

<http://dx.doi.org/10.17703/JCCT.2022.8.5.171>

JCCT 2022-9-20

## 사운드아트 큐레이팅 연구

### Study of Sound Art Curating

임 산\*

Shan Lim\*

**요약** 본고는 20세기 중반 이후 펼쳐진 상호학제적인 융합적 예술실천의 핵심적 유형인 사운드아트 큐레이팅이 가지는 역사적 의미와 가치를 고찰한다. 이에 '사운드아트'의 시작에서 현재까지의 발전적 과정을 정리하되, '사운드'라는 재료가 기능한 시각예술의 맥락을 시대 순으로 살피고 주요한 사운드아트 전시의 큐레이팅 사례를 중심으로 '사운드'가 제공한 미학적 체험의 파장과 동시대적 의미를 분석하고자 한다. 이를 위하여 본문은 세 개의 섹션으로 구분하여 전개한다. 첫 번째 섹션에서는 19세기 후반 미래파와 다다이스트의 사운드 시에 뒤이어 1913년 마르셀 뒤샹이 음악 악보를 시각예술과 접목했던 시도 등이 아방가르드 작곡가 존 케이지의 시각적 음악에도 깊은 영향을 끼쳤음을 인식한다. 이에 이러한 배경이 '사운드'를 새로운 미디어로서 다루는 전시의 등장을 야기했음을 설명한다. 두 번째 섹션에서는 1970년대 들어서면서 예술적 미디어로서의 사운드가 시각성이 지배하는 전시공간과의 비판적 관계성을 성찰하게 하는 역할을 하게 되었음을 설명한다. 세 번째 섹션에서는 1980년대 이후 현재까지 관객이 전시장의 조직 내에서 마치 하나의 시각적 오브제처럼 사운드를 체험하도록 하는 큐레토리얼 방법론을 분석한다. 본고는 이러한 과정을 통해 전시장에서의 시각적 구조를 관습화 했던 역사적 실천을 비평적으로 대하며 동시대 예술현장에서 생명력 넘치는 사운드의 역할을 고민한 사운드아트 큐레이팅의 유의미한 방법론을 사유해 본다.

**주요어** : 사운드아트, 사운드아트 큐레이팅, 플럭서스, 음향공간, 큐레토리얼

**Abstract** This paper examines the historical meaning and value of sound art curating as a key type of interdisciplinary and convergence art practice that has been unfolding since the mid-20th century. Accordingly, this paper summarizes the developmental process from the beginning of 'sound art' to the present, but examines the context of visual art in which the material 'sound' functioned in chronological order, and focuses on curating cases of major sound art exhibitions. The purpose of this study is to analyze the impact and contemporary significance of the provided aesthetic experience. To this end, the text is divided into three sections and developed. The first section recognizes that the late 19th century futurist and Dadaist sound poetry, followed by Marcel Duchamp's 1913 attempt to combine musical score with visual art, had a profound influence on the visual music of avant-garde composer John Cage. This explains why this background caused the emergence of exhibitions dealing with 'sound' as a new medium. The second section explains that in the 1970s, sound as an artistic medium played a role in reflecting the critical relationship with the exhibition space dominated by visuality. In the third section, we analyze the curatorial methodology that allows the audience to experience sound as if it were a visual object within the organization of the exhibition hall from the 1980s to the present. Through this process, this paper critically treats the historical practice of customizing the perceptual structure in the exhibition hall, and considers the meaningful methodology of sound art curating considering the role of sound full of vitality in the contemporary art scene.

**Key words** : Sound Art, Sound Art Curating, Fluxus, Acoustic Space, Curatorial

\*정회원, 동덕여자대학교 부교수 (제1저자)  
접수일: 2022년 7월 28일, 수정완료일: 2022년 8월 22일  
게재확정일: 2022년 9월 5일

Received: July 28, 2022 / Revised: August 22, 2022

Accepted: September 5, 2022

\*Corresponding Author: slim2013@dongduk.ac.kr

Dept. of Curatorial Studies, Dongduk Women's University,  
Seoul Korea

## I. 서론

‘사운드아트 (Sound Art)’라는 현대예술의 장르는 전통적인 ‘음악’ 혹은 ‘전자음악’과 구별되어 시각예술 영역에서 사용된다. 그 용어의 첫 쓰임을 특정한 누구에게로 귀결시켜 규정하기는 어렵겠지만, 1960년대 이후 시각예술의 전시 현장에 ‘사운드’를 재료로 삼은 작품들이 등장하면서 하나의 예술형식으로서 ‘사운드아트’에 대한 인식적 접근은 시작되었다고 볼 수 있다.

‘사운드아트’ 용어가 전시 큐레이팅의 관점에서 출판물에 처음 사용된 것은 미국의 큐레이터 바바라 런던(Barbara London, 1946~)이 뉴욕 현대미술관에서 기획한 <사운드아트> 전시의 서문에서였다. 런던은 사운드아트가 새로운 표현 형식을 탐구하고 서로 다른 미디어 사이를 횡단함으로써 예술적 가능성의 범위를 확장하려는 동시대의 경향을 표명한다고 주장한 바 있다 [1].

이처럼 초기 사운드아트는 음악에 대한 ‘봉사’의 역할에서 벗어난, 그리하여 기존의 음악 영역에 의해 경계가 규정되지 않는 ‘사운드’를 탐색하였다. 예술적 매체이자 물질적 재료로서의 사운드는 음악에서 시각예술로 그 쓰임이 확장됨으로써, 음악뿐만 아니라 시각예술 현장의 모습 또한 바꾸었다. 해프닝, 플럭서스, 미니멀리즘, 퍼포먼스아트, 환경예술 등의 시각예술 분야는 예술현장에서의 ‘사운드’의 개념과 물질성에 대한 연구 기반을 음악학, 미술사, 음향학, 미디어연구, 사운드연구, 기술학 등 다양한 학제와 공유할 수밖에 없었다 [2].

그런 점에서 사운드아트 큐레이팅 연구는 단순히 사운드아트 작품을 대상으로 하는 전시 큐레토리얼 전략의 분석에 그칠 수 없을 것이다. 오히려 20세기 중반 이후 펼쳐진 상호학제적인 융합적 예술실천의 핵심적 유형으로서 가지는 그 역사적 의미와 가치를 향한 학술적 탐구여야 할 것이다. 이에 본고는 ‘사운드아트’의 시작에서 현재까지의 발전적 과정을 정리하되, ‘사운드’라는 재료가 기능한 시각예술의 맥락을 시대 순으로 살피면서도, 주요한 사운드아트 전시의 큐레이팅 사례를 중심으로 ‘사운드’가 제공한 미학적 체험의 파장과 동시대적 의미를 고찰하고자 한다.

## II. 본론: 사운드 아트 큐레이팅의 실천과 의미

### 1. 전시장에 등장한 ‘사운드’

19세기 후반 미래파와 다다이스트의 사운드 시, 그리고 뒤이어 1913년 마르셀 뒤샹(Marcel Duchamp; 1887~1968)이 음악 악보를 시각예술과 접목했던 시도들은 40여 년 후 아방가르드 작곡가 존 케이지(John Cage; 1912~1992)의 시각적 음악에도 깊은 영향을 끼쳤다. 존 케이지는 사운드를 비롯하여 오브제와 신체 행동까지 포섭하는 악보로서 음악을 규정하려고 하였다. 이런 방법론은 일상의 모든 것을 음악으로 전환하겠다는 것이다. 과연 무엇이 진정한 음악인지 질문하는 그의 시도는 그 유명한 작품 <4분 33초>(1952)를 통해 정점에 이르렀다.

1960년대 들어 플럭서스(Fluxus) 그룹의 이벤트는 음악의 기능에 대한 이해를 확장하였다. 작곡가 라 몬트 영(La Monte Young, 1935~)의 음악 악보는 행위의 지침으로 구성되었고, 조지 브레히트(George Brecht; 1926~2008)는 음악 악보의 관념을 오브제 생산에 접목하였다. 그런가하면 백남준은 사운드와 전자적 요소를 결합하여 마그네틱테이프 테크놀로지를 사용함으로써, 관습적으로 음악으로 여겨지던 것들을 총체적으로 문체시하며 음악의 존재론을 갱신하고자 하였다 [3].

이후 실험음악의 퍼포먼스, 그리고 시각예술가의 창작적 탐색은 ‘사운드’라는 새로운 미디어를 다루는 전시들에서 계속 발전해 나갔다. 전시의 조직자이자 비평가로서 큐레이터들은 그러한 전시를 새로운 예술 관념 창안의 매개체로 수용하였다. 가령 하랄트 제만(Harald Szeemann; 1933~2005)의 1969년 전시 <태도가 형식이 될 때(When Attitudes Become Form)>, 그리고 이듬해 열린 키네스틴 맥샤인(Kynaston McShine; 1935~2018)의 <정보(Information)> 전시 등을 그런 맥락에서 이해할 수 있을 것이다.

시각예술 속에서 사운드를 조망한 전시로는 1966년 넬슨-앳킨스 미술관에서 열린 <사운드, 빛, 그리고 고요: 수행하는 예술(Sound, Light, and Silence: Art that Performs)>을 예로 들 수 있겠다. 이 전시에서는 팝아트, 옵아트, 키네틱아트, 미니멀아트와 더불어 전자적 사운드 장치가 함께 선보였다. 당대 예술의 세 가지 특징적 모습을 사운드, 빛, 침묵으로 파악한 이 전시는 새로운 예술 스타일들을 서로 융합하기 위한 시도로서 마크 로스코, 라우센버그, 프랭크 스텔라, 도널드 저드를 비롯해 렌 라이의 키네틱 조각, 앤디 워홀의 영상, 그리고

하워드 존스의 빛과 사운드 설치작품 등을 소개하였다.

이렇게 사운드가 전자적 장치를 통해 예술적 재료로 변모하던 상황은 테크놀로지에 대한 예술가의 관심이 증폭되던 당대의 특징을 반영한다. <사운드, 빛, 그리고 고요> 전시가 열린 후 2년이 지나 같은 미술관에서 개최된 전시 <마법 극장(The Magic Theatre)>은 제목에서 암시하듯이 예상하지 못한 미적 체험을 관객에게 선사하였다. 지역의 산업체에서 기술력과 장비를 제공했고, 예술가는 기술자와의 협업을 통하여 사운드, 빛, 상호작용 등의 미학적 요소가 어우러진 환상적인 이미지를 연출할 수 있었다.

1966년에 라우센버그와 빌리 클뤼버가 기획하였던 <아홉 번의 저녁(Nine Evenings)> 프로젝트가 기반이 되어 설립된 예술과 테크놀로지 실험(Experiments in Art and Technology, EAT) 그룹이 미술가·작곡가·엔지니어·과학자 등과 함께 생산한 1970년 오사카 세계엑스포의 <펩시콜라 파빌리온>에서도 새로운 테크놀로지를 사용한 사운드가 생성한 환경이 관객의 감각적 세계를 더욱 넓혀주었다.



그림 1. 예술과 테크놀로지 실험, <펩시콜라 파빌리온>, 오사카 세계엑스포, 1970

Figure 1. Experiments in Art and Technology(EAT), <Pepsi-Cola Pavilion>, World Fair Expo, Osaka, 1970

컴퓨터를 통한 예술적 실험을 대표하는 역사적 전시 <사이버네틱 세렌디피티(Cybernetic Serendipity)>에서도 사운드는 등장하였다. 앞서 언급한 <아홉 번의 저녁> 프로젝트에서처럼, 전시에 작품을 출품한 작가들 중에는 엔지니어가 포함되었다. 1968년 런던 현대미술 연구소(ICA)에서 개최된 이 전시에서는 컴퓨터가 생산한 악보와 사운드, 음악적 효과음 등이 선보였다. 이러한

기계 음악의 결과물로서의 사운드와 더불어, 관객들이 마이크에 대고 부르는 노래 소리 또한 음향적 공간 형성에 기여하였다.

이렇게 테크놀로지와 과학이 시각예술 영역에 스며들기 시작한 1960년대 전시장에서는 전통적인 물질, 가령 나무나 돌 같은 자연적 재료의 자리를 대신하는 플라스틱이나 크롬 같은 새로운 인공적 물질과 전자적 사운드가 표명하는 새로운 물질성이 활발하게 드러났다. 물론 이러한 변화는 당대 산업자본주의가 생산한 전자제품의 대중화 현상과 맞물린다. 뿐만 아니라 시각예술에서의 전통적인 형식 규범을 넘어서는 예술적 미디어를 통제하려는 예술가들이 등장함으로써, 시각예술 전시 유형의 혁신이 이루어진 것이다.

<사운드, 빛, 그리고 고요>, <아홉 번의 저녁>, <마법 극장>, <사이버네틱 세렌디피티> 등의 전시는 바로 그러한 시대적 변화를 상징적으로 보여주는 계기였다고 말할 수 있다. 이는 예술과 테크놀로지의 상호적 융합의 역사이면서, 동시에 시각예술가와 음악가의 협업의 증거이기도 하다. 시간적 미디어로서 사운드가 공간과 교호하면서 ‘공간적’ 사운드의 구축이라는 새로운 감각 구조를 창조하였다. 그럼으로써 시각예술은 시간 기반 미디어에 의한 ‘지속’ 개념의 창출 전략에 개방된 것이다.

따라서 당시 이러한 모습과 함께 한 전시회의 큐레이터들에게는 전시 공간을 비롯해 시간성과 음악가까지 모두 포괄해야 하는 과업이 부여되었다. 전시회 자체는 해프닝, 환경, 혹은 극장으로 변모하였다. 애초 주어진 공간적 정체성과 기능의 범주는 더욱 넓어졌다. 관객 역시 시각적 체험에 제한되지 않으며 때로는 사운드의 청취자로서, 때로는 사운드 생산의 참여자가 되어 전시에 개입하였다. 그럼으로써 그동안 시각예술 전시장에서 비활성화 되었던 청각적 인식을 적극 수행하게 되었다.

## 2. 사운드 청취를 위한 큐레토리얼 방법의 개발

1970년대 들어서면서 미적 미디어로서 사운드는 시각성이 지배하던 전시공간과의 비평적 관계성을 사유하게 하는 역할을 하게 된다. 뉴욕 현대미술관은 1969년 12월 30일부터 1970년 3월 1일까지 전시 <공간(Spaces)>을 개최하였다. 이 전시에서는 오늘날 흔히 설치미술이라 칭할 수 있는 작품들이 주로 출품되었는데, 사운드 설치라 할 만한 작품도 몇 점 있었다. 전시

제목이 암시하듯, 참여 작가들은 각각 별도의 디자인으로 구성된 특정 공간을 배정받아 그곳에서 자신의 작품을 디스플레이 했다. 당시 언론에서는 이런 모습을 다룰 때 “환경”, 혹은 “상황” 등의 용어로 표현했다 [4].

이 전시의 큐레이터 제니퍼 리히트는 자신이 책임져야 하는 전시장의 공간을 예술가들이 각각 통제할 자신만의 공간으로 설정하였다. 관객은 개별 작가의 내부 공간 내에 들어갔을 때, 완결된 예술적 오브제가 아닌 어떤 “조건들의 세트”를 만나게 된다 [5]. 리히트는 미술관의 공간이 ‘살아있는’ 실험을 위한 ‘상황’처럼 사용되길 원하였고, 관객을 작품의 내부로 포섭할 수 있기를 기대하였다.

전시한 작가들 중에 마이클 애셔(Michael Asher; 1943~2012)와 예술과 테크놀로지 그룹 펄사(Pulsa)가 사운드 설치작품을 선보였다. 애셔의 경우, 어두컴컴한 구조물에 아무 물건도 보이지 않게 하며 천장은 낮게 만들었다. 거의 고요에 가까운 상황이었다. 그러나 마치 에어컨 작동소리 같은 인위적인 노이즈만 들리게 하였다. 그 백색소음을 생성하는 전자장치들, 가령 노이즈 생성기, 발진기, 앰프 등은 관객의 육안으로는 찾을 수 없게 숨겨두었다 [6].



그림 2. 펄사 그룹의 사운드설치작품. 뉴욕 현대미술관 조각공원, 1970.

Figure 2. Pulsa's sound installation work, Sculpture garden in MoMA, New York, 1970.

애셔의 작품과는 대조적으로 펄사 그룹의 설치의 조각정원에 자리했다. 그래서 방문객들은 미술관의 밖으로 나갈 수밖에 없었다. 애셔의 ‘얕은’ 고요함과 달리 펄사의 작품에서는 사운드가 잘 들리고, 심지어 부산하고 시끄러울 정도였다. 이 작품은 정원을 찾은 미술관

방문객들의 움직임을 추적하는 자동반응 환경을 구축하였다. 전자자기장 센서는 그들의 신체 위치에 반응하였고, 그에 따라 정원의 사운드와 빛이 바뀌었다.

만일 펄사의 작품이 미술관 내부에 디스플레이 되었다면 어떠했을까? 작품의 사운드와 빛이 다른 작품 감상을 방해했다면 방문객들은 짜증을 내고 미술관을 떠났을지 모른다. 큐레이터의 선택이 이런 문제점을 차단한 셈이다. 우리는 눈을 감을 수는 있지만, 귀를 닫을 수는 없다. 그렇다면 펄사의 의도는 무엇일까? 엔지니어들로 구성된 펄사의 작품은 전통적인 화이트큐브의 ‘고요한 조건’에 도전하였다고 평가할 수 있다. 사실상 뉴욕 현대미술관에서의 이런 시도는 1970년대 초 사운드를 동반한 환경미술 혹은 설치미술의 경향성을 대표한다.

그런가 하면 시각예술과 음악의 경계를 점차 흐리게 만드는 데 사운드아트는 지속적으로 기여하였다. 음악과 그에 동반하는 장치가 전시장에 등장함으로써 좀 더 질서가 잡힌 새로운 조망에서 사운드를 감상할 수 있게 하는 큐레이팅을 필요로 하게 된다. 1973년 런던 왕립 예술대학 아트갤러리에서 열린 <1959년~73년, 예술작품으로서 기록(Record as Artwork 1959-73)>과 로스 앤젤레스 현대미술관에서 열린 <서사 주제/오디오 작품들, 예술가 카세트의 전시(Narrative Theme/Audio Works, An Exhibition of Artists Cassettes)> 등의 전시에서 큐레이터는 수많은 사운드 작품들을 위해 헤드폰을 설치한 청취 공간을 마련하였다.

헤드폰을 사용한 것은 한정된 전시 공간에서 관객들이 음악적 청취와 유사한 몰입을 할 수 있게 유도하기 위한 큐레토리얼 방법이였다 [7]. 오늘날 헤드폰을 벽에 걸어 두는 것은 사운드아트 작품의 디스플레이에서 흔하게 볼 수 있는 포맷이 되었지만, 그보다는 미술관에서의 감각적 위계 내에서 시각적인 것이 지배했던 오랜 역사를 거친 후 이제는 더 이상 사운드가 시각예술 전시장에서 주변부에 그치지 않고 음악의 영역을 자유롭게 전유할 것이라는 소박한 예견이었다고 볼 수도 있겠다.

### 3. 사운드와 이미지의 결합

사운드아트는 1980년대부터 본격적으로 장르로서의 위상을 정리한다. 1980년 베를린 쿤스트아카데미의 <눈과 귀를 위하여(Für Augen ind Ohren)>, 1983년 뉴욕 조각센터와 BACA/DCC 갤러리에서 열린 <사운드/

아트(Sound/Art) 전시 등이 그러한 변화를 대표한다.

큐레이팅의 역사에서 전설로 언급되는 인물인 르네 블록(René Block, 1942~)이 기획한 <눈과 귀를 위하여>는 20세기의 시작부터 1970년대 말까지 시각예술가와 실험적 작곡가들이 사운드를 활용하여 기존의 예술 형식적 관습을 무너뜨린 실험 작례들을 소개하였다. 블록은 아방가르드적 사운드아트를 다양한 스펙트럼으로 정리하면서, 130여 명 가까운 시각예술가·연주자·작곡가·테크놀로지 개발자 등이 펼치는 사운드설치, 퍼포먼스, 실험음악 녹음, 해프닝, 플럭서스 이벤트 등을 역사화하는 작업을 진행하였다.

반면에 이보다 규모는 작은 23명의 작가들이 참여한 <사운드/아트> 전시는 아방가르드 작곡가이자 사운드아트재단을 설립한 윌리엄 헬러만(William Hellermann, 1939~)이 기획하였다. 두 전시 모두 사운드와 시각예술 사이의 관계성에 초점을 맞춘 큐레이팅으로서, 시각예술에 사운드가 개입된 실천이 다감각적 예술의 표명을 향한 자연스러운 움직임이라는 점을 강조하였다.

<사운드/아트> 전시의 도록에 글을 쓴 도널드 고다드(Donald Goddard; 1934~2021)는 시각예술가, 작곡가, 안무가, 문학가, 건축가 사이의 협업을 전시의 특징으로 규정하였다. 그는 사운드는 이미지와 연결되었을 때만 이해될 수 있다고 언급하면서, 사운드아트는 더 이상 시각예술의 하위에 그치지 않는다고 주장하였다 [8]. 특히 관객참여를 통해 작품의 의미가 완성되는 구조에서 전시장에서 사운드를 체험한다는 것은 단순한 녹음 청취와 달랐기 때문에 더욱 그러했다.

1960년대에 사운드아트 전시의 큐레이팅은 소리라는 새로운 미디어 그 자체와의 실험을 통해 전시장에서 시각예술과의 자유로운 혼재를 용인하였다면, 1970년대 이후로는 사운드 작품이 하나의 장소를 점유하게 함으로써 다양한 음악적 작품과 녹음 작업이 전시장에서 다른 사운드와 섞이지 않으면서 전시의 개념적 대화에 참여할 수 있게 하는 큐레이팅이 전개되었다. 관객이 전시장의 조직 내에서 사운드를 마치 하나의 시각적 오브제처럼 체험하도록 사운드를 다루는 큐레토리얼 방법론으로 자리 잡게 되었다.

이러한 경향을 반영한 전시의 사례로, 2000년에 런던 헤이워드 갤러리에서 열린 전시 <소닉 붐(Sonic Boom)>을 살펴보자. 이 전시에서는 1990년대에 행해진 테크노음악, 레ιβ 음악, 사운드아트 등이 한 자리에 모였다.

전시 큐레이터 데이비드 톱은 다종의 사운드가 흘러 넘치는 일상을 주목하고, 자신의 큐레이팅 방법론을 전통적인 방식에서 찾고자 하였다. 즉 가벽을 설치하여 사운드를 위한 별도의 방을 만들어서 각각의 소리 이벤트를 보호하겠다는 것이다.

이러한 시도는 전시장에서의 선형적 체험을 유지하려는 큐레이팅이다. 커뮤니케이션 이론가 마셜 매클루언(Marshall McLuhan; 1911~1980)에 따르면, 인간의 눈은 단일한 어떤 측면들을 분리하거나 포착할 수 있는 우리의 유일한 감각으로서 세상 사물들을 하나하나 차례차례 인식해야 한다. 이와 달리 귀는 모든 방향에서 나는 사운드를 '동시적으로' 들을 수 있다. 그래서 음향적 세계에서 사는 우리는 커뮤니케이션 영역의 중심에 살며 모든 측면에서 동시적으로 감각 데이터의 공세 속에 놓인다. 이러한 모습이 바로 매클루언의 “음향공간(acoustic space)” 개념의 등장 맥락이다 [9].

그렇다면 위와 같은 매클루언의 사유에 비추어 보면, 사운드와 이미지를 서로 연관시키는 데 초점을 두는 큐레이팅은 전시장에서 선형적 체험을 유지하면서도, 시각공간의 선형성을 음향공간의 동시성으로 전환시키지 않는다. 즉 동시성을 포기한 정태적 사운드는 디스플레이 미로를 따라 정렬된 수행을 기다린다. 관객은 사운드를 배출하는 원천을 볼 때에만 오직 사운드를 들을 수 있다.

이런 식의 큐레이팅은 작품의 효과를 그것의 개념적이고 시각적인 요소들에 근거를 두면서 청각적 속성들을 드러낸다. 이에 따라 의미있는 언어적 차원에 향한 인간의 다중 감각적 지각을 지원하게 된다. 사실상 이는 사운드아트 작품에 담긴 사운드의 현상학적 함의를 통제할 수 있는 우리의 지각 시스템을 강조하는 것이다. 감각을 제어하는 이러한 큐레이팅은 특정 서사를 생성하는 데 활용됨으로써, 관객들은 스스로가 듣는 것과 관계성을 맺을 수 있게 된다.

사운드가 더 이상 시각예술에 부속된 미디어로 존재하지 않고 오히려 그 자체가 하나의 시각적 오브제로서 자리를 잡게 되는 상황은 최근의 전시에서 그 형태가 더욱 다양해지고 있다. 2019년 쉬린 쿤스트할레 프랑크푸르트에서 열린 전시 <거대한 오케스트라(Big Orchestra: Music with Sculptures of Contemporary Art)>의 큐레이터 마티아스 울리히는 플럭서스 이벤트로부터 영감을 받고 전시장과 콘서트홀을 병치시키는 전략을

백하였다. 그래서 출품 작품들은 마치 음악악기 같은 기능을 수행하였다. 워크숍, 콘서트, 퍼포먼스 등 다양한 포맷에서 작품 혹은 악기가 활성화되었다. 촬영된 연주 장면이 상영되는 모니터의 사운드는 헤드폰을 통해 관객에게 제공되었다 [10].

이 전시는 그 자체로 지속적인 유동의 상태, 즉 조각적 악기들의 연주에 초점을 두었다. 전시장은 콘서트홀로 바뀌었고, 사운드의 라이브니스가 강조되었다. 미술과 음악의 범주를 확장하려 했던 과거 플럭서스의 실험은 이제 다양한 미디어와 재료들이 결합하여 만들어 낸 ‘공간적’ 음악으로서의 전시로 이어진다. 공간 자체에 귀를 기울이게 하여 사운드를 포섭하는 이러한 큐레이팅은 전시를 하나의 ‘전체’ 사운드로 통합하려는 방법론이라 할 수 있다.

### III. 결 론

20세기 중반, 시각예술가와 음악가는 미디어 사이의 경계를 무너트리면서 ‘사운드’라는 새로운 미적 물질을 탐구하였다. 아방가르드 음악가는 미술관과 갤러리에서 ‘신음악(New Music)’을 공연할 수 있도록 초대받았다. 이후 존 케이지의 후예인 플럭서스의 해프닝과 이벤트는 1960년대 시각예술가의 사운드 탐구에 강력하고 실질적인 영감을 주었다.

본고에서는 이러한 예술사적 변화에 주목하며 1960년대에 사운드의 역할을 갱신하며 그 역할을 정립하기 위한 실천으로서 <소리, 빛, 그리고 고요> 전시와 <사이버네틱 세렌디피티> 전시의 큐레이팅을 살펴보았다. 이들 전시의 큐레이터들은 갤러리 공간에서 자유롭게 사운드의 실험적 표명을 가능하게 하면서 전시 자체를 하나의 환경 혹은 상황으로 전환시켰다.

그러나 1970년대 이후 오늘날에 이르기까지 사운드 아트의 큐레이팅은 관객이 사운드를 개별적으로 들을 수 있는 방법과 시점을 다양하게 통제함으로써 전시장에서의 사운드 체험을 좀 더 조직화하는 방향으로 발전하고 있다. 이 과정은 별도의 청취 장치를 배치하는 디스플레이 포맷을 필요로 했다.

이러한 사운드아트 큐레이팅은 결국 시각중심적인 전시장 내 체험의 감각계를 혁신하는 시도이면서도, 예술 장르들 사이의 상호작용적 실험을 통해 전통적 전시 제도공간의 미적 편향과 한계를 확인하려는 의도를

강조한다. 이러한 시도는 전시장에서의 지각적 구조를 관습화 했던 역사적 실천에 비평적으로 응하며 동시대 예술현장에서 생명력 넘치는 사운드의 역할을 고민하는 큐레이터에게 유의미한 방법론을 제안한다.

### References

- [1] Barbara London, “Museum Exhibition Features Works Incorporating Sound,” *The Museum of Modern Art Press Release*, No.41, 1979.
- [2] Irene Eunyoung Lee, “The Evolving Sound Art (Part 1): Sonic Singularities and Chronicle Traces,” *The Journal of Convergence on Culture Technology (JCCT)*, Vol.6, No.1, 2020, 396. <http://dx.doi.org/10.17703/JCCT.2020.6.1.395>
- [3] Shan Lim, *Aesthetics of Convergence: Nam June Paik’s Early Works in Germany, 1956–1963*, Paju: Maronie Books, 2012.
- [4] Richard Kostelanetz, *The Theatre of Mixed-Means: An Introduction to Happenings, Kinetic Environments, and other Mixed Presentation*, New York: Dial Press, 1968.
- [5] Jennifer Licht, *Spaces*, New York: The Museum of Modern Art, 1970, p.8.
- [6] MoMA Exhibition 0917b Master Checklist. <http://www.moma.org/calendar/exhibitions/2698?locale=en> (Accessed 09 July 2022).
- [7] Charles Stankieveh, “From Stereoscopes to Headphones: An Acoustic Spatialization of Subjectivity,” *Leonard Music Journal*, 2007, Vol. 17, 55–59.
- [8] Donald Goddard, *Sound/Art*, New York: The Foundation, 1983.
- [9] Marshall McLuhan, “Living in as Acoustic World.” Public lecture presented at University of South Florida, 1970. <http://www.marshallmcluhan.com/lecture/1970-living-in-an-acoustic-world/> (Accessed 08 July 2022).
- [10] e-flux Announcement, “Big Orchestra”, <https://www.e-flux.com/announcements/251171/big-orchestra/> (Accessed 09 July, 2022).

※ 이 논문은 2021년도 동덕여자대학교 학술연구비 지원에 의하여 수행된 것임(This work was supported by the Dongduk Women’s University grant).