

< 아트어드바이저 정윤아의 『현대미술 강좌』>

5. 개념미술(Conceptual art)과 비디오 아트(Video Art)

**1. 개념미술**

**시기**

- 1960년대 중반 - 70년대 중반(미술사적 좁은 의미)
- 넓은 의미의 개념미술은 시대 제한이 없음(개념을 중시하는 모든 미술은 개념미술)

**의미**

작품의 개념과 아이디어, 제작 과정이 완성된 작품의 미학적 측면이나 재료, 즉 완성품 자체보다 우선시되는 미술 경향.

미술을 사물의 끝까지 밀어 부쳐서 미술과 사물의 경계를 실험하고자 한 미니멀리즘에서 더욱 극단적으로 나아가 개념을 중시하고 물질로서 완성된 미술품에는 의미를 두지 않고자 하는 태도를 반영. 개념이 중요하고 실행 자체는 큰 의미가 없으므로 개념미술가의 대부분의 작품은 쓰여진 지시서에 의해 누구에 의해서라도 실행 가능.

**개념미술 이론 형성에 기여한 대표적인 선구자**

솔 르윗(Sol LeWitt): 미니멀리즘의 주요 작가

“개념미술에서 아이디어 또는 개념은 작품의 가장 중요한 측면이다. 작가가 미술의 개념적인 형태를 사용할 때, 그것은 사전에 계획과 결정이 전부 이루어진 것을 의미하며 작품 제작의 실행 단계는 형식적인 것에 불과하다. 아이디어가 미술을 만드는 기계가 된다(In conceptual art the idea or concept is the most important aspect of the work. When an artist uses a conceptual form of art, it means that all of the planning and decisions are made beforehand and the execution is a perfunctory affair. The idea becomes a machine that makes the art).”

<개념미술에 관한 단평>(1967년) 중에서

**전통적인 미학적 작품과의 차이점**

높은 수준의 기술과 미학적 안목이 중시되던 전통 미술과 달리 개념미술은 미술의 본질에 관한 질문이나 사색을 유도하기만 한다면 그 외에는 별도의 숙련된 제작 기술을 거의 필요로 하지 않음. 미술 평가의 새로운 기준 설립.

**개념미술의 대표작가**

요셉 코스투스(Joseph Kosuth, 1945-)

“뒤샹 이후의 모든 미술은 본질적으로 개념적이다. 왜냐하면 미술은 오직 개념적으로만 존재할 수 있기 때문이다(All art after Duchamp is conceptual in nature because art only exists conceptually).”

<철학 이후의 예술>(1969년) 중에서

## 개념미술의 의의

- 완성된 미술품 자체보다 그 아이디어와 개념, 과정이 중요하다는 점을 강조함으로써 미술을 노동으로부터 해방하고 미술의 영역을 확장.
- 미술품의 평가에서 숙련된 기술보다 개념이 중요하므로 테크닉이 부족하더라도 개념이 확실한 경우, 스스로 원하기만 한다면 누구라도 미술가가 될 수 있다는 희망의 메시지 (DIY: Do It Yourself).

## 2. 퍼포먼스에서 비디오 아트로

### (1) 퍼포먼스(Performance)

회화 • 조각 등 전통적인 매체로는 충족할 수 없는 표현욕구를 신체를 이용하여 시간의 흐름에 따라 표현하는 예술행위. 춤, 해프닝(Happening), 무언극, 음악 공연 등 넓은 범위 포함.

(해프닝: 1959년 미국의 행위예술가 앨런 카프로우(Allan Kaprow)가 관객 앞에서 미술가가 몸으로 펼치는 행위를 지칭하기 위해 붙인 명칭. 주로 미술가의 행위 이벤트를 의미하며 퍼포먼스가 보다 넓은 의미) 고급미술에 반항하는 측면이 반미학적 다다와 흡사하며, 완성물로서의 미술품을 남기기보다 과정을 중시한다는 점에서 개념미술의 연장선으로도 볼 수 있음.

### 계보

뒤상(반미학적 다다 & 개념미술 선구자)

↓

존 케이지(행위 예술의 선구자)

↓

앨런 카프로우(해프닝)

↓

퍼포먼스

대표적인 그룹: 플럭서스(Fluxus)

### (2) 비디오 아트(Video Art)

비디오를 예술 매체로 사용하는 모든 미술. 순간으로 사라지는 퍼포먼스를 기록으로 남기기 위해 비디오를 탐구하면서 비디오 아트의 계기 마련. 백남준은 여기(퍼포먼스를 비디오에 담는 것)에 머물지 않고 비디오라는 매체의 다양한 가능성을 탐색하면서 비디오 아트의 선구자가 됨.

### 유형

- 1) 퍼포먼스의 기록(비디오 카메라를 신체의 일부처럼 사용)  
초기 비디오 아트 작가들 대부분
- 2) 새로운 이야기 구조나 방식(선형/비선형) 창조  
80, 90년대 비디오 아트 작가들
- 3) 컴퓨터 그래픽, 애니메이션 등 다양한 디지털 테크놀로지 사용  
90, 2000년대 비디오 아트 작가들