

2024 춘계 콜로키엄

일시: 2024년 4월 20일 토요일

오후 1:30-5:30

장소: 국민대학교 예술대학 세미나실

한국미술이론학회

콜로키엄 진행 일정

개회사

13:30-13:35 김희영 한국미술이론학회 회장(국민대학교)

1부 발표

사회-손영실(경일대학교)

13:35-13:55 김윤희 (서울대학교) 가상현실 작품에서 현실과 가상현실의 연속성을 위한 연출

13:55-14:15 김미교 (서울미디어대학원대학교) 융합적 예술창작의 씨앗이 되는 예술가의 노트로서 총보: 텍스트와 이미지 그리고 편지

14:15-14:35 이준 (고려대학교) 질의

14:35-14:45 휴식

2부 발표

사회-손영실(경일대학교)

14:45-15:05 신정균 (서울대학교) 개인의 역사를 재인식하는 수단으로서 아카이브와 가능성 연구

15:05-15:25 심선영 (국민대학교) 이탈리아 미래주의를 통해 바라본 소음예술에 대한 전망 고찰

15:25-15:45 김정환 (서울대학교) 질의

15:45-15:55 휴식

3부 종합토론

15:55-17:00 좌장-김희영(국민대학교)

임시총회

진행-이미경(연세대학교)

17:00-17:30

목차

1. 가상현실 작품에서 현실과 가상현실의 연속성을 위한 연출
.....김원화 (서울대학교)
2. 융합적 예술창작의 씨앗이 되는 예술가의 노트로서 총보: 텍스트와 이미지 그리고
편지.....김미교(서울미디어대학원대학교)
3. 질의 이준(고려대학교)
4. 개인의 역사를 재인식하는 수단으로서 아카이브의 가능성 연구
.....신정균(서울대학교)
5. 이탈리아 미래주의를 통해 바라본 소음예술에 대한 전망 고찰
.....심선영(국민대학교)
6. 질의 김정한(서울대학교)

가상현실 작품에서 현실과 가상현실의 연속성을 위한 연출¹

김원화(서울대학교, 미디어 작가)

주제어: 현실-가상 연속체, 가상현실(VR), 증강현실(AR), 전시공간 연출, 공간화 된 이야기

1. 가상과 현실의 중간지대

1.1. 가상현실 전시에서 공간의 이분화

가상현실 작품을 전시하는 공간에는 필연적으로 가상과 현실이라는 두 개의 분리된 공간이 발생한다. 현실의 전시 공간에 있는 관객은 가상현실에서의 상황을 인지하지 못한다. 따라서 현실의 관점에서는 모든 감각이 가상 장치에 뒤덮여 가상현실에 몰입된 관객의 행동은 현실 사회와 단절된 이디엇(idiot)으로 보이게 된다. 2015년 타임(Time)지에서는 오쿨러스 리프트를 개발한 팔머 러키(Palmer Luckey, 1992-)를 소개하면서 표지에서 마치 세상과 단절되어 자기만의 세계에 갇힌 이디엇(idiot)과 같이 표현했다. 고대 그리스인들은 공적 영역 외부의 사적 영역에 있는 사람(idion)의 삶은 바보(idiotic)의 삶이라고 판단하였다(한나 아렌트, p.109.). 이러한 가상현실 체험자의 사회적 단절은 가상과 현실의 소통이 부재하며 서로의 세계를 관찰할 수 없기 때문에 일어나는 현상이다. 이러한 현상은 그 상황 자체로 코믹하다고 받아들일 수도 있으나 관객의 VR 작품관람을 저해하고 작품의 의도에 오해를 불러올 수 있는 요소이다. 따라서 전시 공간의 연출을 통해 작가의 의도에 전시장의 현실과 가상현실이 연속적 맥락에서 감상되도록 조율하여야 한다.

1.2. 현실과 가상현실의 연속성을 위한 연출

이러한 작품의 의도하지 않은 결과 발생을 막기 위하여 가장 흔하게 쓰이는 방법은 체험 시간 예약, 체험 공간의 독립, 관객의 신체적 자유도를 머리의 회전에만 한정하는 360 VR 비디오 방식 등이 있다. 그러나 나의 작업에서는 가상공간에서의 이동과 탐색이 매우 중요한 요소이기 때문에 가상 신체의 공간과의 상호작용성을 유지해야 했다. 따라서 HMD VR 체험 이전에 전시 공간에서 가상공간을 미리 조망할 수 있는 영상형식의 작품과 프로젝션 맵핑 공간 설치작업 동시에 상영되었다. 프로젝션 맵핑은 개념상 가상의 대상을 현실에 가져와 현실 공간에 있는 것과 같이 표현하기 때문에 AR(Augmented Reality)적 표현이라고 볼 수 있다. 이렇게 볼 때 나의 방의 가상공간화 작업물들은 가상과 현실의 중간지대를 형성하고 있다고 볼 수 있다.

¹ 본 발표문은 발표자의 박사학위 논문 [가상공간화를 통한 고립된 방의 확장 표현 연구], 서울대학교(2024)를 토대로 작성한 것이다.

1999년 밀그램(Milgram, P., 1948-)과 콜쿤(Colquhoun, H., Jr.)은 실제와 가상이 중첩된 혼합현실(Mixed Reality) 개념을 설명하면서 현실과 가상의 점진적 혼합과정을 ‘실재환경(Real Environment)-증강현실(Augmented Reality)-증강가상(Augmented Virtuality)-가상환경(Virtual Reality)’으로 이어지는 ‘현실-가상 연속체(Reality-Virtuality Continuum)’로 소개하였다(P. Milgram & H. Colquhoun, 1999, p. 9.). 나의 작품을 설명할 때 단순히 ‘가상현실(VR) 작품’이라고 정의하지 않는 것은 나의 작업이 개인의 고착화된 현실 공간에 다시 침투하기 위한 중간지대로서 현실의 방을 재도입한 가상현실을 사용하고 있기 때문이다. 따라서 현실과 가상 사이에 존재하는 나의 작품은 ‘현실-가상 연속체’ 내에 있다.

HMD VR을 사용하는 <원룸 어드벤처: 세운 VR>, <방으로 침병 VR>은 외형적으로 VR에 속한다. 그러나 가상공간을 구성하는 요소로서 현실의 방이 도입되어 있고 방의 크기를 조작하여 자연과 같이 변형하고 있으므로 현실의 요소를 가상에 도입하여 가상공간의 경험을 강화하는 증강가상(Augmented Virtuality)의 성격을 지닌다고 볼 수 있다.

<표류-발견-이야기: 세운>과 <표류-발견-이야기: 레이어드 룸>은 HMD를 사용하지 않고 일반 스크린을 사용하고 있다. 그러나 HMD는 가상현실의 몰입을 강화하는 디스플레이의 유형이며 가상현실을 구분하는 기준은 아니다. 곡면 디스플레이, 돔 스크린, IMAX 스크린 등 일반 스크린을 사용하여 몰입을 강화하는 장치들도 있으며 이것은 VR뿐만 아니라 일반 영화의 입장감(presence)을 높이는 데도 사용된다. 따라서 앞의 두 작품의 경우 증강가상(AV)의 성격이 있는 가상현실(VR)작품이라고 볼 수 있다. 나의 작품에서 입장감은 현실과 가상을 연속적으로 느끼게 하는 요소이다. 관객은 어떤 사람의 방의 세계에 들어와 있다는 체험을 프로젝션 맵핑이나 미디어 공간 설치 작업 등 증강현실 작업(AR)을 거쳐 최종적으로 현실이 가상에 재도입된 증강가상(AV)성격의 VR작품을 연속적으로 경험하게 된다.

<표류-발견-이야기: 레이어드 룸>의 텍스트 프로젝션 맵핑과 TTS(Text to Speech)를 이용한 이야기 읽기는 가상에서 생성된 글과 이야기를 현실에 덧입혀 전시 공간 체험을 강화함으로 증강현실(AR)의 성격을 동시에 가지고 있다. 또한 <원룸 어드벤처: 섬>과 <바운더리 인베이터> 그리고 <방으로 침병: 폭포 시리즈>는 가상현실 내부의 요소들을 전시장 공간에 투사하여 현실에 진출해 있는 것과 같이 보여주는 프로젝션 맵핑 작품이다. 이들 작품 또한 현실 전시장에 가상 이미지를 덧입히고 있으므로 증강현실(AR)의 성격으로 볼 수 있다.

이처럼 나의 작품에서는 가상과 현실의 이분화를 깨고 현실에서 가상에 이르는 다양한 위상의 작품을 동시에 제시함으로써 감상과 체험의 연속성을 확보하려고 했다. 이러한 연속성은 관객의 가상공간 체험 이전의 준비 상태를 확보하며 가상공간 내의 관객과 전시장 공간 내의 관객 간 공감을 형성한다. 또한 가상현실에서 관객 체험과 상상이 다시 현실 인식에 환기를 일으키려는 의도를 가지고 있다.

2. 개별 작품에서 현실-가상 연속성의 구현

2.1. <원룸 어드벤처: 섬>(2018)

<원룸 어드벤처: 섬>(2018)에서는 기술과 오락 문화의 시대변화에 적응하지 못하고 고립되어버린 영일전자의 모습을 섬으로 표현하였다. 각 섬은 작업 테이블, 노래방 기기 1, 2의 세 파트로 방을 스캔한 데이터 중 일부를 잘라 3D 프린팅 하였다. 이 섬의 모형을 광택이 있는 구리쟁반 위에 올려두고 쟁반에는 얇은 물을 채운 후 소형 팬을 작동시켜 표면이 일렁이는 효과를 만들었다. 그리고 소형 프로젝터를 이용하여 <등고선> 작업과 동일한 지형의 그래데이션을 각 섬에 입혔다. 또한 VR작품의 바다 안에 살고 있는 <스페이스 인베이더(Space invader)>(1976)의 문어들이 물이 채워진 쟁반 위에서 헤엄치게 하였다. 프로젝터로 투사된 노란색 문어들은 쟁반에 반사되어 전시장 벽면에 일렁이는 달을 투영한다. 이것은 영일전자의 80년대 전성기를 떠올리게 하는 아케이드 게임의 캐릭터들이 다시 영일전자의 섬으로 되돌아와 움직임을 회복할 수 있을 것이라는 희망을 표현한다. 여기서 달은 기원의 대상이며 또한 동시에 현실의 변화에 적응하지 못하고 세운상가의 외딴곳이 되어버린 영일전자의 외로운 모습을 빛의 투영과 움직임을 통해 낭만적으로 보여준다.

2.2. <바운더리 인베이더>(2021)

<바운더리 인베이더>(2021)는 《그라운드 X》전에서 <표류-발견-이야기: 세운>과 함께 전시되었다. 전시가 진행된 Sema 창고는 몇 개의 방으로 분리되어 있었다. 가장 안쪽 방에는 가상공간을 탐색하는 AI 봇의 실시간 시선이 상영되었고 방의 외부에는 AI 봇이 촬영한 이미지의 캡션과 그것을 바탕으로 생성되는 이야기가 동기화 되어 상영되었다. 따라서 내부의 방은 가상현실 공간이며 외부는 단말기에 송출되는 결과 데이터를 확인하는 현실 공간이 되었다. 관객을 현실의 공간에서 가상현실의 공간으로 안내하는 유도체로서 <갤러그(Galaga)>와 <스페이스 인베이더(Space Invader)>의 곤충과 동물형 비행체를 사용하였다. 이것들은 가상현실 내부 영일전자의 공간에서 flocking 알고리즘에 따라서 군집하여 공간을 날아다니거나 바닷속을 헤엄쳐 다니고 있다. 이들은 가상현실 내부에서만 아니라 전시장 공간까지 확장하여 비행한다 또한 전시장의 벽과 입구는 가상 벽에도 물리적 반응을 일으키는 강체(rigid body collider)로 설정되어 전시공간의 구조를 따라 비행하게 된다. 이러한 방식으로 현실과 가상의 일체감을 높여 더욱 가상의 존재들이 현실로 침범해와 있는 감각을 전달한다.

2.3. <방으로 침병: 폭포 시리즈>(2019)

<방으로 침병: 폭포 시리즈>(2019)는 3개의 프로젝션 맵핑 영상 설치물로 각각 <빨래 폭포>, <수건 폭포>, <택배 폭포>이다. 작품들은 <방으로침병 VR>에 쌓여가는 임용지원서의 눈과 같이 고용불안으

로 인해 거주자의 행동이 위축되어 버린 방에 쌓여가는 사물들이다. 물론 방의 사물들을 자신의 의지에 따라 재배치하지 못하고 방치하여 쌓이도록 하는 것은 공간의 비활성화를 나타내는 징후이다. 그러나 나는 경제적 위협의 신호들에 매몰되지 않고 이것을 유토피아적 판타지로 표현하여 자조적 위로를 얻기로 하였다. 그리고 나와 비슷한 상황에 있거나 그러한 경험이 있는 관객들에게도 심리적 위로가 되기를 바랐다.

이 폭포 시리즈는 게임엔진의 실시간 물리 시뮬레이션에 의해 작동된다. 그러나 한정된 개인 컴퓨터 시스템에서 이루어지는 실시간 생성 시뮬레이션은 최대 처리량에 한계가 있다. 이 때문에 최대 생성 오브젝트의 수를 한정하고 이 오브젝트는 파티클 시뮬레이션과 같이 생성된 이후 일정 시간이 지나면 사라지는 생명주기를 가지고 있다. 이러한 최적화에도 불구하고 단순한 파티클이 아닌 천(cloth) 시뮬레이션을 적용한 다소 복잡한 객체들이었기 때문에 약 8분 이내에 시스템이 멈추는 현상이 발생하였다. 이러한 한계로 인하여 4분여의 녹화 영상을 텍스처(video texture)로 하는 가상 곡면(Bezier surface)과 트레팔지의 곡면을 일치시키는 방법으로 프로젝션 맵핑하였다.

2.4. <레이어드 룸 beta>(2022)

<레이어드 룸 beta>(2022)에서는 전시장의 나무 프레임을 따라 텍스트가 프로젝션 맵핑된다. 이것은 하나의 방을 체험하는 3명의 가상 자아(앨리스, 로빈슨 크루소, 희송)가 만들어내는 서로 다른 이야기이다. 이 이야기들은 공간의 탐색과 체험에서 수집된 이미지로부터 발생하였다. 따라서 공간의 시각적 인식으로부터 발생한 이야기가 건축 구조를 타고 흐르는 모습으로 제시되었다. GPT-3로 생성된 문장은 가상 자아가 가지고 있는 어조의 특성을 흉내 낸다. 그러나 발견한 장면의 다양성으로 인하여 맥락이 와해되어 자동기술법적인 문장을 생성한다. 이러한 문장을 선형적으로 읽어내는 것은 큰 의미가 없다. 오히려 파편화된 문장의 요소들을 우연히 취합함으로써 관객은 새로운 이야기를 떠올릴 것으로 기대된다. 여기에는 고착된 공간을 가상화하여 움직일 수 있는 유동성을 만들고 그 안에서 새로운 약한 연결들이 발생 되기를 기대하는 작가의 의도가 반영되어있다. 가상공간과의 약한 연결들은 관객의 현재 점유 공간에 대한 기억을 환기시키며 언제나 주변에 고착되어 있어 무관심해진 강한 연결을 관심의 영역으로 다시 불러들일 수 있다.

참고문헌

- 한나 아렌트, 『인간의 조건』, 이진우 역, 파주: 한길사, 2017.
- Milgram, P. & Colquhoun, H.. “A taxonomy of real and virtual world display integration”. Mixed reality: Merging real and virtual worlds 1 (March 1999), 1-26.

발표자 약력

- 2008 서울대학교 서양화과 졸업, 동 대학원 석사(2014), 박사(2024) 졸업
- 2022 Room Room Room, Space 9 (서울), 2021, Layered Room, 라온숨 (남양주) 등 개인전 10회 개최
- 2021 점멸하는 집, 인사미술공간 (서울), 2021 그라운드 X, SEMA창고 (서울), 2020 Chill Dude Chill(김과현씨), 세종 현대 모터갤러리 (서울) 등 다수 단체 기획전 참여

융합적 예술창작의 씨앗이 되는 예술가의 노트로써 총보: 텍스트와 이미지 그리고 보고서

김미교(서울미디어대학원대학교)

주제어: 백남준(Nam June Paik), 창작의 원천(Seeds of creation), 총보(Full-score), 창작과정 속 협업(collaboration in the creative process), 다원예술(multidisciplinary art)

1. 서론

본 연구는 예술가의 실질적인 작품 창작보다 선행되어 아이디어를 구현하는 방식으로써 백남준의 노트들을 살펴보고자 한다. 그 노트에는 에세이나 시와 같은 텍스트와 구조도나 콘티 같은 스케치까지 다양한 방식들이 활용된다. 스미스소니언 미술관, 록펠러재단과 같은 문화예술기관들이 소장한 백남준에 대한 아카이브에서 스코어(score)로 분류된 그의 노트들은 악보부터 각본 혹은 스케치까지 다양한 기보(記譜)의 형식을 담고 있다. 이러한 스코어들은 때로는 다양한 동시다발적 협업을 고려한 총보(總譜, Full-score)의 형태로 발전되어 큐레이터나 방송국 PD 혹은 다른 예술가들과 함께 협업의 방향성을 논의하는 자리에서 작품의 청사진이 되기도 한다. 누군가에게 보낸 편지, 지문으로 구성된 악보와 드로잉 같은 형식들인 이 노트들은 처음 작성된 시기로부터 길게는 10여년 이상의 기산을 걸쳐 재발굴하고 다듬어 ‘관객참여’와 같은 아이디어를 구성하고 작품으로 구현되었다. 이번 콜로키움의 발표에서는 백남준 작품의 주요한 개념들 중에서 ‘관객참여’를 중심으로 창작의 씨앗이 되는 그의 노트들을 살펴보고, 이를 구체적인 작품들과 연결하여 아이디어가 구현되는 과정을 추적하고자 한다.

2. 총보: 아이디어의 기보

1960-80년대 작성된 백남준의 일부 원고들은 일부 구성을 파악할 수 있는 드로잉과 희곡의 지문(stage direction)을 연상시키는 지시문 형식을 포함하고 있다. 이 원고의 제목에 포함된 소나타, 교향곡, 진혼곡 등 악곡 형식의 명칭을 통해 악보로써 접근할 수 있으며 아카이브에서도 ‘score’로 분류된다. 보편적인 오선 악보의 형태에서 벗어난 이 원고들은 백남준이 작품을 구상하는 단계에서 작성되었고, 이후 그의 여러 작품들에 대한 근본적인 아이디어를 내포하여 긴밀한 연결지점을 찾을 수 있는 중요한 문헌자료다.

본 연구에서 백남준이 작성한 지시문 형식의 원고들의 분류를 ‘악보’보다 포괄적인 개념인 ‘총보’로 번역한다.¹ ‘총보’는 음악에서 악기별, 성부별로 작성된 여러 악보를 모아 한눈에 전체 곡이 시연되는

현황을 볼 수 있게 한 ‘모음악보’이며 ‘full score’라고 지칭되기도 한다. 이러한 번역은 연주되는 상황의 전체 그림을 보여주는 구성을 해프닝의 상황과 공간을 제시하며 해석의 자유를 열어둔 태도와 연결한 해석을 포함한다.

1950년대는 카를하인츠 슈톡하우젠(Karlheinz Stockhausen, 1928-2007)의 전자음악과 존 케이지(John Cage, 1912-1992)의 우연성 음악과 같은 아방가르드 음악들이 새롭게 등장해 당시 음악계에 큰 영향을 주었다. 1958년 다름슈타트 국제 신음악 하계 강좌에 참석한 백남준은 이러한 새로운 음악들 사이에서 백남준은 ‘음악’이라는 용어를 기존 순수 음악과 전위음악으로 분리하여 재정의할 필요성을 인지하기도 했다.²

기본적으로 악보는 퍼포먼스를 수행하기 위한 퍼포머의 가이드이기 때문에, 당시 아방가르드 음악을 위한 새로운 노트이션 방법이 필요했다. 이에 따라 아방가르드 음악가들은 작곡 과정에서 기존 음악 범주에서 벗어난 요소들을 복합적으로 적용하기 위해 새로운 형식들을 시도했다.³ 이러한 시도에서 돋보이는 것은 시각적 요소와 문학적 요소이다. 아방가르드 예술계의 분위기 속에서 1950년대 말까지 독일에서 작곡을 공부한 백남준 역시 초기 총보들에서 해프닝의 수행을 목적으로 시각적, 문학적 요소들을 각각 접목시켰다.

1950년대 등장한 그래픽 노트이션(graphic notation)은 악보에 시각적 요소를 가미하는 방식은 미술에 영향을 받아 시작된 방식이다. 그래픽 노트이션보다 앞서, 음악에서 시각적 요소를 활용한 것은 아이 뮤직(eye music)으로도 불리는 15세기 아르스 슈틸리오르(ars subtilior) 악보이다. 아이뮤직에서 색상과 아이콘 같은 시각적 요소는 형식적이고 기교적인 음악에 대한 기표로써 제한적으로 활용되었다.⁴ 그에 반해 1950년대 현대 실험음악에서 그래픽 노트이션은 전통적인 음악 너머의 총체적인 표현과 예술 행위를 담은 기능적 측면에서 시각적 요소가 강화된 것이다.

케이지는 자신의 악보에 대하여 “나의 악보는 자아의 표현이 아니라 자아의 변전이 되는 것이다.”라고 회상한다.⁵ 1959년에 초연한 그의 〈워터 워크(Water walk)〉의 악보에서도 그래픽 노트이션의 방식을 엿볼 수 있다. 작곡에서 희곡 형식의 문학적 요소는 플럭서스 음악가들에게 공통적으로 발견할 수 있는 방식이다. 플럭서스 음악에서 대표적인 텍스트 기반 악보의 대표적인 예시는 라 몬테 영(La Monte Young, 1935-)의 〈컴포지션 1960(composition 1960)〉이다. 이 악보는 특정한 날짜와

1 데커 필립스, 『백남준』, p.51. ‘총보’는 에디트 데커 필립스(Edith Decker-Phillips, 1953-)의 『백남준: 비디오 예술의 미학과 기술을 찾아서』의 번역자인 김정용의 번역을 따른다. 〈20개의 방을 위한 심포니〉를 총보로 번역하고 이를 《음악의 전시-전자 텔레비전》과 연결했다. 그는 독일 보훔대학에서 연극영화학과 독문학을 수학했다.

2 윤이상, 「자신의 아내에게 보내는 편지」(1958년 9월 7일), 이수자 편지, 『내 남편 윤이상』, 창작과 비평사, 1998, p. 155.

3 방정민, 안성모, 「노테이션을 통한 사운드의 공간성 발현 연구」, 『기초조형학연구』, vol. 21, no. 2, (2020), p. 77.

4 Emma Dillon, “Seen and not heard: Symbolic uses of notation in the early Ars Nova”, Il Saggiatore musicale, vol.23, no.1, (2016), p. 7.

5 존 케이지, 「백남준의 작품에 대하여」(1982), 미발표 원고, 백남준아트센터 총체미디어 연구소 편지, 『백남준 총서2: 백남준의 귀환』, (백남준아트센터, 2010), p. 233.

시간에 수행하도록 지시하는 총 14개의 상황들을 텍스트로 제시한다.

백남준은 “Expanded Education for the Paper-less Society”(1968)에서 ‘종이 없는 사회’에서 TV와 비디오 매체가 가진 파급력을 예술에 활용하는 방법을 제시하고 있다. 이 글의 일부는 이벤트와 액션 뮤직(action music)의 대안적 노테이션 방식으로써 비디오테이프를 언급한다. 백남준은 플럭서스 음악가들의 공연을 온전히 노테이션하기 위해서는 퍼포먼스 전체를 녹화하는 방법 밖에 없으며, 비디오테이프가 공연구조를 스케치 과정에서 보조적인 수단으로 유효하게 될 것이라고 전망한다.⁶ 그리고 백남준 또한 슈톡하우젠과 헝가리 작곡가 죄르지 리게티(György Ligeti, 1923-2006)에게 실제로 액션 뮤직을 작품을 녹화하는 것을 제안 받았지만, 이를 철학적 이유로 거절했다고 회상한다.⁷ 이 글에서 그 철학적인 이유를 구체적으로 밝히고 있지 않지만, 그리고 독일의 음악평론가인 하인츠 클라우스 메츠거(Heinz Klaus Metzger, 1932-2009)는 「플럭서스-음악-행위: 음악으로서의 백남준 음악(Fluxus-Musik-Aktionen: Paiks Musik als Musik)」이라는 글에서 음악에서 해프닝이라는 개념이 백남준에게만 고유하게 적용된다는 언급과 연결해 생각해볼 수 있다.⁸ 이는 “작곡가로서 백남준이 일련의 행동을 동일하게 반복하는 것을 매우 싫어한다.”는 영국 작곡가 마이클 니만(Michael Nyman, 1944-)의 회상에서 더 자세히 살펴볼 수 있다. 이러한 백남준의 성향은 캐프로의 해프닝을 위한 지침서에서 ‘해프닝은 단 한번만 실연되어야 한다.’는 명제와 부합한다. 일회 이상의 공연이 해프닝으로 정당화 될 수 있는 경우는 모든 공연에서 매회 상당히 달라지도록 기획된 악보나 대본이 있다는 조건에 충족되었을 때이다.⁹ 녹화된 공연은 언제든지 다시 재연될 수 있다. 이와 같은 맥락에서 백남준의 액션뮤직은 한번 이상 동일하게 반복하지 않는다는 규칙을 가진다. 이 규칙은 그가 작품을 구상하는 단계에서 악보를 활용하고, 비디오테이프로 노테이션 하지 않는 이유가 될 수 있다.

3. 관객참여에 대한 아이디어의 시작

백남준은 1960-80년대 총보들은 작품 기획단계에서 종이 위에 시각적, 문학적 요소를 활용해 총보를 작성한다. 총보에서 시각적, 문학적 요소를 활용한 의도는 「음악 전시회에서(De l'exposition de la musique)」(1962)를 통해 다시 살펴볼 수 있다. 이 글은 백남준의 첫 개인전 그리고 음악의 전시와 관련해 여러 글 중 하나이다. 글의 후반부에서 백남준은 음악을 관객이 자유롭게 행동하고 즐기기를 바라기 때문에 곡을 연주하기를 포기하고 음악을 전시하는지 서술한다.¹⁰ 그는 작곡가가 불확정성

⁶ Nam June Paik, “Expanded Education for the Paper-less Society”(1968), in: Nam June Paik, We Are in Open Circuits: Writings by Nam June Paik, John G. Hanhardt, Gregory Zinman, Edith Decker-Phillips eds. (MA : MIT Press, 2019), pp. 133-134.

⁷ Paik, “Expanded Education for the Paper-less Society”(1968), p. 133.

⁸ Heinz Klaus Metzger, “Fluxus-Musik-Aktionen: Paiks Musik als Musik”, in Nam June Paik: Werke 1946-1976: Musik-Fluxus-Video, ed. Wulf Herzogenrath (Cologne: Kölnischer Kunstverein, 1976), pp. 34-36. 백남준아트센터 총체미디어 연구소 편저, 『백남준 총서2: 백남준의 귀환』, (백남준아트센터, 2010), 재수록, p. 166.

⁹ 앨런 캐프로, 「해프닝을 위한 무제의 지침서」, pp. 177.

¹⁰ 백남준, 「음악 전시회에서(De l'exposition de la Musique)」, In: Décollage no.3, Wolf Vostell ed. (Cologne, December 1962), n.p., 백남준, 『백남준: 말에서 크리스토포까지』, 에디트 데커-필립스, 이르멜린

을 의도하는 작곡은 관객이 아닌 오직 연주자에게만 그 불확정성의 자유를 선사한다고 지적한다. 음악을 듣거나 듣지 않는다는 자유만 있는 관객은 작곡가가 창작한 불확정성의 음악을 연주자의 연주나 연출에만 의지하여 간접경험 할 뿐이다.¹¹ 「20개의 방을 위한 심포니」(1961)에서처럼 그는 해프닝의 관객들처럼 연주자 외에도 관객에게 참여자의 역할을 부여하며 불확정성의 상황과 공간으로써 전시의 형태를 제시하고자 했다. 이처럼 해프닝의 관점에서 제작된 백남준의 총보는 총체예술에 대한 지시문으로써, 텍스트를 기반으로 일부 스케치를 통한 설명이 융합된 실행안이었다.

이러한 의도에 따라 1960년대부터 백남준의 총보는 오선지 위에 음표로 표기되기보단 희곡의 지문 같은 형태로 작성되었고, 이후에는 일부 드로잉을 포함한 그래픽 노테이션의 특성을 함께 보였다. 이 총보들에는 플레이어의 해석에 대한 자유와 참여 관객의 피드백 개념들을 함께 서술하고 있다. 방송 시스템을 해프닝의 범주에서 해석했던 백남준은 방송국과 협업한 작품들을 앞서 작성한 그의 총보들과 연결될 수 있다.

백남준은 음악에서 청중은 작품을 연주자처럼 온전히 향유하는 자유를 누릴 수 없음을 언급하며, 관람자가 자유롭게 방을 옮겨다니며 자유롭게 관람하는 ‘음악 전시회’라는 개념을 제시한다.¹² 이러한 ‘관객참여(audience participation)’는 「20개의 방을 위한 심포니(Sinfonie for 20 Rooms)」에서 처음 언급되었다.¹³ 61년에 작성된 이 총보(總譜)에는 아직 TV 오브제에 대한 언급이 없었지만, 16개의 모든 공간에 다양한 시청각적 이벤트들이 구상되어있었다. 변조된 피아노(prepared piano), 전축, 라디오가 있었다. 그리고 독일, 프랑스, 이탈리아 TV 방송과 뉴스와 한국, 일본, 인도-아랍의 음악이 조합된 음향 콜라주 테이프 등이 포함되었다. 이 총보는 부버탈 파르나스 갤러리의 건물구조 전체를 활용했던 백남준의 첫 개인전, 《음악의 전시-전자 텔레비전》의 모델이 되었다.¹⁴ 그리고 여기서 백남준은 5공간을 관객 참여의 방으로 구성하였는데, 이 참여는 그의 전시회에 주요한 원칙이었다.¹⁵

또 다른 관객 참여에 대한 총보와 작품의 사례는 1969년 보스턴 WGBH 방송국에서 방송한 《미디어는 메시지다》이다. 여기서 백남준은 전자 음악가이자 혼합매체를 다루는 예술가로 소개된다. 음악가로서의 정체성이 이어져오듯 〈일렉트로닉 오페라 no.1〉을 전개하는 내레이션 구성은 라디오를 고려하여 백남준이 1961-63년 동안 작성한 미공개 총보를 연상시킨다. 이 총보는 총 5악장으로 구성된 현장 퍼포먼스 버전인 「라디오를 위한 소나타(Une Sonate pour la Radio)」와 라디오 M.C.의 진행을 위한 방송 버전인 「소나타 형식의 라디오(Sonatine foe Radio)」가 있다.

리비어 엠크, 임왕준, 정미애, 김문영, 이유진, 마정연 번역, (백남준 아트센터, 2018(개정판))에서 재수록, p. 396.

¹¹ 앞의 글, p. 394.

¹² 앞의 글, p. 396.

¹³ 「20개의 방을 위한 심포니(Sinfonie for 20 Rooms)」(1961) 참고.Collection of Peter Wenzel. 1973 recreation of a lost original, originally published in Source: Music of the Avant Garde, no.11 (1974)

¹⁴ Michael Nyman, "Nam June Paik, Composer", in: John G. Hanhardt ed. Nam June Paik, (New York: Whitney Museum of American Art, 1982), p. 87.

¹⁵ 에디트 데커 필립스, 『백남준: 비디오 예술의 미학과 기술을 찾아서』, 김정용 번역, (궁리출판 1999), pp.51-52.

퍼포먼스 버전의 서두에는 ‘다섯 악장의 순서는 연주자의 의지에 따라 바뀌거나 생략될 수 있다’고 안내한다. 라디오 생방송 뉴스의 소리를 활용할 계획이었던 이 악보 1악장부터 10~30여대의 라디오를 활용해 동시에 플레이되어 다양한 사상과 언어, 목소리가 뒤섞일 수 있도록 중부 유럽에서 플레이되기를 제안한다.¹⁶ 이는 그의 첫 개인전에서 당시 독일 국영방송국인 ARD의 방송시간과 의도적으로 맞춰 시연한 변조된 TV 오브제에서 엿볼 수 있는 단방향 통신에 대한 저항적 태도와 연결할 수 있다. 작곡가인 백남준에게 지시를 받는 연주자 그리고 연주자의 지시를 받는 관객으로 구성된다. 이 구조가 잘 드러나는 동시에 〈일렉트로닉 오페라 no.1〉과 연결하여 눈여겨볼 내용은 2, 3악장이다. 2악장에서 연주자가 청중에게 지시하는 내용과 방식은 〈일렉트로닉 오페라 no.1〉에서 백남준이 지시하는 내레이션의 구성과 닮아있다.¹⁷ 이에 대한 의도는 3악장에서 발견할 수 있다. 3악장에서 백남준은 “관객이 ‘피드백’에 대한 개념을 숙지하고 있어야만, 무한한 피드백 경험에 대하여 더욱 흥미를 가질 수 있을 것”이라고 언급한다.¹⁸ 이 퍼포먼스 버전의 총보에서는 백남준은 방송시스템을 활용한 해프닝을 구상하는 과정에서 ‘피드백’과 ‘쌍방향 소통’에 대한 관객의 인지를 중요한 요소로 접근하고 있다.

이번 춘계 콜로키움에서 작품 밖의 과정인 총보에 대한 분석으로 작품 창작에 선행되는 예술가의 아이디어 정리 과정을 작품과 통합적으로 연결하는 비평 방식을 정립하였다. 이러한 과정 중심의 접근은 창작의 협업관계 안에서 기획자로서 예술가가 관계의 중심에 있을 수 있도록 하는 기반이 된다. 이러한 방법론적 연구를 통해 오늘날 창작자 혹은 기획자가 작품의 기획 단계부터 자신만의 총보를 준비하고 이를 작품과 함께 선보여, 동시대 미술에 대한 비평과 담론이 활성화되기를 기대한다.

참고문헌

랜덜 패커, 켄 조던 엮음, 『멀티미디어: 바그너에서 가상현실까지』, 아트센터나비 학예연구실 번역, nabi press, 2001.

방정민, 안성모, 「노테이션을 통한 사운드의 공간성 발현 연구」, 『기초조형학연구』, vol. 21, no. 2, (2020), pp. 73-88.

백남준, 『백남준: 말에서 크리스토폰까지(개정판)』, 에디트 테커-필립스, 이르멜린 리비어 엮음, 임왕준, 정미애, 김문영, 이유진, 마정연 번역, 백남준 아트센터, 2018.

백남준아트센터 총체미디어 연구소 편저, 『백남준 총서 2: 백남준의 귀환』, 백남준아트센터, 2010.

에디트 테커 필립스, 『백남준: 비디오 예술의 미학과 기술을 찾아서』, 김정용 번역, 궁리출판,

¹⁶ 백남준, 「라디오를 위한 소나타(Une sonate pour la radio)」(1961-1963), 백남준, 『백남준: 말에서 크리스토폰까지』, 에디트 테커-필립스, 이르멜린 리비어 엮음, 임왕준, 정미애, 김문영, 이유진, 마정연 번역, (백남준 아트센터, 2018(개정판))에서 재수록, p. 389

¹⁷ 앞의 글, p. 390

¹⁸ 앞의 글, p. 391

1999.

윤이상, 「자신의 아내에게 보내는 편지」(1958년 9월 7일), 이수자 편저, 『내 남편 윤이상』, 창작과 비평사, 1998, pp. 154-155.

Dillon, Emma. "Seen and not heard: Symbolic uses of notation in the early Ars Nova", *Il Saggiatore musicale*, vol.23, no.1, (2016), pp. 5-27.

Nyman, Michael. "Nam June Paik, Composer", In: John G. Hanhardt ed. *Nam June Paik*, pp. 78-89, New York: Whitney Museum of American Art, 1982.

Paik, Nam June. *We Are in Open Circuits: Writings by Nam June Paik*, edited by Edward A. Shanken, John G. Hanhardt, Gregory Zinman, Edith Decker-Phillips, MA: MIT Press, 2019.

저자약력

국민대학교 미술이론전공에서 『〈굿모닝 미스터 오웰〉: 총보에서 포스트 프로덕션에 이르는 과정을 중심으로』(2022)으로 박사학위를 받은 김미교는 현재 서울미디어대학원대학교의 겸임교수이자 국민대학교 입체미술전공의 강사로 출강하고 있다. 또한, 「〈굿모닝 미스터 오웰〉(1984)의 다층적 협업관계」(2023)와 같은 백남준에 대한 학술 연구를 비롯해, 독립기획자로서 한국예술계의 기금지원제도를 모티브로 삼은 《새로운 규칙을 위한 익숙한 시뮬레이션》(2023)과 같은 다원 프로젝트의 기획활동들을 이어가고 있다.

〈가상현실 작품에서 현실과 가상현실의 연속성을 위한 연출〉에 대한 질의문

이준(고려대학교)

김원화 작가는 그동안 가상현실과 인공지능 등의 테크놀러지를 바탕으로 꾸준히 새로운 예술 창작에 도전해왔다. 김 작가는 특히 가상과 현실을 유리된 독립세계로 바라보기 보다는, 이 두 세계를 연계하는 방식에 주목하면서 현실과 가상의 ‘중첩지대’로서 그의 독특한 예술작품 창작과 향유 방식을 고민해온 것으로 보인다. “나의 작품은 현실-가상 연속체 내에 있다.”라는 그의 주장은 향유방식 역시 ‘현실과 가상의 연속’ 속에서 가능하다는 것을 시사한다. 또한 김 작가는 가상과 현실의 연속에 대한 예술 실험과 더불어, 우리 사회가 직면한 독특한 사회적 비평을 시도한다. “가상현실에서 관객 체험과 상상이 다시 현실 인식에 환기를 일으키려는 의도를 가지고 있다.”라는 그의 설명은, 형식적 측면 뿐만 아니라, 의미적 측면에서, 가상과 현실의 통합을 바탕으로 우리 사회가 가지는 다양한 측면을 유쾌하게 풍자하는 블랙코미디 요소를 보인다는 점에서 독특하다.

질의자는 김원화의 발제에 대해 다음과 같은 질의를 한다.

- 1) 발제자의 원고와 개별 작품을 검토하면, 발제자의 예술은 현실과 가상의 상호작용, 소통 그리고 융합으로 요약된다. 그렇다면 발제자의 예술관은 ‘현실과 가상의 일원론’으로 볼 수 있는가?
- 2) 발제자의 개별 작품들, 특히 〈원룸 어드벤처: 셉〉과 〈방으로 침범: 폭포 시리즈〉는 가상과 현실의 교묘한 융합을 통해 우리 사회와 시대를 풍자하는 것으로 보인다. 이러한 사회풍자적 작품 창작의 계기는 무엇이며 본인이 생각하는 예술의 사회적 역할은 무엇이라 생각하는가?
- 3) 현재 인공지능, 메타버스 등을 활용한 기술융합적 예술 콘텐츠가 난무하고 있다. 꾸준히 예술과 기술의 융복합 창작을 해온 발제자의 예술 활동 경험을 바탕으로, 예술과 기술의 융합 작품 창작과 향유에 대해 본인의 비전과 방향은 무엇인지 답변 부탁드립니다.

〈융합적 예술창작의 씨앗이 되는 예술가의 노트로써 총보: 텍스트와 이미지 그리고 보고서〉에 대한 질의문

이준(고려대학교)

백남준의 도쿄대학 미학과 학사학위는 현대음악의 거장 아르놀트 쇤베르크에 관한 것이었다. 그는 음악미학으로 예술을 출발하여 비디오 아트로 그의 예술 여정을 수행한 것으로 볼 수 있다. 그만큼 그의 예술은 음악적 관점이 중요하다(그렇다고 백남준의 음악이 예술성이 높다는 의미는 아니다). 김미교 박사는 이러한 백남준의 음악미학적 학문이력을 바탕으로, 미술사학적으로 그의 비디오 예술과 위성 예술의 창작과정에 주목해왔다. 특히 위성 예술 작품 〈굿모닝 미스터 오웰〉에서 백남준은 그의 총보(總譜)를 바탕으로 작품을 계획하고 수행하며 위성 방송으로 전세계에 선보였다. 서양음악의 악보 변천과 시각예술과 음악예술의 결합 측면에서 김미교 박사는 백남준이 비디오 예술과 공연예술에서 어떻게 총보를 활용하는지에 심도있는 예술사학적 탐색을 이 발제에서 보여준다. 특히 관객 참여 차원에서 백남준 총보 활용의 단면을 보여주는 이 발제는 흥미롭다.

질의자는 김미교 박사의 발제에 대해 다음과 같은 질의를 한다.

- 1) 질의자의 발제문에 따르면 백남준의 총보는 그 자체가 작품이 아니라 일종의 행위예술의 진행을 위한 안내지침서 혹은 행동지침서에 가깝다. 행위예술은 그 장소 그 시간에 (불확정성을 가지고) 이루어지기 때문에 예술적 아우라가 있다고 본다. 이러한 측면에서 총보는 어떤 미술사학적 의미가 있는가?
- 2) 이와 관계하여 백남준의 총보가 현재 다양한 예술가에게 시사하는 것은 무엇이라고 생각하는가?
- 3) 백남준의 예술뿐만 아니라 현대미술에서 관객참여는 이미 중요하다. 우리 예술에서 일반화된 관객 참여를 위한 새로운 접근은 무엇인가?

개인의 역사를 재인식하는 수단으로서 아카이브의 가능성 연구

신정균(서울대학교 박사과정)

주제어: 대안 서사, 레디메이드의 변용, 발굴과 구축, 매개 행위

1. 서론

2000년대 이후 아카이브 작업에서 볼 수 있는 편집증적 태도는 말로 표현하거나 언어로 환원할 수 없는 것으로부터 출발한다. 타자의 경험을 그대로 재현하는 것은 불가능에 가깝기에 아카이빙은 파편적인 형태로 존재하는 기억을 재편집하는 하나의 수단인 것이다. 역사는 이제 기록물 그 자체를 연속된 총체로 보고 사회적인 맥락 안에서 의미를 재규정하려 한다. 그렇다면 과연 아카이빙으로 구성된 작업은 지나간 과거를 분절적으로나마 구현할 수 있는 것일까? 아카이브는 과거 혹은 그것에 관한 기억 자체와 동일시될 수 없다. 그것은 각자의 관점에 따라 형상의 차이가 있고 시간이 흐를수록 점점 그 격차가 발생하기 때문이다. 결국 기억은 항상 사후적일 수밖에 없으며 그것을 떠올리는 순간의 상황과 조건에 의해 다시 형성된다. 아카이브 또한 사건 이후에 재구성된 것으로 원본에서 변형되어 왜곡된 기억의 단면과도 같다. 즉, 과거의 경험을 현재의 시점에서 수집한 일부이며 그것을 지난날과 비교했을 때 불일치 할 수밖에 없는 것이다. 그렇지만 나는 아카이브가 조명되지 않은 개인의 경험과 기억을 재인식하게끔 만드는 역할을 할 수 있다고 보았고, 이와 관련된 이론을 바탕으로 그간 지속해 온 본인의 작업과 연관성을 찾아보려 한다. 그것을 위해 먼저 아카이브가 미술사의 맥락에서 어떠한 의미의 변화를 만들어 왔는지 참고 작품을 살펴본 뒤 이것의 본질적인 목적에 관하여 다룰 것이다.

2. 레디메이드와 아카이브의 연관성

뒤샹으로 대표되는 레디메이드는 작품의 고정된 의미와 조형성을 추구하는 관념에서 벗어 나는 데 일조했다고 볼 수 있다. 애초에 기성품은 유일무이한 것이 아니기에 그 자체가 갖는 원본성을 주장하지 않는다. 뒤샹은 이러한 유일성에서 탈피하고자 레디메이드를 제도적인 공간으로 가져와 그것이 갖는 권위에 균열을 내는 것이다. 반면 아카이브는 선별되어 구성된 것으로 내부에서 설정된 관계로 하여금 오브제의 표면에 또 다른 속성을 덧씌우게 된다. 기존에 존재하던 시각 자료를 다시 구성하여 작품으로 제시하는 것이 미술에서의 아카이브 작업이라 보았을 때, 그 안에 위치하는 레디메이드는 본래의 상징으로부터 벗어나려 한다는 측면에서 이 둘은 직접적으로 관련된 것이다.

뒤샹의 많은 작업은 수집과 재구성 원리로 움직이는 아카이브적 특성을 담고 있다. 특히 <녹색 상

자>(1934)는 메모나 드로잉, 사진 등의 자료를 모으고 보관하면서 구성에 따라 다른 맥락을 형성할 수 있는 작품이다. 그가 가진 수집 욕구의 산물이기도 한 이 작업은 매번 구별되는 상관관계를 만들어낼 수 있는 것이 특징이다. 이러한 뒤샹의 방법론은 오늘날 작가들의 예술적 실천에 스며들어 아카이브의 당위성을 부여하게 되었다. 기록의 활용이 기반하고 있는 구조적인 규칙을 끌어들이거나 역사, 증거, 정보와 같은 데이터를 또 다른 방식으로 재편해 갈 수 있는 것이다. 이러한 관점에서 아카이브 미술은 망각이나 지배 서사에 대항하고 대안 서사를 만들어낼 수 있는 여지를 내포한다.¹

이와 유사한 형식인 본인의 <작업 매뉴얼 #13-17>(2017)은 집에서 찾아낸 물건과 매뉴얼을 기반으로 수행한 영상 모음을 바탕으로 한다. 이는 과거 특정한 주제 아래 제작한 작품을 당시의 타임라인에서 떼어내 임시적인 관계망 아래 재구성한 것이다. 기존의 맥락으로부터 떨어져나온 작업은 공통적으로 개인이 집단과 맺게 되는 관계에 질문을 던진다. 또한 일상에서 수집한 오브제는 본인이 설정한 기준에 따라 분류, 배열됨으로써 일반적인 의의로부터 탈각되고 새로운 의미망을 구축하게 된다. 그렇게 공간에 부유하는 이미지와 텍스트, 오브제의 일시적인 결합은 집단의 기억으로부터 이탈한 개인의 경험을 불러일으키고 일상에 내재하는 이데올로기적 풍경을 드러내는 것이다.

3. 열병이 지시하는 미래 지향성

아카이브는 문서나 자료 같은 기록물을 단순히 보관하는 데 그치는 게 아니라 그것이 갖는 정의를 유보하면서 지속된다. 데리다는 근대 이후 역사에서 감춰진 진실을 아카이브에서 찾으려는 시도가 늘어났지만 그것이 오히려 부재의 흔적을 인정하는 행위임을 말한다. 따라서 아카이브를 통해 발견해야 할 것은 파악하기 어려운 과거의 자취가 아니라 앞으로 다가올 미래의 한 지점이라고 강조한다.² 아카이브 열풍 속에서 작가들은 기억의 편집을 주도 하는 역할을 수행하는 한편, 아카이브가 배치된 공간 또한 과거의 일과 맞닿게 되는 장소로 거듭나게 된다. 이처럼 아카이브 작업은 마치 유실된 데이터를 복구하듯 이미 지워졌거나 기록되지 못한 역사를 다시 쓰는 과정이라 할 수 있다. 내부로 들어와 어딘가에 위치했지만 지금은 인식되지 않는, 그래서 존재하지 않는다고 여겨지는 요소를 다시금 일깨우는 것이다.

<찾아낸 것들 #3>(2013)은 학창 시절에 수여 받은 상장 중에서 지금 갖고 있는 가치관이 형성되는데 영향을 줬을 법한 것들로 추려내었고 가족이나 친구에게도 찾아볼 것을 요청한 작업이다. 동일한 포맷이지만 서로 다른 출처를 가진 상장을 시기별로 재배열함으로써 그동안 우리가 인지하지 못한 부분을 자각할 수 있게 된다. 이전까지는 그저 자랑스러운 노력의 결과물이었지만 특정한 기준으로 다시 모아보면 국가가 주도한 교육의 단면과 그것이 미친 영향을 가늠해 볼 수 있는 것이다. 이처럼 아

¹ Okwui Enwezor, "Archive Fever: Photography between History and the Monument", p. 37.

² Derrida, Jacques. Archive Fever: A Freudian Impression. University of Chicago Press, 1996. p. 13-22.

카이브의 형식은 과거의 경험을 재현 하는 동시에 자의적인 픽션으로 재구성하기 위한 하나의 수단이 될 수도 있다.

4. 기억을 나열하고 병치하는 방법론

아카이빙은 우리 주변에 흩어져 있는 과거의 흔적을 발견하는 것으로부터 출발한다. 그렇게 찾아낸 것들을 수집하고 재구성하는데 여기서 내가 관심 갖는 대상은 체계 밖에 있는 개인의 역사이다. 이는 공공의 기록이 주목하지 않았던 ‘비공식적’ 자취인 셈이다. 그것이 추구하는 내용은 개별의 경험과 기억의 산물로 대다수 지극히 사적인 성격으로 존재한다. 한 사람이 거처온 삶 속에서 일일이 설명할 수 없는 암묵적인 사실과 내밀한 관계성을 포함하기 때문이다. 결국 나의 작업 안에서 아카이브의 목적은 그러한 임의적 상징과 감춰진 기호의 연결고리를 가시화하는 것이라 할 수 있다. <Statement>(2016)는 아버지와 내가 1980년과 2016년에 겪은 진술의 경험을 교차 편집한 작업이다. 마치 무용담과도 같은 과거의 일은 과장되거나 왜곡되기 쉽고 평행하는 증언과 다시 배열된 사건은 무엇이 진실인지 의구심을 갖도록 만든다. 이에 나는 인물의 정체를 유추해 볼 수 있도록 배치된 사물을 통해 평범한 요소가 의심스러운 성격으로 전환되는 지점을 드러내고자 했다.

지금까지 본인의 작업을 중심으로 아카이브의 실행을 살펴봤다면 사진을 주 매체로 활동하는 아크람 자타리의 사례를 통해 그 특징을 분석해보고자 한다. 레바논 태생의 작가는 중동권의 이미지를 바탕으로 사회적 실재를 표방하는 작품을 전개해왔다. 흡사 유물을 발굴하는 고고 학과 같이 사진을 평면 인쇄물이 아니라 하나의 수집된 오브제로 인식하는 것이다. 그가 태어난 도시의 한 사진관에서 수집한 <After They Joined The Military Struggle>(2006)은 전쟁을 직, 간접적으로 경험한 인물들의 ‘기념 사진’이다. 모두 동일하게 총기를 든 채 다양한 포즈를 취한 민간인의 모습은 군사 영웅과 같은 용맹함의 과시와 더불어 그들이 경험했을 트라우마나 군국주의를 떠올리게 만든다. 작가는 지나간 역사를 새로운 관점으로 서술하기 위해 자신의 의도와 맞는 사진을 선택하여 재촬영하거나 우연의 결과물을 차용하고 필름의 물성 자체를 대상으로 삼는다. 이러한 작업은 표상 속 상황을 과거의 역사로 단순화하는 오류 에서 벗어나 재해석할 수 있는 여지를 만든다. 그가 활용하고 구성하는 서사가 실제로 존재 했던 역사를 그대로 드러낸다기보다 다시금 상기할 수 있도록 직접 관여하는 것이다. 그것은 재편집된 이미지가 어떻게 고정된 기억에 틈을 만들고 영향을 미칠 수 있는지 실험하는 일에 가깝다. 그렇기에 그의 사진은 단순히 대상을 기록하고 참조한 것이 아니라 대체제로 작동하며 현재의 작가가 개입하는 행위 자체를 드러내는 데 초점이 맞춰져 있다. 바로 이러한 부분이 내가 아카이브를 대하는 태도와 맞닿아 있다고 보았다. 언뜻 보기엔 이미 존재하는 사물을 그대로 제시하는 것 같지만 실제로는 그 안에 작가의 수행적 절차가 포함된 것이다.

5. 과거를 발굴하여 현재와 매개하는 서사 구조

인터넷이라는 '메가-아카이브' 안에서 오늘날의 정보는 일종의 가상 세계 속 레디메이드 라고 볼 수 있다. 모든 자료는 본질상 발견된 것이지만 구성된 것이고 사실적이지만 허구적이며 공적이지만 사적인 성격이기도 하다. 이렇듯 연결될 수 없는 것을 서로 연결하려는 아카이브의 목적은 미술 현장을 '발굴'에서 '구축'의 장소로 변모시키기 위한 움직임인 것이다.³

테리다는 아카이브를 '무질서한 부재의 흔적'이라고 했지만 체계적으로 구성된 그것은 부재한 자리에 새로운 실재를 채워 넣는다. 다양한 매체의 사용과 서로 다른 분야와의 접합을 통해 사본을 생성하는 것이다. 우연히 도서관에서 발견한 '안기부가' 악보로부터 시작한 <Arrangement>(2019)는 편곡과 협업의 과정을 거쳐 형태 변환을 시도한다. 이처럼 아카이브는 서로 만날 수 없는 시공간을 가상으로 매개하고 조직하는 행위이기도 하다. 그것은 흩어져 있는 흔적을 발견하는 것으로부터 시작하여 재구성을 시도하는데 수집과 분류, 편집과 배열의 단계를 거쳐 파편적으로 생겨난 공백은 또 다른 서사로 매꿔지게 된다.

아카이브가 과거의 유산으로 구성된 것이더라도 이를 조합하고 열람하는 행위는 다분히 현재적 관점에 있다. 이때 이질적인 부분을 현재에 편입하려는 시도는 지금-여기에 대한 인식의 확장을 가능하게 만든다고 보았다. 이렇듯 현재를 과거, 미래와 통합하여 재인식된 역사로 만들기 위해 우리는 '선별'하게 되며, 그것은 이전부터 구성된 것이 아니라 무작위로 수집되고 즉흥적으로 조합된 관계이다. 결국 내가 아카이빙을 통해 성취하고자 하는 바는 평범하고 관련 없어 보이는 요소 간의 연관성을 드러내는 것으로, 내부에서만 작동하던 진술이 우리 앞에 놓이기까지의 조건을 실체화하는 일이라는 할 수 있다. 그렇게 확장되는 수행성과 독해의 과정은 기존의 틀을 벗어난 작업이 되게끔 이끌어 줄 것이다.

6. 결론

포스터가 언급했던 아카이브 예술은 기억의 파편적인 조각을 작가의 주관에 의해 새롭게 콜라주 하는 행위이다. 그로부터 시간이 흐른 후 등장한 소셜 네트워크 서비스는 방대한 양의 이미지를 유통하는 새로운 유형의 아카이브를 연상케 한다. 현재를 전시하고자 하는 욕망을 적나라하게 드러내는 SNS는 분절된 내용을 동시다발적이면서도 즉각적으로 보여준다. 이러한 거대 네트워크에서 누구든 콘텐츠를 생산할 수 있으며 대중에 의한 이미지 생산과 수집, 그리고 공유의 과정에서 원본의 탈맥락화가 일어난다. 또한 '해시태그' 기능은 이미지를 시시각각 다른 범주로 호출함으로써 파편화된 정보를 제공한다. 오늘날 이미지는 미디어라는 거대 아카이브 안에서 그 자리가 고정되지 않은 채 재맥락화되는 것이다. 이러한 관점에서 SNS상의 이미지는 수집된 기록이 원래의 출처로부터 떼어졌다 다시 출현하는

³ Hal Foster, "An Archival Impulse", in *October*, Vol. 110 (Autumn, 2004), pp. 3-22.

유동적인 공간 으로서의 아카이브와 유사한 측면이 있다. 이는 그 자체로 완결된 것이 아니라 일종의 샘플로 여겨지면서 기록이 갖는 의미의 고정성은 상실된다. 그렇게 미완의 상태로 편집되는 내러티브는 사실과 허구 사이를 넘나드는 비공식적 역사로 서술되는 것이다.

앞서 살펴본 바와 같이 아카이브는 과거의 흔적을 발견하고 우연의 가능성을 기록하는 수행적인 절차로 이루어진다. 그리고 이것은 드러나지 않았던 개인의 역사에 주목하도록 개별 요소를 선별하여 다시금 배열하는 행위와 맞닿아 있다. 각기 존재하는 사건과 시기를 한데 모아 병치하거나 비교하고 서로 투영시키는 것이다. 이는 씨실과 날실을 직조하는 수공의 영역과도 같으며 정교한 논리를 기반해야 하기에 차별화된 방법론을 구축하기 위하여 세심한 태도로 연구를 지속하고자 한다.

참고 문헌

- 스벤 스피커, 『빅 아카이브』, 이재영 (역), 서울: 홍디자인, 2013
- 미셸 푸코, 『지식의 고고학』, 이정우 (역), 서울: 민음사, 2000
- 알라이다 아스만, 『기억의 공간: 문화적 기억의 형식과 변천』, 변학수 외(역), 서울: 그린비, 2011
- 발터 벤야민, 베를린 연대기, 발터 벤야민 선집3, 2007
- 김남시, 아카이브 미술에서 과거의 이미지
- 발터 벤야민의 ‘잔해(Trummer)’와 ‘파편조각(Scherbe)’ 개념을 중심으로, 한국미학예술학회, 2016
- Foster, Hal, “An Archival Impulse”, October, vol. 110 (Autumn, 2004)
- Buchloh, Benjamin. “Gerhard Richter’s “Atlas”: The Anomic archive.” October, Vol. 88. (Spring, 1999)

저자 약력

신정균은 서울대학교에서 서양화와 영상매체예술을 전공하고 동대학원을 졸업했다. 현재 서울대학교 회화전공 박사과정 중에 있다. 송은 아트큐브에서의 <발견된 행적들>(2013)을 비롯해 <아크로벳>(아트스페이스보안2, 2021), <리프트&드리프트>(송은아트스페이스, 2021), <라스트 오브 어스>(상업화랑, 2023)까지 여섯 번의 개인전을 열었으며 국립현대미술관, 코리아나미술관, 주영국한국문화원, 두산갤러리 등 여러 단체전과 스크리닝에 참여했다.

이탈리아 미래주의를 통해 바라본 소음예술에 대한 전망 고찰

심선영(국민대학교 박사 수료)

주제어: 소음(Noise), 미래주의(Futurism), 루이지 루솔로(Luigi Russolo), 인토나루모리(Intonarumori), 사운드아트(Sound Art)

1. 이탈리아 미래주의의 기계에 대한 전망

본 연구는 이탈리아 미래주의를 통해 소음예술에 대해 고찰하며, 소음에 대한 그들의 전망을 고찰한다. 이탈리아 미래주의는 그들의 획기적인 예술적 선언에 기초한 작품을 제작하였다. 이탈리아 미래주의가 태동한 당시는 기술의 발전과 새로운 매체의 출현으로 인해 전례 없는 변화의 흐름에 둘러싸여 있었다. 미래주의자들에게 이러한 변화는 당시에 지배적이었던 고전적 개념의 예술에 대한 정의를 전면적으로 의심하도록 만드는 조건이었다. 미래주의자 루이지 루솔로(Luigi Russolo)는 소음악기인 인토나루모리(Intonarumori, Noise Machine)를 제작하여 사운드아트의 태동을 암시하였고 그의 방법론은 현대음악뿐 아니라 동시대 미술에도 큰 영향을 미치고 있다. 루솔로는 ‘소음의 예술’이라는 진보적인 예술적 실험을 통해 전통적인 예술 개념을 재고하였으며, 소음을 통해 새로운 감각과 경험을 제공하였다. 본 연구에서는 루솔로의 소음의 예술, 특히 인토나루모리를 통해 나타내고자 하는 소음에 집중하여 소음의 예술에 대한 전망을 살펴본다.

이탈리아 미래주의는 시인 필리포 토마소 마리네티(Filippo Tommaso Marinetti)가 1909년 2월 20일 『르 피가로(Le Figaro)』에 「미래주의의 기초와 미래주의 선언(The Founding and Manifesto of Futurism)」을 기고하면서 시작되었다. 이를 시작으로 다양한 분야에서 미래주의 선언들이 발표되었고, 미래주의자들은 시와 소설 뿐만 아니라 그림, 음악, 연극, 건축 등 다양한 분야에서 활약하여 미래주의 운동의 이념을 실천하였다. 특히, 그들은 미래주의에 대한 열정적인 태도와 현대 사회의 산업화와 기계의 등장으로 변화한 일상을 대변하기 위해 새로운 예술적 표현 방식을 적극적으로 모색하였다.

미래주의자들에게 기계는 단순한 물질세계의 일부가 아니라, 관습을 벗어나 끊임없이 창조하는 생산의 상징으로 여겨졌다. 그들은 새로운 매체를 열렬히 받아들이며 예술과 기계의 결합을 목표로 하였다. 마리네티는 1911년 「증식된 인간과 기계의 지배(Multiplied Man and the Reign of the Machine)」에서 “나는 기계의 새로운 감성의 법칙이 곧 발견될 것”이라고 본다.¹ 새로운 감성의 법칙

이 곧 발전될 것이라는 언급은 산업화, 기계에 대한 찬양으로 볼 수 있으며, 기계와 예술의 결합을 예견하는 것으로 보인다. 그는 기계와 기술의 영광을 찬양하며, 새로운 삶의 방식을 제안하였다. 마리 네티는 이 선언문을 통해 인간과 기계의 결합이 인간의 능력을 증진시키고, 새로운 문화와 사회의 형성에 기여할 것으로 기대하였다. 1910년 발릴라 프라텔라(Francesco Balilla Pratella)는 「미래주의 음악가 선언(Manifesto of Futurist Musicians)」을 발표하였다. 그는 새로운 기술, 산업화, 그리고 현대의 속도와 움직임에 대한 긍정적 태도를 보였으며, 새로운 음향 기술과 장치를 적극적으로 탐구하고 실험하기를 촉구하였다. 프라텔라는 기계적이고 기계적인 요소를 통합하는 것을 중시하면서, 소리의 동적인 측면과 소리의 운동성을 강조하였다. 또한 전통적인 음악의 규칙을 거부하고, 소리의 현대적인 특성을 존중하며, 새로운 기술과 산업화 시대의 특징을 음악에 통합할 것을 주장하였다.²

2. 루이지 루솔로(Luigi Russolo)의 「소음의 예술(Art of Noise)」, 그리고 인토나루모리(Intonarumori)

루솔로가 1913년에 쓴 「소음의 예술(Art of Noise)」에서는 근대화로 인한 기계시대의 도래가 몰고 온 도시의 생활환경 변용을 언급한다. 루솔로는 소음악기인 인토나루모리를 제작하여 도시의 소음을 재현하려고 하였다. 그는 소음이 기계가 발전되면서 시작되었으며, 기계의 확산이 증가하는 것과 병행한다고 보았다. 루솔로는 세상을 이해하기 위해서는 소음을 이해해야 함을 주장하며 소음에 대한 감상이 현대사회의 시민들에게 근본적인 문제라고 생각하였다. 이 선언문에서 밝힌 그의 목표는 음악과 삶 사이의 간극을 해소하는 것이며, 음악의 자율적 지위를 뒤집고 일상생활의 즉각적인 경험과 융합하고자 하는 것이다. 루솔로는 새로운 기술이나 기계의 소음을 인정하는 것만이 현대의 불안에서 구제될 수 있다고 믿었다. 그는 소음을 만들어 내는 기계를 제작하며 예술과 기계의 결합을 모색하였다. 루솔로는 「소음의 예술」에서 음악의 진화를 기계의 증식에 비유하며, “음향 환경이 점점 기계의 소음으로 가득 차고 있다”³고 주장하였다. 이에 음악가들은 다양한 감정을 자극하고 감동을 주기 위해 더 복잡한 다성음악을 만들도록 권장하였다. 또한 전통 음악의 음색이 제한적임을 지적하며 이 제한된 소리에서 벗어나 무한한 다양한 소음을 정복해야 하며, 기계의 발전을 통해 전통 악기에서 불가능했던 방식으로 소음을 조작할 수 있을 것임을 전망하였다.⁴

루솔로는 총 6가지의 소음을 분류하였다. 그는 이 소음들이 가장 기본적인 소음이며, 다른 모든 소음은 이들의 연관성과 조합일 뿐임을 강조하였다.⁵ 루솔로는 이 6가지의 소음을 위한 장치인 인토나루

¹ Filippo Tommaso Marinetti, “Multiplied Man and the Reign of the Machine”(1911), in Lawrence Rainey, *Futurism: An Anthology*, (New Haven:Yale University Press, 2009), 90.

² Francesco Balilla Pratella, “Manifesto of Futurist Musicians”(1910), in *Futurism: An Anthology*, (New Haven:Yale University Press, 2009), 79-80.

³ Luigi Russolo, “Art of Noise”(1913) in *The Art of Noise : Destruction of Music by Futurist Machines*, ([S.l.]:Sun Vision Press, 2012), 56.

⁴ 앞의 글, 57-58.

⁵ 앞의 글, 63.

모리를 제작하였다. 인토나루모리는 1913년 대중들에게 처음 소개되었고, 1914년에는 밀라노에서 마리네티와 루솔로가 공동 주최한 미래주의 음악회에서 루솔로가 소음악기들을 직접 작동하였다. 루솔로의 소음음악은 당시 청중들에게 난투극을 일으킬 정도로 혁신적이었다. 인토나루모리는 직사각형의 나무 상자로, 상자 안에 크랭크 구동 바퀴나 기타 현을 자극할 수 있는 장치를 통해 진동하도록 만들어진 내부 현을 가지고 있는 것이 특징이다. 상자 앞쪽에는 늘어난 막이 결과적인 소리-소음을 증폭하고, 판지로 된 막은 이를 확산시킬 수 있었다. 상자 바깥쪽의 레버를 움직여 줄의 긴장과 이동 가능한 다리의 위치를 변경하여 소음의 조율을 조절할 수 있었으며, 손잡이에 가하는 속도는 그 강도를 결정하였다.⁶ 이 인토나루모리는 총 27개로 구성되었으며, 크랭크를 돌리거나 전기 버튼을 눌러 작동이 가능하였다.⁷

「소음의 예술」이 발표된 한 해 후인 1914년 3월 1일, 루솔로는 한 발짝 더 나아가기 위해 이탈리아 저널 『라체르바(Lacerba)』에 「미래주의의 인토나루모리를 위한 4분음 표기법(Enharmonic Notation for the Futurist Intonarumori)」을 게재하여 인토나루모리가 구현하려는 음성적 가능성에 적합한 새로운 종류의 표기법을 소개하였다. 이 새로운 악보 체계는 음표를 선으로 대체하여 소음의 음높이의 상승 또는 하강을 논리적이며 쉽고 즉각적으로 나타내는 것을 목표로 하였다. 그는 청취자들이 한 음에서 다른 음으로의 전환, 한 음이 다른 음으로 어떻게 서서히 변화하는지, 그리고 바로 윗음이나 바로 아랫음으로 이어지는 것을 감상할 수 있기를 희망하였다.⁸

루솔로의 새로운 악보 체계는 전통 음악에서 벗어나 소음의 영역을 탐구하고자 한 것에서 비롯되었다. 또한 인토나루모리는 조율된 소리를 만들어 음악 작품에 소음을 통합할 수 있는 기계적 악기로 설계되었다. 루솔로의 인토나루모리를 위한 악보 체계는 이 기계가 발생시키는 독특한 소리를 포착하고, 이를 위해 특별히 제작된 작품의 연주를 용이하게 하기 위해 고안되었다. 그는 인토나루모리와 새로운 악보 체계를 결합함으로써, 전통적인 조율된 소리를 넘어 음악을 혁신을 일으키고자 하였다.

3. 루이지 루솔로의 소음 예술에 대한 전망

루솔로의 선언은 현대 사회의 변화에 대한 예술적 의식을 나타내고 있다. 루솔로의 혁명의 목적은 새로운 음악세계와 기법을 창조하는 것뿐만 아니라 완전히 새로운 음악적 이해, 즉 음악을 통해 세상에 존재하는 방법을 확립하는 것이다.⁹ 그는 소음 예술이 단순한 모방 재생산에 국한되어서는 안 됨을 강력히 주장하는데, 기존의 순수한 규정된 음악(정통 음악)과 소음을 그 대비에 위치시킨다. “모든 모

⁶ Laura Vattano, “Russolo’s “Il risveglio di una città”: A Fragment for an Aesthetics of Noise“ in *Arts of Incompletion*, (2021), 50-51.

⁷ Valerio Saggini, Intonarumori, February 21, 2004, <https://www.thereminvox.com/stories/instruments/intonarumori/> (2024.4.9. 검색)

⁸ Laura Vattano, 51-52.

⁹ Tanja Tiekso, “Luigi Russolo’s Art of Noises and the Aesthetics of Musical Experimentalism”, *International Yearbook of Futurism Studies*, 6, (2016), 72.

방을 배격할 것”¹⁰이라는 그의 생각은 움베르토 보치오니(Umberto Boccioni), 카를로 카라(Carlo Carra) 등의 미래주의 화가들이 작성한 「미래주의 화가 선언(Manifesto of the Futurist Painters)」(1910)에도 나타난다. 이 선언은 “과학의 승리로 끊임없이 격동적으로 변화하는 오늘날의 삶을 표현하고 영광스럽게 찬양한다”¹¹고 마무리되는데, 기계는 모방이 아닌 늘 새로운 예술을 창조하기 때문이다. 루솔로는 “소음의 종류는 무한하며, 인간이 새로운 기계를 만들면서 구별할 수 있는 소음의 수도 계속 늘어날 것”¹²이라고 보았다. 또한 미래주의의 창시자 마리네티의 여러 가지 선언에서도 소음에 대한 언급이 자주 등장한다. 그는 「미래주의의 문학의 기술적 선언(Technical Manifesto of Futurist Literature)」(1912)에서 “엔진의 소리를 듣고 그들의 말을 재현하기 위해”¹³ 그동안 문학이 간과한 세 가지 중 하나를 소음(객체의 역동성 표현)으로 보았다.

이렇게 미래주의자 루솔로가 전망한 소음은 단순한 일상의 소음이 아닌 산업화로 기계화된 도시의 소음이다. 이 기계의 소음은 그동안 도외시되던 타자의 소리가 아닌 새로움의 소리, 권력의 소리이며, 루솔로는 새로운 기계의 소음을 통해 새로운 예술을 창조하고자 하였다. 그는 “우리는 소음이 빠르게 변하는 것을 듣는다. 그것을 예술 작품으로 변화시킬 것”¹⁴이라고 주장하였다. 소음을 예술의 영역으로 끌어올리는 것은 기존의 문화적 규범을 공격하면서 동시에 새롭게 기계화되고 강화된 청각적 감각의 질서를 선포하는 기능을 한다.

루솔로는 타자로 여겨지던 소음을 새로움의 상징으로 여겼고, 예술이 아니었던 소음을 예술에 편입시키려고 하였다. 그의 소음에 대한 전망은 기계화로 변화된 일상에 대한 대응을 소음을 통해 구현하려는 것으로 볼 수 있다. 루솔로의 소음을 통한 진보적인 접근은 예술의 경계를 넘어 인간의 감각을 자극하고 사회적 변화를 촉발시키는 것을 목표로 하였다. 루솔로는 소음을 단순한 일상의 부산물이 아닌 새로운 예술의 영역으로 인식하고, 이를 통해 새로운 사회적 변화와 감각적 경험을 이끌어내고자 하였다.

참고문헌

Rainey, Lawrence. *Futurism: An Anthology*, New Haven:Yale University Press, 2009.

Russolo, Luigi., Pratella, Balilla. Francesco. *The Art of Noise : Destruction of Music by Futurist Machines*, [S.l.]:Sun Vision Press, 2012.

¹⁰ Umberto Boccioni, Carlo Carra, Luigi Russolo, Giacomo Balla, And Gino Severini, “Manifesto of the Futurist Painters”(1910), in *Futurism: An Anthology*, (New Haven:Yale University Press, 2009):63.

¹¹ 앞의 글, 64.

¹² Luigi Russolo, “Art of Noise”, 65.

¹³ Filippo Tommaso Marinetti, “Technical Manifesto of Futurist Literature” (1912), in *Futurism: An Anthology*, (New Haven:Yale University Press, 2009):123.

¹⁴ Luigi Russolo, “The Futurist Noise Machines”(1913) in *The Art of Noise : Destruction of Music by Futurist Machines*, ([S.l.]:Sun Vision Press, 2012), 71.

Tiekso, Tanja. “Luigi Russolo's Art of Noises and the Aesthetics of Musical Experimentalism”, International Yearbook of Futurism Studies, 6, 2016.

Vattano, Laura. “Russolo’s “Il risveglio di una città”: A Fragment for an Aesthetics of Noise” Arts of Incompletion, 2021, 48-64.

<https://www.thereminvox.com/stories/instruments/intonarumori/>

저자약력

2021년 「독일 바이마르 시기의 포토몽타주에 드러난 현대화에 대한 양가성 고찰」로 국민대학교 미술이론전공 석사 학위를 받았다. 2022년 한국영상학회에 「감각의 확장 : 라울 하우스만의 음토폰」, 김희영 공저, 한국영상학회논문집, 20(2), 73-84를 투고하였다. 2024년 현재 국민대학교 미술이론전공 박사과정을 수료하였다.

〈개인의 역사를 재인식하는 수단으로서 아카이브의 가능성 연구〉에 대한

질의문

김정한(서울대학교)

1. 〈개인의 역사를 재인식하는 수단으로서 아카이브의 가능성 연구〉에서 저자는 아카이빙을 ‘파편적 기억을 재편집하는 수단’으로 보고, 동시에 아카이브와 기억을 동일시 할 수 없다고 주장하고 있습니다. 그리고, 그 원인으로 각자의 관점에 따라 ‘형상’의 차이가 있고 시간이 흐름에 따라 격차가 발생하기 때문이라고 밝히고 있습니다. 여기서 아카이브와 기억이 공유하는 특징으로써 ‘형상’은 어떤 의미인지 궁금합니다. 또한, ‘아카이브의 기억을 재인식할 수 있는 가능성’과 ‘형상’은 어떤 관계가 있는 것인가요?
2. 〈개인의 역사를 재인식하는 수단으로서 아카이브의 가능성 연구〉에서 저자는, 뒤샹의 레디메이드 방법론을 중심으로, 아카이브가 내부 설정 관계를 통해 ‘오브제의 표면에 또 다른 속성을 덧씌우는 것’으로 설명하고 있습니다. 만약, 아카이브에 있어 물질적 오브제가 부재한 경우에도 이 주장이 적용될 수 있는지요? 즉, 비물질적 아카이브, 예를 들어 디지털 아카이브의 경우에도 디지털 오브제 혹은 디지털 객체나 대상을 상징하는 것인지 궁금합니다. 아니면 디지털 아카이브를 가능하게 하는 물질적 기반을 오브제로 바라보게 되는지요? 또한, ‘아카이브 미술’이 ‘망각이나 지배 서사에 대항하는 대안 서사’로서의 가능성을 실현하기 위해, 수집과 재구성의 대상이 되는 개별 오브제를 어떻게 정의할 수 있을까요?

〈이탈리아 미래주의를 통해 바라본 소음예술에 대한 전망 고찰〉에 대한

질의문

김정한(서울대학교)

1. 〈이탈리아 미래주의를 통해 바라본 소음예술에 대한 전망 고찰〉 연구에서 저자는, 미래주의자 마리네티의 [증식된 인간과 기계의 지배]에서 “나는 기계의 새로운 감성의 법칙이 곧 발견될 것”이라는 주장을 인용하면서, ‘기계의 새로운 감성 법칙’을 ‘산업화, 기계에 대한 찬양’으로 보았습니다. 마리네티가 이러한 주장을 한 1911년도 과학기술의 변혁이 매우 컸던 시대라고 생각합니다. 그 당시 루솔로의 [소음의 예술]에서 소음을 총 6가지로 분류한 것도 그러한 ‘기계의 새로운 감성 법칙’의 사례가 될 수 있을까요?
2. 소음의 분류 기준에 대한 설명과 더불어 ‘기계의 새로운 감성 법칙’에 대한 견해가 궁금합니다. 또한, 오늘날 우리가 목도하고 있는 인공지능의 변혁을 지켜보면서, 이 시대의 ‘기계(인공지능)의 새로운 감성 법칙’을 생각해 보게 됩니다. 루솔로가 주목한 소음과 오늘날 디지털 시각성의 ‘글리치(Glitch)’ 이미지를 관련지어 생각해 볼 수 있을까요?