

http://dx.doi.org/10.17703/JCCT.2020.6.1.395

JCCT 2020-2-48

진화하는 사운드 아트 (1부): 소리의 특이성과 시대적 기록

The Evolving Sound Art (Part 1): Sonic Singularities and Chronicle Traces

이은영*

Irene Eunyoung Lee*

요약 사운드아트는 태생적으로 이종적(heterogeneous)이고 탈경계적인 특성을 지닌 예술 활동을 통해 진화했다. 창의적으로 인정받는 예술가들이 마음껏 활동할 수 있는 비옥한 토양이 형성되기 어려운 비주류 예술분야임에도 오늘날 국내 사운드아트 분야의 성장과 확장은 계속 진행되고 있다. 그리고 앞으로는 미술계와 음악계 사이의 진영논쟁을 넘어 탈제도권적인 작품들과 활동들까지도 폭넓게 수용하면서 다양한 비평을 열 수 있는 시대가 올 것이다. 본 논문은 사운드아트의 역사사적 특이점과 발자취를 간단히 살펴서 향후 사운드아트를 위해 개선된 토론장을 만들어가는 데 참고자료로 도움이 되게 하고자 한다.

주요어 : 사운드아트, 탈경계 예술, 다원예술, 오디오 테크놀로지, 평론

Abstract Sound Art retains heterogeneous and borderless inborn-characteristics on it. Despite it is a non-mainstream art which could not foster fertile soil to bring up many established artists yet, the domestic area is keep growing and expanding. And now it will soon be that time of overcoming the debates between the art world and the music world to widely embrace de-facto artworks and practices, and bringing more quality critiques. This article talks about a concise history of sound art by addressing some singularities and chronicle traces of it which may be helpful information to lead into more opened future discussion forums in the domestic sound art field.

Key words : Sound Art, Borderless Art, Interdisciplinary Art, Audio Technology, Critique

1. 서론

사운드 아트는 1960년대경에 주로 미국, 유럽, 호주 등지에서 시작하여서 지금까지 성장하였으므로 낯갯짓을 시작한지가 아직 그리 오래되지 않은 현대 예술의 한 분야라고 할 수 있다. 1990년대 중후반부터 여러 학자들이 사운드 아트(Sound Art)의 역사를 조사하고[1,

2] 또는 다양한 작품들을 분석하고 분류화 하면서 그 개념을 좀 더 명료하게 구체화 또는 확장하는 연구들을 진행하여 왔는데 [3-5], 이 모든 연구들이 공통적으로 이야기하는 점이 있다면 그것은 바로 무엇이 사운드 아트인가라는 질문에 답하는 것이 여전히 매우 모호하고 어려운 일이라는 것이다. 그럼에도 불구하고 예술의 개념을 애써 정리하자면, 소리(sound)를 창작 표현

*정회원, 호서대학교 혁신융합학부 조교수 (제1저자)
접수일: 2019년 12월 11일, 수정완료일: 2019년 12월 26일
게재확정일: 2020년 01월 05일

Received: December 11, 2019 / Revised: December 26, 2019
Accepted: January 05, 2020

*Corresponding Author: irenelee@hoseo.edu

Dept. of Innovation and Convergence, Hoseo Univ, Korea

(creative expressions)의 중요한 매질(medium), 소재(material), 주제(theme), 또는 도구(tool) 등으로 활용하며 음악과 시각예술 사이의 틈새에서 활동을 전개하는 순수예술(fine art)적인 양태를 보이는 특성이 있는 예술적 실천(artistic practices)을 통칭할 수 있도록 광범위하고 모호한 형식으로 지금까지 발전해왔다고 할 수 있을 것이다.

국내의 미술계(visual arts world)와 음악계(musical/auditory arts world)에서 사운드 아트가 점차 주목을 받으면서 다양한 사운드 아트 전시나 공연 등이 발표되고 있는 가운데, 큐레이터들, 아티스트들, 문화예술 관련 전공자 또는 학자들이 ‘사운드 아트는 음악이 아니다’ 또는 ‘사운드 아트는 미술이 아니다’, 또는 ‘무엇이든지 사운드 아트이다’ 등 각자 다양한 내용으로 자신의 생각이나 신념을 주장하는 경우를 종종 볼 수가 있다. 이렇게 학자들이나 아티스트, 예술 애호가, 또는 예술분야 관계자 개개인들마다 서로 엇갈린 의견들로 주장하며 혼란스러운 논쟁이 아직도 있지만 어쨌든 종합적으로 간추리자면, 사운드 아트는 역사적·시대적 관점에서 보면 모더니즘과 포스트모더니즘적 문화과정을 거치면서 나타난 실험음악(experimental music)과 실험예술(experimental art)로부터 파생되었다. 또한 앞서 언급한 몇몇 연구들이 주장한 것처럼 음악(music 또는 organized sound)과 다른(other) 예술 또는 다른 학제의 정형화된 틀을 넘어선 그 ‘사이의 경계’에서 소리를 단독적 또는 다른 미디어와 인터미디어(intermedia)적으로 관련해서 표현하는 탈경계적 속성을 지녔다고 할 수 있다. 최근 국내 사운드 아트, 실험음악, 실험공연, 또는 인터랙티브 미술 등을 비교하면서 그들 사이의 유사성과 상이성을 연구한 논문들을 보면[6-8] 사운드 아트의 정체성(identity) 정립에 대하여 미술계와 음악계의 측면에서 바라보는 문제의식과 향후의 확장성에 대한 연구들의 필요성이 다양하게 학계에서도 고민되고 있는 것을 볼 수 있다. 이러한 논의들이 벌어지고 있는 것은 앞으로 국내에서도 이 특정한 장르에 대한 심도 깊은 연구와 담론들이 진행될 수 있는 저변이 생겨가고 있다는 점에서 긍정적으로 생각할 수 있다. 본 논문에서는 사운드 아트의 예술사적인 특이성과 생태적 배경을 살펴서 앞으로 더욱 진화할 사운드 아트 분야의 발전적으로 나아갈 방향을 모색하는데 있어 조금이나마 일조하였으면 한다.

II. 사운드 아트의 특이성

인간은 평소 공기의 진동(vibration)을 청각적으로 지각하여서 소리로 인식하며, 우리가 인식하는 인식하지 못하는 늘 각종의 소리로 에워싸인 환경 속에서 살고 있다. 혼자 조용한 방에 있을 때에 가만히 귀를 기울여보라. 방안을 밝히는 전등이나 실내 냉장고에서 나는 소리, 건물 외벽을 통해서 느껴지는 지나가는 차의 소음이나 진동, 또는 유리창 밖을 지나치는 바람 등... 수 많은 소리들이 우리를 둘러싸고 있음을 쉽게 감지할 수 있다. 사운드 아트의 전신(前身)이라고 할 수 있는 실험음악(experimental music)의 대가(大家) 존 케이지(John Cage)가 하버드 대학의 무반향실(anechoic chamber)에 들어갔을 때 자신의 신경시스템이 작동하는 높은 음역대의 소리와 혈류가 흐르는 낮은 음역의 두 가지 소리를 들었다는 경험의 일화[9]는 살아있는 인간은 활력 징후(vital signs)가 멈추지 않으므로 모든 반향을 제거한 공간에 들어간다 하더라도 완벽한 무음의 세계를 경험할 수 없음을 보여준 매우 인상적인 예로써 널리 회자되어진다.

이렇듯 소리는 생명을 가진 인간에게 있어 끊임없는 흐름으로 늘 곁에 있다는 점에서 소리의 특이성을 존재론적 또는 인식론적으로 분석하여 이해하고 사운드 아트를 철학적인 의미로 연구하고 풀어나가는 예술가·학자·이론가들이 있는가 하면, 매우 다양한 방식의 과학기술이나 기계 장치, 예술적 표현 방법들을 수단으로 활용하여 사운드 아트를 실천하는 예술가와 전문가도 많이 있다. 몇 가지 예를 열거하자면, 음향에너지를 일으키는 악기(instruments)나 발진기(oscillator), 소음이나 주위 환경음으로부터 생성되거나 채집한 각종 소리 에너지 등을 소재로 하여 조직화한 작품과 그러한 작업이 창출해내는 의미, 인간의 소리 인지과정, 또는 소리로 표현된 인간적인 (또는 환경적인) 메시지 등과 같은 물리적이고 사회적인 맥락(context)을 전달하는 작품으로써 표현형 방식(an expressive method)을 추구하거나 작가의 내면을 소리로써 표현하는 등 수없이 많은 다양한 작업들이 있다.

오늘날 사운드 아트가 이렇게 다양하게 실천되고 연구되는 것들이 가능한 이유는 무엇보다도 소리를 인식, 발생, 활용, 변형, 재생, 설치 또는 보존하는 행위를 하는데 필요한 기술적 도구는 물론이며 소리, 인간, 그리

고 세상의 본질과 현상에 대한 탐구를 하는 지식도 많이 일반화되고 보편화되었기 때문이다. 계속 진화하고 있는 사운드 아트가 지닌 표현의 잠재력과 가능성을 이해하기 위해서는 그러므로 각종 소리의 특성, 그리고 소리를 다루는 기술들, 그리고 인간으로서 표현능력의 확장, 사회 또는 환경에 대한 문제의식 등을 두루 살필 필요가 있다. 그 이유는 이러한 다양한 요소들이 소리라는 엔진을 가지고서 계속 변신과 진화를 거듭하는 사운드 아트라는 차량을 만들어서 운행하기까지 직접적으로 연결되는 근본적인 핵심부품이자 설비 장치이며 또한 시스템 운영 기술 요소로써 종합적으로 하나의 구조처럼 유기적으로 연결되어 있기 때문이다. 그러한 맥락에서, 소리를 다루는 오디오 보존기술의 역사적인 발전과 오늘날의 사운드 아트 태생의 배경을 살펴보고자 한다.

III. 소리기록의 역사

문화권에 따라서 서로 다른 방식의 특성을 가진 음악들이 존재하지만 선사시대로부터 인간의 역사상 음악 악기(musical instruments)나 발성(human voice)을 포함하여 소리들이 예술 표현의 작품으로서 기록되고 재생이 가능하게 된 것은 대부분 오랜 구전(口傳) 전통 이후에 발전된 것으로 추정된다. 사람의 목소리나 악기로 연주되는 노래를 시각적으로 표현한 기록으로써 현존하는 가장 오래된 유물은 오늘날의 이라크에 해당하는 바빌로니아(Babylonia)의 니푸르(Nippur)에서 제작된 진흙으로 만든 태블릿(clay tablet)으로 고대 메소포타미아 문명의 수메르인들에 의해 발명된 약 기원전 1400년대의 설형문자(cuneiform)기록으로, 온음계 스케일을 활용하여 3도 음정으로 하모니가 있는 음악을 연주하는 지침의 일부가 적혀 있다[10]. 고대 문명이 발달했던 각 지역(예: 중국, 인도, 그리스, 비잔틴 등)의 문화에서 벽화나 토굴 된 유물 등을 살펴보면 선사시대에도 음악과 제의(祭儀)는 존재하였던 것을 추측케 하지만 이에 대해 어떠한 소리를 지녔는지 반추(反芻)하여 재현할 수 있는 역사적·시대적 기록들이 풍부하지는 않고 내용적으로도 체계적이진 못하다.

중세시대(middle age) 이후 유럽에서는 수도원을 중심으로 종교적 의도로 그레고리안 찬트등의 음악을 기록물로 정리하기 위해 약 850년경 neume이라는 기보법

이 사용되었으며[11] 당시에는 양피지, 파피루스 등에 필사(筆寫)로 음악을 기록하였다. 그 이후, 보다 명료하게 창작자가 원하는 이상적인 소리의 원형을 실현·보존하기 위해 다양한 방법으로 기보법(musical notation)을 더욱 진화시켰고, 오선지(staff)와 음표(notes), 조표(key signature), 박자표(time signature), 썸머림(dynamics), 표현(articulation notes) 등의 음악 기호(musical symbols)들이 표준화되었다[12]. 1439년 요하네스 구텐베르그(Johannes Gutenberg)가 인쇄기계를 발명하면서 산업화된 악보(sheet music)의 인쇄와 출판이 인간의 창의적인 소리의 조직화와 심상 표현들을 (종교적 또는 세속적인 색채를 막론하고) 좀 더 세밀하고 보편적인 방법으로 기록하여 널리 전달될 수 있게 만들었다.

인류가 산업혁명(industrial revolution)을 거쳐 점차 고도의 자본주의 사회로 진보할 수록 소리와 음악을 기계적으로 기록·재생하고 청각적으로 전달할 수 있는 녹음기술(audio recording technology)도 꾸준히 발달하였다. 인류역사상 맨 처음 소리를 녹음하고 재생하여 실용적으로 사용할 수 있도록 만든 최초의 기기는 실린더형 축음기(phonography cylinder)로 1877년에 토마스 에디슨(Thomas Edison)에 의하여 발명되어 1878년에 특허가 등록되었다[13]. 그 이후 축음기 음반(gramophone record)이 발명되어 실린더보다 제조하기 쉽고 운반과 저장에 용이한 디스크(disc)형태의 장점을 살려서 주요 상업 레코딩 포맷으로 사용되었다[14]. 그리고 1886년, 에디슨에 의해 소리신호를 전기신호로 바꾸는 첫 실용적인 카본 마이크(carbon microphone)가 발명되었으며, 그 이후 무빙코일(moving coil), 리본(ribbon), 콘덴서(condenser)등의 다양한 방식이 개발되었다[15]. 뿐만 아니라, 전기 시그널 증폭기(amplifier), 전기신호를 소리신호로 변환하는 스피커(speaker), 그리고 오디오 시그널(audio signal)을 발생시키는 전자음악악기인 신디사이저(synthesizer)의 기술적 발전들 또한 전기신호로 아날로그 음원을 제작하고 재생하는 데에 큰 역할을 했다.

20세기 후반부터 소리를 자유자재로 녹음하고 편집하며 재생할 수 있는 기술들이 더욱 진보하면서 오늘날의 첨단 디지털 오디오 테크놀로지(digital audio technology) 기술이 널리 상용되기까지는 수 많은 발전 과정들을 거쳤다. 몇 가지 역사적인 중요한 사건들만 짚어보자면, 1930년대에 독일에서 화학전문기업 BASF

사, 전자제품기업 AEG사, 그리고 라디오와 TV 방송사인 RRG가 공동으로 개발한 마그네틱 테이프(magnetic tape)는 매우 혁신적인 발명기술로 꼽히는데[16], 그 이유는 이전의 저장기술들과는 다르게 한번 음원을 녹음을 한 뒤, 지우고 다시 재녹음을 원하는 만큼 여러 번 할 수 있는 저장장치이자 다른 테이프에 복사를 쉽게 할 수 있기 (다소 적은 양의 음질손실이 있지만) 때문이었다[17]. 이후, 실용적으로 마그네틱 테이프에 녹음 헤드(recording head)를 이용하여 두 개 이상의 채널을 녹음할 수 있는 오디오 기술을 독일의 AEG사에서 1943년에 발명했고, Ampex사에서 1950년대 중반에 다중채널인 8-채널 녹음기를 개발하여 상용화 한 이후 1960년대 부터 유럽, 미국, 호주 등지에서 다양한 예술가들과 레코드 회사들이 녹음매체를 활용하여 음반을 제작하여 발표·판매하면서 점차 산업을 발달시켰다[16].

그 이후 1983년을 전후로는 상용화된 전자악기(commercial synthesizer)들이 서로 신호를 주고받을 수 있도록 하기위해서 신호를 규칙화 한 체계표준(protocol)인 미디 (MIDI, Musical Instrument Digital Interface)의 규격을 마련할 필요성이 대두되어 미디 사양(midi specification)을 표준화하는 작업이 이루어졌다[18]. 점차 컴퓨터의 발전에 따라 오디오 하드 디스크 녹음(hard disk recording), 전자악기의 소리 합성 기술(sound synthesizing technology), 그리고 음향 이펙트 플러그인(audio effects plug-ins) 기술이 발달하였고, 1990년 이후부터 최근까지 엄청난 발전속도로 컴퓨터 음악/소리 제작 하드웨어와 소프트웨어가 진화하면서 보다 자유자재로 소리의 발생, 녹음, 편집, 믹싱, 또는 실시간으로 소리를 제어·변형할 수 있는 기술개발들이 이어져 결국 하나의 디지털 오디오 워크스테이션(digital audio workstation, 이하 DAW)프로그램에서 이 모든 오디오와 미디 제작 기능들을 구동되게 통합되었다(DAW란 디지털 오디오의 재생, 녹음 및 편집 등의 작업을 위한 워크스테이션을 일컫는다). 오늘날 많이 사용되는 DAW 소프트웨어 프로그램들은 미국 애플(Apple)사의 로직(Logic)과 게러지밴드(GarageBand), 독일의 스타인버그(Steinberg)사의 큐베이스(Cubase)와 누엔도(Nuendo), 독일 에이블톤(Ableton)사의 라이브(Live), 미국 아비드 테크놀로지(Avid Technology)사의 프로툴스(Pro Tools), 싱가포르 밴드랩(BandLab Technology)사의 케이크워크

(Cakewalk), 벨기에 이미지라인(Image-Line)사의 에프엘 스튜디오(FL Studio), 그리고 스웨덴 프로펠러헤드(Propellerhead)사의 리즌(Reason)등 매우 다양하고[19], 이들은 보편적으로 상용화되어 전세계의 전문가와 아마추어 유저들에 의해서 널리 이용되고 있다.

요즘은 컴퓨터 또는 스마트 폰 하나만으로도 누구나 마음먹기에 따라서 얼마든지 소리를 녹음하거나 전자음을 합성하고 이것을 활용하여 창의적인 표현 작업을 할 수 있는 환경이 되었을 뿐 아니라, 전 세계의 다양한 문화 속에서 수많은 사람들이 저마다 각자의 활동을 인터넷이나 모바일 등의 다양한 채널을 통해서 작업물을 발표할 수 있고, 이러한 문화는 앞으로도 계속 확산될 것으로 보인다. 디지털시대의 오디오 기술은 스트리밍(streaming) 기술, 음성기반 서비스, 음악추천 서비스 등 새로운 사업모델에도 활용되고 있고, 소리와 음악을 활용한 미디어 아트 또는 뇌과학적·인지과학적 연구들도 매우 다양하게 학제적으로 활발하게 진행되고 있다[20]. 앞으로 디지털 음악/소리관련 기술 발달의 추세는 진보하는 AI 기술 사업, 첨단과학과 연계되어 보다 더욱 발전할 것이며, 이러한 시대적 상황 속에 오디오 테크놀러지는 인간, 예술, 감성, 기술, 그리고 인공지능 등의 영역과 더욱 융복합적으로 연계해서 연구되고 산업적으로 활용될 것이 예측된다.

IV. 사운드 아트의 등장배경과 발전

오디오 녹음과 재생기술의 발달은 음악을 인간이 향유할 수 있는 대중문화 오락 상품(entertainment products) 뿐 아니라 좀 더 창의적으로 사운드를 연구하고 표현하는 실험음악과 전자음악은 물론, 사운드 아트의 발전에도 중요한 역할을 했다. 1950년대 부터 소리의 녹음과 재생을 하는 도구로써 주로 아날로그 마그네틱 테이프가 사용되면서, 소리를 녹음/편집/합성하고 다양한 방식으로 실험적 사운드를 시도하는 현대음악 작곡가들이 있었다. 그들이 고가의 오디오장비를 가지고 있는 음향연구소나 대학 등의 기관에서 작품을 연구할 수 있는 환경적인 여건이 마련된 것은 1951년 독일 쾰른에 위치한 북서독일 방송국(Nordwestdeutscher Rundfunk)에 설립된 전자음악 스튜디오를 필두로 이태리 밀라노 방송국의 전자음악 스튜디오(1955년 건립), 미국에서는 맨체음으로 일리노이 대학교의 전자음악

스튜디오 (Experimental Music Studio)가 (1958년), 이어서 1959년에는 컬럼비아 대학과 프린스턴 대학의 협력으로 뉴욕 컬럼비아 대학에서 전자음악 스튜디오 (Columbia-Princeton Electronic Music Center)등의 설립 덕분이었다[21]. 최근 영국, 독일과 미국 등의 서양 문화권에서 다수의 학자들이 서적이거나 논문을 통해서 (저마다 조금씩 다른 관점의 주장 또는 중점을 강조하면서도) 사운드 아트에 대하여 역사기록학적, 인식론적으로 논의하면서 출간한 전문적인 자료들을 보면 좀 더 흥미로운 다양한 사실을 알 수 있다[1-5, 22]. 한 조사 연구에 따르면, 1974년에 딕 히긴스 (Dick Higgins)의 출판사인 Something Else Press에서 소리와 텍스트를 결합한 형태의 소리 시 (sound poetry 또는 concrete poetry) 작품들이 컬렉션에 『발간을 목적으로 디자인된 인터미디어(intermedia)와 텍스트 작품들』로 설명되어져 Something Else Yearbook 1974라는 책으로 출판될 당시 책 표지에 사운드 아트라는 용어가 쓰인 흔적을 찾았다[1]. 그리고 일렉트로어쿠스틱 (electroacoustic) 작품들로 구성된 ‘Sound Art’라는 제목의 작은 전시회가 뉴욕시의 현대미술관 (Museum of Modern Art)의 오디오리움 갤러리에서 1979년 6월 25일부터 8월 5일까지 전시된 기록이 있다. 이러한 과거의 역사를 참고하였을 때, 사운드 아트는 인터미디어적인 물리적 특성을 지니고 있고, 그 중심이 되는 음악(소리)적 표현과 그와 함께 결합된 다른 미디어 요소 (미술, 문학, 무용, 영상, 또는 연극 등)들을 포용하면서 평가되어야 할 필요성이 있다. 그리고 사운드 아트의 개념이 미술계에 속하는지 음악계에 속하는지 또는 무엇으로 정의가 내려져야 하는지에 대한 논의를 넘어 앞으로 다음 단계에서 계속 진화해가는 이 예술의 속성을 감안하였을 때, 오늘날 실천적으로 활동을 하는 예술가 스스로 자신의 행위나 작품에 대하여 사운드 아트라고 설명한다면 그 자체로 수용되는 것이 옳다고 주장한 더글라스 칸 (Douglas Kahn)[23]의 의견에 귀를 기울일 필요가 있다. 역사적으로 주목받은 몇몇의 사운드 아트 작품들을 정리하고 분석하여 기록하면서 사운드 아트에 대한 철학적 의미를 짚은 브랜든 라벨(Brandon LaBelle)이 그의 저서 『Background Noise』의 서문에서 사운드 아트를 소리의 조건을 이용(harness)하고, 표현하고, 분석하고, 연주하고, 질문하는 실천과 이것이 작동되는 그 과정들으로써 바라보고, 공간(space)과의 교

류, 사회적이며 물리적 작동, 그리고 개인적 경험 (private affair)을 넘어서게 하는 상관적인 현상 (relational phenomena)으로 특징을 정리[5]한 것을 보더라도 예술사회학적인 논의가 확장되고 있으며 점차 국내의 예술평단도 국제적 무대와 토론장에서 더욱 목소리를 내기 시작 할 것이다.

이렇듯 사운드 아트와 관련된 학술적 자료의 연구와 토론, 그리고 예술적 활동들이 점차 진화적인 확장과 변모를 만들어가면서 세계각지에서 현재진행형으로 더욱 활발하게 진화되고 있다. 최근 국제 비엔날레 등에서 각국의 대표하는 사운드 아티스트들의 작품이 소개되고 차츰 인정받기 시작하는 사운드 아티스트들이 등장하면서 새로운 조류로서 사운드 아트가 조금씩 두각을 나타내는 시기가 되었다고 해도 과언은 아닐 것이다 [24]. 마치 이러한 세계적인 흐름에 발을 맞추듯 근래에는 국내에서도 사운드 아트와 관련된 다양한 학술논문들이 발표되고 있으며[6, 8, 25] 다채로운 전시 또는 공연들이 많이 발표되고 있는 실정이다 [26-28]. 이러한 시점에서, 우리가 과연 어떻게 앞으로 이 비정형화 된 사운드 아트를 표방하는 작품들의 의의와 예술적 의도를 이해하고 가치를 음미할 것인지에 대한 논의를 전개하기 위해서는 사운드 아트가 감상자들에게 전달되기 까지 예술작품과 실천들이 생산되는 사회문화적 시스템과 환경을 이해하고 사운드 아트 성장의 요건을 살펴야 할 것이다.

V. 결 론

국내에서 양질의 사운드아트 작품들과 활동들이 활성화되고 통찰력 있게 그들을 평론할 수 있는 국제적 수준의 환경이 마련되기 위해서는 제도권 안팎에서 예술가들, 예술계, 그리고 학자들이 각자 사명은 물론 사회와의 소통을 위한 노력을 기울여야 할 것이다. 본 연구는 아직 미성숙한 비주류 현대예술 장르인 사운드아트의 태생적 배경의 특성을 살폈고, 앞으로 이 예술이 발전하기 위해서 전문적이면서도 수용적인 철학적 담론의 장이 필요한 당위성, 그리고 그러한 환경을 어떻게 조성할 수 있을지 그 방법을 모색하기 위한 첫 걸음으로 무엇보다도 앞서 그 연대기적 기록의 중요성을 인식하여 살폈다. 현재 우리가 살고 있는 글로벌 디지털 미디어 환경, 그 문화 속에서 점차 더욱 진화하고 있는

사운드 아트 of 현재, 그리고 앞으로 더욱 수많은 형태로 등장할 다양한 작품들과 작가들을 예상해볼 때, 과연 어떻게 그 역사적·문화적인 가치와 의미를 감안하면서 적절하게 작품의 의도를 설명할 것인지에 대하여 문화적 그리고 사회적인 관점에서 고려할 사항들이 더욱 많아질 것으로 예측된다. 사운드 아트의 생존을 위해서는 이 예술의 속성과 존재론적 의미를 궁리하면서 보다 다문화·다학제·탈제도권적인 평론을 주고받을 수 있는 소통의 장이 생겨야 할 필요성은 분명히 있다. 시간이 흐르면 사운드 아트 또한 하나의 제도권이 될 아이러니한 가능성이 충분하지만, 소통의 채널이 원활해야 그러한 성장기까지 사운드 아트가 성숙되고 문화적 생태계가 유지되어 일반인들까지도 향유할 수 있는 기반이 생기기 될 것이기 때문이다. 다양한 관점에서 시대적 변화에 대한 반응과 자기 성찰적인 논의의 장을 만들고 소리 자체의 존재와 인식에 대해 매우 흥미롭지만 굉장히 주관적이며 철학적인 논의가 될 수 있는 사운드 아트 토론장들이 나타나기를 기대한다.

References

- [1] Gál, B., Updating the History of Sound Art Additions, Clarifications, More Questions. *Leonardo Music Journal*, 2017. 27(1): p. 78-81.
- [2] Licht, A.J.O.S., Sound Art: Origins, development and ambiguities. 2009. 14(1): p. 3-10.
- [3] Cox, C., *Sonic Flux: Sound, Art, and Metaphysics*. 2018: University of Chicago Press.
- [4] Kahn, D., *Noise, water, meat: a history of sound in the arts*. 1999: MIT press.
- [5] LaBelle, B., *Background noise: perspectives on sound art*. 2015: Bloomsbury Publishing USA.
- [6] 최지혜, 소리미술의 공간과 장소성에 대한 고찰 / The Site-Specificity of Sound Art in Relation to Space : Focusing on the Works of Max Neuhaus and Janet Cardiff. *서양미술사학회논문집*, 2016. 44: p. 235-256.
- [7] 김자현, 장., 탈경계 시대의 예술-사운드 아트 퍼포먼스와 현대음악의 유사점과 차이점 / The Art of Borderless Age-The Similarity and Difference between Sound Art Performance and Contemporary Music: Focusing on the Works of Three Sound Artists. *문화산업연구*, 2017. 17: p. 181-191.
- [8] 손영실, 김., 사운드 아트와 20세기의 실험음악. *지식의 지평*, 2016: p. 1-10.
- [9] Cage, J., *A year from Monday: new lectures and writings*. 2010: Wesleyan University Press.
- [10] Wikipedia, c. Musical notation. n.d. 1 November 2019 17:20 UTC 6 November 2019 11:16 UTC]; Available from: https://en.wikipedia.org/w/index.php?title=Musical_notation&oldid=924077526.
- [11] Parrish, C., *The notation of medieval music*. Vol. 1. 1978: Pendragon Press.
- [12] Wikipedia, c. List of musical symbols. n.d. 30 October 2019 12:48 UTC 6 November 2019 23:16 UTC].
- [13] *History of the Cylinder Phonograph*. Library of Congress.
- [14] *A Brief History of Recording to ca. 1950*. www.charm.rhul.ac.uk.
- [15] Robjohns, H., *A brief history of microphones*. 2001, *Microphone Data Book 2001*.
- [16] Wikipedia, c. Tape recorder. n.d. 31 October 2019 00:04 UTC 6 November 2019 15:14 UTC]; Available from: https://en.wikipedia.org/w/index.php?title=Tape_recorder&oldid=923820214.
- [17] Wikipedia, c. Sound recording and reproduction. n.d. 16 October 2019 10:04 UTC 6 November 2019 14:59 UTC].
- [18] Loy, G., Musicians make a standard: the MIDI phenomenon. *Computer Music Journal*, 1985. 9(4): p. 8-26.
- [19] Wikipedia, c. Digital audio workstation. n.d. 5 November 2019 03:16 UTC 6 November 2019 15:25 UTC].
- [20] 이은영, 디지털 미디어 시대의 음악산업과 테크놀러지의 상호작용: CMC적 관점에서 본 음악에 대한 Digital Technology의 사회적 영향에 대한 고찰, in *디지털 로 소통하기*, 시정근, Editor. 2007, 글누림: 서울.
- [21] 오희숙, *20세기 음악 1 역사·미학*. 2004, 서울: 심설당.
- [22] Kim-Cohen, S., *In the blink of an ear: toward a non-cochlear sonic art*. 2009: A&C Black.
- [23] Kahn, D., *The Arts of Sound Art and Music*, in *The Iowa Review Web*. 2006, University of Iowa. p. 1-11.
- [24] Russeth, A. *At the Venice Biennale, Worlds of Sound, from the Enigmatic to the Violent*. *ARTnews* 2017 [cited 2020 January 30, 2020]; Available from: <https://www.artnews.com/art-news/market/at-the-venice-biennale-worlds-of-sound-from-the-enigmatic-to-the-violent-8312/>.

- [25] 심상미, 사운드아트의 세부장르 분석연구. 2012, 연세대학교 커뮤니케이션대학원: 서울.
- [26] 김효숙, 미디어 퍼포먼스의 사례분석에 관한 연구: 노이즈폴드, 이둔, 태킷그룹을 중심으로. 디지털디자인학연구, 2016. 16(3): p. 39-48.
- [27] 박순영, 이., 김현주, 사운드 비주얼리제이션의 공간적 확장을 통한 미디어퍼포먼스:“Ta!(打-他) for realtime audio and video” 를 중심으로. 한국 HCI 학회 학술대회, 2012: p. 573-575.
- [28] 이안, [Exhibition/전시/에드윈 반 텔 하이드展] 에드윈 반 텔 하이드의 사운드아트, DJ Spooky의 시네마토그래피, in 미술세계. 2007. p. 84-87.