

사운드아트 담론의 출발*: 그 개념의 불확실성, 폭넓은 역사, 실천적 양상에 관하여

김 경 화

(한양대학교 연구부교수)

1. 들어가는 글

요즈음의 예술 창작 현장을 둘러보면 소리를 주제로 무엇인가를 표현하고 전달하는 소리작품(sound work)이나 관객의 소리 듣기 체험을 유도하는 소리활동(sonic activity)이 종종 발견된다. 이러한 소리기반의 예술 활동은 폭넓게 ‘사운드아트’(Sound Art)라고 불린다. 사운드아트에서 소리는 창작의 재료이자 표현의 수단이며 작품의 주제가 되기도 한다. 사운드아트의 작업은 주로 소리를 발생시키는 장치를 고안하거나 인공의 방식으로 소리를 생산하고 그렇지 않으면 자연환경이나 일상의 소리를 녹음으로 채집하여 만들어낸 결과물을 특정 공간이나 장소에 설치하는 방식으로 이루어진다. 그 작업의 결과물은 작가가 제작한 하드웨어나 스피커, 헤드폰, 이어폰 등의 청취 디바이스를 통해 들려진다.

일반적으로 사운드아트 작품은 전통적인 음악회장에서 벗어나 미술관, 갤러리, 대안 공간 등의 전시공간에서 소리 전시의 형태로 선보이거나 공공 예술의 실천으로서 대중이 모이는 공원이나 광장 같은 장소에서 현장 체험 이벤트로 일어나기도 한다. 최근 사운드아트는 예술을 위한 제도적 공간만이 아니라 일

* 이 논문은 2022년 대한민국 교육부와 한국연구재단의 지원을 받아 수행된 연구임 (NRF-2022S1A5C2A02092428).

상생활 공간, 물리적 공간만이 아니라 가상의 공간, 소셜미디어를 활용한 온라인 공간에서 활발하게 일어나고 있다. 최근 디지털 기술과 다중매체의 발달로 가상의 공간 구현이나 몰입형, 체험형 소리 창작과 감각적, 신체적 소리 경험으로 그 활동 반경을 확장하고 있다.

지난해 국립현대미술관 청주 미술품수장센터는 <MMCA 청주프로젝트 2022: '도시공명'>(MMCA Cheongju Project: 'Urban Resonance')이라는 주제로 사운드아트 전시를 선보였다. 네 팀의 사운드아티스트가 참여하여 도시와 일상생활 공간의 소리에 귀 기울이고, 듣기 경험을 유도하는 소리기반의 작품을 중점적으로 다루는 기획 전시였다. 도시와 일상공간을 '청각적'으로 감각하고 인지하도록 의도한 이 전시는 최근 두드러지게 나타나는 사운드아트의 경향을 반영하는 것이었다.¹⁾ 동시대 예술 현장에서 새롭게 부상하고 있는 사운드아트가 공공 미술기관의 주도로 기획되었다는 사실은 여러 면에서 고무적이었다.

최근 크고 작은 미술관이나 갤러리, 대안 공간 등의 다양한 전시 공간에서 사운드아트 창작물들은 어렵지 않게 발견된다. 그럼에도 여전히 국내에서 사운드아트는 제도에서 벗어난 독립 예술가들의 개별 활동 내지는 실험성이 짙은 신생의 예술운동 정도로 인식되는 경향이 있다. 이러한 실정에서 공공성을 주도하는 현대 미술기관이 소리기반의 전시 프로젝트를 추진했다는 것은 그 자체로 상징적인 사건이었다. 그간 개별적으로 시도되던 사운드아트의 새로운 추세를 현대미술관의 사운드아트 프로젝트를 통해 공식적으로 반영했다는 점에서도 이 프로젝트는 한창 진행 중인 동시대의 예술 변화의 흐름을 읽어내고 가시화한 것이었다.

무엇보다 주목할 만한 것은 이 프로젝트가 특정한 공간에 소리 나는 오브제를 설치하는 기존의 사운드아트와 다르게 일상적이고 익숙한 소리들을 낯선 환경과 공간, 장소로 이끌어와 그로부터 다양한 청각경험을 제안하고 듣기행위로부터 발생할 수 있는 의미들을 자연스럽게 부각시켰다는 것이다.²⁾ 이 전시는

1) <MMCA 청주프로젝트 2022, '도시공명'>에서는 김서량, 팀트라이어드, 김준, 권병준 작가가 참여했다. 각각 '도시와 공장', '도시 재생과 순환', '도시와 자연', '도시와 전쟁'이라는 주제로 미술관 복도, 유희 공간, 야외 광장에서 사운드전시를 선보였다. 도시 소음부터 자연의 소리, 전쟁의 소리까지 우리 삶 속에서 경험되는 여러 소리들을 다양한 방식으로 전시했다.

2) 현오아, "기획의 글, MMCA 청주프로젝트 2022: 도시공명," 『MMCA 청주프로젝트

암실에 스피커만을 배치하여 그 속에서 오롯이 소리에만 집중할 수 있도록 청각환경을 조성하거나 작가가 만들어낸 소리가 야외 광장의 주변 환경에 녹아들도록 설계하여 헤드폰을 착용한 경험자가 사운드워크(sound walk)를 진행하는 동안 그 소리 이벤트에 참여하도록 유도한 것이었다. 대중의 인식을 고려할 때 미술관에서 이러한 소리경험은 매우 생소한 도전일 수 있다. 그러나 이 프로젝트는 단순히 시각경험을 보조하는 수단으로서 소리에 접근하기보다는 오히려 경험자의 듣기행위를 강조하도록 접근하면서 소리와 듣기의 중요성이 부각되는 동시대의 시의성 있는 주제에 화답했다. 동시에 그에 발맞추어 변화하는 사운드아트의 새로운 경향성을 민감하게 포착했다.

사운드아트는 20세기의 여러 아방가르드 활동에서 그 기원을 찾을 만큼 다양한 예술적 시도들이 거듭되며 지금의 모습을 갖추게 되었다. 또 디지털 기술, 다중 매체가 발달하면서 그 범위는 단 하나의 경향으로 읽어낼 수 없을 만큼 다양해지고 복잡해졌다. 그럼에도 사운드아트는 그 개념조차 명확히 정립하기 어려운 모호한 예술 영역으로 인식되고 있다. 이 연구는 바로 이에 대한 문제 의식과 함께 시작되었다. 이 연구에서는 사운드아트를 개념적으로 규정하거나 그 개별 작품을 이론가의 시각으로 분석하기보다는 그 개념적 불확실성이 어디에서 기인했는지 살핀다. 그와 함께 사운드아트의 개념 범주와 의미 규정을 둘러싼 이론가, 학자, 아티스트, 큐레이터 등의 이 분야 참여자들의 논쟁과 담론을 검토한다. 사운드아트의 성격과 지향성을 이해하기 위해 이 새로운 예술이 형성되는 데 영향을 준 역사적 작업들도 고찰한다. 그로부터 사운드아트가 어떠한 역사적 맥락을 갖는지 파악한다. 또한 사운드아트가 음악과 구분되는 지점을 검토하여 그것이 드러내는 기본적 특성을 이해한다. 마지막으로 사운드아트의 매체 특정적 성격과 소리작품이 제시하는 중요한 부분의 하나인 듣기의 경험에 관심을 기울여 그 다양한 실천적 양상을 관찰한다. 이러한 작업을 통해 동시대의 다양한 관점과 이슈를 드러내며 무한한 예술적 잠재성을 보이는 이 새로운 예술 현상을 이해해 본다.

II. 본문

1. 사운드아트, 그 개념의 불확실성에 대하여

‘사운드아트’라는 용어는 21세기가 시작되면서부터 특히 광범위하게 사용되고 있다. 그러나 그 의미를 둘러싼 오해와 논쟁은 여전히 지속된다. 『그로브 예술 사전』의 저자 캐일럽 켈리(Caleb Kelly)는 이러한 논쟁의 근원이 사운드아트 가 걸치고 있는 두 영역, 즉 시각예술과 실험음악 간의 서로 다른 개념 이해와 용어 사용에서 기인한다고 보았다. 켈리의 견해는 “시각예술에서 이 용어가 다소 부정확하게 사용”되고 있으며 “실험음악에서 그것을 확대 사용”하고 있기 때문에 그 정체를 파악하는데 혼란을 준다는 것이다.³⁾

켈리의 지적대로 미술계에서는 사운드아트를 시각예술로 간주하며 그 핵심 주제인 소리를 영상이나 퍼포먼스 등의 시각 요소를 보완하는 장치로, 혹은 그것을 잘 감상하도록 돕는 보조적 수단 정도로 여기는 경향이 있다. 반면 음악계에서는 소리작업을 하는 사운드아트를 서양 예술 음악의 제도와 관행에서 벗어난 비주류의 음악 활동쯤으로 간주한다. 한편 사운드아트 영역을 주도하는 실험음악계에서는 서양 음악 전통과 정전의 이슈를 비켜가기 위한 언어적 표현으로 이 용어를 지나치게 확대 사용한다. 이를테면 전통적인 음악 제도와 관행의 범주를 넘어서는 여러 소리 작업을 음악 대신 사운드아트라는 명칭으로, 소리작품의 창작자를 작곡가 대신 사운드아티스트로, 프로그램 설계와 기획을 큐레이팅으로 표현하곤 한다. 그뿐 아니라 최근 추세를 반영하여 소리와 미디어를 활용한 예술 창작과 실행, 음악회장 대신 미술관이나 갤러리, 대안 공간, 또는 SNS나 유튜브 같은 소셜미디어를 활용하여 온라인 공간에서 창작물을 선보이고 공유하며 네트워킹하는 모든 활동을 폭넓게 사운드아트라는 용어로 설명하기도 한다. 이처럼 사운드아트가 새로운 예술 범주로 떠오르고 있는 현 시점에서 그에 대한 부정확한 이해와 무분별한 용어 사용은 이 새로운 예술 범주와 다양한 활동을 파악하고 그 의미를 포착해 내는 데 혼란을 가중시킨다. 제대로 된 용어 이해부터 어려움을 겪고 있는 지금의 실정에도 불구하고 사운드아트의

3) Caleb Kelly, “Sound and Art, (V.) Sound in Sound Art,” in *Grove Art Online*, <https://www.oxfordartonline.com> [2023년 1월 20일 접속].

장은 이미 상당한 진전을 이루고 있으며 새로운 시도를 거듭하면서 초기의 형태와는 구분될 만한 변화의 양상을 끊임없이 드러내고 있다.

『사운드 아트』(*Sound Art*)의 저자 톰 홀즈(Thom Holmes)는 “만약 100년 전, 누군가에게 사운드아트란 무엇인가?” 라는 질문을 던진다면 그 대답은 놀랍게도 “오늘날 우리의 반응과 별반 다르지 않을 것”⁴⁾이라고 언급한다. 이 용어를 단 하나의 의미로 개념화하는 것이 쉽지 않다는 것을 지적한 것이다. 그는 사운드아트를 하나의 의미로 규정하기보다는 차라리 그 개념의 출발과 다양한 역사적 창작물, 현재의 활동 양상을 소개하며 그것이 아우르는 폭넓은 범위를 다루는 방법을 택한다. 홀즈의 이러한 접근은 ‘사운드아트’로 불리는 예술 활동이 얼마나 다양한 양상을 띠는지, 얼마나 세분화되어 있으며, 변화를 거듭하고 있는지, 그러므로 하나의 환원적 의미로 설명하는 것이 얼마나 어렵고 무모한 일인지를 보여준다.

사운드아트는 소리를 의미하는 ‘Sound’와 미술, 혹은 예술을 의미하는 ‘Art’라는 두 단어가 결합하여 만들어진 합성어(hybrid term)다. 청각언어인 소리와 시각예술의 혼종으로 이루어진 이 개념은 태생적으로 하나의 예술 경계 안에서 그 의미와 쓰임을 포착해 내기 어렵다. 사운드아트는 소리를 기반으로 하지만 그렇다고 음악으로 단정할 수 없다. 회화, 조각, 조형, 공간, 디자인 등의 개념과 연결되지만 그렇다고 미술영역으로 한정하기도 어렵다. 미디어를 주로 활용하지만 그 관심 주제와 표현 방식에 있어서는 미디어아트의 그것을 넘어선다.

일반적으로 무언가를 정의할 때 우리는 정의의 범주에 포함되지 않는 나머지를 배제하면서, 즉 그것이 아닌 것들을 제거해가면서 정의하고자 하는 무엇인가의 의미를 선명하게 드러내는 방식을 취한다. 정의의 대상이나 체계의 공통성을 찾아 계열화하고 이를 동일성의 범주로 환원하는 것이다. 그러나 이러한 개념 정의 방식은 사운드아트를 정의하는 데 적합해 보이지 않는다. 사운드아트는 다양한 소리의 범주를 포함할 뿐 아니라 서로 다른 예술 영역에 걸쳐있으며, 경계의 제한성을 벗어나고, 상이한 개념, 상이한 이슈들과 만나고 접촉하여 끊임없이 새로운 맥락과 의미를 생성하기 때문이다. 또 거기에 미디어를 더해

4) Thom Holmes, *Sound Art: Concepts and Practices* (New York: Routledge, 2022), 서문, viii.

조합(combination)하기도 한다. 시각예술과 청각예술, 그림, 조각, 조형, 영상과 소리, 음악, 소음, 소리 환경, 음악과 비음악, 보기와 듣기, 예술과 일상 등의 수많은 개념적 경계를 자유롭게 가로지르고 통합한다. 이처럼 상이한 것을 연결하고 관계를 형성하며 끊임없이 새로운 계열을 만들어내고 새로운 의미를 생성하는 사운드아트에의 복합적인 범주는 단 하나의 개념 체계 안에서 환원적으로 정의하기 어렵다. 만약 그렇다면 그 안에서 일어나는 수많은 현상을 포착하는 데 실패할 수밖에 없다.

사운드아트 이론가 산네 크로그 그로스(Sanne Krogh Groth)와 홀거 슈츠(Holger Schulze)는 사운드아트에의 의미 규명에 관한 논쟁이 처음부터 숙명적인 것이었다고 지적한다. 이론가와 예술실행가 사이의 상반된 입장이 타협 불가능한 대립의 상황을 만들어낸다고 본 것이다. 그로스와 슈츠에 따르면 이 ‘소리 내는 예술’(sounding art)이 시작되면서부터 학자나 이론가들은 그에 관여하는 이해관계자들도 모두가 동의할 만한 반박 불가능한 정의를 내리려 했다. 반면 실천 영역에 있는 사운드아티스트나 사운드디자이너들은 일단 이론가들이 세워놓은 정의로부터 결점을 드러내고 그 의미를 열어두기를 원했고, 동시대의 시각으로 확장을 시도하거나 사운드아트에 대한 예술가 고유의 독창적 관점을 지속적으로 찾으려 했다. 뿐만 아니라 끊임없이 공공 프로젝트를 진행하면서 그들이 사운드아트에의 고유한 부분이라 간주하는 문화 실천적 인공물을 만들어내려 했고 다양한 사회 이슈에 반응함으로써 예술의 사회 문화적 실천 가능성을 모색하고자 했다.⁵⁾ 이론가들에 의해 일단 개념 정의가 이루어지면 그 정의는 다른 활동으로 반박되고, 새로운 개념은 또 다른 활동을 포괄할 수 없는 구조가 반복되고 있다.

그러므로 그로스와 슈츠는 이 예술 범주를 차라리 한창 진행 중인 생생하고 역동적인 담론으로 이해할 필요가 있다고 주장한다.⁶⁾ 두 저자는 이 담론의 참여자들이 현재 상용되는 정의에 모두가 동의하지 않지만 지속적인 논의의 필요성에는 공통적으로 동의한다는 것을 주목한다. 지금까지 소리를 중심으로 이루

5) Sanne Krogh Groth and Holger Schulze (eds.), *The Bloomsbury Handbook of Sound Art* (New York: Bloomsbury Academic, 2020), 10.

6) Groth and Schulze (eds.), *The Bloomsbury Handbook of Sound Art*, 10 참조.

어지는 예술적 시도와 행위의 다양성만큼이나 다양한 표현 형식들이 생겨났고 그에 대한 상반된 입장과 타협할 수 없는 대립의 가능성도 늘 존재해 왔다. 그러나 이 쟁점들을 드러내고 수용하는 논의의 장 한가운데서 이 새로운 예술 형태를 이해할 수 있는 언어적 표현과 지식이 산출될 수 있다는 것이다. 사운드아트 담론 안에서 소리 조각(sound sculpture), 소리 설치(sound installation), 청각 공간(acoustic space), 필드 리코딩(field recording), 좀 더 최근에는 녹음된 소리작품의 온라인 스트리밍(online streaming with recorded sound work), 환경적 사운드아트(environmental sound art), 생태학적 사운드아트(ecological sound art) 등의 개념들이 생겨났다. 또 소리 창작물이 사회, 문화, 예술적 이슈와 어떻게 접합하느냐에 따라 새로운 개념과 의미들이 지속적으로 생성되고 제안될 수 있다.

그로스과 슐츠는 담론 안에서 논의되는 사운드아트라는 용어가 여전히 불확실하고 지나치게 넓은 표현이라는 지적에 동의하지만 한편 이 용어가 오히려 좋은 포괄적 용어(umbrella term)가 될 수 있다고 말한다. 소리를 가지고 예술적으로나 미학적으로 무엇이든 할 수 있으며 여전히 '작품'(work)이지만 더 이상 '음악'(music)이나 '음악작품'(composition)이라 할 수 없는 것이 사운드아트라는 것이다.⁷⁾ 그러나 그로스과 슐츠의 이러한 입장도 곧 반박될 가능성이 크다.

예술사를 통해 새로운 예술 장르가 탄생하는 과정 초기에는 그에 대한 지향점이나 표현 형식에 대한 여러 대안적 접근이 제시되다가 최종적으로 하나의 주도적 경향으로 수렴하거나 몇 가지의 갈래로 분지되는 양상을 보인다는 사실을 알 수 있다. 사운드아트 또한 새로운 예술 경향으로서 이러한 역사적 과정의 한 가운데 있을 수 있다. 어쩌면 사운드아트는 과학철학자 토마스 쿤(Thomas S. Kuhn)의 개념을 비추어 보았을 때 아직 주도적인 패러다임에 도달하기 위한 예술 공동체의 합의가 도출되지 못한 상태일 수 있다. 이점을 고려한다면 현재 사운드아트가 보여주는 개념적 불확실성은 과도기적 현상일 수 있다.

7) Groth and Schulze (eds.), *The Bloomsbury Handbook of Sound Art*, 11.

2. 사운드아트의 역사

사운드아트가 새로운 예술 범주로 떠오르기 시작한 것은 대략 40여 년 전인 1980년대로 거슬러 올라간다. 여러 이론가와 학자들은 이 새로운 예술 현상에 주목하며 사운드아트란 무엇인가, 사운드아트 운동은 언제 시작되었는가 등의 질문에 저마다의 견해를 내놓았다. 이들은 사운드아트에 대해 정의하고 그 역사를 창조해내는 방식으로, 혹은 그 두 가지를 조심스럽게 비켜가며 이 예술 형식의 다양한 사례를 제공하는 방식으로 그 질문에 답하기 위해 노력했다.⁸⁾

일반적으로 사운드아트가 처음 윤곽을 드러낸 것은 1982년 작곡가 윌리엄 헬러만(William Hellermann, 1939-)이 사운드아트 재단(Sound Art Foundation)을 설립하면서부터라고 여겨진다. 그 이듬해인 1983년에는 사운드아트 재단의 후원으로 뉴욕 조각센터(Sculpture Center)에서 사운드 기반의 전시가 열리는 데, 전시도록에 헬러만이 “사운드/아트”(Sound/Art)라는 제목의 글을 게재하면서 ‘사운드아트’라는 용어가 공식적으로 사용되기 시작했다고 본다. 앨런 리히터(Alan Licht)는 이 견해에 동의하며 헬러만이 당초 사운드아트 재단을 설립했을 때 사운드아트는 ‘실험음악’ 내지는 ‘뉴 뮤직’의 일환으로 인식되었으나 그 결과물이 조각센터에서 소리 조각과 전시 가능한 작품으로 처음 선보이면서 음악보다는 시각예술 분야로 간주되었다고 지적한다.⁹⁾

반면 주디 더너웨이(Judy Dunaway)는 사운드아트가 1983년에 공식화되었다는 주장에 반박하며 소리전시의 형태가 미술관에서 처음 모습을 드러낸 것은 그보다 앞선 1979년이라고 주장한다. 더너웨이에 따르면 1979년 6월 25일부터 8월 5일까지 뉴욕 현대미술관(Museum of Modern Art, MoMA)에서 《사운드아트》(*Sound Art*) 전시가 열렸고, 이때 전시 타이틀로 ‘사운드아트’라는 용어가 처음 등장했다는 것이다.¹⁰⁾ 전시를 기획한 큐레이터 바바라 런던(Barbara London)은 새로운 유형의 예술을 선보이기 위해 세 명의 여성 아티스트를 선정했다. 이때 참여한 예술가는 매기 페인(Maggi Payne)과 코니 베클

8) Judy Dunaway, “The Forgotten 1979 MoMA Sound Art Exhibition,” *Resonance: The Journal of Sound and Culture* 1/1 (2020), 25.

9) Alan Licht, *Sound Art: Beyond Music, Between Categories* (New York: Rizzoli International Publicat, 2007), 11.

10) <https://www.moma.org/calendar/exhibitions/2296> [2023년 1월 20일 접속].

리(Connie Beckley), 줄리아 헤이워드(Julia Heyward)였다. 이 전시에서 전자음향음악(electroacoustic music) 작곡가 페인은 공간을 조각의 방식으로 활용하는 멀티 스피커 작품을 소개했고, 소리의 공간화에 관심이 있던 작곡가 베클리는 언어와 소리 나는 조각 오브제를 결합하여 개념적으로나 물리적으로 소리를 전시했다. 헤이워드는 당시 추상 미학에 맞서기 위해 음악, 내러티브, 목소리를 포함한 페미니스트 퍼포먼스 아트의 측면을 활용했다.¹¹⁾

더너웨이는 런던이 당시 소리 전시를 위해 세 명의 여성 아티스트를 선정할 이유에 대해 “남성이 주도하던 주류 예술계에 도전하기 위한 것”이었다고 밝힌다. 런던이 갤러리 공간에서 소리를 전시한다는 아이디어를 구체화한 것은 이 전시를 기획하기 한 해 전인 1978년, 여성 퍼포먼스 아티스트 로리 앤더슨(Laurie Anderson)의 작품 《핸드폰 테이블》(*Handphone Table*)의 기획자로 참여한 경험에서였다. 앤더슨의 《핸드폰 테이블》은 소리 설치와 퍼포먼스의 경계에서 방문객들의 참여와 체험을 유도한 것이었다. 전시장에 설치한 커다란 나무 테이블에 소리 진동을 만들어내는 변환기를 장착하고, 경험자가 “나무로 된 테이블에 팔꿈치를 대고 앉아, 팔을 세워 피곤할 때의 행동처럼 손으로 머리를 지탱하면 변환기가 소리로 테이블을 진동시키고, 소리 진동이 테이블에 얹혀있는 팔꿈치로 전달되면서 팔의 뼈가 그 진동을 받고 그것이 경험자의 귀로 전달되는 것”을 유도한 것이었다.¹²⁾

런던은 에세이에서 이 전시를 기획하며 “여성 예술가들이 제도를 우회하도록 하는 도구로서 기술(technology)의 새로운 가능성을 보았다”¹³⁾고 언급한다. 또 그는 앤더슨의 《핸드폰 테이블》처럼 전통적 예술 관행의 붕괴가 여성 예술가들이 부상할 수 있는 기회를 마련할 수 있다고 여겼다. 갤러리 전시의 맥락에서 펼쳐지는 ‘사운드’가 런던에게는 관객의 사고를 확장하는 것인 동시에, 제도의 한계에 도전하는 수단으로 여겨졌던 것이다. 1979년 뉴욕 현대미술관

11) Dunaway, “The Forgotten 1979 MoMA Sound Art Exhibition,” 25 참조.

12) 로리 앤더슨의 《핸드폰 테이블》은 다음 웹 사이트 참조. <https://vimeo.com/19207943> [2023년 1월 20일 접속].

13) Babara London, “From Video to Intermedia: A Personal History,” in *Modern Women: Women Artists at the Museum of Modern Art*, eds. Cornelia Butler and Alexandra Schwartz (New York: Museum of Modern Art, Distributed Art Publishers, 2010), 353; Dunaway, “The Forgotten 1979 MoMA Sound Art Exhibition,” 27 재인용.

이 기획한 사운드아트 전시는 런던의 이러한 사고의 연장선에 있다. 더너웨이는 사운드아트가 애초에 전통적인 예술 제도와 권위, 또 남성 중심의 지배적인 예술 관행에 저항하면서 생겨났다는 것을 주목해야 한다고 강조한다. 1979년 뉴욕 현대미술관의 전시가 사운드아트의 시작을 알리는 첫 중요한 시도였음에도 불구하고 담론의 밖으로 밀려난 것은 이 전시가 페미니스트적 성격을 보였기 때문이라는 것이다.¹⁴⁾ 더너웨이의 관찰을 고려하면 초창기 사운드아트는 단순히 경계 통합적인 새로운 예술 시도라기보다는 주류 무대에서 소외된 여성 아티스트 활동을 지원하는 무대였으며 동시에 전통적인 예술의 권위와 제도에 도전하는 아방가르드 운동의 실천이었을 것이다.

이렇게 사운드아트라는 용어의 첫 쓰임에 대해서는 이론가마다 엇갈리는 입장을 보이지만 1970년대 아방가르드 현장에서 그 활동이 시작되었다는 견해에는 대체로 동의한다. 음악 관행 안에서 규정되지 않은 ‘사운드’를 탐구하는 초창기 소리 작업은 소닉 아트(sonic art), 오디오 아트(audio art), 소리 시(sound poetry), 소리 조각(sound sculpture), 실험 음악(experimental music) 등으로 불리며 서로 느슨하게 연결되었다. 어떤 명칭으로 불리든 초창기 소리 작업에는 아방가르드 예술가들의 도전과 저항의식이 새겨져 있다. 이러한 성격을 고려해 사운드아트 이론가들은 그 역사를 20세기 동안 펼쳐진 수많은 아방가르드 활동과 연결 짓는다. 이들에 따르면 사운드아트가 예술계에 갑작스럽게 등장한 것이 아니라 과거의 일련의 역사적 작업을 발판 삼아 그 영향을 받아 비로소 오늘의 모습을 찾게 되었다는 것이다. 그러므로 사운드아트의 역사는 기성의 예술 관습과 제도에 저항하는 실험적이며 아방가르드적인 예술 활동의 계보를 따른다고 볼 수 있다. 그 출발은 예술의 전 영역에 걸쳐 아방가르드의 저항이 광범위하게 일어났던 20세기 초반으로 거슬러 올라간다.

큐레이티이자 뉴미디어 이론가 페터 바이벨(Peter Weibel)은 사운드아트의 역사가 20세기 초의 이탈리아 미래주의 화가이자 작곡가 루이지 루솔로(Luigi Russolo, 1885-1947)에서 비롯되었다고 서술한다.¹⁵⁾ 1913년에 발표한 “소음

14) Dunaway, “The Forgotten 1979 MoMA Sound Art Exhibition,” 25-27 참조. 최근의 연구물들은 사운드아트의 공식적인 시작을 1979년으로 정정한 것으로 보인다.

15) Peter Weibel, “Sound as a Medium of Art,” in *Sound Art: Sound as a Medium of Art*, ed. Peter Weibel (Karlsruhe, Germany: ZKM/ Center for

예술”(*L'arte dei rumori*)에서 루솔로는 산업화 이후 도시나 자연의 소리환경을 청각적으로 인식하고 이를 연상시키는 ‘소음’(noise)을 발견했고 음악의 제한성에서 벗어나 소음의 무한한 표현가능성에 주목하기를 최초로 제안했다.¹⁶⁾ 루솔로의 제안은 기계주의 시대의 소리 환경을 예술에 담아내기 위한 첫 시도이자 현대 일상의 소리인 소음을 예술 표현 수단으로 수용하기 위한 첫 도전이었다. 사운드아트의 소리 작업이 음악의 한계를 뛰어넘어 소리 표현의 확장으로 시작되었다는 점을 고려할 때 루솔로의 아이디어는 이미 사운드아티스트의 그것과 닮아있다.

그뿐 아니라 루솔로는 전통적인 악기의 한계에서 벗어나 소음을 발생시키는 새로운 악기-기계 장치인 인토나루모리(Intonarumori, noise machine)를 고안했다. 인토나루모리는 사각형의 상자에 원뿔 모양의 확성기와 다양한 소음을 발생시키도록 조절하는 컨테이닝 막을 장착한 소리 증폭 상자들의 모음이다. 인토나루모리가 만들어내는 소리의 종류는 폭발소리, 삐걱거리는 소리, 웅웅거리는 소리 등 음악적 자극과는 거리가 먼 소음이었다. 비록 인토나루모리가 루솔로에게 “소음 예술”의 실패를 맛보게 했지만 그가 고안해낸 소리 발생 기계 장치는 새로운 소리를 생성하고 재생 가능한 하드웨어를 개발하려는 사운드아티스트 작업의 선구적 모델로 여겨졌다. 음악의 제도적 관행을 거부하고 관습적인 악기의 한계를 뛰어넘으려 했던 루솔로의 시도는 사운드아트의 발전으로 향하는 중요한 첫 도약이었던 셈이다.

음악에서 소리 표현의 한계를 넘어서려는 노력과 음향 공간(sonic space)에 대한 관심은 작곡가 바레즈(Egard Varèse, 1883-1965)에게서 두드러지게 나타난다. 1900년대 초부터 바레즈는 관습적인 악보와 악기의 테두리에서 벗어나 모든 소리로 음악을 창작할 방법을 찾았다. 그는 먼저 악기의 틀에 박힌 소리 생산 메커니즘을 버리고 새로운 주법과 음향을 탐구하거나 조성과 화성, 선율을 배제하고 순수하게 악기 사운드만으로 음악을 구성하는 방식을 실험했다. 그러나 바레즈는 관습적인 악기로 자유로운 음악 표현이나 새로운 소리를 얻어 내는 데 한계가 있다는 것을 절감했다. 전통적인 악기를 대체할 만한 새

Art and Media; Cambridge, MA: MIT Press, 2019), 13 참조.

16) Luigi Russolo, *The Art of Noise: Destruction of Music by Futurist Machines* (UK: Sun Vision Press, 2012), 55-57 참조.

로운 소리 생산 메커니즘의 필요성은 그로 하여금 전자기기(electronics)의 가능성에 주목하게 했다. 바레즈는 새로운 전자 매체를 이용해 악보와 악기의 제약에서 음악을 해방시킬 수 있다고 믿었다. 이러한 생각은 곧 악보에 의해 정형화된 음악으로부터 소리를 해방시킬 수 있다는 확신으로 이어졌다. 이와 같은 바레즈의 사고는 1959년 프린스턴 대학교 강연에서 언급한 “소리의 해방”(The Liberation of Sound)이라는 도전적인 개념으로 구체화된다.¹⁷⁾

바레즈에게 “소리의 해방”은 ‘음악적인 소리’라는 관습과 규범의 구속에서 벗어나 어떤 소리든 음악을 창작할 수 있는 권리를 보장받는 것이었다. 이는 음악의 영역을 모든 소리로 확장하려는 시도이기도 했다. 비음악적인 소리로 배제되어온 소음만이 아니라 기술 매체를 이용해 녹음하거나 인공으로 생산한 모든 소리까지도 음악의 범주 안으로 포괄하려는 노력이었다. 바레즈의 “소리의 해방”은 음악을 새롭게 정의하는 것이기도 했다. 악보에 기반을 둔 음(notes) 중심의 전통적인 음악 정의 방식이 아닌 소리를 중심으로 하여 음악의 재정의가 이루어져야 한다는 것이다. 이러한 생각은 그로 하여금 ‘소리를 조직하고 구성하는 것’(organized sound, son organisé)으로서 음악의 개념을 새롭게 정의하도록 이끌었다. 오늘날 통용되는 ‘소리의 조직’으로서 음악의 개념 정의는 그러므로 바레즈의 “소리의 해방”에서 비롯된 것이라 볼 수 있다.¹⁸⁾ 동시에 이는 기보법(notation)의 발달 이래로 음악을 악보, 곧 텍스트와 동일시하며 그것을 재현하는 소리로서의 연주와 작곡을 구분해 온 유럽의 음악관행의 뿌리 깊은 이분법적 딜레마에서 빠져 나오는 것이기도 했다.

소리 공간에 대한 바레즈의 관심은 전자음악 작품 《전자 시》(Poème électronique)에서 구현된다. 《전자 시》는 1958년 브뤼셀에서 열린 세계 박람회의 필립스 관(Philips Pavilion)에서 공연되도록 작곡되었다. 필립스 관을 디자인한 건축가 르 코르뷔지에(Le Corbusier, 1887-1965)는 멀티미디어 스펙터클이 가능한 이 건축 공간에 어우러질 음악 작품을 바레즈에게 의뢰했다. 작품을 구상하면서 바레즈가 고려한 소리는 비행기 소리, 전화 소리, 전자적으

17) Edgard Varèse and Chou Wen-chung, “The Liberation of Sound,” *Perspectives of New Music* 5/1 (1966), 11-12 참조; 이희경, “새로운 ‘소리’를 찾아서: 바레즈를 통해 본 20세기 음악의 경계들,” 『낭만음악』 17/4 (2005), 162-166 참조.

18) Weibel, “Sound as a Medium of Art,” 15-17 참조.

로 생성된 소리, 전자적 변형을 거친 악기 소리 등, 주로 음악의 범주에 들지 않는 소음이었다. 바레즈는 네덜란드 아인트호벤에 위치한 필립스 전자회사의 한 실험실에서 이 소리들의 전기적, 전자적 조합을 완성했다. 이 작업을 통해 바레즈는 음악 언어의 제약에서 벗어나 그가 제안한 “소리의 해방”을 실현할 수 있었다. 음, 선율, 화성, 리듬 등이 아니라 기술적 수단을 이용하여 소리 자체를 녹음, 생성, 편집, 조합의 방식으로 구성하고, 그렇게 얻은 결과물은 소리 전달 매체인 스피커를 통해 흘러나오도록 하는 ‘소리기반’의 음악 작품이 가능해진 것이다. 당시 《전자 시》는 필립스 관 내부에 설치된 수백 개의 스피커를 통해 영상과 함께 투사되었다. 시간의 흐름에 따라 펼쳐지며 시간을 분절하는 음악으로서가 아니라 공간 안에서 움직이는 음향 복합체로서 음악에 대한 새로운 인식이 바레즈를 통해 비로소 실천된 것이다.

음악에서 공간에 대한 고려는 바레즈가 처음은 아니었다. 이미 19세기부터 베를리오즈(Hector Berlioz, 1803-1869)는 《환상 교향곡》(*Symphonie Fantastique*, 1830)을 연주할 때 무대 뒤에 악기를 배치하도록 하여 마치 소리가 멀리서 들려오는 것 같은 음향 효과를 시도했다. 이는 음악이 울리는 외적, 물리적 공간성에 대한 고려였다. 한편 말러(Gustav Mahler, 1860-1911)의 교향곡에서는 음악 내적 공간성에 대한 고려가 나타난다. 말러는 오케스트라 악기를 독특한 방식으로 결합하고 배열하여 색다른 음향을 창출했고 마치 3차원의 공간에서 들리는 것 같은 입체적 음향 효과도 만들어냈다.¹⁹⁾ 이처럼 음악이 울리는 내적, 외적 공간성에 대한 고려는 작곡가들 사이에서 종종 제기되는 이슈였다. 그러나 음악에서 공간의 문제가 본격적으로 고려된 것은 20세기 후반 기술기반의 전자음향음악이나 순수전자음악 작곡이 본격화하면서부터였다. 멀티채널로 녹음된 소리들이 스피커의 다양한 배치를 통해 공간을 울리고 또 공간 안에서 움직일 수 있게 되면서 공간은 음악 창작에 있어 중요한 고려사항이 된 것이다.²⁰⁾ 이처럼 사운드아트에서 소리가 공간을 구성한다는 사고는 20세기 작곡가들의 여러 실험적, 실천적 아이디어와 상당 부분 연결된다.

19) 이희경, “새로운 ‘소리’를 찾아서: 바레즈를 통해 본 20세기 음악의 경계들,” 170 참조.

20) 이희경, “새로운 ‘소리’를 찾아서: 바레즈를 통해 본 20세기 음악의 경계들,” 172 참조.

시각예술과 그 밖의 예술 영역에서도 사운드아트에 영향을 준 역사적 활동들이 발견된다. 유럽과 미국에서 일어난 다다(Dada), 초현실주의(surrealism), 플럭서스(Fluxus), 해프닝(Happening) 등의 예술의 실험적 운동에서 예술의 경계를 넘어서려는 시도가 나타났고 여기서 소리와 그 밖의 표현 언어 간의 콜라보레이션이 일어났다. 예컨대 1916년 취리히 다다 운동의 일환으로 후고 발(Hugo Ball)은 예술의 부조리에 맞서는 연극적, 음악적 퍼포먼스를 무대에 올렸다. 후고 발의 퍼포먼스 시 《카라반》(Karawane)은 언어를 의미의 맥락에서 분리하고 음성으로 쪼개어 낭송하거나 여러 명이 소리 지르는 방식으로 펼치는 일종의 언어 해체 작업이었다. 이는 후고 발이 제안한 ‘소리 시’(sound poetry)를 구현한 것이었다. ‘소리 시’는 음악과 언어의 경계에서 벗어나 의미와 형식, 상징성을 해체하고 구문론과 의미론의 규제에서 해방하여 순수한 음성, 즉 언어 본래의 ‘소리’로 되돌아가려는 시도였다. 이 퍼포먼스는 그동안 예술로 규정해온 모든 가치들을 스스로 무너뜨리고 무력화하는 자기 파괴적 성찰이었다. 또 모든 맥락에서 해방된 순수한 음성, 그저 소리, 파괴적인 소음을 조성하려는 것이었다. 예술을 지배하는 합리적인 질서와 규칙, 논리적인 사고를 거부하고 모든 예술 영역을 지배하던 유미주의의 권위를 철저히 무너뜨린 다다의 소음-소리 작업은 예술의 경계를 뒤흔드는 아방가르드 활동의 상징적 작업물이 되었다.²¹⁾

한편 뉴욕 다다를 이끈 뒤샹(Marcel Duchamp, 1887-1968)은 1916년 《With Hidden Noise》라는 장소 특정적 소리 조각 작품을 작업했다. 이 작품은 두 개의 낫쇠 판 사이에 노끈으로 꼬아 만든 둥근 공 모양을 넣고 네 개의 긴 나사로 고정된 다음, 그것이 움직일 때마다 그 안에 있는 알 수 없는 물체들이 덜거덕거리는 소리를 만들어 내도록 구성한 것이었다.²²⁾ 이 작품은 현대 미술에서 소리 내는 조각을 설계한 첫 역사적 사례가 되었다.²³⁾ 뒤샹이 소리를 오브제로 고려했던 흔적은 1934년에 발표한 《녹색상자》(The Green Box)에서 나타난다. 뒤샹의 《녹색상자》는 드로잉과 사진, 스케치, 아이디어 노트,

21) 김경화, “노이즈 듣기: 20세기 청각 문화 안에서 소음의 소리 정체성,” 『음악이론 연구』 27/2 (2016), 50-51 참조.

22) 뒤샹의 《With Hidden Noise》 영상자료. <https://www.youtube.com/watch?v=l-z5W3W6Lro>. [2023년 2월 9일 접속].

23) Holmes, *Sound Art: Concepts and Practices*, 11.

상세한 연구결과 등, 낱장의 이미지와 텍스트를 자유롭게 엮어 만든 책이다.²⁴⁾ 시각적으로 완성된 작품이라기보다는 작가의 아이디어를 다양하게 모아둔 기록물이었다. 《녹색상자》에는 그가 평소에 가지고 있던 매체에 대한 실험적 사고와 오브제에 대한 여러 가지 생각, 레디메이드, 소리와 음악에 대한 관심과 아이디어까지 다양하다. 예컨대 주파수 파장에 따라 청각이 반응하는 소리 조각품을 실험한 《주파수회화》(1914)나 무작위적인 목소리의 배치와 무작위로 선택된 공에 쓰인 정보에 따라 우연적으로 발생하는 소리로 만든 《오차음악》(*Erratum Musical*, 1913)이 그렇다.²⁵⁾ 《녹색상자》에 실린 작품의 아이디어는 그의 생전에 전시되거나 구현되지 못한 것들이 대부분이지만 시대를 앞선 그의 사고에는 오늘날 매체 융합 예술에 대한 잠재력이 담겨있었다. 미술의 고정된 개념에서 벗어나 여러 예술장르에 걸친 매체 실험과 움직임이며 소리 내는 오브제에 대한 아이디어, 우연성의 원리가 작동하는 무작위적 소리 혹은 음악에 대한 기록까지, 돌이켜보니 20세기 초반의 뒤샤는 이미 예술의 확장성을 타진하며 사운드아트로 향하는 선구적 작업을 하고 있었던 것이다.

다다 시기의 반예술 경향에서 비롯된 비예술적 오브제의 탐구는 초현실주의 활동에서 더욱 확장된다. 일상의 용도를 갖는 기존의 사물이나 자연에서 얻은 재료를 본래의 맥락에서 분리해내 예술적 의미를 부여한 오브제의 개념은 초현실주의자들에 의해 내면의 심리적, 정신적 작용을 일으키는 요소로서 적용된다. 사물이 있던 본래적 위치나 사물의 쓰임과 기능을 낮선 맥락에 가져다 놓음으로써 그로부터 잠재적 기억이나 예술적 환영을 일으키게 하고, 현실과 비현실의 간극 효과를 제공하거나, 이를 뛰어넘어 상상의 세계로 향하는 상징적 매개물로서의 변모를 시도한 것이다. 한편 뒤샤의 오브제 개념과 레디메이드의 영향을 받은 1960-1970년대의 플럭서스 운동은 시시하고 값싼 일상품이나 일회용품, 복제품 등을 오브제로 가져와 퍼포먼스의 형태로 풀어내면서 삶과 예술의 분리와 예술의 유일성, 영원성을 추구하는 근대적 예술 관념을 무너뜨렸다. 동시에 오브제의 해체 작업을 통해 뒤샤가 제시한 고정적 오브제의 틀까지

24) 조윤경, “통합적 예술매체로서의 책: 마르셀 뒤샤의 매체실험을 중심으로,” 『프랑스문화예술연구』 24 (2008), 247-248 참조.

25) 정진아, “현대미술에서 나타나는 오브제의 물질성에서 비물질성으로의 이행에 관한 연구: 사운드아트에서 드러나는 비물질적 오브제를 중심으로,” *Journal of Korean Society of Media & Art* 14/5 (2016), 85 참조.

도 허물어뜨렸다. 존 케이지나 백남준 등이 가담하여 피아노나 바이올린을 깨부수며 소음을 유발한 플럭서스 퍼포먼스는 음악 관습의 틀에 저항하는 반음악적 행위로 비춰지기도 했다.

완결된 작품보다는 프로세스를 강조한 플럭서스 이벤트에서 소리는 오브제의 고정성을 무너뜨릴 유동적 요소로서 중요하게 고려되었다. 플럭서스 퍼포먼스의 현장에서 소리는 관객과의 즉각적인 상호 교류를 일으키는 요소로 작용하면서 시각적인 관조에서 벗어나 신체적, 지각적 경험을 가능하도록 했다. 소리가 일으키는 청각적, 촉각적 자극은 발화자나 청자의 신체에 도달하면서 서로에게 공유된 시간과 공간을 통합하도록 만들었다. 이렇게 소리를 이용한 다양한 접근은 시각예술의 경우 물질에서 비물질에 이르기까지 오브제의 영역을 확장하는 데 중요한 동기가 되었다. 소리를 비롯해 빛, 냄새 등의 비가시적이고 비물질적인 요소들은 이제 예술 표현의 오브제로서 개방적으로 흡수되기에 이른다.²⁶⁾ 사운드아트에서 관객 참여의 성격을 갖는 소리 퍼포먼스나 소리 이벤트, 청각적, 촉각적, 상호침투적인 소리의 경험은 그러므로 이러한 역사적 맥락에 가 닿는다.

그런가 하면 개념 예술(conceptual art)도 사운드아트에 중요한 영향을 주었다. 개념 예술은 뒤샹의 레디메이드와 다다의 개념에 뿌리를 두고 있으며 이후 플럭서스를 거쳐 미니멀리즘의 영향으로 생겨났다. 미니멀리즘에서 사물의 특성을 반복성과 연속성으로 인식하는 것은 모더니즘 예술의 위계성이나 중심성에서 이탈하는 것으로 여겨졌다. 이는 예술의 반유기적, 반 형식적 태도로 나타난다. 예술을 형식의 맥락이 아니라 개념(concept)으로 바라보도록 관점의 전환을 이끌어낸 것이다. 개념 예술은 사물 자체, 완결된 예술 작품 그 자체보다는 작품의 콘셉트, 아이디어, 전달하려는 메시지가 더 부각되는 경향을 보인다. 또한 고정적인 작품에 즉흥성과 우연성을 부여해 그것이 이루어가는 과정에 주목한다. 뿐만 아니라 매체 특정적 범주에서 물질적, 비물질적 요소가 자유롭게 오가도록 하는 매체 혼합적 양상을 보이기도 한다. 음악 영역에서 개념 예술과 연결된 사례는 케이지(John Cage, 1912-1992)의 《4분 33초》를 들 수 있다. 케이지는 《4분 33초》에서 고정적이고 완결된 음악 작품으로서의 관

26) 정진아, “현대미술에서 나타나는 오브제의 물질성에서 비물질성으로의 이행에 관한 연구: 사운드아트에서 드러나는 비물질적 오브제를 중심으로,” 85-88 참조.

념을 거부하고 음악의 구획된 시간성 안에서 우연적 소리의 계기들을 수용함으로써 그 프로세스를 열어두었다. 또한 음악의 위계에서 벗어나 모든 소리의 동등성(sound equality)을 주장했다. 한편 작곡가와 연주자, 감상자의 고정된 역할 구분을 제거하고 감상자의 능동적 참여가 예술을 구성하는 중요한 부분으로 간주되었다. 또한 “우리가 어디 있든 우리가 듣는 대부분은 소음”이라는 언급과 함께 케이지는 일상의 소리, 우리를 둘러싼 환경의 일부로서 소음에 주목했다.²⁷⁾ 무엇보다 그는 일상적인 소리를 음악의 틀 안으로 들어오게 함으로써, 혹은 음악의 제한성을 거부하고 일상의 영역으로 그 경계를 확장함으로써 일상과 예술의 한계 또한 허물어뜨리기 원했다.

학자들은 20세기 여러 예술 영역에서 일어난 이러한 선구적인 작업물들이 사운드아트의 다양한 아이디어와 실천을 가능하게 한 밑거름이 되었다고 입을 모은다. 사운드아트가 음악과 미술의 관습적 맥락에서 벗어나 표현 매체 간의 자유로운 횡단을 시도하고 여러 경계들을 융합하고, 동시대의 사회, 문화적 조건을 수용하면서 새로운 예술 범주로 확장해 가는 양상은 주류 예술에 균열을 가하는 여러 해체적 작업들과 새로운 방향을 제시하는 아방가르드의 역사적 과정이 맞물리며 이루어진 것이라 볼 수 있다.

3. 사운드아트와 음악, 소리, 공간

사운드아트는 ‘소리’를 주요 표현 언어이자 주제로 삼는다. 사운드아트가 다루는 소리의 범위에는 한계가 없다. 음악을 포함해서 비음악적인 소리로 여겨지는 소음까지, 사실상 모든 소리를 아우른다. 공사장의 소리, 자동차, 지하철, 사이렌 소리 같은 도시의 소리, 공장 기계 소리, 삶의 터전에서 발생하는 소리들, 자연의 소리, 앰비언스, ASMR, 테크놀로지를 이용한 인공의 소리까지 모든 소리들이 표현 재료가 될 수 있다.

사운드아티스트는 이러한 다양한 소리들에 대해 예술적 선택(artistic decision)을 하고 그것을 소리 작업에 적용한다. 사운드아트는 음악의 확장된 경향이라 볼 수 있지만 음악과 구분되는 몇 가지 특징이 있다. 악보에 기반을 둔

27) John Cage, *Silence: Lectures and Writings* (Middletown: Wesleyan University Press, 1961), 3.

소리든, 실생활에서 구할 수 있는 소리든, 인공적으로 합성된 전자 사운드든, 소리를 재료로 하여 그것을 특별한 방식, 또는 논리적 과정에 따라 조직하여 작품 자체의 완결성을 추구하는 음악과 달리, 소리작품은 비구성적 성격이 강하다. 사운드아트는 기술적 수단에 의해, 소리를 생산하는 장치나 미디어를 이용하여 소리를 발생(generating)시킨다. 혹은 소리가 있는 장소에서 특정 소리를 채집하거나, 소리를 전자적으로 생성하여 특정한 목적과 방식으로 구성하더라도 그 소리를 맥락에서 분리시킨다거나 왜곡하고 가공해서 추상화하는 과정을 거치기보다는 오히려 소리가 가지고 있는 정보를 그대로 노출시킨다. 소리의 출처나 그것이 있던 환경의 정보 등이 생생하게 드러나도록 유도하는 것이다. 때로는 인공적으로 생성한 소리라도 마치 실재하는 소리처럼 들리도록 만들어내기도 한다. 빗소리, 파도소리, 물소리, 나뭇잎 바스락거리는 소리처럼 소리의 정보를 새겨 넣는 것이다. 이러한 특성으로 인해 사운드아트가 구체음악의 영향을 받았음에도 불구하고, 그것이 지향하는 바는 구체음악이라 부르는 전자음향음악과 분명히 구분되어진다. 종합해 말하면 구체음악이 실재하는 소리를 녹음, 증폭, 변형의 과정을 거쳐 추상화한 후 중첩, 병치, 재배열, 편집의 과정을 통해 음악적 형태로 구성(composing)하는 방식을 취한다면, 사운드아트는 일반적으로 음악적 형태보다는 주로 현장에서 소리 발생 장치를 통해 소리를 발생시키면서 청자의 청각 경험과 인식을 강조한다.

음악과 사운드아트를 개념적으로 구분할 수 있는 또 다른 요소는 사운드아트에서 공간성, 장소성이 고려된다는 것이다. 흐르는 음악이 근본적으로 “시간에 따라 소리를 조직하는 것”(organizing sound in time)이라면 사운드아트는 “공간에 소리를 조직하는 것”(organizing sound in space)라고 말한다.²⁸⁾ 음악은 시간의 흐름에 따라서, 정해진 시간 안에 소리를 특정한 체계로 조직한다. 음악 재료를 유기적으로 구성하거나 발전시켜 일관성을 만들어내고, 혹은 비구성적 방식을 사용하더라도 시간적 분절 안에서 음악이 펼쳐지고 끝이 나도록 설계한다. 듣는 우리는 그렇게 만들어진 음악을 콘서트홀 무대에서나 듣거나 녹음된 음악을 듣거나 시간의 흐름 안에서, 즉 재생시간 동안 그것을 청취하고 경험한다. 이런 의미에서 음악은 시간성에 기초하여 구성된다.

28) Holmes, *Sound Art: Concepts and Practices*, 3-4 참조.

이처럼 우리는 음악회장이나 리스닝 룸이나 혹은 이어버드를 낀 개인의 생활공간에서 플레이되는 음악을 감상한다. 이를 전통적이고 일반적인 음악 감상 환경이며 문화 관행이라고 여긴다. 그러나 사운드아트는 음악을 둘러싼 익숙한 컨텍스트로부터 빠져나온다. 음악을 듣는 통상적인 방식으로 사운드아트가 경험되지 않는다는 것이다. 사운드아트의 창작물, 즉 소리작품은 음악이 사용되든, 다양한 사운드가 사용되든, 시간의 흐름에 따라 음악이나 소리가 펼쳐지고 종결되는 양상을 보이지 않는다. 오히려 공간 안에서 소리가 중요한 의미를 부여 받는다. 소리로 공간을 구성하거나 디자인하는 방식을 취하거나 때로는 제3의 공간과 가상의 공간을 창조하면서 공간에 대한 청각적 특성을 중요한 요소로 고려한다. 이는 사운드아트가 공간 경험의 형태를 갖는다고 여겨지는 이유다. 사운드아트에서는 소리와 공간, 혹은 장소의 특성이 함께 고려된다.

그러다 보니 사운드아트는 음악이 펼쳐지는 통상적인 공간의 바운더리 밖에 존재한다. 전통적인 음악 영역을 벗어난다. 시간의 흐름에 따라 경험되는 음악 감상에 최적화된 전통적인 콘서트홀 같은 물리적 장소를 벗어나기도 한다. 소리작품은 음악회장이 아닌 전시장이나 갤러리, 대안 공간에서 전시의 형태로 경험되거나 공원이나 광장 같은 야외 공간, 건물의 로비 같은 공공장소에서 소리 설치의 형태로 나타나는 경우가 대부분이다.

한편 공간이라는 개념은 물리적 공간을 의미하기도 하지만 유동적이고 가변적인 공간일 수도 있다. 이를테면 사람들이 상호작용하는 사회적 공간, 신체 공간, 환경, 또는 어떤 상황, 현실 공간이나 가상의 공간, 혹은 상상의 세계 등, 다중 시공간을 가로지르기도 한다. 사운드아트는 특정한 장소성과 공간성을 드러낼 수 있는, 혹은 어떤 공간을 경험자의 현재로 이끌어 올 수 있는 다양한 소리에 열려있다. 이렇게 사운드아트가 물리적 차원이든, 상징적 의미든 공간의 개념을 확장하고 특정 장소나 공간이 갖는 소리의 특성을 고려하다보니 지금까지 음악 세계에서 제대로 주목받지 못한 다양한 소리들과 소리의 속성, 양상들까지도 수용하게 된다.

사운드아트는 소리를 통해 다양한 공간 경험을 유도거나 소리를 통해 새로운 공간을 창조하기도 한다. 물론 소리를 표현 수단으로 선택한 순간, 소리 자체가 가지고 있는 시간적 속성을 완전히 배제할 수 없기 때문에 흠즈의 개념 정의에 완벽히 동의하기는 어렵다. 소리의 울림은 언제나 시간적 지속성과 함께하며

몇몇 사운드아티스트는 오히려 소리가 지닌 시간성을 소리작업에 활용하기도 한다. 그럼에도 사운드아트에서 공간이 중요한 요소로 부각되며 소리작품이 장소 특정적(site-specific) 성격을 가지고 있는 것 또한 명백한 사실이므로 홈즈가 음악과 사운드아트를 구분하는 방식은 어느 정도 타당성이 있어 보인다. 사운드아트는 기본적으로 공간성에 기대고 있다. 사운드아트가 음악을 재료로 사용하더라도 청자의 공간 경험을 유도한다는 것은 사운드아티스트 제닛 카디프(Janet Cardiff, 1957-)의 소리작품 《40개의 성부를 가진 모테트》(*Forty-Part Motet*, 2001)에서 발견된다. 이 작품은 16세기 영국 작곡가 토마스 텔리스(Thomas Tallis, c.1505-1585)의 다성 음악 작품 《주님밖에 희망이 없네》(*Spem in alium*)를 재작업한 것이다. 40개의 스피커를 갤러리 공간에 등글게 배열하고 각 오디오 트랙에서 각각의 성부가 소리 나도록 분리한다. 음악 소리가 공간을 에워싸도록 만들고 관객은 오롯이 공간을 에워싸는 소리를 경험하게 된다.²⁹⁾ 여기서 음악은 시간의 흐름에 따라 펼쳐지고 종결되는 양상을 보이지 않는다. 오히려 지속적으로 흘러나오며 공간을 구성하는 요소가 되어 관객에게 공간 경험을 선사하거나 몸을 에워싸는 소리의 경험을 유도한다.

이와 같이 사운드아트는 소리를 통해 공간 경험과 인식을 유도하는 작업을 종종 한다. 닫힌 공간뿐 아니라 열린 공간, 또는 다른 공간, 다른 장소의 사운드를 경험자의 현재로 끌어와 그 소리에 주목하도록 유도하며 제3의 공간 경험을 하도록 만든다. 그런데 최근에는 그 영역이 일상의 생활공간까지 확장되고 있다. 이것이 사운드아트의 새로운 경향이라 볼 수 있다. 사운드아트는 이제 단순히 공간을 소리로 디자인한다거나 공간 안에 소리가 가지고 있는 시간성을 도입한다는 일반 개념을 넘어서 이 시대의 인간과 환경, 인간과 사물, 인간과 인간, 또는 인간과 사회 간의 다양한 관계를 살피고, 상호작용하는 것에 관심을 가진다. 또는 요즘에 일어나는 현대 사회의 다양한 이슈들에 실천적인 반응을 드러내며 사운드와 테크놀로지, 미디어로 풀어내는 확장된 개념의 소리 예술로

29) 카디프의 《40개의 성부를 가진 모테트》는 다음 QR코드 통해 감상할 수 있다.



서 그 영역을 넓혀가고 있다.

4. 기술 매체의 발달과 청각 문화, ‘듣기’ 행위의 강조

사운드아트에서 매체는 빼놓을 수 없는 논의 대상이다. 어쩌면 사운드아트는 기술시대, 매체의 변화가 불러온 예술일 수 있다. 기술 발전은 소리의 녹음, 재생, 전달 매체의 발달을 촉진했다. 라디오부터 레코드플레이어, 녹음·재생기기, 스마트폰, 이어폰, 헤드폰을 포함하여 개인화된 이동식 소리 재생 장치, 청취 기기들, MP3 등의 소리 저장 파일, 인터넷을 통한 음원 파일 공유와 넷워킹, 음악, 동영상 스트리밍까지 소리를 매개하고 전달하는 미디어를 변화시키고 발전시켰다. 현대가 매체의 시대가 되면서 현실을 자각하고 인식하는 것에서도 기술적 매개의 의존도가 높아지고 있다. 오늘날 테크놀로지는 단순히 지각의 문제를 넘어 신체의 전 영역에 영향을 주고 있다. 삶의 환경이 기술에 의존하는 만큼 그 환경 안에서 살아가는 우리는 기술의 영향으로부터 벗어나기 어렵다. 우리의 신체와 청각은 이렇게 변화한 소리환경에 반응하며 상호작용을 이루어가고 있다. 기술시대, 매체의 다양화와 소리환경의 변화는 예술의 관심사와 작업방식에도 큰 변화를 야기했다. 전기, 전자 매체가 악보와 악기의 역할을 대체하면서 소음, 인공의 소리, 일상의 사운드스케이프까지 예술이 다룰 수 있는 소리의 범주는 확장되었다.

디지털, 스마트시대가 도래하면서 청각은 그 어느 때보다 중요한 감각이 되었다. 라디오, 텔레비전만이 아니라 가정의 여러 전자기기들, 사물인터넷, 인공지능 시스템까지 기술이 일상에 파고들면서 우리는 청각이라는 감각을 그 어느 때보다 더 중요하게 사용하고 있다. 일상의 모든 사물들이 소리를 내고 그 소리를 통해 우리는 많은 정보를 얻어낸다. 그러나 청각이 단순히 시각을 보완하거나 대체하는 감각으로서 활용되기보다는 오히려 청각이 새로운 감각 경험을 주도하고 사회적 관계 속에서 자아를 인식하고 세계를 이해하는 하나의 방식으로 고려된다. 사운드아트는 이러한 변화하는 환경 속에서 소리와 소리의 상징성, 소리의 의미를 탐구하고 그것을 청각적으로 경험할 수 있도록 설계한다. 최근의 사운드아트는 시각 중심의 사고에서 벗어나 듣기의 감각이 중요해지는 동시대의 현상을 반영하고 있다.

또한 사운드아트는 디지털 기술과 다중 매체, 네트워크 기술을 기반으로 하는 표현 가능성을 탐구한다. 어느 예술 영역보다 사운드아트는 매체를 통한 소리의 생산과 청각경험을 주도한다. 소리작업을 하는 데 있어서도 기술적 수단, 미디어가 중요한 역할을 한다. 예컨대 사운드아티스트는 소리 발생 장치(sound generating device)를 제작하거나 특정 지역이나 장소, 특정 환경의 소리, 우리가 일상적으로 경험하는 소리를 캡처하고, 녹음, 편집하거나 전기, 전자적, 디지털 방식으로 소리를 생산하여 그것에 의미를 부여하는 작업을 주로 한다. 이러한 작업은 전적으로 기술 매체의 도움을 받는다. 이를 예술적으로 구현하는 과정에서 많은 부분 기술 매체에 의존한다. 그뿐 아니라 사운드아트의 창작물을 청취하고 경험하는 것에 있어서도 매체가 중요한 역할을 한다. 감상자들은 예술가가 설계하고 창조해낸 소리를, 설치된 디바이스를 통해, 혹은 오디오, 스피커 등의 소리 전달 매체를 이용하여 듣고 경험한다. 스마트폰을 이용하여 헤드폰이나 이어폰 등을 장착하고 소리가 디자인된 공간이나 작가가 구획해 놓은 장소를 산책(sound walk)하기도 한다.

소리기반의 사운드아트에서 소리를 ‘듣는 행위’(the act of listening)는 다양한 소리를 탐구하는 것만큼이나 중요한 의미를 갖는다. 사운드아트에서는 소리를 경험적 주체에게 향하도록 설정하고 청각 기반의 소리 활동과 듣기의 실천을 강조한다. 소리의 물리적 효과뿐만 아니라 소리와 듣기로부터 발생하는 수많은 의미들, 소리와 듣기에 관한 다양한 콘셉트, 감각적 차원들, 무엇인가를 환기하고 기억하고 상상하도록 하는 소리의 특성에 주목하며 우리가 청각적으로 상호작용하는 방식에 관심을 보인다. 소리와 듣기의 예술인 사운드아트는 이렇게 감상자의 청취 경험을 강조한다. 소리작품의 청취는 기존의 음악 경험과 다른 양상을 보인다. 정신과 신체를 이원화하여 신체와 분리된 정신작용으로서 음악을 이해하던 서양의 예술 음악과는 달리 소리작품을 통한 청각경험은 정신작용보다는 즉각적인 신체 감각에서 출발한다.³⁰⁾ 청각, 촉각 자극과 그 밖의 몸의 감각으로 이어지는 소리경험은 지각, 인식 작용으로 확장되는 양상을 띤

30) 물론 음악 경험 또한 신체적 경험임을 부인할 수 없다. 음악이건 비음악적 소리건 소리의 물리적 진동은 신체적 경험을 수반한 한다. 그러나 남성 중심의 서양 근대의 엘리트 음악 문화에서는 음악에서 육체를 제거함으로써 악보 중심의 음악은 정신 작용에 의해 경험된다는 인식이 새겨졌다.

다. 그러므로 사운드아트에서는 보다 즉각적이고 신체적인 자극과 반응을 일으키는 ‘듣기’의 경험을 지향한다. 이는 몸을 감싸는 소리에 스며들거나 젖어들면서 느껴지는 분위기를 누리게도 하며 청각 자극이 다른 자극을 활성화하면서 공감각적 경험이 가능하도록 유도하기도 한다. 이처럼 듣기는 일반적으로 신체의 감각을 자극하지만 동시에 그 감각적 인풋은 몸에서 일어나는 사건(bodily event)으로서 정서적 반응(affective response)을 불러일으킨다. 이 정서적 반응은 결과적으로 우리가 감정이라 부르는 것으로 이어지기도 한다.³¹⁾

사운드아트에서 소리는 청자로부터 정형화되지 않은 청각경험을 이끌어내는 사건, 즉 이벤트(sonic event)로서 경험된다. 전시장에 설치된 소리작품이나 야외 광장을 활용한 소리작품, 혹은 환경을 거닐며 경험하도록 디자인된 소리작품, 특정 공간에 개입하여 공간감을 느끼도록 설계된 소리작품들은 고정되고 사물화한 대상이 아니라 청자에게 사건으로서, 이벤트로서 경험되는 생생한 무엇이다. 이는 모두 청자의 개입과 참여를 유도하며 소리가 공유된 시간과 공간, 상황에 그의 귀와 몸을 던져 넣는다. 소리가 일으키는 청각적, 촉각적 자극이 소리경험자의 신체에 도달하고 그 울림이 그의 몸을 감싸면서 경험자를 소리세계의 중심으로 향하게 한다. 이처럼 사운드아트가 제공하는 소리는 듣는 사람에게 일어나는 생생하고 개인화된 사건으로서 자리매김 한다. 그러므로 소리는 무엇인가를 경험하게 하는 이벤트이며 듣기는 그것을 개인의 것으로 가져와 그 경험을 극대화한다. 이러한 ‘듣기’ 행위는 일상의 소리환경을 예술 실천의 관점으로 포착한 소리작품에서 더욱 부각되어 나타난다. 이들은 디지털, 스마트 시대의 일상이 된 기술 매개적 청취 방식을 사운드아트의 청각 이벤트에 활용한다. 일상적 청취 양식을 활용하여 사운드 작업물의 청각경험을 유도하는 것이다.

5. 사운드아트에서 듣기의 실천들

사운드아티스트 제닛 카디프는 1999년 흥미로운 프로젝트를 진행한 바 있다. 예술 참여자들이 런던의 화이트채플 일대를 걷도록 디자인한 사운드워크였다.³²⁾

31) Anahid Kassabian, "Ubiquitous Listening," in *Audio Culture: Readings in Modern Music*, eds. Christoph Cox and Daniel Warner (New York: Bloomsbury, 2017), 135.

32) 이는 카디프가 디자인한 <<The Missing Voice>>(1999)라는 제목의 ‘오디오워크’

사람들이 어떻게 들을까, 어떤 소리를 경험할까, 듣는다는 것이 무엇을 의미하는 것일까 따위의 질문을 던지며 소리와 듣기의 의미를 찾으려는 이벤트였다. 카디프는 먼저 참여자들이 사운드워크를 진행할 구간을 디자인하고, 그 스폿들과 연결지어 사운드를 만들고, 참여자들에게 귀에 이어폰을 착용하고 50분간 워크맨에서 흘러나오는 소리를 들으며 정해진 루트를 걷게 했다. 훗날 카디프는 자신이 설계한 사운드워크가 어떤 결과를 가져올지, 무엇을 이야기하게 될지 전혀 몰랐다고 고백한다. 그는 참여자들에게 디자인된 구간을 걷는 동안 마음에 떠오르는 생각들, 이야기들, 그에 대한 관찰을 시도해 볼 것을 제안했다. 관찰자이면서 참여자인 청자와 아티스트 간의 흥미로운 콜라보가 이루어진 것이다.

카디프는 이 작업을 완료한 후 거의 대부분의 사람이 그 로케이션에 반응했다는 것을 주목했다. 그리고 모두가 “개인적 친밀감의 형태로 개인과 상관없는 그 공간에 의미를 부여했다”고 강조한다. 퍼스널 디바이스를 장착한 참여자는 그 로케이션에서 일어나는 소리사건을 자신의 것으로 가져와 개인적인 경험, 기억 등에 연결했고, 그 친밀감을 자신과 상관없는 공간에 투영하여 의미를 부여했다는 것이다.³³⁾ 개인 청취 기기가, 혹은 개인 참여적인 소리 이벤트가 친밀감의 형태로 청각경험을 일으키고 청자로 하여금 이를 자신에게 일어난 사건으로서 받아들이게 한 것이다.

이 소리 실험에서 카디프는 참여자들이 환경의 소리에 주목하도록 정해진 루트를 따라 외부환경을 걷도록 설계했다. 자연의 소리를 듣고, 환경의 소리를 듣는 것에 집중하는 사운드워크를 사운드아트에 적용한 것이다. 사운드아트는 어떤 식으로든 소리 설치를 포함하지만 이 경우 워크맨이나 스마트폰, 헤드폰이나 이어폰 등의 개인 청취 기기들을 활용했다. 이어폰을 귀에 장착하여 테크놀로지로 증폭되고, 귀에 밀착된 소리를 들으며 걷는 참여자들은 자신과 상관없는 그 로케이션에 자기 감각, 자기 경험을 부여하여 정서적 유대를 만들어냈다. 기술 매체가 청자로 하여금 경험되는 소리와 환경을 정서적 친밀감의 형태로 통합하여 지각할 수 있도록 매개한 것이다. 매개된 소리를 듣는 청자는 특정

시리즈의 일환으로 소개된 것이다. Holmes, *Sound Art: Concepts and Practices*, 30 참조.

33) Holmes, *Sound Art: Concepts and Practices*, 30 참조.

환경이나 장소를, 인지적 근접성을 만들어내는 공간이나 상태로 치환하여 소리 경험의 친밀한 속성을 받아들이며, 그 사건을 자신의 것으로 돌렸다. 카디프의 이러한 소리 이벤트는 사운드아트가 듣기의 실천을 강조하는 하나의 방식을 보여주는 사례가 되었다.

수지 이바라(Susie Ibarra, 1970-)는 기후 위기 시대의 생태 환경 변화에 관심을 드러내며 최근 활발한 활동을 보이는 사운드아티스트다. 이바라는 환경에 대한 청각적 관찰을 시도하는 사운드스케이프 프로젝트를 진행하면서 그 일환으로 소리작품을 만들어 예술 실천을 이어가고 있다. 이바라는 기후 학자이자 지리학자인 미셸 코페스(Michele Koppes)와 태평양 연안 북서부의 산지, 히말라야 산맥, 그린란드 판빙 같은 지구상의 중요한 빙권 지역을 찾아가서 빙하의 변화를 소리로 기록했다. 빙하가 녹아내리는 소리, 갑자기 불어나는 물소리, 숲의 터전을 잃어가는 동물의 소리 등, 지구 온난화로 변해가는 기후 환경을 크게 감지할 수 있는 소리를 녹음하여 기록하고 들려주는 소리작업을 하고 있다.³⁴⁾

이바라는 최근 《Water Rhythms: Listening to Climate Change》라는 제목의 소리작품을 만들어 전시한 바 있다. 기후변화로 인해 생겨난 소리를 녹음, 수집, 기록한 프로젝트를 통해 얻은 그 소리들을 전시 공간에서 헤드폰을 착용하고 경험하도록 디자인하거나 사운드 인스톨레이션의 형태로 대중이 모이는 공원 같은 공공장소에서 재생하여 지나가는 사람들에게 그 소리를 듣게 했다.³⁵⁾ 이바라가 들려주는 소리는 카디프가 오디오워크를 통해 제시한 청취 경험과 유사한 경험을 일으킨다. 그뿐 아니라 소리와 듣기가 사회 실천의 중요한 요소가 될 수 있다는 것을 보여준다.

인터랙티브 예술 연구자 로널드 보르젠(Ronald Boersen)은 환경의 소리를 녹여낸 예술 작품에서 우리의 청취 경험이 어떠한 의미를 생성할 수 있을지의 문제에 대해 생태주의 심리학자 제임스 깁슨(James J. Gibson)의 ‘행위 기반 지각’(enactive perception) 개념을 빌려 설명한다. 보르젠은 우리의 지각이

34) 이바라의 활동은 《Water Rhythm Project》로 표현된다. 이에 대해서는 다음의 웹사이트 참조. <https://www.susieibarra.com/about-3-1> [2023년 2월 9일 접속].

35) 이바라 《Water Rhythms: Listening to Climate Change》, 벤투버 책 풀 플라자에 설치한 소리작품의 영상 참조. <https://vimeo.com/469838979> [2023년 2월 9일 접속].

외부 자극에 의한 수동적, 기계적 반응이 아니라 생명체로서의 몸이 환경 안에서 취하는 역동적 행위의 결과, 혹은 행위 그 자체라는 것을 강조한다. 만약 그렇다면 청취 역시 우리의 지각, 특히 ‘행위기반 지각’의 산물일 수 있다는 것이다. 듣기가 단순히 소리 그 자체만을 환기하는 것이 아니라 다중 감각이 작용하는 체화된 경험을 환기한다는 것이 뷔르젠의 생각이다. 이러한 체화된 경험은 어포던스(affordance), 즉 행동유도성을 전제하는데, 청자가 소리환경에 기계적, 수동적으로 반응하는 것이 아니라 실천적, 행위적으로 연결되고 참여하도록 유도한다는 것이다.³⁶⁾

환경의 소리를 기록한 이바라의 소리작품은 카디프의 경우와 마찬가지로 청자에게 이벤트의 형태로 경험된다. 그 작품을 경험하는 청자가 생생하고 개인화된 사건으로서 그 소리를 받아들일도록 하는 것이다. 청자는 그 소리 사건을 자신의 것으로 가져와 자기 감각을 부여하며 신체적 정서적 반응을 일으킨다. 그렇다고 해서 그 소리가 특별한 감정을 불러일으키지는 않는다. 오히려 일종의 분위기나 잔잔한 마음의 동요를 일으키며 공감을 이끌어내는 정서적 에너지를 불러일으킬 수 있다. 『정동이론』을 번역한 인문학자 김지영은 사람들이 연대하는 것이 어떤 이해관계나 윤리의식 때문일 수도 있지만 어쩌면 사람들의 신체가 영향을 주고받는 정서적 에너지, 정동(affect)일 수 있다고 보았다.³⁷⁾ 사람을 움직이게 하는 정서적 에너지가 감응 또는 정동이라면 이바라가 그의 소리작품에서 제시한 소리는 바로 그 정동적 반응을 유발하는 것일 수 있다. 다수의 사운드아티스트들은 사운드아트의 고유한 부분이 사회 이슈에 적극 반응하고 예술의 사회 참여와 문화적 실천을 드러내는 공공 프로젝트를 진행하는 것이라고 여긴다. 그런 만큼 사운드아트가 제시하는 듣기의 경험은 사회 실천과 참여를 위한 정서적 반응, 공감과 유대감, 연대의식을 갖게 하는 정서적 에너지, 정동을 나누도록 하는 것일 수 있다.

36) Ronald Boersen, “Enactive Listening: Perceptual reflections on soundscape composition,” *Organized Sound*, 27 (2022), 69-70.

37) 김지영, “오늘날의 정동이론,” 『오늘의 문예 비평』 100 (2016), 365.

Ⅲ. 나가는 글

사운드아트는 온갖 사물들이 소리를 내고, 기술로 매개되는 청취가 일상화된 21세기에 더욱 확산하고 있는 예술 현상이다. 소리와 듣기의 중요성이 부각되면서 더욱 의미가 부여되는 예술의 새로운 움직임이기도 하다. 사운드아트는 대중에게 다소 생소한 예술 분야이지만 그 현장에서는 이미 상당한 발전을 이루어냈다. 이제는 하나의 흐름으로 포착하기 어려울 정도로 거듭 변화하고 새로워지는 중이다. 1979년 사운드아트가 처음 모습을 드러낸 이래로 사운드아트는 상당히 다양해졌다. 태생적으로 융합 예술적 성격을 가지고 있으며 매체 기반의 상호작용에 대한 실험성이 보이는 사운드아트는 뉴미디어와 디지털 기술, 인터넷, 네트워크 기반의 정보 기술이 심화하는 이 시대에 확장성이 큰 예술 분야이기도 하다. 그렇다고 사운드아트를 미디어아트와 혼용하지는 않는다. 이 연구에서 논의하였듯 사운드아트는 소리가 중심인 소리 기반의 창작 영역이기 때문이다.

사운드아트가 시각예술인가, 음악인가하는 논쟁은 더 이상 의미 있어 보이지 않는다. 이제 사운드아트는 그 고유의 예술 영역을 개척하고 있다. 시간을 분절하는 소리의 특성이 공간을 분절할 수 있다는 생각은 음악을 규정하는 제도와 관습의 한계를 뛰어넘었을 때에야 비로소 현실화될 수 있었다. 또한 미술의 시각적, 고정적 작품에서 벗어나 오브제의 물질적 요소와 비물질적 요소가 자유롭게 공간을 구성하는 매체 혼합 예술을 구현하려는 생각은 미술의 제도적 틀을 무너뜨렸을 때에야 비로소 실현되었다. 사운드아트는 음악과 미술의 영역에 걸쳐있지만 그 경계를 넘어서는 특성을 보인다. 사운드아트가 관습에서 벗어나 표현 매체 간의 자유로운 횡단과 융합을 시도하고 지속적으로 새로운 의미를 생성해가는 모습은 이 예술이 주류 예술에 균열을 가하며 변화를 시도했던 아방가르드의 역사와 맥락을 함께하고 있기 때문일 것이다.

이 연구는 방대한 사운드아트의 실체를 두루 살피지 못했다는 한계를 가지고 있다. 변명하자면 동시대의 관점을 반영하며 변화를 거듭하고 있는 사운드아트의 다양한 경향을 제한된 지면에서 모두 논의하기란 불가능에 가까웠다. 연구의 제한이 필요하다면 음악학자와 소리연구자의 입장에서 사운드아트의 중요한 요소인 소리 듣기, 청각경험에 좀 더 관심을 기울일 필요가 있다고 판단했다.

이것이 이 연구의 한계가 될 수 있지만 듣기의 문제는 그간 사운드아트 연구에서 간과되어온 부분이기도 하다. 사운드아트가 듣기의 문제에 주력하는 만큼 그에 대한 더 풍부한 연구가 필요한 실정이다.

동시대의 예술 현장에서 사운드아트라는 이름을 건 활동들은 어렵지 않게 발견된다. 또 다양한 배경의 예술 창작자들이 사운드아트 분야에 뛰어 들고 있다. 이러한 현상에 화답하듯 최근 해외학계와 예술계에서도 사운드아트에 관한 다양한 연구물들이 쏟아져 나오고 있다. 그럼에도 이 새로운 예술 영역을 명확히 파악하기란 여전히 어려우며 그것을 바라보는 입장차는 지속되고 있다. 그로스 와 솔츠가 언급하듯 사운드아트는 한창 꽃피고 있는 생생한 담론일 수 있다. 이 연구가 국내의 사운드아트 담론의 의미 있는 출발이 되길 바라며 다양한 후속 연구들이 이어져 국내에서도 사운드아트 담론이 활성화되기를 기대한다.

한글검색어: 사운드아트, 소리작품, 소리활동, 소리, 공간, 듣기 행위, 소리 설치, 소리의 해방, 사운드워크, 정동, 제넷 카디프, 수지 이바라

영문검색어: Sound Art, Sound Work, Sonic Activity, Sound, Space, The Act of Listening, Sound Installation, The Liberation of Sound, Sound Walk, Affect, Janet Cardiff, Susie Ibarra

참고문헌

- 김경화. “노이즈 듣기: 20세기 청각 문화 안에서 소음의 소리 정체성.” 『음악이론연구』 27/2 (2016): 140-163.
- 김지영. “오늘날의 정동이론.” 『오늘의 문예 비평』 100 (2016): 360-373.
- 이희경. “새로운 ‘소리’를 찾아서: 바레즈를 통해 본 20세기 음악의 경계들.” 『낭만음악』 17/4 (2005): 153-193.
- 정진아. “현대미술에서 나타나는 오브제의 물질성에서 비물질성으로의 이행에 관한 연구: 사운드아트에서 드러나는 비물질적 오브제를 중심으로.” *Journal of Korean Society of Media & Art* 14/5 (2016): 81-94.
- 조윤경. “통합적 예술매체로서의 책: 마르셀 뒤샹의 매체실험을 중심으로.” 『프랑스문화예술연구』 24 (2008): 237-267.
- 현오아. “기획의 글, MMCA 청주프로젝트 2022: 도시공명.” 『MMCA 청주프로젝트 2022: 도시공명』. 윤범모 저. 국립현대미술관 전자도록, 2022.
- Boersen, Ronald. “Enactive Listening: Perceptual Reflections on Soundscape Composition.” *Organized Sound* 27 (2022): 69-79.
- Cage, John. *Silence: Lectures and Writings*. Middletown: Wesleyan University Press, 1961.
- Dunaway, Judy. “The Forgotten 1979 MoMA Sound Art Exhibition.” *Resonance: The Journal of Sound and Culture* 1/1 (2020): 25-46.
- Groth, Sanne Krogh and Holger Schulze (Eds.). *The Bloomsbury Handbook of Sound Art*. New York: Bloomsbury Academic, 2020.
- Holmes, Thom. *Sound Art: Concepts and Practices*. New York: Routledge, 2022.
- Kassabian, Anahid. “Ubiquitous Listening.” In *Audio Culture: Readings in Modern Music*. Edited by Christoph Cox and Daniel Warner, 135-147. New York: Bloomsbury, 2017.
- Licht, Alan. *Sound Art: Beyond Music, Between Categories*. New York: Rizzoli International Publicat, 2007.
- London, Babara. “From Video to Intermedia: A Personal History.” In *Modern Women: Women Artists at the Museum of Modern Art*. Edited

- by Cornelia Butler and Alexandra Schwartz, 352-369. New York: Museum of Modern Art, Distributed Art Publishers, 2010.
- Russolo, Luigi. *The Art of Noise: Destruction of Music by Futurist Machines*. UK: Sun Vision Press, 2012.
- Varèse, Edgard and Chou Wen-chung. "The Liberation of Sound." *Perspectives of New Music* 5/1 (1966): 11-19.
- Weibel, Peter. "Sound as a Medium of Art." In *Sound Art: Sound as a Medium of Art*. Edited by Peter Weibel, 13-55. Karlsruhe, Germany: ZKM/Center for Art and Media; Cambridge, MA: MIT Press, 2019.

인터넷 자료

- <https://www.susieibarra.com/about-3-1> [2023년 2월 9일 접속].
- <https://vimeo.com/469838979> [2023년 2월 9일 접속].
- Kelly, Caleb. "Sound and Art." In *Grove Art Online*, <https://www.oxfordartonline.com> [2023년 1월 20일 접속].
- <https://www.moma.org/calendar/exhibitions/2296> [2023년 1월 20일 접속].
- <https://www.youtube.com/watch?v=l-z5W3W6Lro>. [2023년 2월 9일 접속].
- <https://vimeo.com/19207943> [2023년 1월 20일 접속].

국문초록

사운드아트 담론의 출발:
그 개념의 불확실성, 폭넓은 역사,
실천적 양상에 관하여

김 경 화

최근 예술 창작 현장을 둘러보면 소리를 주제로 무엇인가를 표현하고 전달하는 소리작품이나 경험자의 듣기 체험을 유도하는 소리 활동이 종종 발견된다. 이러한 소리 기반의 예술 활동은 폭넓게 ‘사운드아트’라고 불린다. 사운드아트는 온갖 매체들이 소리를 내고, 소리와 듣기의 중요성의 부각되는 이 시대에 더욱 확산하고 있는 예술 현상일 수 있다. 디지털 기술, 다중 매체가 발달하면서 그 표현의 가능성은 경계 없이 확장되고 있다. 그럼에도 사운드아트는 여전히 대중적으로 생소하며 그 개념조차 파악하기 어려운 영역으로 간주된다. 이 연구는 바로 이러한 문제의식에서 출발하였다. 이 연구는 사운드아트의 개념적 불확실성이 어디에서 기인했는지 살피고, 그 개념 범주와 의미의 규정을 둘러싼 이론가, 학자, 아티스트, 큐레이터 등의 이 분야 참여자들의 논쟁과 담론을 검토한다. 또한 사운드아트에 영향을 준 역사적 작업을 검토하여 이 새로운 예술이 어떠한 역사적 맥락을 갖는지 파악한다. 최종적으로 사운드아트의 특성을 음악과 구분하여 살피고, 소리와 듣기에 관한 다양한 실천적 양상을 관찰한다. 그리하여 동시대의 다양한 관점과 이슈를 드러내며 무한한 예술적 잠재성을 보이는 이 새로운 예술 현상을 이해해 본다.

Abstract

The Start of Sound Art Discourse:
Regarding its Ambiguous Concepts, Broad History,
and Practical Aspects

Kim, Kyoung Hwa

Recently, when looking around art creation scene such as music, visual art or performance, sound work that expresses and delivers a certain meaning with the theme of sound, or sonic activity that induces the listener's listening experience is often found. These sound-based art activities are broadly called 'Sound Art'. Sound Art can be an artistic phenomenon that is booming more in this era when all kinds of things make sound and the importance of sound and listening activity is highlighted. With the development of digital technology and multimedia, the possibilities of expressing sound art are expanding without any limit. However, sound art is something that is still unfamiliar to the public, and it is also considered as a field that is difficult to understand even its concept. This study started from this awareness of the problem. This study goes through where the ambiguous concepts of sound art came from, and examines the debates and discourses of participants in the field, such as theorists, scholars, artists and curators, related to the definition of conceptual categories and meanings of sound art. Also, this paper study covers what kind of historical context this new field has by looking through historical works that have influenced in forming sound art. Finally, the characteristics of sound art and how they are distinguished from music, and various practical aspects are observed. Thus, this study can be a way to understand this new art

phenomenon that reveals various perspectives, issues and even boundless artistic potential at the same time in this age.

[논문투고일: 2023. 02. 28]

[논문심사일: 2023. 03. 19]

[게재확정일: 2023. 03. 27]