

인공보철의 미

- 현대미술에서 ‘테크노스트레스’와 ‘테크노쾌락’의 경향성

강 수 미*

- I. 서론: 인간과 테크놀로지, 그리고 미학의 현재 고리
- II. 인공보철, 테크노스트레스, 테크노쾌락
- III. 현대미술에서 인공보철의 미
- IV. 결론: 경향성의 표현과 의미의 생산

I. 서론: 인간과 테크놀로지, 그리고 미학의 현재 고리

우리 연구의 주제는 현대미술을 중심으로 테크놀로지에 대한 인간의 경향성을 가늠하고, 그 경향성에 대한 분석을 통해 현대미술의 변화를 미학적으로 재고하는 것이다. 구체적으로 이 주제는 ‘당대 테크놀로지와 관계 하에서 인간의 의식 및 감각 지각, 예컨대 기억, 경험, 판단, 감수성은 어떤 양상을 띠는가?’ ‘동시대인이 테크놀로지의 이기(利器)로부터 스트레스를 받는 경향과/또는 그것에 쾌락적으로

* 동덕여자대학교 교수

이 논문은 한국미학예술학회 2013년 여름 정기학술대회 기획심포지엄에서 발표한 원고를 수정 보완하여 게재한 것이며, 2011년 정부(교육과학기술부)의 재원으로 한국연구재단의 지원을 받아 수행된 연구임[NRF-2011-354-G00010].

연루되는 경향이 있다할 때, 현대미술의 전개 과정에서 그 경향은 어떻게 전개되고 구체적인 작품으로는 어떻게 표현되는가? 같은 질문을 안고 있다. 이는 크게 보면 인간과 기술, 그리고 예술의 관계를 묻는 것으로 특히 산업기술사회가 본격화한 20세기 초부터 현재까지 학계에서 꾸준히 제기돼 온 주제다.

하지만 본 논의는 일반론을 피할 것이다. 우리는 ‘인공보철(prosthesis)’을 핵심 개념으로 특정해 인간에 대한 기술(장치)의 보조, 대체, 병합 또 역으로 기술(장치)에 의한 인간의 확장, 증강, 변양 등 양자의 관계 문제를 숙고한다. 또 그에 입각해 구체적으로 인간과 테크놀로지 사이의 물리적·심리적·감각 지각적 교차 역학을 탐색할 것이다. 여기서 핵심 개념으로 삼은 ‘인공보철’은 1980년대 중반부터 약 십여 년간 서구 학계에서 ‘사이보그(cyborg)’ 개념이 남용된 후 90년대 중반~2000년대 초반 그 단어를 대신해 연구자들이 인간 신체, 테크놀로지, 주체성의 상관 관계를 논하기 위해 비유어(trope)로 활용한 바와 맥락을 같이 한다.¹⁾ 즉 여러 선행 연구에서처럼, 우리는 ‘인공보철’ 개념의 범위를 ‘상실한 신체 일부의 대체물’이라는 의학 및 의료 공학적 정의에 한정시키지 않는다. 그것을 넘어 본 연구는 인간과 테크놀로지 간의 인터페이스를 재고하며 보충, 대리, 융합, 이식, 체내화(incorporation) 및 체외화(excorporation)²⁾ 같은 미적·문화적 전이 문제를 논할 수 있는 개념어로 ‘인공보철’을 채택한다.

-
- 1) 예컨대 ‘인공보철 무의식’, ‘인공보철 기억’, ‘인공보철의 미학’, ‘인공보철 영역’, ‘인공보철 장치’, ‘인공보철의 과정’, ‘인공보철 하위주체(subaltern)’ 등 테크놀로지와 휴머니티의 융합을 논제로 한 연구들에서 개념어 ‘인공보철’은 빠르게 ‘사이보그’를 대체했다. 이에 대해서는 Vivian Sobchack, “A leg to stand on: Prosthetics, metaphor, and materiality” in; Marquard Smith & Joanne Morra (eds.), *The Prosthetic Impulse: From a Posthuman Present to a Biocultural Future*, Cambridge: The MIT Press, 2006, p. 19 본문과 p. 39 서지를 참고.
 - 2) ‘체내화’와 ‘체외화’ 개념은 원래 사회학자 피스크(John Fiske)가 제기한 대중문화이론 중 일부다. 대중문화 속에서 우세한 체계가 제공한 상품 및 자원을 종속 그룹이 그 원형에서 변형하거나 재가공하는 ‘사용’의 과정 및 현상이 ‘체외화’라면, ‘체내화’는 반대로 종속 그룹의 어떤 저항도 ‘허용되고 통제된 제스처’로서 ‘포함’하는 현상을 의미한다. John Fiske, *Understanding Popular Culture*, New York: Routledge, 2010, p. 15와 p. 18 참조. 본 논문에서 체내화, 체외화 개념은 피스크 이론의 이 같은 맥락을 따라 활용된다. 요컨대 인간 신체 내부 또는 외부와 기계장치의 물리적 관계를 의미하는 것이 아니라, ‘인공보철’이 기계 장치(개념과 기능)의 범위에 머물거나 반대로 사회, 문화, 일상 전반의 의식 및 지각활동으로 확장되거나 하는 양상을 의미하는 것이다.

다른 한편으로 우리 논제는 현대미술의 여러 결정적 변화, 특히 예술 주체와 매체 조건, 미적 형식과 내용의 변화가 인간과 기술의 관계 변화와 결부된 문제라면, 그 변화로부터 발현되고 형태를 갖춘 미적 특징이 무엇인지 추론할 필요를 제기한다. 이를 우리는 ‘인공보철의 미’라고 잠정했다. 모라와 스미스는 ‘인공보철의 미학(prosthetic aesthetics)’이라는 주제어로 미학, 신체, 그리고 ‘선협적으로 인공보철적인 것(a priori prosthetic one)으로서 테크놀로지’의 관계에 관한 우리 사고의 확장을 논한 바 있다.³⁾ 우리는 그와 상관한 맥락에서 ‘인공보철의 미(prosthetic beauty)’를 들어 미술, 인간, 테크놀로지 간의 미학적 문제를 살피려는 것이다.

우리 연구는 이렇게 일견 사회 현상에 관한 고찰과 미술 현상에 관한 고찰로 분리돼 보이는 문제를 하나의 논제로 다룰 것이다. 이에 대한 이론적 근거는 벤야민의 예술이론과 프로이트의 정신분석 논고에서 찾을 수 있다.

먼저, 벤야민의 예술이론은 우리에게 사회의 여러 경향들과 예술을 상관적으로 볼 논리를 제공한다. 잘 알려져 있다시피 그는 「기술복제시대의 예술작품」을 통해 인간의 현존과 지각의 방식, 그리고 예술의 존재방식 및 창작과 수용의 양상이 역사적이고 사회적인 조건 속에서 ‘변화’한다는 점을 해명했다.⁴⁾ 특히 그의 연구에서는 산업기술이 근대사회의 ‘문화적 코드를 근본적으로 재코드화하는 과정’이 화두였다. 벤야민은 이를 예술 및 감각 지각에 관한 분석은 물론 정치적·사회적·기술적 조건들에 관한 통합 분석으로 확장시킴으로써 ‘철학적 미학’이 ‘대중매체의 미학’을 탐구할 길을 터줬다.⁵⁾ 또한 그는 예술작품이 ‘예술’이라는 영역에 한정할 수 없는 “한 시대의 종교적·형이상학적·정치적·경제적 경향들의 종합적 표현”⁶⁾이라는 관점에서 미학논고 및 예술비평을 행함으로써 관념론 미학을 넘어 예술을 현실적이고 다원적인 층위에서 고찰할 지점을 마련했다. 이러한 벤야민의 이론은

3) Joanne Morra & Marquard Smith (eds.), “Introduction”, in: *The Prosthetic Aesthetic, New Formations* 46, 2002(spring), p. 5.

4) Walter Benjamin, “Das Kunstwerk im Zeitalter seiner technischen Reproduzierbarkeit(Zweite Fassung)”, 최성만 역, 「기술복제시대의 예술작품」, 『발터 벤야민 선집 2』, 길, 2007, 48-49쪽.

5) Frank Hartmann, *Medienphilosophie*, Wien: WUV, 2000, p. 211.

6) Walter Benjamin, *Walter Benjamin Gesammelte Schriften*, Bd. VI, in: hrsg. von Rolf Tiedemann & Hermann Schweppenhäuser, Frankfurt a. M.: Shurkamp Verlag, 1985, p. 219.

우리가 현대미술을 당대 인간 삶의 경향 —특히 기술 문명 속에서 인공보철적인 면모가 자연화하는 경향— 이 ‘표현’되는 하나의 지대(地帶)로 논하는 데 근거가 된다. 동시에 기술, 예술, 인간 간의 상호 작용과 효과를 세부적으로 분석할 때 중요한 다수의 참조점을 제공한다.

다음, 프로이트의 정신분석학 이론 중에는 인간 공동체의 문명 발달과 인간 개개인의 충동 및 욕망에서의 만족이 상충하는 문제를 검토한 내용이 있다. 대표적으로 1930년 저작 「문명 속의 불만」이 그에 관한 논쟁적 텍스트인데, 거기서 프로이트의 핵심 주장은 다음과 같다. 문명 또는 더 포괄적인 의미로 문화⁷⁾의 발달과 쾌를 같이하여 인간의 본능적 충동과 욕망은 ‘공동생활(Zusammenleben)’을 위해 억압되는 경향이 강해진다. 그 때문에 인간의 입장에서 기술에 힘입어 신과 유사한 상태에 이르더라도 ‘행복’을 느끼지 못하고, 공동체의 차원에서는 인간의 부정적 충동을 통제하고 억압하는 데 지속적으로 매진하는 사태가 이어진다. 프로이트는 이와 같은 논지를 ‘인공보철의 신(Prothesengott)’이라는 비유어를 통해 근대 인간의 문명이 기술과 결부돼 고도화하고 있다는 점, 그럼에도 불구하고 그 문명의 보조 기관과 인간 사이의 간극으로 인해 인간은 행복을 느끼지 못함은 물론 여전히 어려움을 겪는다는 주장으로 구체화했다.⁸⁾ 프로이트의 이러한 논리는 우리에게 현대 테크놀로지의 비약적 발전과 인간의 신체적·정신적·감각 지각적 변화 관계를 테크놀로지에 대한 인간의 스트레스 또는 반대로 전지전능을 향한 쾌락의 경향성으로 볼 근거를 제공한다. 나아가 그가 ‘인공보철의 신’이라는 은유로 인간이 기술 문명화에도달하는 존재 수준을 명시한 데서 우리는 그런 존재의 미적 상태를 ‘인공보철의 미’라는 가설로 논할 가능성을 발견한다.

7) Sigmund Freud, “Das Unbehagen in der Kultur”, *Gesammelte Werke* Bd. XIV, Frankfurt a. M.: S. Fischer Verlag, 1976, pp. 421-506. 원제목에서 보듯이 프로이트는 일반적이고 포괄적인 의미에서 ‘문화(Kultur)’를 논제로 삼고 있다. 그러나 그때 문화는 자연 상태를 넘어 인간이 학문과 기술을 통해 종교적, 정신적, 물질적, 사회 제도적으로 구축한 삶의 일정한 수준을 의미하기 때문에 영어권 번역(“Civilization and Its Discontents”)처럼 ‘문명’으로 해석할 수 있다. 참고로 필요한 경우 이 문헌의 최근 국역본을 참조했다. 강영계 역, 『문화에서의 불안』, 지식올만드는지식, 2012.

8) Sigmund Freud, *ibid.*, p. 451.

프로이트는 20세기 초 자신이 속한 시대에 대해서는 위와 같은 진단을 내리면서도, 미래의 문화영역에서는 ‘위대하고 새로운 진보가 이뤄질 것이고 인간은 훨씬 더 신을 닮아갈 것’이라 예견했다.⁹⁾ 하지만 지금 여기의 기술문명은 인간의 위험한 본능과 충동을 공동체 안에서 조절하는 데 기여하기보다, 오히려 그 기술과 문명 자체가 인간의 힘으로는 통제 불가능할 정도로 치밀하게 자동화·고도화하고 있는 실정이다. 더 심각하게는, 테크놀로지의 거대한 힘(violence)과 인간의 파괴적 충동이 맞물려 돌아가는 가운데 공동체적 삶의 지속가능성이 끊임없이 위협받고 있다. 이탈리아의 비판적 지식인 비포(Franco Berardi Bifo)가 20세기 초 아방가르드 예술운동 중 하나인 미래주의의 ‘유토피아적 상상력’부터 20세기 말~21세기 초 사이버문화의 ‘디스토피아적 상상력’까지를 예술·정치·경제·사회문화 현상을 아우르는 복합적 관점으로 분석하면서 주장하는 바도 이와 같다. 그는 서구 근대가 신봉했던 미래의 ‘마지막 유토피아’가 20세기 말 10년 동안 사이버문화를 통해 출현했다고 본다. 그리고 현재는 그 사이버문화의 ‘재조합 기술(컴퓨터와 생명공학)이 경제적 이윤 극대화의 도구로 사용’되면서 전 지구적 차원의 구성원들(‘집단적 신체’)을 이윤 경제가 지배하는 패러다임에 맞춰 병리적으로 변형시키는 디스토피아 시대, 따라서 미래 자체가 종말을 고한 시대라고 단언한다.¹⁰⁾

우리는 현실 인식 면에서 비포와 유사한 판단을 내릴 수 있다. 하지만 본 연구는 인간과 기술의 관계에 대한 극단적인 비판과 부정, 또는 반대로 낙관적 동의와 전망이라는 단선적 결론을 좇는 대신 그 둘의 상호작용을 —조화로운 작용만이 아니라 갈등, 억압, 쟁투 작용을 포함한 의미에서— 현대미술이라는 기준 축에서 다층적으로 재고하려 한다. 이에 연구는 ‘인공보철’, ‘테크노스트레스(technostress)’, ‘테크노쾌락(technopleasure)’을 키워드로 상정하고, 테크놀로지 및 인공보철과 관련해 미학·매체이론·미술이론에서 선행 연구된 내용과 현대미술가의 작품들을 교차시켜 가며 ‘인간(공동체)-테크놀로지(기술문명)-미(예술)’라는 고리의 변화를 살필

9) *ibid.*

10) Franco Berardi Bifo, *After the Future*, 강서진 역, 『미래 이후』, 난장, 2013, 34쪽과 122쪽 인용.

것이다. 그리고 그로부터 당대 인공보철적인 삶의 조건에서 드러나는, 또는 그 조건을 통해 표현되는 미적 특성을 파악해나갈 것이다.

미리 밝히자면 본문의 도입부에서 우리는 ‘인공보철’, ‘테크노스트레스’, ‘테크노쾌락’ 같은 낯선 용어를 이해하고 그것을 둘러싼 논점들을 선행연구들을 통해 개관한다. 다음, 본문의 주요 논의로 인공보철과 대중매체 테크놀로지의 작용 문제, 그리고 포스텔(Wolf Vostell), 백남준, 셔먼(Cindy Sherman), 켄트리지(William Kentridge)의 미술 사례를 횡단하면서 공동체 문화 속 역사와 기억, 개인의 현상적 경험과 감각 지각 양상을 분석한다. 이를 통해 테크노스트레스와 테크노쾌락의 경향성이 보다 구체적이고 이해 가능한 내용으로 서술될 것이다. 우리는 이렇게 본문의 논의를 통해 결론적으로 인공보철적인 문화의 미적 특수성을 밝힐 수 있길 기대한다.

II. 인공보철, 테크노스트레스, 테크노쾌락

단순한 에피소드가 아닌 한 학자의 지적 성찰을 이끌어낸 중요한 계기로서 인공보철에 얽힌 이야기로 논의를 시작하자. 프로이트는 1923년 처음 구강 내 상피성 종양을 제거하는 수술을 받았고, 그 때문에 입천장의 많은 부분을 상실할 수밖에 없었다. 그리고 인생의 나머지 시간 동안 수백여 차례의 진료와 수술을 받고 십여 개의 인공보철장치들 입과 턱에 교체 삽입하며 살아야했다(그림 1, 2).¹¹⁾ 그런데 이 장치는 처음 삽입하는 때부터 애를 먹였고, 프로이트의 용모는 물론 심리 상태까지 변형시키며 그가 살아있는 동안 내내 고통을 주었다. 프로이트의 전기를 쓴 존스에 따르면 그 보철장치에는 ‘괴물이라는 딱지’¹²⁾가 붙었다. 또 프로이트 자

11) 프로이트의 암과 치료 및 수술, 인공보철장치 삽입 등 임상적 보고는 Nicholas Hardt, “Freud, His oral neoplastic disease and oral, maxillary, and facial surgery”, in: <https://www.aofoundation.org/Documents/freud.pdf>에 매우 자세히 기록돼있다.

12) Ernest Jones, *Sigmund Freud: Life and Work*, vol. 3: The Last Phase 1919-1939, London: Hogarth Press, 1957을 Tiffany Funk, “The Prosthetic Aesthetic: An Art of Anxious Extensions” in: *Mid-American College Art Association Conference 2012 Digital Publications*. Paper 1에서 참조.

신은 그것을 ‘내 인생의 저주’라고 여겼다. 그럼에도 불구하고 그는 죽을 때까지 그것과 함께 하며 먹고 말하고 책을 읽고 글을 써야 했다. 몸에 삽입된 보철장치로 인해 지속적인 통증과 불쾌감에 노출된 상태로 그가 쓴 글 중에 앞서 소개한 「문명 속의 불만」도 포함된다. 그 점에서 그 정신분석학 논고는 프로이트가 사적으로 경험한 인공보철의 혜택과 그에 상응하는 고통에 근거해 다음과 같은 테제를 고찰해낸 연구라는 의미부여가 가능하다. 인간의 행복과 불쾌가 교차하고 인간의 본성적 상태와 기술을 통한 결합(병)의 처치 및 역량의 보충/대체/강화 상태가 충돌하는 기술문명사회라는 테제가 그것이다. 요컨대 프로이트의 그 논문은 프로이트 개인으로는 ‘인공보철에 배신당한’¹³⁾ 경험을 심층에 깔고 있지만, 정신분석학 차원에서는 ‘현존하는 문화가 물리적이고 현상적인 현실(phenomenal reality), 그리고 테크놀로지에 연관해 있음을 가설화한 시도’¹⁴⁾인 것이다.

개인의 신체와 의식/무의식이 겪는 현상적 경험 및 지각 현실을 곧장 사회 전반 내지 공동체 성원 전체의 그것으로 환원시킬 수는 없다. 하지만 프로이트의 병과 의료 기술적 처치에 얽힌 사적 경험은 그에게 당대의 삶에 내적 외적으로 작용하는 인자들 중 테크놀로지가 인간과 결합하면서 빚어지는 양상을 구체적이고 실증적인 수준에서 정신분석학적 사변으로 성찰할 계기가 되었다.¹⁵⁾ 그리고 우리에게 ‘인공보철’을 물리적으로 개별 인간의 몸에 삽입되거나 기능을 보충 대리하는 기계 장치에서부터 공동체 문화 속에 의식적 무의식적으로 침투해 작용하는 다양하고 복합적인 의미의 체내화 기관/기제까지로 폭넓게 이해할 것과, 그 긍정성과 부정성을 드러내는/표현하는 지적, 예술적 결과물에 주목할 것을 요구하는 역사적 사실이다.

사실 ‘인공보철’이라는 용어의 문화사적 용례 변화부터 우리에게 논의를 복합적

13) Marquard Smith, “The Uncertainty of Placing: Prosthetic Bodies, Sculptural Design, and Unhomely Dwelling in Marc Quinn, James Gillingham, and Sigmund Freud”, in: <http://www.artbrain.org/the-uncertainty-of-placing-prosthetic-bodies-sculptural-design-and-unhomely-dwelling-in-marc-quinn-james-gillingham-and-sigmund-freud/>

14) Tiffany Funk, *op. cit.*

15) 윌스는 프로이트의 후기 정신분석학 이론이 가설에 더 잘 들어맞도록 ‘교환’ 될 수 있는 ‘성찰적’ 이론을 제공했다면서 ‘정신분석학 자체가 인공보철’이라고 주장한다. David Wills, *Prosthesis*, Stanford: Stanford University Press, 1995, p. 94.

측면으로 고려할 것을 요구한다. 고대 그리스어에서 유래한 용어 ‘prosthesis(인공 보철)’는 영어권의 언어학에서 대략 1553년 즈음 처음 사용됐고, 애초 그 문법적 의미는 ‘단어 첫머리에 음절의 부가’였다. 이 용어가 오늘날 의학적 의미에서 ‘신체의 상실한 부분을 인공적인 것으로 대체’한다는 뜻으로 쓰이기 시작한 것은 1704년 이후의 일이다. 이 점이 ‘prosthesis’가 ‘부가’와 ‘대체’라는 현재의 의미로 쓰이게 된 배경이다. 이후 그 용어는 19세기 중후반까지 해부학과 의학 모델을 지칭하는 데 쓰였다가, 현대에 와서 ‘몸을 가능하게 하는 어떤 것’이라는 포괄적 정의를 얻게 된다. 해서 현재는 전문 의학뿐만 아니라 기계공학, 건축, 혁신 디자인, 시각예술, 매체이론, 그리고 인문학을 횡단해 다양한 연구들이 새로운 의미를 추가하고 있는 상황이다. 이를테면 인공보철은 앞의 두 뜻에 더해 여러 다른 영역들에서 ‘확장(extension)’, ‘증폭(amplify)’, ‘증강(augmentation)’, ‘강화(enhancement)’의 의미 또한 확보하는 식의 체외화 과정을 거듭하며 동시대적 담론의 생명력을 확보해온 것이다. 논자들이 이제 ‘인공보철’은 “포스트휴먼 시대의 인공보철의 삶을 개념화하고자 하는 지식인, 학자, 실천가들이 모더니티의 테크놀로지와 인간 신체 간의 상호작용 문제를 고찰하는 데서부터 채택하는 주요 은유”가 되었다고 지적하는 배경도 거기 있다.¹⁶⁾ 요컨대 현재 ‘인공보철’은 사지절단 환자의 인공 팔이나 인공다리, 또는 치아, 귀, 각막 등의 임플란트(dental/cochlear/retinal implants)만을 지시하지 않는다. 이미 1964년 맥루언이 『미디어의 이해: 인간의 확장』에서 미디어의 기능을 ‘우리 자신의 확장’으로 설명하기 위해 인공보철 개념을 사용했듯이,¹⁷⁾ 우리는 그것을 인간과 기술적 도구가 내적으로 ‘상호 투과하는 지점(the porous places)¹⁸⁾을 포괄해 다층적인 차원에서 재고할 수 있다. 예컨대 ‘정보기계(infomachine)’가 사회의 각종 체계 및 질서를 체내 신경망처럼 네트워크킹 시키고, ‘생체기계(biomachine)’가 인간

16) 이상 인공보철의 어원부터 현재적 의미까지 Marquard Smith & Joanne Morra, “Introduction”, in: *The Prosthetic Impulse*, pp. 1-2 참조.

17) Marshall McLuhan, *Understanding Media: The Extension of Man*, New York: Routledge, 1964, p. 7.

18) Sarah S. Jain, “The Prosthetic Imagination: Enabling and Disabling the Prosthetic Trope”, in: *Science, Technology, and Human Values* 24, no. 1, 1999, p. 49.

유기체의 유전적 생성과 성장, 소멸의 거의 전 과정에 치밀하게 개입해 영향을 미치는 동시대 삶의 양상을 그 개념으로 분석할 수 있는 것이다. 앞서 비포가 포착한 것처럼, 20세기 후반 컴퓨터공학과 생명공학의 재조합 기술은 모더니즘시대 산업 재료로 만들어졌던 인간 ‘외부 기계’를 인간 내부로 깊이 삼투해 작동하면서 인간의 의식과 감각지도를 재조직하는 ‘생명정보(bio-info) 기계’로 전환시켰다. 그것은 “더 이상 외부의 도구가 아니라 우리의 몸과 마음을 변형시키는 내부의 변형장치, 우리의 언어·인지 능력을 증진시키는 증강장치”다.¹⁹⁾ 이 같은 점에서 인공보철은 복합적인 의미와 기능의 장치로서, 현상으로서, 이론으로서 다뤄질 필요가 있다.

우리는 위와 같이 현재 다양한 연구 분야에서 동시대 삶의 특수성을 고찰하며 긴밀히 연루시키는 ‘인공보철’ 개념을 현대미술의 범주에 적용해, ‘현대의 인간-테크놀로지-미술 내부에서 작동하는 특수한 경향성’으로 분석할 수 있다. 그 경향성을 이분법의 한계에도 불구하고 크게 ‘테크노스트레스’와 ‘테크노쾌락’이라는 이름으로 대별해보자. 물론 나중에 우리가 현대미술 작품을 사례로 논의할 때 이러한 이분법적 구분으로는 현상을 충분히 설명할 수 없다는 점이 드러날 것이다. 하지만 경향을 둘로 나눠 보는 것은 논의의 출발점이 된다.

인공보철적인 확장 능력, 즉 테크놀로지를 통해 사물을 이전에는 생각하지 못한 방식으로 연결하고 자신의 신체 및 인지 역량을 강화하며, 그렇게 해서 주어진 자연과 세계의 시공간적 조건 및 질서를 장악하고 변조할 수 있는 인간. 근대 이후 인간은 이런 인간형을 ‘진보’라는 이름 아래 지속적으로 추진해나가는 사회적이고 역사적인 존재가 되었다. 그 점에서 “인공보철은 인간 육체의 단순한 확장이 아니다. 그것은 ‘인간(human)’으로서 인간 육체의 수립이다”²⁰⁾라는 주장은 그리 과장이 아니다. 인공보철 자체를 인간의 주체화 과정에 작동한 핵심 기제 중 하나로 봐야 하기 때문이다. 하지만 그 과정이 이음매 없이 매끄럽고, 자연처럼 무위로 이뤄져 오지는 않았다. 18세기 산업혁명의 명암부터 20세기 유나바머(Unabomber)의 이유는

19) Franco Berardi Bifo, *op. cit.*, p. 41.

20) Bernard Stiegler, *Technics and Time*, Vol. I, *The Fault of Epimetheus*, Richard Beardsworth and George Collins (trans.), Stanford: Stanford University Press, 1998, pp. 152-153.

있으나 왜곡된 형태의 저항을 거쳐²¹⁾ 최근 비포의 디스토피아적 전망에 이르기까지 인간과 기술의 관계는 애초 양자 사이에 존재하는 틈이 물리적인 틈에서 인지적이고 심리적인 틈으로 심화하면서 점점 더 벌어지고 불안정성과 불확실성이 점증하는 상태를 노정해온 것이다.

근현대 미술의 변화 또한 이와 같은 맥락에서 볼 수 있다. 간단한 요약은 위험이 따르는 일이다. 하지만 그럼에도 불구하고 몇 가지 사례를 들어 말하면 이렇다. 1909년 2월 5일 마리네티(Filippo T. Marinetti)는 프랑스 일간지 『르 피가로』 1면에 「미래주의 창립 선언」을 발표하며 미술의 아방가르드 역사에서 처음 ‘테크놀로지의 선진 형식과 예술 창작의 융합’²²⁾을 적극적으로 추앙했다. 1974년 버든(Chris Burden)은 폭스바겐 비틀 위에 자신을 책형에 처한 예수처럼 못 박아 매달고 달리는 퍼포먼스 <Trans-fixed>(그림 3)로 기술문명시대에 역설적인 ‘몸의 제의’를 행했다. 그리고 당대 최고의 비디오 아티스트로 꼽히는 비올라(Bill Viola)는 거대한 비디오 프로젝션 설치작품들을 통해 ‘정신적 선형성에 대한 그의 초역사적이고 개인적인 시각’²³⁾을 보여준다고 평가받음에도 스스로는 비디오카메라를 외부 세계를 묘사하는 ‘영구 관찰자’로 한정했다. 이렇게 마리네티부터 비올라의 사례까지 보듯, 미술은 기술과의 메워지지 않는 관계에서 열망, 환상, 도착, 배반, 모순의 양상을 지속하고 있다.²⁴⁾

인공보철 개념의 변천사, 미술이 테크놀로지와 맺어온 관계의 개괄적 역사가

21) 이에 관해서는 Thodore J. Kaczynski, *Technological Slavery: The collected writings of Theodore J. Kaczynski*, Feral House, 2010와 Kevin Kelly, *What Technology wants*, 이한음 역, 『기술의 충격』, 민음사, 2011, 특히 231-262쪽을 참고할 것.

22) Hal Foster, Rosalind Krauss, Yve-Alain Bois, Benjamin H. D. Buchloh (eds.), *art since 1900*, 배수희, 신정훈 외 역, 『1900년 이후의 미술사』, 세미콜론, 2012, 90쪽. 1909년은 미국에서 포드가 자동차 공장에 최초로 조립 라인을 도입 가동한 해다. 여기서 우리는 다시 한 번 기술을 향한 근대사회의 경향성을 읽는다.

23) 위의 책, 700쪽.

24) 비올라의 영상에 대한 철학은 Bill Viola, “Video Black-The Mortality of the Image”, in: Doug Hall & Sally Jo Fifer(eds.), *Illuminating Video: An Essential Guide to Video Art*, Aperture, 2005, pp. 477-486 참고. 이 글과 함께 비올라의 테크놀로지에 대한 입장을 재고한 글로는 강수미, 「현대미술의 테크노스트레스와 테크노쾌락」, 『현대미술과 미술관』, 서울시립미술관, 3호, 2013, 13-48쪽.

이렇다. 하지만 특히 20세기 중후반부터 급격하게 디지털 테크놀로지로 조직화된 환경은 동시대 대다수 사람들을 정신과 신체 면에서 특별한 ‘스트레스’ 상태로 밀어 붙이고 있다는 점에서 차별화된 시선을 요한다. 현재 사람들은 최첨단 기술공학이 급격한 속도로 낫선 기계장치 및 소프트웨어를 쏟아내며 인간에게 그에 대한 고도의 사용기술과 무조건적 적응을 요구하는 문명 상태, 단적으로 말해 그것들이 인간을 둘러싼 환경을 기존 사회와는 완전히 다른 식으로 조직화하는 상황에 부단히 노출된 삶을 살아야 한다. 이런 상황은 외적 조직과 우리 자신 사이의 간격/균열을 크게 작든 벌린다. 그러나 동시에 기계장치 및 기술적 효과들이 우리 외부에 머물지 않고 내부로 침투해 의식적 무의식적으로 강력하게 영향을 미치는 사태를 유발한다. 이럴 때 우리는 불안, 우울, 압박감, 공포감, 위기감, 피로감, 무기력증 등 심리적 증상을 겪는다. 또 예컨대 두통, 손목 터널 증후군, 공황, 난독증, 무감각 같은 신체 지각적 고통에 시달린다. 브로드(Craig Brod)는 컴퓨터 문명의 도래와 함께 촉발된 이러한 문제적 현상을 ‘테크노스트레스’라는 용어로 지시했다.²⁵⁾ 동일한 용어를 쓰지는 않더라도 많은 인문학자 및 매체이론가가 현대 디지털 테크놀로지 문명의 폐해를 물리적 차원, 심리적 차원, 심미적 차원에서 이 같이 지적한다. 이를테면 전자 공학적인 것들이 인간 유기체에 삽입돼 내부의 이질적인 지점들을 가로지름에 따라 ‘의식과 감수성 사이의 관계가 변형되고, 기호의 교환이 점점 탈감각화되는 과정’²⁶⁾을 문제적으로 파악하는 것이다. 하지만 그렇게 테크놀로지에 의해 진행되는 변화 과정에서 주목할 점은 인간이 단지 변화된 환경을 무지몽매하게 거부하는 것이 아니라, 그에 적응하려고 의식적으로 노력하면서 오히려 여러 차원의 고통, 이를테면 테크노스트레스를 겪는다는 사실이다. 요컨대 테크노스트레스는 인간과 기술의 분리된 관계에서 발생하는 것이 아니라 그 둘의 인공보철 관계에 내재한 유격(裕隔, gap), 갈등, 주도권의 쟁투로부터 발생하는 것이다.

그러나 프로이트가 인간 삶의 목적을 ‘쾌락원칙(Lustprinzip)’에 따른 ‘행복’이라

25) Craig Brod, *Technostress: The Human Cost of the Computer Revolution*, Addison-Wesley, 1984.

26) Franco Berardi Bifo, *Op.cit.*, p. 69.

규정하고, 그 행복을 향한 ‘노력’을 적극적인 것과 소극적인 것으로 나눠 논하면서 단언한 것처럼 “인간은 한편으로는 고통과 불쾌감이 없는 상태에 도달하려 하고, 다른 한편으로는 강렬한 쾌감을 경험하려고 애쓴다.” 그에 따르면, 고통과 불쾌감이 없는 상태가 적극적 의미의 행복이라면 강렬한 쾌감의 경험은 ‘좁은[소극적] 의미의 행복’이다.²⁷⁾ 이를 현재 테크놀로지 환경에 있는 우리의 상황과 대비할 수 있다. 사람들이 테크노스트레스를 유발하고 심화시키는 기술문명 상황에서 고통과 불쾌가 존재하지 않는 상태로 나아가려는 경향만큼이나, 그 반대의 경향도 일어난다는 점이 그것이다. 예를 들어 우리 안에서 자기를 상실할 정도로 테크놀로지 장치 및 사이버 환경에 탐닉하면서 광적으로 강렬한 쾌감을 좇는 경향이 점점증하고 있는 것이다. 이는 일종의 ‘테크노쾌락’ 현상이다. 타비는 우리의 일상적 삶이 가상현실과 사이버/하이퍼 스페이스로 본격적으로 이행해간 포스트모던 세계에서, 유별난 승고가 생성되는 현상으로 ‘정보의 무한한 그물망에 자아가 몰입되는 일’을 가정했다. 그는 이 현상을 ‘쾌락’을 중심으로 정식화한다.²⁸⁾ 간단히 말하면, 고도 테크놀로지가 빚어 놓은 사이버/하이퍼 스페이스에서 몰입감과 초(trans-) 테크놀로지적 승고 또는 황홀경에 빠질 때 느끼는 쾌락이 타비가 명명한 ‘테크노쾌락’이다. 연구자들 중에는 이와 비슷한 현상을 이산적 주체(diasporic subject)의 ‘헤테로글로시아(heteroglossia)’ 또는 ‘정신분열증’이라 부르기도 했다. 그리고 ‘테크노페티시즘(technofetishism)’이라는 용어를 써서 대학의 연구자, 작가, 예술가 등이 자신의 저작이나 예술 창작물에서 테크놀로지를 물신화하는 경향을 설명한 사례도 있다.²⁹⁾ 그러나 우리가 앞서 테크놀로지와 관계에서 인간이 물리적, 심리적, 심미적으로 겪는 부정적 상태를 테크노스트레스라는 이름으로 통칭한 것처럼, 그 관계에서 쾌락을 찾거나 그와 유사한 양태로 연결되는 현상을 ‘테크노쾌락’으로 칭해도 문제는 없을 것이다.

27) Sigmund Freud, *Op.cit.*, p. 434. 여기서 프로이트가 후자를 소극적 의미의 행복이라 본 점이 주목할 부분이다. 왜냐하면 그 관점은 강렬한 쾌감을 추구하는 경향을, 쾌락원칙이 외부 세계의 영향 아래서 ‘현실원칙(Realitätprinzip)’으로 바뀌는 과정을 회피하는 것으로 전제하기 때문이다.

28) Joseph Tabbi, *Postmodern Sublime: Technology and American Writing from Mailer to Cyberpunk*, Cornell University Press, 1995.

29) Marquard Smith, “The vulnerable articulate”, in: *The Prosthetic Impulse*, 2006, p. 43.

이상 연원과 용례, 그리고 관련 논점을 교차하며 문제에 접근한 ‘인공보철’, ‘테크노스트레스’, ‘테크노쾌락’은 단지 추상적 논리로만 발견할 수 있거나 그 층위에서만 작동하는 개념이 아니다. 오히려 그것은 현상적이고 지각적인 동시대 현실을 기반으로 한다. 그 점에서 이제 우리의 논의를 그 현실의 경향성을 복합적으로 표현하고 있는 현대미술 쪽에 맞추기로 하자.

III. 현대미술에서 인공보철의 미

서구의 경우 1970년대 말부터 디지털 체계와 컴퓨터 장치를 이용한 시각 형상물 및 미술작품이 출현했으며, 한국에서는 1990년 중후반 경부터 그와 유사한 양상이 매우 빠른 속도로 전개되기 시작했다. 그리고 현재는 주지하다시피 시각문화 전반은 물론 미술 곳곳까지 디지털 테크놀로지 자체, 또는 그것을 기반으로 한 매체 및 각종 프로그램 장치에 거의 전폭적으로 의존하는 식으로 문화예술 지형이 변화하고 있다. 특히 시청각영상 매체 기술, 컴퓨터 프로그램, 인터넷 시스템, 소셜 네트워크 서비스(SNS) 등이 그런 변동의 진원지로 보인다. 가령 우리에게 이미 익숙해진 기술적 복제 및 합성을 통한 이미지의 다변화, 사용자 기반 동영상의 제작 및 유포, 비디오 아트 내지는 미디어 아트의 스펙터클, 인터랙티브 아트의 상호작용, 사운드 아트의 시각화 및 공간화가 디지털 테크놀로지 기반의 그것들로 가능해졌거나 진보할 수 있었기 때문이다.

그런데 이 같은 변화의 기원은 미술 영역에서 자발성을 발휘해 사회 다양한 분야의 테크놀로지를 선취하거나 그와 동반하는 식으로 배태되었다고 할 수 없다. 그보다는 산업 및 대중문화 영역에서 기술 매체가 양적으로 증대하고 그 힘을 사회 내부와 외부로 확장해 간 역학에 뒤따라 형성된 것으로 보인다. 요컨대 1960년대를 기점으로 텔레비전 같은 전자 시청각 매체가 일상 및 대중문화 전반으로 깊고 넓게 자리 잡아 가는 상황에 따라 미술가들은 그것을 ‘이미지의 원천으로 삼거나, 해프닝, 퍼포먼스, 설치 작업에서 볼 수 있듯이 조작의 대상으로’ 수용했다. 현대미술사가

기록하고 있는 바를 참조하면, 이때 텔레비전에 대한 미술가들의 반응은 크게 두 경향으로 나뉜다. 한편으로는 그 전자기술 매체를 ‘분노에 찬 행위’로 조롱 혹은 비판하는 테크노스트레스의 경향, 다른 한편으로는 그것을 인간과 결합시켜 ‘테크놀로지를 인간화, 심지어 성애화하려는’ 테크노쾌락의 경향이 그것이다. 대표적인 예로 포스텔과 백남준을 들 수 있다. 이 두 작가는 비디오아트 역사에서 선구자격에 속할 뿐만 아니라, 이후 현대미술에서 전자매체의 스펙터클과 그에 대한 예술의 비판적 스펙터클이 유사해지는 양상의 —달리 말해 복잡하고 어려운 테크놀로지가 단순하고 간편한 멀티미디어를 통해 구현되면서 그 간극을 의식하기 어려워진— 전 단계로서 테크놀로지에 대한 예술가들의 갈등과 긴장, 욕망과 쾌락을 한데 보여주기 때문이다. 1963년 포스텔은 <TV 데콜라주> 연작 중 하나로(그림 4) 뉴저지 한 농장에서 ‘방영 중인 텔레비전 세트’에 크림 케이크를 던지고, 구멍 난 그림으로 그 스크린을 가리고, 결국 땅에 매장하는 퍼포먼스를 실행했다. 이로써 작가는 전자기술 매체를 조롱하고, 그에 대한 거부감을 표현했던 것이다. 반면, 같은 해부터 백남준은 텔레비전을 변형시켜 인간, 식물 등 자연적 존재와의 인공적 결합을 실험한다. 특히 그는 60년대 말~70년대 초에 <살아있는 조각을 위한 TV 브라>, <TV 안경>, <TV, 첼로, 비디오테이프를 위한 협주곡>(그림 5) 등을 통해 인간(예컨대 음악가 무어먼)과 전자 기계(작가가 텔레비전을 조작해 만든 미디어장치)가 즉자적으로 결합하고 연동하는 상태를 선보이며 인간과 기술의 불화를 뛰어넘으려 했다. 이 둘의 사례에 대해 미술사가들은 ‘[포스텔은] 비판의 한계를 보여줄 뿐’이었다거나 ‘인간과 기계의 불화를 중재하려는 그[백남준]의 노력은 사실상 그 불화를 악화시켰고 경우에 따라서는 무어먼[인간]을 희생시키기까지’ 했다는 평가를 내린다.³⁰⁾

하지만 그러한 평가로 의미를 정리하기에는 충분치 않은 면이 있다. TV를 대상으로 한 두 예술가의 미술에서 대중문화의 기술 매체를 명시적으로 예술적 표현의 지지체 내지는 질료로 이해하기 시작한 현대미술 변화의 단초를 발견할 수

30) 이상 따옴표로 인용한 텔레비전과 포스텔, 백남준의 미술에 대한 미술사 서술은 Hal Foster, Rosalind Krauss, Yve-Alain Bois, Benjamin H. D. Buchloh (eds.), 앞의 책, 604쪽과 <http://www.medienkunstnetz.de/> 참조. 꺾쇠([]) 안은 인용자.

있다. 나아가 그 이해의 방식 및 변화의 경로를 결정짓는 것으로서 테크놀로지에 대한 미술가들의 경향성을 다시 생각할 필요가 있다. 왜냐하면 포스텔은 <TV 데 콜라주> 연작의 다른 작품들, 그리고 이후 <울음>(1990, 그림 6) 같은 비디오-뮤지컬 설치작품 등을 통해 보다 적극적으로 텔레비전 장치 자체 또는 비디오 이미지를 차용, 변조, 합성해서 기계와 그 이미지의 예술적 승화를 꾀했기 때문이다. 또 백남준을 위시해 보이스(Joseph Beuys), 우엑커(Günther Uecker), 웨셀만(Tom Wesselmann) 등 1960~70년대 —심지어 케이지(John Cage), 드보르(Guy Debord), 폰타나(Lucio Fontana) 같은 경우 이미 50년대에 전적인 열광부터 급진적 거부까지 보이며— 전위적 미술가들이 보수적 환상과 유토피아적 전망 사이, 신비주의적 열망과 주관적 비판 사이를 동요하면서도 어떻게든 전자 대중매체 및 그 테크놀로지를 미술과 연결시켰기 때문이다.³¹⁾ 당시는 맥루언의 미디어론, 즉 전자 매체가 전달하는 메시지가 아니라 그것의 형식적 존재 및 작동 자체가 인간의 사고와 행동에 영향을 미친다는 미디어 이론이 대중적 지지를 받아가던 즈음이다. 그런 때 일군의 미술가들은 그 전자 매체를 공격하면서도 접촉을 지속하고, 예술적 승화를 고집하면서도 테크놀로지의 역능을 긍정하는 이율배반적 경향을 보였다. 그 같은 경향은 구조적으로 보면 테크놀로지가 인간 및 예술과 어떤 의미 및 양태로든 관련되는 창조적 인공보철 과정에 다름 아니다. 그런데 그들은 특히 매체 형식의 차원에서 그렇게 했다.

서먼은 위와 같이 대중문화 매체 형식의 차원에서 테크놀로지와 관계한 앞 세대들의 시도를 내용적 차원으로 옮겨왔다는 점에서 그 의의가 크다. 그녀는 이미 수많은 미술비평과 미술사 논고를 통해 1980~90년대 포스트모더니즘과 페미니즘 미술에 가장 크게 기여했으며, 대중문화 이미지를 성공적으로 미술의 논쟁적 이미지로 전환시킨 작가라는 평가를 받는다.³²⁾ 그런데 여기서도 특히 그녀가 대중문화 이미지를 무엇으로, 어떻게 전환시켰는지에 주목하자. 서먼의 <무제 영화 스틸>(1978~80)은

31) 보다 자세한 내용은 Dieter Daniels, "Television-Art or Anti-art? Conflict and cooperation between the avant-garde and the mass media in the 1960s and 1970s", in: http://www.medienkunstnetz.de/themes/overview_of_media_art/massmedia/1/을 참고할 것.

32) 예컨대 Rosalind E. Krauss, "Cindy Sherman: Untitled", in: *Bachelors*, Cambridge: MIT Press, 2000.

서먼 자신이 이미지의 모델로서 1950년대 할리우드 영화 스타를 흉내 내거나 영화 속 여인으로 가장해서 특정 영화감독 및 영화 장르의 스타일을 혼성 모방한 연출 상황에 등장하는 사진 연작이다(그림 7, 8). 하지만 우리는 각 사진이 보여주는 여인과 장면을 할리우드의 상투형 영화든 히치콕(Alfred Hitchcock)의 문제작이든 어디에서도 이미지 대 이미지로 대응시킬 수 없다. 미술사학자이자 비평가인 크라우스의 표현을 빌리면 서먼의 사진들은 ‘오리지널이 없는 카피’³³⁾이기 때문이다. 그러나 정확히 하자. 서먼은 영화에서 영화로, 대중매체 이미지에 영향 받은 대중의 기억에서 기억으로 이어지고 축적되면서 불투명하게 형성된 사회 문화 속 여성에 대한 관념과 이미지, 즉 여성의 스테레오타입을 자신을 가장시킨 사진으로 구체화했다. 그런 의미에서, 크라우스가 서먼의 사진이 직접적으로 베낀 영화 장면이 없다는 의미로 말한 오리지널이 없다는 주장은 수정이 필요하다. 즉 이 작가의 자기 초상 사진은 이전의 대중 영화들이 ‘여성’으로 묘사해온 그런 정체성의 원본이 현실의 여성 각자에게 없다는 뜻에서 ‘오리지널이 없는 것’이다. 또 그렇게 현실적 정체는 없으나 사람들의 관습과 관념 속에서 구성되고, 복제되고, 영화 매체를 통해 사람들의 기억에 부착돼온 ‘여성 유형’을 이미지에서 이미지로 복제했다는 점에서 ‘카피’다. 그래서 이 작가의 사진은 텔레비전과 영화 같은 대중 미디어 속에서 성장한 사람들이 그 매체의 이미지를 매개로 부지불식간에 의식과 무의식, 논리 및 경험의 기억 안에 구축해놓은 여성의 사회적 정체성을 비판적 시선으로 조각조각 분해하고, 다시 사진이라는 복제 기술을 통해 조립한 재매개적(remediated) 이미지라 할 수 있다. 이때 작가가 대중 미디어와 그 기술적 역능을 두고 취한 입장은 그로부터 인간(여성)이 받게 되는 사회적 차별과 심리적 영향에 대한 거부다. 동시에 자기 작품의 출발부터 완성된 작품의 구체적 이미지까지 그 기술 체제 및 대중매체의 사후 효과에 스스로를 ‘같은 것’처럼 동화시키며 자신을 감추는 일종의 위장(camouflage)이다. 여기서 우리는 테크노스트레스와 테크노쾌락을 분별하기 어려워진다. 랜드스버그라면 이를 ‘인공보철 기억(prosthetic memory)’ 개념을 통해 설명할 것이다. 미술사학자이자 문화연구자인 그녀는 이 말로 ‘영화처럼 새로운 대중

33) *ibid.*, p. 102.

테크놀로지의 도래와 함께 상품 형식을 통해 대규모로 유포될 수 있는 기억', 그렇게 테크놀로지와 결합하는 새로운 인간 기억 유형을 지시했다. 하지만 그런 기억 유형은 바로 서면이 자기 사진의 원천이자 결과물로 삼은 것으로써, 이를테면 느아르 영화 속 갱스터의 연인이 행하는 몸짓이나 TV 멜로드라마 속 여자주인공이 상처 받는 과정 같은 것으로 반복 묘사돼왔다. 그 점에서 서면의 <무제 영화 스틸>은 인공보철 기억의 재생산이면서 그에 저항하는 하나의 이미지 유형이다.

랜드스버그(Alison Landsberg)의 정의에 따르면, 인공보철 기억은 대중문화를 추동한 근대적 테크놀로지를 통해 형성되고 순환해온 기억이며, 개인적으로든 집단적으로든 전이 가능하고 주입하거나 매수할 수 있는 기억이다.³⁴⁾ 이 새로운 기억 형식은 특히 영화관이나 박물관 같은 집단적 경험의 장소에서 과거에 관한 역사적 서사와 감상자 간의 인터페이스를 통해 출현한다. 그리고 우리 자신의 현실 경험으로 형성되는 기억과는 달리 다음과 같은 특성을 갖는다. 첫째, 자연적이거나 유기적이지 않다. 둘째, 인공사지(artificial limb)처럼 신체에 덧붙여질 수 있는 기억이다. 셋째, 상품화된 형식으로 교환할 수 있거나 호환성이 있다. 넷째, 유용하고 실제적인 공감을 산출할 수 있다.³⁵⁾ 이러한 성격의 인공보철 기억은 인공보철 기기가 상품으로 팔릴 수 있고 신체의 상실한 부분을 확장하거나 대체하기 위해 이식될 수 있듯이 기억에 작용한다. 예를 들어보자. 1963년 11월 22일 일어난 미국 대통령 케네디의 저격 암살사건은 당시 그 자리에 있던 한 남자(저이프루더)가 우연히 8mm 비디오카메라로 촬영한 덕분에 상황의 일부가 현재 객관적 자료로서 동영상으로 남아있다(그림 9). 하지만 암살의 실제 배후 및 경위는 여전히 모호한 역사적 사건이다. 그런데 그 사건은 시간이 지나 1991년 영화 <JFK>를 통해 미국 국민 뿐만 아니라 전 세계 대중에게 그 영화가 역사적 사건을 두고 취한 관점과 해석—전쟁으로 막대한 이익을 얻는 군산복합체와 반대파 정치 세력에 저항한 대통령, 그리고 그들에 의한 암살이라는 가정—에 따라 이식되고 재구성된다. 그리고 시간과 공간과 집단의 성향에 구애 받지 않고 그 영화를 보는 사람들의 뇌리에 개입해

34) Alison Landsberg, *Prosthetic Memory*, New York: Columbia University Press, 2004, p. 2.

35) *ibid.*, pp. 20-21.

실제 사건을 본 것처럼 자세하고 구체적인 이미지로 기억되고, 심지어 케네디에 대한 대중의 사후적 존경이나 폭력 세력에 대한 공분 및 애국심을 이끌어내기도 한다. 특히 영화 <JFK>는 과거 실제 암살 현장을 찍은 영상을 영화에 편집해 넣음으로써 관객의 믿음을 높인 동시에 대중의 정의를 향한 신념을 자극하는 데 일정한 효과를 거뒀다. 말하자면 그 영화는 원(原) 사건과 연출된 사건을 기술적으로 병합, 재조직함으로써 과거와 현재, 미국인과 외국인, 사실과 믿음/신념 사이를 가로질러 나가고 응축시키는 인공의 집합적 기억을 창출해낸 것이다. 그리고 50년 전 저이 프루더의 현장 필름 또한 디지털로 복원되고 이미지가 보강돼 현재는 전 세계 동영상 공유사이트인 유튜브(www.youtube.com)에서 누구나 보고 과거의 순간들을 초단위로 쪼개 판단할 계기를 제공하고 있다.³⁶⁾

이러한 교차와 응축, 변용과 확장을 가능하게 하는 힘은 랜드스버그가 인공보철 기억에서 핵심이라고 주장한 ‘이동성(transportability)’에 있다. 이 인공보철 기억의 이동성은 벤야민의 논리로 말하자면 영화의 기술적 대량 복제와 배포 시스템 덕분에 ‘수요의 획기적인 창출’이 가능해진 것이다.³⁷⁾ 그런데 그 수요 창출의 범위가 생물학적으로나 민족과 인종에 따라서나 일정한 틀에 귀속된 사람들의 기억을 횡단하며 재조직될 수 있기에 랜드스버그는 인공보철의 이동성을 강조한다. 즉 인공보철 기억은 서로 다른 사람들, 그룹, 민족, 인종, 계급, 젠더 간에 주관적 경험과 기억 차를 넘어 사회적 의식과 공감을 생산할 수 있는 운동성을 갖는 것이다. 이로부터 랜드스버그는 인공보철 기억을 통해 서로 다른 그룹들 사이에 정치적 연대와 각성이 형성되는 급진적 과정을 추론해낸다. 하지만 그런 유토피아적 기대에 앞서 다음과 같은 질문을 제기하는 것이 먼저다. 과연 인공보철 기억처럼 대중매체 테크놀로지를 통해 외부로부터 사람들에게 보철되는 기억이 실제 우리의 주관적 기억이나 사회의 객관적 기록처럼 기능하는가? 우리 각자의 기억이 우리 스스로를 이루는 주관성의

36) 영화를 감독한 스톤(Oliver Stone)은 저이프루더(Abraham Zapruder)가 찍은 암살 현장 필름을 유족에게 8만5천 달러에 사들여 영화에 포함시켰다. 디지털화된 저이프루더의 필름은 <http://www.youtube.com/watch?v=1q91RZko5Gw>에서 볼 수 있다.

http://news.khan.co.kr/kh_news/khan_art_view.html?artid=201003051733245

37) Walter Benjamin, 「기술복제시대의 예술작품」, 앞의 책, 139-143쪽.

토대로서 우리 자신을 안정화시키고 경험의 근거가 되는 것처럼 인공보철 기억은 작용하는가? 그렇게 해서 우리가 우리 자신을 벗어나 객관적으로 실재와 허위를 분별하고, 타인과 정치적으로 연대함으로써 보다 행복하고 완전한 ‘공동생활’을 영위하도록 돕는가? 셔먼의 사진 연작이 원재료로 삼은 할리우드 영화처럼 때로 인공보철 기억은 타자를 배제하거나 억압하는 정치학에 더 효과적이지 않은가? 그것은 혹시 대중매체 기술의 역능 아래서 우리가 우리의 과거와 현재를 어떤 경우에도 절대적으로 단언할 수 없어 끊임없이 불안정과 동요 상태로 밀려날 수밖에 없는 상황을 유발하지 않는가?

켄트리지의 애니메이션 및 영상설치, 퍼포먼스 작품은 특히 역사적이고 사회적으로 비판적인 서사를 기계기술 장치의 적극적 활용을 통해 구현한다는 점에서 분석에 적합한 대상이다. 남아프리카공화국 출신의 이 작가는 목탄 드로잉을 주 표현형식으로 삼되 그 드로잉 작업을 실사 촬영해 애니메이션으로 만든다. 또 거기에 포토몽타주, 그림자극, 퍼포먼스, 오페라, 비디오-오디오 설치까지 기술적으로 여러 형식을 혼합시킴으로써 작품을 다원적으로 확장시킨다. 그 때문에 현대미술사가들은 켄트리지의 ‘[드로잉] 애니메이션 작업은 선진 테크놀로지의 압박을 받는 미술의 운명에 대한 하나의 성찰’³⁸⁾이라고 서술하기도 한다. 하지만 그의 작품들은 남아프리카공화국의 인종차별 역사부터 디지털 시대 이전 근대 아방가르드 실험 예술의 전개과정까지를 주제 또는 모티브로 다룸으로써 복합적이고 다중적인 통로로 사람들의 정치적·실존적·문화적 기억을 환기시킨다. 때문에 그의 드로잉을 장르적 관점에서, 진화하는 테크놀로지의 위협에 대한 예술적 저항이라고 정의하는 미술사는 장르를 낭만화함으로써 그 자체로 테크노스트레스의 징후를 보여주는 것이다. 또 예술은 기술적 발전이 충분히 이뤄지기 전에 낡은 형식으로 그 발전의 유토피아적 측면을 선취하려 한다는 벤야민의 유물론적 예술이론을 빌려,³⁹⁾ 켄트리지의 드로잉을 전자 비디오-오디오 시각 매체 기술과 예술의 발전선상의 앞줄에 세우는 것은 그

38) Hal Foster, Rosalind Krauss, Yve-Alain Bois, Benjamin H. D. Buchloh (eds.), 앞의 책, 696-697쪽.

39) 앞의 책 같은 곳과 Walter Benjamin, 「기술복제시대의 예술작품」, 앞의 책, 139-141쪽을 비교할 것.

자체로 지적 테크노페티시즘이다. 우리는 그런 위험을 의식하면서, 드로잉이라는 개별 미술 표현법 또는 장르 관념을 넘어 켄트리지의 미술에서 과거 문화적 기억이 어떻게 테크놀로지의 다양한 역능과 결합해/용해돼 감상자에게 환기되고 전달되는지에 집중할 필요가 있다.

켄트리지의 <나는 내가 아니다, 저 말은 내 것이 아니다>(2008)⁴⁰⁾는 러시아 리얼리즘을 대표하는 고골(Nikolai Gogol)의 1837년 소설 『코』의 내러티브를 모티프로, 대중추수와 스탈린주의적 편집증으로 약화돼버린 20세기 초 러시아 모더니즘의 아방가르드 형식과 혁명 정서를 현재에 환기시키는 작품이다. 또한 남아프리카공화국의 인종차별정책에 반대하는 노래와 그곳의 전통 송가를 사운드트랙으로 채택함으로써 그 과거를 정치적으로 회상하게 하는 작품이다. 2012년 런던 테이트모던의 퍼포먼스 전시장 탱크(The Tanks)에서 있었던 전시에서 보듯이, 이 작품은 실제 전시장에서는 8개 비디오 채널을 통해 “몰입형 시청각 환경(immersive audio-visual environment)”⁴¹⁾을 구현한다. 러시아 구성주의의 기하 추상 패턴들(예컨대 리시츠키의 그래픽), 그림자 춤, 발레, 다큐멘터리 필름, 과거 소비에트 영화 장면과 정치인 숙청 재판 법정 기록에서 발췌한 원고 등 다양한 원천에서 빌리고 재생산한 시각이미지/자료들이 앞서 말한 사운드와 함께 기술적 동시성과 반복순환성에 힘입어 전시실을 가득 채우며 상영되는 것이다. 그런데 감상자에게 켄트리지의 그 작품은 지나치리만큼 많은 참조, 시공간과 의미의 맥락을 건너뛰는 이미지 인용 및 편집, 디지털의 표현 기교와 작가의 아날로그적 감수성 간 충돌로 인해 혼란스럽게 경험된다. 영국 텔레그래프지의 한 평자는 리뷰에서 그 난점을 다음과 같이 표현했다. “나는 작품을 보는 동안에는 혼란과 짜증만 느꼈다. 연구를 끝마치고 나서야 겨우 작품 전체를 이해하기 시작했다.”⁴²⁾ 비단 그 평자의 견해를 참조하지 않더라도 켄트리지의 작품에서 구조적인 측면을 들여다보면 수용의 난점이

40) <http://www.youtube.com/watch?v=4Py8GU9gS6k>

41) <http://www.tate.org.uk/whats-on/tate-modern-tanks/exhibition/william-kentridge-i-am-not-me-horse-not-mine>

42) <http://www.telegraph.co.uk/culture/art/art-reviews/9688900/William-Kentridge-Tate-Modern-review.html>

잡힌다. 그의 8개 채널 비디오 설치작품은 작가가 자신의 예술적 주관과 멀티미디어의 기술적 프로그램 및 테크닉을 결합해 역사의 특정 순간, 미술사의 실험적 시도, 정치의 논쟁적 의제를 시청각적으로 현전시키려 한다. 하지만 복잡한 내용이 구조적으로 매끈하게 결합된 그 작품의 면전에서 감상자는 동시다발적이고 다량의 시청각적 자극에 의식적·지각적 스트레스를 겪는다. 그리고 작품 감상의 순간이 아니라, 사후에 자신의 지적 작업을 통해서 임의적인 이해에 도달할 수 있다. 이는 위에서 랜드스버그가 인공보철 기억의 이동성을 들어 그것이 집단적 연대와 각성을 견인한다는 낙관적 판단과 정면으로 배치된다. 실제로 감상자가 켄트리지의 <나는 내가 아니다...>를 미술관의 어두운 공간에서 8개 채널의 스펙터클 영상과 사운드로 감상할 때 작품에 인용된 각 역사적 기억, 문화적 실천, 정치적 비판을 꿰뚫기는 쉽지 않다. 앞의 평자가 지적하듯 “각 세기는 이야기의 알레고리적 차원을 자신의 정치적 경험이라는 프리즘을 통해 본다.” 그 때문에 우리는 지나간 것들(과거 경험의 산물, 역사적 기억들)을 애초 고정되고 안정된 의미로 수용할 수 없다. 그런데 켄트리지의 작품은 그 기억과 경험의 구조를 더욱 약화시키는 측면이 있다. 특히 작가가 작품에서 신체적이고 수공업적인 예술 표현과 그것을 담는 미적 컨테이너로서 비디오 프로젝션 간의 간극을 ‘알레고리’라는 미명 아래 회피하거나 마치 없는 것처럼 처리했다는 데 문제의 요인이 있다. 전자가 켄트리지 자신의 드로잉을 비롯해 ‘디지털 기술 이전 시대 로우-테크의 실험 미술을 기억’하는 것으로 내용적 차원이라면, 후자는 그 내용을 실어 나르기에는 내용을 압도하거나 완전히 다르게 형질 변경시키는 매체 형식의 차원으로서 서로 합쳐지기 힘든 큰 간극을 갖고 있기 때문이다. 그러나 켄트리지는 그 간극을 컴퓨터 프로그램의 재조합기술과 동기화(synchronize) 효과를 통해 봉합함으로써 역사적 이야기의 이해 차원에서나 감각 지각의 차원에서나 감상자에게 ‘무조건적’ 몰입과 몰이해 속 ‘막무가내’ 즐거움이라는 짐을 부과한다. 이는 말하자면 미술가가 테크놀로지를 일종의 만능 접합기술로 이해하고 쾌락적으로 사용한 반면, 감상자는 그 접합기술에 의한 미적 생산물로부터 스트레스를 받는 상황이다. 그리고 역사를 기억하는 문제와 관련해서도 미술가에게는 역사적 사실 자료와 주관적 해석이 기술을 통해 얼마든지 어떤 양상

으로든 재구성될 수 있는 것이라면, 감상자에게는 그 재구성으로 인해 역사/과거를 파편적으로 받아들이고 그에 대해 지속적으로 확신을 유보하도록 종용되는 사태다. 정리하자면 우리가 앞서 랜드스버그가 인공보철 기억의 정치적 역량으로 기대하는 바와는 달리 그것이 우리를 끊임없이 불안정과 동요 상태로 내몰 수 있다고 회의한 것처럼, 켄트리지의 ‘몰입형 시청각 환경(8채널 비디오 설치 작품)’이 감상자의 인식과 지각을 뒤흔드는 것이다.

하지만 테이트모던 측이 켄트리지의 그 작품을 소개하면서 ‘몰입’을 강조하는 것은 그만큼 그 작품의 자극이 전시장의 관객에게 불안정과 동요만이 아니라 특별한 몰입의 즐거움을 제공하기 때문이다. 정보의 무한한 그물망에 몰입되는 자아에게서 발생하는 유별난 쾌락이 그 복합미디어 작품에 내재하는 것이다. 어두운 방에서 펼쳐지는 무수하고 복잡다단한 시청각이미지의 향연 앞에서 관객은 자신이 지금 몸과 마음으로 느끼는 것이 테크노스트레스가 아니라 테크노쾌락이라고 여긴다. 이때 실제 일어났고 사람들이 경험과 기억을 통해 서술한 역사와, 디지털 영상 및 사운드로 파편화된 동시에 융합된 역사 간의 차이를 인지하거나 진위를 분별하는 지각은 문제가 되지 않는다. 오히려 관객은 흑백이미지의 강한 콘트라스트와 퓨전 음악의 경쾌한 비트에 따라 사고가 흘러지고, 비디오 프로젝터의 빛에 따라 순간의 현전과 사라짐이 반복하는 환경에 자신을 더욱 깊이 부착시키려 든다.

비단 이제까지 논한 켄트리지만이 아니라 2000년대 들어 많은 미술가들, 그리고 대규모 국제 전시가 미시사적 관점의 역사, 지역적 특수성과 비주류의 서사에 초점을 맞춘다.⁴³⁾ 이때 형식적으로 가장 빈번히, 우세하게 채택되는 방식은 소규모이거나 익명에 가까웠던 아카이브의 발견→그 아카이브 자료의 디지털 복제 및 변용→작가 또는 기획자의 의도에 따라 채택된 다양한 기술 매체를 이용해 복제 및 변용된 이미지를 재구성하기 같은 수순의 것이다. 때문에 그 일련의 과정에서 의미와 이해의 파편화, 형질의 변경, 요소들 간 관계의 왜곡 같은 현상이 불가피하게 발생한다. 그리고 관객의 입장에서는 의미의 맥락이 탈구된 상태로 전개되는 이미지의 향연, 자기의식의 흐름을 압도하는 비디오 및 사운드의 스펙터클로 인해 과잉 활성화된

43) 2010년 광주비엔날레, 2012년 카셀 도큐멘타는 그 대표적인 사례가 될 것이다.

신경의 몰입과 정신분산이 모순적으로 쾌와 불쾌, 친밀함과 낯섦, 이해 불능의 고통과 의미 면제의 해방감, 결합과 불가촉성을 동반하는 기괴한(unheimlich, uncanny) 지각 상태에 처하게 된다.

크라우스는 ‘탈 매체 조건(post-medium condition)’이라는 용어를 제시하며 미술가들이 1960년대 비디오 아트와 개념미술의 출현 이후 모더니즘미술처럼 특정 매체에 헌신하는 대신 미술 대상을 탈 물질화하거나 개념화하면서 새로운 매체를 수용하고, 그 매체들 간의 특정성을 혼성모방 및 이종교배해온 양상을 구조적 변화의 문제로 짚었다.⁴⁴⁾ 그녀의 이론은 모더니즘에서 포스트모더니즘으로 현대미술 지형이 변화한 과정을 설명하는 데 타당하고, 이해에 많은 도움을 준다. 하지만 크라우스가 제기한 바로 그 점에서 사실상 그 이후로 현대미술은 물감이나 캔버스 같은 미술 내부의 매체를 벗어나 테크놀로지 매체와 인공보철처럼 관계하게 되었다고 봐야 한다. 그리고 그 과정에서 감상자는 작품과 일시적으로 접촉하고, 미적 공감 대신 찰나적 몰입과 분산, 유동적이고 열린 반응으로 응대하는 법을 자의든 타의든 훈련하게 되었다는 점이 중요하다. 그런 감상의 양상은 우리가 인터넷처럼, 1초의 간극도 없이 사건과 사건을, 이미지와 이미지를 전달하고 유포하면서, 또는 어떤 것을 그렇게 사건과 이미지로 합성 및 재조직하면서 현실을 매개된 이미지의 포화상태로 만드는 대중매체 및 대중문화를 대할 때와 크게 다르지 않다.

들뢰즈와 가타리는 카오스를 무질서가 아니라 ‘탄생과 사라짐의 무한한 속도’라 정의하면서, 그에 의해 필연적으로 야기되는 ‘무한한 가변성’이 인간에게 초래하는 고통(‘우울증’)을 논했다. 현대미술의 감상자들이 담론 차원과 물리적 차원에서 탈 매체 조건과 거대서사의 종언 및 미시사의 활기를 내면화한 작품들 앞에서 경험하는 지각이 그와 유사하다. 즉 ‘자기 자신을 빠져나가는 사유, 형태를 제대로 갖추지도 못한 채 망각에 의해 약화되거나 더 이상 장악할 수 없는 다른 것들 속으로 치달아감으로써 흩어져버리고 사라지는 관념들 (...) 그것들은 무한한 가변성’⁴⁵⁾으로써

44) Rosalind E. Krauss, *Perpetual Inventory*, Cambridge: The MIT Press, 2010.

45) Gilles Deleuze & Félix Guattari, *Qu'est-ce que la philosophie?*, 이정임·윤정임 역, 『철학이란 무엇인가?』, 현대미학사, 1995, 290쪽.

사람들의 경험과 인식의 기반을 흔들어대는 것이다. 거기에는 확고함도, 지시대상도, 의미와 구체적 존재에 기반을 둔 기호작용도 없다. 하지만 감상자들은 그런 카오스적 상태를 우울을 유발하는 스트레스 상황으로만 지각하지 않고 자아를 방기할 수 있는 쾌락의 상황으로도 느낀다. 이 기괴한 양면성, 이중 가능성을 우리가 객관적 거리나 반성적 계기 없이 자연스럽게 경험할 때, 그럴 수 있게 하는 속성을 인공 보철의 미라고 생각할 수 있다.

익숙하면서 낯선 것,⁴⁶⁾ 도처에 흔하지만 매번 다른 것으로 나타나는 것, 과거지만 과거와의 상관성을 잃고 끊임없이 현재화하는 것, 효과적으로 지각에 스며들지만 의미화 과정을 건너뛰는 것, 반대로 그렇기 때문에 존재를 가볍게 하는 것, 계속 덧붙여져 재조합 및 재조립되지만 결여의 표식이 지워지지 않는 것. 이런 점들이 이제까지 우리가 매체 조건의 변화 면에서, 공동체의 기억과 경험 구조의 변화 면에서, 개인적 지각과 예술작품 수용의 변화 면에서 테크놀로지와 보철 관계를 맺고 있는 것으로 살펴본 현대미술의 미학적 특징이다. 그리고 감상자가 실제 물리적인 차원에서 동시에 비유적인 차원에서 그런 인공보철적 미술에서 갖게 되는 독특한 미적 경험이다.

IV. 결론: 경향성의 표현과 의미의 생산

인공보철은 인간의 개선이나 확장이기만 한 것이 아니라 결손(deficiency) 또는 결여(lack)의 표시다. 그것은 상실한 것을 되새기고 부재한 것을 유령 같은 형태로 잔류시킨다. 그 같은 점은 전쟁터에서 잃은 팔 또는 다리의 절단면에 의수나 의족을 보철한 —그럼으로써 상실한 부분을 명시적으로 표시하고, 부재를 오히려 지시하는— 상이군인의 몸에서만 포착되는 것이 아니다. 프로이트의 정신분석학

46) 프로이트는 1919년 논문 「친숙한 낯섦」에서 친숙한 것과 낯선 것이 하나인 상태, 같은 것 안의 이질성(분신)에 관해 논했다. Sigmund Freud, “Das Unheimliche”, *Gesammelte Werke* XIII, pp. 229-268.

논고가 주장하듯 문명화된 공동체의 인간이 신적인 역량을 더해가는 과정 중 겪는 고통과 불만족에서, 형식 및 내용 면에서 테크놀로지와 다각도로 관계 맺어온 현대 미술의 매체 조건·미적 의도·표현과 경험의 변화 양상에서 공통적으로 발견할 수 있는 인공보철의 특이성이다. 그리고 창작과 향유의 과정에 의식할 수 없을 정도로 침투해 들어온 테크놀로지의 역능이 존재와 부재, 긍정성과 부정성, 역량의 강화와 결손/결여의 확인, 있었던 과거와 재구성된 현재가 함께 하기 같은 기괴한 동거(uncanny co-dwelling)를 동시에 경험케 할 때, 그런 유형의 예술이 지닌 미적 특이성이다.

그런데 그런 특이성을 공유하고 미적으로 표현하는 예술은 어떤 점에서 가치가 있는가? 이것이 우리의 마지막 질문이다.

“예술은 정신분석이 보여준 것처럼 개인들이 삶에서 겪는 갈등이 해소되도록 유도하는 특수한 영역인 것만은 아니다. 오히려 예술은 그와 똑같은 기능을 어쩌면 더 집약적인 방식으로 사회적 척도로 지니고 있다. 그렇기 때문에 예술 속에 화해되어 있는 경향들에 내재하는 엄청난 파괴력이 예술에 반하는 것이 아니다.”⁴⁷⁾

여기 인용한 구절은 벤야민이 논문 「기술복제시대의 예술작품」을 연구하면서 썼던 노트 중 일부다. 다소 길게 인용했음에도 불구하고, 이 내용은 정작 벤야민의 완성된 논문에는 포함되지 않아 정확한 문맥을 파악하기에는 어려움이 있다. 하지만 그것은 우리에게 개인이 기술문명 속에서 겪는 심리적이고 감각 지각적인 문제를 예술을 통해 사회적으로 이해하고 나아가 예술을 통해 갈등의 해소와 부정성의 극복이 가능한 것인지를 묻고 답하는 데 지적 영감을 준다. 벤야민이 ‘예술 속에 화해되어 있는 경향들’이라고 말한 것은 우리가 ‘기술적 발전이 얼마나 위험한 긴장관계들을 —이 긴장관계들은 위기의 단계에서는 정신병적 성격을 띠는데— 대중에게 몰고 왔는지를’ 고려할 때 들게 되는 ‘광기’, ‘폭력’, ‘파괴’, ‘고통’, ‘억압’의 경향성

47) Walter Benjamin, 「「기술복제시대의 예술작품」 관련 노트들」, 앞의 책, 204쪽.

이기 때문이다. 그의 논리를 따르자면 예술작품은 그런 경향들 —‘사디즘적 또는 마조히즘적 망상들’이고, 벤야민 당시로서는 파시즘의 인종차별과 전쟁의 광기— 을 과장된 모습들로 표현한다.⁴⁸⁾ 그렇게 함으로써 만약 ‘실현되면 사람들 스스로에게 파괴적으로 작용하게 될 어떤 사회적 경향들’을 ‘이미지의 세계’⁴⁹⁾라는 다른 방향으로 전환시키고 형질 변경시킬 수 있다. 사실 20세기 산업사회에서 포드주의(Fordism)가 대표하는 산업생산 방식 —분리, 조합, 반복— 은 기계적 노동의 강압에 의한 인간성의 해체 —파편화, 무관심, 무감각, 분열— 라는 폐해를 낳았다.⁵⁰⁾ 반면 영화에서 그런 방식은 대상의 클로즈업, 확대, 축소, 연속 및 고속 촬영, 그리고 이미지의 기술적 편집과 재구성 방식을 통해 ‘우리 삶을 지배하는 필연성에 대한 통찰을 증가’시키고, ‘우리의 지각세계를 풍부하게’ 할 수 있었다.⁵¹⁾ 전자를 근대 기술의 성과가 인간에게 유발하는 테크노스트레스라고 한다면, 후자는 그런 기술적 성과를 영상이미지 제작에 적극적으로 활용하여 근대인들이 당면한 지각체계의 심대한 변화에 적응하고 무리 없이 대처하도록 훈련시키는 기제라고 할 수 있다. 벤야민이 펴고자 한 논리가 이에 가까울 것이다. 물론 그의 주장에는 당시에도 그랬고 현재도 그대로 수용하기 힘든 논리의 비약과 단순화가 있다. 이를테면 영상 매체를 통한 인간의 시각적 확장은 통찰력의 증강보다는 사회적 관음과 감찰의 욕망을 증대시켰으며, 불안정성, 불확실성, 유동성, 모호성 같은 문제적 지각의 범위를 넓혔기 때문이다. 또 그로 인한 불안, 우울, 분열, 적대감, 무감각 같은 병리적 징후를 키웠고, 무엇보다 사람들의 사고와 감수성을 이데올로기화했다. 그럼에도 불구하고 벤야민이 당대 기술적 성과를 활용한 예술에 부여한 가치는 현재에 다시 새길만 하다. 앞서 우리가 사례로 들어 논했던 현대 미술가들의 작품은 비단 테크놀로지를

48) Walter Benjamin, 「기술복제시대의 예술작품」, 앞의 책, 84-86쪽.

49) Walter Benjamin, 「「기술복제시대의 예술작품」 관련 노트들」, 앞의 책, 219쪽.

50) 인공보철과 포드주의의 생산, 노동, 상품에 대해서는 Sarah S. Jain, *ibid.* 와 Joshua Nichols, “Esotechnical Hyperstasis: An Excursus on the Technique of Total Iteration”, in: *International Journal of Baudrillard Studies*, Volume 1, No. 2, 2004, http://www.ubishops.ca/baudrillardstudies/vol1_2/nichols.htm 참조.

51) 벤야민이 프로이트의 정신분석학과 유비해 영화가 창출하는 지각의 세계를 논한 부분은 Walter Benjamin, 「기술복제시대의 예술작품」, 위의 책, 136-139쪽 참조.

무조건적으로 거부하거나 쾌락적으로 물신화하는 단선적 관계 하에서 나오지 않았고, 그런 이분법적 관계로는 접근하기 어려운 양면성을 갖고 있었다. 공동체의 기억에 작용한 기술적 효과를 모방하며 들춰내거나, 역사의 부분들을 재조합한 시청각이 미지로 관람자에게 복합적 몰입의 공간을 제시하는 식으로 현대미술은 테크놀로지와 접속했던 것이다. 그렇게 함으로써 사회 집단 안에 잠복된 갈등, 일상화된 부정적 지각의 경향성을 집약적으로 드러내거나 그 스스로 갈등과 충돌과 불안정성과 모순의 장(場)이 되었다.

다른 한편, 벤야민의 논리 구조에서 우리는 반대의 전개 양상도 생각할 수 있다. 즉 사회적으로 화해와 조화가 이뤄진 것처럼 보이는 기술문명의 경향들을 예술이 과장되게 발전시키기 보다는 오히려 그 화해와 조화 속에 잔존하는 결손의 흔적, 봉합의 증거, 오류의 여지를 들춰내고 비판하는 것이다. 1980년대 처음 가상 현실기계를 만든 미국의 컴퓨터 과학자 래니어(Jaron Lanier)는 가상현실 장치로 ‘현실’을 만들어내고 그것을 다른 사람과 ‘공유’할 수 있는 시스템을 생각했다. 비포는 래니어의 그 같은 ‘가상현실의 현실’이 실현된다면 “우리는 더 이상 세계를 서술 할 필요가 없을 것”이라 단언한다.⁵²⁾ 왜냐하면 그 가상현실의 현실은 이미 완벽한 접촉과 일치를 전제로 만들어져서 상호 이해와 소통을 위한 해석이 따로 필요 없기 때문이다. 래니어가 구상한 시스템은 명시적으로는 아직까지 실현되지 않은 것처럼 보인다. 하지만 예를 들어 우리의 일상에서 필수불가결한 위치를 점한 인터넷과 SNS가 전자적 현실로서 공동체 집단을 엮고 있고, 세계에 대한 정보가 아닌 ‘서술’은 점점 줄어들고 있는 사실은 그런 구상이 다른 식으로 실현됐음을 일깨운다. 가까운 과거 한 과학자의 완벽하고 보편적인 의사소통을 향한 꿈이 현재는 컴퓨터와 스마트폰의 디지털 네트워크 기술 및 정보 재조직 기술에 정향된 세계로 현실화된 것이다. 이는 벤야민이 말한 바를 뒤집어, 기술문명 속에서는 매끄럽게 이어져있는 것 같은 세계에 관한 사람들의 ‘일원화된 서술’을 예술이 문제시할 필요를 제기한다. 즉 그 서술의 내부에 쟁투도 아니고 화해도 아닌 이질적 상태로 잔류하고 있는 내용들을 끄집어내 새로운 의미를 생산하는 과제가 예술에 있는 것이다. 인공보철이라는

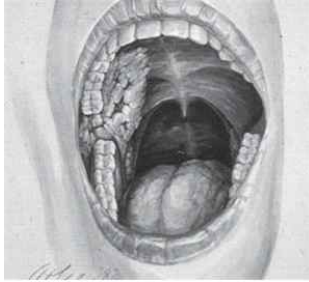
52) Franco Berardi Bifo, *op. cit.*, pp. 54-56.

키워드로 인간의 주체성과 문화를 지속적으로 연구하고 있는 스미스는 “인공보철은 거기에 더 이상 없는 어떤 것의 대체물로 나타나며, 그렇게 함으로써 상실한 것과 부재한 채로 남은 것을 주목하게 한다”⁵³⁾고 인공보철의 의미를 해석한다. 우리는 바로 그 같은 의미에서 현대미술이 피할 수 없는 것으로서 테크놀로지와 관계할 생산적이고 열려 있는 가능성을 가지고 있다고 본다.

53) Marquard Smith, “The Uncertainty of Placing”, *op. cit.*

* 논문투고일: 2013년 8월 24일 / 심사기간: 2013년 9월 25일-10월 2일 / 최종게재확정일: 2013년 10월 5일.

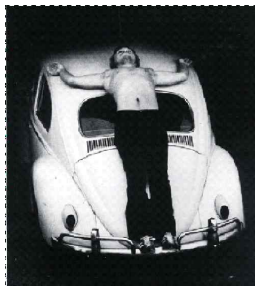
참고도판



[그림 1] 1923년 피호러(Pichler) 박사가 발견한 프로이트의 구강암 상태를 그린 그림.



[그림 2] 1923년 프로이트가 수술 받은 인공보철.



[그림 3] Chris Burden, <Trans-fixed>, 퍼포먼스, 1974.



[그림 4] Wolf Vostell, <TV Décollage>, TV, 퍼포먼스, 1963.



[그림 5] 백남준 & Madeline Charlotte Moorman, <Concerto for TV Cello and Videotape>, 1971.



[그림 6] Wolf Vostell, <Le Cri>, 1990.



[그림 7] Cindy Sherman, <Untitled Film Still #7>, 1978.



[그림 8] Cindy Sherman, <Untitled Film Still #15>, 1978.



[그림 9] Abraham Zapruder가 찍은 케네디 대통령 암살현장 동영상 스틸 컷, 1963.

참고문헌

- Benjamin, Walter, *Walter Benjamin Gesammelte Schriften*, Bd. VI, in; hrsg. von Rolf Tiedemann & Hermann Schweppenhäuser, Frankfurt a. M.: Shurkamp Verlag, 1985.
- _____, 최성만 역, 『발터 벤야민 선집 2』, 길, 2007.
- Berardi, Franco, *After the Future*, 강서진 역, 『미래 이후』, 난장, 2013.
- Brod, Craig, *Technostress: The Human Cost of the Computer Revolution*, Addison-Wesley, 1984.
- Daniels, Dieter, “Television—Art or Anti-art? Conflict and cooperation between the avant-garde and the mass media in the 1960s and 1970s”, in; http://www.medienkunstnetz.de/themes/overview_of_media_art/massmedia/
- Deleuze, Gilles & Guattari, Félix, *Qu'est-ce que la philosophie?*, 이정임 · 윤정임 역, 『철학이란 무엇인가?』, 현대미학사, 1995.
- Fiske, John, *Understanding Popular Culture*, New York: Routledge, 2010.
- Foster, Hal, Krauss, Rosalind, Bois, Yve-Alain, Buchloh, Benjamin H. D. (eds.), *art since 1900*, 배수희 · 신정훈 외 역, 『1900년 이후의 미술사』, 세미콜론, 2012.
- Freud, Sigmund, “Das Unbehagen in der Kultur”, *Gesammelte Werke*, Bd. X IV, Frankfurt a. M.: S. Fischer Verlag, 1976.
- _____, 강영계 역, 『문화에서의 불안』, 지식을만드는지식, 2012.
- _____, “Das Unheimliche”, *Gesammelte Werke* Bd. XII, Frankfurt a. M.: S. Fischer Verlag, 1976.
- Funk, Tiffany, “The Prosthetic Aesthetic: An Art of Anxious Extensions”, in; *Mid-American College Art Association Conference 2012 Digital Publications*, Paper 1.
- Hardt, Nicholas, “Freud, His oral neoplastic disease and oral, maxillary, and

- facial surgery” in; <https://www.aofoundation.org/Documents/freud.pdf>
- Hartmann, Frank, *Medienphilosophie*, Wien: WUV, 2000.
- Jain, Sarah S., “The Prosthetic Imagination: Enabling and Disabling the Prosthetic Trope”, in; *Science, Technology, and Human Values* 24, no. I, 1999.
- Jones, Ernest, *Sigmund Freud: Life and Work*, vol. 3: The Last Phase 1919-1939, London: Hogarth Press, 1957.
- Kaczynski, Thodore J., *Technological Slavery: The collected writings of Theodore J. Kaczynski*, Feral House, 2010.
- Kelly, Kevin, *What Technology wants*, 이한음 역, 『기술의 충격』, 민음사, 2011.
- Krauss, Rosalind E., *Perpetual Inventory*, Cambridge: The MIT Press, 2010.
- _____, *Bachelors*, Cambridge: MIT Press, 2000.
- Landsberg, Alison, *Prosthetic Memory*, New York: Columbia University Press, 2004.
- McLuhan, Marshall, *Understanding Media: The Extension of Man*, New York: Routledge, 1964.
- Morra, Joanne & Smith, Marquard (eds.), *The Prosthetic Aesthetic*, *New Formations* 46, 2002(spring).
- Nichols, Joshua, “Esotechnical Hyperstasis: An Excursus on the Technique of Total Iteration”, in; *International Journal of Baudrillard Studies*, Volume 1, No. 2, 2004.
- Smith, Marquard & Morra, Joanne (eds.), *The Prosthetic Impulse: From a Posthuman Present to a Biocultural Future*, Cambridge: The MIT Press, 2006.
- Smith, Marquard, “The Uncertainty of Placing: Prosthetic Bodies, Sculptural Design, and Unhomely Dwelling in Marc Quinn, James Gillingham, and Sigmund Freud”, in; <http://www.artbrain.org/the-uncertainty-of-placing->

- prosthetic-bodies-sculptural-design-and-unhomely-dwelling-in-marc-quin-james-gillingham-and-sigmund-freud/
- Stiegler, Bernard, *Technics and Time*, Vol. I, *The Fault of Epimetheus*, Richard Beardsworth and George Collins (trans.), Stanford: Stanford University Press, 1998.
- Tabbi, Joseph, *Postmodern Sublime: Technology and American Writing from Mailer to Cyberpunk*, Cornell University Press, 1995.
- Viola, Bill, "Video Black—The Mortality of the Image", in: Doug Hall & Sally Jo Fifer(eds.), *Illuminating Video: An Essential Guide to Video Art*, Aperture, 2005.
- Wills, David, *Prosthesis*, Stanford: Stanford University Press, 1995.
- 강수미, 「현대미술의 테크노스트레스와 테크노쾌락」, 『현대미술과 미술관』, 서울 시립미술관, 3호, 2013.
- <http://www.youtube.com/watch?v=1q91RZko5Gw>
- <http://www.youtube.com/watch?v=4Py86U9gS6k>
- <http://www.tate.org.uk/whats-on/tate-modern-tanks/exhibition/william-kentridge-i-am-not-me-horse-not-mine>
- http://news.khan.co.kr/kh_news/khan_art_view.html?artid=201003051733245
- <http://www.telegraph.co.uk/culture/art/art-reviews/9688900/William-Kentridge-Tate-Modern-review.html>
- http://www.ubishops.ca/baudrillardstudies/vol1_2/nichols.htm

국문 초록

본 연구는 다음과 같은 질문을 바탕으로 깔고 있다. 즉 과학, 기술, 의학, 산업 분야만이 아니라 현대미술 분야를 통해 볼 때 현재의 인간과 테크놀로지의 관계는 어떤 형태 —의식할 수 있든 그렇지 않든— 를 띠고 있는가? 우리는 이 질문을 고찰하기 위해 ‘인공보철(prosthesis)’ 개념을 주요 화두로 도입했다. 그리고 그 개념을 둘러싼 역사, 실천, 지식의 변화를 이미지 상상력, 미적 속성의 변화 양상과 교차해 다각적으로 살펴보았다. 인공보철 연구와 미술이론, 미학과 미술사, 정신분석학과 매체 이론, 미술비평과 문화 연구가 그 연구 방법론에 속한다. 이러한 방법을 통해 우리는 인간에 대한 기술의 보조, 대체, 병합 또는 역으로 기술에 의한 인간의 확장, 증강, 증대, 체외화 및 체내화 같은 양자의 관계 문제를 재고할 수 있었다. 특히 본 논문은 논의의 출발점에서부터 그 관계를 테크놀로지에 대한 인간의 경향성, 즉 테크노스트레스와 테크노쾌락의 경향성 문제로 파악하였다.

그런데 본 논문은 애초 현대미술을 중심으로 테크놀로지에 대한 인간의 경향성을 가늠하고, 그 경향성에 대한 분석을 통해 현대미술의 변화를 미학적으로 재고하는 것이다. 따라서 우리는 새로운 매체 및/또는 테크놀로지와 연관된 미술이 노정한 인공보철적인 경향을 현대미술의 전개 양상 속에서 발견할 필요가 있었다. 왜냐하면 1960년대 이후 미술은 테크놀로지, 특히 TV, 비디오, 사진, 영화 등 대중문화 매체와 여러 복합적이고 모순된 관계 속에서 전개돼 왔기 때문이다. 우리는 그 전개 과정을 1960년대부터 최근까지 포스텔, 백남준, 버든, 비올라, 셔먼, 켄트리지의 미술과 작품들을 사례로 들며 논했다. 그렇게 함으로써 먼저, 전위적 미술가들이 예술에 대한 보수적 환상과 유토피아적 전망 사이에서 미술을 전자 대중매체 및 테크놀로지와 연관시킨 맥락을 분석했다. 다음, 인공보철 기억처럼 교차와 응축, 변용과 확장이 가능한 집단적 이미지의 생산과 기능 문제를 셔먼의 <무제 영화 스틸> 연작과 랜드스버그의 ‘인공보철 기억 이론’을 교차 참조하며 논했다. 그리고 마지막으로 2000년대 들어 미시사적 관점의 역사, 지역적 특수성과 비주류의 서사에 초점을 맞추는 현대미술 지형 변화 내부의 테크놀로지

경향성을 비판적으로 조명했다.

본 논문은 이 같은 고찰을 통해 결론적으로 현대미술의 미적 특성 중 하나로 ‘인공보철의 미’를 제시했다. 그리고 그때의 미적 특성은 테크놀로지를 통해 익숙한 것이 낯설게 출현하고, 역사적 사물, 이미지, 텍스트, 신체가 고유한 상관성을 잃고 끊임없이 현재화되며, 이질적인 것들이 재조립되면서 발생하는 기괴한 양면성의 지각이라고 설명하였다.

핵심어

인공보철, 현대미술, 테크놀로지, 테크노스트레스, 테크노쾌락, 인간과 기술의 관계, 인공보철 기억, 친숙한 낯설음, 포스텔, 백남준, 신디 셔먼, 윌리엄 켄트리지

ABSTRACT

The Prosthetic Beauty

- A Tendency of Contemporary Art toward 'technostress' or
'technopleasure'

Su-Mi Kang*

This essay was aroused from a big question: what kinds of perceptible and/or imperceptible relationships between human and technology are being constituted not only in science, technology, medicine and industry but also in contemporary art? In dealing with this question, my theoretical task was to approach eclectically the concept of *prosthesis*, born as it is from the particularity of specific histories, practices, and imaginations. I draw on historical and theoretical methodologies from prosthesis studies and art theories, aesthetics and art history, psychoanalysis and media theory, art criticism and cultural studies. Through this approach, I revisited the question of relationship between human and technology, which means not only the support, alternative, merge of technology to human but also the amplify, extension, augmentation, enhancement, and incorporation and/or excorporation of human through the power of technology. Especially, in this essay that question was represented as a kind of problem of tendency, *technostress* and

* Professor, Dongduk Women's University

This work was supported by the National Research Foundation of Korea Grant funded by the Korean Government[NRF-2011-354-G00010].

technopleasure.

But originally this research have an own aim in the field of art theory. Therefore, I needed to find the prosthetic tendencies of visual art dealt with new media and/or new technology in the center of contemporary art. This putted me on my way toward showing how Vostell's and Nam June Paik's art works in the 60s art world reveal the ironic and complex responses to new mass media, for example TV. And then I discussed the collective memory, remediated memory, or *prosthetic memory*(A. Landsberg) can be criticized by Sherman's and Kentridge's works of art. Finally, in reflecting the latest contemporary art practices, I argued that one of the aesthetic character of contemporary art is the prosthetic beauty. In this context, the prosthetic beauty means a kind of uncanny perception, the co-existence of the familiar and the unfamiliar, the technological fragmented and stitched re/presentation of the historical objects, images, texts, and bodies.

Key Words

prosthesis, contemporary art, technology, technostress, technopleasure, relationship between human and technology, prosthetic memory, unheimlich, Wolf Vostell, Nam June Paik, Cindy Sherman, William Kentridge

