

<Nabi Theater Series 2>

## Sonic Space

허서정(아트센터 나비)

예술 창작활동에 있어 뉴미디어, 디지털 테크놀로지의 사용은 기존 장르의 벽을 넘어서는 새로운 내용과 형식을 이끌어내고 있다. <소닉 스페이스>에서 소개되는 덤타입, 데이빗 로커비, 램오, 그레놀라 신테시스의 작업들은 설치미술, 퍼포먼스, 건축, 영화, 전자음악의 경계를 오가며 장르간의 혼성적 가능성을 실험하고 있다. 특히 공간과 사운드의 상호연관성을 탐구하거나 오디오와 비디오를 하나의 통합된 미디어로 다룸으로써 관객들로 하여금 새로운 디지털적 감성을 경험하게 한다.

배경음악이나 영상의 부수적인 요소로서 다루어지던 사운드가 이들의 작업에서는 작품의 출발점을 제시하거나 전체를 구성하는 지배적 감각으로 등장한다. 또한 디지털기술을 통한 샘플링(sampling), 리믹싱(remixing), 루핑(looping), 합성(synthesizing)기법 등이 사운드 뿐만 아니라 비디오와 영상, 퍼포먼스, 그리고 공간구성의 새로운 가능성을 위해 적극적으로 실험되고 있다. 이들 작품을 경험하는 동안 우리의 몸은 눈으로 소리를 보고 귀로 영상을 느끼는 다중감각체(multi-sensory system)로 거듭나게 된다.

### ■ 프로그램

---

#### 덤타입 Dumb Type

- 보이지 (Voyage) 2002
- 메모랜덤 (memorandum) 1999-2002
- OR 1997-1999

#### 데이빗 로커비 David Rokeby

- 엔-챗 (n-Cha(n)t) 2001
- 매우 불안한 시스템 (Very Nervous System) 1986-1990

#### 램오 lab[au] & 게르트 반 베르켈라어 Gert Van Berckelaer

- 스페이스: 항해할 수 있는 음악 (sPACE: navigable music) 2002
- SPA[z]E 2002

#### 그레놀라 신테시스 Granular Synthesis

- <360> 2002
- 마이너스 (Minus) 2002
- 폴 (POL) 1998-2000
- 노이즈게이트 (NOISEGATE) 1997-2000

■ **덤타입 Dumb Type**

1984년 일본에서 결성된 덤타입은 미술, 건축, 작곡, 컴퓨터 프로그래밍, 디자인, 문학 등 다양한 배경의 멤버로 구성되어 있다. 퍼포먼스와 극예술, 설치미술의 경계를 오가는 탈장르적 실험을 해온 덤타입은 아이러니컬하게도 전통과 보수의 도시 교토에서 탄생했다. ‘dumb’은 ‘말하기를 거부한다’ 즉 이 시대를 바라보고 이야기하는 소통수단으로서 언어대신 테크놀로지를 선택한다는 선언인 동시에, 예술가의 신화적 위상과 고상한 고급예술에 대한 냉소적 반기이기도 하다.

초기부터 멀티미디어를 적극 활용하고 팀원들간의 민주적 공동작업을 지속해온 덤타입은 사실상 90년대 중반 이후 등장한 여러 미디어아트 창작활동의 전형을 제시한 셈이다. 테크놀로지와 인간성의 갈등과 조화에 대해 이야기하는 그들에게 있어 인체의 움직임, 컴퓨터가 빚어내는 비주얼과 사운드는 모두 새로운 시대의 동급의 소통언어이다. 에이즈, 자본주의, 섹슈얼리티 등 정치사회적 메시지를 사랑, 죽음, 회상 등의 감성언어로 전하는 덤타입 특유의 소통방식은 최근작인 <Voyage (2002)>, <memorandum (1999-2002)>, <OR (1997-1999)>에서도 그대로 드러난다. 이 작품들은 디지털 테크놀로지로 인해 삶의 의미 뿐만 아니라 그 형식조차도 변화되어감을 사랑과 미움, 삶과 죽음의 주제로 읽어내고 있다. 특히 작품 전반에 드리워져 있는 죽음에 대한 메타포는 리더였던 테지 후루하시의 죽음과 무관하지 않다. 또한 덤타입 작업에서 강하게 느껴지는 일렉트로니카적 성격은 사운드 아티스트이자 덤타입의 사운드 디렉터로 활동하는 료지 이케다의 존재에서 기인한 것이다.

**보이지 Voyage (2002)**

현대사회에서 “순수예술이란 이름의 행위만큼이나 시시한 것이 어디 있겠는가”라고 반문하는 덤타입은 그들의 최근작인 <보이지>를 통해 새로운 예술의 가능성을 모색하고 있다. 프랑스에서 초연된 후 국내에서 처음 소개되는 <보이지>는, 두려움과 불확실성으로 가득찬 시대를 살아가면서 끊임없이 소망하고 꿈꾸어 나가는 삶의 여정을 그리고 있다. “I wish...”라고 반복적으로 뇌까리는 독백은 절망 속에 항상 꿈틀대는 희망을 드러낸다. 물 위를, 구름 위를, 그리고 디지털 코드 위를 홀로 떠가는 인간의 모습은 꿈과 현실, 가상과 실재를 오가는 현대인의 모습이기도 하다.

**메모랜덤 memorandum (1999-2002)**

미디어가 뱉어내는 수많은 이미지와 소리들은 현대인들로 하여금 초고속 신경망을 통해 이들을 재빨리 훑고 버리기를 강요한다. 과학기술의 발전속도는 인간의 지각능력을 능가해 버린 것이다. 덤타입은 <메모랜덤>을 통해 ‘저장’을 기본전제로 하는 기억이란 끊임없이 전진해야 하는 우리에게겐 버거운 상대가 되어버렸음을 이야기한다. 지각의 영역 밖에 있는 화이트노이즈와 망막에 쏟아지는 스냅사진적 이미지들로 가득찬 <메모랜덤>은 일종의 기억 과부화 상태를 표현하고 있다. 간간히 보여지는 암전(暗轉)은 바로 기억의 일시적인 상실인 것이다.

**OR (1997-1999)**

<OR>는 죽음과 삶에 관한, 혹은 그 구분에 대한 일종의 조소(嘲笑)이다. 이분법, 이것 혹은 저것, 수술실(operation room)이란 다중적 함의를 갖는 <OR>는 결국 살아있‘거나’ 죽어 있다는 구분이 가능한가, 죽음이란 과연 무엇인가라는 질문을 던진다. 모니터상에서 명멸하는 커서의 움직임과 심장박동기를 통해 생명을 확인받는 환자의 모습을 통해, 이 시대를 살아가는 우리 또한 하나의 디짓(digit)으로 존재하는 프로그래밍 코드의 일부일 뿐이라는

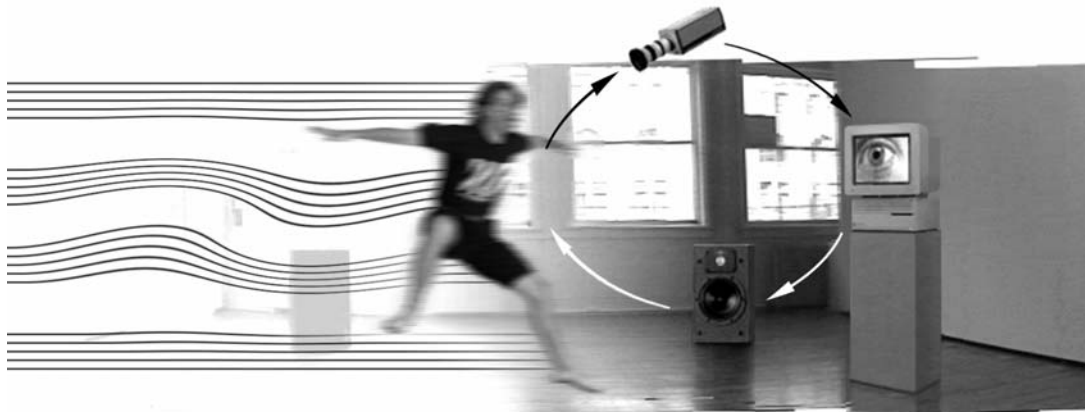
메시지를 덤타입은 전하고 있다.

## ■ 데이빗 로커비 David Rokeby

인터랙티브 아트 분야의 개척자 중 한사람인 캐나다 출신의 데이빗 로커비는 1982년부터 사운드와 비디오를 이용한 인터랙티브 작업을 해오고 있다. 그는 특히 인지시스템을 사용하여 인체를 작품에 직접적으로 연계시키려는 노력을 기울여 왔다. 차가운 컴퓨터의 이성을 인간의 본성과 직관으로 통제하는 실험을 위해 로커비가 선택한 것은 청각요소였다. 눈→망막→신경피질→뇌의 후두부로 이어지는 플라톤적인 논리와 이성의 연결고리 보다는 귀와 소리의 직관성에 주목한 것이다. <Very Nervous System (1986-90)>과 <n-Cha(n)t (2001)>는 이러한 그의 실험을 잘 보여주는 작업들이다.

### 매우 불안한 시스템 Very Nervous System (1986-1990)

베니스 비엔날레에 소개되기도 했던 <매우 불안한 시스템>은 로커비의 가장 잘 알려진 초기작 가운데 하나로 자신이 직접 개발한 소프트웨어, 비디오 카메라, 신디사이저를 이용하여 인체의 움직임을 음악으로 전환하는 작업이다. 컴퓨터가 갖는 탈육체적이고 객관적이고 비물질적인 특성을 극복하기 위해서 로커비는 좀더 직관적이고 친밀하고 물질적인 관계를 설정하길 원했다. 이러한 목적을 위해 육체의 움직임을 사운드로 재현해낸 이 작업은 당시로서는 매우 앞선 실시간 사운드소프트웨어를 사용하였고, 이 소프트웨어는 당시 작곡가, 안무가 뿐만 아니라 파킨슨병을 위한 음악치료에 쓰이기도 했다. <매우 불안한 시스템>은 프로그램 알고리즘을 조작.통제 하는 행위와 시스템을 느끼고 즐길 수 있음이 서로 상응하는 가치임을 보여주고자 한다.



### 엔-챠트 n-Cha(n)t (2001)

2002년 아르스 일렉트로니카의 골든니카(Golden Nica) 수상작이기도 한 <엔-챠트>는 소리내기/노래하기/말걸기를 통한 컴퓨터간의 혹은 컴퓨터와 인간간의 소통을 이야기한다. 음성인식장치를 통해 읽혀진 관객의 말소리는 컴퓨터에 의해 되뇌어지고 이는 다시 네트워크로 연결된 컴퓨터의 귀(이미지로서의 귀 + 음성인식장치)와 입(스피커)를 타고 재생산된다. 이 기계 커뮤니티는 인간에 의해 방해 받지 않고 남겨졌을 때 자신들의 대화(chat)를 시작하고 서로의 소리를 끊임없이 반복함으로써 합창(chant)을 하게 된다. 흔히 '대체뇌'로서 인식되곤 하는 컴퓨터에 입과 귀를 부여하고 서로 대화를 나누도록 한 로커비의 시도는, 인공지능을 향한 미디어 아티스트의 과도한 욕심이라기 보다는 점점 개인화되고 고립되어가는 사회에서 함께 이야기 나누고 노래하고픈 인간의 소망을

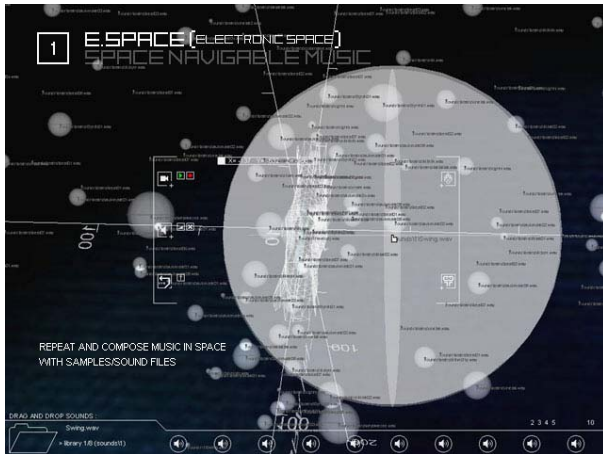
테크놀로지에 투영하려는 시도일 것이다

■ lab[au]

디지털 환경내의 건축(architecture)과 도시성(urbanism)의 상호관련성을 연구하는 실험실이란 의미의 lab[au]는, 건축, 도시학을 전공한 마누엘 아벤드로스(Manuel Abendroth), 그래픽 디자이너이자 사운드 엔지니어인 제롬 드콕(Jérôme Decock), 웹디자이너/프로그래머인 알렉산드르 플레네보(Alexandre Plennevaux), 그리고 피에테 에르망(Pieter Heremans), 이렇게 네명으로 구성되어 있다. 1995년부터 넷아트와 퍼포먼스, 설치미술을 오가는 다양한 실험을 거듭해온 lab[au]는 디지털기술의 발달이 가져온 건축과 도시환경의 변화를 탐구해 오고있다. 즉 코드와 언어로 가득찬 정보화된 공간을 향해하는 디지털 유목민의 삶의 조건들을 파헤치고 있는 것이다. 이를 위해 lab[au]는 ‘메타디자인 metadesign’이라는 개념을 통해 ‘구조를 이루는 구조’ ‘공간을 구성하는 공간’을 탐구해 나간다. 마천루로 상징되었던 20세기의 메트로폴리스는 컴퓨터와 네트워크가 지배하는 오늘날, 코드를 타고 흘러내리는 매트릭스 환경으로 변화되어감을 lab[au]는 주목하고 있다.

**스페이스: 항해할 수 있는 음악 SPACE: navigable music (2002)**

<스페이스: 항해할 수 있는 음악>은 2001년 온라인 프로젝트로 출발하였다. 오픈소스를 기반으로 한 파일공유 시스템을 통해 유저들이 음악파일을 공유하고, 이렇게 모여진 여러 사운드소스는 사이버스페이스상의 3D공간을 생성해내는데 이용된다. 즉, VRML로 구성된 공간내의 사용자들의 위치(마우스커서의 위치)와 움직임에 따라 실시간으로 생성되는 색과 이미지, 소리는 시간에 따라 변화하는 사운드공간을 축조해낸다. ‘항해할 수 있는 음악’이 연주되는 것이다. <스페이스: 항해할 수 있는 음악>안에서 작곡과 영상디자인, 공간디자인은 더 이상 별개가 아닌 하나의 창작행위가 된다. lab[au]는 다른 일렉트로닉 뮤지션들과의 협업을 통해 <spa[z]e>라는 음악 프로젝트를 구성하기도 했다. 즉, <스페이스: 항해할 수 있는 음악> 사이트 상에서 각 뮤지션들이 믹싱을 하고 이는 네트워크를 통한 실시간 온라인 콘서트로 구현된다. <스페이스: 항해할 수 있는 음악>은 현대인이 처한 분절적이고 코드화되고 시각자극으로 가득찬 도시정서를 시공간 축으로 구성된 매트릭스 공간으로 재구성해내고 있다.



<스페이스: 항해할 수 있는 음악> 웹사이트

<http://www.lab-au.com/space/>

**spa[z]e (2002) by 게르트 반 베르켈라어 Gert Van Berckelaer**

브뤼셀의 유명한 만국박람회 기념관 아토미움(Atomium)은 원자 핵분열의 순간을 표현한 높이 100m의 건물이다. 원자의 결합구조 형태를 띤 이 건축물은 인터넷 공간을 구성하고 있는 네트워크와 노드를 그대로 연상시킨다. 이 아토미움에서 행해졌던 lab[au]의 <spa[z]e> 퍼포먼스를 기록하기 위한 다큐멘터리로 제작된 이 비디오는 그 자체만으로도 네트워크화된 새로운 건축개념에 대한 청사진을 보여주고 있다. 데미지(Damage)란 이름으로 활동중인 벨기에 출신의 비디오작가 게르트 반 베르켈라어에 의해 만들어졌다.

■ **그래놀라 신테시스 Granular Synthesis**

뉴욕과 비엔나를 오가며 활동하는 그래놀라 신테시스는 1991년부터 비디오와 사운드를 하나의 미디어로 결합하는 디지털 작업을 해오고 있다. 건축과 영상미디어를 전공한 쿠르트 헨트실래거(Kurt Hentschläger)와 회화, 사진, 디자인을 전공한 울프 랑하인리히(Ulf Langheinrich)는 관객들을 격렬한 사운드비주얼 공간에 몰아넣고 뇌와 육체의 극한적 경험을 제공하는 퍼포먼스와 설치작업을 해왔다.

미세한 사운드샘플(grain)을 배열, 가공, 조합(synthesis)함으로써 밀도 높은 사운드를 만들어내는 디지털 음악합성 기법에서 따온 ‘그래놀라 신테시스(granular synthesis)’라는 이름은 그들 작업의 방식과 지향점을 잘 말해준다. 그들에게 있어 영상 ‘프레임’의 개념은 사운드 ‘샘플’과 동일선상에 놓여있다. 극한으로 분절화되고 추상화된 영상과 사운드가 해체되고, 복사, 재배열, 재구성되는 과정을 통해 새로운 경험형태를 창조하는 것이다. 자신들이 직접 만들어낸 실시간 오디오-비디오 합성소프트웨어인 VARP 9을 이용한 그들의 퍼포먼스는 짐짓 테크노신에서 경험할 수 있는 즉흥성과 몰입성을 갖는다. 특히 그들의 몸을 울리는 반복적인 사운드 시퀀스와 이미지 루핑은 레이브파티에서 경험하는 무의식 상태를 끌어낸다. 그래놀라 신테시스는 테크놀로지가 제공하는 물리적, 개념적 가능성을 최대한 끌어내고 있다. 그들에게 미디어는 메시지이다.

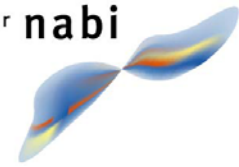
**<360> (2002)**

동근 투사스크린으로 관객을 완전히 둘러싸버린 <360>은 공연장, 관객석, 전시장, 영화관의 구분을 없애버린 새로운 경험공간이다. 극도로 추상화 되고 단순화된 빛과 소리는 마치 최초의 핵분열과 같은 우주의 생성과 핵폭발을 통한 소멸을 동시에 느끼게 해준다. 관객을 안도와 불안, 명상과 흥분 상태로 이끄는 디지털 이미지와 사운드는 공연무대의 연기자를 대신하는 디지털극장의 새로운 주인공이다.

**마이너스 Minus (2002)**

비엔나에서 해마다 열리는 현대음악축제의 오프닝을 장식했던 <마이너스>는 파이프 오르간으로 유명한 콘체르트 하우스를 암흑의 사운드공간으로 탈바꿈 시켰다. 하나의 오케스트라에 비유될 만큼 풍부한 음역과 음계를 담아내는 오르간은 이제 MIDI에 의해 제어되는 미니멀한 일렉트로닉 사운드를 발산한다. 두대의 바로크 파이프오르간과 디지털사운드를 합성시켜 탄생한 <마이너스>는 최대치가 아닌 최소치를 실험함으로써 음악의 새로운 잠재력을 끌어내고 있다.

**폴 POL (1998-2000)**



그래놀라 신테시스의 가장 극단적인 작업 가운데 하나인 <폴>은 7개의 스크린으로 둘러싼 공간 안에 관객을 가두는 동시에 따뜻하게 감싸안은 ‘죽음’과 ‘탈피(transformation)’의 드라마투르기이다. 사운드와 빛의 지각과잉상태를 경험하게 함으로써 마치 작품에 의해 공격당하는 듯한 느낌을 전하는 <폴>은 강한 40Hz 이하의 서브베이스가 지속적으로 몸과 뇌를 울림으로써 정신적인 반향을 동시에 경험하게 한다.

#### **노이즈게이트 NOISEGATE (1997-2000)**

어두운 스크린 공간에 갇혀 울부짖는 듯한 인간의 머리는 2개, 4개, 6개로 복제되면서 기계적 반복성을 띄게 된다. 인간행위를 디지털적으로 해부함으로써 인간이 기계로 진화하는 듯한 모습을 그렸던 <노이즈게이트>는 인간의 목소리와 움직임을 음조와 피치, 루핑을 갖는 순전한 일렉트로닉 모듈로 변화시켜 버렸다. 비엔나 출신 무용가인 마이클 크레머의 5시간이 넘는 퍼포먼스 가운데 겨우 30초 가량만이 <노이즈게이트>의 원본으로 사용되었고, 이 짧은 소스는 재배열, 합성되는 과정을 통해 무한의 확장성을 갖게 된다.