

Lee Lee-Nam. Selection and Use.

Bernhard Serexhe

이이남의 작품과 나의 첫 만남은 2007년 6월 15일부터 10월 동안 독일 칼스루에의 예술과 미디어 기술 센터에서 큐레이터 이원일씨가 기획한 Thermocline of Art: New Asian Waves 전시에서 이루어졌는데 내게는 뜻밖의 놀라움이었고 잊지 못할 경험이었다. 총 8개 나무틀로 프레임된 스크린으로 구성된 커다란 병풍은 한국 전통 수묵화의 친근한 자연의 테마를 선보였다. 풍경, 눈으로 덮힌 나무가지, 꽃잎이 핀 가지, 연못안의 다채로운 고기들, 그리고 내가 읽을수 없었던 아래 위로 움직이던 한글 문자들. 작품을 명상하던 중, 나는 언뜻 작품속에서 약간의 움직임을 인식하게 되었고, 처음엔 거슬렸었다. 수많은 눈송이가 끊임없이 천천히 떨어지고 나비들의 날개가 퍼덕거리기도 하고 물고기가 조용히 헤엄쳐 다니고 꽃이 바람에 잔잔히 흔들리기도 했다. 작고 다채로운 새들이 병풍의 나무프레임에 구속받지않고 스크린을 넘나들면서 날아다녔다. 가까이 관찰하니 작품 속에는 만물의 창조와 파괴의 끊임없는 순환이 묘사되어 있었다. 하지만 이것은 이미 우리에게 길들여진 관람 습관에 어긋나는 것이기에 내게는 의외의 놀라움이었다. 회화와 그림은 움직이지 않는다. 움직임은 영화, 비디오, 애니메이션 안에나 있는것이다. 그 순간 난 병풍의 각 패널들이 평면 비디오 화면 모니터였고 작가는 아주 옛것의 모티브와 최신의 기술과의 매혹적인 조합을 만들어 냈을 깨달았다.

“꿈 꾸던 내용을 실현시키는데 미디어 아트가 맞는 매체인가?” 라는 질문에 이이남이 대답하길, “과거엔 조각 작품을 했었는데 조각이란 매체로 작품의 의도를 표현하는데 한계를 느꼈다. 얼마후 미디어 아트를 접하게 됐는데 그동안 느꼈던 한계를 극복할수 있었다...내가 꿈꾸고 상상했던 내용들을 내 생각과 가깝게 실현을 시켜주었다.” (비디오 인터뷰, 코리아 아티스트 프로젝트, 2011)

한국인 아티스트 이이남은 1969년 담양에서 태어났다. 그는 광주에서 조각을 공부하고 1995년에 미술학사 학위를 취득하였다. 그 후, 전통 뿐만 아니라 새로운 기법과 소재를 배우고 그의 매혹적인 작품들이 수많은 개인전과 그룹전을 통해 국제적인 환호를 받으며 전시되는 등. 굵은 창작기간을 거친 그가 계속해 미술을 공부하고자 2011년 서울에서 연세대학교 커뮤니케이션대학원 영상예술학 박사과정을 수료, 2013년에는 광주에서 조선대학교 대학원 미술학 박사과정까지 마쳤다. 변함없이 광주에서 몸을 담고 작업하고 있는 이이남은 다수의 수상 경력이 있으며 그의 작품은 50여개가 넘는 중요한 콜렉션에서 소장하고 있다.

광주 도시는 대한민국의 민주적, 문화적 혁신의 표본이라 말할수 있지만 이 도시에서 거주하고 작업하고 있는 많은 예술가들은 뉴미디어를 창의적으로 사용해 새로운 시도을 하고있으며 한국의 전통도 유지하고 있다. 화가와 조각가들이 새로운 소재와 기법에 관심을 돌릴 때 컴퓨터와 비디오 모니터 이미지를 통해 구현 할 수 있는 무한한 가능성을 발견하고는 경우에 따라 조금 다르겠지만 보통 결과적으론 자신의 매체로 도입한다. 비디오아트의 선구자인 한국인 백남준을 뒤이어 1970년 초반부터 많은 한국 예술가들이 한국의 전통을 담은 특유한 미디어 아트를 발견했다. 그 중 제일 창의적이고 오리지널한 아티스트는 이이남이다.

15세기 조선 초기 화가 안견이 당시 시대의 수목담채로 한지에 멋진 산수화를 그려낸 것처럼 이이남과 같은 현대미술가들은 오늘날의 기술과 삶의 방식을 반영하는 매체를 사용하여 창작한다. 이 말은 결코 옛 거장들의 전통과 그림 주제가 사라졌다는 뜻이 아니다. 반대로 그 거장들은 오늘날의 매체를 통해 재방문, 재해석되고 탈바꿈 하고 있다. 미술은 전통을 다시 거론하고 이러한 전통을 깨면서 발전해 나간다.

이러한 발전은 시대를 막론하고 인쇄, 사진¹, 전자공학 등 당시에 등장한 혁신적인 기술로 인해 이루어졌고 특정 예술가 세대의 창의적 영역을 넓히는데 기여 했다. 이것은 특히 지난 수십년간 세상을 변화시키고 있는 디지털 기술을 두고 말 할 수 있다.

글로벌시대로 인해 기술적으로나 사회적으로 급속히 성장되는 현황에 미술계의 핵심 이론과 실습이 재평가되고 있고 전통적인 기준도 의문으로 제기되고 있다. 이렇게 뿌리에서부터 근거를 찾아내려는 이유는 디지털 도구와 전송매체의 번영이 예술계의 생산과 유통의 흐름을 근본적으로 바꿔놓았기 때문이다. 지난 오십년동안 창작된 미디어아트 작품들은 대충 분류된 알만한 장르의 컨셉에서 벗어난다. 20세기 초반부터 아트 기법의 발달과 함께 시작된 새로운 소재/매체의 도입 현상을 넘어서 디지털아트의 성장은 특히 1960년대 때부터 신개념의 예술적 저작과 관객들/이용자들이 작품을 접하고 이해하는데 새로운 방식을 이끌어냈다.²

공공의 장소는 이제 공공건축의 내부를 떠나 도심 속 야외로 라디오와 TV의 채널만이 아닌 곧 언제든 어디에나 정보 이용이 가능한 세계적인 공간을 통해 뻗어나간다. 점점 추세에 떠밀려 높아지는 사회의 기대치와 함께 예술제작 방식의 잇따른 진화는 전시기획 중 발생하는 예기치 않은 문제들과 아직 상상하지도 못한 가능성에 대해 박물관, 컬렉션, 큐레이터, 그리고 보존자들에게 대항한다.

수십년 전, 정보와 통신의 개인화와 세계화를 겨냥한 원대한 기술과 사회적인 비전을 거론할때 “뉴미디어”라는 그럴듯하게 포장된 용어가 사용되었었다. 누구든지 실시간에 지구 어디에든 그 어느 누구랑 접속할수있다는 상상이었다.³ 장소랑 상관없이 누구든 무료로 모든 세계의 정보를 손에 넣을수 있다는 말이다. 하지만 전 세계적으로 연결된 통신망과 소통이 유일하게 결실을 맺을거라는 (향후 마케팅 용어론 “최고속 정보 통신망”이라 칭함) 기대속에도 내재된 전체화 경향이 생길 위험의 잠재성은 인식되었고, 날카롭게 지적되었다.⁴

한때 자신을 “뉴미디어 아티스트”라 칭한 이이남 역시 이러한 사회적 변화에 대응하고있다.⁵ 작가노트 내용 중 그는 “우리는 모든 것이 이분화, 양극화되어 조화를 잃어버린 암흑시대에 살고있다” 라고 단정한다. 이어 그는 자신의 작품속에서 “어떻게 물질(디지털)과 정신(아날로그)이 분리되지 않고 조화를 이룰 수 있을지 가능성을 고민하였다” 라고 말한다. 만일 그의 풍부하고 다양한 스케일을 자랑하는 작품들을 전부 한눈에 볼수 있다면 그의 작품 주제가 늘 동양과 유럽의 유명한 거장들의 회화에서부터 온다는 것을 즉시 알아차릴수 있다. 그는 대대로 세계 미술사학에 등장하는 전세계 유명 미술관이

¹ 1826년 프랑스 과학자 니세포르 니엡스가 최초로 화상을 정착시켰을때 자신의 발명품을 *헬리오그라피*라고 칭했는데, 이는 태양이 쓴 글이라는 뜻을 지닌다. 획기적인 신기술을 발명했지만 니세포르는 지각을 연구하는 실험이나 자신의 발명품이 문화에 미치는 영향에 대해 탐구하는 일엔 관심이 없었고 단지 브로민화 은의 광화학작용의 발견과 흔들리는 사진에 대한 해결책을 긴급히 찾아야하는 일에만 관심을 보였다. 니엡스의 제자였던 영국인 헨리 폭스 탈보트는 1844년 출간된 자신의 사진집 *자연의 연필*에 헬리오그라피 기법과 아트 사이에 차별을 두었다. 모든 판은 “전적으로 연필의 힘을 빌리지않은 포토제닉 드로잉의 신미술로 완성했다. [...] 빛이 고감도의 종이에 미치는 작용만으로 제작했다” 라고 그는 서문에 기록했다. 1839년 이 신기술은 빛으로 쓴다는 뜻을 담긴 사진술로 처음 불리기 시작했다. 하지만 이미 1859년, 프랑스 시인 라마르틴이 “우리는 더 이상 이것을 직업이라 하지 않을것이다. 이것은 예술이다”라고 썼을 당시부터 문화와 지각에 관해 사진술이 지니고 있는 엄청난 가능성은 인식이 된 상태였다. 고정 영상(image)들이 한 덩어리로 뭉친 이 새로운 매체가 마치 우리의 의식을 넓히고 급변화하는 이 세상속에서 우리의 짧은 존재감을 확인시켜주는것 같다. 그때 이래로 사진술은 시각세계를 묘사하는 영상(image)에 대한 격렬한 현대적인 욕구의 초점이 되어버렸다. 사진술은 다크룸의 성질을 통해 시간과 공간을 확장 시켜 주면서 참된 역사의 기억을 전하고 보존하는 듯하다. 기원을 거슬러 올라가면 사진술의 사명은 새로운 세계의식을 만들며 역사와 문화의 기억과 진실을 옹호하자는 것이었다.

² 그는 (해석자를 뜻함) 작품의 재발명에 자유롭게 참여한다.” 움베르토 에코, *열린 작품*(프랑크푸르트암마인, 1977), 32; 이탈리아 원작 *오페라 아페르타*(밀란, 1962). 이 구절은 미디어 아트의 소비자나 사용자에게 적용된다.

³ “지구촌”이란 표현은 1962년도에 마셜 맥루한이 쓴 그의 유명한 책 *구텐베르크의 은하계*에서 나온 신조어이다.

⁴ 마셜 맥루한은 그의 대표 저서 *미디어의 이해: 인간의 확장*(1964, New York: McGraw-Hill) (Cambridge, MA: MIT Press 1994, p. 3.)에서 이미 세계 네트워크의 전체주의의 특성을 인지했다: “지금 우리가 살고 있는 전기시대에는 공간과 시간을 제거하면서 인간의 중추신경조직을 전기구적 규모로 확장하고있다.”

⁵ 레브 메노비치, *이이남의 미디어 아트*, 2013.

소장하고 있는, 국경을 넘어 우리의 집단적 문화 기억 속에 남겨져있는 명화와 조각들을 선택한다. 이런 미술의 세계화 과정 속에서 디지털화와 전자통신망을 통한 재빠른 보급은 큰 역할을 하고 있다.

그의 비디오 작품 속에서 이이남은 디지털 이미지 프로세싱을 통한 고정상태의 그림이 움직이게 하는 기적을 선사한다. 이것은 착시현상이 아닌 움직이는 픽셀계의 복합적인 디지털 재현과 부활 이다. 고화질 비디오 모니터 위에 원작의 복잡한 시물라크르를 자아낸다. 거의 마술적인 창작 속에서 작가는 원작에 생명과 움직임을 불려 일으키면서 다시금 우리의 관심을 끄는데 성공한다. 이이남은 자신의 상상에 자유를 주고 그 어떠한 낯설음도 두려워하지 않으므로써 미술사학의 우상과 무비판적으로 숭배받는 대중문학의 아트 아이콘에게 특유의 풍자를 부여한다.