



저작자표시-비영리-변경금지 2.0 대한민국

이용자는 아래의 조건을 따르는 경우에 한하여 자유롭게

- 이 저작물을 복제, 배포, 전송, 전시, 공연 및 방송할 수 있습니다.

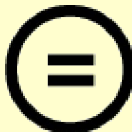
다음과 같은 조건을 따라야 합니다:



저작자표시. 귀하는 원저작자를 표시하여야 합니다.



비영리. 귀하는 이 저작물을 영리 목적으로 이용할 수 없습니다.



변경금지. 귀하는 이 저작물을 개작, 변형 또는 가공할 수 없습니다.

- 귀하는, 이 저작물의 재이용이나 배포의 경우, 이 저작물에 적용된 이용허락조건을 명확하게 나타내어야 합니다.
- 저작권자로부터 별도의 허가를 받으면 이러한 조건들은 적용되지 않습니다.

저작권법에 따른 이용자의 권리는 위의 내용에 의하여 영향을 받지 않습니다.

이것은 [이용허락규약\(Legal Code\)](#)을 이해하기 쉽게 요약한 것입니다.

[Disclaimer](#)

미술학박사 학위논문

작가의 수행적 경험과 그 구조에
대한 연구

-본 연구자의 작업을 중심으로

2024년 2월

서울대학교 대학원

미술학과 조소전공

안태은

작가의 수행적 경험과 그 구조에 대한 연구

-본 연구자의 작업을 중심으로

지도교수 이 용 덕

이 논문을 미술학박사 학위논문으로 제출함
2024년 2월

서울대학교 대학원
미술학과 조소전공
안태은

안태은의 박사 학위논문을 인준함
2024년 2월

위 원 장 _____ 권대훈 (인)

부위원장 _____ 이종건 (인)

위 원 _____ 이용덕 (인)

위 원 _____ 박제성 (인)

위 원 _____ 김남시 (인)

초록

본 논문은 오늘날 창작자의 관점에서 이루어지는 ‘수행적 경험과 그 구조’에 대한 연구로, 작업이 경험을 이행한 주체의 상태를 ‘전환’하는 하나의 실천이 될 가능성에 대하여 분석한다. 이에 본 논문에서는 신체 흔적을 남기는 행위를 통해 스스로의 전환을 유도해 나고자 하는 본 연구자의 작품을 수행과 관련된 다양한 미술사 및 철학적 사례를 바탕으로 서술하고자 한다.

상호관계성을 중시하는 현대의 풍토는 과거의 권위적이었던 작가의 위치에 도전하며 관객의 지위를 신장시켜 나가면서, 작품 또한 작가로부터 만들어져 관객에게 전달되는 것이 아닌 다양한 주체들의 호흡으로 완성되는 독립적인 사건으로 변환해 왔다. 하지만 작품 제작 혹은 실행의 과정에서 필연적으로 개입되는 창작자의 경험을 작품의 핵심으로 파악한 본 연구자의 경우, 관객을 전제로 하는 예술에 대한 근본적인 의문이 들었다. 이에 본 논문에서는 본 연구자의 작업을 바탕으로 창작자의 관점에서 작가와 작품의 관계를 반추해 봄으로써 예술이 창작자에게 미치는 영향력에 대해 피력해 보고자 다음과 같은 연구를 진행하였다.

첫째, 작업이 삶에 대한 실천적 경험으로 작동할 가능성에 대해 알아보기 위하여 존재의 한계 상황에 대해 확인하고, 이를 벗어나는 방편으로서 예술을 제안한 오토 랑크의 창조적 의지 심리학에 대해 살펴보았다. 이에 예술의 치유적인 힘이 이를 이행하는 주체의 상태 변화, 즉 ‘전환’에 있음을 이해하고, 예술을 통한 문제 상황에 대한 반복적인 노출을 통해 고통이 극복될 수 있음을 트라우마를 극복한 예술가들의 사례를 통해 확인해 보았다.

둘째, 미술사에서 나타난 신체적 경험의 등장 배경과 전개 과정에 대해 확인하였다. 미술사에서 신체와 행위의 출현을 계기로 예술이 표현성으로부터 벗어나게 된 배경에 대해 알아보고, 그중에서도

특히 주체의 경험이 작품의 전면에 등장하며 삶과 예술의 경계에 도전하던 1960년대 개념적 신체 미술이 지닌 실천성에 주목하였다. 또한 70년대 이후 오늘날까지 이어지는 신체 미술 및 퍼포먼스 흐름도 함께 살펴봄으로써 본 연구자의 작업과 관련된 신체적 경험 및 수행에 대한 동시대적인 고찰을 진행할 발판을 마련하였다.

셋째, 예술이 삶의 영역으로 환원하여 미학의 범주를 확장시키는 요인으로서 ‘경험’을 이해하고, 프리드리히 니체(Friedrich Nietzsche, 1844~1900)의 ‘예술가를 위한 예술’과 존 듀이(John Dewey, 1859~1952)의 ‘경험으로서의 예술’을 토대로 경험이 다시금 일상의 영역으로 회귀하여 삶과 예술의 연속성을 회복시키는 과정에 대해 알아보았다.

넷째, 예술적 경험에 내재한 수행적 경험의 성질과 그 구조에 대하여 이를 이행하는 주체의 관점에서 살펴보았다. 이를 위해 수행을 구조적으로 분석하기 위한 틀을 새로이 제시하고, 기존에 변수의 문제로 간주하였던 수행의 개념을 설정값이 지닌 불확정성의 문제로 치환해 볼 것을 제안하였다. 또한 수행의 과정에서 마주하는 전환의 역할에 대해 집중적으로 들여다 봄으로써 본 연구자의 작업에서 전환이 가진 의미와 전환을 통한 예술의 성찰과 치유, 실천의 가능성에 대해서도 함께 살펴보았다.

다섯째, 창작자의 고유한 경험이 신체 흔적으로 작품에 표현되는 방법에 대해 본 연구자의 작업과의 연관성을 고려해 캐스팅 몰드를 활용한 작업 방식과 작가가 직접 수행한 물성적인 퍼포먼스가 갖는 특징들에 대해 살펴보았다. 캐스팅 몰드를 활용하여 표피의 흔적을 남긴 사례로는 안토니 고폴리와 하이드리 부허의 작품들을 분석하였고, 작가 본인이 참여하여 행위의 흔적을 남긴 퍼포먼스 사례로는 이견용과 브루스 나우만의 예를 들어 선행 연구를 진행하였다.

마지막으로, 위의 논거를 바탕으로 본 연구자의 연구 작품들을 두 절에 나누어 분석하였다. 첫 번째 절은 캐스팅 몰드를 사용해 ‘표피의 흔적’을 뜬 작품들로 탈각된 인체 표피를 통해 신체의 물리적 경계에

대해 탐구하거나(6.1.1) 공간의 껍질을 떼내어 흔적으로 남겨진 중첩된 시간을 기억하고자 한 작품들(6.1.2)을 소개하였다. 반면, 두 번째 절에서는 ‘수행의 흔적’을 보유하고 있는 퍼포먼스 작품들에 대해 설명하였다. 이에 위태로운 상황을 설정하고 수행함으로써 불안정한 삶의 파편에 대한 흔적을 남기거나(6.2.1) 그 과정에서 마주하는 위협적인 고통과 이를 감내하려는 의지 사이의 긴장관계가 담긴 흔적(6.2.2)을 통해 실존의 과정을 구체화 함으로써 행위를 매개로 경험되는 실존의 성질과 이를 경험해 나가는 본 연구자의 태도에 대해 서술하였다.

본 논문은 작품 속 신체 흔적을 동반한 수행적 경험과 그 가치에 대한 연구로, 현대미술에서 경험이 차지하는 역할에 대해 환기하고, 예술의 가치를 창작자의 관점에서 확보할 기회를 마련한다는 점에서 그 의의가 있다.

주요어 : 수행적 경험, 수행, 전환, 불확정성, 변수, 설정값, 신체 흔적
학 번 : 2019-30074

목 차

서	론	1
연구 배경 및 목적		1
연구 범위 및 방법		4
본	론	7
1. 실존적 경험으로서의 작업		7
1.1. 한계 상황		7
1.2. 자기-구축적 전환		12
1.3. 반복 경험을 통한 예술의 치유적 기능		20
2. 미술사 속 경험의 출현과 확장		28
2.1. 표현성으로부터의 이별		28
2.2. 1960년대 경험과 개념의 도래		30
2.3. 오늘날의 신체와 경험		34
3. 예술적 경험에 대한 이해		43
3.1. 니체의 예술가를 위한 예술		45
3.2. 듀이의 경험으로서의 예술		47
4. 수행적 경험의 구조와 전환		57
4.1. 수행		57
4.2. 수행의 구조		63
4.3. 전환		65
4.3.1. 불확정성과 전환		65
4.3.2. 전환의 조건		72
4.4. 전환으로의 수행		76
5. 경험을 통한 신체 흔적의 표현		82
5.1. 캐스팅을 통한 표피의 흔적		82
5.2. 행위를 통한 수행의 흔적		86
6. 연구 작품 분석		94

6.1. 표피의 흔적	94
6.1.1. 탈피와 탈각의 신체 흔적	94
6.1.2. 중첩된 흔적의 공간 표피	100
6.2. 수행의 흔적	107
6.2.1. 불안정한 상황 속 수행의 자국	110
6.2.2. 내 몫의 할 일과 인고의 흔적	118
 결 론	 128
 참고문헌	 136
 Abstract	 141

서론

1.1. 연구의 배경 및 목적

우리는 항상 작품을 밖에서 바라보는 것에 익숙하다. 눈앞의 작품이 무슨 재료로 어떻게 만들어졌고, 해당 재료와 방법론을 쓴 이유는 무엇이며, 그 과정을 통해 만들어진 작품이 결국 어떤 의미가 있는지에 대해 우리는 늘 궁금해한다. 하지만 창작 과정에서 내려진 작가의 선택들에 대해서는 질문하면서도, 그러한 선택들로 제작된 작품의 의미를 물을 때면 작가 개인의 생각보다는 작가 밖에 위치한 작품이 지닌 사회적이고 동시대적인 함의에 더 큰 관심을 쏟는다. 이러한 환경에서 우리는 작품이 다시금 작가에게 돌아와 어떤 의미가 되는지 미처 신경을 쓰지 못한다. 설령 신경을 쓴다고 하더라도 작품에 대한 작가의 견해는 작품의 이해를 돕기 위한 부가적인 요소로서 치부되는 경향이 있다. 현대미술에서 작가의 손을 떠난 작품은 그 자체로 독자성을 얻어 작가의 의도 너머에서 관객과의 호흡으로 완성된다는 견해가 주를 이룬다. 그렇기 때문에 관객에 의해 소비되기 시작한 작품의 의미는 사실상 작가의 품을 떠나 확보되는 경우가 많다.

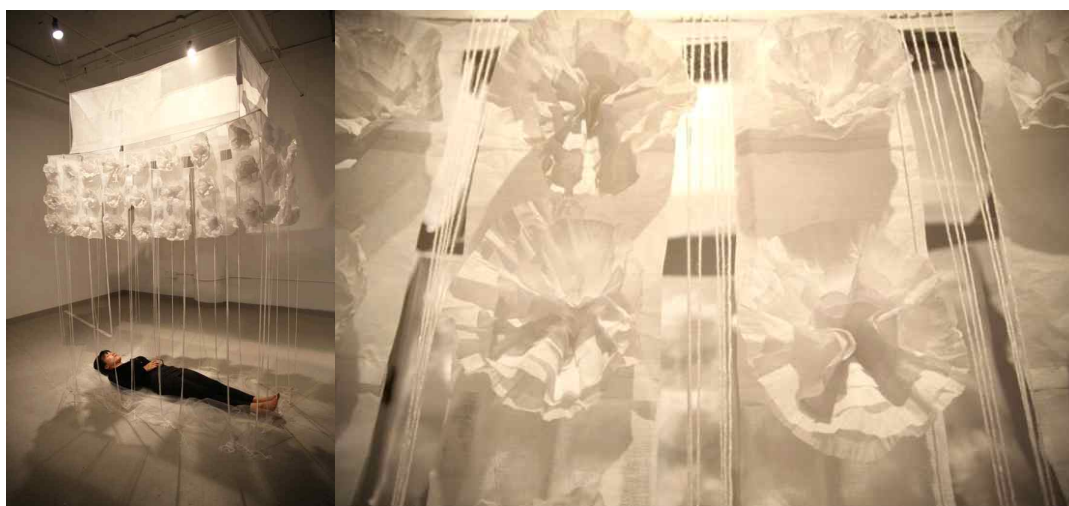
본 연구자는 이러한 경향이 어찌면 미술이 지닌 언어적인 성향에 의해 파생된 것이 아닌지 생각해 보았다. 우리가 흔히 미술을 시각 언어(visual language)라고 부르는 것처럼, 한 작가의 작품은 그 작가의 생각이 담긴 언어가 되어 사람들에게 공유된다. 언어의 목적이 소통에 있다는 것을 떠올려 본다면, 언어를 통한 소통, 즉 대화의 의미는 발화자의 의도보다는 그 내용을 주고받는 과정 선상에서 유기적으로 형성되는 것임을 알 수 있다. 그렇기에 미술 또한 이를 전달받을 상대 즉, 관객을 고려하지 않을 수 없고, 관객에게 도달한 작품은 설령 작가의 본래 의도와 다르게 받아들여질지라도 그들의 필터에 의해 새로이 해석되고 수용된다.

이에 본 연구자는 관객을 전제로 하는 예술에 대한 근본적인 의문이 들었다. 이러한 모습은 주로 작품을 무언가에 대한 표현 수단으로 여기는 것을 전제로 하는데, 일반적인 작품이라면 관객에게 감상 되어야 한다는 수요 공급의 원리가 적용되지만, 애초에 관객에게 꼭 도달해야 한다는 원칙을 갖고 있지 않은 작품의 경우라면 어떨지 의문이 든 것이다. 특히 특정 주제에 대한 표현성보다 작가 개인의 수행적 경험에 착안한 작품의 경우, 그 의미는 작품이 지닌 표현적인 내용보다는 이를 체험한 주체의 경험에 초점이 맞춰진다. 즉, 작품을 통해 어떠한 경험을 이행하였고, 그 과정에서 무엇을 느끼고 성찰할 수 있었는지 등 작품의 의미는 다시금 작품 속 경험을 이행한 주체에게로 되돌아간다. 따라서 이 과정에서 작가는 앞서 언급한 표현적인 작품들에 비해 자신이 만든 작품으로부터 더 이상 소외되지 않는다. 이때 작가에게 있어 작품에서의 경험은 일상 경험의 연장선상에서 이루어지게 되므로 작품의 경험이 곧 삶의 경험으로, 나아가 삶에 대한 성찰로 이어지면서 삶과 예술의 경계를 모호하게 한다.

이러한 현상에 주목하게 된 계기로는 본 연구자의 작품 <When the Wind Blows>(2014)(도판 1-2)를 들 수 있다. 이 작품은 2014년, 어린 나이에 세상을 등진 친구의 죽음을 바라보고 그를 기리기 위해 제작한 상여였다. 당시 본 연구자는 이제 막 미대로 편입해 간 상황이어서 모든 것이 서툴렀기에 상여는 매우 단순한 형태로 제작되었다. 작품에는 얇은 스틸 봉과 하얀 천과 실 등의 가벼운 재료가 사용되었고, 바람이 불어올 때마다 이에 반응하여 흔들리게 하기 위해서 직접 제작한 천의 상단 모서리만 철골 구조물에 부착하여 만들었다. 만약 영혼이라는 것이 있다면 친구가 마지막 가는 길에 잠시 바람을 타고 들려 본인이 제작한 상여 아래에 와서 잠시 쉬다 가면 좋겠다는 생각이었다. 관객은 언제든지 그 내부로 들어가 눕거나 앉아보며 작품을 경험할 수 있었고, 작품은 창문을 통해 들어오는 바람과 그 옆을 지나가는 관객의 작은 움직임에도 섬세하게 반응했다.

늦은 밤 설치를 마치고 잠시 상여 안으로 들어가 가만히 눈을

감고 누워 보았는데 가슴속 깊은 곳에서 뜨겁고 몽글한 것이 올라와 그동안의 상처를 치유해 주는 듯했다. 어쩌면 본인이 그리던 친구의 위로였을지도 모를 이 경험은 조금씩 천천히 본인을 일상 속으로 돌려놓아 주었다. 이 뜨겁고 몽글한 것의 경험, 치유와 위로에 대한 체험은 이후에 본 연구자가 작업을 본격적으로 진행해 나갈 때에 그 목적을 외부가 아닌 본인 자신에 두도록 하고, 작품을 통해 전환되는 스스로의 상태를 ‘경험’하는 것을 목표로 하는 계기가 되었다. 이때부터 본 연구자에게 작품은 스스로가 부여한 과제에 부응하며 자신의 전환적인 상태를 경험하는 장으로 구현되었다. <When the Wind Blows>(2014)로 시작된 본인의 작업은 이후 유한성을 직시하거나, 버거운 실존의 상태를 드러내는 등 자신의 한계적인 상황에 대하여 극복 의지를 드러내며 존재론적인 질문에 스스로의 답을 찾아 나서는 방향으로 전개되었다.



도판 1-2 안태은, When the Wind Blows, 가변 설치, 천, 실, 종이, 철, 2014

이렇게 작품을 통해 삶의 고민이 치유되는 경험을 하고 나니, 본 연구자는 어쩌면 작업이란 것이 존재의 근원적인 불안을 경감시켜 줄 하나의 방편일지도 모른다는 기대를 품게 되었다. 이때부터 작업은 단순히 삶의 고민을 풀어놓는 장이 아니라, 삶의 성질을 담은 축소판이

되어, 이를 경험하는 과정은 작업 과정이면서 동시에 본인에게 주어진 삶을 이해해 나가는 주체적인 실천의 과정으로 여겨지게 되었다. 특히 작업 과정에서 마주한 전환이라는 주체의 상태변화는 예술이 지닌 치유적 기능을 확인해 주었다. 이에 본 연구자는 이러한 전환의 가능성에 초점을 맞추어 예술을 통해 확보되는 이 전환이 그 구조로 하여금 주체가 삶에 대해 긍정할 수 있도록 돕는다는 사실에 주목하게 되었다. 설령 긍정에까지 미치지 못하더라도 기존에 선재 하는 공포와 불안이라는 부정적인 감정에서 벗어날 수 있는 불확정 상태로의 전환을 가능하게 한다는 점에서 작업이 실존의 무게를 감당하는 하나의 실천으로서 자리할 가능성을 확보하는 것을 목격한 것이다.

본 연구는 이러한 배경을 바탕으로 제작된 본 연구자의 작품들을 이를 경험한 작가의 관점에서 서술하고 분석한다. 본 논문은 작업이 삶의 연장선상에서 진행되는 하나의 실천이 될 가능성에 대해 질문하는데, 이를 위해 본인의 신체 흔적을 스스로의 실존에 대한 증거로 간주하여, 신체 흔적을 남기고 이를 반추하는 과정에서 이행되는 수행적 경험과 그로 인한 전환의 상태를 예술의 범주를 확장해 나가는 단초로서 인식한다.

1.2. 연구 범위 및 방법

본 연구는 2014년부터 현재까지 약 10년간 진행해 온 본 연구자의 작업 중 신체 흔적을 남긴 경험과 관련된 작품들에 대한 이해를 돕기 위해 마련한 논고이다. 이에 본 논문에서는 본인의 작업을 자신의 흔적을 만드는 수행적인 경험으로서 스스로의 상태 변화를 반추해 나가는 반성적인 과정으로 이해해 보고자 한다. 그 과정을 분석하기 위해 본 논문은 다음과 같은 방법을 따른다.

1장에서는 작업이 실존적 차원에서 삶에 대한 실천적 경험으로 작동할 가능성에 대해 알아본다. 이를 위해 주체의 상태 변화를 야기하는 예술의 치유적 기능을 오토 랑크의 창조적 의지 개념에

의거하여 파악하고, 예술을 통한 문제적 상태에 대한 반복적인 노출이 실존의 한계 상황을 극복할 계기를 마련한다는 사실을 요셉 보이스와 루이스 부르주아, 트레이시 에민 등 트라우마를 극복한 예술가들의 사례에서 찾아본다.

2장에서는 미술사에서 경험의 등장 배경과 전개 과정에 대해 이를 이행하는 신체의 관점에서 살펴보는 과정을 거친다. 이를 위해 예술이 표현성으로부터 탈피하고 주체의 경험을 작품 전면에 드러내는 20세기 초중반의 신체 미술에 주목한다. 이와 더불어 1970년대 이후 오늘날까지 이어지는 신체 미술 및 퍼포먼스가 나아가고 있는 방향성에 관한 연구를 수행의 관점에서 진행함으로써 본 연구자의 작품 속 신체 경험이 지닌 동시대적인 고찰을 진행할 발판을 마련한다.

3장에서는 예술적 경험에 대한 이해를 돕기 위해 니체의 ‘예술가를 위한 예술’과 듀이의 ‘경험으로서의 예술’을 바탕으로 예술에서 경험이 지니는 특징에 대해 살펴보고 이러한 경험이 다시금 일상의 영역으로 회귀하여 삶과 예술의 연속성을 회복시키는 과정에 대해 알아본다.

4장에서는 예술적 경험에 내재한 수행적 경험의 성질과 그 구조에 대하여 이를 이행하는 주체의 관점에서 살펴본다. 이를 위하여 먼저 에리카 피셔-리히테가 주장한 수행의 성질에 대해 간략히 확인하고, 이를 보충하기 위하여 수행의 구조를 형식적으로 분석할 틀을 새로이 제시한다. 이 과정에서 본 연구자의 작품은 수행의 구조를 설명하기 위한 예시으로써 활용되며, 나아가 작품 속 수행의 구조적인 ‘전환’을 이루어내는 조건들에 대해서도 함께 확인하는 과정을 거친다.

5장은 경험을 통한 신체 흔적을 시각화하는 방법으로 크게 캐스팅과 수행적 퍼포먼스로 구분하여 연구 작품의 분석과 관련된 선행 연구를 진행한다. 캐스팅 기법을 활용해서 주체의 경험을 신체 흔적으로 남긴 사례로는 안토니 고폴리의 ‘신체 용기(body container)’ 작품들과 공간의 피막을 온몸으로 씨름하며 떠난 하이드리 부허의 라텍스 작품들을 제시한다. 반면, 작가 본인의 신체 행위를 통한 수행적 차원의

퍼포먼스와 관련해서는 이진용의 (로지컬) 이벤트와 브루스 나우만의 물성 적이고 도구화된 신체가 쓰인 작품들을 그 예시로서 살펴본다.

6장에서는 앞의 논거들을 바탕으로 본 연구자의 연구 작품들에 관해 서술한다. 캐스팅과 관련된 연구 작품들로는 신체 표피를 뜯 <I as the Universe>(2014)와 <하얀 그들의 서곡>(2020), 공간 표피를 뜯 <A Window>(2023)와 <Skin of the Discarded>(2023) 등을 소개한다. 반면, 수행적 퍼포먼스와 연관된 연구 작품들로는 불안정한 상황 속 수행의 흔적을 드러낸 <You Walk Wrong>(2016)과 <Untitled>(2017), 처절한 인고의 흔적을 담은 <A Pot>(2014)과 <Pot Series 1 - Touch the Breath>(2018)에 대해 설명한다.

본 논문의 마지막 결론에서는 전체 연구를 요약 정리하고, 연구 과정과 결과상의 아쉬운 점에 대해 언급하며 향후 연구에 대한 방향성을 밝히면서 마무리한다.

본 론

1. 실존적 경험으로서의 작업

1.1. 한계 상황

우리는 우리가 언젠가 죽는다는 사실을 알고 있다. 서로 대척점으로 보이든 생(生)과 사(死)는 동전의 앞뒷면처럼 서로 불가분의 관계로 엮여 살아있는 모든 생명에 필연적으로 마지막 순간이 찾아올 것임을 예고한다. 모두가 알고 있지만, 쉬이 꺼내 보이지 않는 죽음에 대한 인식은 우리에게 막연하게 공포스러운 것으로 다가온다. 사랑하는 이의 죽음으로 말미암은 상실감과 별개로 누구도 당장 10초 후에 죽게 된다고 하더라도 이것이 슬픈 일일 수는 있어도 일어나지 못할 일은 아니라는 사실은 죽음이란 것이 결코 인간의 의지와 인식 체계로는 통제할 수 없는, 그 밖에서 주어지는 상황으로 여겨지도록 한다. 인간은 반드시 죽는데, 얼마나 살지 모르고, 언제 죽을지 모르며, 어디에서 어떻게 죽을지 모른다. 이렇게 모호하고 불분명한 죽음이기에 우리는 그 앞에서 더욱이 불안해하며 그 공포감과 두려움 속에서 결코 갖지 못할 영원을 꿈꾼다.

죽음에 관해 이야기할 때 우리는 보통 인간이 지닌 유한성에 그 초점을 맞춘다. 하지만 정작 우리를 두렵게 하는 것은 유한성 그 자체보다도 이를 하나의 가능성으로 내포하고 있는 삶이 지닌 불확정성 때문이 아닐지 생각해 보았다. 우리를 두렵게 하는 것은 우리에게 끝이 있다는 사실보다도 그 끝이 언제 어떻게 올지 모른다는, 결코 인간의 선에서 파악할 수 없는 불분명한 것이라는 점으로부터 파생된 불안이 아닐까? 여기서 불확정적이라는 표현은 말 그대로 확정적이지 않은 상태로 어떠한 사건이 벌어질 수도 있고 벌어지지 않을 수도 있는 ‘아직은’ 정해지지 않은 상황을 말한다. 사건이 벌어지기 전에 앞서

행해지는 예측과는 무관하게 상황에 내재되어 있는 단정적이지 않은 속성 말이다.

이에 본 절에서는 본 연구자가 죽음의 문제를 삶이 지닌 불확정성의 문제로 환원하여 파악하게 된 계기를 소개하고자 한다. 이는 2013년도 여름, 본 연구자가 두 번의 준비되지 않은 장례를 경험한 것으로부터 시작된다. 한 사람의 상실을 이해하기도 전에 다른 이의 비고가 울려왔고, 연령대도, 원인도, 처우도 달랐던 이들의 죽음 앞에 꽤 오랜 기간 방황했던 기억이 있다.

2013년 당시 본인은 이제 막 미술대학으로 편입해 간 대학생이었다. 타지에서 생활하다 여름 방학에 잠시 들린 한국에서 증조부의 소식을 들었다. 정말 오랜 기간 정정하신 모습만 보이셨던지라 마음이 덜컥 내려앉기는 했지만, 100세에 가까운 연세였던 것을 떠올려 보고는 이내 수긍할 수 있었다. 그래서인지 장례식장의 분위기도 슬프지만은 않았다. 떠난 이에 대한 추모와 남은 이들의 화합이 어우러져 있었고, 눈물 곁에 웃음이 있어 ‘호상’임을 알게 했다. 대성통곡과 눈물바다, 주체할 수 없는 슬픔의 장이라고 생각한 장소에서 오랜만에 만난 친척들, 함께 자리해 준 친구들, 이웃사촌들은 다 함께



도판 3 장례에 사용했던 상여

둘러앉아 술잔을 기울이며 서로의 안부를 묻고, 그간의 회포를 풀고, 떠나간 이가 남긴 기억과 추억들을 공유하며 서로 위로하고 격려했다.

장례를 무사히 치르고 발인하여 장지까지 가는 그 길마저도 죽음은 오히려 축제 같았다. 상여를 직접 매고 옮겨야 하는 이들의 수고스러움도 당연히 있었겠지만, 상여의 알록달록한 색깔과 화려한 장식들은 떠나간 이에 대한 상실감을 잠시나마 누그러뜨려 주는 듯했다. 하지만 본인은 내심 죽음이 화려하게 치장되는 모습과 슬픔을 화합으로 둔갑하려는 장례 문화에 약간의 이질감을 느꼈다. 이들로 인해 사랑하는 이를 향한 상실감의 크기가 조금은 둔화해 갔다는 점이 한 편으로는 다행스러웠지만, 이러한 모습이 결코 죽은 이에 대한 예의가 아닌 것처럼 느껴지기도 했다. 떠나간 이를 위해 더 많이 슬퍼하고, 더 많이 가슴 아파하지 못했다는 데에서 밀려오는 미안함과 죄책감 때문이었다.

옆 사람들과 이야기하며 주의가 환기될 때마다, 굳이 더 슬퍼하지 않는 본인의 담담함에 놀랐다. 축제와도 같은 장례 문화의 영향 때문인지는 몰라도, 가까운 이의 죽음 앞에서조차 그 슬픔에 압도되지 않으려고 부단히 스스로를 지키기 위해 애쓰는 자신이 보여 그 죄책감은 더 커져만 갔다. 어쩌면 당시에는 때로는 어느 정도 묻어두고, 무시하는 일이 본인을 지키는 방법이라 생각해서 그랬는지도 모른다. 그래서 떠나간 이와는 별개로 그럼에도 살아내야 하는 일상이 두려워 살아있는 자신의 몸을 사렸던 것이다.

그로부터 2주 후, 다시금 학교 기숙사로 돌아와 새 학기를 시작하던 중 페이스북으로 앞서 언급한 친구의 부고 소식이 들려왔다. 어린 나이에 사고사는 결코 자연스러움과는 거리가 먼 것이었기에 그 충격이 더 컸다. 당시 장례식에 참석했던 친구의 말을 빌려 전해 들은 바로는 아직 나이 어린 친구의 죽음이라 방문객이 많지는 않았고, 주로 가족과 친족들 위주였으며, 아들을 잃은 슬픔에 그의 어머니는 몇 번이고 실신하였으며, 상은 최대한 작고 빠르게, 되도록 알리지 않고 지인들 내에서만 진행하는 쪽으로 결정하였다고, 그리고 옆 옆 방에

줄줄이 나열된 화환들에 비해 친구의 빈소는 너무나도 텅 비어있어 마지막 가는 길이 더 험해 보였다고 한다. 본인이 직접 참석한 것은 아니었지만, 2주 전에 경험한 증조부의 장례와는 전혀 다른 모습이었으리라 짐작할 수 있었다.

증조부의 죽음 앞에서 담담했던 본인조차도 이번엔 최소한의 방어도 못 한 채 무너졌다. 그리고는 상여(도판 1-2)를 만들며 생각했다. 죽음이 이토록 두려운 것은 유한한 삶이라는 허망함보다도 아끼던 이를 잃는 상실감을 겪는 일이 두렵기 때문이라는 사실 말이다. 상실로 말미암은 부재는 결코 그 무엇으로도 채워지지 않았다. 잊히고 희미해질 때까지 망각과 회상 사이에서 잠시 덮일 뿐이었다.

그러면서 본 연구자는 점차 죽음이 어쩌면 살아있는 자들의 것일 수도 있다는 생각에 이르렀다. 장례식장에서 마주한 슬픔이 죽은 자의 감정이 아니었던 것처럼, 죽음 또한 살아있는, 남겨진 자들이 일상으로 돌아가 채워야 할 삶의 뭉치 아닐까 했다. ‘죽음이 무서운 이유는 살아 있는 사람들의 상상, 즉 죽은 사람이 죽어갈 때 자신이 버림받았다는 느낌을 받았을 것이라고 추측하는 산 사람의 죄책감’과 이게 끝이라는 ‘허무함 때문’이라고 한다.¹⁾ 하지만 그 허무함을 두려워하는 인간의 모습은 되려 자신에게 주어진 유한성에 대항하며 영원을 향한 의지를 다지게 한다. 물론 여전히 본인의 숙명에 대해서는 알고 있지만, 끝이 있음을 알기에 더 강렬히 삶을 갈망하게 되는 것이다. 이러한 의식 속에서 나 자신의 삶은 더 이상 타인의 죽음이 아닌 스스로의 죽음과 교차하며 생명력을 얻는 것이 아닐지 생각했다.

이러한 삶에 대한 의지는 조르주 바타유(Georges Bataille, 1897~1962)가 자신의 저서 『에로티시즘』에서 죽음이 불연속적인 존재인 우리에게 존재의 연속성의 의미를 갖도록 함을 주장한 대목에서도 잘 나타난다.

“우리는 불연속적이고, 개별적이고 알 수 없는 시점에 홀로 죽을

1) 최은주, 죽음: 지속의 사라짐(서울: 은행나무, 2021), 88%.

존재들이다. 그러나 우리는 잃어버린 연속성에 대한 향수를 지니고 있다. 그래서 우리는 우리를 우연한 개별성, 덧없이 소멸하는 개별성에 묶인 상황을 좀처럼 잘 견디지 못한다. 우리는 소멸할 수밖에 없는 우리의 존재가 지속되기를 몹시 불안한 상태에서 욕망하면서 그와 동시에 우리를 일반적으로 존재에 다시 연결하는 일차적인 연속성에 대한 강박을 지니고 있다.”²⁾

이처럼 바타유는 인간은 ‘존재의 연속성’에 대해 끝없이 열망한다고 주장한다. 그리고 그 존재의 연속성에 참여하기 위해서는 타자와의 관계에서 빗어지는 불연속성을 넘어서야 한다고 역설한다. 죽음을 두렵게 만드는 것이 존재의 부재가 아닌 그와 맺었던 관계의 부재임을 떠올려 본다면, 현실에서 잃어버린 것은 한 대상보다도 그 대상의 가치라고 주장한 그의 말은 타당해 보인다. 따라서 한 사람의 죽음은 그에게는 슬픈 비극일 수는 있어도, 현실에서 그의 죽음은 다른 이들의 삶 속으로 이어진다. 죽은 사람이 남기고 간 따듯했던 기억과 삶의 유산은 그와 관계를 맺었던 사람들에게 삶에 대한 더욱 분명한 의식을 환기해 주는 것이다.

하지만 이러한 바타유의 연속성은 자본주의 체제 위에 세워진 개인주의가 가진 삶의 양식과 근본적으로 대립한다. 불연속적인 개별성을 지향하며 단절과 고독을 야기하는 체제 내에서는 스스로를 넘어서 ‘엑스터시’의 완전한 존재의 연속성으로 나아갈 수 없기 때문이다.

현대인에게 이 개별성은 이기심을 기반으로 하기에 타인에 대해 무관심해도 된다는 자유를 안겨 준다. 자유롭기 때문에 옆집에 누가 사는지는 신경을 쓰지 않지만, 인스타그램과 유튜브에 댓글을 달며 혼자만의 공간에서 가상의 사람들과 소통한다. 사람과 사람을 이어준다던 페이스북의 초기 구호도 결국 관계의 복구가 아닌 물리적인 연결이었던 것처럼, 현대인은 SNS를 통해 더 빠르고 더 많이

2) 조르주 바타유, *에로티즘*, 조한경 역, (서울: 민음사, 2009), 16.

연결되지만, 더 약한 유대감과 결속력에 점점 더 고립되어 간다. 하지만 이러한 SNS는 현대인을 결코 주체적이지 못한 수동적인 존재로 만든다. 수동적인 인간은 불안해지고, 불안할수록 더 많이 소비하며, 소비할수록 더 허무해진다. 현대인은 고립에 대한 불안을 끝없는 소비를 통해 보상받으려고 한다. 그러고는 그 허무함 속에서 인간의 편의를 위해 생산한 기계에 자신의 자리를 내어 주며 스스로의 의지를 다시 한번 무력화하는 악순환을 빙는다.

누군가의 죽음은 결국 살아있는 자의 몫으로 이어진다. 타인의 죽음이 내 삶으로 들어와 내 죽음을 건드릴 때, 죽음은 칼 야스퍼스(Karl Jaspers)가 말한 것처럼 "실존의 자기의식을 파괴하는 것이 아니라 한계 상황으로서의 죽음 앞에 자신의 의식이 충실화되는 것"³⁾이 된다. 물론 현대 사회는 그 의식에 집중할 틈을 주지 않고 매번 세속적인 유희 속으로의 도피를 부추기지만, 삶과 죽음의 의미는 그 가치를 의식적으로 만들어가는 주체의 삶에서 비로소 확보될 수 있다는 점에서 실존적 차원의 노력이 필요한 것이다.

이와 관련해 본 연구자는 떠난 이의 빈자리에 대한 상실감과는 별개로, 죽음을 삶에 대한 의지와 연결하여 이해하기로 했다. 결코, 스스로가 가진 유한성이 삶의 예찬까지 이어지지 않는 못할지라도, 그렇기에 자신에게 주어진 시간 안에서 존재 가치에 대해 끊임없이 고민하고 되새겨 보도록 하는 시도는 진정으로 본인의 삶을 채워줄 것임을 믿기 때문이다. 죽음의 문제는 결국 어떻게 사느냐의 문제이지 않을까?

1.2. 자기-구축적 전환

죽음의 문제를 삶의 문제로 치환하는 일처럼 우리는 일상에서 수없이 많은 전환의 과정을 경험하며 자신의 한계를 마주해 나간다. 단

3) 최은주, Op. cit., 9%.

순히 삶과 죽음이라는 명제뿐만이 아니라 일상을 살아가며 자신에게 걸었던 기대가 현실과 차이가 날 때 혹은 엄청난 노력을 기울였음에도 원하는 것을 얻지 못할 때 우리는 때론 좌절하고 절망한다. 이에 우리는 상황에 휩쓸리기도 하고, 상황을 주도하기도 하면서 저마다 자신의 고통에 대해 삶의 청사진을 구축해 나간다. 물론 이러한 청사진이 항상 성공적으로 작동하는 것은 아닐 것이다. 그러나 청사진의 구축은 다분히 자기-극복적인 경향을 띠며, 변하지 않을 것만 같던 단단한 현실에 금을 새기는 역할을 한다.

이때 ‘자기-극복적’이라는 표현에서 ‘극복’이라는 단어는 악조건을 이겨내거나 적을 굴복시키는 것과 같은 영웅적인 해결만을 의미하지는 않는다.⁴⁾ 때론 회피하거나 수용하고, 포기하는 것도 일종의 극복 방법일 수 있다. 마치 유한성이라는 존재의 근원적인 한계가 불로장생의 삶이 되어야만 비로소 극복되었다고 말할 수는 없는 것처럼, 항상 대척점에 있는 것으로의 전환만이 극복의 성공 여부를 결정하는 것은 아니다. 한계적인 상황에 적극적으로 대항해 맞서 싸우는 것이 정석(定石)적인 길 같아 보여도, 때에 따라서는 싸움을 시작하지 않고 이기는 것 혹은 잠시 멈추었다 가거나 돌아가는 것, 그리고 상황에 따라 적절히 휘어질 수 있는 유연함이 우리를 더 강하게 만들기도 한다. 따라서 어떠한 문제에 대한 극복 양상은 그것의 성공 여부와는 별개로 각기 다르게 전개되며, 어떠한 양상으로 펼쳐지더라도 그 과정에서 본인만의 의미를 발견할 수만 있다면 그 또한 하나의 유효한 극복 방법이 될 수 있지 않을까 생각한다. 이처럼 극복이 자기-구축적인 모습을 띠 때, 우리는 비로소 존재의 한계 상황을 포용할 가능성을 맞볼 수 있다고 본 연구자는 생각한다.

이러한 자기-구축적인 면모는 본 연구자의 작업에서 보이는 주체의 태도와 연관이 깊다. 논문의 후반부에서 더 자세히 다루겠지만, 본

4) 네이버 국어사전에서는 ‘극복하다’의 뜻을 다음과 같이 정의한다. 1) 악조건이나 고생 따위를 이겨 내다. 2) 적을 이기어 굴복시킨다.

(네이버 국어사전,

[https://ko.dict.naver.com/#/entry/koko/190dde505944426d80912e535dc0bbe8.\)](https://ko.dict.naver.com/#/entry/koko/190dde505944426d80912e535dc0bbe8.)

연구자는 작품에서 특정한 설정값들을 제시하고 그 안에서 주어진 임무를 수행한다. 상황은 생각처럼 흘러갈 수도 있지만 그렇지 않을 수 있는 불확실성을 동시에 수반한다. 하지만 작품 속 주체는 이러한 상황에 압도되어 주저앉거나 포기하지 않고 자신에게 주어진 임무를 끝까지 수행한다. 상황에 대한 통제력 대신 스스로에 대한 통제로 본인이 할 수 있는 범위 내의 일들을 해 나가면서 상황을 돌파하고자 하는 것이다. 설령 자신의 노력이 상황을 전환하지는 못할지라도 말이다. 자신의 행위에 대한 주도권을 본인 스스로가 가질 때, 한 개인은 비로소 자신을 둘러싼 상황에 이끌려가는 대상이 아닌 스스로의 ‘선택’을 이끌어가는 주체가 될 수 있다고 생각한다.

그렇기에 여기서 중요한 것은 극복 여부와 같은 결과가 아닌 그 과정서 발현되는 선택과 의지의 문제이다.⁵⁾ 극복 양상은 서로 다르기에

5) 여기서 선택의 문제를 의지의 문제와 연관을 지어 살펴보고자 한다. 우리는 흔히 ‘의지’를 ‘특정한 목적이나 계획을 실현하고자 하는 정신의 작용’으로 파악한다. 의지는 실현을 위한 힘 또는 원동력으로 충동과 구분된다는 점에서 의식과 결부되어 있는데, 신기한 점은 ‘의지가 다양한 일을 의식하고 있음에도 불구하고, 그렇게 의식된 상황으로부터는 독립’되어 있다는 것이다. 이에 한나 아렌트(Hannah Arendt, 1906~1975)는 자신의 저서 『정신의 생활』에서 의지 개념을 ‘선택’과 구분하여 이해할 것을 주장했다. 그녀의 말에 따르면 ‘선택’은 ‘과거로부터의 귀결’로 ‘다양한 요소들에 영향을 받는 불순한 것’인 반면, ‘의지’는 ‘무슨 일인가를 개시할 능력’으로 ‘선택 곁에 돌연 출현하여 역지로 그것을 과거로부터 분리해 버리고자 하는 개념’으로 ‘절대적으로 독립된 순수한 것’에 해당한다. 특징적인 점은 이 의지 개념은 ‘내 선택의 곁에 나타난 선택과 과거의 연결을 끊어내고 그럼으로써 선택의 개시 지점을 내 안에 위치 짓고자 한다’는 점이다. 하지만 논의가 추상적으로 흐르면서 이 점이 잊혀지고 있고, 어느새 선택이 절대적인 시작을 전제로 하는 의지로 바뀌치기 되었다고 언급하면서, 그녀는 선택과 의지를 향한 우리의 불투명한 혼돈을 지적한다.

그녀의 의지 개념에서 ‘의지’를 무언가를 개시할 능력으로 정의한 것은 의지를 둘러싼 다양한 혼란을 해결하는 데에는 탁월한 선택이었다. 하지만 그녀가 의지를 순수한 자발성에 입각한 것이라고 주장한 대목은 과연 순수한 자발성이란 것이 존재할 수 있는가의 문제 앞에서 그 한계가 자명해진다. 순수한 자발성이란 것이 존재하지 않는 이상 ‘의지’ 역시 과거로부터의 계승에서 벗어날

그것의 성공 여부는 다분히 상대적이지만, 결국 상황에 대한 전환은 이를 이루어내고자 하는 의의 선택과 결부되어 진행되기 때문이다. 존재의 한계 상황을 마주하고 극복해 가는 과정에서 주체의 선택은 일종의 변화를 유도해 내기도 한다. 이러한 맥락에서 한 주체가 기존의 한계적 특성에서 벗어날 때 변화 즉, 전환의 단계를 필연적으로 경험하는데, 본 연구자는 바로 이 전환의 경험을 자기-극복적인 힘이 발현되는 순간으로 파악한다. 이에 본 연구자에게 있어 작품 활동은 본인의 상태를 변화시키는 하나의 방편으로 기능한다. 작업을 삶의 축소판으로 생각하여 본인과 본인을 둘러싼 세계를 알아가는 일종의 실험으로서 파악하고, 그 속에서 스스로에게 주어진 삶과 자신이 몸담은 세계에 대한 성찰을 진행해 나가는 것이다. 그렇기에 본 연구자에게 있어 작업은 세계를 알아가는 통로이자 삶을 반추하는 거울이고, 신체는 이러한 경험을 직접 행하는 주체이며, 작품은 그 과정의 다양한 사고와 실험을 응축해 놓은 하나의 사건으로서 작동한다. 이는 단순히 작가의 눈에 포착된 세상의 모습을 이미지와 표현성을 바탕으로 재현해 낸 작품들과는 차이가 있으며, 관객 지향적인 특성이 다분한 동시대의 수행적 작품들과도 조금은 거리가 있는 모습이다.

앞서 언급한 <When the Wind Blows>(2014)(도판 1-2)는 본 연구자가 작품을 통해 스스로의 상태 변화를 인지한 초기의 사례이다. 해당 작품에서 ‘뜨겁고 몽글한 것의 경험’은 본인이 지냈던 죽음으로 인한 상실감으로부터 야기된 근원적인 불안을 해소해 주는 요인으로 작동했다. 작업 과정에서 마주한 스스로의 상태에 대한 변화는 두려움과 불안, 슬픔이라는 부정적인 감정들을 경감시켜 줌으로써 유한하고 연약한(vulnerable) 인간 존재의 특성을 이해하고, 이를 유연히 수용할 계기를 마련해 주었다. 사실 이러한 미적 체험이 존재의 두려움과 불안에 대한 절대적인 극복을 보장해 주는 것은 아니었지만, 기존에 선재 하던 부정적인 감정에서 벗어나도록 했다는 점에서 스스로의 내면을 변화해 나가

수 없기 때문이다. (고쿠분 고이치로, *중동태의 세계* 중 “의지와 선택”, 박성관 역, (서울: 동아아시아, 2007), 145-189.)

는 실천적 경험이라고 볼 수 있지 않을까 생각했다. 그렇기에 본 연구자는 바로 이 지점에서 예술이 단순히 세상을 반추하는 거울의 역할을 할 뿐만이 아니라 이와 연계된 주체들의 상태 변화를 유도함으로써 그것이 지닌 치유적인 기능을 발현한다는 사실을 확인할 수 있었다.

이와 관련하여 예술의 치유적 기능을 정신분석학자 오토 랑크(Otto Rank, 1884~1939)의 주장을 통해 면밀히 살펴보고자 한다. 오토 랑크는 예술을 통해 인간 내면의 의식을 조정함으로써 실존적 치유가 가능함을 주장했다. 특히 랑크의 창조적 의지 심리학은 인간의 창조 욕구가 신경증을 완화하도록 하며 이를 극복할 수 있도록 한다고 설명한다. 랑크는 자신의 저서 『예술과 예술가』(1932)에서 예술 작품을 창조해 내는 것과 일상적인 삶에서 발휘되는 창조성이 그 결을 공유하고 있음을 언급하며, ‘창조적 욕망은 ... 예술적 생산과 현실적 체험에 똑같이 놓여 있다’⁶⁾라고 서술하였다. 그는 ‘예술가의 삶과 창조를 창조욕의 자율적 자기 표현과 개체성의 발현’이며, 자신에 대한 고통의 ‘체험과 내면을 표현하는 의지’가 억압받지 않는 상태라고 보았다.⁷⁾ 그렇기에 현대에 무의식의 주인이 되기 위해서는 예술가처럼 끊임없이 창조적으로 자기 발견을 위해 노력해야 함을 역설한다.

그의 말에 따르면 예술가와 신경증 환자가 겪는 심리적 과정은 본성상 똑같지만, ‘예술가는 억압된 보편적인 인간적 근원에서 야기되는 자신의 사적 갈등을 명료히 밝히지 않고도 사람들이 즐길 수 있는 형식으로 만들 수 있다는 점에서 신경증 환자나 정상인과 구분된다’⁸⁾고 주장한다. 그에 따르면 ‘창조적 인간은 현실의 제한과 자신의 의지 사이의 갈등을 다른 사람들도 함께 공감할 수 있는 형상화의 언어’로 변화시킨다는 것이다.⁹⁾ 랑크에게 있어 ‘창조는 개인 안에서 완성되는 삶의 과정’¹⁰⁾으로 자아 갈등과 존재적 고통의 실마리를 인간 내부의 창조성의 문제로

6) 김정현, *철학과 마음의 치유*, (서울: 책세상, 2013), 17%.

7) *Ibid.*, 17%

8) *Ibid.*, 18%

9) *Ibid.*, 21%

10) *Ibid.*

간주하여 파악한다. 이러한 맥락에서 예술가의 창조성은 인간의 자기 표현 및 성장, 변화를 위한 노력의 사례로 다시금 부각된다. 그에게 있어 예술가는 "체험에서 창조하는 것이 아니라 ... 체험에도 불구하고 창조"¹¹⁾하는 사람이기에, 가장 중요한 것은 긍정을 가로막는 불안을 극복하고자 하는 극복 의지를 갖추는 것이었다. 따라서 그는 의지를 '본능적 충동을 억제하고 통제할 뿐만 아니라 창조적으로 활용하도록 긍정적으로 이끄는 자아의 조직과 통합'으로 정의함으로써 의지의 긍정과 자기 극복의 과정을 '창조적 의지에 기초한 자기실현의 과정'으로 파악하였다.¹²⁾ 따라서 랑크에게 있어 의지를 긍정한다는 것은 삶에 대한 긍정적인 태도를 갖는 것을 의미하며, 이에 창조적 의지를 지닌다는 것은 곧 삶의 자기실현 추구를 목적으로 한다는 것을 뜻하는 것으로 이해할 수 있다.

이와 관련하여 랑크는 있는 그대로의 현실을 받아들이고 자신과 화해해야 함을 그 해결책으로 제시한다. 그에 따르면 '자기 안에서 어쩔 수 없는 것과 조화롭게 사는 것을 배운다는 것은 현실과 실재를 있는 그대로 받아들이는 법'을 배우는 과정으로, 우리는 이를 통해 인간 내면의 고통에서 벗어날 수 있다는 것이다.¹³⁾ 본 연구자는 이러한 랑크의 주장에서 작가에게 있어 예술적 활동(작품활동)이 삶을 위한 실천으로 작동할 가능성을 목격한다. '자기 안에서 어쩔 수 없는 것과 조화롭게 사는 법'은 본 연구자의 작업에서 삶의 유한성이나 불안정성을 작업의 조건으로 상정하는 것과 관련이 깊다.¹⁴⁾ 이 어쩔 수 없음을 수용하기 위해 본 연구자는 작품에서 그러한 상황을 계속해서 제시하고 반복적으로 직시한다. 작업을 통해 한계적인 상황을 반복적으로 직시하고 경험해 나가는 과정을 통해 그에 선행 하던 부정성을 해체하고자 하는 것이다.

이처럼 랑크의 창조적 의지의 핵심은 파괴적이고 부정적인 삶의 태도에 대한 극복 의지에 있다. 또한, 그가 주장한 것처럼 어쩔 수 없는 것들과 조화롭게 살기 위해 있는 그대로를 받아들이는 연습을 필요로 하

11) *Ibid.*, 21%

12) *Ibid.*, 49%

13) *Ibid.*, 50%

14) *Ibid.*, 50%

는데, 이는 끊임없이 스스로의 내면을 ‘변화’시키는 것에 그 목적이 있다. 스스로의 내면을 변화시키는 것, 즉 삶에 대한 부정적인 태도에서 벗어나 자신의 상태를 ‘전환’해 나가는 것으로 본 연구자는 랑크의 창조적 의지 심리학의 의미를 이해하였다.

그렇다면 이러한 맥락에서 ‘전환’은 어떠한 과정을 통해 이루어지는 것일까? 본 연구자가 생각하기에 전환의 핵심은 바로 기존의 부정성으로부터 탈피하는 바로 그 순간에 있다. 무엇인가가 전환되었다 함은 기존에 유지되어 오던 통념이나 관습에 단절을 고하며, 부정적으로 인식되던 과거에서 벗어나 어떠한 방향으로도 전개될 가능성을 함축하고 있는 상태로 변화되는 것을 전제로 한다. 이를 본 연구자는 ‘중간 상태’로 파악해 보았는데, 중간 상태가 중요한 이유는 기존의 부정성에서 벗어나 새로운 방향을 주체적으로 선택할 가능성의 장이 마련되었다는 사실에 있다.

중간 상태는 앞으로 일어날지도 모를 잠재적인 사건을 잉태하고 있는 상태로, 내부에는 다양한 운동성이 언제라도 튀어나올 수 있는 활동적인 상태로 존재한다. 이 상태는 어떠한 일도 일어날 수 있는 가능성의 영역이지만 아직은 표면적으로 잔잔한 수면을 유지하고 있는, 겉과 속이 다른 모호함의 영역이다. 이러한 상태는 아주 작은 균열에도 취약하며, 균열이 발생하는 즉시 즉각적으로 기존과는 다른 방향으로 나아가고자 하는 내부의 반동성을 그 외연으로 방출시킨다. 하지만 가능태로 내재해 있던 이 운동성이 현상의 외연으로 분출해 나오는 것은 그것이 창발하기 전까지는 어떠한 모습으로 나타날지 짐작하기 힘들다. 이 반동성이 항상 기존의 흐름과 정반대의 방향으로만 전개되어 나타나는 것은 아니며, 표출되기 전까지는 무엇이 언제 어디로 얼마만큼 될지 모른다는 점에서 다분히 역동적이기 때문이다.

따라서 이러한 가능태의 실현은 그동안의 고요했던 잠재적인 상태를 본격적인 전환을 가능하게 하는 과도기적 상태로 치환하며 사건에 급격한 지각 변동을 불러오는데, 본 연구자는 이를 리미널리티(liminality)라는 개념과 연관 지어 이해한다. 리미널리티는 제의에서 사

용되는 과도기적 개념을 지칭하는 용어로 단순히 전이만을 말하지는 않는다. 전이 보다는 그 속에 있던 잠재성이 부각되며, ‘무조건 구현될 것’만이 아니라 ‘구현될지도 모르는 것’들이 혼재된 상태로 ‘변화’에 대한 추동으로써 이해할 수 있다. 문화인류학자 빅터 터너(Victor Turner, 1920~1983)는 이러한 리미널리티를 ‘사고와 행동의 기존 질서들이 지금까지 없었던 형태로 가능’해지게 되는 것이라고 설명하면서, 이는 ‘문화적 변화의 모든 국면에 적용 가능’하다고 주장했다.¹⁵⁾ 이에 판 헤네프는 이러한 전이의 단계 동안에, 주체들은 일종의 모호성의 시기를 거치며, 그들이 처한 ‘사회적 지위나 문화적 상태의 속성들을 거의 가지고 있지 않은 일종의 사회적인 중간상태(social limbo)’를 통과하게 된다고 말한다.¹⁶⁾

본 연구자는 이 모호성의 상태를 예술의 제의적 특성과 결부시켜 보았다. 물론 삶과 예술에서 일어나는 다양한 형태의 전환을 모두 제의적인 관점에서 설명하기에는 무리가 있지만, 더 나은 상태에 대한 염원과 기대, 기존 상태에 대한 극복 의지는 삶과 예술을 가로질러 함께 나타난다. 무언가를 염원한다는 것의 기저에는 그에 대한 갈망이 자리한다. 그리고 무언가를 갈망한다는 것은 현실의 불충족적인 부분에 대해 인지한 것으로 그렇지 못한 현실을 벗어나고자 하는 욕망을 수반한다. 그리고 이 욕망이 뚜렷하고 지속해서 발현될 때 우리는 비로소 전환의 순간을 맞이하게 된다. 그리고 전환이 이루어질 때, 우리는 어디에도 속하지 않는 일종의 애매한 전이상태 즉 중간상태를 경험하게 되는데, 이는 이미 기존의 상태에서 벗어나 이전과는 다른 방향으로 나아가려는 힘과 역동성을 구축한 상태를 이른다. 이러한 역동성의 발현으로 본격적인 전환이 이루어진다면, 우리는 이제껏 선재 하던 불안과 슬픔, 고통과 같은 부정적인 인식 및 상황으로부터 탈피할 가능성을 확보하게 된다. 이러한 과정에서 기존 상황에 대한 부정적인 감정이 해소되는 주체의 상태

15) 김광건, “리미널리티 개념의 다각적 이해,” *신학과 실천* 78 (2022): 698.에서 Victor Turner, Edith Tumer, *Image and Pilgrimage in Christian Culture* (NY: Columbia University Press, 1978), 2. 재인용.

16) 빅터 터너, *제의에서 연극으로*, 이기우 역 (서울: 민속원, 2014), 43.

변화를 경험하게 될 때, 치유의 힘은 증폭된다.

1.3. 반복 경험을 통한 예술의 치유적 기능

주체의 상태 변화를 불러일으키는 전환은 기존의 한계 상태에 대한 전복 및 극복을 유도한다. 전환의 힘이 이를 이루어 내는 주체에게 회귀할 때, 우리는 스스로의 상태를 변환시킬 힘을 얻는다. 그렇다면 이러한 ‘전환’은 어떤 과정을 거쳐 이루어질까? 이와 관련하여 지그문트 프로이트(Sigmund Schlomo Freud, 1856~1939)는 한계 상황에 대한 고통을 치유하기 위한 방편으로 고통을 상징화하는 상황 속으로의 반복적인 노출을 주장한다. 프로이트는 고통스러운 상황을 상징적으로 경험하면서 그에 관한 감정을 반복적으로 마주하는 과정을 통해 부정적인 감정이 해소될 수 있음을 주장하는데, 이를 위해 어린아이의 ‘없다/있다(Fort-Da)’ 놀이를 그 예시로 든다.

어느 날 프로이트는 어린아이가 나무로 된 실패를 침대 뒤편으로 집어 던지고는 다시금 실을 잡아당겨 끄집어내기를 반복하며 노는 모습을 보았다. 실패를 던져 실패가 사라지면 아이는 ‘오오오오 (Fort, 가버린/없다)’하는 소리를 냈고, 다시 실을 당겨 되찾자 ‘다(Da, 거기에/있다)’라고 소리쳤다. 프로이트는 이 Fort-Da 놀이를 아이가 성장하며 마주하게 될 어머니의 사라짐과 되돌아옴의 반복적인 상황과 연관 지어 설명한다. 어머니의 부재는 분명 어린아이에게는 불쾌하고 위협적인 경험일 것이다. 하지만 일정 시간이 지나 어머니가 다시 돌아오는 것을 반복적으로 체험하고 나면, 아이는 경험적으로 어머니가 곧 돌아올 것임을 알게 된다. 이러한 학습을 통해 아이는 더 이상 어머니의 부재를 불쾌하거나 위협적인 일로 느끼지 않고 그녀가 다시 돌아올 때까지 기다릴 힘을 얻는다. 어린아이의 Fort-Da 놀이도 이러한 맥락에서 이해할 수 있다. 아이는 실패를 던지고 되찾는 상황의 반복을 통해서 ‘상황에 대한 이해와 통제권을 자신이 갖고 있다는 사실을 확인’하면서 ‘두려움을 주는

상황에서 두려움이라는 감정을 점차 소산'시키게 되는 것이다.¹⁷⁾

이러한 반복 경험은 나아가 트라우마와 같은 외상의 치유에도 중요한 역할을 한다. 예술은 때론 트라우마를 치유하는 한 가지 방법으로 활용되기도 하는데, 외상의 경험을 상징화하여 반복적으로 마주하고 표현하는 과정을 통해 응어리를 풀어내도록 하는 미술치료 혹은 연극치료가 그 대표적인 예이다. 예술의 치유적인 성질이 치료에 쓰인 예인 것이다. 정신분석학에서는 '억압된 리비도의 성공적인 승화와 창조적 행위의 귀결로 예술작품이 탄생한다'고 분석하며, 작가와 작품을 형식이나 기술이 아닌 주제와 관련하여 접근하여 이해해 나가는 실마리를 제공한다.¹⁸⁾ 정신분석학에서는 예술가들의 정서적이고 정신적인 상태가 창조에 있어 강력한 동력을 제공한다고 생각하기에 작품을 통해 그들의 의도를 파악해 낼 수 있을 때 관객에게 조화와 감동을 찾을 수 있다고 판단한다.¹⁹⁾ 이는 곧 작품이 이를 제작하고 향유하는 사람들의 정신적, 감정적 상태를 담고 있음을 전제하는 것을 의미한다. 따라서 이들은 작품을 이해하기 위해서는 이를 창조한 작가의 정신 및 감정 상태를 분석하는 것이 필요하다고 주장한다. 물론 그렇다고 해서 '모든 예술 작품을 트라우마적 성격으로 환원하여 해석할 수는'²⁰⁾ 없을 것이다. '단선적인 인과론

17) 여기서 소산(Abreaction)은 프로이트가 신경증의 치료법에 관한 연구에서 처음 사용한 정신분석 용어로, 외상을 입힌 사건에 결탁하여 있는 감정이 사건의 반복적인 경험이나 '정신 치료를 받는 중에 깨끗이 제거되는 정동 방출의 순간을 가리킨다. 소산은 대개 눈물이나 폭력 표출의 형태로 나타나는데, 이는 신경증 치료의 결정적인 수단으로 작용한다.'

(이수정, "현대 예술과 트라우마 연구: 주디스 허먼의 트라우마론을 통한 니키 드 생팔 연구," (석사학위, 서울대학교 대학원, 2009), 25.에서 Sigmund Freud, *The Standard Edition of the complete psychological works of Sigmund Freud: Vol. II. (1893-1895): Studies on Hysteria* (London: Vintage, 2001), 9. 재인용.)

18) 박선영, "루이스 부르주아론-승화와 치유로서의 예술," *한국예술치료학회지* 15, no.2 (2005): 89.

19) *Ibid.*, 90.에서 Sigmund Freud, *The Moses of Michelangelo*, trans. J. Strachey (London: Hogarth Press, 2014), 211-236 참고.

20) *Ibid.*, 90.

을 가지고 원인으로서의 작가와 결과로써의 작품을 대응시켜 해석하는 것은 무리가’²¹⁾ 있기 때문이다. 하지만 그럼에도 이러한 관점은 작가와 작품을 이해하기 위해서 유효한 입지를 지니고 있다.

특히 현대미술에서 작품의 창작 과정에서 마주하는 치유적인 힘은 더욱이 대두된다. 현대미술 이전의 작품들은 주로 정치적이고 신화화된 구조와 서사를 바탕으로 나보다는 타인, 개인보다는 사회와 같은 외적인 요인들에 초점을 맞추어 창작되었다. 하지만 20세기 초 초현실주의와 표현주의의 등장으로 이제껏 ‘외부로 향했던 시선이 점차 내부로 향하게 되면서 미술은 인간 내면의 무의식을 탐구하는 수단으로 변화되기 시작하였다.’²²⁾ 이에 요셉 보이스(Joseph Beuys, 1912~1986)와 루이즈 부르주아(Louise Bourgeois, 1911~2010), 트레이시 에민(Tracey Emin, 1963~) 등 자기 고백적 작업을 진행하는 작가들이 등장하였고, 이들은 작업을 스스로를 치유하기 위한 방편으로 사용하기 시작했다. 빈센트 반 고흐나 에드바르트 뭉크, 프리다 칼로나 프란시스 베이컨 등 작품에 개인적인 심리를 투영한 표현주의적 흐름은 점차 작품이 자기 고백적이고 치유적인 방향으로 나아갈 바탕이 되어주었다. 특히 부르주아가 ‘예술가는 그가 온전한 사람임을 증명하는 것이며 자신의 고통을 떠맡을 수 있는 사람’²³⁾이라고 주장한 것과 트레이시 에민이 자신의 ‘작업은 기억에 관한 것으로 그 기억에는 폭력과 고통이 있다’²⁴⁾라고 직설적으로 언급한 것처럼 많은 이들에게 있어 작품활동은 트라우마와 같은 현실의 문제 상황을 치유하는 과정이었고, 이는 예술가들의 창작활동이 지닌 치유적인 힘을 다시금 상기시켜 준다.

이러한 맥락에서 요셉 보이스의 작품에서 지방과 펠트는 상징적인 오브제로 사용된다. 보이스는 제2차 세계대전 당시 비행기 추락사고

21) *Ibid.*

22) 정영인, “미술치료 관점에서 본 자기 고백 미술의 치유성: 루이즈 부르주아와 트레이시 에민의 작품을 중심으로,” *미술치료연구* 22, no.2 (2015): 296.

23) *Ibid.*에서 Christiane Meyer-Thoss and Louise Bourgeois, *Designing for free fall* (Zürich: Ammann Verlag, 1992), 195. 재인용.

24) *Ibid.*에서 Neal Brown, *Tracey Emin* (London: Tate, 2006), 39. 재인용.

로 경험하였는데, 구조되기까지 여드레 동안 타타르인(크리미아지반의 유목민)들에 의해 목숨을 부지할 수 있었다고 한다. 이들이 보이스를 치유하는 과정에서 사용한 물질이 바로 지방(fat)과 펠트(felt)였는데, 이들 물질을 통해 타타르인이 보인 인간적인 따스함과 애정은 보이스의 육체적인 상처뿐 아니라 전쟁으로 인한 정신적인 상처까지도 치료해 주었다고 보이스는 고백했다. 이후 보이스는 이 두 물질을 작업에 직접적인 재료로 반복적으로 사용하며, ‘자신이 이 물질들로 치료받아 부활되었듯이 예술이라는 치료를 통하여 고통과 억압 속의 현실에서 자유와 창조성의 치유가 이루어져야 한다고 주장하였다.’²⁵⁾



도판 4 요셉 보이스, Fat Chair. 1964

도판 5 요셉 보이스, I like America and America Likes me, 1974

도판 6 트레이시 에민, 호텔 인터내셔널, 1993

한편, 루이스 부르주아는 어린 시절 아버지의 외도와 어머니에 대한 연민, 성에 대한 억압과 불안 등으로 파생된 트라우마에 대항해 이를 이겨내고자 작품을 통해 트라우마적 대상을 계속해서 직면하여 이를 파괴하고 해체해 나가면서 작업을 진행해 나갔다. 아버지의 외도 상대에 대한 강한 혐오감을 불안, 혼란, 소용돌이의 상징인 나선형의 형상으로 제작하기도 하고(도판 7), 계속해서 실을 뽑으며 거미줄을 쳐서 자녀를 위한 먹잇감을 구하는 거미의 모습에서 어머니의 모습을 투영해 그녀의 대표작인 거미 시리즈 <마망(Maman)>(1999)(도판 8)을 탄생시키기도

25) 서희수, “요셉 보이스의 작품에 나타나는 치유적 예술개념에 관한 연구,” *임상미술치료학연구* 3, no.1 (2008): 29.

하였다. 이후 ‘왜 당신은 그렇게 멀리 달아났습니까? (Why have you run so far away?)’(1991)(도판 9)에서는 상처를 덮을 때 사용하는 거즈와 같은 얇고 부드러운 천을 하나하나 손바느질로 연결하여 어머니를 향한 그리움을 표현하기도 했다.²⁶⁾ 그녀는 이 작품에서 커튼이나 식탁보, 옷과 같이 자신이 일상에서 애착을 지니던 직물들을 잘라 새로운 형태로 엮어냄으로써 기존 대상의 해체를 통해 적극적으로 새로운 대상을 창조해 나갔다.²⁷⁾



도판 7 루이스 부르주아, *Spiral Woman*, 1984 / 도판 8 루이스 부르주아, *마망*, 1999 / 도판 9 루이스 부르주아, *왜 당신은 그렇게 멀리 달아났습니까*, 1991

트레이시 에민 또한 혼외자로서 정체성의 혼란, 성적 학대와 낙태 등의 경험을 작품에 풀어놓는다. 그중 그녀의 1993년도 작품 <호텔 인터내셔널(Hotel International)>(도판 6)은 부모님께서 운영하시던 호텔 이름을 따온 것으로, 아버지의 외도로 자신을 낳은 이야기, 두 집 살림했던 아버지와 그와 함께 힘든 삶을 산 어머니의 이야기, 당시 주변 친구들의 이야기가 이어 붙인 천 위에 텍스트의 형식으로 수놓아져 있는 작품이다. 그녀의 작품에서 호텔은 때로는 불륜의 현장, 성, 비밀과 연관된 장소로 언급되는데, 이불 위에 쓰인 텍스트들로 말미암아 당시 자신의 처지에 대한 암호와 같은 메시지를 표현하고 있다.²⁸⁾ 이 외에도 에민은

26) 정영인, Op. cit., 303.

27) *Ibid.*, 304.

28) *Ibid.*, 307.

현재까지 꾸준히 다양한 드로잉과 설치 작업들을 통해 자신이 성적 학대를 당한 경험이나 낙태에 대한 죄책감을 드러내고 고백함으로써 용서를 하고 용서를 구한다. 용서하지 않고서는 살아갈 수 없었기 때문에 용서할 수밖에 없었다고 말하며, 그녀는 자신이 겪었던 일련의 사건들을 작품을 통해 승화시킨 경험으로 트라우마적 경험을 치유하고 회복해 나가고 있다고 밝혔다.²⁹⁾

이처럼 자기 고백적인 작품은 ‘작가의 지극히 개인적인 일상을 표현’하기에 작품에 대한 ‘자전적 의미를 이해하는 데 중요한 매개체가 되기도 한다.’³⁰⁾ 이 경우, 작품에는 ‘그들의 경험과 관련된 기억이 작품을 통해 투영되기 때문에 작품을 통하여 관람객과 교감할 수 있고, 솔직한 자기 성찰의 과정을 통해 더욱더 성숙된 모습으로’ 관객에게 다가가게 된다.³¹⁾ 이렇듯 자기 고백적 작업을 진행하는 작가들의 모습을 통해 우리는 트라우마를 치유하는 과정에서 작가들에게 무의식적으로 반복되는 문제 상황에 대해 예술을 통해 상징적으로 마주해 내는 과정이 이를 극복하는 데 필수적인 관문임을 확인할 수 있었다. 즉 한계 상황 혹은 문제시되는 상황이 상징화된 상태에서 이에 대한 노출이 반복적으로 이루어지다 보면, 이를 행한 주체의 상태가 변화(전환)될 가능성이 높아진다는 사실을 다시금 확인한 것이다. 문제를 반복적으로 경험할 경우, 그리고 당시의 감정을 회피하지 않고 직면할수록, 주체가 해당 상황에 대해 더욱 빠르게 적응할 확률이 높아진다. 이러한 맥락에서 본 연구자의 작품 또한 생생하게 묘사해 내는 것을 넘어서서 비슷한 상황의 반복적인 연출을 통해 주체의 직접적인 체험을 유도한다. 이러한 ‘반복’과 상징화된 ‘경험’을 작업의 주축으로 상징하는 것에 대해 그 기저에는 본인이 마주하는 한계 상황에 대한 인지와 이를 극복하고자 하는 염원이 깔려 있음을 유추해 볼 수 있다.

이처럼 ‘우리는 평생 포기과 화해, 충족되지 않은 갈망과 좌절된

29) 조 살리스, *조금 특별한 용기: 도전과 변화, 열정의 아이콘이 된 여성 리더 41인과의 인터뷰*, 박은영 역 (서울: 씨네21북스, 2009), 172.

30) 정영인, Op. cit., 298.

31) *Ibid.*

획득, 보상받지 못한 욕망과 대체된 만족, 현실로부터의 도피와 현실로부터의 도피와 현실로의 귀환을 반복하며 살아가는데³²⁾ 본 연구자는 예술을 통해 이러한 성취와 비슷한 경험을 체험할 수 있다고 생각한다. 이에 따라 본 연구자의 작업의 경우, 삶의 불안정성을 경험할 직접적인 장을 만드는 것을 목표로 한다는 것을 미리 명시한다. 작업에 삶의 성질을 담은 환경을 설정하고 그 판 위에 스스로를 위치시킴으로써 실제로 작업을 체험해 나가는 개인적인 경험이 곧 작업자 삶에 대한 이해로 환원되는 과정을 기획하고 기록한다. 이를 위해서 작품은 크게 존재의 유한성을 직면하기 위해 인간의 물리적인 경계인 피부를 캐스팅하여 제시하는 것과 행위를 통해 불안정한 설정 위에서 고통과 인내가 필요한 수행을 직접 이행하는 것으로 나뉘어 전개된다. 스스로의 신체를 캐스팅하는 것과 그 신체를 움직여 수행하며 존재의 흔적을 남기는 작업을 진행하며, 본 연구자는 스스로가 지닌 한계 상황에 대해 끊임없이 좌절하고, 질문을 던지며, 스스로를 노출시킨다. 그 과정을 통해 스스로에게 트라우마처럼 각인되었던 친구의 죽음도, 불안정한 현실 속 수많은 불안과 좌절감도 완전하지는 않지만 조금씩 극복해 나가고 있다. 이렇듯 본인은 작업을 통해 인간의 유한성과 불안정성에 대한 반복적인 경험할 장을 구축하고, 존재의 한계 상황을 직접 직시하고 경험해 나가면서 이들에 선재 하던 부정적인 인식을 끌어내고 있는 그대로를 받아들이는 연습을 한다. 그리고 그 과정에서 신체의 흔적을 존재의 흔적으로 제시한다.

앞서 살펴보았듯이 예술이 주체의 상태 변화를 야기하는 치유적인 면모를 지녔다는 사실은 예술로 하여금 미술치료나 연극치료 혹은 예술 교육 등 인접 분야로의 이행을 유도한다. 예술의 치유적인 힘을 말할 때 대부분의 경우에는 예술을 그 자체로 받아들이기보다는 치료 혹은 교화의 방편으로 인식하여 예술을 도구화하는 시선에 사로잡히는 경우가 많다. 앞서 언급한 루이스 부르주아나 트레이시 에민의 작품과 같이 예술의 치유적인 힘을 바탕으로 자기 고백적 작업을 진행한 경우에도 마찬가지이다. 작품활동이 작가에게 미치는 치유적인

32) 이수정, Op. cit., p.28

영향력은 해당 작가의 작품관에 대한 이해를 돕는 데에는 유효하지만, 이것이 개별 작품에 대한 분석으로 내려왔을 때는 작품 분석이 여전히 시각 언어의 조형성 아래 독립적으로 이루어지기 때문이다. 이 경우 제작 과정에서의 생생했던 작가의 경험은 작품의 배경으로 후퇴하고, 경험의 흔적들로 결과 지어진 작품이 도리어 작가의 자리를 대신하여 관객들과 조우하며 그 의미를 탄생시킨다. 이에 본 연구자는 완결된 작품이 눈앞에 선보여질 때, 이에 대한 작가의 의도나 경험이 작품을 위한 부차적인 것으로 치부되는 현상을 목격한다. 이러한 맥락에서 본 연구자는 왜 작가의 경험이 그 자체로 작품이 될 수 없는지에 대한 의문이 들었고, 나아가 작품의 의미나 가치가 관객과의 조우에서 형성되는 모습에서 현대미술에서 절대적으로까지 보이는 관객의 위치에 대한 의구심이 일었다. 이에 본 논문에서는 작가의 경험을 담은 예술이 하나의 작품이자 삶의 실천으로 향유될 수 있음에 대해 살펴보고자 한다.

2. 미술사 속 신체적 경험의 출현과 확장

수행적 경험에 대한 본격적인 논고에 앞서 본 장에서는 미술사에서 나타난 신체적 경험의 출현 배경과 확장 경로에 대해 살펴보고자 한다. 이를 위해 본 장에서는 19세기 후반부터 20세기 초반에 신체와 행위의 출현을 계기로 예술이 표현성으로부터 벗어난 배경에 관해 확인한 후, 그중에서도 주체의 경험이 작품의 전면에 등장하였던 1960년대 개념적 신체 미술이 지닌 실천성에 주목한다. 또한 1970년대 이후 현재까지 이어지는 신체 미술 및 퍼포먼스의 흐름도 함께 살펴봄으로써 신체적 경험에 대한 동시대적인 고찰을 진행해 보고자 한다.

2.1. 표현성으로부터의 이별

에두아르 마네(Edouard Manet, 1832~1883)는 <풀밭 위의 점심 식사>(1863)(도판 10)에서 빛의 움직임에 따라 변화하는 신체를 표현하며 고전주의 회화에서 통용되던 절대적이고 고정불변하는 몸에 대한 탈피를 알렸다. 이는 이전의 회화에서처럼 ‘정체적이고 영원한 신체, 현실을 떠난 신체, 만인 공통의 신체가 아니라 살아있는 환경



도판 10 에두아르 마네, 풀밭 위의 점심 식사, 1863

속의 신체, 순간순간에 따라 변화하는 신체, 미의 규칙에 저항하는 신체’의 등장으로 더 이상 해부학적인 지식에 기반을 둔 이상적인 신체가 아닌, 시시각각 변화하는 빛에 의한 외적 현실로서의 몸을 재현하는 것에 집중하며 현대적인 신체의 출현을 예고하였다.³³⁾

33) 한림미술관, *몸과 미술* (서울: 이화여자대학교출판부, 1999), 11.

이러한 현대적인 신체의 탄생에 힘입어 1910년 필로포 토마소 마리네티(Filippo Tommaso Marinetti, 1876~1944)의 ‘미래주의 선언’(1909)을 시작으로 미래주의 예술가들은 신체를 시와 노래, 춤, 회화, 문학 등이 자연스럽게 뒤섞인 공연 형식을 이행해 나갔다. 마리네티는 미래주의 선언을 통해 “우리는 신체의 직접적인 표현과 행위를 통하여 끊임없이 새롭고 경이로운 조형 요소를 발견해 나갈 것이다”³⁴⁾라고 선언했다. 당시 미래주의 예술가들에게 있어 신체는 기존 통념이나 체제를 향한 직접적인 도전이자 선언으로 인식되었고, 시와 음 등의 역동적인 소음은 이러한 신체와 행위와 더불어 작품에 있어 관객의 관심을 유도해 내는 하나의 방편으로 사용되었다. 그 결과 미래주의 예술가들의 ‘공연은 삶을 예술의 영역으로 편입시키는 결과를 가져왔고, 동시에 퍼포먼스를 예술의 독자적 영역으로 확립하는 결정적인 계기를 마련했다.’³⁵⁾

하지만 이러한 움직임에 반하여 모더니스트 비평가, 마이클 프리드(Michael Fried, 1939~)는 미술에 있어서 연극성(theatricality)은 작품의 본질을 방해하는 요소로서 철저히 배격해야 함을 주장했다. 그는 ‘모든 종류의 예술을 아우르는 혼성예술의 전형인 ‘연극(theater)’을 모더니즘의 적으로 간주하고, 미술에서 ‘연극성’을 쳐부수는 것, 그리하여 미술의 순수성을 지키는 것을 예술로서의 진정성을 보존하는 길로 천명했다.’³⁶⁾

그러나 이러한 프리드의 주장에 반격하며 취리히 다다이스트들은 ‘카베레 볼테르’라는 공간에서 야수파, 입체파, 미래파 화가들의 작품들로 공간을 장식하고, ‘랭보와 아폴리네르의 작품 낭송을 계획’하였으며, ‘러시아의 발랄라이카 음악 공연 및 조피 트이버아르프의 춤, 그리고 에미 헤닝스의 노래를 계획’하였다.³⁷⁾ 이들의 퍼포먼스는

34) 김아영, “현대미술에 나타난 신체의 조형적 활용과 그 지표성에 관한 연구,” (석사학위, 중앙대학교 대학원, 2019), 5.

35) Ibid., 6.

36) 윤난지, *추상미술과 유토피아*, (과주: 한길아트, 2011), 434.

37) C. W. E. Bigshy, *다다와 초현실주의*, 박희진 역, (서울: 서울대학교 출판부,

당대 미술계의 권위로부터 벗어나는 반예술적 시도로 오히려 그 대척점에 있던 우연성과 무작위성, 그리고 제의적 성격의 원시성 등을 새로이 도입하여 기존과는 다른 형태의 예술을 확립해 나갔다는 점에서 의미가 있다.

한편, 미국의 추상표현주의 작가 잭슨 폴록(Jackson Pollock, 1912~1956)은 액션페인팅 작업들을 진행하였다. 폴록의 회화에서 신체의 개입은 더욱 직접적으로 나타났다. 캔버스 위에 물감을 흩뿌려 작업을 진행해 나간 작가는, 물감을 흩뿌리는 행위 자체에 초점을 맞춰 ‘회화를



도판 11 잭슨 폴록의 액션 페인팅

물질적인 체현이자 이벤트의 결과물로 강조’³⁸⁾하였다. 이에 따라 캔버스는 작가의 행위를 통해 작가의 몸과 물감이 만나는 장소로 전환되어 ‘캔버스는 더 이상 전통적인 의미의 ‘그림’을 위한 장소가 아니라, ‘행위하기 위한 활동 장소’³⁹⁾로 체험되기 시작했다.

2.2. 1960년대 경험과 개념의 도래

20세기 후반 현대미술은 신체를 중심으로 전개되어 왔다. 일반적으로 신체 미술은 퍼포먼스의 하위 장르로, 신체를 통해 행해지고 경험되어지는 미술을 지칭한다. 신체 미술은 처음에는 단발적인 사건으로 진행되었다가 1950년대 말에 이르러서야 점차 해프닝이나 이벤트라는 용어로 집약되기 시작했고, 이를 토대로 1960년대 후반부터는 퍼포먼스라는 독립적인 미술의 한 형태로 자리매김하였다.

1987), 24.

38) 김아영, Op. cit., 8.

39) 트레이시 위, *예술가의 몸*, 심철웅 역, (과주: 미메시스, 2007), 50.

초기의 신체 미술은 개념미술의 영향으로 개념 중심적이고 과정 중심적인 성향을 띠었다.

"개념 예술이라는 것은 물체라는 형식으로 표현하지 않고 시간, 공간, 그리고 물질의 가장 직접적인 표현 매체가 되었다. 따라서 퍼포먼스는 예술의 개념을 물질화하는데 가장 이상적인 수단이며, 다수의 예술론에 대응하는 실천이기도 했다."⁴⁰⁾

작품이 물리적인 물질을 넘어서서 개념과 행위로까지 그 범주가 확장되어 감에 따라 20세기 중반 신체 미술은 예술의 탈물질화 경향을 이어 나갔다. 당시 신체와 행위를 기반으로 하는 퍼포먼스의 경우에는 현상학적 신체와 더불어 다양성과 탈 범주화, 이분법의 탈피 등의 포스트모더니즘 미술의 특징과 맞물려 일상의 활동들까지 예술의 범주로 포섭하였고, 이는 신체를 매개로 삶과 예술 간의 경계를 흐리고자 하는 시도로 이어졌다.

이와 관련하여 해프닝의 창시자 앨런 캐프로(Allan Kaprow, 1927~2006)는 작품에 있어 충동과 우연성과 불확정성을 추구하며, 미술관이나 갤러리를 벗어난 '실제적인 사건(event)'으로서의 해프닝을 주장하였다. 일반적으로 해프닝은 1960년대 등장한 새로운 형태의 미술로 비재현적이고 일회성이 강한 공연예술이나 전시 등을 일컫는 용어로 춤, 음악, 연극을 복합적으로 포용하면서 예술과 일상의 경계를 해체해 나갔다.

미국 작가 존 케이지(John Cage, 1912~1992)는 해프닝의 초기 발전에 큰 영향을 미친 작가이다. 케이지는 자신의 작품 <4분 33초>(1952)(도판 12-13)에서 피아니스트로 하여금 무대에 올라 4분 33초 동안 아무 건반도 누르지 않고 조용히 팔만 세 번 정도 흔들며 보는 것으로 공연을 마무리 짓게 하였다. 관객이 기대한 연주 소리는 끝내 들리지 않았지만, 그사이에 발생한 소음과 우연한 소리, 관객의 야유와 탄식

40) 로즈리 골드버그, *행위예술*, 심우성역, (서울: 동문선, 1989), 211.

등이 4분 33초 동안의 음악이 되어 주었다. 이는 우연적이고 즉흥적인 것, 일상적이고 세속적인 것에 대한 실험으로, 뒤샹과 다다이스트들의 엘리트주의(절작으로서의 예술, 모더니즘 회화의 자기 지시적 속성)에 대한 비판적인 태도를 반영한 사례였다.



도판 12-13 존 케이지, 4분 33초, 1952

이브 클랭(Yves Kline, 1928~1962)은 <인체 측정 (Anthropometry)>(1960)(도판 14-16)에서 여성 퍼포머의 몸에 푸른 물감을 바르고 이들을 살아있는 붓으로 활용해 움직임의 흔적을 그려 나갔다. 거대한 캔버스를 벽과 바닥에 설치해 무대처럼 꾸미고 그 위에 종이를 덮은 뒤 잘 차려입은 관객들 앞에 텍시도 차림으로 나타나 나체의 여성 퍼포머들의 몸을 붓으로 삼아 그림을 그려 나간 것이다. 그 과정에서 작가는 작품의 지휘자가 되어 퍼포머들의 움직임을 조정하는 역할을 수행하였다. 이에 <허공으로 도약하기(Leap into the Void)>(1960)에서 클랭은 나아가 자신의 몸을 작업의 직접적인 도구로 사용하기 시작했다. 이러한 시도는 당대 신체 미술에서 예술가가 자기 몸을 예술의 한 형태로 사용하기 시작하면서 일상 속 경험 및 활동들을 예술의 지위로 격상시키고자 한 사례에 해당한다. ‘이러한 경험주의적 태도는 인생은 예술이라는 언어적 범주와 공간은 몸으로 체험되어지는 것이지 그려지는 대상이 아니라는 극적 현장성과 상호 구축적 상보성을 충분히 엿볼 수 있게 해준다.’⁴¹⁾

41) 김성희, “20세기 후기 미술에서 신체 기호의 의미 분석과 해석: 아바카노비치와 키키스키스를 중심으로,” (박사학위, 홍익대학교, 2006), 34.



도판 14-16 이브 클랭, 인체 측정(Anthropometry), 1960

작업에서 자신의 삶과 예술의 합일을 추구했던 요셉 보이스(Joseph Beuys, 1921~1986)는 예술이 실천적 목적에서 사회를 계몽해야 한다는 ‘사회적인 조각’을 주장하며 삶과 예술의 경계를 극적으로 해체해 나갔다. 그는 예술이 현실의 혁명적인 원동력인 동시에 모든 사회적 행위의 근간이 되기에 이를 바탕으로 한 소통과 참여를 기반으로 사회를 계몽해야 한다고 주장하였다. 그는 플럭서스와 해프닝 작업들을 갤러리라는 미술계 제도권 현장에서 구현시킴으로써 행위예술을 시각예술 범주

로 편입시켰으며, ‘작품을 예술적 행위와 관객의 인식 사이에서 소통하는 도구로 삼아 예술가의 사회적 역할을 강조’⁴²⁾하였다.

4.3. 오늘날의 신체와 경험

1970년대 이후 신체는 형식과 내용을 넘어 점차 정치적인 맥락과 결합하여 사회적 관습에 대한 저항적 메시지를 품은 작품들로 등장했다. 이 시기에는 퍼포먼스 또한 하나의 매체로 본격적으로 정립되었으며, 페미니즘 운동과의 결합을 통해 점차 포스트 젠더(post gender)적인 색채를 띠는 방향으로 전개되었다. 그리하여 ‘오늘날의 신체 미술은 정신과 육체를 포함한 자아와 타자, 중심과 주변과 같은 이분법들로부터 완전히 탈피하고자 하는 후기 구조주의자들의 철학에 기반하여 신체에 관한 새로운 정체성 담론을 형성하는 방향으로 발전하였다.’⁴³⁾

그 결과 현대의 신체 미술에서는 남성과 여성이라는 이분법적인 경계 너머에 존재하는 다양한 젠더 이슈를 신장시키는 반면, 미용이나 성형수술과 같은 다양한 변장 및 수술들을 통해 자신의 신체에 직접적인 변형을 가하는 작품들을 탄생시키기도 하였다. 이러한 흐름은 의료 및 과학 기술의 발전과 더불어 유기체의 몸에 기계를 결합하거나 그 경계를 허물어 외형을 변화시키는 등의 포스트휴먼적 제스처들을 취해가는데, 이러한 의미에서 1992년 휘트니 미술관에서 진행되었던 전시 《포스트휴먼》은 당대의 신체 담론을 문화 비판적인 시각에서 진행했다는 점에서 주목해 볼 만하다.

전시 《포스트휴먼》에서는 프로스테시스⁴⁴⁾와 ‘생명 유전공학 기술들에 의해 변형된 충격적인 신체 미술을 보여주었다.’⁴⁵⁾ 해당 전시에는

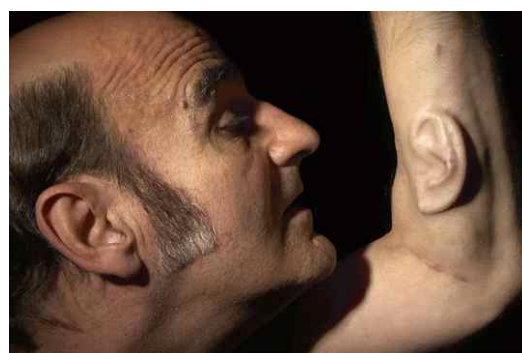
42) 김아영, Op. cit., 13.

43) *Ibid.*, 16.

44) 프로스테시스는 제2의 신체를 의미하는 것으로, 손상되거나 소실된 신체 일부 기능을 대신하는 인공장치를 일컫는 용어이다.

45) 전해숙, “현대미술 속의 신체 변형-포스트휴먼적 ‘경계 존재’의 실행 방식들,” *현대 미*

잘린 다리와 초현실적인 실내가 암시하는 동성애적인 코드를 보여준 로버트 고버, 혼적으로밖에 남을 수 없는 여성의 존재감을 제시한 제닌 안토니와 수잔 엡킨, 90년대 초 에이즈를 동성애자들에 대한 하늘의 심판으로 보도하던 억압적인 분위기 속에서 사라져간 동성애 애인을 기억하고자 한 펠릭스 곤잘레스-토레스, 남성과 여성이라는 성이 분화하기 이전의 미분화된 상태를 지칭하는 크리매스터 사이클(The Cremaster Cycle)을 시리즈로 제작한 매튜바니 등 다수의 예술가가 참여했다. 비록 작가들의 세밀한 분석은 포스트휴먼이라는 큰 주제 아래 인간 소외, 외모지상주의, 불확실한 정체성 등과 같이 비교적 관념적이고 추상적인 주제에 묻혀 덜 부각되었지만, 인간 신체가 지닌 물리적, 사회적 한계를 향해 제기된 작가들의 다양한 문제의식은 당대의 신체가 처한 위치를 극명하게 보여주었다. 이처럼 신체를 둘러싼, 신체가 지닌 생물학적, 정신적, 사회적인 조건들을 전복시켜 인간을 이전과는 다른 방식으로 규정해 나간다는 점에서 포스트휴먼 담론의 흐름이 주시 된다.



도판 17 스타락, 제3의 팔(The Third Arm), 1982 / 도판 18 스타락, 팔 위의 귀(Ears on Arm), 2007

무엇보다도 이 담론의 기저에는 신체가 가졌던 생물학적 한계가 기술 발전에 의해 극복해야 할 대상으로 인식된다는 특징이 있다. 이러한 관점을 적극적으로 받아들여 자신의 작업에 적용한 예술가로는 스타락(Stelarc, 1946~)이 있다. 스타락은 1970년대부터 인간 신체 능력을 향상시키고자 자신의 신체와 기계장치를 결합한 퍼포먼스를 발표해 온 작

술사 연구 31, no. 31 (2020), 135.

가로 저명하다. 그 중 1982년의 <제3의 팔(The Third Arm)>(도판 17)은 작가의 오른팔에 기계손을 하나 더 부착한 작품으로, 기계손의 움직임은 복부와 다리 근육에서 나오는 전기 신호로 제어하도록 했다는 특징이 있다. 반면, 2007년에는 자신의 팔에 귀를 이식한 <팔 위의 귀(Ears on Arm)> (도판 18)를 발표하기도 했다. 자신의 왼팔 피부 안에 생체 소재의 틀을 삽입한 뒤, 마이크로폰과 와이파이가 장착된 귀를 넣음으로써 인터넷에 연결된 사람이라면 이 귀를 통해 들어온 스타락 주변의 소리를 들을 수 있도록 한 것이다. 이처럼 스타락은 신체와 기계의 결합, 신체 내외부의 결합, 혹은 신체와 인터넷의 결합 등의 방식을 통해 신체의 한계를 극복해 나가는 실험들을 적극적으로 진행하였다.

오늘날의 신체적 경험은 앞서 살펴보았던 신체의 물리적인 변형을 피하며 그 한계를 극복해 나가고자 하는 신체 미술의 흐름과 더불어 인간과 비인간의 경계, 사회구조 속 통제되는 제한적인 신체 및 시스템 속 인간 행동 양상 등 개인과 사회의 상호관계성을 탐구하는 퍼포먼스로 그 흐름을 이어 나가고 있다. 최근에는 그 주제와 형태마저도 굉장히 다분화되었기에 이제는 퍼포먼스를 더 이상 회화나 조각과 같은 매체로 분류하는 것을 경계하고 인간 행동 양상 및 상호 관계성을 부각하는 지표로서 인식하자는 주장 또한 제기되고 있다. 이에 본 연구자는 서로 각기 다른 성질을 지닌 퍼포먼스 네 작품을 예로 들어 살펴봄으로써 현대의 퍼포먼스에서 구현되는 다층적인 수행의 양상에 대해 들여다보고자 한다. 이를 위해 본 절에서는 볼프강 라이프의 <헤이즐넛에서 온 꽃가루> (2013)와 안네 임호프의 <파우스트> (2017), 마리아 아브라모비치의 <Artist in Present> (2010), 그리고 타니아 브루게라의 <타틀린의 속삭임 #5> (2008) 작품들에 주목하였다.



도판 19-20 볼프강 라이프, 헤이즐넛에서 온 꽃가루, 2013

볼프강 라이프의 <헤이즐넛에서 온 꽃가루>(2013)(도판 19-20)는 전시장 바닥에 들판에서 채취해 온 황금색 헤이즐넛 꽃가루를 곱게 체로 쳐가며 뿌려가며 흐릿한 윤곽의 노란색 사각형을 완성한 작품이다. 라이프가 사용한 꽃가루는 1970년대부터 독일 남부에서 매년 4~6주 동안 채취한 것으로, 그가 직접 꽃가루를 세척하고 여과해서 종류별로 보관해 왔다고 한다. 한 해 동안 모은 꽃가루의 양이 크기가 작은 병 하나를 겨우 채울 정도인 것을 떠올려 본다면 전시장에 수놓을 만큼의 양을 위해서는 수년간의 시간이 필요했을 작품인 것이다. 깡마른 몸과 짧은 머리, 모노톤의 옷차림으로 마치 수도승을 연상시키는 분위기를 풍기면서 라이프는 수십 년의 세월 동안 모아 준비한 노란 꽃가루를 체로 쳐서 전시장 바닥에 드리운다. 라이프는 작업에 주로 ‘꽃가루나 우유, 돌, 밀랍 등 자연의 순환과 연관된 재료를 사용하여 지극히 단순하고 절제된 형태의 사각형이나 삼각형, 사변형, 원뿔 등의 기본 구조를 제시한다. 이에 형식적인 차원에서 미니멀리즘의 계보를 잇는 것처럼 보일 수는 있으나 주제나 재료에 대한 작가의 사색적인 접근은 기계적, 비개성적 엄격함을 속성으로 하는 서구의 미니멀리즘과는 뚜렷한 차이를 보인다.’⁴⁶⁾ 이는 그의 예술이

46) 김영미, “<볼프강 라이프: 통로-이행> 전 개최,” 국립현대미술관, 2003년 6월 30일,

<https://www.mmca.go.kr/pr/newsDetail.do?bdCid=200904050036905&menuId=6010000000&searchBmCid=200902260000002>

‘기하학이라는 형식의 문제가 아니라 자연에 기저한 보편적인 원리를 추구하며 서구적 관점에서 무시되어온 단순성의 본질, 텅 빈 공간, 초시간성, 초월성’⁴⁷⁾ 등을 지향하기 때문이다.



도판 21-22 안네 임호프, 파우스트, 2017

안네 임호프의 <파우스트>(도판 21-22)는 2017년 베니스 비엔날레 독일관에서 올려진 작품으로, 현대에 개인들이 물리적, 정치적, 경제적, 기술적 한계에 의해 제한되는 거칠고 소외된 현실을 묘사한 작업이다. 작품은 약 7개월 동안 매일 5시간 이상씩 지속되는 긴 퍼포먼스로, 출입구 앞 큰 케이지 안에 격리된 도베르만 경비견들과 사람이 파빌리온 지붕 끝자락에 앉아있도록 한 세팅 더불어 독일관 내부에 설치된 바닥에서부터 1m 높게 설계된 투명 플랫폼(이후 관객과 퍼포머의 공간을 분리하여 미디어에 의해 소비되는 몸의 이미지를 가시화하기 위한 장치) 등의 설정들은 작품에서 통제와 자유, 보이는 것과 보이지 않는 것, 그리고 그 안에서 상품화되고 이미지화 되어가는 우리의 몸의 현주소를 보인다. 이러한 몸에 관하여 파빌리온 큐레이터인 수잔 페퍼(Susanne Pfeffer, 1973~)는 다음과 같이 언급하였다.

“이 훈련된 연약한 몸들은 보이지 않는 권력구조에 의해 만연해져 버린 물질처럼 보입니다. 그들은 끊임없이 스스로를

47) *Ibid.*,

사물화/물건화 하는 데에 반항하는 주체들입니다. 미디어에서 보여지는 것은 이들 바이오-테크 몸(사람)들에게는 선천적인 것입니다. 퍼포머들은 그들의 움직임이 그들 스스로, 자의적으로 끝나지 않을 것을 잘 압니다. 단지 순수한 매개체로서 존재하는 것이죠. 그들은 스스로가 소비되기 위한 사진으로 전환되는 경각에 영원히 머물러 있을 것으로 보입니다. 그들은 이미지나 디지털 상품이 되길 갈망합니다. 극도로 미디어화하는 시대에서 이미지는 현실을 단순히 묘사하는 것이 아니라 되려 창조해버립니다.”⁴⁸⁾



도판 23 안네 임호프, 파우스트, 2017

임호프의 작품에서 특징적인 점은 퍼포머가 보이는 슬로우 모션으로 걷는 걸음걸이나 액체를 쏟는 것, 떨어지는 것, 서로서로 들고

48) Mousse, “Anne Imhof “Faust” at German Pavilion, Venice Biennale: Susanne Pfeffer in conversation with Noemi Smolik”, Mousse Magazine, 2017년 5월 12일,
<https://www.moussemagazine.it/magazine/anne-imhof-noemi-smolik-2017/>

나르거나 노는 것 등의 다크 플레이의 경우 어떠한 서사나 미리 설정된 액션 혹은 구체적인 지시 사항을 갖고 있지 않다는 점이다. 퍼포머들은 개별적으로 스스로의 행위를 통제하고 자유롭게 행동하며, 이에 작가는 이들을 통해 일어나는 일들에 대한 최소한의 통제권만을 갖고 스마트폰을 통해 지령을 전달할 뿐이다. 이에 임호프는 신체와 사물에 욕망을 부여하고 급진적이고 정체 불명한 현대 인류의 초상화를 렌더링하기 위해 인물들의 안무를 구성하고 오브제를 준비한다. 그리고 이러한 권력구조 속 몸이 처한 덧없고도 폭력적인 상황을 그녀의 아바타들을 통해 분출하며, 주로 오픈 결말의 반복으로 작품을 재구성해 나간다.

마리아 아브라모비치의 <Artist Is Present>(도판 24)는 2010년 뉴욕현대미술관에서 선보였던 작품으로 관객이 책상 하나를 사이에 두고 작가와 마주 앉아 서로를 지긋이 바라보는 작품이었다. 이전까지 자신의 배에 칼로 별을 그리거나 피 묻은 소뿔을 하루 종일 닦고, 거칠고 날 것

상태로의 몸을 통해 관객이 경악할 만한 과격한 퍼포먼스로 다가갔던 그녀였기에 조용히 눈을 마주치는 것만으로 진행되는 이 퍼포먼스는 그녀에게 있어 새로운 도전이었다. 특히 이 작품의 경우, ‘인간 본성의 능력 외에 어떤 추가적인 꾸밈이나 도구 없이 있는



도판 24 마리아 아브라모비치, Artist Is Present, 2010

그대로 관객과의 진정한 소통을 수행해'⁴⁹⁾냄으로써 이전까지 최고치의 인내와 고통을 감내하며 관객에게 전달하고자 했던 에너지가 이제는

49) 정다은, “포스트모더니즘을 넘어서(Beyond Postmodernism) 공연예술연구-마리아 아브라모비치의 2000년도 이후의 공연 분석을 중심으로,” *드라마 연구*, no.6 (2021), 194.

차분히 눈을 마주치는 것으로 구현되는 특별한 전환점이었다고 한다. 작가는 전시 기간 내내 그 자리에 머물러 관객을 마주하는데, 어떠한 추가적인 도구나 장치 없이 작가의 존재만이 작품의 유일한 재료였다는 점에서 아티스트의 존재 자체가 작품이 되는 퍼포먼스의 정수를 보인 것이다.

타니아 브루게라의 <타틀린의 속삭임 #5>(도판 25)는 2008년 Tate 미술관에서 진행했던 작품으로 두 명의 말을 탄 경찰관이 미술관을 누비며 관객을 통솔한 작품이다. ‘이쪽으로 가지 마십시오,’ 혹은 ‘벽에서 멀리 떨어지십시오.’ 등의 말을 건네며 마치 실제 시위 현장이나 도로 위 군중을 통제하듯 전시장에서 관객의 동선에 제재를 가했다. 이에 관객은 경찰관의 지시대로 몇 발짝 물러나거나 자리를 이동하며 때로는 구석에 물리기도 하였다. 살아있는 말이 미술관을 활보하여 이목을 끈 이 작품은 관객이 ‘권력’과 ‘지휘 통솔권’에 대해 다시 한번 생각해 보도록 유도했다. 50)



도판 25 타니아 브루게라, 타틀린의 속삭임 #5, 2008

이처럼 현대의 퍼포먼스는 개인적인 수행의 과정으로 작품을 이끌어 나가기도 하고(볼프강 라이프), 신체에 개입되는 권력구조를 매너리즘에 빠진 몸들을 기호로 하여 수행적으로 대담하게 드러낸다거나(안네임호프) 작가의 존재만으로 관객에게 작품의 의미가 전달하기도 하며(마리아 아브라모비치), 사회 통제 방식을 미술관에서 구현하는(타니아 브루게라) 등 그 주제와 범위도 다양하다.

21세기 예술가들에게 있어 퍼포먼스는 더 이상 다학제간의 정의

50) 김민정, “타니아 브루게라, 2018 테이트 모던 터바인홀 현대 커미션작가 선정.”, 월간미술, 2018년 2월 26일,

<https://monthlyart.com/tag/%ED%83%80%EB%8B%88%EC%95%84-%EB%B8%8C%EB%A3%A8%EA%B2%8C%EB%9D%BC/>

할 수 없는 공존의 장이 아니다. 퍼포먼스는 오히려 작가-관객-작품의 관계에 대한 프로토콜 혹은 기존의 개념을 시험하는 방편이며, 관객을 위해 고안된 이벤트로 받아들여지기보다는 사람들과 사물 사이의 관계 양상을 적극적으로 가시화시켜 우리의 주의를 끄는 것에 가깝다. 따라서 현대의 퍼포먼스는 일시적인 공동체를 위한 라이브 이벤트를 열거나 수행성에 대한 개념적인 태도를 비추고, 사회 제도적 규범이나 규칙들이 우리에게 어떻게 적용되는지 등을 물으며 다층적인 레이어들을 통해 구성해 나간다. 또한, 오늘날의 퍼포먼스는 더 이상 라이브성(liveness)에 혈안이 되어 있거나, 살아있는 몸의 현존을 정의하는 데에 쓰이지 않는다. 오히려 라이브(live)가 지닌 변화 가능성이나 불안정성의 경계적인 상태에 주목하여, 어떻게 주체와 객체가 불안정화되는지, 어떻게 개인과 사회가 상호적으로 형성되는지 등에 초점을 맞춘다는 특징이 있다.

이처럼 본 장에서는 19세기 후반에서부터 현대에 이르기까지 경험과 그 경험을 이행하는 신체의 관점에서 미술사적 궤적을 찾아보았다. 이에 경험에 대해 보다 깊이 이해하기 위해 다음 장에서는 예술적 경험을 아우르는 두 학자(프리드리히 니체와 존 듀이)의 견해를 참고하여 경험에 녹아있는 실천적 성질에 대해 살펴보고자 한다.

3. 예술적 경험에 대한 이해

작가의 경험이 작품의 수면 위로 끌어올려질 때, 우리는 예술의 범주에 대해 다시금 재고해 보게 된다. 예술이 경험을 포용하는 순간, 경험의 어디까지가 혹은 어떠한 모습이 예술에 속하게 될지가 굉장히 모호하기 때문이다. 모든 경험을 예술로 인식할 경우, 예술은 도리어 예술로 불릴 힘을 잃는다. 마치 범주의 무분별한 확장이 해당 개념의 정의(定義)를 위협하고 큰 혼란을 야기하는 것과 같은 이치이다. 예를 들어, 낡은 건물의 손때 묻은 흔적이 아름다워 보인다고 해서 그 건물에 대해 ‘예술적이다’라고 말할 수는 있지만 그렇다고 해서 이를 예술작품으로서는 읽지 않는 것처럼, 예술이 작가의 경험을 포괄한다고 해서, 모든 작가의 경험이 예술로 승화되는 것은 아닐 것이다. 그렇다면 예술의 범주에 포함되는 경험은 무엇이고 그 경계는 어디에 있을까? 어떻게 하면 작가의 생생한 경험이 그 자체로 작품이 되어 작가의 손을 떠나지 않고 다시금 작가의 삶 속으로 환원될 수 있을까?

이에 본 연구자는 예술에 대해 삶을 포용할 보다 확장적인 관점을 견지할 필요성을 느낀다. 20세기 중반을 기점으로 그동안 조금씩 해체되어 오던 삶과 예술의 경계는 점차 흐려져 갔다. 뒤샹의 레디-메이드에 이어 팝아트를 거치며 우리의 일상엔 예술에 빼놓을 수 없는 주요한 재료가 되었고, 이후 1960년대의 해프닝이나 이벤트도 장르간의 경계를 초월하며 작품을 더 이상 물리적인 사물이 아닌 하나의 ‘사건’으로 치환해 나갔다. 하나의 사건이 된 예술은 이후 참여자들 사이의 직접적인 ‘경험’으로 대두하여, 관객을 수동적 관찰자에서 능동적 참여자로 이끌고, 작품을 가치와 경험이 재구성되는 장소로 전환해 나갔다. 이렇듯 경험이 재구성되는 장소로서의 작품은 퍼포먼스라는 매체의 출현을 야기했는데, 현대에 와서는 이 퍼포먼스 또한 매체로서의 개념보다는 ‘performative’(수행적)를 이해하는 포괄적인 개념인 ‘performativity’(수행성)로 파악하고자 하는 흐름이 제기되었고, 이러한 논의는 현재까지 이어지고 있다.⁵¹⁾

본 연구자가 판단하기에 현대미술에서 예술은 이처럼 퍼포먼스를 필두로 삶과의 이분법적인 고리를 더욱이 해체하고 서로에게 보다 상호침투적으로 스며들고 있다. 그리고 이것은 퍼포먼스가 전제로 하는 ‘사건성’과 ‘주체의 경험’에 의해 가능하다고 파악된다. 따라서 이러한 경험에 무게를 두어 예술을 예술작품이라는 작가의 생산물로 판단하지 않고 예술적 경험이 작동하는 사건으로 삶의 연장선상에서 파악할 수 있다면 어떨지 생각해 보았다. 그렇다면 예술작품 속 잃어버린 작가의 지위도, 현대미술에서 축소되어 왔던 작가의 역할도 다시금 회복할뿐더러 나아가 예술이 삶을 위해 무엇을 해 줄 수 있을지 삶을 향한 예술의 역할까지도 더욱이 폭넓게 재고해 볼 수 있지 않을까?

이러한 관점에서 이번 장에서는 다음과 같은 두 개의 절로 나누어 삶과 예술을 매개하는 경험의 성질에 대해 살펴보고자 한다. 첫 번째 절에서는 니체의 ‘예술가를 위한 예술’을 통해 삶의 실천으로서의

51) 조나 웨스터만(Jonah Westerman)은 퍼포먼스와 관련하여 “퍼포먼스는 우리 언어에 더 깊이 파고들수록 무한히 후퇴합니다. 종종 퍼포먼스는 어디에나 있고 어디에도 없는 것처럼 보입니다”라고 말하며 이제는 더 이상 퍼포먼스를 하나의 예술 매체로 보는 것을 지양해야 함을 주장한다. 그는 도리어 퍼포먼스에 대해 예술을 사람들이 더 넓은 사회와 어떠한 관계를 맺고 상호작용하는지 이해하기 위한 척도로 이해할 것임을 촉구한다. 이와 관련하여 루시 리퍼드(Lucy R. Lippard) 또한 현대의 퍼포먼스를 매체가 아닌 커뮤니케이션의 미학으로 집약시킨다. 사람들이 모이는 패턴이나 공동체를 구성하는 방식 및 사회적 관계에 대한 구조적 변환 가능성 등에 대한 질문을 바탕으로 현대의 모습을 이해하기 위한 새 척도로서 퍼포먼스를 주장하는 것이다. 작품이 하나의 사건으로 나타나 주체들의 경험이 곧 작품으로 치환되는 경우는 대개 퍼포먼스의 형태를 띠고 있다. 하지만 이들은 퍼포먼스가 단순히 회화나 조각, 영상과 같은 하나의 매체로 구분되는 것을 경계하고, 오히려 수행의 관점에서 인간 행동 양상 및 상호관계성을 부각하는 하나의 지표로 인식할 것임을 주장한다. (Jonah Westerman, “The Dimensions of Performance”, Tate 홈페이지, 2023년 8월 19일에 접속)

<https://www.tate.org.uk/research/publications/performance-at-tate/dimensions-of-performance> 및 Catherine Wood, *Performance in Contemporary Art*, (London: Tate, 2018) 참고.)

예술에 대한 가능성을 파악하고, 듀이가 ‘경험으로서의 예술’을 통해 주장하는 질성적이고 자연적인 경험에 대해 알아봄으로써 미적 경험을 둘러싼 예술의 실천적 성질을 파악해 본다.

3.1. 니체의 ‘예술가를 위한 예술’

니체의 예술철학은 ‘학문은 예술가의 광학으로 바라보지만, 예술은 삶의 광학으로 바라본다’⁵²⁾라는 한 문장으로 정리될 수 있다. 이는 예술의 중심에는 예술가가 아닌 삶이 있어야 한다는 주장으로, 예술에 있어서 삶의 가치를 우선시하는 예술가의 태도에 대한 중요성을 내포한다. 따라서 니체의 예술가를 위한 예술은 ‘예술가적 예술 활동에 대한 대안으로서 삶의 예술을 제시’하는 것으로, ‘예술 활동을 삶에 적용하여 삶에 대한 도덕적 해석을 넘어서는 미적 해석’의 가능성을 열어 놓는다.⁵³⁾

니체에게 있어 삶은 가상에 토대를 두고 있다. 그는 인간의 삶에서 현실을 주어진 것이자 변형되는 대상으로 파악한다. 이는 삶을 현실의 여건에 따라 때로는 희망적으로, 때로는 절망적인 것으로 간주하는 것이다. 현실이 절망적일 때, 삶은 이를 탈피하고자 새로운 가능성을 꿈꾸고, 그렇게 꾸민 꿈은 다시금 현실로 돌아와 기존의 현실을 변화시킨다. 이러한 전환을 야기하는 것이 니체에게는 바로 꿈과 도취, 그리고 예술의 세계이다. 사실 꿈과 도취, 그리고 예술의 세계는 현실과는 거리가 있는 가상의 세계이다. 다만, 가상의 세계이지만 가상에만 머무르는 것이 아니라 현실과 직접적인 관계를 맺으며 점차 현실을 변화시키기도 하는 가시적인 힘이 있는 세계이기도 하다. 즉, 가상을 통해 삶 속에서 가상을 구현시키는 실천적 영향력이 있는 세계인 것이다.

52) 프리드리히 니체, *비극의 탄생*, 이진우 역, (서울: 책세상, 2005), 12.

53) 이선, “니체의 삶의 예술과 예술가,” *새한철학회* 105, no.3 (2021): 222.

이와 관련해 니체는 이 가상의 세계를 예술에 적용시킴으로써 예술가의 예술 활동에 대해 다룬다. 니체에게 있어 예술가들은 대상을 아름답게 보는 법과 아름답게 만드는 법을 아는 사람들이다. 니체는 예술가들의 예술 활동에서 삶에 대한 실천적인 태도를 배울 수 있다고 설명하면서, 이러한 태도는 ‘미적 바라봄’과 ‘미적 행위’를 통해 함양될 수 있다고 주장한다. 대상을 아름답게 보는 법을 ‘미적 바라봄’이라고 한다면, 대상을 아름답게 만드는 법이 ‘미적 행동’에 속한다. 이때 ‘미적 바라봄’이란 진리를 인식하는 학문적 시선을 버리고 가상을 바라볼 줄 아는 예술가적인 시선으로 전환하는 것⁵⁴⁾인데, 이와 관련하여 니체는 예술가는 예술가적 관점과 가상성을 바탕으로 미적 바라봄을 체화했지만 이를 완전히 발현시켜 대상을 변화시키는 것까지는 성공하지 못했다면서 이들의 더 강한 실행력을 요구한다. 심미적 차원에서 아름다움을 추구하는 것만이 아니라 ‘미적 가상의 유희를 체화시켜 일상에서 발현’⁵⁵⁾시키는 것의 필요성을 역설하면서 말이다.

이에 니체는 이러한 일상의 삶에서 아름다움과 숭고함을 성취하기 위해서는 생리적 차원의 도취가 필수적이라는 사실을 언급한다. 예술이 있으려면, 다시 말해 ‘어떤 미적 행위와 미적 인식이 있으려면 특정한 생리적 선결 조건이 필수 불가결하다. 즉 도취라는 것이’⁵⁶⁾필요하다는 것이다. 몸 전체에 흥분을 고조시키는 도취의 경우, 그 본질은 ‘힘이 상승하는 느낌과 충만함의 느낌’⁵⁷⁾에 있다. 이 도취와 관련해 니체는 도취가 생리적인 차원으로부터 예술적 충동을 불러일으켜 ‘미적 가상의 아름다움 뿐만이 아니라 이 미적 가상을 완전하게 미적 행동으로 실현하는 완전성을 추구한다’⁵⁸⁾고 설명한다. 그에게 있어 예술이란 ‘사물이 자기의 완전함을 반영하게 될 때까지, 이렇게

54) *Ibid.*, 207.

55) *Ibid.*, 222.

56) 프리드리히 니체, *바그너의 경우, 우상의 황혼, 안티크리스트, 이 사람을 보라*, 디오니소스 송가, 니체 대 바그너 중 “우상의 황혼”, 백승영 역 (서울: 책세상, 2005), 147.

57) *Ibid.*, 148.

58) 이선, *Op. cit.*, 220.

완전성으로 변화시켜야'⁵⁹⁾하는 것이며, 이를 위해서는 도취를 통해 미적 바라봄을 미적 행위로 이행하여 완전성을 추구하도록 해야 한다는 것이다.

사실 니체가 『즐거운 학문』의 서문에서 언급하는 ‘예술가를 위한 예술’⁶⁰⁾은 하나의 정교한 예술론이라고 볼 수는 없다. 그러나 본 연구자는 니체의 예술가를 위한 예술이야말로 삶을 위한 예술을 주장한 그의 예술관이 뚜렷하게 드러나는 대목이라고 생각하기에 삶의 실천으로서의 예술에 대해 다루는 본 연구와 깊은 관련이 있다고 판단하였다. 특히 작품 활동이 작가라는 한 개인을 변화시키는 충분한 방법임을 설명한다는 점에서 니체의 ‘예술가를 위한 예술’은 우리가 예술을 통해 어떻게 더 나은 삶으로 나아갈 수 있는지 그 방법에 대해 일깨워준다.

3.2. 듀이의 ‘경험으로서의 예술’

니체와 마찬가지로 듀이 또한 예술적 경험을 통한 아름다움이 충만한 삶을 추구한다. 니체의 사상에 이어 ‘이성의 독재와 허구를 경험철학에서 파헤친 듀이는 삶의 희망을 예술에서 찾고 있다.’⁶¹⁾ 그에 따르면 모든 정신적, 실천적 활동의 정점에는 아름다움에 대한 추구가 있으며, 모든 사람의 삶에는 예술적 속성이 내재한다.⁶²⁾ 그에게 있어 예술은 예술 작품이라는 예술가의 생산물이라기보다 ‘삶을 구성하는 다양한 요소들을 적절히 재구성하고 통합하여 하나의 경험이 되게 함으로써 심미적 질성이 풍부한 삶을 만드는 활동을 가리킨다.’⁶³⁾

듀이는 자신의 저서 <경험으로서의 예술>에서 경험이 곧

59) 니체, Op. cit., p.148.

60) 니체, *즐거운 학문*, 안성찬 역 (서울: 책세상, 2005): 30.

61) 존 듀이, *경험으로서의 예술 II*, 박철홍 역, (과주: 나남출판사, 2017), 329.

62) *Ibid.*, 332.

63) *Ibid.*

예술이라는 주장 아래 경험의 관점에서 예술의 성질을 파악해 나간다. 경험의 관점에서 예술의 성질을 밝힌다는 것은 예술을 창작하는 예술적 경험에 비추어 예술의 성질을 파악한다는 것을 말한다.⁶⁴⁾ 하지만 예술적 경험 또한 이미 경험의 한 종류이기에 예술적 경험에 대한 새로운 이해는 곧 예술이 기존 경험의 성질을 다시금 구축하도록 하고 이는 다시금 예술의 성질을 재해석하는 데에 활용되면서 서로 상호-의존적이면서 순환적인 관계를 맺고 있다는 것이 그의 주장이다.

듀이가 강조하는 경험의 핵심은 경험 속에 작용하는 질성적 사고에 있다. 질성적 사고는 이성적 사고와 반대되는 개념으로 지적이거나 이론적인 사고의 결과로써의 앎이나 지식과는 거리가 있다. 예를 들어 예술작품의 경우, 그 작품만이 가진 고유한 특성을 일컬어 질성이라고 부르는데, 이때 질성이란 것은 지적, 이성적 사고에 의해 포착되지 않는 특성을 의미한다. 이러한 질성에 대해 전통 철학에서는 ‘실재와 본질은 이성에 의해 파악될 수 있는 자연의 속성인 데 반하여, 성질(질성)은 경험이 만들어낸 것일 뿐 실재와는 무관’⁶⁵⁾하다고 말한다. 대표적으로 플라톤은 이성과 경험을 구분하면서 이성에 의해 실재를 탐구하는 것을 인간 사고의 주요한 특징으로 보았고, 데카르트 또한 본질과 질성을 구분함으로써 본질만 자연의 속성, 즉 실재로 인정하였다. 하지만 이 두 철학자의 주장과 달리 듀이는 질성을 자연의 구성 요소로서 회복시키려는 노력을 가하며 이성적 사고에 대한 대안으로서 자연에서의 질성의 위치를 되찾고자 하였다.

듀이에게 있어 자연은 ‘수없이 많은 교변작용(trans-action)⁶⁶⁾을 일으키는 사건을 포괄하는 하나의 거대한 사건’⁶⁷⁾으로 정의된다. 그에 따르면 모든 생명체는 서로 관계를 맺으며 환경과의 상호작용 속에서

64) *Ibid.*, 283.

65) *Ibid.*, 291.

66) 여기서 교변작용이란 ‘주체와 객체로 구분되기 이전에 이 둘 모두를 포괄하는 작용’으로, ‘양자를 변인으로 하는 일종의 함수와 같은 것’으로 파악하고자 한다. (*Ibid.*, 297 참고.)

67) *Ibid.*, 297.

존재하는데, 인간이 몸담은 자연 또한 인간의 경험을 넘어서는 절대적인 것이 아니라 인간과 상호의존적으로 관계 맺는 상황이자 사건으로 파악될 수 있다고 말한다. 특히 상호작용을 존재의 기본 단위로 파악한 듀이는 인간과 자연을 주체와 객체로 나누지 않고, 이러한 구분이 생기기 이전의 복합적이고 총체적인 ‘사건’들을 통해 이해함으로써 이들 사이의 끊임없는 교변작용이 이들로 하여금 서로 독립되지도 구분되지도 못하도록 유기적 총체성으로 엮이도록 한다는 점에 주목한다. 그에 따르면, 계속되는 교변작용이 일어나는 총체적인 사건을 아우르는 자연은 결코 인간으로부터 동떨어진 독립적인 사물이나 사건의 집합체가 아닌 것이다. 이러한 맥락에서 자연은 수없이 변화하기에 상황은 결코 일반화될 수 없게 된다.

앞서 언급한 질성적 사고 또한 이러한 총체성의 관점에서 이해해 볼 수 있다. 질성적 사고란 전통적인 관점과는 달리 지적인 것을 넘어서서 지적인 것과 비지적인 것이 구분되기 이전의 상황을 전체적으로 파악할 수 있는 ‘직관’과 관련이 깊다. ‘사고는 사고의 과정서 파악된 질성을 사고에 반영하며, 사고의 발전에 따라 계속해서 변화하고 발전하는 질성을 포착’⁶⁸⁾한다. 이러한 맥락에서 듀이가 궁극적으로 주장하는 ‘하나의 경험’에는 바로 이러한 질성적 사고와 지적, 이론적 사고가 서로 통합되어 다분히 협력적인 관계로 발현된다. 하나의 경험은 크게 세 단계로 진행되는데, 각 단계를 살펴보자면 다음과 같다.

첫째는 ‘일차적 경험’의 단계이다. 일차적 경험이라는 것은 아무런 가공 없이 원래 있는 그대로 것을 직접 경험하는 단계이다. 상당히 우연히 일어나는 경험이며, 최소한의 반성적 사고가 개입된 단계로 예술가로 따지면 무엇인가를 표현하고자 하는 것을 포착하여 본격적으로 창작활동을 시작하려는 단계이다. 둘째는 ‘반성적 경험’의 단계이다. 반성적 경험이란 반성을 통하여 정리된 것들에 대한 경험으로, ‘반성’은 지적이고, 분석적이거나 논리적인 사고 방법을 말한다. 이 단계는 예술가로 따지면 그림을 그리거나 조형물을 만들면서 작품활동을

68) *Ibid.*, 304.

해 나가는 단계, 즉, 앞의 단계에서 포착한 질성을 표현하는 단계로 이성적 사고의 개입이 이루어지는 단계이다. 마지막으로 하나의 경험은 이 두 단계를 거치며 완결 단계로 나아가게 되는데, 여기서는 질성적 사고와 이론적 사고가 통합되어 작동한다는 특징이 있다. 앞의 일차적 경험의 단계와 반성적 경험의 단계 속 사고와 경험들이 서로 대립하지 않고 상보적으로 교류하면서 하나의 경험이 완결에 이르기까지 협력하는 단계가 바로 이 세 번째 단계인 것이다. 이때 ‘질성적 사고는 거의 본능적이며 근본적인 사고 작용’으로 파악되며, ‘이성적 사고는 질성적 사고에 의해 제기된 문제를 해결하기 위한 수단으로 작동한다.’⁶⁹⁾

따라서 하나의 경험이 이루어지는 과정을 미루어 보아 듀이에게 있어 예술은 넓은 의미에서 경험에 의해 마주치는 ‘자연 상태에 있는 사물이나 사건을 인도하여, 경험 주체에게 풍부한 의미의 예술적 경험, 즉 자연이 완결된 최상의 상태에’⁷⁰⁾ 이르는 것을 경험하게 해 주는 것으로 파악 가능하다. 이러한 듀이의 예술관에 대해 박철홍은 다음과 같이 해석한다.

“예술가는 하나의 경험의 과정에서 질성적 사고를 통해 포착한 강렬한 삶의 의미, 자신이 직접 경험한 사태에만 들어 있는 고유하며 독특한 의미를 구체적인 작품으로 표현하는 사람들이다. 이 점에서 듀이는 진정한 예술은 순수한 이성적 사고의 산물도, 모방의 결과도, 단순한 상상이나 환상의 산물도, 유희나 여흥을 위한 것도 아니다. 이러한 예술은 우리의 일상적이고 치열한 삶의 현장과 긴밀한 관련이 없다. 듀이에게 예술은 웃고 울며, 무언가를 성취하고 실패하는 우리의 일상적인 삶의 과정과 분리된 것이 아니다. 오히려 예술 작품은 그러한 삶에 충실하며 그러한 삶을 애정을 가지고 바라볼 때 갖게 되는 통찰의 결과로 생겨나는 것이다. 일상적인 삶의 과정에서 갖게

69) *Ibid.*, 318.

70) *Ibid.*, 326.

된 삶의 ‘새로운 의미와 통찰’을 포착하고 표현하려는 강렬한 욕구의 결과이다.”⁷¹⁾

듀이의 주장에 따르면 이러한 심미적 질성은 비단 예술가의 경험에만 존재하는 것이 아니다. 그는 모든 경험에는 심미적 질성이 존재하며, 이를 향유하는 삶을 살기 위해서는 ‘예술이 모든 사람의 실천적 활동 즉 삶 속에 내재하고 있는 특성임을 인정’⁷²⁾해야 한다고 말한다. 그리고 이러한 인정을 바탕으로 우리는 ‘일상에서 예술을 향유하는 삶을 살거나’ ‘삶을 예술적인 삶’으로 만들어 나감으로써 심미적 질성을 향유하는 삶을 살아갈 수 있다고 주장한다. 특히 듀이는 예술을 응용예술과 순수예술의 프레임으로 인식하는 것의 위험성에 대해 언급하면서 만약 우리가 순수성을 지키고자 한다면 예술가가 아닌 사람들이 예술을 향유하기 위해서는 소비자로 전락해 버린다는 사실을 상기시킨다. 따라서 예술가가 아닌 사람들을 예술의 소비자로 전락시키지 않기 위해서 듀이는 예술을 예술품이 아닌 예술작품으로 이해할 것을 촉구한다. 그는 예술품을 단순히 예술가에 의해 창작된 산물로서 간주하지만, 예술작품은 예술적 경험이 작동하는 형태로 심미적 질성이 향유되는 경험으로 이해한다. 따라서 예술이 ‘하나의 경험’으로부터 파생되었다는 사실은 예술이 희로애락과 고된 노동으로 점철된 현실 인의 삶 속 경험과 긴밀한 관계를 맺음으로써 삶에 대한 보다 총체적인 경험을 가능하게 한다는 점을 의미하는 것이다.

우리가 스스로를 저마다의 인생을 가꾸는 ‘인생의 예술가’⁷³⁾로 생각한다면, 우리는 우리의 삶 속에서 저마다의 질성을 향유하는 예술가가 된다. 듀이의 말처럼 ‘다양한 삶의 구성 요소들이 서로 통합되어 리듬 있게 전개되는 삶에서 삶의 심미적 질성이 풍부하게 드러나며, 그만큼 삶은 곧 예술적인 것’⁷⁴⁾이 되는 것이다. 이처럼 듀이는

71) *Ibid.*, 326~327.

72) *Ibid.*, 333.

73) 인생의 예술가라는 표현은 박철홍의 해석으로 덧붙여진 말임을 밝힌다. (*Ibid.*, 334.)

삶 속에서 예술적 성격과 구조에 적합한 삶을 살아 ‘하나의 경험’으로 확장해 나갈 수 있다면, 삶의 모든 국면은 아름다움으로 승화될 수 있다고 주장한다.⁷⁵⁾ ‘육체를 사용하는 노동이 고통의 원천이기는 하지만, 반대로 고통이 없다면 기쁨, 아름다움도 없다는 것을 떠올려 본다면, 시지프스의 삶은 순간들로만 보면 고통으로 점철되었으나 예술적 창작이라는 전체적인 관점에서 보면, 그 자체가 기쁨의 원천이며, 바위를 밀어 올리는 고통스러운 노동이 아름다움을 향유하는 순간’이 된다는 것이다.⁷⁶⁾

이러한 듀이 예술관의 기저에는 도구주의적 관점이 내재한다. 철학에서 오랫동안 기피되어 온 ‘경험’과 관련하여 듀이는 이를 하나의 유기체로서 환경에 적응해 나가기 위해 사용하는 수단으로 파악한 것이다. 전통적인 관점에서 경험은 주로 수동적인 성질의 것으로 주관적 편견과 독단의 요소가 다분한 것으로 인식되는 경향이 있었으나, 이는 듀이에게는 진정한 의미의 경험이 아니었다. 듀이의 경험은 오히려 무한한 범주를 지닌 광범위한 것으로 자연이라는 개념과 결합하여 사용된다. 특히 그가 1925년에 집필한 『경험과 자연』에서는 경험이란 것을 ‘무언가를 성취하기 위하여 자연 깊숙이 파고드는 수단으로 자연 속에서 자연으로 이루어지는 것’⁷⁷⁾임을 강조한다. 이는 ‘미적 경험의 핵심인 질성을 자연의 한 기능으로 이해’하는 것으로 ‘과거 경험주의가 강조하는 마음의 주관적 개별성에 입각한 미적 경험과는 차별성’을 띤다.⁷⁸⁾ 또한 이 책의 말미에 ‘예술적인 것, 미적인 것, 종교적인 것을 함께 다루면서 활동으로서의 철학의 최고 정점이 바로 예술임을 강조’하는데, 본 연구자는 이 대목에서 듀이가 예술을 통해 ‘삶의 정상적인 과정과 미적 경험의 연속성을 회복’⁷⁹⁾시키고자 한 사실을 가늠할 수 있었다. 예술을 경험으로 간주한다는 것은 예술을 곧 삶의

74) *Ibid.*, 335.

75) *Ibid.*, 336.

76) *Ibid.*, 336.

77) 존 듀이, *경험으로서의 예술*, 이재언 역, (서울: 책세상, 2021), 127.

78) *Ibid.*, 128.

79) *Ibid.*, 132.

도구로 본다는 견해로, 그의 ‘경험으로서의 예술’은 예술이 결국 인간의 일상으로 복귀해야 한다는 주장을 함축한다.⁸⁰⁾

듀이 예술론의 한계와 그 가능성

이처럼 듀이는 예술을 경험에 내재한 하나의 특성으로 간주하여 삶과 예술의 이분법을 해체하는 시도들을 이행하였다. 무엇보다 예술을 모든 이의 경험에 내재한 속성으로 파악한 이상 ‘모두가 곧 예술가’라는 다소 급진적인 주장이 제기되기도 하였다. 듀이에게 있어 예술은 작가의 창조물이 아니라 모든 사람이 자신의 삶에서 발견하고 실행할 수 있는 활동으로 인식되었기에 그의 이론 앞에서는 그동안 사회적으로나 제도적으로 존재하던 예술가의 지위가 흔들릴 수밖에 없었다.

하지만 듀이의 이론이 소개된 지 반세기 이상이 지난 현재, 듀이의 생각과는 달리 여전히 예술은 독립적인 분야로 그 명색을 유지해 가고 있다. 퍼포먼스의 등장 이래로 삶과 예술의 간극이 그 어느 때보다도 좁혀지고 있긴 하지만, 여전히 예술은 작가와 관람자, 그리고 작품이라는 구도를 쉽사리 벗어나지 않는다. 현대에 이르러서는 과거

80) 예술의 실천성과 관련해 예술이 인간의 삶에 무엇을 기여할 수 있을지에 대해 다루는 것을 프래그머티즘 미학이라고 부른다. 프래그머티즘과 관련해 이재언은 본인의 역서 존 듀이의 『경험으로서의 예술』에서 다음과 같이 말한다. ‘프래그머티즘 미학은 하나의 패러독스를 안고 있다.

“미학은 본래 전통적으로 무(無)목적적이고 무관심적이라고 정의되는데 프래그머티즘은 실천적인 사상을 포함하고 있기 때문이다. 프래그머티즘 철학은 철학의 역할을 재고하고 반성하며, 그것의 개념들을 검토하고 수정하여 인류에게 성실히 봉사하는 것을 목표로 한다. 따라서 프래그머티즘 미학 이론 역시 오늘의 예술을 이해하는 것뿐 아니라, 예술의 역할과 이해를 고양하고 신장시키는 것을 목적으로 한다. 그 궁극적 목표는 미적 지식이 아니라 예술에서든 일상생활에서든 대중 예술에서든 더욱 완성적이고 진보된 경험을 획득하는 것이다. 오늘날 미적 경험, 해석, 예술의 정의 등의 고전적 주제들뿐만 아니라, 구체적인 예술 작품이 우리에게 기여할 수 있는 바가 무엇인지에 대해서까지 다루는 것이야말로 프래그머티즘 미학의 근본이다.” (Ibid., 13 참고.)

권위적이었던 작가의 영향력에 대해 반문하며 관객에게 더 많은 힘이 부여되고 있는 것도 사실이지만, 이 또한 작가-관람자-작품이라는 구도 안에서 이루어진 변화로 누구의 영향력이 더 세졌는지의 정도의 차에 그칠 뿐이다. 따라서 듀이의 견해와는 다르게 예술은 여전히 삶과의 교집합 너머에서 독립적으로 구성되고 있으며, 예술은 그 거리감으로 인해 삶을 더 잘 반추할 수 있는 거울이 되어간 것으로 생각된다. 여전히 모든 사람은 예술가가 될 수 있지만, 그렇다고 모든 사람이 예술가가 되는 것은 아니다. 현재까지 작가, 즉 예술가는 시각언어를 사용하여 자신의 생각을 표현하고 소통해 나가는 사람, 작품이라는 실질적인 제작을 이행하는 사람으로 분류되기 때문이다.

하지만 본 연구자는 그럼에도 불구하고 듀이가 주장하는 이론의 가치가 여전히 유효함을 느낀다. 본 연구자 또 모든 경험을 예술의 범주로 돌려 예술가와 비예술가의 구분을 무력화시키는 그의 주장에는 동의할 순 없지만, 어디까지가 예술인가를 묻는 예술의 범주에 대한 그의 질문에 관해서는 참고하여 살펴볼 만한 가치가 있다고 생각한다. 특히 그의 주장은 주체들의 경험과 그들의 관계성이 대두된 현대미술에 더욱이 유효한 시사점을 제시할 수 있을 것이다.

1960년대 미술의 관심은 기존 체제에 대한 저항에 초점이 맞춰져 있었다. 이에 우연적이고 충동적인 사건이 기획되거나 주체의 신체가 작품에 직접적인 도구로 쓰이는 경향이 일었다. 하지만 이 시기에 대두하였던 새로운 신체와 경험의 도발적인 등장은 이후 197-80년대를 거치면서 신체 자체보다도 그로 인해 파생되는 주제에 대한 관심으로 선회하도록 하였다. 즉, 작품은 해당 신체를 둘러싼 담론들을 풀어내는 것에 치중되었고, 그 과정에서 작품은 점차 작품 속 참여자들의 상호관계성을 바탕으로 수행된 ‘사건’으로 옮겨갔다. 나아가 참여자들의 수행적 경험을 곧 작품으로 치환하는 퍼포먼스마저 최근에 와서는 이제는 더 이상 하나의 매체가 아닌 커뮤니케이션 미학으로, 인간 행동 양상 및 상호관계성을 부각하는 수행의 지표로 인식되는 추세를 보인다는 특징이 있다. 그뿐만 아니라 21세기에 들어오면서

예술은 더 이상 가상에만 머물지 않고 적극적으로 현실과 여느 때보다 촘촘히 엮여 나간다. 실제보다 더 실제 같은 실체가 되어 제시되기도 하고, 때로는 현실의 대안적 생태를 제공해 주기도 하면서 말이다. 최근의 액티비즘(activism) 미술의 경우 또한 그들의 행동주의는 환경 운동, 여성 운동, 생태 운동, 소수자 운동, 지역공동체 운동 등 현실에서 이루어지는 사회-정치적 이슈들에 대한 공적 실천의 형식으로 진행되는 것을 볼 수 있다. 단순한 과제의 이행을 넘어 이제는 실질적인 행동과 커뮤니케이션으로까지 이행되는 현대미술의 다양한 면모를 고려해 본다면 과연 우리 시대에 어디까지가 예술인지, 예술의 범주에 대해 다시금 질문하지 않을 수 없는 것이다.

본 연구자는 듀이의 예술론의 한계가 예술을 경험의 한 성질로 가둔 것에서부터 비롯되었다고 생각한다. 어쩌면 듀이가 예술이라는 고도로 언어화된 개념을 하나의 성질로 선불리 환원하여 건드렸기에, 그가 피력하고자 한 경험의 가능성마저 무효화된 것이 아닐까 하고 생각해 본 것이다. 본인 또한 예술을 모든 경험에 내재한 하나의 성질로 파악하고자 한 그의 입장에는 동의할 순 없지만, 만약 그가 피력하고자 했던 삶과 예술의 접점이 창조적이고 수행적인 경험의 특성에서 비롯된 것이라면, 우리는 다시금 그 경험의 특성으로 말미암아 역으로 삶과 예술을 반추해 볼 여지를 확보해 볼 수 있지 않을까 생각해 본 것이다. 이러한 관점에서는 수행적 커뮤니케이션을 바탕으로 한 최근의 미술들까지도 주체들의 경험에 내재한 창조적이고 수행적인 성질로 말미암아 삶의 사건과 예술에서 벌어지는 사건 사이의 간극을 좁혀나가는 역할을 이행한다고 볼 수 있을 것이다.

본 연구자 또한 작업을 통해 삶과 예술의 경계에 대해 꾸준히 연구해 오면서, 이들의 간극을 해체하고자 하는 작업들을 진행했었다. 그리고 한때는 그 영향으로 프래그머티즘 미학에 심취하여 작업을 한다는 것의 의미를 잃어버린 순간도 더러 경험하곤 하였다. 삶보다 더 예술적인 것은 없다는 생각에 삶을 토대로 무언가를 창작해 내는 예술의 영역을 삶에 귀속되는 부차적인 것으로 여겨졌기 때문이다. 하지만 삶과

예술의 간극을 좁히고자 진행한 작업들임에도 불구하고 이들이 결코 작가의 창작물이라는 관점에서 완전히 벗어나지는 못하는 광경을 지켜보면서, 부단히 해체하고자 했던 삶과 예술의 경계가 더욱 또렷하게 부각되는 현상을 목격하기도 하였다. 이에 본 연구자는 삶과 예술의 접점이 결코 어느 하나가 다른 하나에 귀속되는 것이 아니라 이들을 넘나드는 다양한 경험에 내재한 창조적인 수행에서 비롯된 것이 아닐지를 떠올려 보게 되었다. 이에 본 연구자는 듀이의 예술론에서 예술을 경험의 한 성질로 파악하고자 한 대목보다는 경험의 가치를 재고할 기회를 마련했다는 점에 주목하여 그 이론의 의미를 되새겨보고 싶었다.

시대를 거쳐 삶과 예술은 서로를 좀 더 포용하는 방향으로 확장되고 변화해 가는 중이긴 하지만, 이들 사이의 교집합이 나날이 확대되어 간다고 하더라도 삶과 예술은 서로 영향을 주고받을 뿐 여전히 독립적인 별개의 영역으로 존재한다. 이에 본 연구자는 삶과 예술이 언뜻 보기에는 비슷한 성질의 것으로 보일지라도 자세히 들여다본다면 각기 쓰는 언어가 달라 서로에 대한 독립성이 유지되는 것이 아닐지 생각해 보았다. 우리가 예술에서 시각언어를 포기하지 않는 이상, 그 언어의 성질을 이해하고 사용하는 사람과 그렇지 않은 사람 사이에는 간극이 생길 수밖에 없다. 이에 시각언어를 구사하여 표현할 수 있는 예술가와 그렇지 않은 비예술가의 구분 또한 계속해서 존재할 수밖에 없을 것이다.

그렇게 좁혀질 듯 좁혀지지 않는 삶과 예술의 간극 속에서 우리 예술인들은 여전히 삶 속의 과제들을 예술의 품속에서 이행해 나간다. 새로운 형태의 예술, 새로운 시대의 방법론, 예술에 대한 새로운 관점들을 끊임없이 실험해 보고 발견해 나가면서 말이다. 이 노력의 끝에 과연 듀이의 주장대로 삶과 예술이 하나 되는 순간이 올지는 모르겠지만, 그렇기에 예술은 적어도 본 연구자에게만큼은 삶을 인식하여 반영할 수 있는 도구로, 그래서 삶에 더욱이 직접적인 영향력을 미칠 수 있는 하나의 유효한 방편으로서 파악된다. 이러한

예술의 성질로 말미암아 본 연구자는 우리의 삶이 보다 풍성해지고
깊어질 수 있길 희망한다.

4. 수행적 경험의 구조와 전환

4.1. 수행

퍼포먼스(perform + -ance)는 본래 수행하다(perform)라는 동사에서 파생된 것으로 ‘수행되어진 것’을 의미하는 명사이다. 15세기 후반까지 퍼포먼스는 이미 ‘수행되어 완료된 것’을 뜻하는 perform의 명사형으로 1590년대에는 ‘수행되어진 것’을 의미하였고, 1610년에 이르러서는 연극, 음악, 춤 등 공연예술에서 ‘연행’을 의미하는 ‘극을 연기하는 행위’를 일컫는 용어로 축소되어 사용되었다고 한다.⁸¹⁾ 하지만 이 연행은 1950-70년대에 이르러야 비로소 오늘날 퍼포먼스의 전형으로 새로이 탄생했다. 우리가 퍼포먼스 아트라고 부르는 예술의 형식은 1970년대에 이르러서야 존재론과 정신분석학, 구조주의와 후기 구조주의 그리고 2차 페미니즘 운동과 함께 구현되며 하나의 매체로 자리매김하기 시작했다. 하지만 조나 웨스터만이 말한 것처럼 오늘날에 이르러서 퍼포먼스는 더 이상 하나의 매체로 인식되길 거부한다.⁸²⁾

오늘날의 퍼포먼스는 주로 일시적으로 구성된 커뮤니티를 위한 라이브 이벤트를 만들거나 인간 행위 전반에 걸친 수행성에 대한 개념적인 실험을 진행하고, 사회적, 제도적 규범이나 규칙들이 우리에게

81) Online Etymology Dictionary, 2023년 7월 30일 접속,

<https://www.etymonline.com/search?q=performance>

82) Jonah Westerman, Op. cit., 2023년 8월 19일 접속,

<https://www.tate.org.uk/research/publications/performance-at-tate/dimensions-of-performance>

어떻게 적용되는지에 대한 모델을 제시하는 등 다양한 레이어로 둘러 쌓인 복합적인 학문으로 자리한다. 기술의 발달로 인해 첨단화된 영상과 라이브 스트리밍의 기술은 더 이상 ‘liveness’(실시간성)에 대한 긴박함을 유도해내지 못하고, 언제든 부캐를 만들어 자신을 재창조할 수 있는 가상현실은 우리로 하여금 살아있는 몸의 현존으로부터 멀어지게 한다.

지금까지의 퍼포먼스는 그것의 직접적이고, 경험적이며, 정치적이고, 매혹적인 자태로 인해 생동감 넘치는 실험의 장으로 여겨졌지만, 폴록의 액션 페인팅 이후 약 70년이 지난 지금, 퍼포먼스는 그것이 지닌 매체적 특징에 보다 집중해 인간의 가치 시스템이나 믿음에 대한 질문으로 우리의 주의를 집중시킨다. 삶에서 마주하는 변화 가능성이나 불안정성의 경계적 상태에 대한 주의를 이끌어 예술제도나 사회 제도와 같은 인간 활동 전반을 아우르는 정치, 사회, 문화적 현상에 대해 묻고 반격해 나가는 것이다.

오늘날의 퍼포먼스는 더 이상 표현성의 영역에서 벗어나 사건성을 바탕으로 하는 수행성의 영역으로 넘어왔다. 그리고 그 뿌리를 1950-70년대의 수행적 작업에서 실천되었던 실험성에 둔다.⁸³⁾ 특히 이 시기 새로이 재조율된 작가와 관객, 작품 사이의 관계는 뒤상에 의해 시작된 미술계 내 권력과 권위의 재분배가 전근대 및 비서구권 사회에서 통용되는 예술의 역할에 대한 관점과 연결되어 있었다.⁸⁴⁾ 테이트 모던의 수석 큐레이터인 캐서린 우드(Catherine Wood, 1955~)는 자신의 저서

83) 이 시기 미술계에서 가장 대두되었던 특징은 작품이 더 이상 결과로서 고정된 이미지에 제한되지 않는다는 점이었다. 당시의 미술이 과정 중심적이고, 관계 지향적이고, 경험 중심으로 흘러간 데에는 머플로-퐁티의 현상학과 더불어 존 듀이의 경험의 영향력이 컸다. 이때 듀이는 경험을 ‘유기체와 환경의 상호-윤회(transaction)의 징표’로 파악하고, ‘서로의 내부 속으로 스며들며 곧바로 성질이 변화해가는, 다시 말해 trans-차원에서 유기적으로 끊임없이 교류하고 변성해 나가는 것’으로 인식했다. 따라서 그는 ‘인간이 사물과 세계를 경험한 것을 바탕으로 예술을 조직화하는 과정의 실천’으로써 경험으로서의 예술을 주장했다. 나아가 이러한 예술이 삶에 대한 인식을 강화할 수 있다고 역설하면서 말이다. (존 듀이, *경험으로서의 예술*, 이재연 역 (서울: 책세상, 2003) 참고.)

84) Catherine Wood, Op. cit., 13.

『Performance in Contemporary Art』에서 퍼포먼스의 변천사를 다음과 같이 정리한다.

퍼포먼스가 미술 씬(scene)에 본격적으로 등장했던 1950년대에는 행위가 동반하는 liveness(실시간성)의 이벤트적 특성이 강하게 구현되었다. 이 시기에는 구타이와 블랙마운틴 컬리지(존케이지, 모리스 쿠닝햄, 로버트 라우션버그)와 같은 예술가들은 기존의 제도에서 벗어나 새로운 패러다임으로서 제시된 퍼포먼스에 대해 그것의 신체성, 우연성, 사건성, 불안정성 등과 같은 특징들을 실험해 보았다. 이에 1960년대와 1970년대는 퍼포먼스가 전 세계적으로 확장되어 진행된 시기로, 작업은 줄곧 회화와 조형 예술과 같은 전통 매체에 대항하는 신체 중심의 작업으로 진행된다는 특징이 있다. 주로 신체와 정체성을 탐구하는 바디 아트가 이 시기에 행해졌다. 새로운 재료로서 여겨졌던 1950년대 신체와는 다르게 196-70년대에는 생물학적인 신체를 주목하기 시작했고 이러한 흐름은 점차 정체성과 관련된 사회적인 신체로 그 관심이 이어졌다. 조셉 보이스, 마리아 아브라모비치, 요코 오노가 이 시기를 대표한다. 이후 1970년대 후반부터 1980년대에는 비디오 테크놀로지의 발달로 매체 지향적인 자기 표현이 주를 이루게 되며, 이러한 상호매체적 특성은 당대 페미니즘 이론과 결합하여 오늘날 퍼포먼스라고 불리는 형식에 대한 체계적인 모태를 확립한다. 대표 작가로는 존 조나스와 신디 샤먼이 있다.⁸⁵⁾

이에 본 연구자는 모더니즘 이후 등장한 퍼포먼스를 작품 내 관객의 수용 정도에 따라 변화, 발전해 간 산물로 파악하였다. 매체-순수성과 형식주의로 대변되는 모더니즘 미술을 타파하기 위한 움직임이 태동한 이래로, 수행적 작품 속 관객의 지위는 오늘날까지

85) *Ibid.*, 12.

확장되어 가는 중이다. 작품이 더 이상 권위적인 작가의 전유물이 아니게 된 것은 물론이고, 드디어 작가의 손에서 빚어진 작업이 관객을 만나, 관객과 소통하며, 관객에 의해 완성되는 구조를 띠게 된 것이다.⁸⁶⁾ 현재까지도 작품의 의미는 작품의 ‘현존’, 즉 이러한 작가-관객-작품 사이의 관계성에서 비롯된다는 것이 현대미술의 주된 관점으로, 이들의 관계성은 오늘날 퍼포먼스로 하여금 관객참여형 성격을 강화해 나가는 쪽으로 발전할 계기를 마련해 주었다. 따라서 어느 순간 작품은 작가뿐 아니라 이를 읽어내고 그 의미를 완성해 내는 관객에게 작가 이상의 지위와 힘을 나누어 주게 된 것이다.

본 연구자는 이러한 관점에서 오늘날 퍼포먼스에서 ‘현존’이 퍼포먼스가 지닌 수행성의 핵심임을 이해한다. 이에 에리카 피셔-리히테(Erika Fischer-Lichte, 1943~)는 자신의 저서 『수행성의 미학』에서 명시한 것처럼 ‘수행성’을 오스틴(John Austin, 1790~1859)의 언어 행위 이론과 버틀러(Judith Butler, 1956~)의 젠더 이론에 근거하여 파악한다. 오스틴은 ‘수행적 발화(performative utterance)’는 단순히 발화 내용을 인증할 뿐 아니라 동시에 그것을 이행한다고 주장하며, 이러한 발화가 성공적으로 이행되기 위해서는 해당 발화에 언급된 것들이 적절한 행동으로 완수되어야 하며, 이를 위한 다양한 사회적 조건들이 올바르게 진행되어야 한다는 조건이 필요함을 밝힌다.⁸⁷⁾ 이는 언어의

86) 이는 관객이 작품 전반에 나타난 현상으로 작품의 경험 방식이 그것의 현재성이 아니라 현존에 초점을 맞춰 진행된 결과로 파악된다. 20세기 초 그린버그 미술론의 핵심인 매체 특정성과 순수주의는 모더니즘 미술에서 반연극주의의 근거를 제공했다. 마이클 프리드(Michael Fried)가 1967년에 쓴 글 「미술과 사물성(Art and Objecthood)」에서 처음으로 언급된 이 연극성의 개념은 관객이 주변 환경을 지각하게 하여 작품을 향한 몰입을 분산시킴으로써 관람자로 하여금 작품을 경험하는 방식을 근본적으로 뒤흔든다는 점에서, 다시 말해 ‘현재성’이 아닌 ‘현존’에 호소한다는 점에서, 배척할 대상으로 간주되었다. 따라서 경험과 관계성을 필두로 하는 포스트모더니즘의 출현은 이러한 모더니즘 미술에 대한 격렬한 저항이었고, 모더니즘이 추구한 순수성은 결국 포스트 모던이 취한 연극적 요소들에 의해 급격하게 해체되어 갔다.

87) J.L. 오스틴, *말과 행위*, 김영진 역 (과주: 서광사, 1992), 29.

참과 거짓, 성공과 실패 여부가 언어가 가진 조건보다는 외부 조건들과의 관계하여 발현된다는 사실을 함축하는 데, 이에 피셔-리히테는 수행적 특성을 ‘자기 지시적(self-refernatial)’이며, ‘실재 구성적(constitutive)이라 정의한다. 88)

반면 버틀러는 1988년에 발표한 「수행적 행위와 젠더 구성: 현상학과 페미니스트 이론에 관한 에세이」에서 젠더 정체성이 생물학적으로 선재 하는 조건들에 의해 형성된 것이 아니라 ‘양식화된 행위들의 반복’에 의해 구성되는 것이라고 언급한다. 이에 버틀러는 신체를 행위를 수행하는 주체이면서 동시에 그 과정에서 매 순간 체화되는 물질로서 파악하여, 인간이 행위를 통해 지속적인 ‘되기(becoming)’의 과정으로 ‘존재(be)’한다고 설명한다.⁸⁹⁾ 젠더 정체성이 반복적으로 수행된 행위를 통해 형성된다는 버틀러의 관점은 앞서 피셔-리히테가 언급한 행위의 ‘자기 지시적’ 특성과 일맥상통한다. 다만, 오스틴의 언어가 그것이 수행되는 상황에서 사회적인 조건들과 떨어져 파악될 수 없다는 사실에 초점이 맞추어져 있었다면, 버틀러의 이론은 신체를 체화된 정신으로, 수행적 작품에서 연행자와 관객의 현존을 재정의 하는 데에 이론적 토대를 제공했다는 의미를 지닌다.⁹⁰⁾

88) 행위가 ‘자기 지시적’이라 함은 의미가 주어진 상황에서 지각되는 것이지 발화자에 의해 표현되는 것이 아님을 뜻한다. 다시 말해, 의미는 행위에 선재 하지 않고, 그것이 수행될 때 비로소 드러나는 것임을 지적한 것이다. 이때 특징이 되는 점은 행위가 발화자의 언어와 지각자 사이에서 의미 형성 계기로 작동했다는 점이다. 이에 수행된 언어는 관련 사람들로 하여금 사회적 실재를 구성한다도록 하는데 그러한 점에서 이러한 발화는 ‘실재 구성적’ 성격을 가지는 것이다. (에리카 피셔-리히테, *수행성의 미학: 현대예술의 혁명적 전환과 새로운 퍼포먼스 미학*, 김정숙 역 (서울: 문학과지성사, 2017), 43~48 참고.)

89) 버틀러의 체화는 메를로-퐁티의 현상학에 영향을 받았다. 메를로 퐁티는 자신의 저서 『보이는 것과 보이지 않는 것』에서 우리가 세계를 지각하고 경험해 나가는 데에 신체가 중요한 역할을 수행한다고 주장하며, 인간 존재를 체화된 정신으로 이해한다. 세계에 속해있으면서도 동시에 세계를 향해 나가고, 나아가 세계를 초월하는 ‘세계-에로의-존재(Being-into-the world)’로서 인간 존재는 몸을 통해 보고, 만지고, 듣는 체화된 주체로 상정한다.

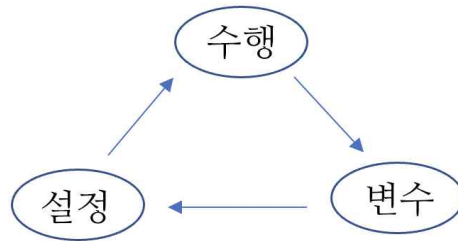
90) 백인경, “에리카 피셔-리히테의 퍼포먼스 이론 연구-수행적인 것의 미학을

하지만 이러한 수행성은 작품마다 그 모습이 상이하게 나타난다. 이는 관객참여 적일 수도 있고, 작가가 개인적으로 진행하는 것일 수도 있으며, 사회 현상이나 가치 시스템에 대한 질문일 수도 있고, 개인의 존재에 관한 이야기 일 수도 있다. 하지만 피셔-리히테는 앞서 언급한 것처럼 수행성을 하나의 미학으로 정립시키는 데에 있어 당사자들 간의 호흡(자기 지시적)과 주체들의 참여로 인한 사회 구성(실재 구성적)에 대한 이야기에 치중된 사례들을 통해 서술해나감으로써 오늘날의 퍼포먼스가 관객 참여적이고 사회 참여적인 작업으로 국한된다고 여겨질 오해의 소지를 남겨놓는다. 이는 그녀가 수행성이 ‘현존’에 의거해 작동됨을 인지하고, 이를 하나의 미학으로 정립하기 위해 어쩔 수 없이 그 특색이 잘 드러나는 극단적인 사례들을 선택하여 서술한 것일 테다. 물론 그녀 또한 이를 인지했기에 책 속에 ‘퍼포먼스 작품 속 관객의 입지에 대해 그들의 개입이 소극적인지 적극적인지 정도의 차이를 가질 뿐’이라는 대목을 언급한 것일 테지만, 본 연구자에게 있어 그녀의 주장은 그녀가 중점적으로 서술하지 않은 소극적 관객이거나 작품 내 관객의 개입을 제한한 경우 혹은 개인적 실천으로 진행된 경우의 수행성에 대한 이해를 도와주지는 못했다.

따라서 그 한계를 보충하기 위해 본 연구자는 다음 절에서 수행을 형식적으로 분석하기 위한 구조를 소개하고자 한다. 이와 더불어 개인적 실천으로 수행된 본 연구자의 작업을 그 구조 위에서 분석하는 과정을 통해 본인의 작품에 걸쳐져 있는 수행의 모습을 파악해 보고자 한다.

중심으로,” (석사학위, 서울대학교 대학원, 2014): 13.

4.2. 수행의 구조



도식 1 수행의 구조

본 연구자는 수행을 위의 도식과 같이 ‘설정-수행-변수’의 구조로 파악해 보았다. 대부분의 퍼포먼스는 위의 도식으로 설명될 수 있는데 각각의 요소를 살펴보면 다음과 같다. ‘설정’은 작가가 사건을 발생시키기 위하여 다양한 조건들을 설정하는 초기의 단계로 작품을 기획하고 필요한 것들을 준비하는 단계이다. 연출 혹은 미장센으로 설명될 수 있는 단계로, 연출가가 무대 위의 모든 요소를 배치함으로써 앞으로 일어날 극의 지각 환경을 설정하는 단계를 의미한다. 퍼포먼스가 일어날 환경을 구축하고, 내용을 구성하고, 작품 내 연행자의 좌표를 미리 정하는 단계가 ‘설정’인 것이다. 이렇게 설정이 완료되고 나면 그다음은 퍼포머 혹은 연행자가 사전에 준비해 놓은 설정값에 맞춰 극을 진행해 나가는 ‘수행’의 단계를 거치게 된다. 이때 퍼포먼스는 작가가 정해 놓은 설정값대로 그대로 실행되며 별 탈 없이 마무리 되기도 하지만, 때에 따라서는 작품의 진행 과정 중에 예기치 못한 변수를 마주하기도 한다. 이때 ‘변수’는 설정값을 실행해 내는 과정에서 마주할 수 있는 예기치 못한 불확실성의 요소로, 이러한 변수의 수용 여부에 따라 다시금 작품은 변수의 등장 및 반응을 살피는 것에서 끝날 수도, 혹은 변수의 충격으로 기존 설정값의 급격한 전환이 야기될 수도 있다. 본 논문에서는 후자를, 다시 말해 변수의 등장이 초기 설정값으로 회귀하여 작품의 전반적인 진행방향에 대한 극적 변환을 일으킨 것을 ‘전환’⁹¹⁾이라 부르고자 한다.

이에 따라 대개의 경우, 퍼포먼스는 ‘설정-수행’ 혹은 ‘설정-수행

-변수'의 구조를 띤다. '설정-실행'의 구조를 띤 퍼포먼스는 퍼포머가 작가의 설정을 실행에 옮기는 것에 중점을 두는 경우이다.⁹²⁾ 반면, '설정-실행-변수'의 구조를 갖는 작업의 경우에는 작품에서 변수를 발견하고 이들의 특징 및 현상을 관찰하는 것에 그 목적을 둔다. 이들 중 일부만 '전환'을 경험하며 이를 통해 이전에 비해 달라진 환경 및 조건들을 마주하고 수정해 나가며 작품을 진행해 나간다. 예를 들어, 관객참여형 퍼포먼스의 경우, 관객이라는 변수가 가진 힘은 작품 내 충분히 혼란을 가져올 만큼 강력하지만, 작품을 실질적으로 진행해 나가는 주 참여자로서의 관객은 작가가 짜 놓은 설정값 안에서 예기치 못한 다양한 반응을 보일 뿐, 이 설정값 자체를 재조율하고자 하는, 다시 말해 작품의 방향을 전복시킬만큼의 힘을 갖추기는 어렵다. 다시 말해, 관객참여형 작업에서 관객은 피셔-리히테가 언급한 것처럼 '변환 가능성'을 경험하기는 하나 이는 퍼포먼스에서 유도되는 경계적인 경험이 사회적 변화와 더불어 신체적, 생리적, 감정적 변형을 야기하는 특징을 기술한 것으로, 이는 결코 작품 내 설정값이 기존과는 다른 방향으로 재구성되는 '구조적인 조정(전환)'으로까지 나아가지는 못한다. 이에 피셔-리히테의 변환 가능성은 참여자들로 하여금 사건의 색깔을 변화시킬 수는 있어도 사건의 방향성을 뒤흔

91) 본 논문의 '전환'은 피셔-리히테가 언급한 '변환 가능성'과는 차이가 있다. 피셔-리히테의 경우에는 퍼포먼스에서 유도되는 경계적 경험이 신체적 및 사회적 변화를 추구한다고 주장한다. 작품을 경험하는 주 참여자인 관객이 주체-객체, 참여자-관객 등 이항대립의 경계들을 넘나들며 느끼는 생생한 감정과 인지의 변화 등을 수행성 작업이 지닌 '변환적' 특징으로 설명하는 것이다. 하지만 이와 달리, 본 논문에서의 '전환'은 수행적 작업의 특성이 아닌 수행의 구조 중 한 단계로 거칠 수도 있지만 거치지 않을 수도 있는 불확정적인 충분히 재조율되는 단계로 파악하고자 한다.

92) 전통적인 공연예술도 기존의 설정값대로 실행되는 구조를 띤다. 하지만 이 경우, 작품은 텍스트를 연기하고 악보를 연주하는 등 이미 선제 하는 작품을 연기함으로 표현적이다. 따라서 이러한 연행은 표현성이 아닌 사건성을 바탕으로 하여 텍스트와 연기, 연행자와 관객, 무대와 객석의 이분법적인 구분을 파괴해 버리는 '수행'과 근본적으로 차이가 있으므로 수행의 구조를 설명하는 '설정-수행'의 구조에는 포함시키지 않는다.

들지는 못하는 것이다.

4.3. 전환

4.3.1. 불확실성과 전환

그렇다면 수행의 과정 중 마주친 변수로 인해 작품에 구조적인 전환을 야기한 사례로는 무엇이 있을까? 보다 직관적인 이해를 돕기 위해 우선 원효대사와 해골 물의 일화를 이 구조의 연장선상에서 파악해보고자 한다.

일체유심조(一切唯心造)의 대표적인 일화인 이 이야기의 핵심은 해골 물을 대하는 원효대사의 태도에 있다. 신라의 승려 원효는 661년 의상과 함께 당나라로 유학을 떠날 적에 당항성에 이르러서 어느 무덤 앞에서 잠을 청했다. 잠결에 목이 말라서 물을 마셨는데, 날이 밝아 잠에서 깨어보니 간밤에 마신 물이 해골에 고여 있던 썩은 물이었던 것이다. 이를 알고는 마음이 불편하여 구토하였지만 돌연히 깨닫고는 이렇게 말했다고 한다.

“내 듣건대, 부처님께서 삼계유심(三界唯心) 이요 만법유식(萬法唯識)이라고 하셨습니다. 그러나 아름다움과 나쁜 것이 나에게 있고, 진실로 물에 있지 않음을 알겠구나.”⁹³⁾

‘마음이 생기면 갖가지의 법이 생기고, 마음이 없어진다면 갖가지의 법이 없어진다’는 삼계유심과 ‘모든 현상은 오직 마음의 작용’이라는 만법유식은 모두 ‘모든 것은 마음 먹기에 달렸다’는 일체유심조와 그 뜻을 공유한다.⁹⁴⁾

93) 정경환, *원효 강의* (부산: 이경, 2015), 98.

94) 네이버 지식백과, 2023년 5월 20일 접속, (차례로 삼계유심 및 만법유식.)

이 이야기의 핵심은 해골 물이라는 변수가 등장하면서 시작된다. 잠결에 갈증이 나니까 이를 잠재워줄 물을 마셔야겠다고 생각한 후(설정), 근처에 있던 물을 마심으로써 이를 실행에 옮겼다. (실행) 그러나 다음날 눈을 떠보니 밤 사이 마신 물이 해골 물(변수)이었다는 사실을 알게 되어 역한 마음에 구토했다. 하지만 물을 마실 당시에는 그 무엇보다 시원한 물이었음을 회상하고는 이내 곧 문제는 물이 아니라 자신의 마음이었음을 깨닫게 된 것이다.

여기서 본 연구자는 이 깨달음이라는 것이 애초에 설정과 실행의 단계에서 그 결과를 열어 놓았기 때문에 가능해졌다는 사실에 주목한다. 만약 처음부터 맑고 시원한 ‘샘물’을 마시고자 했다면 이 수행은 철저히 실패로 돌아갈 것이었다. 하지만 ‘갈증을 해소해 주는 것’을 마셔야겠다는 마음에 뭐라도 들이킨 것이었기에 해골 물은 ‘갈증 해소’라는 목적에 어긋나지 않고 오히려 이를 진정시켜주는 즉각적인 효과를 가져다주게 된 것이다. 물론 잠에서 깨어나 상황을 인지한 후 구토를 하며 해골 물을 마셨다는 변수에 대한 거부 의사가 잠시 드러나기는 했지만, 이는 원래 급작스런 변수의 등장으로 인한 혼란에서 파생된 지엽적인 반응일 뿐 작품의 큰 흐름과는 무관하다. 오히려 이러한 과정은 일체유심조의 깨달음을 얻는 데에(전환이 이루어지는 데에) 더 극적인 효과를 창출하도록 도왔다. 따라서 원효대사의 사례는 설정과 실행이 변수를 만나 전환으로 이어지는 과정을 담은 일화로 파악할 수 있다.

원효대사의 해골 물처럼 변수로 인해 발생한 전환이 작품에 두드러지게 나타난 경우로 본 연구자의 작업 <A Day>(2015)(도판 26)를 들 수 있다. ‘A Day’(2015)는 24시간 동안 쉬지 않고 진행되는 퍼포먼스로 정해진 시간 내에 흙을 사용하여 본 연구자의 신체가 점유하고 있는 부피(가로x세로x높이)를 지닌 구조물을 짓는 작업이었다. 하루라는 24시간의 시간을 인생의 축소판으로 설정하고, 일생동안 스스로를 일구어 가

<https://terms.naver.com/entry.naver?docId=995543&cid=41893&categoryId=41897>
<https://terms.naver.com/entry.naver?docId=898608&cid=50292&categoryId=50292>



도판 26 안태은, A Day, 퍼포먼스, 24시간, 2015

는 여정을 자신의 신체만큼의 구조물을 만드는 것으로 대신하였다.

하지만 흙이라는 재료의 특성상 큰 구조물을 짓기 위해서는 밑에 쌓인 흙이 위에 쌓일 흙의 하중을 견디도록 충분한 시간을 들여 말리는 과정을 반드시 필요로 한다. 하지만 이 퍼포먼스는 기존에 24시간 안에 인간 신체에 버금가는 큰 부피의 구조물을 쉬지 않고 짓는 미션을 수행하는 것을 목표로 하기에 작품이 진행되는 동안 흙이 건조될 만한 충분한 시간을 기다려 주지는 않았다. 그래서인지 22시간 반 정도가 흘렀을 때, 이제껏 쌓아 올렸던 흙 구조물이 안타깝게도 무너지고 만다. 1시간 반의 시간만을 남겨놓고 갑작스러운 ‘변수’를 마주하게 된 것이다.

변수의 등장 이후 이 작업은 완전히 다른 방향으로 진행되기 시작한다. 구조물이 무너진 후 퍼포머는 잠시 당황하며 머뭇거린 후 이내 곧 손을 사용해 수직적인 구조물을 쌓는 것을 멈추고, 발을 이용해 무너

진 흙을 수평적으로 밀어나가도록 방향을 틀었다. 만약 흙 구조물을 무너뜨리지 않고 성공적으로 세워야 했다면 이는 실패로 끝날 일이었지만, 애초에 ‘자신 신체 부피만큼의 흙 구조물 만들기’라는 설정에 어떻게, 어떤 방향으로 혹은 무너지지 않게 등의 조건이 붙어있지 않았기에 이러한 작품의 방향 전환이 가능했다. 이 경우, 설정값을 따라 실행하다가 마주친 변수(구조물의 붕괴)가 다시금 초기 설정(손을 사용해서 흙 구조물을 쌓아 올리기)으로 회귀해 손이 아닌 발로, 수직이 아닌 수평으로 펼쳐내도록 수정했고, 이에 작품이 진행되는 방향성에 있어서 ‘전환’이라는 설정의 재조율이 발생했다.

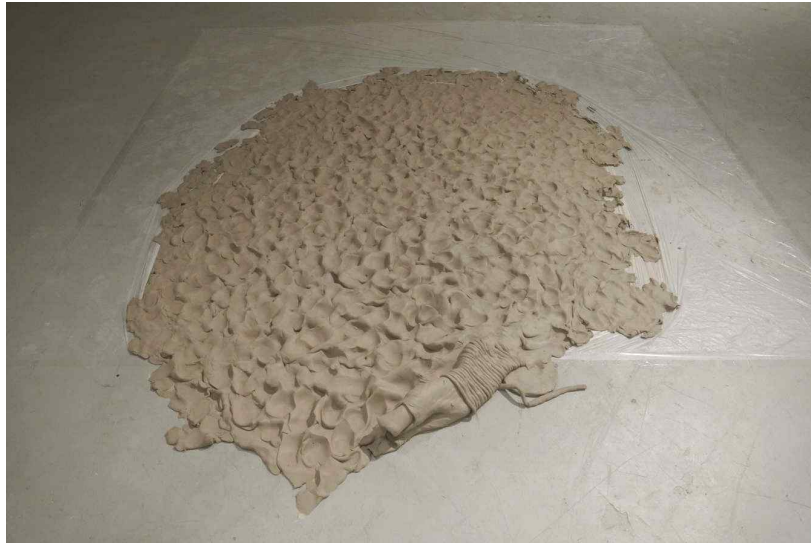
물론 흙의 특성상 한 번에 큰 부피의 구조물을 짓는 것은 거의 불가능에 가까운 도전처럼 비춰질 수도 있다. 이 경우, 과연 그 구조물이 무너지는 것을 변수라고 할 수 있을지 의문이 들기도 할 것이다. 하지만 개인적인 생각으로는, 본 연구자는 이것이 결코 달성될 수 없는 임무였다고 생각하지 않는다. (실제로도 구조물은 1시간 반 정도만을 남겨두고 쓰러졌다.) 많은 경우 무너지겠지만, 무너지지 않을 수도 있다고 생각했기에 퍼포먼스를 진행한 것이기도 했다.

또한 중요한 것은 만약 쓰러질 것을 예상해서 그 무너짐이 변수가 될 수 없다고 생각하는 경우, 다시 말해 애초에 성취 불가능한 미션으로 인지하고 작업을 진행한 경우, 그것은 이미 설정값에 ‘불가능’이라는 제한을 걸어 둔 것으로, 이 수행은 결국 변수가 없는 ‘설정-수행’의 단선적이고 폐쇄적인 값을 따르게 된다. 이 경우 이 작업에서 변수는 존재하지 않으며, 설령 구조물이 무너진다고 하더라도 이는 기존의 작품이 충분히 수용할 수 있는 오차범위 내에서의 사건이기에 작품 진행에 있어 당연한 결과로 받아들여질 것이다. 작품이 이러한 관점에서 진행되었다면 작품은 구조물이 무너졌을 때 방향을 잃고 당장에 중단될 수도 있고, 혹은 이를 다시금 수직적으로 세우려고 노력하지만 얼마 남지 않은 시간으로 인해 실패로 끝났을 가능성도 높다. 만약 작품이 이러한 ‘설정-실행’의 구조를 따른다면, 해당 작업은 성공과 실패, 장시간의 노력에도 실패할 수밖에 없는 근본적인 허무주의, 주체의 의지와는 상관없이 흘러가

는 외부 상황에 대한 의지 상실 등의 의미를 지니게 될 것이다.

따라서 본 연구자는 이 작업의 초점을 변수로 인한 전환보다는 불안정한 변수를 경험하도록 한 ‘초기 설정값의 불확정성’으로 옮겨 보길 권한다. 즉 변수로 인해 전환이 이루어지는 경우라 할지라도 그 초점을 변수가 아닌 이들을 촉발할 가능성을 내포한 설정값에 두고 작품을 바라 보자는 것이다. 여기서 중요한 것은 흠이 쓰러질 것을 사전에 알았는지 아닌지와 같이 변수의 조건이 타당하게 성립하는지에 대한 여부가 아니라 수행의 과정에서 흠이 쓰러지거나 쓰러지지 않을 것이라고 결코 100% 단정할 수는 없는 불확정적인 상태 속에서 이행된 수행이라는 점이다. 불확정적인 설정값 위에서 진행된 수행의 경우, 수행은 변수를 마주칠 수도 마주치지 못하며 끝날 수도 있지만, 설령 마주치지 못한다 하더라도 이는 실패로 끝난 것이 아니라, 불확정적인 상태에 대한 경험으로 하나의 유효한 수행으로서 인식된다. 만약 흠이 쓰러질 수 있다는 것을 사전에 예측할 수 있는지에 대한 여부가 중요했다면 작품은 변수의 등장을 작품을 이해하기 위한 키로 생각했을 가능성이 높다. 대부분의 현대의 퍼포먼스에서 등장하는 변수의 역할이 그러하듯 말이다. 그리고 이 사고의 회로에서는 흠 구조물의 붕괴와 같은 사례는 사전에 충분히 예측 가능한 것으로 가늠되기에 굳이 변수로 불리지는 못할 것이다. 하지만 작품이 변수가 아닌 설정값에 초점이 맞춰진 경우라면, 이야기가 다르다. 설정값의 불확정성을 경험해 나가는 과정에서 마주한 불확실한 상황의 창발은 결코 단정할 수 없는 상황 속에서 벌어진 사건으로서 변수로 읽혀질 수 있다. 이에 작품 <A Day>(2015)에서 우리는 전환의 여부를 결정하는 변수의 상당 부분이 사실은 설정값에 귀속되어 있음을 알 수 있다.

작품 <A Day>(2015)에서 본 연구자는 흠에 자신을 투영하여, 24시간이라는 주어진 시간 동안 쉬지 않고 자신의 분신으로 여기는 구조물을 쌓아 나간다. 태어났기 때문에 주어진 일생의 시간동안 우리는 가지각색의 모습으로 자기 자신을 모습을 찾아 나선다. 나는 누구이고, 어디로부터 와서 어디로 향하는지와 같은 존재론적인 질문을 던지면서, 우



도판 27 안태은, A Day, 2015 (퍼포먼스 후 흔적)

리는 스스로가 어떤 사람이고, 어떤 모습이 되길 원하는지 저마다의 욕망에 따라 자기 자신을 ‘쌓아 올린다’.

하지만 나를 쌓아가고자 하는 노력은 때로는 자신이 설정한 틀 안에 스스로를 가두는 것이 되어 버리는 상황을 빚어내기도 한다. 본인의 외형이 강화될수록, 자신과 자신이 아닌 것을 구분하는 틀은 더욱이 견고해지기 때문이다. 우리 인간은 본능적으로 자신이 하나밖에 없는 특별한 존재임을 인정받고 싶어하지만 스스로를 위해 쌓아 올린 울타리는 어느새 견고한 성벽이 되어 외부와의 단절을 초래한다. 그런 의미에서 ‘나 자신을 쌓아 올린다’는 표현 또한 인간 존재의 의미를 상승의 욕구와 결합함으로써 나와 너(타인 및 자연 혹은 비인간), 지배와 피지배와 같은 수직적이고 폐쇄적인 방향으로 주체를 이끌어 세상으로부터 소외시킨다.

이에 <A Day>(2015)에서 기존의 수직적인 운동이 수평적인 운동으로 전환을 이룬 모습은 단순히 흙 구조물을 쌓아 올리는 방법의 전환만을 의미하지는 않는다. 하늘을 향한 수직적인 움직임이 땅으로의 수평적 대안으로 치환되기 위해서는 그동안에 지속하였던 상승에 대한 욕구를 포기해야 한다. 구조물이 무너졌을 때 이를 다시 세우려고 했다면 존재에 대한 수직적 접근을 지속하는 것으로 간주할 수 있을 것이다. 하지만 작품에서 붕괴 현장의 충격은 초기의 수직적 구조물이 함의한 상승

에 대한 욕구를 좌절시킨다. 이렇듯 구조물의 붕괴는 카오스를 낳아 기존에 쌓아 올리는 과정에 대한 반문을 야기시킨다. 이에 본 연구자는 자신의 구조물 ‘만들기’가 지금까지 위를 향해 ‘쌓아 올리는 것’로 제한되었음을 인식하고, 이 둘 사이의 상관관계를 끊어낸다. 구조물 만들기에 어떠한 조건도 걸리지 않을 때, 비로소 ‘만들기’는 자유로이 제 자신의 옷을 찾아 나선다. 그리고는 수직이 아닌 수평을, 손이 아닌 발을 선택적으로 발현시킨다. 이로써 이전과는 전혀 다른 방향으로의 ‘만들기’가 진행되는 것이다.

이때의 ‘만들기’는 다분히 중성적인 시각을 지닌다. 리미널한 상태에서의 ‘만들기’에는 이를 둘러싼 어떠한 선제적인 조건도 허용되지 않는다. 본 연구자에게 구조물의 붕괴는 ‘만들기’라는 행위를 ‘나의 시각도, 세상의 시각도 아닌 만들기 자체’⁹⁵⁾라는 중성적인 행위로 인식하도록 한 계기로의 전환이었다. 이러한 중성적인 행위는 인간의 사고가 지닌 한계를 의미하며, 얕이라는 것이 실제 대상에 대한 단편적인 이해만으로 이루어진다는 사실을 직시하도록 했다. 이와 같은 단편적인 사고에 대해 장자는 『도덕경』을 통해 마음은 외부 사물에 ‘이끌려 그 원래의 위치를 떠나고 마침내 외부 사물을 좇아 질주하여 시비를 불러일으키고 오히려 그것의 본성을 함몰시키게 되는데, 이때의 인간의 심(心)이야말로 두려워할 만한 것’⁹⁶⁾이라고 말했다.

이에 본 연구자는 작품 <A Day>(2015)를 통해 수행이 이미 선재하는 것을 따르는 것이 아니라 지속적인 관계 맺음 속에서 드러나는 것으로, 이때 중요한 것은 무엇이 어떤 것으로 전환되었는지보다 그 전환을 가능하게 하는, 즉 이러한 전환을 수용할 수 있는 (초기 설정값에 내재한) 태도였음을 깨달을 수 있었다. 이러한 마음가짐은 <A Day>(2015)에서 초기 설정값이 지닌 개방성으로 설명된다. 앞서 언급한 것처럼 구조물의 붕괴가 애초에 설정값에 미리 계산되어 있던 것이었다면, 이러한 ‘설정-실행’의 구조 속에서 퍼포머는 어떠한 전환도 경험하지

95) 장자가 『도덕경』에서 “나의 논리도 세상의 논리도 아닌 중성의 논리”라고 한 말을 변형시켜 사용하였다.

96) 이종성, “장자철학에 있어서 마음 닦음의 해체적 성격,” *철학논총* 21 (2002): 25.

못할 것이다. 수행의 과제가 잠재적인 운동성을 지닌 것은 맞지만, 수직에서 수평으로 이행되는 작업은 수직이 아니어도 된다는 설정값을 수정할 수 있는 힘을 가진 경우에만 가능하다. 따라서 수행의 구조는 작품 속 수행의 목적이 그 운동성을 마주하는 것인지 설정값 대로의 착실한 이행에 있는 것에 따라 다르게 나타난다. 즉 설정값이 애초에 변수의 상태를 수용할 수 있는지의 여부, 다시 말해 초기 설정값의 개방성의 정도에 따라 작품 속 수행의 구조는 다른 양상으로 작동되는 것이다.

<A Day>(2015)에서의 전환은 퍼포먼스의 진행 방향에만 그 영향을 미친 것이 아니다. 손이 아닌 발로, 수직이 아닌 수평으로, 하늘이 아닌 바닥을 점유하며 마무리된 이 작업은 본 연구자에게 ‘실패’라고 인식되는 것들에 대해 다시금 생각해 볼 기회를 마련해 주었다. 이 작업을 통해 본 연구자는 제아무리 실패라고 생각되는 일들도 다른 각도에서 본다면 실패가 아닌 하나의 또 다른 과정으로 인식될 수 있음을 깨달을 수 있었다. 아무리 실패라 하더라도 한발 물러서서 긴 호흡에서 바라본다면 성공적이지 못한 당장의 결과가 아니라 그저 지나가는 과정 선상의 사건일 뿐이다. 실패를 실패로 낙인 찍는 것은 우리다. 멀리서 바라본 실패는 하나의 경험이고 도전일 뿐 우리가 우리의 경험에 대해 평가절하할 이유는 없지 않을까?

4.3.2. 전환의 조건

이에 본 연구자는 무엇이 이러한 ‘전환’을 가능하게 했는지에 대하여 보다 깊이 주목하게 되었다. 앞서 작품 <A Day>(2015)에서 살펴본 것처럼 전환은 크게 ‘주 참여자로서의 작가’와 ‘경계적 상태의 불안정한 테스크’, 그리고 ‘설정의 개방성’으로 정리될 수 있는데, 이들 모두는 다시금 초기 설정값과 깊은 연관이 있다. 이와 관련해 각각의 특징을 살펴보면 다음과 같다.

작품 내 전환이 이루어지기 위해서는 먼저 설정값이 충분히

변동가능한 것으로 열려 있어야 한다. 이는 전환이라는 것이 애초에 작품 내 변수의 등장으로 말미암아 초기 설정값으로 회귀하여 이를 재조율하는 것을 지칭하기 때문이다. 원효대사의 일화에서도 애초에 갈증 해소에만 그 목적이 있었기 때문에 이를 해결해줄 그 어떤 액체(해골 물)도 대안으로 작용할 수 있었고, <A Day>(2015)에서도 애초 구조물 만들기라는 목적에 ‘어떻게’라는 조건이 달리지 않았었기에 수직에서 수평으로의 방향 전환이 가능했던 것이다.

이와 더불어 설정값의 개방성은 초기 설정에 반-즉흥적인 면모가 들어있을 때 유효해지기도 한다. 설정에 퍼포머들에게 부과되는 반-즉흥적인 연출이 의도적으로 기획되어 있을 때, 이 반-즉흥성은 오히려 변수를 유발하기도 하며 기존 설정과는 다른 방향으로 나아갈 힘을 내비추기도 한다. 즉흥적인 작품의 경우에는 더 많은 우연성을 가진 것처럼 느껴질 수 있으나, 애초에 100% 즉흥적인 공연으로 짜인 것이라면(사실 이러한 공연이 실제로 존재하는지는 모르겠지만), 이는 오히려 초기 설정값대로 성실히 이행된 사례에 속할 것이다. 이에 반-즉흥성도 사전에 기획된 것이라는 틀 속에서 완전히 자유롭지는 않겠지만, 퍼포머들의 자율성에 의해 물리적인 작품이 애초에 기획한 것에서부터의 차이를 창출해내고 기존 설정값을 재조율하며 진행된다는 점에서 결코 폐쇄적인 회로를 따르지 않는다. 이는 안네 임호프(Anne Imhof)의 퍼포먼스 작품 <파우스트> (2017)에 잘 드러나 있다. 임호프가 매체와의 인터뷰에서 언급한 다음의 대목은 그녀의 작업이 가진 반-즉흥성이 작품을 유도하는 핵심임을 꿰뚫는다.

"작품을 위한 악보와 같은 것은 존재한다. ... 몇몇 매우 복잡한 연출은 미리 구상되고 우리는 참고할 것들을 공부하지만, 대부분 각자에게 맞는 방식으로 공연한다. 나는 사람들에게 연습한 순서대로만 실행하라고 말하지 않는다. 그렇게 되면 내가 만족스럽지 않을 것이다. ... 작품의 부분들이 열리는 것, 그것이 내 작업을 만드는 것이다. 그리고 내 작업에 참여하는 모든

퍼포머가 굉장히 잘하는 것이기도 하다.”⁹⁷⁾

이러한 점에서 설정값이 열려 있어야 한다는 첫 번째 조건은 작품의 주 참여자가 이와 같은 설정에 권한이 있는 자이어야 함을 넘기지 상기시킨다. 작품의 설정을 임의로 바꿀 수 있는 자, 다시 말해 초기 설정값을 설정할 만큼 작품에 절대적인 힘을 가진 자, 즉 작가가 작품에 참여하는 것이 수행에서 ‘전환’을 야기하는 두 번째 조건이다. 기본적으로 본 연구자의 작업은 개인적인 차원에서 진행되는 존재론적인 실천으로 작품을 통해 전환되는 스스로의 상태를 경험하는 것을 목표로 한다. 따라서 작품에서 전환은 작가인 본인이 경험해야 유효하며, 작품 속 주 참여자가 작가가 아닌 경우, 퍼포머나 관객은 작가가 설정한 설정값 안에서 한정적인 자율성을 가질 뿐, 작가가 초기에 설정한 값을 결코 전복시킬 힘을 갖지는 못한다. 이는 팀 크라우치의 ‘The Author’(도판 28) 국내 공연에 대해 백로라가 ‘즉흥적인 관객 참여를 통해 완성되는 형식을 선택하고 있는듯 하지만 실제로는 치밀하게 기획된 원작의 대본대로 배우들이 연기를 해내는 것에 불과’⁹⁸⁾하다고 평가한 대목과 그 결을 같이 한다. 오늘날 관객이 작품 속에서 화려하게 부각되기는 하지만 작품에 지닌 초기 설정값에 대한 그들의 권한은 아직까지는 작가를 넘어서지 못하는 듯하다. 하지만 작가가 주 참여자로 작품에 등장했다고 해서 모든 작품이 ‘전환’의 단계를 경험한다고는 볼 수 없다. 전환을 위해서는 다른 두 가지 조건까지 동시에 충족되어야 하며, 세 가지의 모든 조건이 고루 충족되었을 때 작품은 비로소 ‘전환’을 경험하며 주체(작가)의 반성적 성찰을 가능하도록 한다.

전환을 야기하는 마지막 조건으로는 ‘불안정한 테스크’를 들 수 있다. 변수의 창발을 의도적으로 유도하는 작업이 이에 속한다. 이미

97) 이문정, “이문정 평론가의 더 갤러리 (74) 작가 안네 임호프: 내 작업이 무엇에 관한 것인지는 관객이 정한다” CBN뉴스, 2021년, 8월 30일.

(https://m.weekly.cnbnews.com/m/m_article.html?no=140015)

98) 백로라, “이론 발제: 디 오써(The Author): 관객주의(Spectatorship)에 도전하는 연”, *공연과 이론* 42 (2011): 56-62 참고.

불특정한 관객의 반응이 변수로 들어가 있는 경우에는 작품에 추가적인 우연성 혹은 불확실성은 필요가 없을 것이다. 하지만 작품 속 유일한 참여자가 작가 혹은 퍼포머⁹⁹⁾인 경우, 작품 내 불확실한 변수를 창출할 무엇인가가 따로 존재하지 않는다면 이는 ‘설정-수행’의 단선적인 구조를 가지게 되므로 변수의 등장을 마주하지도, 그래서 이를 통해 전환을 경험할 토대를 갖추지도 못할 것이다. 따라서 작품의 전환은 성취될 수도 있지만 좌절될 수도 있는, 혹은 지속될 수 있지만 아닐 수도 있는 결과가 불투명한 미션의 설정과 성실한 이행, 그리고 그 과정에서 마주하는 다양한 불안정한 상태를 잠재적인 가능성으로 지닌 설정값을 필요로 한다.



도판 28 팀 크라우치의 ‘The Author’ 공연 현장

여기서 주목해야할 점은 전환의 조건으로 제시된 설정의 개방성, 주 참여자로서의 작가, 불안정한 테스트는 모두 초기 설정값에 적용되어야 할 요소라는 점이다. 전환은 결국 설정값에 따라 달렸다. 설정값이 초기에 어떻게 설정되는지에 따라 수행의 양상은 전환을 경험할 수도 아닐 수도 있는 것이다. 수행의 구조 상 설정부터 차이가 난다는 말은 결국 이들이 같은 수행 내 다른 분과가 아닌 애초에 시작점부터가 다른 수행이었다는 사실을 깨닫게 한다.

비록 이들이 몸의 현존을 바탕으로 하고 신체와 경험을 재료로 하여 인간 존재 혹은 문화 현상에 대한 반성적 실천을 이행해 나간다는

99) 이때 퍼포머는 작가의 의도대로 움직여주는 연행자를 의미한다.

점을 공유하고 있긴 하지만, 그리고 이들 모두 작가와 관객이 동시에 자신의 위치에서 매 순간 경계성을 경험하며 미적 경험을 이행해 나가긴 하지만, 그래서 모두가 수행적 작업이라 불릴 수 있는 것이지만, 수행의 구조에서 애초에 설정부터 그 특징이 다르게 나타난다는 것은 수행의 형식이 수행의 종류에 대한 근본적인 차이를 낳는다는 사실을 함축한다. 그리고 수행의 종류는 목적성에 따라 나뉘지 않고 어떤 종류의 수행이 진행되었는지에 따라 나뉜다. 따라서 전환을 염두에 두고 진행한 작업이라 할지라도 그 과정 선상에서 변수가 창발 되지 않았다면, 어쩔 수 없이 전환은 이루어지지 않을 것이고, 이에 따라 해당 작업은 ‘설정-실행’의 구조를 띠게 되는 것이다.

4.4. 전환으로의 수행

본 연구자의 작업이 여타 다른 수행적 작업들과 갖는 차이는 바로 이 ‘전환’에 있다. 본인은 전환을 구조적으로 용인한다는 측면에서 상황에 전환을 이루어내는 주체의 선택과 그 이유에 초점을 맞추어 작업을 진행한다. 단순히 작품의 구조적인 측면에서 나타나는 전환뿐 아니라 그 전환을 이루어내는 주체의 태도에 주목하여 작업을 삶에서 마주하는 다양한 불확실한 상황들에 대한 예행연습으로 가져가 보고자 한다.

본 연구자의 작업에는 불확정적인 상황에서 주어진 임무를 끝까지 완수하고자 하는 노력과 그 과정에서 마주하는 변수를 기꺼이 포용해 가고자 하는 욕구가 기본적으로 내재한다. 이는 작품이 변수로 인한 지각 변동보다는 애초에 변수의 가능성을 심연에 내재하고 있던 설정값의 불확정성을 경험하는 것에 초점이 맞춰져 있기 때문이다. 따라서 본 연구자의 작업은 변수가 초래한 다양한 반응을 살피는 것이 아니라 불확실성이 담보한 열린 결말의 형식에 순응하여 수행의 과정을 이행하며 그 과정에서 마주한 변수에 대해 성찰해 보는 방식과 관련이

깊다.

중요한 것은 변수로 인한 결과적인 반응이 아니라 다양한 변수와 전환의 기회가 도사리고 있는 불확정적인 상태를 경험하는 하나의 과정으로서의 수행을 이행한다는 점이기, 본 연구자의 작업에 있어서 수행적 경험은 곧 그 자체로 작품의 내용이자 목적이 된다. 여기서 본인의 작업과 여타 다른 수행적 작업들의 차이가 부각된다. 본 연구자의 작업에서의 수행은 변수나 전환을 마주칠 수는 있으나, 이들의 등장에 주목하여 그 반응을 살피는 것을 목적으로 하지는 않는다. 따라서 작업은 수행의 과정에 따라 변수를 마주칠 수도, 아닐 수도 있고, 변수를 마주친다고 해도 전환으로 이어질 수도, 아닐 수도 있다. 이때 중요한 것은 불확정적인 상황을 경험해 나가는 과정 그 자체이기 때문에, 변수 혹은 전환을 통해 도출된 특수한 사건이 벌어진다고 하더라도 그 특수함보다는 그러한 특수성마저 불확정성에 대한 경험의 일환으로 간주해 나간다는 점이다. 특히 그중에서도 전환을 경험하는 수행의 경우, 이는 기존의 체제 혹은 방향성에 대한 지극히 반성적이고 성찰적인 힘을 요구한다는 점에서 특징적이다.

그렇기에 본 연구자의 퍼포먼스 작업에서는 사전에 불확정적인 환경을 설정하고 이를 경험해 나가는 과정이 두드러진다. <A Day>(2015)(도판 26)와 <Untitled>(2017)(도판 51-53)처럼 수직으로 쌓는 흙이 쓰러질 수도 있지만, 아닐 수도 있는 상황, <You Walk Wrong>(2016)(도판 46-47)처럼 평균대 위를 걷다가 떨어질 수도 있지만, 아닐 수도 있는 상황, <A Pot>(2014)(도판 54)이나 <Pot Series - Touch the Breath>(2018)(도판 57)처럼 몸으로 안아 돌리던 항아리가 물레를 이탈할 수도, 아닐 수도 있는 상황 등 본인의 작업은 이를 직접 수행해 보기 전까지는 그 결과를 전적으로 장담할 수는 없는 상황들을 직접 경험해 보는 것에 그 의미가 있다.

그러나 본 연구자는 이러한 불확정성에 대한 수행이 작품의 표면에 가시화되는 것에만 한정된다고 생각하지는 않는다. 오히려 본인은 작품 속에서 이행되는 수행으로 말미암아 작품 활동이라는

일련의 작업 과정 및 일상에서 이루어지는 수행적 경험 또한 이러한 불확정성의 틀로 이해해 보고 싶은 욕심이 있다.

우리가 불확정성에 대해 언급할 때 필연적으로 수반되는 것은 변수의 존재이다. 상황이 확정적이거나 고정적이지 않기에 사건 전개에 있어 우연의 개입이 높고, 그로 인한 혼란이 야기되기도 한다. 이 혼란에 대하여 우리는 이를 무시하여 넘기거나, 기존의 것을 포기하기도 하고, 기존의 것에 맞서 저항하기도 하며 나름의 방식으로 대응해 나간다. 하지만 이러한 불확정성과 변수, 그로 인한 반응 등은 비단 수행적 작품에만 국한된 것이 아닌, 일상에서의 경험에도 다분히 녹아있다. 살면서 마주하는 크고 작은 사건 사고들은 항상 예고 없이 찾아와 우리의 삶을 뒤흔든다. 애정하는 이들의 갑작스러운 사고나 질병, 이별, 죽음 등은 예방한다고 해서 예방할 수 있는 것이 아니며, 아무리 주의를 가한다고 하더라도 일어날 일은 일어난다. 이러한 상황들은 우리의 삶에 어느 날 갑자기 주어지는 것들로 우리가 이들을 피해 갈 방법은 사실상 존재하지 않는다. 아무리 철저히 대비를 한다고 해도 이들은 우리가 통제할 수 있는 영역 밖의 일이기에 이들을 향해 우리가 할 수 있는 일은 나름의 대응책을 마련하여 감내하는 것뿐이다.

이러한 대응책과 관련해 본 연구자가 택한 방법은 상황에 대한 통제 대신 본인 자신에 대한 통제로 상황을 헤쳐 나가고자 하는 것이다. 상황에 휩쓸려 이끌려 가더라도 불투명한 상황 속에서 포기하지 않고 자신을 지킬 방법을 모색하며, 그 과정에 나름의 가치를 부여하는 방법 말이다. 본 연구자에게 있어서 이러한 방식은 본인에게 주어진 임무 혹은 책임을 끝까지 고수하고자 하는 태도에서 드러난다. 작품에서 스스로에게 주어진 임무에 책임을 다하듯, 변수를 마주하여 포기하거나 좌절할 수 있을 법한 상황에서도 이에 굴하지 않고 주어진 상황에 최선을 다하고자 하는 장면에서 말이다. 이때 전환은 이루어질 수도, 좌절될 수도 있지만, 이러한 노력 없이는 전환의 순간은 찾아오지 않는다.

하지만 개인의 노력에도 불구하고 상황은 우리의 의지와는

상관없이 그 자체로 여전히 독립적으로 흘러가기도 한다. 이에 본 연구자는 설령 전환을 향한 노력이 무용한 시도에 그칠지라도 그 시도는 분명 그 자체로서 가치가 있다고 생각한다. 적어도 본인에게 있어 전환은 판의 주도권을 외부 상황이 아닌 본인의 것으로 가져오는 과정을 통해 자신을 지키려는 노력이자, 외부 상황에 의해 자신이 함몰되지 않도록 스스로가 만들어 나가는 유연한 지지대와 같다. 어쩌면 이 또한 여전히 본인을 놓아주지 못하는, 아직은 자기가 상황을 바꿀 수 있다고 믿는 어리숙한 아집으로 읽힐 수도 있겠지만, 적어도 본 연구자에게 있어 전환은 그럼에도 불구하고 포기하지 못하는 본인이 지닌 책임의 문제와 맞닿아 있다.

누군가는 노력해서 될 것이 아니라면 굳이 왜 시도하느냐는 질문을 던질 것이다. 하지만 본인은 그 물음에 노력이야말로 자기가 자기 스스로를 지키는 최선의 방법이라고 답하고 싶다. 노력한다고 다 이루어지는 것도 아니고, 설령 그 노력이 결코 자기를 지켜내지 못할 수 있다는 것도 알지만, 바위가 깨지지 않을 것을 알고도 계란을 던져보는 일처럼 어떠한 실리적인 관점도 용인하지 않는 일에는 그럴 수밖에 없는 절실함이 담겨 있다고 생각한다.

어쩌면 불안정한 자신이, 혹은 유한성을 가진 모든 존재나 사물들이 지금 이 순간 본인의 곁에 있다는 사실이 너무나도 소중해서, 언제 사라질지 모를 두려움에 이에 함몰되기보다는, 그들이 본인의 곁에 머무는 찰나에 그 의미를 부여하는 방식으로 이들을 바라보고 싶은 것이다. 본 연구자에게 있어 전환은 살아있음에 대한 의미를 찾고자 한 나름의 방법이었고, 끝없이 덮쳐오는 불안감으로부터 탈피하고자 스스로가 빚어낸 용기였고, 상황 탓보다는 자신의 탓으로 그래서 자기가 변함으로써 상황을 포용하고자 한 간절함이 담긴 자조적인 수용이었다. 그저 흘러가도록 내버려둬야 하는 순간임에도 그러지 못하고 계속해서 자신의 역할을 찾고 자기 몫의 할 일에 대해 생각하며 차마 놓지 못하는 모습이 때로는 아둔하고 스스로를 더 책망하는 일이 되기도 하지만, 모든 것이 불안정하고 흔들리는 상황에서 본인이 유일하게 할 수 있는

것은 포기하고 손을 놓는 일도, 맞서 싸워 이겨내는 일도 아니었다. 그저 자기가 서 있는 자리에서 자신에게 펼쳐진 이 상황을 온전히 감내해 나가는 것. 어쩌면 애처롭고도 허무해 보이는 그 질척함이 본 연구자의 전환에는 녹아있다.

그렇기에 본 연구자의 전환은 단순한 전환이 아니다. 의지가 다분한 전환일 수도 있지만 대부분의 경우에는 막다른 골목에 몰려 행할 수밖에 없어서 행하는 전환이기도 하다. 따라서 본인의 전환은 결코 포기하지 않고 노력하면 잘될 것이라는 허황된 믿음에 의존하지 않는다. 본 연구자의 전환은 전환을 이루어내려는 의지보다 오히려 끝내 놓을 수 없어서 어떻게든 붙잡아 그 가치를 만들어 나가고자 하는 일에 더 가깝다. 어쩌면 본 연구자에게는 그냥 포기하는 것이 훨씬 더 힘들고 어려운 일이기 때문에 전환은 계속해서 상황에 매달려 무언가를 얻어내고자 하는 자기 위로처럼 느껴지기도 한다. 그래서 포기할 것 같은 상황이 올 때마다 차마 놓을 수 없어 매달리고, 그러다 보면 때로는 어느 순간 기존의 방향과는 다른 방향으로의 전환이 이루어지는 것을 경험하기도 한다. 그렇기에 본 연구자의 전환은 필시 이전에는 존재하지 않았던, 혹은 너무나도 미약해서 감지할 수 없던 특별한 외부의 힘이 갑자기 발현되어 압박해 올 때, 본인의 내부에서 포기하지 않으려는 간절한 힘의 발현으로 볼 수 있을 것이다. 이에 본 연구자는 전환이라는 상태 그 자체보다는 전환을 위한 노력과 그 노력을 동반하는 태도에 주목하여, 결과적으로 이행된 전환보다 이를 위한 과정에서 수행이 지닌 가치를 찾는다.

순응하고 행복하더라도 자신의 선택으로 순응하고 행복하길 바라고, 포기하더라도 포기한 것이 아닌 포기가 된 것이길 바라면서, 결코 자기가 통제할 수 없는 상황에 대해서도 자신의 선택을 통해 상황을 주체적으로 받아들이길 희망한다. 사실 이 모든 것은 후회를 남기지 않기 위해서이다. 본인이 선택하여 행하는 모든 것들에 스스로의 의지와 염원이 충분히 담기길 기원하면서, 본 연구자는 나중에 후회를 남기지 않기 위해 작품을 통해 불확정적인 사건 속 전환의 순간들을

기약한다.

따라서 이러한 관점에서 정리를 해보면, 존재의 한계상황에 대해 전환을 이루어내길 바라는 본 연구자의 작업은 불확정적인 상황에 대해 포기하지 않고 자기 몫의 할 일을 묵묵히 해 나가는 과정에 대한 기록으로 볼 수 있다. 비록 본인의 노력이 해당 수행을 전환으로 이끌어갈지는 모르겠지만¹⁰⁰⁾ 적어도 본인에게 있어 이러한 노력은 불안정한 외부 세계로부터 스스로를 지키는 방편이자 스스로를 무너지지 않게 다독이는 지지대로 기능한다.

이러한 맥락에서 본 연구자의 수행은 결국 performance보다는 practice에 더 가깝다고 느껴진다. 특히 후자의 수행에서 전환이라는 것은 결국 기존 상황 혹은 상태에 대한 반성적인 성찰의 과정으로, 작품에서는 어떠한 가시적인 이미지를 도출했는지보다 어떠한 태도로 임하여 그 과정에서 무엇을 이행하고 배울 수 있었는가 등의 질문에 더 무게가 실린다. 따라서 본인의 작업에서 전환은 수행의 과정에서 주체가 갖는 마음가짐이나 태도와 연관이 더 깊다. 이에 본 연구자의 작업에서는 표현성이 아닌 사건성이, 관객보다는 작가의 경험이 부각되며, 이에 따라 본인의 작업은 곧 자기 성찰의 과정이며, 불완전한 존재를 향한 치유의 과정이자 이를 기반으로 살아가는 삶에 대한 실천으로 나아갈 계기를 확보해 나간다.

100) 본 연구자의 작업이 전환을 목적으로 한다고 해서 매번의 수행이 다 전환을 경험하는 것은 아니다. 전환은 항상 변수의 등장을 필요로 하는데, 주어진 불확정적인 상황은 변수의 창발마저 절대적인 것으로 포함하고 있지는 않기 때문이다. 또한 설령 변수가 등장한다고 하더라도, 이에 대한 반응으로 그치는 경우도 있고, 이를 수용하여 그럼에도 기존 설정값을 유지해 가는 경우도 있다. 이 모든 경우를 고사하고 마주한 전환의 경우는 그렇기에 다분히 특별하다. 전환이 기존 설정값을 재조율하는 단계라는 것을 떠올려 본다면, 결국 전환이란 것은 기존의 방향성을 되돌아보고 점검하는 성찰적인 태도와 닮아있고, 이에 전환을 목적으로 하는 본 연구자의 작업은 곧 자기반성적인 성찰의 과정을 따르는 수행의 모습을 띠게 되는 것으로 이해해볼 수 있다.

5. 경험을 통한 신체 흔적의 표현

이번 장에서는 경험을 통한 신체 흔적이 본 연구자의 작업에서 어떠한 표현 방식을 통해 구현되는지에 대해 살펴보고자 한다. 본 연구자의 작업은 크게 캐스팅을 통한 조형 작업과 행위를 통한 퍼포먼스로 나뉜다. 이에 ‘캐스팅을 통한 표피의 흔적’과 ‘행위를 통한 수행의 흔적’이라는 두 개의 절로 나누어 각각의 표현 기법이 지닌 특징에 대해 살펴보고 관련 작가를 선별하여 사례 연구를 진행하고자 한다.

5.1. 캐스팅을 통한 표피의 흔적

본 절에서는 캐스팅 몰드(거푸집)에 대한 구체적인 이해를 돕기 위해 먼저 캐스팅 몰드가 본격적으로 작품에 사용되기 시작한 배경에 대해 주목해 보고자 한다. 전통적인 조각에서 캐스팅 기법은 모방이나 재현을 목적으로 했지만, 현대로 넘어오면서부터 작가의 경험을 위해 투입된 하나의 선택적 형식으로 확장되었다. 특히 작가의 주관적인 경험을 캐스팅하는 작업들은 줄곧 작가의 신체를 직접 뜨거나 작가가 직접 참여하며 신체적으로 경험한 캐스팅 작업들에 초점이 맞춰져 왔다. 이에 본 절에서는 캐스팅 기법을 작가의 주관적인 경험과 연계하여 작품을 진행해 나간 사례로 안토니 고펠리(Antony Gormley, 1950~)와 하이디 부허(Heidi Bucher, 1926~1993)의 작업에 대해 살펴보고, 이들의 작업과 본 연구자의 작업들 사이의 공통점을 찾아보고자 한다. 캐스팅 몰드의 사용은 그 자체로 대상의 부재를 암시하여 존재에 대한 회상, 상기, 성찰을 가능하게 한다. 이에 본 절에서는 재현을 벗어난 캐스팅 기법이 작가 경험의 흔적으로서 실천적 경험의 지표로 작동될 가능성을 확인해 보고자 한다.

과거 사실적인 형상을 얻기 위해 사용되었던 캐스팅은 현대에 이르러 단순히 모방을 위한 기법 너머에 하나의 표현 방법으로 자리 잡

았다. 사실적인 재현에 목적을 두었던 캐스팅 기법은 19세기까지만 해도 조각가들에게 ‘비열한 복제 수단’이라는 비판을 받았다. 이와 관련하여 로댕의 <청동시대 (The Age of Bronze)>(1877)(도판 29)는 캐스팅과 관련된 당대의 시각을 잘 보여주는 대표적인 사례이다. 아카데미즘에서 벗어나 자연스러운 포즈와 해부학적인 사실성을 갖춘 로댕의 인체 조각은 라이프 캐스팅을 통해 만든 것이 아니냐는 의혹에 휩싸였다. 이에 로댕이 실제 모델을 데려와 모델링 한 사실을 밝히겠다고 제안하며 사건은 일단락났지만, 로댕이 라이프 캐스팅 의혹에 대해 상대를 향해 명예 훼손을 제기하려 했던 것을 떠올려 본다면 당시엔 라이프 캐스팅에 대한 부정적인 인식이



도판 29 어귀스트 로댕, 청동시대(The Age of Bronze), 1877

팽배했음을 알 수 있다. 조각사에서 로댕은 단순한 재현을 넘어 감정과 정신의 영역을 포괄하는 본질에 대한 접근을 시도하는 인체 조각의 포문을 열었다. 인체 조각이 물질의 성질과 개개인의 개성이라는 독자적인 자율성을 구축하는 방향으로 나아갈 발판을 만든 것이다. 하지만 그런 로댕조차도 라이프 캐스팅으로 만든 인체 형상에 대하여 “생명이 결여되어 있고 거의 아무것도 말해주지 않는다”라며 ‘캐스팅을 통해 얻는 형상의 직접적인 사실성’을 비판하였다.¹⁰¹⁾

하지만 19세기 이후 현대미술에서 조각이 사실적이거나 기념비적인 작품 구현에 머무르지 않고 정체성과 사회 현상, 인간존재에 대한 고뇌까지 포괄하는 움직임으로 나아가면서 캐스팅과 관련해서도 새로운 시도들이 일어났다. 예술이 점차 거대 담론에서 개인의 미시 서사로, 중심에서 주변으로 그 저변을 확장하고 전환해 나감으로써 하나의 캐스팅도 더 이상 모방 기법과 같은 단순한 복제 수단을 넘어 새로운 표현 방

101) 서은정, “1960년대 이후 라이프 캐스팅을 활용한 인체 형상 의미 연구 - 사례연구와 본인의 작품 분석,” (석사학위, 서울시립대학교 대학원, 2013), 19.

법으로 활용되었다. 이러한 캐스팅을 통해 주체의 경험을 조각으로 끌고 온 대표적인 작가로는 안토니 고클리(Antony Gormley, 1950~)와 하이디 부허(Heidi Bucher, 1926~1993)가 있다.

먼저 본 연구자는 고클리의 인체 조각에서 가시화된 주체의 경험에 주목한다. 고클리는 자신의 몸을 석고로 떠서 인체 조각을 만든 다음, 그 위로 납을 씌워 인체가 지닌 세밀한 형상을 지워냄으로써 특정 개인이 아닌 일반적인 인체 형상을 만들었다. 이는 라이프 캐스팅을 통해 자신의 몸을 떠내는 과정에서 경험한 스스로의 심리적, 정신적, 신체적 에너지가 작품에 담길 수 있도록 하기 위함이었다고 한다. 전통적인 라이프 캐스팅이 모방 능력에 의존했던 것과는 달리 시각적 재현을 위한 캐스팅이 시각으로부터 벗어나 주체의 신체적, 감각적 경험을 위한 수단으로 활용되었다는 점에서 고클리의 인체 조각들은 주목할 만한 특징을 보인다.

고클리는 작품을 통해 스스로가 살아있음을 느끼는 순간을 구현하고자 하였다. 그가 캐스팅 과정에서 느끼는 석고로 인한 육체적인 불편함과 심리적인 반응은 그 틀 안에 갇힌 몸을 가진 인간 존재에 대한 내



도판 30-31 안토니 고클리의 신체 용기 캐스팅 과정

면적인 성찰로 이어졌다. 또한, 석고 형상 위로 납을 입혀 개인의 특징을 지워버린 것은 인체 몰드에 녹아 있던 자신의 개별적인 경험을 인간의 보편적인 경험으로 바꿔 놓고자 한 시도였다. 자신이 인체 조각을 진행하게 된 이유에 대해 고클리는 “조각에서 한동안 숨겨져 온 인간 경험의 영역을 회복시키고 싶었기 때문”¹⁰²⁾이라고 밝힌다. 이때 ‘인간 경험의 영역’은 예술의 형식이나 개념에 의해 배제되어 온 인간의 주관과 느낌이 복원되는 영역을 의미한다. 따라서 본 연구자는 고클리의 사례를 통해 인간 신체가 ‘경험’의 중심에 있고, 그 경험을 작업으로 인식하는 경우, 신체를 통한 경험은 곧 작가의 수행적 실천으로 스스로의 존재에 대한 탐구이자 인간 존재에 대한 내면적인 성찰로 파악될 수 있다는 사실에 주목해 보았다.

한편, 하이디 부허의 작업에서도 캐스팅 몰드의 사용이 대두된다. 부허는 주로 ‘아버지의 서재, 조상이 대대로 살던 집의 마룻바닥 ... 정신과 의사 빈스방거의 치료실 등 ... 가부장적인 위계성이 내재된 공간’¹⁰³⁾들의 피부를 뜯어내며 이로부터 벗어나고자 하는 작업들을 진행했다. 그중에서도 본 연구자는 특히 부허가 자기 육체와 공간이 맺는 관계성을 부각하기 위해 사용한 스킨닝 기법에 주목한다. 부허 스스로 ‘피부를 생성하는 행위’로 표명한 이 스킨닝 기법은 공간 표면에 라텍스를 바르고 천을 덮은 후 벗겨 내는 것을 말한다. 본 연구자에게 있어 이러한 스킨닝 과정은 부허의 작업에서 결과로서 떠난 라텍스보다도 더 중요하게 인식된다. 아래 사진(도판 32-33)과 같이 건축 표면에 바른 라텍스를 뜯어내기 위해 씨름하는 순간이라야 말로 작가와 대상과의 관계가 보다 생생하고 현장감 있게 가시화되기 때문이다. 껍질을 벗겨 내는 과정이야말로 작품을 벗어나고 싶은 대상이 아닌 벗어나고자 하는 의지의 관점에

102) Antony Gormley, *Antony Gormley*, (NY: Salvatore Ala Gallery, 1984), 6.

103) 김선정, “하이디 부허: 공간은 피막, 피부 전시 서문,” 아트선재센터 홈페이지

<http://artsonje.org/%ED%95%98%EC%9D%B4%EB%94%94-%EB%B6%80%ED%97%88-%EA%B3%B5%EA%B0%84%EC%9D%80-%ED%94%BC%EB%A7%89-%ED%94%BC%EB%B6%80/?ckattempt=1>

서 바라보게 하기 때문이다. 그리고 이 의지에 초점을 맞추어 작업을 진행할 때, 비로소 작업은 작가에게 자신의 한계로부터 스스로 벗어나는 시도가 될 수 있다는 사실을 인식할 수 있었다.



도판 32-33 하이디 부허가 건물의 표면을 라텍스로 떠내는 과정

5.2. 행위를 통한 수행의 흔적

앞의 절이 인체나 공간의 표피 흔적을 떠내는 과정에 대해 다루었다면, 이번 절에서는 행위의 흔적에 주목한다. 주제적인 측면에서 본다면, 앞의 절에서 소개한 캐스팅 기법이 죽음에 대한 인식에서 벗어나거나 이를 수용하여 이해하고자 하는 의지를 담고 있다면, 이번 절의 행위는 그렇기에 살아있는 본인이 마주하는 삶으로부터 시작된 수행의 흔적들을 추적해 나간다. 이를 위해 본 절에서는 행위를 수반하는 신체에 대해 분석하고, 신체를 도구적인 물성으로 파악하여 작업 전면에 앞세운 이진용(1947~)과 브루스 나우만(Bruce Nauman, 1941~)의 작품들에 대해 살펴보고자 한다.

메를로-퐁티(Maurice Merleau-Ponty, 1908~1961)는 자신의 저서 『지각의 현상학』에서 객관적인 사고는 우리의 경험을 근본적으로 왜곡한다고 밝혔다. 그는 신체를 경험이 이루어지는 장소로 간주하고, 신체가 사유 이전에 이미 지각적 세계와 분리될 수 없는 관계를 맺고 있다고 주장하며 ‘지각을 주객의 공존으로, 신체를 육화된 정신으로

이해했다.’¹⁰⁴⁾ 이는 세계를 객관적으로 설명하기 이전에 그 인식을 신체적 경험 속에서 포착하려는 시도’로 인간을 물리적인 육체와 심리적인 주체의 정신으로 구분하는 데카르트의 이원론을 극복하는 대안으로 여겨졌다. 이에 『보이는 것과 보이지 않는 것』에서는 나아가 신체를 살로써 인지하며, 끝없는 운동 속에서 상호 엮임 (entrelac), 침식 (empietement), 겹치기 (enjambement)라는 ‘키아즘’의 작용에 관해 설명했다. 이러한 관점에서 경험의 의미는 더 이상 주체에게 의존해 있는 것이 아닌, 상호 간의 관계로 형성되는 것으로 인식되었다.

이러한 현상학적 신체에 힘입어 본인의 작품 속 신체는 결코 표현을 위한 도구로 작동하지 않았다. 그렇다고 정신에 우선되거나 전지전능한 힘을 가진 신체로 구현되지도 않았다. 본인의 신체는 일본의 195-60년대 전위예술 그룹인 구타이가 그랬듯 몸을 다른 재료들보다 우선시하지 않고 그들과 동등한 지위를 가지며, 오히려 그들과 함께 협력하여 상황을 경험해 나가는 체화적 주체로 입지를 굳혀 나갔다. 따라서 본인의 작품에서 신체는 다른 대상(흙, 평균대, 향아리 등)과 관계 맺는 소도구로서, 작품 속 여러 환경적 요소와의 상호작용 속에서 제시된다는 특징이 있다.

이와 비슷한 사례로, 작가 이건용의 신체가 있다. 메를로-퐁티에게 있어 몸은 의식의 부차적이거나 종속적 대상이 아닌 주체 그 자체였듯이¹⁰⁵⁾, 이건용에게 신체 역시 ‘세계와 소통하며 이해되고, 세계가 나에게 관계되는 본질적인 것’¹⁰⁶⁾이었다. 그렇기에 그에게 있어 세계와의 만남은 ‘관념적 만남이 아닌 실제적 만남’¹⁰⁷⁾이어야 했다.

104) 이중희, “이우환 예술의 근원 - 현상학적 해석을 중심으로,” *한국근현대미술사학* 30 (2015): 183.

105) 강미라, *몸 주체 권력 - 메를로 퐁티와 푸코의 몸 개념* (서울: 이학사, 2011), 143-145.

106) 이혁발, *한국의 행위 미술가들 12인과의 만남* (서울: 다빈치시프트, 2007), 87.

107) *Ibid.*, 87.

“존재를 세계로부터 잘라내어 이념화하고 판단하는 방식, 존재를 측정 정립시키고 그러함으로써 결과하는 자기와 세계의 주종적 대립 관계는 바야흐로 타파되고 해체되어야 할 것으로 인식되기 시작하고 있다. (...) 나는 세계에 대해서 생각하기 이전에 이미 그 속에 끼어 있고 행위 함과 동시에 직관하는 신체의 향이라는 말이다. 세계는 신체라고 하는 기지로 만들어진, 말하자면 신체의 연장 물인 것이다. (...) 인간이 세계를 지각한다는 것은 신체가 세계에 있어서의 공감, 실감, 일체감을 느끼는 세계의 신체향이라는 의미일 것이다. 따라서 신체가 세계를 지각한다는 행위야말로 바로 서고 보고 느끼는 직관을 통해서라 함도 자명한 일이 될 것이다.”¹⁰⁸⁾

이와 같은 모노하의 주장을 수용하여 이건용은 작업을 통해 ‘나’와 ‘대상’이 만나는 접점으로 신체를 인식하고, 그것을 관계하는 ‘의식의 장’으로서의 장소로서 신체를 새롭게 설정하였다.

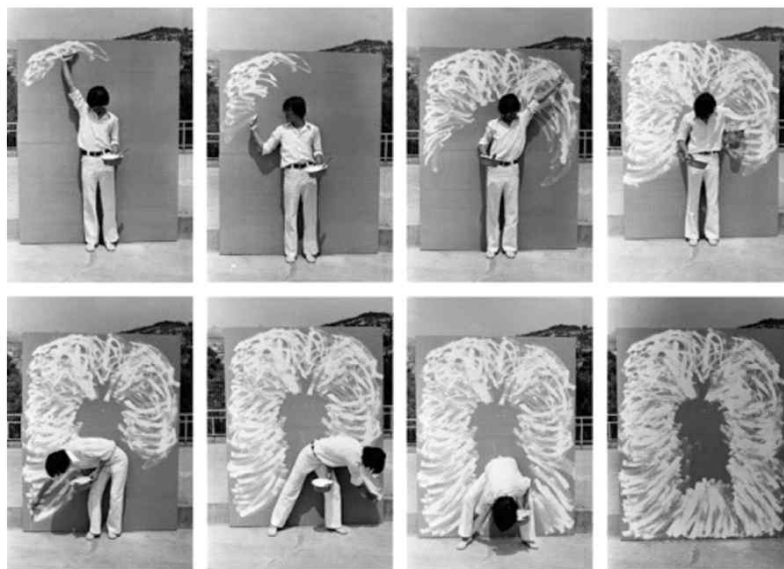


도판 34 이건용, 신체 드로잉(76-1), 1979

이건용에게 있어 신체는 ‘세계와 만나는 가장 본질적이며 중요한

108) 오상길, 김미경, *한국 현대미술 다시 읽기 II: 6, 70년대 미술운동의 비평적 재조명* (서울: ICAS, 2001), 289-291.

역할'109)로 파악된다. 그리고 그러한 신체를 이용해 세상을 탐구해 나가는 실험적인 작품을 진행한다. 그 중 이건용의 신체 드로잉 시리즈는 그리는 행위를 시각에 의존하지 않고 신체적 반복의 결과로 치환해 냄으로써 전통적인 드로잉 개념을 전복시키는 작업이었다. 그 중 <신체 드로잉(76-1)>(1976)(도판 34)은 화면의 뒤에 서서 선을 그려 나가는 작업이다. 작가의 키만 한 높이의 베니어 판을 준비하여 작가 앞에 세운 다음, 작가는 판의 뒤에 서서 손을 넘겨 손이 닿는 곳까지만 선을 그어 나간다. 한쪽 끝에서 시작하여 반대편에 다다르면 그어진 선의 길이만큼을 톱으로 잘라낸다. 그 후 다시금 짧아진 베니어 판 뒤에 서서 다시금 판 너머로 손과 팔, 몸통을 넘겨 그을 수 있을 만큼 긴 선을 긋는다. 이에 잘린 베니어 판 만큼 신체는 조금 더 긴 선을 그릴 수 있는 움직일 공간을 획득한다. 이 과정을 반복하여 작가의 키만 했던 베니어 판은 어느새 다섯 개의 조각으로 분리된다. 마지막 선을 그은 후, 작가는 이들 판을 잘린 순서대로 밑에서부터 위로 이어 붙여 다시금 하나의 큰 베니어 판으로 조립한다.



도판 35 이건용, 신체 드로잉(76-2), 1979

109) 이혁발, *Ibid.*, 37.

이와 비슷하게 <신체 드로잉(76-2)>(1979)(도판 35)은 화면을 작가의 뒤에 세운 상태로 진행한 드로잉이다. 이 작업에서도 역시 작가는 시각이 아닌 신체를 앞세워 드로잉을 진행해 나간다. 큰 판을 준비하고 그 앞에 등을 대고 선다. 그 후 붓을 잡은 손을 뒤로 뺀 각도가 허용하는 한에서 선을 그어 물감을 칠한다. 도판 35에서처럼 두 발을 최대한 움직이지 않는 상태에서, 그리고 화면을 보지 않는 상태에서 손을 뺀어 닿을 수 있는 곳까지만 색을 칠한다.

이처럼 이건용의 신체 드로잉은 시각이 아닌 신체의 조건에 따라 표현되는 방식을 따른다. 이는 표현법이 아닌 방법으로서의 드로잉을 제시하는 것으로 볼 수 있다. 이와 관련해 김복영은 1979년 남계화랑에서 진행한 이건용의 신체 드로잉에 대해 다음과 같이 평하였다.

“신체를 통하여 그린다는 것은 결코 지각하는 정신으로써 그리는 활동에 멈추지 않고 오히려 그것을 넘어서 사물들의 동태의 본질 속으로 침투해 들어가는 것이다. ... 지각은 사물을 가까스로 파악하는 시초로서만 역할 할 뿐이다. 오히려 사물의 무한한 세계와 우리의 본성이 숨김없이 거기에 참여하고 있음을 아는 것은 우리의 신체이다.”¹¹⁰⁾

이에 이건용 또한 “신체가 지각자요, 표현 자라는 역설적인 회화 인식 관계를 수립할 수 있었다”¹¹¹⁾라고 언급함으로써 신체가 지닌 도구적 면모에 주목하도록 하였다.

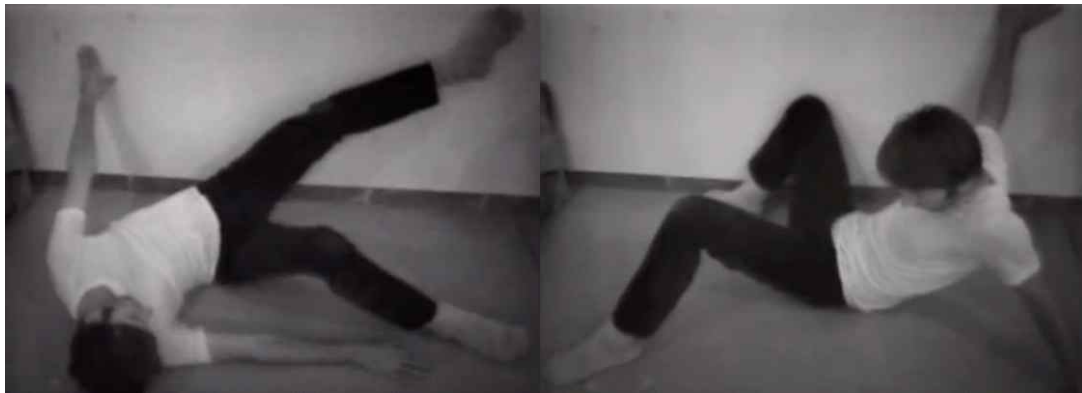
이러한 현상학적 신체에 대한 관심은 브루스 나우만의 작업에서도 동일하게 관찰된다. 비전통적이고 과정 중심적인 조각에 관한 관심을 토대로 브루스 나우만은 자신의 신체에 관심을 두게 되었다. 그는 월러비 샤프와의 인터뷰에서 “나는 나의 몸을 조각의

110) 김복영, “이건용의 드로잉과 Event 전에 붙여 - 그 의미와 가능성에 관하여,” 남계화랑 (1979), 1-2. (전시 서문)

111) 이건용, *달팽이걸음-이건용 전* (서울: 국립현대미술관, 2014), 163.

물질로 사용하며 조작한다. 나의 몸은 작업실에서 하는 어떤 행위를 할 때 드러나는 것으로 때로는 행위 자체가 작품의 재료가 된다.”¹¹²⁾라고 언급하며, 자신이 ‘신체와 신체 행위를 하나의 물질적인 재료와 같이 사용’¹¹³⁾한다는 사실을 밝혔다.

특히 1965년부터 1970년 사이 나우만이 자신의 스튜디오에서 홀로 진행했던 퍼포먼스 작업들의 경우, 신체를 대상화하여 그 움직임을 직설적으로 기록하는 방식을 취했다. 그는 자신의 신체를 철저히 found object처럼 사용하여 신체의 사물성을 극대화하였는데, 이는 작품에서 자신의 자의식이나 감정을 철저히 배격하고 신체를 도구화하여 다른 재료들과 동등하게 취급하는 계기가 되었다.



도판 36 브루스 나우만, 벽, 바닥, 포지션, 1968

<벽, 바닥, 포지션>(1968)(도판 36)은 나우만이 주목한 신체의 대상성이 잘 드러나는 작품이다. 이 작품은 벽과 바닥에 손과 발을 걸쳐 다양한 자세를 취하는 모습을 비디오로 담은 작업이다. 여기서 나우만은 1분마다 눕기, 기대기, 구부리기, 쭉그려 앉기 등 7가지 자세를 네 번에 걸쳐 방향을 바꾸어 가며 취한다. 마치 신체를 전시되는 조각품처럼 표현함으로써 초기 조형 작업부터 이어 온 조각의 문제를 신체를 통해 풀어낸 것이다.

112) Janet Kraynack, *Please Pay Attention Please: Bruce Nauman's Words* (Boston: The MIT Press, 2005), 122.

113) 김진아, “브루스 나우만(Bruce Nauman)의 작품에 나타난 ‘신체’의 의미: 비디오 작업을 중심으로,” (석사학위, 이화여자대학교 대학원, 2012), 24.

“총 28개의 자세를 한 시간 동안 만들어내고 유지하면서 작가는 개념미술 작업의 고차원적인 가치로서 집중과 인내를 강조하고 있다. 작가가 일정 시간 동안 벽과 바닥에 관련하여 한 자세를 유지하는 것은 인내와 고된 육체적 노력을 필요로 한다. 60분 동안 다음에 이어질 자세를 생각하며 자세를 일정 시간 유지하는 것은 특별한 집중력이 요구된다. 이러한 도식적이고 반복적인 행위들을 기록한 필름과 비디오는 관람자로 하여금 지루함과 전념, 몰두의 경험을 하도록 한다.”¹¹⁴⁾



도판 37 브루스 나우만, T바 조작하기, 1965

나우만의 대학원 시절 작업 <T바 조작하기 manipulating T>(1965)(도판 37)에서도 자신의 신체를 사물처럼 사용한 것을 확인할 수 있다. 이 작업에서 나우만은 당시 그의 작업실 모퉁이가 만들어 내는 선과 T자 형태의 조형물이 만나 만들 수 있는 다양한 선적인 구성을 탐구한다. 작품은 고정된 카메라에 흑백 필름으로 담겨졌고, 화면 속 그의 신체 또한 T바와 코너 공간과 같은 동등한 재료였다. 특히 그가 착용한 흰색 티셔츠와 검은색 바지의 대비는 공간을 시각적으로 구분하여 또 다른 조형적 요소로 간주되기도 한다.

114) Robert C. Morganm, *Art+Performance Bruce Nauman*, (MD: The Johns Hopkins University Press, 2002), 13.

이처럼 이진용과 브루스 나우만의 작품에서 신체는 철저히
 이름의 도구화된 사물로 작동한다. 신체는 작품 속 등장하는 여타 다른
 사물들과 동등한 위치에 놓여 서로 관계를 맺는 물성 그 자체로
 등장한다. 이와 마찬가지로 본 연구자의 퍼포먼스 작업에서 또한 신체가
 지닌 물성이 작품 전면에 대두된다. 작품에 불확정적인 상황을 설정하고
 이를 이행해 내는 모습을 그리는 본 연구자의 퍼포먼스는 행위를 통해
 대상과 관계를 맺음으로써 물성과 물성이 만나는 지속적인 조우를 통해
 두 대상 간의 관계가 형성되는 과정을 보여준다. 다만, 이러한 신체는 본
 연구자의 앞서 소개한 캐스팅 작업에서 보이는 ‘내면을 가진 신체’와는
 그 결을 달리한다. 이는 캐스팅 작업 속 신체의 경우 물성 그
 자체로서의 신체보다도 ‘자아를 둘러싼 외피’로서 신체를 인식하기
 때문인데, 캐스팅 작업이 신체의 물리적인 한계를 피부로 상정하여 그
 경계를 탐구한 작업이었던 반면, 퍼포먼스 작업은 주어진 신체가 어떻게
 작동하여 사물들과 관계 맺어 가는지를 탐구해 본 작업이었다는 점에서
 작품 속 신체에 각기 다른 관점이 부여된 것을 볼 수 있다.

작품들의 제작 시기 또한 이러한 차이를 만들어낸 요소로서
 파악된다. 본 논문의 서두에서 언급한 두 번의 죽음에 대한 경험은
 본인의 물리적인 한계를 신체를 통해 풀어가도록 한 기폭제가 되어
 주었고, 이에 작품 속 신체는 ‘나’라는 한 개인으로 대변되는 내면화된
 신체로 제시되었다. 하지만 점차 죽음에 대한 질문이 삶에 대한
 질문으로 환원되는 과정에서 본 연구자는 현실적으로 이루어질 수 없는
 가상을 동경하기보다 주어진 상황을 직면하기를 택했다. 이에 본
 연구자의 관심은 죽음에서 삶으로, 가상에서 현실로, 기대되는 것에서
 주어진 것으로 그 초점이 옮겨갔고, 이에 신체에 대한 시각 또한
 자연스럽게 물성 너머의 가능성보다 물성으로서의 신체 그 자체의
 움직임으로 이동하게 된 것이다. 내면을 가진 신체와 도구적인 신체는
 얼핏 보면 상반된 것으로 인식될 수 있겠지만, 본 연구자에게만큼은
 도구적 신체 또한 그 신체를 움직이는 주체를 탐구해 나가는 데에
 필요한 도구가 되어준다는 점에서 의미가 있다.

6. 연구 작품 분석

6.1. 캐스팅 몰드를 통한 표피의 흔적

6.1.1. 탈피와 탈각의 신체 흔적

2013년 당시 본 연구자는 죽음을 신체의 유한성으로 받아들였다. 만약 인간의 존재를 정신과 신체로 분리한다면, 죽음 이후의 정신(영혼)은 어떻게 되는지 알 수 없지만, 신체는 분명 더 이상 움직이지 않고 정지된 채 점차 흙으로 돌아가 사라질 것이기 때문이었다. 본인의 이해가 닿는 범위 내에서 죽음은 곧 신체가 가진 물리적인 한계였다. 그래서 이 물리적인 한계를 조절할 수만 있다면 스스로가 지닌 유한성을 조금은 극복할 수도 있지 않을까 생각하며 신체의 물리적 확장을 꾀하였다.



도판 38 안태은, I As the Universe, 석고, 섬유 유리, 48cm X 28cm X 132cm, 2014

작품 <I As the Universe> (2014)(도판 38)는 이러한 맥락에서 제작되었다. 이 작업에서 본인은 신체의 물리적인 경계를 피부로 인식했다. 본 연구자에게 있어 ‘나’는 피부의 안쪽 공간이었고, 그렇기에 본인과 세계는 피부를 경계로 구분되는 두 개의 다른 공간으로 파악되었다. 이에 따라 피부는 자동으로 ‘나’와 세계(주위 공간)가 맞닿은 최전방의 경계로 인식되었고, 만약 이를 제거할 수만 있다면 그 피부가 담보한 신체의 물리적인 경계 또한 해체될 수 있다고 생각했다.

이를 위해 본 연구자는 본인의 신체를 직접적으로 캐스팅하는 일을 진행했다. 라이프 캐스팅 기법을 통해 본 연구자는 석고붕대로 스스로의

몸을 뜨기 시작했고, 본인의 형상이 담긴 몰드(거꾸집)들 만들어 안팎을 뒤집어 놓음으로써 그 자체로 오브제화했다. 이는 스스로를 둘러싼 주위의 공간을 본인의 형상으로 캐스팅하고자 한 시도였다. 일반적으로 몰드는 한 대상의 형상을 그대로 복사해 낼 때 사용되는 주형틀이지만, 본 연구자에게 있어 몰드는 본인과 세상을 분리시킨 피부라는 경계이자 동시에 그 피부로 인한 구분을 다시금 파괴해 줄 장치로 기능했다. 또한, 만약 그러한 순간(신체의 물리적 경계가 사라지는 그 순간)이 온다면, 아마도 본인은 지금의 모습을 유지할 수 없을 것으로 생각했기에, 분절된 몰드는 분절된 채로, 다양한 신체 부위의 몰드들이 무작위로 얹혀지도록 조립했다. 이에 대해 당시 나의 작가 노트에는 이렇게 적혀 있다.

“이를 통해 한 인간이 담보한 신체의 내부와 외부의 구분은 사라져 서로 하나가 된다. 자신을 둘러싼 세계가 저 자신의 형상으로 캐스팅될 때, 과연 그 형상은 본인의 것인가, 세계의 것인가. 본인이면서 세계이기도 한, 본인과 세계를 더는 구분할 수 없는, 본인과 세계가 합일된 바로 그 순간에 비로소 우리의 신체는 그가 지닌 물리적인 제약을 벗어나 자유를 획득할 기회를 얻는다.”¹¹⁵⁾

본인이 세계로 흘러 들어가고, 세계가 본인에게로 흘러들어와 둘 사이에 더 이상의 구분이 존재하지 않을 때, 본인이 지닌 유한성이 비로소 자신보다 더 큰 존재인 공간으로 편입해 그 색이 벌어지길 기대한 것이었다.

이렇듯 죽음을 신체의 한계라고 생각하였기에 생명공학과 컴퓨터 공학의 발전으로 인간의 몸을 생물학적인 진화를 뛰어넘어 인공적으로 확장한다는 포스트 휴머니즘의 주장은 본인에게 굉장히 설득력 있게 다가왔다. 미국 문화 평론가인 캐서린 헤일스(N. Katherine

115) 연구자의 작업 노트(2014년 4월 28일).

Hayles)는 ‘포스트휴먼에서는 신체를 가진 존재와 컴퓨터 시뮬레이션, 사이버네틱스 메커니즘과 생물학적 유기체, 로봇의 목적론과 인간의 목표 사이에 본질적인 차이나 절대적인 경계가 존재하지 않는’다고 주장하며, ‘인간을 고정된 존재가 아닌 변화 가능한 열린 존재’로 규정했다.¹¹⁶⁾ 인간과 테크놀로지의 결합이 인간과 비인간의 경계를 모호하게 하여 근대의 인류 중심주의적 이념에 대한 반성하는 성찰을 진행한다는 점에서 다분히 매력적인 대안이라고 느껴졌다.

이와 관련해 로지 브라이도티가 자신의 책 『Post Human』을 저술한 2013년으로부터 5년이 지난 후, 한국 미술계에는 대대적인 포스트휴먼 열풍이 불었다. 이전부터 유행하던 페미니즘의 후속 타자로 ‘기계 vs 인간’이라는 주제에 대해 공론화하며 그 안에서 새 시대의 새로운 인간상에 대해 질문했다. 본 연구자의 경우에도 이 흐름에 힘입어 인체 형상에 기계 부품을 결합한다거나, 테크놀로지 시대의 미래를 상상하며 관련 정보들과 이미지들을 흡수했지만, 이들은 결코 본인의 한계 짙은 신체를 구원해 주지는 못했다. 당시 많은 미술인은 인간과 비인간(기계, 사물, 자연 등)의 다양한 교합으로 기이한 형상들을 창조해 냈던 것으로 기억한다. 본인조차도 이러한 배합 방식에 시간을 투자한 적이 있으나 오히려 이러한 과정은 본인의 신체가 지닌 유한성을 극복해 주지는커녕 더욱이 부각시켜 줄 뿐이었다. 기술의 발전으로 물리적인 한계(생명)를 연장할 수는 있었지만, 연장된 삶에서 무엇을 해야 할 지에 대해 이들은 결코 말해주지 못했다. 오히려 이러한 결합이 얼마나 멋진 것인지를 역설하면서, 물리적인 한계를 뛰어넘을 수 있다는 사실 그 자체에 감격하며 이를 홍보할 뿐이었다.

물론, 본인 또한 오늘날 포스트휴머니즘이 취하고 있는 ‘탈인본주의적이고 물질주의적인 존재론과 네트워크적 관계성과 연결성을 강조하는 인식론’¹¹⁷⁾을 우리가 현재 몸담은 시대를 관통하는 중요한 관점이라고 생각한다. 이들이 중점적으로 말하고자 하는

116) 전해숙, *포스트휴먼 시대의 미술*, (과주: 아카넷, 2015). 27과 34.

117) 김미정, 박휴용 “포스트휴먼 언어 연구-개념과 성격, 그리고 연구의 방향,” *코기토* 94 (2021): 96.

대안으로서의 인간상과 태도에는 동조한다. 다만, 적어도 무분별한 신체의 물리적 확장이 유한성에 대한 극복이라고 받아들이는 것에는 동조할 수 없다. 죽음을 신체의 한계로 보았기에 이를 극복하기 위해 다른 대상들과의 물리적인 결합으로 그 유한성을 뛰어넘고자 한 것이었겠지만, 이렇게 뛰어넘는 것으로 그 한계는 결코 극복될 수 없다고 생각했다. 그저 다른 종류의 ‘나’가 되어 있을 뿐일 테니 말이다.

생명을 연장하고 불로장생(不老長生)의 욕망을 충족시켜 주는 테크놀로지의 발달은 일차적으로 본다면 우리를 죽음으로부터 멀어지도록 하지만, 이러한 우리의 욕망을 아는 자본주의는 본질적으로 우리가 우리의 삶으로부터 더욱이 멀어지도록 한다. 죽음마저 상품화하는 오늘날의 소비사회는 더욱더 의욕적으로 아름다움과 젊음이라는 현란한 유토피아 위에 다양한 건강보험과 운동기구 및 프로그램, 화장품과 성형수술 등의 상품을 노골적으로 홍보한다. 더 많이 소비하고 더 빠르게 탕진하여 더 오래 노동해서 계속해서 소비하도록 말이다.

이러한 과정에서 본 연구자는 물리적인 신체를 연장하는 것이 결코 죽음이라는 유한성을 극복하는 일이 될 수 없다는 사실을 인정할 수밖에 없었다. 우리가 생명을 보존하고 이를 연장하려는 욕구에 삶의 목적을 두었을 때, 우리의 삶이 오히려 소외된다는 사실을 깨달은 것이다. 이러한 관점에서는 삶(나이 들어가는 것)마저도 죽음처럼 극복해야 할 대상이 되어 버리기 때문이다.

이러한 계기로 본 연구자는 존재의 유한함과 연약함을 극복할 대상이 아닌 자연스러운 것으로 받아들이고자 노력하는 시도들을 취했다. 자신을 채울 수 있는 것은 스스로의 한계를 인정하는 것으로부터 시작한다고 생각했기에, 그 한계를 부정하지 않고 똑바로 마주하도록 연습하는 과정을 이어 나갔다. 자신의 한계를 회피하거나 극복할 것으로 치부하지 않고, 존재의 자연스러운 특성으로 여김으로써, 그렇기에 더 조심히 가꿔주어야 할 대상으로 스스로를 바라보게 된 것이다.

이러한 사고의 과정에서 본 연구자의 인체 몰드에 대한 관심은 점차 몰드가 지녔던 물리적인 현실을 뛰어넘는 역동적인 가능성보다도 유한한 신체가 탈각된 신체 껍질로서의 몰드를 향해 이동하게 되었다. 작품 <하얀 그들의 서곡>(2020)(도판 39-40)이 이에 해당한다. 여전히 본 연구자는 본인 신체의 경계인 피부를 캐스팅했지만, 피부는 더 이상 극복해야 할 대상이 아닌, 그저 그러한 한계를 지닌 내 신체의 껍질로서 받아들여졌다. 껍질 그 이상도 그 이하도 아닌, 그냥 껍질 그 자체로 말이다. 더욱이 흔적으로만이 남겨진 신체를 부각하기 위해 점차 석고에서 실리콘으로 재료를 전환해가며 신체의 껍질(피부)을 떠냈고, 이전처럼 몰드의 기능을 이용한 방법론에 관한 연구를 진행하기보다는 껍질로 남은 인간의 신체적 흔적을 부각함으로써 관객으로 하여금 대상의 부재를 직접적으로 인식하도록 유도하였다.¹¹⁸⁾ 물론 주제적인 측면에서 본 연구자는 여전히 유한성에 대한 도전을 포기하지 않았다. 다만, 작품 내 인체 형상의 경우, 실리콘 몰드는 몰드 자체의 의미보다는 그것이 내포하고 있는 대상의 부재가 신체의 껍질로서 작동하도록 한 것이다.

설치 당시 본 연구자는 사방이 하얀 전시 공간 안에 찢어지기 쉬운 반투명의 실리콘 인체 몰드를 배치하고, 이를 향해 백색의 빛을 쏘아 줌으로써 현실과는 동떨어진 신성한 공간을 연출하고자 했다. 공간

118) 이에 관련해 비평가 조광제가 쓴 안태은 개인전 《하얀 그들의 서곡》 전시 서평 중 일부를 공유한다. “비평하는 나로서는 이 전신의 몰드가 지닌 이중성에 주목한다. 하나는 현존하는 몸이 물질적인 즉자적 존재 - 그녀가 말하는 세계 - 를 만나 파괴되면서 벗어버린 허물로 작동하는 측면이고, 다른 하나는 그녀의 말처럼 현존하는 몸과 즉자적 존재가 키아즘의 교차적 동일화가 일어날 때 그 틈인 경계 막으로 작동하는 측면이다. 앞의 측면은 ‘다른 곳’으로 인도되었다고 해서 그 이전의 일체의 흔적을 버릴 수 없다는 점을 드러내 보이고, 뒤의 측면은 그 흔적마저 마치 불쏘시개인 양 타올라 빛나는 계시의 역할을 한다는 점을 드러내 보인다. 나로서는 이 양쪽 어느 하나를 버릴 필요가 없을뿐더러 아울러 거머쥐고 감으로써 그녀가 말하는 ‘신체의 자유’를 더욱 강하게 가져갈 수 있다고 여긴다.” (조광제, “작가 안태은의 제의적 유물론(안태은 개인전 ‘하얀 그들의 서곡’ 전시 서평)” (2020).)



도판 39-40 안태은, 하얀 그늘의 서곡, 실리콘, 나무, 형광등, 아크릴 파이프, 쇠, 철, 소금, 턴테이블, 사운드, 가변 설치, 2020

속 무심히 걸어 둔 신체는 그 형태가 얼핏 정육점의 고깃덩어리 혹은 범죄 현상을 연상시키기도 하며 힘없는 물질로 남아 껍질로만 남겨진 스스로의 모습을 직면하도록 했다. 어쩌면 우리의 미래일지도 모를 눈앞의 껍질을 통해, 현실에서 망각하고 살아가는 우리의 무거운 숙명을 상기시키고자 한 것이다.

자칫하면 찢어지기 쉬운 연약한 실리콘 몰드는 전시 기간 중 실제로도 조금씩 찢어졌으며, 전시가 막을 내릴 즈음에는 그 형체가 처음보다 더욱이 너털너털해진 모습을 띠게 되었다. 마치 죽음 이후의 과정에서 신체에서 일어나는 부패와 해체의 과정을 넌지시 보이듯, 백색의 제의에 힘입은 3개의 몰드는 밝은 빛 아래 더욱이 연약하게, 하지만 그래서 더 섬뜩한 인상을 남기며 사라졌다. 이러한 섬뜩함을 부각하기 위해 설치는 되도록 실험실과 같은 차가운 느낌의 재단으로 구성하였다. 하나의 몰드는 범죄 현장을 떠올리듯 바닥에 널브러지게 두었고, 또 다른 몰드는 인간의 육체라고 식별하기 힘들 만큼의 기이한 형태로 공간의 중앙에서 회전하도록 배치하였다. 그리고 마지막 몰드는 정육점에 걸어 놓은 고깃덩어리 혹은 사냥꾼의 산장에 걸려있는 노루 털가죽처럼 쇠꼬챙이에 피어 그대로 천장에 매달아 두었다. 세 개의 몰드 사이에는 백색의 빛과 이들의 섬뜩함을 배가시켜 줄 1분짜리

사운드가 시차를 두고 채워지도록 하였다. 백색의 빛이 재단에 신성함을 부여하도록 했다면, 기계 및 외계의 소리를 편집하여 만든 사운드는 ‘인간의 껍질이 인간의 것이 아닌 것처럼, 나와는 다른 누군가의 스산한 것으로, 그렇지만 나와 너무나도 닮은 모습이기 때문에 계속해서 들여다보게 되는, 그러다가 마주한 나의 모습에 비로소 더욱이 짙은 섬뜩함을 느끼도록’ 119)한 청각 장치였다.

인간의 껍질이 인간의 모습으로부터 벗어나 불분명한 형태의 기이한 무언가가 되어 눈앞에 펼쳐질 때, 혼적으로 남겨진 껍질뿐인 이 헛헛한 존재는 우리가 가장 두려워하는 순간의 상태를 포착한다. 본 연구자는 본인 자신의 것과 본인 자신의 것이 아닌 모호한 지점에서 느낄 수 있는 그 섬뜩함을 하얀빛으로 포장하고자 했다.¹²⁰⁾ 작품의 제목처럼 ‘하얀 그늘’은 우리가 두려워하는 죽음의 그림자를 상징한다. 다만 본인이 백색에 초점을 맞춘 이유는 이들이 두려운 것이라는 인상보다는 그러한 섬뜩함마저도 어떠한 신성함으로 비치길 바라는 마음에서였다. 섬뜩함과 두려움을 현실의 인간은 결코 닿을 수 없는 힘으로 누그러뜨리길 바라면서 말이다.

6.1.2. 중첩된 흔적의 공간 표피

“항상 미래를 향하는 일원적 단선적인 시간에 놓여, 내동댕이쳐져 있는 공장 유적이나 폐옥의 ‘망령 같은 현전’은 우리로 하여금 그 공백을 매우도록 권유하고 있다.”¹²¹⁾ - 팀 이텐서

119) 연구자의 작업 노트(2020년 3월 30일).

120) 여기서 ‘나의 것이면서 동시에 나의 것이 아닌 모호한 지점’은 이중적인 의미를 지닌다. 관객이 작품을 관람하며 마주한 기이한 모양의 실리콘이 곧 자신과 같은 인간의 껍질이었다는 것을 알아차리는 과정에서 마주한 모호함이 그 첫째이고, 자신의 죽음인데도 불구하고 계속해서 회피하려고만 하는 현대인의 태도에서 보이는 모호함이 그 두 번째이다.

121) Tim Edensor, *Industrial Ruins: Space, Aesthetics and Materiality*,



도판 41-42 런던 작업실 창문

작년 11월, 본 연구자는 드디어 창문을 열 수 있는 작업실로 이사했는데, 그 창문이 자꾸만 눈에 밟혔다. 성한 곳이 하나 없는 불품없는 유리창에는 금이 가거나 깨진 부분을 보수한 흔적들이 수두룩했고, 창문틀은 틀 대로 잔뜩 벌어져서는 겨우내 차디찬 바람 하나 막아주지 못했다. 어느 날 자세히 들여다보니, 창문에 금이 가거나 깨진 곳마다 서로 다른 크기와 형태의 테이프들이 덕지덕지 붙어있었다. 간혹 서로 다른 종류의 테이프들로 겹겹이 덧댄 곳들로 보였는데, 이는 필시 이전 주인이 바뀔 때마다 혹은 한번 보수해 놓은 것으로는 성이 차지 않을 때마다 점점 더 큰 면적의 테이프나 시트지를 사용한 흔적일 것이었다. 테이프와 테이프 사이, 유리과 시트지 사이 습기가 머문 곳에서는 밖에서는 났이도 않는 누렁고 검은 때가 번져 있었다. 아마 수도 없이 많은 날 내렸던 런던의 비가 남기고 간 흔적이지 않을까 생각했다.

전시 《Skin Morphosis》(2023)는 바로 이 창문에서 시작되었다. 낡고 쓰러져 가는 것들과 이들을 보수하기 위한 작은 손길들이 만들어낸 흔적들을 얇은 라텍스로 캐스팅하여 이들의 피부 즉 표면의 껍질을 떼내어 만든 작업이다. 아슬아슬한 모습으로 연명하고 있는 공간들의 껍질을 떼내면서 이들이 지닌 위태로운 순간들을 담아내고자 했다. 쓰임이 전환되고 다시 사람이 찾는 공간이 되었지만, 여전히 낡고

(London: Bloomsbury Academic, 2005), 162.

방치된 옛 모습이 지워지지 않는 이 건물의 피부를 떼내며, 막연하긴 하지만 한때 이곳에 몸담았을 수많은 사람의 모습이 떠올라 그들의 흔적 위에 스스로의 흔적을 얹어 함께 공유하게 된 공간의 중첩된 시간을 캐스팅하고자 했다. 이때 라텍스의 대부분은 본인 작업실 건물을 비롯해 작업실을 오가며 마주한 낡은 주차장, 공사 현장, 운하 다리 밑 등을 떠돌며 캐스팅한 것으로 더 이상 사용되지 않는 버려진 공간 혹은 부서지거나 녹슬고 해진 흔적이 있는 곳들을 찾아 얇은 껍질을 떠낸 것이다.



도판 43 안태은, A Window, 라텍스, 나일론, 실, 철,
뉘싯줄, 105cm X 125cm X 90cm, 2023

그 중 <A Window>(2023)(도판 43)는 바로 그 창문의 껍질이다. 겹겹이 붙어 있던 테이프도 라텍스를 떼어 낼 때 함께 떨어져 그 표면에 그대로 붙어 있다. 간혹가다가 찢어진 곳은 실을 사용해 바느질하여 꿰매 주었다. 또한, 작업실 창문 앞엔 새들을 막기 위해 설치된 그물망도 있었는데 비슷한 것으로 구해 라텍스에 구멍이 난 자리에 듬성듬성 심어주었더니 흡사 피부에 난 털을 연상시키기도 하였다. 작품의 배치와 관련해서도 원래는 본인의 키보다 높은 곳에 있는 창문을 뜯은 것이지만, 작품 속 라텍스는 벽에 걸리는 것 대신 실 하나에 매달린 채 바닥에

놓이도록 했다. 껍질로 남은 흔적이 폐허의 파편이 되어 텅구는 모습에서 전시장 창문으로 들어오는 햇빛으로 하여금 그 무상함을 숭고함으로 전환해 주고자 한 것이었다.

반면, ‘A Wall with a White Socket’(2023)은 창문 밑 벽면에 있는 작동하지 않는 소켓과 그 주변의 껍질을 뜯는 것이다. 창문이 있던 외벽이어서 그런지 벽은 벽돌로 만들어졌었고, 전기관 혹은 전선들을 정리하기 위한 쇠 파이프가 소켓까지 이어져 벽에 수평으로 고정되어 있었다. 특이했던 점은 벽돌 벽 위에 발려 있던 페인트가 한 겹 한 겹 벗겨질 때마다 굳지 않은 채로 라텍스에 묻어 나왔던 점이다. 떼어낸 라텍스에는 아직 마르지 않은 페인트와 이미 굳은 페인트 조각, 벽에 난 구멍 속 흙과 먼지 등이 함께 딸려 나왔고, 이는 별도의 추가 공정이나 후처리 없이(혹시라도 곰팡이가 있을까 봐 갤러리 측의 요청으로 락스 칠을 한 번씩 하긴 했다.) 그대로 전시장에 가져와 걸어 두었다. 캐스팅 피스들 중에 가장 얇은 껍질이었던 이 작업은, 반투명한 노란 빛을 띠는 가장 연약한 껍질이기도 했다. 그래서 그 연약함이 잘 드러나도록 벽에 고정하거나 바닥에 두지 않고 허공에 매달아 가벼이 흔들리도록 설치했다.

한편 <Skin of the Discarded>(2023)(도판 44)는 다양한 공간의 껍질들을 한데 결합하여 만든 작품이다. 작업실의 나무 바닥, 아무도 쓰지 않는 화장실의 석고보드 벽면, 굴다리 밑으로 이어진 옛 공장의 외벽 등을 얇게 떼낸 것으로, 이 작품에서는 그렇게 수집된 라텍스들의 서로 다른 표면을 이어 붙임으로써 세월의 흐름과 쓰임의 전환 속에 빚어진 공간의 뒤섞인 껍질을 구축해 나갔다. 다양한 장소에서 뜯은 껍질인 만큼 캐스팅 당시의 온도와 습도, 건물 표면의 재료 등과 같은 조건들에 따라 서로 다른 질감과 색감의 껍질들을 확보할 수 있었다. 또한, 작품 제작 당시 실과 그물망 등을 사용하여 손수 바느질해 이들을 이어 붙여 나갔고, 설치 시 하중으로 인해 얇은 라텍스의 표면이 찢어지지 않게 하기 위하여 뒷면에 보강천을 대어 주었다.

뿐만 아니라 전시 《Skin Morphosis》에는 <흔적의



도판 44 안태은, Skin of the Discarded, 라텍스, 마대, 나일론, 실, pvc 비닐, 514cm x 220cm, 2023

가장자리>(2023)(도판 45)라는 퍼포먼스 또한 함께 올려졌다. 앞서 언급한 라텍스 작품들이 버려지거나 방치된 현장을 뜯은 것이었다면, <흔적의 가장자리>(2023)는 그렇지만 그 가운데서도 여전히 생을 이어가는 것들에 관한 내용이다.

<흔적의 가장자리>(2023)는 뫼당스 무용단과 협업으로 진행된 퍼포먼스 작품이다. 이 작품에서 무용수들은 척박한 환경 속에서 유일하게 살아남은 존재들의 모습을 표현한다. 이들이 표현하는 존재들은 금방이라도 ‘픽-’ 하고 쓰러져버릴 것 같은, 힘없는 벼랑 끝의 존재들이다. 당장에라도 사라져 버릴 것만 같은, 벼랑 끝에서 위태롭게나마 생을 이어가는 연약한 존재들인 것이다. 하지만 본 연구자는 작품 속 이들의 유약한 모습이 전시를 통해 강인한 생명력으로 비춰지길 바랐다.

연약함을 끈질긴 생명력으로 강조하기 위해 전시에서는 퍼포먼스와 주변 작업들과의 대비를 강조했다. 척박한 환경 속에서

어렵게나마 생을 이어가는 무용수들의 존재는 가만히 서 있는 것조차 힘들어하는 모습이다. 그러나 역설적이게도 이들의 연약함은 이미 사라져서 흔적으로만 남은 주변의 작품들과 대조되며 여전히 죽지 않고 살아남은 생의 모습으로 그려진다. 모든 것이 소멸하고 껍질만이 남은 상황 속에서 위태롭게나마 살아남은 존재들 모습에서 존재의 연약함이 끈질긴 생명력으로 표현되는 것이다.

"... 끈질긴 생명력은 관객이 느껴야 하는 부분이므로, 무용단은 끈질긴 생명력을 표현하는 일종의 서사나 연기를 할 필요가 없습니다. 우리(무용수)는 감정을 절제한 채 연약한 존재들의 미약한 움직임을 보여주는 것 그 자체에만 집중해 주십시오. 무용수의 그 작은 움직임을 보고 ‘약하지만 끈질긴 생명력’을 떠올리는 것은 관객의 몫입니다. 혹여나 이 생명력을 움직임으로 표현하려고 의도적으로 연출하려 하거나 연기하려 하면, 그 즉시 관객은 그 의도를 움직임이 내뿜는 에너지로 받아들여 무용수들의 존재를 ... 강한 에너지를 내뿜는 힘 있는 존재로 인식하게 되어 버려요. 바로 이 지점이 이번 퍼포먼스의 성패를 가르는 중점이 될 듯합니다. 우리의 생명력은 힘이 다 빠지고 쓰러져가는, 꺼져가는 불씨들의 움직임 속에서 그 자체로 우러나오는 겁니다."¹²²⁾

본 연구자는 작품에 이들 존재의 유약함을 매우 천천한 느린 속도로 담아낸다. 이 존재들은 척박한 상황 속에서 어렵게나마 생을 이어가며 비틀거리다 쓰러지기도 하고 주저앉기도 하면서 서로 힘없이 엷히고 뒤엎쳐가는 움직임을 구현한다. 이러한 움직임은 작품 전반에 걸쳐 3단계로 나누어 진행되는데, 그 중 첫 단계는 네 명의 무용수가 각자의 위치에서 스스로의 몸을 어루만지면서 자신이 살아있음을

122) 본 연구자의 2023년도 전시 작품 중 ‘흔적의 가장자리’ 작품 구성 당시 무용단과 주고받았던 서신에서 발췌.

확인하는 과정을 담는다. (1단계: 살아있음 확인) 몸 탐색을 마친 후 이들은 조금씩 자리를 옮기기 시작하는데 이 단계에서는 무용수들이 한 걸음씩 내딛는 그 모습조차 힘겨워 보인다. (2단계: 조금씩 움직여 봄) 이러한 움직임의 연장선에서 마주한 3단계에서 이들은 서로 포개어지기도 하고, 포개지다가 끊어지기도 하면서 서로가 서로에게 점점 더 얹혀 가는 모습을 담는다. (3단계: 연결 시도)



도판 45 안테은, 혼적의 가장자리, 퍼포먼스, 약 20분, 2023

두 명 이상의 무용수들이 포개어질 때는 신체의 한 부위씩 맞닿아 아슬아슬한 균형을 유지하도록 하였다. 또한 그 균형이 깨지는 순간에는 이를 받아들여 자연스럽게 쓰러지거나 무너지도록 하였으며, 연이어서 또 다른 균형점을 찾아 아주 느린 속도로 천천히 움직이도록 했다. 느린 속도감은 연약한 존재들이 자신만의 속도로 생을 이어나가는 모습을 연출하기 위함이었다. 이렇듯 퍼포먼스와 관련해 크게 세 단계를 구성하긴 했지만, 디테일한 동작들에 있어서는 반 즉흥의 형식으로

진행했기에 대부분의 포즈들은 현장에서 그때그때 취해졌다. 이에 관객은 매회 다른 이미지를 포착할 수 있었다.

"연약하고 금방이라도 죽을 것 같은 힘 없는 존재의 움직임 그 자체를 표현하기에 에너지는 최소화해야 합니다. 그렇기에 이들 존재는 가만히 서 있기도 힘들고, 움직임 하나하나가 매우 힘에 겨워 빠르지도 못합니다. 매우 천천할 것이예요."¹²³⁾

6.2. 수행의 흔적

앞의 절이 인체나 공간의 표피 흔적을 떠내는 과정에 대해 다루었다면, 이번 절에서는 행위의 흔적에 주목한다. 주제적인 측면에서 본다면, 앞의 절에서 소개한 캐스팅 기법이 죽음에 대한 인식으로부터 벗어나거나 수용하고자 하는 의지를 담고 있다면, 이번 절의 행위는 그렇기에 살아있는 본인이 마주하는 삶으로부터 시작된 수행의 흔적들을 추적한다.

본 연구자에게 작업은 본인이 살아있음을 끊임없이 확인하는 과정으로 생각된다. 그렇기에 본인은 작품 속에서 계속해서 스스로의 신체의 껍질들을 모으고, 본인의 몸통만 한 항아리를 안아 돌리고, 자신의 부피만 한 구조물을 만들거나 스스로의 몸무게만큼의 흙을 사용하여 작품 내 본인을 대신한 무언가를 상정해 나간다. 작품 속에 스스로를 참여시킴으로써 행위를 통해 그 대상과 관계를 맺고 그 관계에 대한 흔적을 남김으로써 스스로의 존재를 확인하는 과정을 거친다.

2013년 친구의 죽음 이후, 시간이 지남에 따라 인간 유한성에 대한 질문은 죽음 이전의 삶에 대한 관심으로 확장해 나갔다. 죽음을 이해하기 위해서 삶을 반추해 보기로 한 것이다. 이에 삶을 스스로가 이해할 수 있는 범위 내에서 쪼개어 살펴보았더니, 본인에게 있어 삶은

123) 작품을 진행하며 무용단과 나눈 대화 내용 중 발췌.

한 개인이 살아간 하루하루의 집합체로 인식되었다. 그리고 그 하루를 들여다보니 우린 항상 무언가를 의식적, 무의식적으로 행한다는 사실을 발견했다. 이에 본 연구자는 ‘행위’를 삶의 최소 단위라고 파악하고, 신체를 이를 위한 도구로 간주하여 작품의 직접적인 재료로 사용하기 시작했다. 신체와 행위를 나와 나를 둘러싼 세계를 알아가는 도구이자 재료로서 작업에 활용했던 것이다. 따라서 본인의 작업에서는 직접 자신의 몸을 움직여 파악해 나가는 과정이 중요했고, 그 과정에서의 경험은 결과적으로 창출되는 이미지보다 우선하게 되었다.

퍼포먼스를 진행해 나감에 있어서 본 연구자는 작품에서는 표현성보다 개념적 차원의 수행적인 면모를 부각시키고자 하였다. 작품 속 신체는 행위를 통해 대상(흥)과 관계를 맺으며, 존재를 대변하는 주체이기 이전에 그것과 동등한 대상으로서 기능하도록 하였다. 이에 따라 개인의 신체 위로 덧입혀지는 사회 문화적, 정치적 컨텍스트를 벗어나 물성으로의 신체 그 자체가 부각하도록 하였다. 이는 물성과 물성이 만나는 지속적인 조우를 통해 두 대상 간의 관계가 형성되는 과정을 보이기 위함이었다. 이처럼 본 연구자는 행위를 통해 본인으로 대변되는 스스로의 신체가 세상과 관계 맺어가는 과정을 전면에서 드러내는 작업을 진행함으로써, 작품에 자신의 신체로 대변되는 우리 인간의 몸이 불안정한 삶을 경험해 나가는 모습을 반영하고자 하였다.

존재론적 관점에서 죽음만큼 불안을 야기하는 요소는 없을 것이나 그렇다고 해서 그 반대인 삶이 평안한 것도 아니다. 삶 또한 죽음만큼이나 예측하기 힘들고 때론 불안정하고 위태롭기 때문이다. 사실 죽음이 불안한 것도 그만큼 위태로운 삶에 대한 반증이라고 생각한다. 따라서 본 연구자는 이러한 삶의 불안정한 상태를 작품 속 환경적 조건으로 끌고 들어 온다. 변수가 충분히 일어날 수도 있지만, 일어나지 않을 수도 있고, 대개의 경우에는 일어날 것이지만 그렇다고 해서 무조건 일어난다고는 장담할 수 없는 상황들을 전제함으로써 작업을 삶에 대한 축소판으로 간주하여 이를 통해 삶이 가진 우연성을 경험할 환경을 조성한다.

이와 관련해 본 연구자의 퍼포먼스 작품들 속에는 하나의 공통적인 조건이 적용된다. ‘주어진 임무를 성실히 수행할 것’이라는 조건이다. 작품 속 상황은 생각처럼 흘러갈 수도 있지만 그렇지 않을 수 있는 불확실성을 동시에 수반한다. 하지만 이에 굴하지 않고 스스로에게 주어진 미션을 끝까지 수행하는 것을 목표로 함으로써, 자신의 행위에 대한 주도권을 계속해서 자기 자신에게로 가져온다. 제아무리 흙이 무너지고(<Untitled>(2017)(도판 51-53)), 쓰러지고(<A Day>(2015)(도판 26)), 위태롭거나 (<You Walk Wrong>(2016)(도판 46-47)) 위협적인 상황을 연출(<A Pot>(2014)(도판 54))한다고 해도 퍼포머는 묵묵히 자신에게 부과된 스스로 할 수 있는 범위 내의 일들을 해 나간다. 이에 본 연구자는 자신의 행위에 대한 주도권을 쥌 수 있을 때야, 비로소 그를 둘러싼 환경에 이끌려 가는 대상이 아닌 스스로의 선택을 이끌어가는 주체가 될 수 있다고 믿는다.¹²⁴⁾ 자신의 선택에 대한 주도권을 쥐는 것, 어쩔 수 없는 상황 때문에 포기할 수밖에 없고 좌절하게 되더라도 스스로가 선택하여 포기하고 좌절하는 것. 본 연구자는 그것이 세상으로부터, 그리고 본인의 근원적인 숙명으로부터 자기 자신을 지키는 방법이라고 생각한다.

그리고 그 과정에서 흙은 그 치열했던 상황을 물리적인 흔적으로 간직해 준다. 자신을 지키고자 했던 노력, 휘둘리지 않으려는 노력, 그리고 그 과정에서 보인 인내와 고통, 처절함의 흔적이 전부 흙 위에 새겨진다. 그렇게 흙은 어느새 모든 과정을 간직한 본인의 실존을 담은 흔적이 된다. 그리고 본 연구자는 그 흔적이 언젠가 마주하게 될 부재의 상황에도 본인을 기억하고 추억해 줄 것을 기대한다.

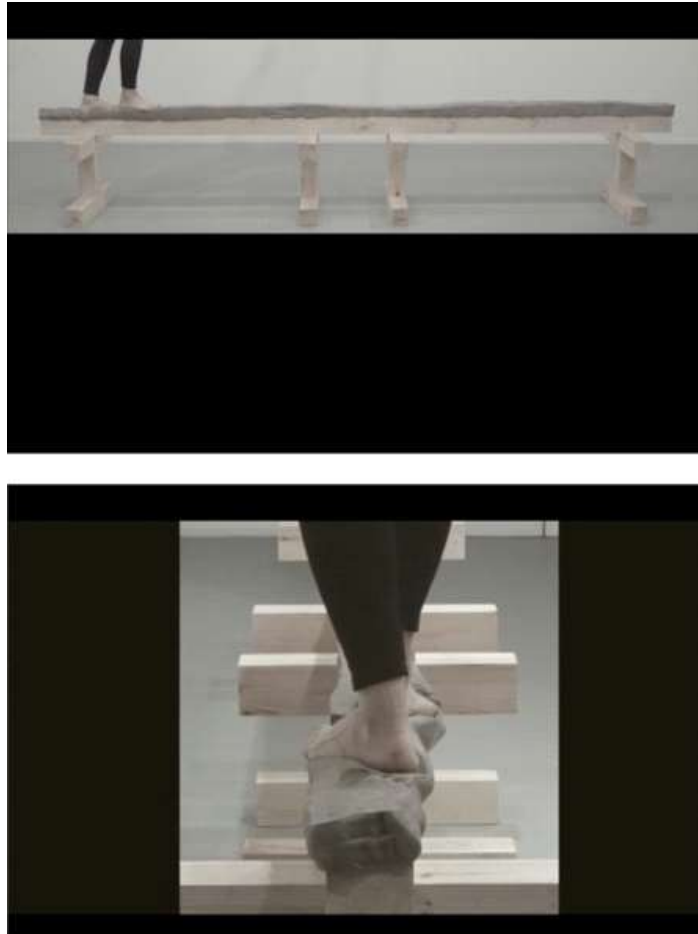
124) 작가가 직접 작품 속 퍼포머로 출현하기에 그 선택이 주체적일 수 있다. 만약 작가가 아닌 다른 누군가가 퍼포머로 작품에 출현한다면, 그의 행위는 작가가 요구한 조건을 따르는 것으로, 설령 작품 내 불안정한 변수를 경험한다고 해도 불확정한 상황에 대해 주도권을 쥌려는 주체라고는 볼 수는 없다. 작품을 경험하는 주체이기는 하나, 작가의 말에 순응하여 움직이는 수동적인 대상이기도 하기 때문이다.

6.2.1. 불안정한 상황 속 수행의 자국

작품 <You Walk Wrong>(2016)(도판 46-47)은 나무로 만든 평균대 위에 흙을 올려놓고 올라가 떨어지지 않고 제자리로 돌아올 때까지 반복하는 퍼포먼스이다. 가뜩이나 좁은 평균대 위에 점토를 올려놓고 그 위를 한 지점에서 다른 지점으로 걸어갔다가 다시금 시작점으로 되돌아오며 끝이 나는 퍼포먼스였다. 이 작업에서 적용된 규칙은 단 하나, 만약 균형을 잃고 바닥에 떨어진다면 다시 처음으로 돌아가 떨어지지 않고 걸어 돌아올 때까지 계속하는 것이었다.

본 연구자는 이 작품을 통해 평균대 위에 점토를 올려놓음으로써 실현 가능하지만 쉽게는 달성되지 못할 태스크를 스스로에게 부과했다. 이는 단정적이지 않은 상황에 대한 이야기로 작품을 이끌기 위해서였다. 하나의 고정되고 완결된 상황이 아닌, 언제나 (극적인) 생동이 발현될 수 있는 잠재성이 내재해 있는 환경을 설정하고자 한 것이다. 그 생동은 불안이자 가능성으로 현장에서 실재적으로 구현된다. 어떻게 해서든 떨어지지 않으려고 균형을 잡으려는 신체와 물렁물렁한 흙 사이의 긴장 관계가 바들거리는 신체의 떨림에서 드러났다.

떨어지지 않기 위해서 퍼포머(본인)는 계속해서 긴장해야 했고, 그래서 더욱이 천천히 조심스럽게 움직일 수밖에 없었다. 평지에서 걷는다면 단 몇 초 만에 해냈을 태스크였지만 평균대 위에서의 걷기는 내딛는 한 걸음 한 걸음이 조심스러웠다. ‘걷는다’라는 행위의 한 걸음마다 본인의 모든 신경을 흙과 접촉하는 발바닥에 가져갔다. 그러면서 문득 일상에서는 이러한 걷는 행위가 주로 어디를 가기 위해 수반되는 부차적인 수단으로 이용된다는 사실이 떠올랐다. 걸음마를 댄 이후부터는 우리는 걷는다는 행위의 익숙함 때문에 걷는 행위 그 자체에 대해 미처 신경을 써 본 적이 없는 것이다. 너무 익숙해서 무의식적으로 행하고 있었을 뿐, ‘걷는다’라는 것이 무엇인지, 걸을 때는 어떤 근육을 어떻게 사용하는지, 일상에서의 우리는 굳이 생각해 보지 않는다. 이에



도판 46-47 안태은, You Walk Wrong (Video 1, 2), 투 채널 비디오, 4분 53초, 2017

본 연구자는 어디로 향하는지와 같이 걷는 행위에 부과되는 선제적인 목적이나 의미를 배제했을 때, 행위 그 자체가 어떤 모습으로 구현될지 궁금했다. 물론 평균대에 놓인 흙 위를 걷는 행위가 일상의 평지에서 걷는 일반적인 걷기와는 결코 같을 수는 없지만, 이러한 특수한 조건으로 말미암아 ‘걷기’라는 움직임에, 한 걸음 한 걸음을 내디디며 걷는 바로 그 순간에 순수하게 집중해 볼 환경을 마련한 것이다.

이때 평균대 위를 아슬아슬하게 걷는 사람의 이미지는 밧줄 타는 모습에서 가져왔다. 위태롭고 떨어질 수도 있는 상황에서, 떨어지면 다칠 것이 분명하기에 그래서 더 조심이 발을 내딛지만, 한 발 한 발 내디딜 때마다 조금씩 익숙해지면, 땅도 하늘도 아닌 중간 지대인

허공에서, 인간도 새도 아닌 중간의 것이 되어, 불어오는 바람에 살짝 씩 춤을 출 수 있게 되는 것. 본 연구자는 평형대 위에서 균형을 잡으려 바둥거리는 모습이 한편으로는 춤으로 읽히길 기대하면서 본 작품을 진행해 나갔다. 여전히 불안하고 위태롭지만 그렇기에 조금은 익숙해진 그 지점에 비로소 바람이라는 자유가 찾아올 수 있지 않을까 생각하면서 말이다.

한 발 한 발 내디딜 때의 아슬아슬함은 제닌 안토니(Janine Antonie, 1964~)의 <Touch>(2002)(도판 48)에서도 나타난다. <Touch>(2002)는 작가가 수평선 위를 걷는 모습을 담은 비디오 퍼포먼스 작업이다. 안토니는 자신이 어린 시절 살던 집 앞에 있는 해변에서 줄을 타는 모습을 영상으로 찍었다. 촬영 당시 화면 속 그녀가 마치 수평선 위를 걷는 듯한 모습이 포착될 수 있도록 카메라의 위치를 조절하여 찍었다고 한다. 화면 속 줄 타는 선을 수평선보다 조금 위로 설정해 두어 그녀가 한 걸음 한 걸음 내디딜 때마다, 그녀의 무게로 인하여 줄이 늘어나 수평선에 잠시 맞닿을 수 있도록 연출하였다. 이와 관련해 안토니는 다음과 같이 말한다.



도판 48 제닌 안토니, Touch, 비디오, 9분 37초, 2002

"이 전망은 내 기억에 각인되어 있습니다. 어린 시절 상상력이 무수한 시간을 헤매던 곳입니다. 수평선은 우리 섬과 그 너머의 세계가 지닌 경계를 표시하는 것 같았습니다. 저는 항상 수평선을 특정 지점이나 고정된 위치로 생각해 왔습니다. 그것은 당신이 다가갈수록 계속해서 후퇴합니다. 그래도 나는 이

불가능한 곳에서 걷고 싶었습니다.”¹²⁵⁾

불가능을 가능한 것으로 만들어 주는 예술. 마치 1.1장 신체 껍질에서 살펴본 작품 <I As the Universe>(2014)(도판 38)가 떠오르는 대목이다.¹²⁶⁾ 실제로는 성취될 수 없지만, 작품을 통해 잠시나마 도달해보는 것. 예술의 바로 이러한 매력에 우리 예술가들은 계속해서 작업을 해 나가는 것이 아닐지 하는 생각이 들었다.

본 연구자는 이렇듯 평균대를 걷거나 밧줄 위를 걷는 위태로운 상황 속에서 삶을 살아내는 우리의 모습을 본다. 아무도 예측할 수 없고 끊임없이 사건이 벌어지지만, 결코 피해 갈 수도 없기에 아슬아슬하고 위험천만한 과정을 스스로가 직접 겪어내야 한다. 하지만 그 과정에서 위태로운 상황에 넘어지지 않으려고 균형을 잡고자 취하는 우리의 노력은 그 낯선 상황을 익숙함으로 전환하기도 하면서 때론 그 속의 긴장감을 이완시켜 주기도 한다. 그중에서도 본인이 주목하는 것은 바로 이러한 위태롭고 불안정한 상황을 ‘춤’으로 가져갈 수 있을 만큼의 ‘여유’이다.

“나는 춤을 출 줄 아는 신만을 믿을 것이다.”¹²⁷⁾라고 말한 니체는 자아를 하나의 고정된 실체가 아니라 삶의 과정에서 끊임없이 진행되는 과정(the process of bodily becoming)으로 이해한다. 몸을 통한 체현을 주장한 니체는 이러한 체현 예술의 정수를 고대 그리스 비극의 합창인 사티로스로 파악하는데, 사티로스는 ‘자연의 상징인 동시에 자연의 지혜와 예술의 선포자’로 ‘음악가와 시인, 무용가와

125) 제닌 안토니 홈페이지 (<http://www.janineantoni.net/#/touch/>).

126) 신체 몰드를 뒤집어 놓음으로써 주변 공간을 자신의 형상으로 캐스팅하여 신체의 물리적인 경계인 피부를 해체하고자 한 작업. 이렇게 한다고 해서 실제로 신체가 해체되지도 않을뿐더러, 설령 피부를 제거하는 것에 성공했다 하더라도 그것이 곧 주위의 공간이 내가 된다고는 볼 수는 없겠지만, 그렇기에 현실에서는 결코 일어날 수 없는 사건들이 가능해지는 장이라는 점에서 예술은 꽤 매력적이다.

127) 프리드리히 니체, *차라투스트라는 이렇게 말했다*, 정동호 역, (서울: 책세상, 2000), 63.

예언자가 합쳐 한 사람이 된 것'을 의미한다.¹²⁸⁾ 그에 따르면 '조화, 아름다움, 형상으로 이루어진 꿈의 세계(아폴론적 세계)와는 다르게 도취의 세계(디오니소스적 세계)는 '혼돈과 해체'로 이루어진다는 특징을 지닌다.¹²⁹⁾ 이것을 극에 연관 지어 살펴본다면, 무대장치나 배우들의 대화(대본에 바탕 둔, 대본대로 연기하는 것)는 아폴론적인 것이지만, 관객과 호흡하며 이루어지는 춤은 디오니소스적인 것으로 구분할 수 있다. 이상적으로 정해진 이미지 세계가 아폴론적인 것인 반면, 자연적으로 발현되는 충동으로 불안한 지각의 경험을 하도록 하는 것이 디오니소스적인 것이다.

따라서 퍼포먼스에서 배우와 관객이 일체화되는 순간에 느끼게 되는 도취는 곧 디오니소스적이라고 볼 수 있다. 니체는 이를 '마법'이라고 표현하는데, 이에 대해 마법은 모든 극예술의 전제조건이라고 주장한다.

“마법의 힘 속에서 디오니소스적 도취자는 스스로를 사티로스로 보고, 그리고 그 사티로스로서 다시금 신을 본다. 즉, 그는 자신의 변신을 통해 자기 밖에서 새로운 환영을 자신의 현상태의 아폴론적 완성으로서 보게 된다는 것이다. 이 새로운 환영으로 연극은 완전해진다.”¹³⁰⁾

하지만 그렇다고 해서 춤이 결코 아폴론적인 것과 디오니소스적인 것 사이에서 흔들리는 것은 아니라고 한다. 그렇기에 니체는 우리에게 이 두 개의 상반된 힘들을 통합할 수 있는 유연성을 갖추기를 청한다.

이처럼 니체는 우리의 실존을 체현에 바탕을 두고, 자연적으로 균형을 맞추려는 끝없는 운동으로 파악한다. 따라서 춤을 춘다는 것은 끝없이 닥쳐오는 혼돈과 파괴의 늪 속에서도 이를 극복하고자 끊임없이 변화를 통해 자아를 형성해 나가는 과정으로 이해해 볼 수 있을 것이다.

128) 프리드리히 니체, *비극의 탄생*, 이진우 역 (서울: 책세상, 2005), 74.

129) *Ibid.*, 17.

130) *Ibid.*, 19.

그렇기에 본 연구자는 그 춤의 무대로 ‘불안정한 상황’을 작품 속 설정값으로 제시한다. 작품 내 유일한 조건은 이러한 불안정한 설정 속에서도 주어진 테스트를 ‘성실히’ 수행해 내는 것이며, 이는 그 수행을 통해 자신의 행위에 대한 주도권을 스스로가 잡고자 하는 것으로, 실존의 불안정한 상황을 고군분투의 과정을 통해 보여준다. 그리고 이를 이행하는 주체의 노력과 이에 따라 맺어지는 신체와 대상 간의 관계에 초점이 맞춰지도록 행위에 덧입혀지는 표현적이거나 부가적인 내용을 최대한 배제하도록 노력했다. 이러한 맥락에서 본 연구자는 작품을 통해 물성으로서의 신체를 제시하면서 그 신체로 하여금 최대한 중성적인 행위를 이행하도록 노력하였다. 한 발 한 발 내딛는 바로 그 순간들에 퍼포머도 관객도 집중하길 원했다. 그래서 이 작업에서는 어떠한 표현적인 서사나 이를 위한 극적 장치들을 구성하지 않았고, 행위 자체가 가진 움직임의 구현에 초점을 맞추어 단 하나의 테스트만을 단독으로 진행하였다. 이에 그 과정에서 얻어진 흙 위의 자국들은 본인의 걸음걸이에 대한 자국이자 본인이 살아있음을 확인해 주는 실질적 증거물로서 기능했다.



도판 49-50 안태은, You Walk Wrong, 2017

퍼포먼스가 끝난 후 이어지는 전시 기간 동안 이 평균대 위의 흙은 그대로 그 자리를 지켰다. 시간이 지남에 따라 흙이 점차 건조되면서 그 위로는 크고 작은 금들이 생기기도 하고, 얇은 가장자리 흙들은 조각나 떨어지기도 했다. 본 연구자는 이 과정 또한 시간의 경과에 따른 자연의 한 과정으로 인식하여 금이 가거나 조각난 표면에

추가적인 가공을 들이지 않았다. 본인이 이 작업에서 바랐던 것은 한 개인이 세상(대상, 흙)과 조우하는 그 짧은 순간을 하나의 증거물로 남기고자 한 것에 있다. 그렇게 남겨진 흙 자국은 불안정한 삶의 순간들에 대한 포착이자 그림에도 불구하고 스스로에게 주어진 일을 성실히 이행하고자 한 노력의 흔적이었다.

작품에 구조적인 불안정성을 경험하는 비슷한 사례로 작품 <Untitled>(2017)(도판 51-53)가 있다. <Untitled>(2017)는 본인의 몸무게만큼의 흙을 사용해서 집(shelter)을 짓는 작업이었다. 흙이라는 재료의 특성상 단위당 무게가 무겁기 때문에 본인의 몸무게만큼의



도판 51-53 안태은, Untitled, 퍼포먼스, 2016

흙이라고 해도 스스로의 신체를 들일 수 있을 정도의 큰 구조물을 짓는 것은 불가능에 가까운 임무였다. 또한, 어느 정도 크기 이상의 구조물을 짓기 위해서는 아래에 배치된 흙이 위에 쌓일 흙의 하중을 견딜 수 있도록 시간을 들여 조금씩 굳혀가며 쌓아 올리는 과정을 필요로 하는데, 단기간에 구조물을 쌓아야 하는 본 연구 작품에서는 이를 충분히 기다리며 진행할 만한 시간적 여유가 주어지지 않았다. 따라서 작품을 진행할 당시 흙의 말랑함과 민감성(responsiveness)은 구조물을 견고히 쌓는 데에 방해 요소로 작동하였다. 그럼에도 본 연구자는 퍼포먼스를 진행하며 이를 극복하려고 노력하면서도 이내 그 성질을 받아들이며 쓰러지는 흙에 대항해 그 자체로 위로, 옆으로 흙을 이어 붙여 나갔다.

이러한 행위에 조형적 의미에서의 견고한 구조물 설립은 더 이상 유효하지 않았다. 온전한 은신처를 만드는 것은 안중에도 없었던 것처럼 점차 신체의 ‘집’을 쌓는 행위는 자신의 몸을 위한 ‘무언가’를 만드는 것으로 옮겨갔다. 계속해서 무너지는 흙에 아랑곳하지 않으며 당시 퍼포머였던 본 연구자는 쓰러진 흙을 다시 올려 세우려는 것도 포기한 채 목적도 방향도 상실한 노동을 열심히 이어나갔다. 결국 그 결과로 얻어낼 수 있는 것은 혼자 서 있지도 못한 구조물이었다. 구조물이라고도 부르기도 염치없는, 군데군데 구멍이 뚫리고 무게도 상당한 이 손때 묻은 누더기는 안식과는 거리가 먼 처절했던 현장의 흔적으로 남겨졌다.

작품에서 퍼포머는 본인이 준비한 흙을 모두 소진했을 때야 흙을 이어 붙이는 행위를 멈추고 그 속으로 들어가 누웠다. 자신의 무게만 한 흙으로 스스로의 공간을 만들어서 그 안에 들어가 몸을 눕힌 것이다. 흙 속으로 들어가자 비로소 본인의 몸과 흙이 뒤엉켜 결합하는 것처럼 느껴졌다. 비록 이 모든 과정의 끝에 남겨진 흙 구조물은 본인의 신체를 온전히 덮어줄 만큼의 완벽한 구조물은 아니었지만, 스스로가 쌓아 올린 이 흙더미는 적어도 본인에게만큼은 그 자체로 온전한, 위로와 인정, 평안을 느낄 수 있는 공간이 되어 주었다.

이에 본 연구자는 <하얀 그들의 서곡>(2020)(도판 39-40)과 <Untitled>(2017) 사이 신체의 껍질과 관련해 확연한 차이를 확인했다. 앞서 언급한 <하얀 그들의 서곡>(2020)에서 실리콘 몰드는 신체의 물질성이 완전히 탈각된 상태로, 신체를 한계적인 대상으로 인식하여 그 표면을 떠냄으로써 존재의 피상적이고 공허함을 부각한다. 하지만 <Untitled>(2017)의 경우에는 흙을 사용하여 인위적으로 자신의 껍질을 만들어 그 안으로 들어감으로써 흙 속의 공간을 흡사 이상향으로 느껴지도록 유도한다. 실리콘 몰드는 자신의 신체를 그대로 뜯겨질이지만, 흙의 껍질은 스스로가 만든 인위적인 대상이자 공간임을 인지할 때, 이 두 작업으로 말미암아 태어나면서 주어진 상태에서 벗어나 자신이 이뤄낸 이상에 안착할 수 있길 희망하는 삶에 대한 본 연구자의 태도를 엿볼 수 있었다.

6.2.2. 내 몸의 할 일과 인고의 흔적

수많은 역사는 인간을 ‘그릇’에 비유한다. 서양에는 ‘a man as a vessel’이라는 표현이 있고, 동양에는 인간을 ‘우주를 담는 그릇’에 비유하기도 한다. 이 그릇의 주재료는 흙이다. 흙 또한 많은 문화권에서 인간을 상징한다. 흙으로 사람을 빚었다는 창세기 구절이나 죽음 이후 신체가 부패 과정을 통해 흙(자연)으로 돌아간다는 사실은 흙과 인간 사이의 깊은 연관성을 함축한다. 본 연구자의 작업에서 흙은 근원적인 물질로서 대지이면서 동시에 인간의 행위가 남겨지는 대상이자 세계로 파악된다. 또한, 신체를 이용해 흙에 자국을 내는 것은 곧 땅, 즉 삶에 대한 행위로 존재에 대한 기록에 해당한다.

흙은 인간의 시작과 끝을 함께한다. 종교적인 맥락에서 흙은 인간의 기원이라는 상징성을 지니기도 하고, 생물학적으로도 흙은 우리 몸의 종착지이기도 하다. 인간의 신체는 죽음 이후에 먼지가 되어 자연으로 돌아가기 때문이다. 이렇듯 흙과 우리의 육체는 상당히

닭아있다. 하이데거도 자신의 저서 『존재와 시간』에서 인간의 현존재적 의미를 위해 로마 히기누스의 쿠라의 신화를 언급한다.

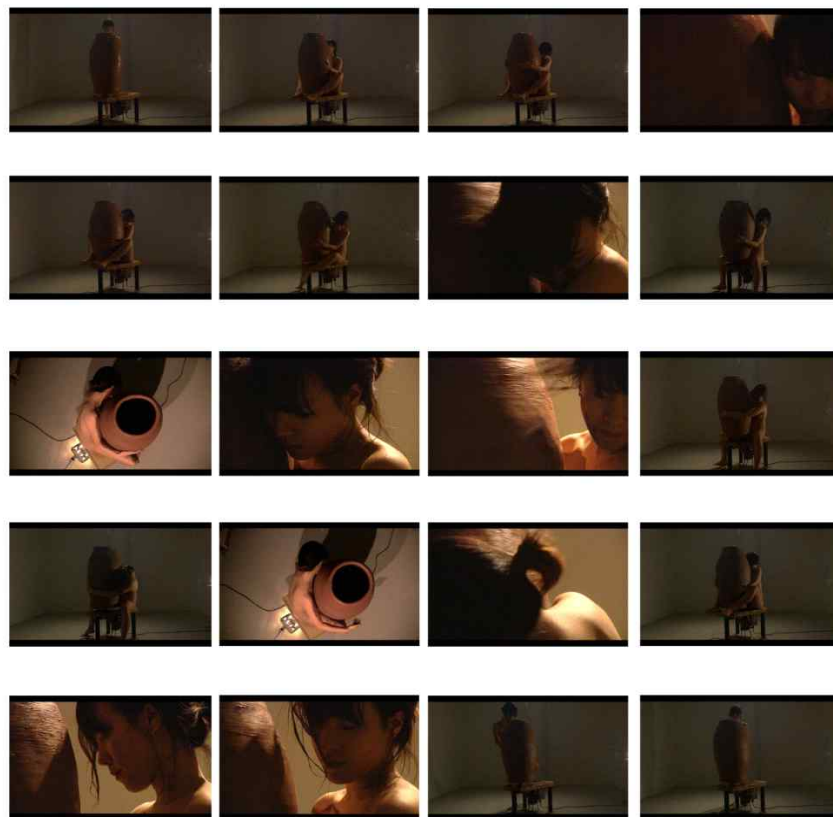
“우수의 여신 쿠라는 시름에 잠겨 냇가에 앉아 진흙으로 하나의 형상을 빚었다. 때마침 주신 주피터가 그 옆을 지나가자 쿠라는 이 형상에 생명을 불어넣어 줄 것을 부탁한다. 주피터는 그 청을 받아들이지만, 그 대가로 형상에 대한 소유권을 주장했다. 쿠라는 이에 반대한다. 그러던 중 대지의 신 텔루스가 끼어들어 그 형상이 흙으로 빚어진 것임을 상기시키면서 자신의 소유권 또한 주장했다. 이에 셋은 심판관 사투른을 찾아갔고, 시간의 신 사투른은 이들에게 형상의 몫을 공평하게 분배해 주었다. 형상에 생명을 불어넣은 주피터는 그 형상이 죽은 후 영혼을 갖도록 하였고, 대지의 신인 텔루스는 그 형상이 죽은 후 육체와 뼈를 갖도록 하였으며, 그 형상이 살아있는 동안에는 쿠라를 닭아 죽을 때까지 매일같이 시름에 잠겨 지내도록 하였다. 흙(humus)으로 만들어진 그 형상은 이때부터 인간(homo)이라 불리게 되었으며, 그리하여 생시에는 우수(Cura=care)에, 사후에는 흙과 신에게 속하는 피조물이 되었다.”¹³¹⁾

이처럼 흙은 인간 기원이자 종착지로서의 상징성을 지닌다. 또한, 흙은 전통적인 건축재료이자 가장 보편화된 조형 재료이기도 하다. 흙은 집을 짓고 항아리를 만드는 등 무언가를 만들고 쌓아 올리기 위한 적합한 재료이다. 또한, 본 연구자가 퍼포먼스에 사용하는 점토의 경우, 그 특성상 굳기 전까지는 물리적인 힘에 즉각적으로 반응하며, 자신에게 가해진 모든 힘을 반사하지 않고 수용해 낸다. 즉, 흙은 흔적을 남기기에 용이한 물질인 것이다. 압력을 가하면 가하는 대로 즉각적으로 자국이 남는 흙은 움직임과 맞닿는 모든 순간을 그것의 표면에 간직한다. 흙 위로 새겨진 자국은 지워지지 않는다. 다만, 켜켜이 쌓여 축적될 뿐이다.

131) 김세리, *알베르 카뮈의 미학* (과주: 한국학술정보, 2008), 82-83.

흙을 하나의 물질로서 행위와 관계 맺는 대상으로 사용하는 본 연구자의 작업은 이러한 흙과의 조우를 통해 본인의 존재 및 세상과 관계 맺는 방식에 관해 탐구한다.

퍼포먼스를 기획할 때 본 연구자가 가장 중점을 두는 점은 불안정한 테스크를 작품의 설정값으로 책정하는 것과 본격적으로 퍼포먼스가 시작된 후로는 퍼포머로서 본인에게 주어진 임무를 끝까지 수행해 내도록 하는 것으로 집약해 볼 수 있다. 이와 관련하여 작품에 미션 수행에 대한 의지적인 측면이 강조된 사례로 본 연구자의 2014년도 작품 <A Pot>(도판 54)을 살펴보고자 한다.



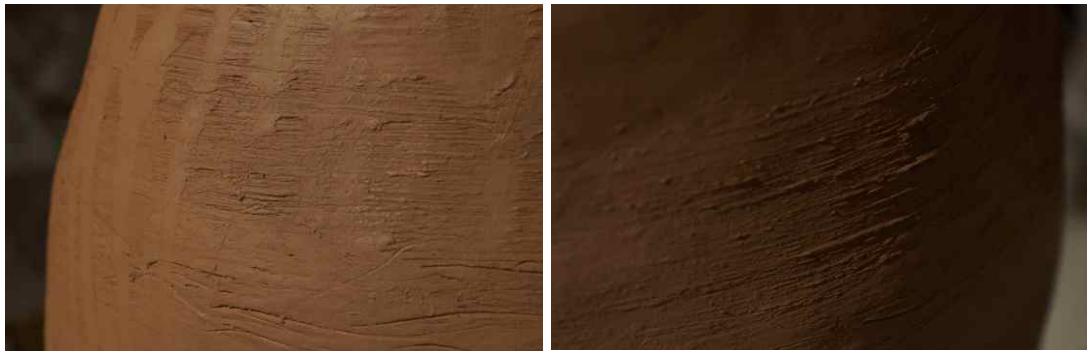
도판 54 안테은, A Pot, 비디오 퍼포먼스, 약 9분, 2014

<A Pot>(2014)은 본 연구자의 몸체만 한 항아리를 흙으로 빚어 온몸으로 안고 성형시키는 작업으로 스스로의 분신을 탄생시키는 과정을 보인 비디오-퍼포먼스 작품이다. 작품을 진행함에 따라 물레를 돌리면

돌릴수록 항아리가 이를 감싸안은 본 연구자의 몸과 전투적으로 반응하며, 그 표면과 형체가 바뀌어 갔다. 그 과정에서 항아리는 어느새 본인의 힘으로는 도저히 통제할 수 없는 상태가 되어 위협적인 대상으로 다가왔다. 항아리와 신체 사이의 반동에 의해 항아리는 퍼포머인 본인을 계속해서 튕겨내었고, 그 과정에서 이를 껴안고자 하던 본인의 노력이 흔적으로나마 항아리의 표면 위로 새겨지게 되었다. 작품이 진행되는 동안 퍼포머가 보인 처절했던 노력은 어떻게든 포기하지 않으려는 집착에 가까웠다. 스스로의 분신을 탄생시키는 과정에서 계속해서 자신을 밀어내는 항아리에 대해 또 다른 ‘나’를 향한 포용력을 보이게 하려 한 것이다. 그리고 그 과정에서 항아리의 표면에는 어느새 처절했던 전투의 흔적이 새겨지게 되었다.

작품을 진행하며 내건 유일한 조건이 있다면, 그것은 ‘무슨 일이 있더라도 항아리를 소중하게 안아 주기’였다. 마치 깨지기 쉬운 아기를 다루듯이 안아주고 보듬어 주는 조건이었다. 이 작품의 경우에는 본인 스스로를 찍어내는 일이자 본인의 흔적을 담은 분신을 만드는 과정이었기에 어떠한 상황에서도 본 연구자의 자신으로 대변될 항아리를 지켜주고자 한 선택이었다. 이러한 맥락에서 본 연구자는 이 작품이 단순히 본인의 분신을 만드는 일이 아니라 그 과정에서 겪을 수밖에 없는 인고와 고통, 감내, 책임이 드러나는 실질적인 수행으로 파악할 수 있었다. 새로 태어나는 과정에서 필연적으로 마주하는 고통스러운 상황에 대한 인내 말이다. 처절한 과정을 겪고 난 후에야 비로소 항아리는 본인의 흔적을 담은 존재가 될 수 있었다. 본인에 의해 빚어진 스스로의 창조물이자, 분신이자, 새 생명을 얻은 나 자신의 흔적이었다. 퍼포먼스가 끝난 후, 그곳엔 더 이상 본인의 신체가 존재하지는 않았다. 다만, 약간의 형태 변화와 함께 항아리의 표면에 새겨진 흔적이 본인의 실존을 증명해 줄 증거물이 되어주었다.

한편, 이 작업은 퍼포먼스 속 주체가 결코 통제할 수 없는 상황 속에 지속적으로 노출된다는 점에서, 퍼포머가 보인 처절한 반응은 관객을 경건하게 만들기 충분했다. 마치 통과례(通過儀禮)의 한



도판 55-56 안태은, A Pot, 2014 (항아리 디테일 컷)

장면처럼 고통을 감수하며 스스로의 분신을 만들어내는 과정에서 작품이 가진 제의성이 극대화된 것이다. 고백하건대 실제로 작품을 기획할 당시에는 몸으로 항아리를 성형시키는 과정에서보다 극적인 형태 변화를 예측했었다. 하지만 제작 과정에서 항아리는 생각보다 단단해져 있었고, 이에 항아리가 몸과 일체 되며 스트루크- 성형되어 가는 장면의 연출은 불가능했다. 대신 위협적이게도 퍼포머가 항아리로부터 계속해서 튕겨 나가는 장면이 펼쳐지면서 관객으로 하여금 퍼포머의 입장에 이입하도록 하는 극적 긴장감이 발현되었다. 사실 반동이 있으리라 생각은 했지만 이만큼 공격적일 것이라고는 예측하지 못했다. 하지만 본 연구자는 결과적으로 항아리의 위협으로 인해 항아리와 퍼포머 사이의 더 날 것 같은 관계가 노출될 수 있었다고 생각했다. 본인의 예측을 벗어나는 항아리 덕분에 퍼포머의 반응은 가공되지 않은 날 것으로 생생하게 전달될 수 있었고, 이 덕분에 새 생명(또 다른 나, 나의 분신인 항아리)을 탄생시키는 과정에서의 고통은 더욱 자명하게 부각되었다.

한편, 매체적인 측면에서 본 작업에 접근해 보자면, 이 <A Pot>(2014)은 비디오로 완결된 퍼포먼스 영상이다. 퍼포먼스를 기록한 영상이라기보다 퍼포먼스를 찍어 영상으로 편집한 비디오 작업인 것이다. 퍼포먼스를 진행할 때면 항상 이에 대한 기록물을 어떻게 남길지 고민하게 된다. 이러한 기록물과 관련해서도 이들을 작품의 부차적인 자료로서 파악할 것인지 혹은 그 자체로 하나의 작품으로 인정할 것인지에 대한 의견이 다분하다. 이러한 인식과 함께 본

연구자는 그림에도 불구하고 퍼포먼스와 퍼포먼스 영상은 근본적으로 서로 다르며, 퍼포먼스를 기록한 도큐멘테이션 영상과 퍼포먼스를 찍어 만든 비디오 퍼포먼스 영상 또한 전혀 다른 형식의 것으로 파악한다. 이와 관련해 본 연구자의 <A Pot>(2014)과 <Pot series 1 - Touch the Breath>(2018)(도판 57) 라는 두 작품을 비교해 살펴보고자 한다.

<A Pot>(2014) 이후 본 연구자는 퍼포먼스와 영상의 관계성에 대해 생각해 보게 되었다. 앞서 소개한 <A Pot>(2014)은 철저히 비디오로 기획되고 만들어진 퍼포먼스 작품이었다. 항아리를 몸으로 감싸안아 성형시키는 모습을 촬영하여 이를 영상으로 편집한 것이었는데, 편집 과정에서 편집자는 전지전능한 신이 되어 찍어 놓은 영상 속 상황에 대한 통제권을 온전히 가졌다. 편집자는 찍어 놓았던 영상 클립들을 자신의 구미에 맞게 자르고 이어 붙이는 과정을 통해 실제로 일어났던 사건에 또 다른 가상을 창조하여 마치 그것이 본래의 사건인 양 제시할 수 있었던 것이다. 실제로 <A Pot>(2014)에서는 보다 극적인 분위기를 위해 이러한 조작을 실행하였다. 항아리를 돌리던 행위는 현실에서는 총 25분 동안 진행되었지만, 작품에서는 약 9분 정도로 압축되었다. 또한, 작품에서 항아리를 돌리는 속도에 관해서도 정지 상태를 0으로 놓고, 천천히 돌리거나(1), 빨리 돌리면서(2) 다양한 형태의 리듬감(0-1-2-0 혹은 0-1-0-1-2-1-0 등)을 추가로 조성하였는데, 이 또한 실제 사건이 일어났던 모습과는 다르게, 보다 깊은 몰입감을 선사하기 위해 분위기에 대한 완급조정을 취하였다.

한편, 실제로 항아리를 돌리던 사건과 편집된 영상에서 가장 가시화되는 차이점은 바로 물레의 페달을 밟는 사람의 등장 유무였다. 실제로 항아리를 돌릴 때 화면 너머에는 물레에 동력을 가하는 페달을 밟는 사람이 있었다. 비록 영상에 담기진 않았지만, 만약 이 작품이 라이브 퍼포먼스의 형태로 진행되었다면 관객에게 여과 없이 보였을 포지션이었다. 물론 페달을 밟는 이도 사전에 맞춰 놓은 공식에 맞게 페달의 세기를 조절하며 밟아 주었지만, 항아리와 신체 사이의 긴장감에 영상의 초점을 맞추기 위해 페달 밟는 사람의 모습은 영상 속에

포함하지 않았다. 작품을 극적으로 표현하기 위해서 편집 과정에서 의도된 장면만을 노출한 것이다.



도판 57 안태은, Pot Series 1 - Touch the Breath, 2018

이렇게 편집된 결과물로서 영상에 드러난 행위는 실제로 일어난 행위와는 차이가 있다. 영상으로 만난 행위는 결코 직접적인 경험이나 실천적 수행으로 간주될 수 없고 현실과 다분히 동떨어진 선상의 드라마로 파악될 수 있을 것이다. 이에 그로부터 4년 후, 본 연구자는 <A Pot>(2014)의 연장선상에서 실제 라이브 퍼포먼스인 <Pot Series 1 - Touch the Breath>(2018)를 기획하고 시연했다. <Pot Series 1 - Touch the Breath>(2018)에는 두 명의 퍼포머가 등장한다. 한 사람은 물레 위에 세워진 항아리를 안아 돌리고, 한 사람은 물레의 페달을 밟아가며 그보다 작은 크기의 항아리를 품어 돌린다. 숨소리와 허밍으로 채워진 사운드와 함께 해당 퍼포먼스는 느린 속도로 경건한 분위기 속에서 진행되었다. 두 명의 퍼포머는 함께 등장하여 한 사람은 물레 위에 앉아 물레 위의 항아리를 껴안으며 자리를 잡았고, 다른 한 사람은 작은 항아리를 품에 안은 채 옆의 의자에 앉아 물레의 페달을 향해 발을

뻘었다. 페달을 밟자 물레는 서서히 돌아가기 시작했고, 이에 따라 물레 위의 항아리와 이를 안고 있는 퍼포머 사이에는 긴장감이 일기 시작했다. 물레 위의 퍼포머가 돌아가는 항아리를 안아 성형하고자 한다면, 그 옆의 퍼포머는 자신의 몸을 돌려가며 항아리를 손수 빚는다.

퍼포먼스가 본격적으로 시작되고 페달을 조금씩 세게 밟아가는 과정에서 항아리가 위태롭게 흔들리기 시작했다. 물레가 돌아가는 와중에 계속해서 빚어지는 퍼포머 신체와의 물리적인 마찰 때문인지 항아리는 점점 더 강하게 흔들렸고, 어느 순간 퍽! 하는 소리와 함께 바닥으로 쓰러졌다. 리허설 때만 하더라도 아무리 세게 돌려도 무너지지 않던 항아리였지만, 라이브 현장에서는 물레에서 탈출해버렸다. 다행히 퍼포먼스를 시작하기 전 해당 퍼포머에게 만에 하나 항아리가 쓰러지거나 부서지는 순간이 오더라도 당황하지 말고, 무너지면 무너진 대로, 부서지면 부서진 대로 계속해서 그 항아리를 안아주기를 부탁했다. 이 항아리를 소중한 내 아이, 나 자신으로 생각하여 어떤 굴곡진 일이 펼쳐지더라도 그럴 때일수록 더 소중히 안아 주라는 부탁과 함께 말이다. 여기서 항아리가 쓰러진 것은 작품의 변수가 등장한 것으로 볼 수 있다. 일어나기 전까지는 일어날지도 아닐지도 모를 조건이었기 때문이다. 하지만 이 변수는 작품의 진행 과정에서 순간적인 패닉을 가져오긴 했지만, 그 힘은 오래지 않아 기존의 설정값 내의 통제 속에서 잠재워졌다.

라이브 퍼포먼스의 경우, 불확실한 상황 속에서 창작자가 원하는 방향으로 작품을 이끌어 가기 위해서는 더욱 세밀하게 환경을 설정하고 우연에 대비해야 했다. 즉흥적이고 우연적인 행위로 작품을 구성하는 것이 아닌 이상 퍼포먼스는 처음과 끝이 있는, 무대와 객석이 구분된 공연에 가까운 형태를 띠게 되었다. 물론 의도적으로 무대와 객석을 구분한 것은 아니었으나 정지된 사물 앞에서 활동적이었던 관객은 움직이는 대상 앞에서는 정지하여 최소한의 움직임으로 자리를 지켰다. 비록 연극이나 무용처럼 무대와 객석의 극적인 구분은 없었지만, 관객은 자연스럽게 퍼포먼스가 일어나는 장소를 침해하지 않으려 충분한

거리감을 확보해 주었다.

한편, 영상 속 퍼포먼스 <A Pot>(2014)의 경우에는 항아리를



도판 58-59 안태은, Pot Series - Touch the Breath, 2018 (퍼포먼스 후 남겨진 흔적들)

몸으로 안아 돌리는 사건에만 집중하면 되었다. 영상은 퍼포머가 이미 물레 위에 앉은 채로 시작하여 퍼포먼스가 끝난 후 멈춘 항아리 뒤에 가서 서 있는 장면으로 끝난다. 하지만 이것이 라이브 무대로 옮겨진 순간, 퍼포머들을 어디서 어떻게 등장시킬 것이며, 어느 지점에서 퍼포먼스를 마무리 지을 것인지, 또한 퍼포먼스가 끝난 후에는 퍼포머들을 어떻게 퇴장시킬 것인지 등 영상작업에서는 염두에 뒀던 적 없었던 실제 현장이기에 고려해야 하는 사안들이 생겨났다. 또한, 실제로 퍼포먼스를 진행할 적에도 관객의 낯선 시선과 관심은 카메라 앞에서 단독으로 퍼포먼스를 진행할 때와는 차원이 다른 긴장감을 낳기도 했다. 그들의 시선에서 느껴지는 기대감과 진지함에 이에 부응하고자 했던 의지가 부담감으로 다가오기도 하면서 무엇이랄도 읽어내려는 그들의 시선 속에서 그들의 존재감을 더욱이 강력하게 읽을 수 있었다. 때로는 중심을 잃고 쓰러지는 항아리를 향해 ‘헐, 어떡해!’라고 탄식하며 상황에 온전히 이입하는 그들의 모습에서 영상을 보는 관객은 결코 느낄 수 없던 생생한 현장감의 존재도 여실히 체감할 수 있었다.

이러한 맥락에서 영상으로 편집된 퍼포먼스는 단순히 현실에 대한 기록용이라는 도큐멘테이션과 그 성질을 전혀 달리함을 알 수

있었다. 도큐멘테이션은 말 그대로 기록물로서 가치가 있다. 실제적인 사건을 사실대로 기록하는 용도일 뿐 이를 통해 새로운 가상을 창조하는 영상 작업과는 다분히 차이가 난다. 순간의 경험을 기록으로 남기려는 행위는 찰나의 순간을 붙잡고자 하는 의지로써 해석되기도 한다. 찰나이기 때문에 그 소중함을 알아서 더 영속적인 매체에 각인해 놓는 것이다. 지금은 생생하지만 이내 곧 사라질 것임을 알기에 그 곁에 있을 수 있을 때 그 생동성을 간직하고자 한 마음과 같다. 이러한 도큐먼트의 성격이 본 연구자가 작품을 통해 계속해서 신체의 흔적을 남기려고 하는 시도와 비슷한 구석이 있음을 발견한다. 영원한 우주의 시간 속에서 인간의 생은 별이 반짝이는 찰나의 순간보다도 짧다고 한다. 유한한 시간 속에서 스스로의 생(生, 살아있음)을 알리는 수단으로써 본인의 신체와 신체의 움직임이 만들어 낸 흔적들을 모아, 이들로 하여금 스스로의 존재를 대변해 주길 기원한다. 신체와의 물리적인 접촉을 통해 파생된 흔적들로 말미암아 실제적인 경험의 흔적을 남기면서 말이다.

결 론

현대에 이르러 관객의 영향력은 나날이 확장해 갔다. 상호관계성을 중시하는 현대의 풍토는 과거의 권위적이었던 작가의 위치에 도전하며 관객의 지위를 신장시켜 나갔고, 작품 또한 작가로부터 만들어져 관객에게 전달되는 것이 아닌 다양한 주체들의 호흡에 의해 완성되는 독립적인 사건으로 변모되어 왔다. 그 과정에서 작가는 더 이상 전지전능한 창조자가 아니라 상황을 조성하는 사건 밖의 기획자가 되어 관객들에게 다가간다. 하지만 현대의 모든 작품을 이 틀로만 이해할 수는 없을 것이다. 본 연구자의 경우, 타인에게 전달하기 위한 메시지적인 작업 대신 개인의 수행적 경험에 착안하여 작품을 진행해 나간다. 이 경우, 작품은 나와 세상이 조우하는 장으로 일상의 연장선상에서 이루어지며, 작품의 경험은 곧 내 삶의 경험으로, 작품의 의미는 다시금 이를 이행한 작가 본인에게로 돌아와 반성적인 성찰을 가능하게 한다. 이처럼 주체의 경험이 곧 작품으로 환원되는 작업에서 작가는 더 이상 자기 손으로 탄생시킨 작품으로부터 소외되지 않는다. 오히려 삶을 토대로 한 작업이 다시금 삶으로 돌아와 영향을 끼침으로써 삶과 예술이 상호보완 되는 현상을 겪는다. 이에 본 연구에서는 ‘신체 흔적’을 통해 스스로의 실존을 경험하고 자신의 상태변화를 반추해 나가는 본 연구자의 작업들을 ‘수행적 경험’의 관점에서 분석해 보았다.

본 논문은 작품활동이 삶에 대한 실천적 경험으로 작동할 가능성에 관한 연구이다. 이를 위해 본 연구자는 먼저 죽음과 불안, 고통과 같은 실존의 문제 상황에 대해 확인하고, 그 고통에서 벗어나기 위한 방편으로 예술을 언급한 오토 랑크의 창조적 의지 심리학에 대해 살펴보았다. 이와 관련하여 예술의 치유적 기능이 이를 이행하는 주체의 상태 변화, 즉 전환에 있음을 이해하고, 예술을 통한 문제 상황에 대한 반복적인 노출이 고통을 극복하는 것에 도움을 준다는 사실을 트라우마를 극복한 예술가들의 사례를 통해 확인해 보았다. 특히 표현성이 아닌 사건성에 초점을 맞춘 수행적 작업의 경우, 작품은 삶과

독립된 것이 아닌 삶의 연장선상에서 일어나는 하나의 사건으로 발현되기에 이를 수행해 내는 과정은 한 개인의 실제적인 경험으로 이루어진다. 이러한 맥락에서 본 연구자의 작품 활동은 존재의 한계 상황에 대한 전환을 이루어 내는 실천적 경험으로 작동할 가능성을 확보할 수 있었다.

경험은 이를 수행해 내는 주체의 신체를 필연적으로 동반한다. 따라서 이와 관련하여 미술사에서 등장하는 현대적인 신체의 등장 배경과 전개 과정에 대해 확인하는 과정을 거쳤다. 이와 관련하여 크게 예술이 표현성으로부터 벗어나게 된 배경이 된 작품들과 주체의 경험이 작품의 전면에 등장하여 삶과 예술의 경계에 도전하던 1960년대 실천적 작품들을 위주로 살펴보았다. 전자에는 에두아르 마네와 취리히 다다이스트, 잭슨 폴록의 예를 들었고, 후자에는 앨런 카프로, 존 케이지, 이브 클랭, 요셉 보이스의 사례를 들었다. 또한, 오늘날 신체와 신체적 경험의 현주소를 살펴보기 위해 1992년에 열렸던 <포스트휴먼>전과 스타락, 볼프강 라이프, 안네 임호프, 마리아 아브라모비치, 타니아 브루게라의 작품들을 분석해 봄으로써 본 연구자의 작품 속 신체 경험이 지닌 동시대적인 고찰을 진행할 토대를 마련해 보았다.

이처럼 삶의 영역으로 환원된 예술의 근간에는 바로 주체의 ‘경험’이 존재했다. 이에 미적 경험을 둘러싼 예술의 실천적 성질 파악하기 위해 니체의 ‘예술가를 위한 예술’과 듀이의 ‘경험으로서의 예술’에 대해 살펴보았다. 특히 듀이가 궁극적으로 주장하는 ‘하나의 경험’에는 질성적 사고가 지적, 이론적 사고와 통합되어 서로 협력적인 관계로 발현된다. 그에 따르면, 모든 경험에는 심미적인 질성이 존재하며 이를 향유하는 삶을 살기 위해서는 예술이 모든 사람의 실천적 활동 즉 삶에 내재하고 있는 특성임을 인정해야 한다고 말한다. 따라서 이러한 듀이의 주장은 사회적으로나 제도적으로 존재하던 예술가의 존재를 위태롭게 하기도 한다. 그에게 있어 예술은 작가의 것이 아니라 모든 사람이 자신의 삶에서 발견하고 실행할 수 있는 활동이기 때문이다. 그러나 그럼에도 불구하고 그의 이론이 동시대에 다시금 주목받고 있는

것은 그의 주장이 주체의 경험과 그들의 관계성이 대두된 현대미술에 예술의 범주를 재고할 기회를 마련해준다는 점에 있다. 이에 본 연구자는 듀이가 말하는 ‘예술’을 창조적 경험으로 치환해 파악해 보길 권하며 주체의 경험에 내재한 창조적 활동들로 말미암아 삶과 예술에서 벌어지는 사건들 사이의 공통 분모를 찾아 이들의 간극을 좁힐 계기를 확보하고자 하였다.

이와 더불어 본 논문에서는 주체의 경험이 작품 내에서 어떠한 형태로 이행될 수 있는지 수행의 관점에서 살펴보는 과정을 거쳤다. 이에 오늘날의 퍼포먼스에서 ‘현존’이 수행성의 핵심임을 이해하고, 이를 에리카 피셔-리히테의 주장에 따라 파악해 보았다. 하지만 수행의 모습은 작품마다 그 모습이 상이하게 나타난다. 이에 본 연구자는 피셔-리히테의 주장을 보충하기 위한 방편으로 수행적 작품들이 가진 형식을 구조적으로 분석하는 틀을 제시하였고, 이를 토대로 본인의 작품에 걸쳐져 있는 수행의 모습을 파악해 보았다. 본 연구자는 크게 작품 내 변수가 등장하는지의 여부와 변수로 인하여 작품에 구조적인 전환이 일어났는지에 대한 여부로 수행의 종류를 구분하였다. 하지만 동시대 퍼포먼스가 변수에 초점을 맞춘 것에 비해 본 연구자는 변수 그 자체보다도 변수가 귀속되었던 초기 설정값의 불확정성에 주목하였다. 초기 설정값의 불확정성은 다양한 변수의 창발을 유도하고 설령 변수가 등장하지 않는다 하더라도 작업을 그 자체로 하나의 유효한 수행으로서 이끈다는 점에서 수행의 방향을 결정짓는 중요한 요소로서 파악된다. 또한 작품에 전환을 이루어내는 조건으로 제시된 ‘주 참여자로서의 작가’와 ‘불안정한 테스크’, ‘설정의 개방성’ 또한 모두 초기 설정값에 주어지는 조건들임을 떠올려 볼 때, 초기 설정값의 불확정성이야말로 수행의 구조를 결정짓는 핵심임을 알 수 있었다.

본 연구자의 작업에 내재한 실천성은 스스로의 신체 흔적을 떼내거나 남기는 과정을 통해 구현된다. 이와 관련하여 그 표현 방식에 대해 크게 캐스팅 기법을 통해 대상의 표면을 떼내어 표피의 흔적을 떼내는 방식과 실제 본인의 몸을 움직임으로써 수행의 흔적을 남기는

퍼포먼스 방식으로 나누어 사례연구를 진행하였다. 전통적인 조각에서 캐스팅은 모방이나 재현을 목적으로 했지만, 현대로 넘어오면서 작가의 경험을 위해 투입된 하나의 선택적 형식으로 확장되었다. 안토니 고퍼는 캐스팅을 시각적인 재현이 아닌 주체의 신체적, 감각적 경험을 위한 수단으로 활용했다는 점에서 주목할 만한 특징을 보였다. 또한, 하이디 부허가 진행한 스킨닝 기법은 작품에서 벗어나고 싶은 대상보다는 벗어나고자 하는 의지에 그 초점을 이동시켰다는 점에서 주목해 보았다. 반면, 수행의 흔적을 남기는 퍼포먼스 작업의 경우에는 현상학적 신체를 바탕으로 몸을 다른 대상들과 동등한 요소로 인식하여 관계를 맺어가는 소도구로서 제시한다. 이와 관련해 모노하의 주장을 수용하여 작업을 통해 신체를 나와 대상이 만나는 접점으로서 인식하고 그것을 관계하는 의식의 장으로서 작업을 설정한 이진용의 작품에 대해 살펴보았다. 또한, 자신의 몸을 조각의 물질로 사용하여 행위를 작품의 직접적인 재료이자 물질적인 재료로 사용하고자 한 브루스 나우만의 초기 퍼포먼스 작업도 함께 살펴보았다.

연구 작품 분석 또한 작품들의 형식적인 차이를 기준으로 캐스팅을 통해 표피의 흔적을 뜯 조형 작업과 행위를 통해 수행의 흔적을 추적해 가는 퍼포먼스 작업으로 나누어 진행하였다. 첫 번째 절에서는 캐스팅 몰드를 사용해 탈각된 인체 표피로부터 신체의 물리적 경계를 탐구해 나가는 작업('I As the Universe'(2014), '하얀 그들의 서곡'(2020))과 공간의 껍질을 떼내어 흔적으로 남겨진 중첩된 시간을 기억하고자 한 작업('A Window'(2023), 'Skin of the Discarded'(2023), '흔적의 가장자리(2023)')들을 분석하였다. 반면, 두 번째 절에서는 위태로운 상황 속에서 불안정한 흔적을 남긴다거나('You Walk Wrong'(2016)) 그 과정에서 마주하는 위협적인 고통과 이를 감내하려는 의지 사이의 긴장 관계가 담긴 흔적을 통해 실존의 상황을 구체화해 나가는 퍼포먼스 작품들('Untitled'(2017), 'A Pot'(2014))에 대해 살펴보았다.

*

본 연구자는 본 논문을 통해 현대미술에서 점차 소외되어 왔던 창작자의 경험에 대해 재고하고, 작업이 경험을 이행한 주체의 상태를 전환해 나가는 하나의 실천으로 자리할 가능성에 대해 분석하였다. 이를 통해 기존에 상대적으로 부족하게 다루어졌던 창작자의 입장에서 바라본 수행적 작품에 대한 시선과 관련된 논의를 보충하고자 하였다.

이제껏 ‘수행성의 미학’이라는 수행의 성질에 대해 정립한 시도는 있었지만, 이들을 구조적으로 분석한 발판들은 미비했다. 또한 이 수행도 ‘현존’에 의지한 것이었기에 참여자들 간의 관계성의 측면이 깊이 작동했다. 이에 관객 지향적이지 않거나 관계 지향적인 색채가 뚜렷하지 않은 작업들의 경우에는 수행의 범주에서 이탈되는 듯이 느껴졌었고, 특히 현대미술에서 점차 퇴색되어 가는 창작자의 입장 및 경험까지 어떻게 하면 수행의 한 부분으로 포용할 수 있을지 나름의 방법을 찾고 싶었다. 그래서 수행의 종류를 구조적으로 나눌 기준을 정해 제시하였고, 그 안에서 새로이 분류되는 수행의 형태들을 살펴보았다.

그 결과 본 연구자는 본인의 작업과 여타 다른 수행적 작업들 사이의 뚜렷한 차이를 인지할 수 있었다. 대부분의 수행적 작업이 변수의 문제로 귀결되는 것에 반해 본 연구자의 작업은 변수를 촉발하는 기존 설정값이 지닌 불확정성의 문제로 파악해 본 것이다. 전자의 경우에는 수행의 과정 중 마주하는 변수의 등장에 주목하여 이에 대한 반응을 유도하고 살피는 것을 주목적으로 하지만, 후자의 경우에는 작업을 불확정성을 경험해 나가는 과정 그 자체로 파악하기에 그 안에서 이행되는 전환으로 말미암아 반성적인 성찰의 과정을 거친다는 특징이 있다.

특히 이러한 성찰은 문제를 해결해 나가는 과정에 있어서 본인이 가진 책임의 문제와 맞닿아 있다는 특징이 있다. 전환은 본인의 내부에서 포기하지 않으려는 간절한 힘의 발현이었고, 본 연구자는 이에 대해 전환이라는 상태 그 자체보다는 전환을 위한 노력과 그 노력을

동반하는 태도에 주목하여 결과적으로 이행된 전환보다는 이를 이루어내는 과정에서 발현되는 수행의 가치에 대해 추적해 나갔다. 이에 본 연구자는 본인의 수행이 performance보다는 practice에 기반함을 인지하였고, 이를 토대로 본인의 작업이 나아가 자기 성찰의 과정으로, 불완전한 존재를 치유하는 과정이자 이를 기반으로 살아가는 삶에 대한 실천으로 파악될 가능성에 대해 살펴보았다.

한편, 본 논문의 경우, 본 연구자의 작업을 설명하기 위해 단편적으로 진행된 것이기에 수행적 작업 전반에 대한 연구라기 보다는 그 중 작가의 입장에서 수용될 만한 지엽적인 부분만을 중점적으로 건드렸다는 특징이 있다. 그렇기에 여전히 여타 관계 지향적이고 변환가능성의 문턱에 대해 확장적으로 설명하고 호응을 유도하기에는 아직 미흡한 부분이 많다는 점이 아쉬움으로 남는다.

또한 본문에 본인 작업의 경우에는 주체의 상태변화(전환)를 유도하는 것을 목표로 한다고 명시해 두기는 했지만, 여전히 전시라는 형식 안에서 선보여지는 작업의 형태는 관객을 바라보고 있다. 또한 전시에 올려진 작업이 된 이상 작품에 부여되는 관객의 힘도 결코 무시할 수 없게 된다는 아이러니에 빠진다. 이 문제와 관련해서도 본인의 작업이 얼마나 모순적인지에 대해서는 조심스럽기는 하지만, 그럼에도 작업의 방향성이 본인 스스로를 가리키고 있다는 점과 작품이 창작자 개인의 경험을 필두로 다시금 창작자에게로 회귀해 성찰토록 한다는 점에서 본 연구에서 주목한 ‘수행’의 의미를 찾을 수 있을 것이다.

한편, 6.1.2절에서 소개한 최근 연구 작품의 결이 기존의 작품들과는 차이가 있다는 점을 본 연구자 또한 인지하고 있다. 본 연구자의 작업은 초기의 신체 몰드 작업에서 흠과 관계 맺는 퍼포먼스로 나아갔다가 다시금 몰드 작업으로 돌아오는 추세를 보인다. 그리고 다시금 돌아온 몰드 작업과 그로부터 파생되어 나온 최근의 퍼포먼스가 기존 작업들과는 뚜렷하게 다른 성향을 띠는 것을 발견했다. 올해 초에 진행한 개인전 《Skin Morphosis》는 본 연구자에게 있어 새로운

시작이었다. 다시금 돌아온 캐스팅 몰드와 퍼포먼스 작업이었지만, 방향성과 관련해서는 기존과 많은 차이가 났다.

몰드 작업에서는 존재의 유한함과 무상함을 더 이상 인체가 아닌 공간을 떠 전달할 계기를 마련했다. 기존의 인체 몰드가 스스로를 제약하는 물리적인 경계(피부)를 벗겨 내기 위한 해체적인 틀이었다면, 공간의 피부를 벗겨 내는 작업은 언제라도 없어질지도 모를 위태로운 순간의 모습을 지금이라도 간직해주기 위한 공감과 위로의 손길이었다. 퍼포먼스 작품 또한 본인의 신체를 개념적으로 사용하기보다는 타인(무용수)의 몸을 빌려 보다 표현적으로 풀어냈는데, 이 또한 그동안 진행해 오던 개인적인 차원에서 진행해 왔던 퍼포먼스 작품들과도 뚜렷하게 구분된다. 물론, 이 시도를 통해 작업은 더 이상 미술의 영역에만 국한되지 않고 인접 분야와의 협력을 통해 확장하고, 예술이 품은 다양한 양상의 퍼포먼스를 한층 더 깊이 이해하는 계기가 되어 주었다. 하지만 여전히 해당 작품이 수행된 모습은 본 연구의 중심 주제였던 작가 개인의 수행적 경험과는 차이가 있을뿐더러 설령 그것이 참여자(퍼포머)들의 수행으로 읽힐 수는 있을지언정 그 내용 또한 물성적인 신체를 활용한 것이 아닌, 사건성을 표방하지만, 신체를 어느 정도 표현 수단으로 가져가고 있다는 점에서 그 경계가 모호하다.

이러한 새 시도들은 이제 막 시작한 것이기에 본 연구를, 최근작을 중심으로 이끌어 가는 데에는 부족함을 느꼈다. 또한, 2018~2022년 과도기적 작업에 관해 서술하자니 스스로의 생각이 정돈되지 않은 상태에서 진행한 작업들이어서 대부분이 스케치와 같은 실험이었기에 이들에 대한 작품론을 구성하기에는 무리가 있다고 판단되었다. 따라서 본 연구에서는 현재 작업들의 근간이 되는 초기 작품들을 바탕으로 최근 작품들 중에서는 일부만 선별하여 소개하는 방식을 택하였다.

하지만 여전히 현재 진행하고 있는 작업 경향에 보다 초점을 맞추지 못한 것에 대한 아쉬움이 남는다. 그렇기에 이는 앞으로 꾸준히 작업을 정진하며 후속 연구에 대한 발판을 마련하는 것으로 타협을

맺고자 한다.

본 연구자는 여전히 작품을 통한 존재의 한계 상황에 대한 반복적인 노출과 표현이 실존의 문제를 극복할 수 있는 하나의 방편이라고 생각한다. 반복 경험을 통한 주체의 상태 변화는 기존의 한계에 대한 인식의 전환을 이끌어 이로부터 벗어날 계기를 마련해주고, 이러한 작업은 치유의 첫 단계로서 예술의 삶에 대한 포용력을 보여준다. 이러한 맥락에서 본 연구가 그러한 포용과 치유를 향한 본인의 수행적 작업이 실존적 차원의 실천으로 삶의 태도에 대한 예술의 가능성을 살펴보는 계기가 되길 기대한다.

참 고 문 헌

단행본

- 강미라, *몸, 주체, 권력: 메를로 폰티와 푸코의 몸 개념*, 서울: 이학사, 2011.
- 고쿠분 고이치로, *중동태의 세계*, 서울: 동아시아, 2007.
- 김세리, *알베르 카뮈의 미학*, 파주: 한국학술정보, 2008.
- 김정현, *철학과 마음의 치유* (ebook), 서울: 책세상, 2013.
- 김훈, 문순태, 구효서~박철화, *2004년 제 28회 이상문학상 수상 작품집*, 서울: 문학사상사, 2004.
- 로즈리 골드버그, *행위예술*, 심우성 역, 서울: 동문선, 1989.
- 모리스 메를로 폰티, *지각의 현상학*, 류의근 역, 서울: 문학과지성사, 2002.
- 박평중, *흔적의 미학*, 경기: 미술문화, 2006.
- 빅터 터너, *제의에서 연극으로*, 이기우 역, 서울: 민속원, 2014.
- 서북관, *중국인성론사: 선진편: 도가, 법가 인성론*, 유일환 역, 서울: 을유문화사, 1995.
- 오상길, 김미경, *한국 현대미술 다시 읽기II: 6,70년대 미술운동의 비평적 재조명*, 서울: ICAS, 2001.
- 오스틴, J.L., *말과 행위*, 김영진 역, 서울: 서광사, 1992.
- 윤난지 외, *몸과 미술*, 서울: 이화여자대학교출판문화원, 1999.
- 윤난지, *추상미술과 유토피아*, 파주: 한길아트, 2011.
- 이혁발, *한국의 행위 미술가들 12인과의 만남*, 서울: 다빈치시프트, 2007.
- 조르주 바타유, *에로티즘*, 조한경 역, 서울: 민음사, 2009.
- 조 살리스, *조금 특별한 용기: 도전과 변화, 열정의 아이콘이 된 여성 리더 41인과의 인터뷰*, 박은영 역, 서울: 씨네21북스, 2009.
- 존 듀이, *경험으로서의 예술 II*, 박철홍 역, 파주: 나남출판사, 2017.
- 존 듀이, *경험으로서의 예술*, 이재언, 서울: 책세상, 2021.

피셔-리히테, 에리카, *수행성의 미학: 현대예술의 혁명적 전환과 새로운 퍼포먼스 미학*, 김정숙 역, 서울: 문학과지성사, 2017.

프리드리히 니체, *비극의 탄생*, 이진우 역, 서울: 책세상, 2005.

프리드리히 니체, *바그너의 경우, 우상의 황혼, 안티크리스트, 이 사람을 보라, 디오니소스 송가, 니체 대 바그너*, 백승영 역, 서울: 책세상, 2005.

프리드리히 니체, *차라투스트라는 이렇게 말했다*, 정동호 역, 서울: 책세상, 2000.

트레이시 워, *예술가의 몸*, 심철웅 역, 파주: 미메시스, 2007.

프리드리히 니체, *즐거운 학문*, 안성찬 역, 서울: 책세상, 2005.

최은주, *죽음: 지속의 사라짐* (ebook), 서울: 은행나무, 2021.

Bigshy, C.W.E., *다다와 초현실주의*, 박희진 역, 서울: 서울대학교 출판부, 1987.

Edensor, Tim, *Industrial Ruins: Space, Aesthetics and Materiality*, London: Bloomsbury Academic, 2005.

Gormley, Antony, *Antony Gormley*, NY: Salvatore Ala Gallery, 1984.

Kraynack, Janet, *Please Pay Attention Please: Bruce Nauman's Words*, Boston: The MIT Press, 2005.

Morgan, Robert C., *Art+Performance Bruce Nauman*, MD: The Johns Hopkins University Press, 2002.

Wood, Catherine, *Performance in Contemporary Art*, Tate, 2018.

학술 논문

김광전, “리미널리티 개념의 다각적 이해,” *신학과 실천* 78 (2022): 693-713.

박선영, “루이스 부르주아론-승화와 치유로서의 예술,” *한국예술치료학회지* 15, no.2 (2005): 89-106.

서희수, “요셉 보이스의 작품에 나타나는 치유적 예술개념에 관한 연구,” *임상미술치료학연구* 3, no.1 (2008): 28-36.

백로라, “이론 발제: 디 오써(The Author): 관객주의(Spectatorship)에

도전하는 연극,” *공연과 이론* 42 (2011): 56-61.

이선, “니체의 삶의 예술과 예술가,” *새한철학회* 105, no.3 (2021): 205-224.

전혜숙, “현대미술 속의 신체변형-포스트휴먼적 ‘경계존재’의 실행 방식들,” *현대미술사연구* 31, no. 31 (2020): 133-160.

정다은, “포스트모더니즘을 넘어서(Beyond Postmodernism) 공연예술연구: 마리아 아브라모비치의 2000년도 이후의 공연 분석을 중심으로,” *드라마 연구*, no.65, (2021): 179-226.

정영인, “미술치료 관점에서 본 자기고백미술의 치유성: 루이즈 부르주아와 트레이시 에민의 작품을 중심으로,” *미술치료연구* 22, no.2, (2015): 295-315.

학위 논문

김성희, “20세기 후기 미술에서 신체 기호의 의미 분석과 해석: 아바카노비치와 키키스키스를 중심으로,” 박사학위, 홍익대학교 대학원, 2005.

김아영, “현대미술에 나타난 신체의 조형적 활용과 그 지표성에 관한 연구,” 석사학위, 중앙대학교 대학원, 2019.

백인경, “에리카 피셔-리히테의 퍼포먼스 이론 연구-수행적인 것의 미학을 중심으로,” 석사학위, 서울대학교 대학원, 2014.

서은정, “1960년대 이후 라이프 캐스팅을 활용한 인체 형상 의미 연구: 사례연구와 본인의 작품 분석,” 석사학위, 서울시립대학교 대학원, 2013.

이수정, “현대 예술과 트라우마 연구: 주디스 허먼의 트라우마론을 통한 니키 드 생팔 연구,” 석사학위, 서울대학교 대학원, 2009.

신문 기사

이문정. “이문정 평론가의 더 갤러리 (74) 작가 안네 임호프: 내 작업이 무엇에 관한 것인지는 관객이 정한다.” CBN뉴스. 2021년, 8월 30일.

https://m.weekly.cnbnews.com/m/m_article.html?no=140015

온라인 자료

김민경. “타니아 브루게라, 2018 테이트 모던 터바인홀 현대 커미션작가 선정.” 월간미술. 2018년 2월 26일,

<https://monthlyart.com/tag/%ED%83%80%EB%8B%88%EC%95%84-%EB%B8%8C%EB%A3%A8%EA%B2%8C%EB%9D%BC/>.

Westerman, Jonah. “The Dimensions of Performance.” Tate 홈페이지, <https://www.tate.org.uk/research/publications/performance-at-tate/dimensions-of-performance>.

네이버 국어사전,

<https://ko.dict.naver.com/#/entry/koko/190dde505944426d80912e535dc0bbe8>.

네이버 지식백과,

<https://terms.naver.com/entry.naver?docId=995543&cid=41893&categoryId=41897>.

<https://terms.naver.com/entry.naver?docId=898608&cid=50292&categoryId=50292>.

Online Etymology Dictionary,

<https://www.etymonline.com/search?q=performance>.

김선정, “하이드 부허: 공간은 피막, 피부 전시 서문.” 아트선재센터 홈페이지. 2023년 3월 1일,

<http://artsonje.org/%ED%95%98%EC%9D%B4%EB%94%94-%EB%B6%80%ED%97%88-%EA%B3%B5%EA%B0%84%EC%9D%80-%ED%94%BC%EB%A7%89-%ED%94%BC%EB%B6%80/?ckattempt=1>.

김영미, “<볼프강 라이프: 통로-이행>전 개최.” 국립현대미술관 홈페이지, 2003년 6월 30일,

<https://www.mmca.go.kr/pr/newsDetail.do?bdCid=200904050036905&menuId=6010000000&searchBmCid=200902260000002>.

기타자료

조광제, “작가 안태은의 제의적 유물론(안태은 개인전 ‘하얀 그들의 서곡’ 전시 서평),” 2020.

연구자의 작업 노트, 2014년 4월 28일, 2020년 3월 30일.

Abstract

The Artist's Performative Experience and Its Structure

–Based on the Researcher's Artworks–

Tae Eun Ahn
Sculpture Major
Department of Fine Arts
The Graduate School
Seoul National University

This paper investigates the notion of 'performative experience and its structure' through contemporary lense of creators. It analyzes the possibility that work can be a practice that 'transforms' the state of the subject who has implemented the experience. The paper focuses on the researcher's works to instigate self-transformation through the deliberate act of leaving bodily traces. Diverse examples from art history and philosophy related to performance are drawn upon to support and illustrate these works.

The prevailing cultural emphasis on interrelationships challenges the traditional authority of the author and elevates the audience's status, casting works as independent events resulting from

collaborative efforts rather than exclusive authorship. However, for this researcher, who positions the creator's experience at the core of the work, fundamental questions arise regarding art presupposing an audience. Consequently, this study is conducted, drawing upon the researcher's work, to articulate the impact of art on the creator by reflecting on the relationship between the artist and the work from the creator's perspective.

Firstly, the investigation considers the possibility of artwork functioning as a practical life experience, delving into Otto Rank's psychology of creative will, identifying existential limitations, and proposing art as a means of transcending them. Acknowledging that the healing power of art lies in the transformation of the performing subject, the paper provides examples of artists overcoming trauma through exposure to problematic situations in their artistic endeavors.

Secondly, the study affirms the background and developmental trajectory of physical experience in art history, tracing the departure from expressiveness with the emergence of the body and action. Particular attention is given to the practicality of conceptual body art in the 1960s, challenging the demarcation between life and art. Additionally, by scrutinizing the continuity of body art and performance from the 1970s to the present, this study establishes a foundation for contemporary considerations of physical experiences related to the researcher's work.

Thirdly, 'experience' is construed as a factor integrating art into the realm of life, expanding the category of aesthetics. The paper explores Friedrich Nietzsche's 'art for artists' and John Dewey's 'art as experience', examining the process by which experience reintegrates into everyday life, restoring continuity between life and art.

Fourthly, the investigation delves into the intricacies of performative experience within the realm of contemporary artistic

creation. The study, conducted from the perspective of the implementing subject, introduces a novel framework for the structural analysis of performativity. Departing from the traditional view of performance as a variable-laden challenge, the paper advocates for a conceptual shift, framing it as a problem rooted in the uncertainty of set values. By emphasizing the role of transition experienced in the performative process, the study explores the potential for reflection, curing, and practice in art through transitional phases.

Fifthly, in consideration of the connection between the researcher's work and the expression of the creator's unique experience through body traces, the characteristics of the work method using casting molds and the physical performance by the artist are scrutinized. Works by Antony Gormley and Heidi Bucher that left epidermal traces using casting molds, as well as performances by Lee Kun-yong and Bruce Nauman, are analyzed, building upon previous research.

Lastly, based on the preceding arguments, the researcher's works are dissected into two sections for detailed analysis. The first section explores the physical boundaries of the body through peeled human epidermis (6.1.1) or investigates overlapping time left as a trace by excavating the shell of space. The works intended for remembrance are introduced (6.1.2). In the second section, the paper explicates performance works retaining 'traces of performance'. Consequently, by orchestrating and executing precarious situations, the artist leaves traces of the fragments of an unstable life (6.2.1) or the tension between threatening pain in the process and the will to endure it (6.2.2). The paper elucidates the process of existence, describing the nature of existence experienced through action and the researcher's attitude toward it.

In conclusion, this paper constitutes a comprehensive study on the experience and value of physical traces in artworks. Its

significance lies in drawing attention to the role of experience in contemporary art and providing an opportunity to establish the value of art from the creator's perspective.

Keywords : performative experience, practice, transition, uncertainty, variable, set-value, body trace

Student Number : 2019-30074