. 결국 ‘새로운 기술’이라는 것이 미디어아트만의 전유물은 아니라는 것이다.

미디어아트와 기존의 예술장르 간의 분류의 애매성에서 드러나는 이러한 긴장의 원인은 무엇인가? 그리고 그것이 지금 시점에서 특히 더욱 부각되는 것은 무엇 때문인가? 이것을 살펴보기 위해서는 예술형식에 대한 개별적, 내재적 분석이 아니라 시각예술이 담고 서있는 근본적 토대의 변화에 주목할 필요가 있다. 즉 과학기술과 매체의 발전이 예술에 준 영향을 살펴봐야 하는 것이다. 매체와 관련된 여러 기술들, 특히 컴퓨터와 이를 기반으로 한 기술들 미술계에 가하는 충격은 기존의 사진이나 영화가 그것에 준 충격과는 근본적으로 다른 방향성을 가진다. 문제가 되는 것은 드러난 현상이 아니라, 물리적 체계와 그것을 조직하는 논리적 체계의 총체적 구성이며, 컴퓨터는 이미 사진이나 기존의 플랫폼을 자신의 것으로 대체하는 방식으로 영향을 주고 있는 것이다. 같은 종류의 영향이 시각예술의 영역에서도 일어난다. 미디어아트는 그러한 가능성을 기술적, 명시적으로 구현하고 있으며, 기존의 예술장르들은 담론의



그림 2 “UAVs and Hyperbolic Geometry”, mixed media, 2007.

5) 특히 “NYLON korea”라는 잡지의 2008년 8월호에 실린 작업 “Beautiful Weapons”(2006-2008)시리즈가 그러하다. 기계부품들을 사용하고 있지만 미디어아트라기보다 차라리 레디메이드에 가깝다. 작품사진은 <http://www.flickr.com/photos/hhjj/sets/72157611529492750/> 참조.

영역에서 부터 변화가 이루어지고 있는 것이다. 이 과정에서 작품의 전시와 감상의 방식에도 변화의 양상들이 나타나고 있다.(예를 들면 사이버 상에서 작품이 수용되어 유통되는 방식이나, 미디어를 적극적으로 활용하여 작품의 개념적 외형을 확장하려는 일련의 시도들이 그러하다.) 이 접근과정의 차이로 인해서 순수예술과 미디어아트가 분리되어 다루어지고 있는 현 상황은 따라서 따지고 보면 무의미한 논쟁이다.

그렇다면 작가가 생각하기에 진정 작품에서 문제가 되는 것은 무엇인가? 작가는 거기에 대해서 ‘이야기’라고 대답하고 있다. 즉 작품을 제작함에 있어서 물리적 형식이라고 하는 것은 이미 주어져 있는 것이라고 볼 수 있는데, 이는 다르게 표현하자면 더 이상 물리적 장르의 구분이라는 것은 큰 의미가 없으며, 중요한 것은 작품의 개념적 형식과 논리라는 것이다.⁶⁾(자세한 내용은 뒤에 서술하겠지만 이와 관련하여 좀 더 이야기 하자면, 작가는 여기서 한걸음 더 나아가 순수예술이란 장르, 예술계라고 하는 생태계 자체의 존재 당위성까지 문제 삼고 있다.) 중요한 것은 어떤 이야기를 할 것인가? 주어진 여러 형식과 매체들로 어떤 문장을 만들어 낼 것인가? 하는 것이다.

3. 성찰

그렇다면 작가는 무슨 이야기를 하고 있는가? 그리고 (서두에 언급한 것처럼) 작가의 이야기가 형성하는 문제들이 미디어아트와 관련해서 던지는 화두는 무엇인가? 이를 알아보기 위해 이번 전시 작품을 포함한 몇몇 작품들을 살펴보고자 한다. 여기서 다루고자 하는 작품은 작가 스스로가 자신의 작업으로 인정하고 내세우는 “WHM”(2006)와 이번에 전시되는 “WHM”의 두 번째 버전, 2008년 시작되어 계속해서 진행 중인 “O.S.S.I.”(2008) 등이다. 이들 작업들은 현대적 삶의 양상을 둘러싼 몇 가지 키워드들-문화, 소비, 기술, 시간 등과 같은-을 조합하여 개인의 삶을 이루는 물질적, 비물질적 구조들의 작동방식을 전유하고 있다. 이를 통해서 작가가 노리는 것은 문화적 생산과 소비의 통제가 테크놀로지와 만나면서 드러나는 다양한 충돌의 양상과 이를 재수용하는 사회적 생태계의 입체적 조감도를 그리는 것이다. 그리고 나아가 그 안에서 드러나는 삶과 예술의 또 다른 가능성을 모색하는 일이다.

작가가 현재 실제 구현을 위해 가장 중점적으로 공을 들이고 있으며, 그의 일련의 ‘이야기’들의 중심에 있다고 여겨지는 작업은 “O.S.S.I.”프로젝트이다. 2008년부터 지속되고 있는 현재 진행형의 프로젝트이며, 뚜렷한 완결이나 결론이 존재하지 않아 약간은 유동적이기도 한 이 프로젝트는 제목에서도 알 수 있듯이 인공위성을 쏘아 올리기 위한 일련의 노력이라고 볼 수 있다. 특이한 점이 있다면 단지 말로 그치는 것이 아니라 정말로 인공위성을 궤도에 쏘아 올리는 것을 목표로 한다는 점이다.⁷⁾

“O.S.S.I.”프로젝트는 예술계의 테두리에서 머물지 않는다.(아니 예술적 행위이긴 하지만 오히려 예술계 외부에서 작동한다. 작가는 프로젝트의 실현을 위해 일련의 프레젠테이션, 펀딩, 워크숍, 전시를 동시다발적으로 진행하고 있다) 제목에서 짐작할 수 있듯이 모두에게 무료로 공개된 기술을 최대한 활용하여 인공위성을 제작하고, 발사체를 발리기 위한 자금은

6) 이러한 주장이 그렇다고 일체의 형식을 부정하고, 예술에 대한 헤겔식의 변증법적 환원이 가능함을 의미하는 것은 아니다. 변함없이 각각의 전통적, 혹은 기본적 형식은 이야기하는 방식과 내용에 있어서 일정한 범주를 설정할 수 있는 능력이 있다. 여기서 말하고자 하는 것은 특정한 ‘형식’이라고 하는 제한적 범주화의 틀에서 벗어나 ‘확장된 장’에서 새롭게 논의를 할 필요가 있다는 것이다.

7) 위성궤도상에서 움직이니 만약 성사된다면 인류 역사상 가장 거대규모의 작업이 될지도 모르겠다-가장 빨리 움직이고, 가장 넓은 범위를 영역으로 하는 작품이라는 부수적 타이틀과 함께.



그림 3 실제 판매되는 티셔츠의 카탈로그.

티셔츠를 판매하는 수익을 통해서 마련한다. 즉 한 개인을 통해서 제작되고는 있지만, 다수의 독립적인 개인들의 집합들이 만들어내는 복합적 구현체인 것이다.

인공위성은 이렇게 여러 익명적 개인의 힘으로 우주로 발사된다. 그리고 발사된 인공위성은 우주배경복사⁸⁾의 데이터를 수집해 숫자로 변환, 지구로 신호를 전송한다. 이렇게 전송된 임의의 숫자는 티셔츠에 동봉된 카드에 기록된 로또번호의 당첨 여부를 가리게 된다. 그리고 다시 당첨된 사람의 이름으로 인공위성을 발사하게 된다.

이러한 일련의 사이클은 여러 가지 함의를 내포하고 있다. 먼저 가장 직접적으로 드러나는 것은 국가권력(또는 다국적 대기업)의 지식독점 체계, 과학기술의 생산과 유통을 문화적 운동으로 대체하고 있는 점이다. 국가권력이 전유하고 있는 과학기술의 핵심은 통제와 통제의 은폐이다.(이는 자본주의 정치경제학의 근본적 속성이다.) 궤도상에 존재하는 인공위성들은 산업적, 정치적, 군사적 목적을 위한 정보수집과 탐사의 목적⁹⁾이며, 이는 현대적 삶의 체계에서 국가권력을 유지하는 핵심적 역할을 한다. 작가의 언급처럼 ‘우주는 주인이 없음’에도 불구하고 우주에 대한 개인의 접근은 근본적인 지점에서 차단되고 있다.¹⁰⁾ "O.S.S.I."는 여기에 균열을 만들려는 시도이다. 그리고 그 방법론은 그들이 사용하는 과학기술과 그것은 다루는 시스템의 문화적 전유를 통해 문화적 운동으로서 ‘지속적인 흔적’을 남기는 것이다. 기술을 통해 무용한 무엇을 만들어 내고, 그것을 제도의 영역으로 편입시킴으로써 결국 어디에도 속하지 않는 작품으로 존재하는 것이다.

이러한 일련의 사이클은 여러 가지 함의를 내포하고 있다. 먼저 가장 직접적으로 드러나는

한편 "O.S.S.I."프로젝트는 생산물의 문화적 소비양상의 변화, 그리고 그와 관련된 시공간의 문제도 함께 다루고 있다. 이 중에서 문화적 소비양상에 대한 성찰은 이 프로젝트가 작용하는 논리의 핵심을 이루고 있으며, 동시에 그의 작품 전반을 관통하는 하나의 키워드이다. (그리고 시공간의 문제, 특히 시간의 문제는 문화적 소비에 대한 성찰의 한 부분으로 다른 작품에서 보다 직접적으로 드러나고 있다.)

인공위성의 기능은 매우 간단하다. 우주배경복사를 숫자로 변환해 지구로 전송하는 것이다. 그리고 이렇게 전송된 숫자는 로또의 당첨 번호가 된다. 그리고 여기서 당첨된 사람에

8) 우주배경복사(cosmic microwave background radiation,는 빅뱅의 증거로 여겨지는 전자기파로 우주 전역을 채우고 있다. 이 스펙트럼의 정점은 주파수 160.2 GHz, 파장 1.9mm의 마이크로파 영역에 대응된다. 이 복사열은 거의 모든 방향으로 균일하지만, 완전히 균일하지 않으며, 뜨거운 가스 상태에서 무작위로 현재 우주의 크기로 팽창했을 때 예상되는 특정 형태를 보인다. 특히, 공간에 대한 분포(하늘에서 떨어진 거리에 따라서 얼마나 차이가 나는가)는, 조사하는 영역에 따라 달라지는, 작은 이방성 또는 불규칙성을 보인다. 위키피디아 참조.

http://ko.wikipedia.org/wiki/%EC%9A%B0%EC%A3%BC_%EB%B0%B0%EA%B2%BD_%EB%B3%B5%EC%82%AC

9) GPS시스템을 생각해 보라. GPS는 원래 군사적 목적으로 진행된 것을 민간차원에 개방한 것이다. 따라서 운용의 주체는 국가 시스템, 구체적으로는 미국 국방부이며 지구상에 작동하는 모든 GPS기반 기기들은 모두 그들에 의해 추적 통제가 가능하다.

10) 우주관광상품은 이에 대한 예외처럼 보이지만, 우주관광의 또다른 함의는 우주의 ‘디즈니랜드’화이며, 이것은 우주 또한 사실은 자본과 권력의 소유임을 명시화 하는 상징적인(은폐된) 사건이다.



그림 4 “The Strongest Weapon In the World (a.k.a. Weapons of Mass Happiness-WMH)”, mixed media, 2006.

년에 제작된 첫 번째 버전은 사람이 가까이 다가가면 이를 인식해 “안녕”과 같은 간단한 메시지를 말하고, 그것이 프린트되어 나오는 작품이다. 제목(세상에서 가장 강력한 무기)에서도 알 수 있듯이 작품의 외형은 폭탄이나, 위험한 기계장치의 그것과 유사하다. 전면에는 몇몇 스위치와 상태를 나타내는 lcd창, 빛을 내는 두개의 커다란 구멍, 영수증을 출력하는 장치와 유사한 프린트 장치가 장착되어 있다. 사실 프린트 장치를 제외한 나머지 부분은 그다지 큰 의미나 기계적 역할을 하고 있지는 않다. 하지만 이러한 외형과 전시장이라는 특수한 장소에 놓인 상황에서 작품에 가까이 다가가거나 작품의 기계적 원리를 자세히 살펴보기란 쉽지 않다. 그러나 가까이 다가가면 거기에 반응해 소리를 내고 메시지를 출력한다는 점에서 작품은 가까이 다가가야 제대로 작동한다.

이 지점에서 작품이 이야기하는 것은 테크놀로지와 그 생산물에 대한 인간의 이중적 태도이다. 도구를 사용하는 인간에게 있어 테크놀로지는 본질적인 부분이지만 동시에 두려움의 대상이기도 하다. 기술은 인류의 행복을 위해(Weapons of **Mass Happiness**) 존재하기도 하지만 한편으로는 멸망을 초래할 공포의 근원(Weapons of Mass Happiness)이기도 하다.

테크놀로지의 현대적 전략은 적극적으로 사람을 종속시키는 것이다. 기술적 가능성들과 작용원리는 사람의 공포를 자극하는, 의도적 은폐의 전략 너머로 사라지고 남는 것은 단순한 기계적 상호작용이 보여주는 환상이다. 반짝이는 불빛과 사람에 반응하는 듯 한 목소리(사실 이러한 상호작용은 진정한 의미에서의 상호작용이라 보기는 힘들다.)는 관객들을 매혹시키고 호기심을 자극한다. 중요한 것은 테크놀로지가 아니라 테크놀로지가 보여주는 매혹의 스펙터클이다. 테크놀로지와 미디어의 결합은 이제 전 세계를 스펙터클로 바꿔 놓았고 사람들은 다양한 명목으로 거기에 참여하기를 강요당하고 있다. 기술과 인간의 이런 폭력적 관계는 “WHM Ver.2”에서 보다 직접적으로 드러난다. 이 작품에서 관객은 단순히 다가가는 것이 아니라 망치로 작품을 때려 반응을 이끌어 낸다. 전작에서 외부로 드러났던 기계장치들은 모두 사라지고 오직 구형의 금속만으로 구성되어 있고, 외부로 부터 충격이 올때 마다 ‘사랑해’와 같은 애정표현을 뱉어낸다. 외부로 드러나는 아무런 시각적 징후도 존재하지 않으며 작품과 관람객의 관계는 가학-피학의 대상일 뿐이다. 하지만 그 관계는 자발적인 것이 아니라, 강요된 가학이다. 하지만 이러한 폭력적 행위는 작품을 완성시켜주는 것으로, 미

겐 인공위성이 상품으로 쏘아 올려진다. 이 거대한 로또시스템은 현대 자본주의에서 문화가 생성, 소비되는 논리의 그것을 그대로 전유한다. 즉 시스템의 생성을 위해서 자본을 집결 축적하고, 생산물을 통해 소비자를 노예화 시키면서 자신의 영역을 확장해나간다. 그리고 생산물은 소비자에게 환상을 심어줌으로써 생산물의 주체를 은폐시킨다. 작가의 차이점은 이를 공공의 영역에서 행함으로써 전 과정을 투명하게 드러내고 있다는 점이다.

이러한 지점을 테크놀로지와 관련하여 보다 극적으로 보여주고 있는 것이 “WHM”과 “WHM Ver.2”이다. 2006

디어적 상호작용이라는 이름으로 이루어지는 테크놀로지에의 권력이양일 따름이다.

과학기술에 대한 문화적(혹은 문화산업적)담론은 다른 문제적 지점들도 내포하고 있다. 정보와 매체의 상호 변환가능성과 가상화, 특히 가상적 데이터는 생산물의 자연적 순환과는 다른 형태의 순환을 보여준다. 여기서 자연적, 문화적 시간 안에서 ‘소멸’의 지점이 가상적 상황에서는 어떻게 처리되는가 하는 것이다. 작가가 2009년 계원예술대학에서 행한 워크숍 “Rosetta Stone”은 그러한 지점들을 건드리고 있다.¹¹⁾



그림 5 “Rosetta Stone”, 소뼈, 2009.

아날로그적 측면에서 문화와 문화적 생성물의 생애는 인간의 그것과 유사하다. 자연물은 인간의 손을 거쳐 인간화 되면서 문화의 영역에 포섭된다. 하지만 그 근본은 자연으로부터 온 것이기에 소멸의 과정에 이르게 된다. 인간이 자연물에 덧씌운 문화적 측면 또한 매체의 소멸과 함께 사라진다. 생산이나, 복제는 이러한 소멸을 유예시키기 위한 노력이며 이는 단지 소멸을 늦출 뿐 완전히 멈출 수는 없으며, 복제품 또한 원래의 그것과는 같지 않다. 하지만 문화적 생산물이 디지털의 영역으로 통합되면서 이러한 사이클은 완전히 달라진다. 물론 디지털의 영역도 근본적 토대는 물리적인 영역이기에 개별 매체는 생성되고, 교체되고, 사라진다. 하지만 가상에 존재하는 메타적 매체와 메시지는 이로부터 자유롭다. 2진 코드로 변환된 데이터는 쉽게 다른 매체로 옮겨지고 변용되며 해석된다. 여기에 소멸이나 죽음은 없으며, 오로지 가상적 영토의 무한 확장과 무한 생산만이 있을 뿐이다. 한 가지 가능한 것은 총체적 파국일 뿐이다.

염을 해서 피와 살점을 제거한 소의 등뼈와 갈비뼈 위에 컴퓨터를 통해 변환된 메시지를 새겨놓은 이 작품은 갑골문이나 비석과 같은 원시적 매체의 작동방식을 차용하고 있다. 그러나 이것을 통해 전달하고자 하는 메시지나 작용방식까지 차용하고 있는 것은 아니다. 메시지는 컴퓨터의 변형을 거쳐 암호화 되었고, 매체는 메시지의 보존이나 전달을 목적으로 기능하지 않는다. 이것은 디지털 매체가 가지고 있는 ‘소멸’에 대한 아날로그적 은유이며, 우리가 처해있는 물리적, 가상적 현실간의 갈라진 틈새를 비집고 있는 것이다.

4. 질문

송호준 작가의 작업은 복합적 층위에서 복잡한 방식으로 기능한다. 작가와 작품은 개별 작품이면서 동시에 일련의 퍼즐조각으로 존재하며, 예술과 삶의 영역, 가상과 현실의 영역을 넘나들고 있다. 그러면서 이러한 영역들과 (작품)개체의 경계를 급진적으로 파고들고 있다.

11) 아직 물리적으로 구현되지는 않았지만 “100년에 한번 깜박이는 LED(The LED that blinks once a 100 year)”와 같은 작업이나, 2010년 《산으로 간 펭귄》에 전시된 “방사능 목걸이(Radiation Jewelry)”에도 이와 유사한 문제의식이 명시적으로 드러나고 있다. 물론 “O.S.S.I.”에서 인공위성이 우주상에 존재하는 방식(우주에선 부패나 풍화와 같은 자연적 소멸 방식이 존재하지 않는다)이나 “WHM Ver.2”(제목에서 명시적으로 드러나고 있는 기술의 양가성, 지속적 자극과 반응가운데서 보여지는 주체와 기계의 폭력적 소비의 변증법적 관계)에서도 암시적인 형태로 같은 지점을 건드리고 있다.

(그러한 의미에서 작가를 탈-경계인이라 부를 수 있을까?) 작가는 스스로가 처한 예술적, 문화적, 물리적 현실을 관찰하면서 그것을 움직이는 코드와 논리에 의문을 던지고 있으며, 그 구조를 차용함으로써 질문이 형성되는 간극을 드러내고자 한다. 하지만 그 간극들은 명시적인 형태로 존재하는 것이 아니라 수많은 영역들이 만들어 내는 생태계 내에 숨겨져서 진동하고 있기에 거기에 대해서 말하는 것은 어려운 일이다. 작가가 스스로의 작업을 자기 완결적이면서 동시에 열린 구조를 가진 체 파편적 형태로 존재시키려는 이유도 그래서이다. 이는 중심을 바탕으로 점차 확장해나가는 구조라기보다는, 개별 조각들이 임의의 지점에서 생성, 충돌하여 입체적 의미의 그물망을 형성하는 거대한 몽타주라고 볼 수 있다.

작품들 간의 그물망, 작품과 작품 외부가 만들어내는 그물망 속에서 끊임없이 문제적 지점들이 나타났다 사라진다. 이를 포착하기 위해서는 끊임없는 질문이 요구된다. 작가와 작품이 처한 상황도 마찬가지이다. 예술, 미디어아트, 새로움, 기술. 전시를 구성하는 이들 단어들이 구성하는 상황에 작가는 어떤 입장을 가지고 있는가? 전시는 무엇을 생성해 내고 있는가? 그리고 작가는 미디어아티스트인가?