

교사용 지도서

백남준전 《점-선-면-TV》

2016. 07. 05 - 2017. 02. 05

백남준아트센터 1층

기획전 《뉴 게임플레이》

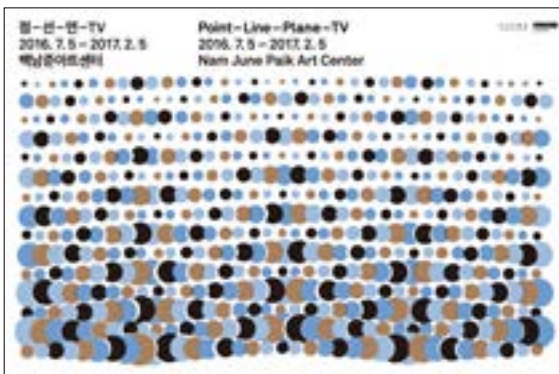
2016. 07. 20 - 2017. 02. 19

백남준아트센터 2층

목차

I. 백남준아트센터 소개	4
II. 단체 관람 안내	5
III. 전시연계 교육 프로그램	
1. 전시연계 교육 프로그램 구성	6
2. 학생단체 교육 프로그램별 안내	7
IV. 전시 개요 및 주요 작품	
- 《점-선-면-TV》 전시 개요 및 주요 작품	13
- 《뉴 게임플레이》 전시 개요 및 주요 작품	21

*본 교재는 2016년 하반기 백남준아트센터의 전시관람 및 감상지도를 위해 교사들에게 제공되는 책자로 단체 관람에 대한 안내, 전시 전반에 대한 소개 및 교육과 연계된 간단한 설명 등이 담겨있습니다. 전시장에서 배포되고 있는 리플렛과 함께 사용하시기 바랍니다.



I. 백남준아트센터 소개

백남준이 오래 사는 집 백남준아트센터

2001년 작가 백남준과 경기도는 백남준아트센터 건립을 논의하기 시작했으며, 백남준은 생전에 그의 이름을 딴 이 아트센터를 ‘백남준이 오래 사는 집’이라고 명명했다. 2008년 10월에 개관한 백남준아트센터는 작가가 바랐던 ‘백남준이 오래 사는 집’을 구현하기 위해 백남준의 사상과 예술 활동에 대한 창조적이면서도 비판적인 연구를 발전시키는 한편, 이를 실천하는데 주력하고 있다.



II. 단체 관람 안내

1. 단체 자유 관람 예약 및 주의 사항

- 단체(20인 이상) 사전 **온라인 예약 필수** (www.njpartcenter.kr)
- 20인 이상 단체의 경우 반드시 사전예약이 필요하며 시간당 최대 **자유관람 인원은 100명**입니다.
- 백남준아트센터 홈페이지-단체관람 페이지에서 예약 버튼을 클릭하셔서 관람을 원하시는 날짜와 시간을 지정해 예약하시기 바랍니다. (*예약 변경 및 취소 시에는 사전에 연락을 주시기 바랍니다.)
- 원활한 관람을 위해 반드시 예약한 시간에 맞추어 입장하시기 바랍니다.

2. 단체 도슨트 투어 예약 및 주의 사항

- 단체(20인 이상) 사전 **온라인 예약 필수**(www.njpartcenter.kr)
- 20인 이상 단체의 경우 반드시 사전예약이 필요하며 시간당 최대 **도슨트 투어 인원은 60명**입니다.
- 단체 전시해설은 자유관람과 별개로 초·중·고등학교 학생 및 성인 20인 이상 단체를 대상으로 합니다.
- 1일 총 4회(오전 10시, 11시, 오후 1시, 3시) 진행되며, 소요시간은 1시간 이내입니다.
- 백남준아트센터 홈페이지-단체관람 페이지에서 예약 버튼을 클릭하셔서 전시해설을 원하시는 날짜와 시간을 지정해 예약하시기 바랍니다. (*예약 변경 및 취소 시에는 사전에 연락을 주시기 바랍니다.)
- 원활한 관람을 위해 반드시 예약한 시간에 맞추어 입장하시기 바랍니다.

3. 주의 사항

- 관람 전 관람 예절 등에 대한 사전 지도를 부탁드립니다.
- 안전사고 예방을 위해 관람 시 인솔자의 동행이 반드시 필요합니다.
- A3 이상 크기의 가방 등의 소지품은 안내데스크 물품보관소에 맡기셔야 합니다.

4. 관람요금

- 성인 4,000원, 학생·군인·청소년 2,000원(경기도민 25% 할인)
- 단체 20인 이상 성인 2,000원, 학생 1,000원(*단체 20인 이상 단체 50% 할인 적용된 금액)

5. 관람시간

- 오전 10시 ~ 오후 6시 (7~8월 오전 10시 ~ 오후 7시)
- ※ 입장은 관람종료 1시간 전까지입니다.
- ※ 매주 월요일, 매년 1월 1일, 설날, 추석 당일 휴관

6. 기타 사용 가능 시설 및 편의 시설

- 백남준 라이브러리(이용시간: 오전 10시 - 오후 5시, 매주 월요일 휴관)
- 카페테리아 및 아트샵

III. 전시연계 교육 프로그램

1. 전시연계 교육 프로그램 구성

○ 2016 하반기 학생단체 교육 프로그램

프로그램명	대상	일시	내용	소요시간	참가비
소리느낌	초등 저학년		감각에 대해 생각해보고 내가 듣고 싶은 소리, 혹은 내가 들려주고 싶은 소리를 다양한 감각으로 표현하기	90분	1인당 3,000원
사물-놀이: 사물해킹	초등 고학년		사물해킹의 개념을 이해하고, 일상의 사물을 새롭게 인식하여 또 다른 활용방법을 찾아보기	120분	1인당 3,000원
게임메이커	청소년	09.01 — 11.30	게임 규칙과 방식을 새롭게 재설정하여 사회적 이슈를 반영한 게임 만들기	120분	1인당 3,000원
시간제작소	청소년		나만의 시간을 시각적으로 표현한 후, 조별로 각자의 시간을 엮어 우리만의 시간 공유하기	120분	1인당 3,000원
소리느낌	장애학생		감각에 대해 생각해보고 내가 듣고 싶은 소리, 혹은 내가 들려주고 싶은 소리를 다양한 감각으로 표현하기	90분	무료

* 접수 및 문의 : edu@njpartcenter.kr / 031-201-8546, 8552

* 자세한 사항은 백남준아트센터 홈페이지(www.njpartcenter.kr) 참조

○ 2016 NJP 꿈다락 토요일문화학교

꿈다락 토요일문화학교는 경기도, 경기문화재단 경기문화예술교육지원센터가 주관하고 한국문화예술교육진흥원이 협력하는 학교 밖 문화예술교육 프로그램입니다. 주5일 수업제를 맞이하여 매주 토요일 아동·청소년이 문화예술 소양을 함양하고 또래·가족 간 소통할 수 있는 여가문화를 조성하는 문화예술교육 프로그램을 진행합니다. 꿈다락 토요일문화학교는 차상위계층 및 문화소외지역의 학생을 우선 지원합니다.

프로그램명	대상	일시	내용	참가비
Hello, Mr.Paik: 백남준의 걸음으로	14-19세 청소년	04.02-06.18 (10주과정)	백남준의 작품 감상 후 작품과 개념을 연구하여 조별로 재해석하거나 확장해보는 미디어 창작 워크숍	무료
시간의 정원	8-13세 초등생 가족	06.25-07.16 (4주과정)	우리가족 시간의 정원 만들기	무료
도전! NJP 도슨트	17-19세 청소년	07.23-09.10 (9주과정)	청소년의 감성으로 작품을 감상하고 자신의 언어로 재해석하여 미술관 도슨트 경험하기	무료

※ 2016 NJP 토요일문화학교는 9월까지 운영됩니다.

현재 마지막 프로그램이 운영 중이며 접수는 마감되었습니다.

2. 학생단체 교육 프로그램별 안내

백남준아트센터는 학급 단위 초·중·고등학생 및 장애학생 단체를 대상으로 교육 프로그램을 운영하고 있습니다. 전시 관람 뿐 아니라 퍼포먼스 및 창작물을 만들며 체험과 참여의 폭을 넓힐 수 있는 교육 프로그램을 통해 학생들이 백남준의 작업 세계와 현대예술에 대한 이해를 높일 수 있기를 기대합니다.

1) 초등 저학년 단체 대상 프로그램 <소리느낌>

<참여 TV>를 중심으로 백남준의 작품을 감상하고, '내가 듣고 싶은 소리', 혹은 '내가 들려주고 싶은 소리'를 다양한 감각으로 표현하고 공유해보는 프로그램입니다.

중심작품	《뉴 게임플레이》展 <참여 TV> 등 실험 TV 시리즈, <메사 디 보체>
진행기간	2016.9.1 ~ 11.30, 화-금 (휴관일·공휴일 제외)
시간	오전 10:00-11:30 / 오후 14:00-15:30 * 시간 조율이 필요한 경우 사전 문의바랍니다.
장소	백남준아트센터 교육실, 전시실
대상	초등 저학년 15~30명 단체
참가비	1인당 3,000원
접수문의	edu@njpartcenter.kr / 031-201-8546, 8552



프로그램 일정

(총 소요시간 90분)

세부일정	시간	내용	장소
도입	10분	○ 인사 및 수업내용 안내 ○ 다양한 감각 소개와 생각 나누기	교육실
전시관람	20분	○ 《뉴 게임플레이》 전시 관람	전시실
표현활동	40분	○ 중심작품 살펴봄며 감각 연결·확장하기 ○ 표현하기	교육실
마무리	20분	○ 공유 및 소감 발표하기 ○ 활동 마무리 및 설문지	교육실

2) 초등 고학년 단체 대상 프로그램 <사물-놀이: 사물해킹>

최근 들어 다양한 개념으로 쓰이고 있는 ‘해킹(Hacking)’의 의미에 대해 알아보고, 일상에서 흔히 사용하는 물건을 새롭게 인식하여 또 다른 활용 방법을 생각하고 만들어보는 프로그램입니다.

중심작품	《뉴 게임플레이》展 <참여 TV> 등 실험 TV 시리즈, <메사 디 보체>, <풍>, <핑! 증강 화소>
진행기간	2016.9.1 ~ 11.30, 화-금 (휴관일·공휴일 제외)
시간	오전 10:00-12:00 / 오후 14:00-16:00 * 시간 조율이 필요한 경우 사전 문의바랍니다.
장소	백남준아트센터 교육실, 전시실
대상	초등 고학년 15~30명 단체
참가비	1인당 3,000원
접수문의	edu@njpartcenter.kr / 031-201-8546, 8552



프로그램 일정
(총 소요시간 120분)

세부일정	시간	내용	장소
도입	10분	○ 인사 및 수업내용 안내	교육실
전시관람	25분	○ 《뉴 게임플레이》 전시 관람	전시실
표현활동	60분	○ 감상 공유 및 해킹 개념 알기 ○ 조별 브레인스토밍, 사물해킹하기	교육실
마무리	25분	○ 작품 발표 및 소감 공유하기 ○ 활동 마무리 및 설문지	교육실

3) 청소년 단체 대상 프로그램 I <게임메이커>

《뉴 게임플레이》 전시 중 ‘게임과 사회’ 섹션을 중심으로 전시 감상 후, 작가들은 어떤 사회적인 이슈들을 게임으로 만들었는지 살펴봅니다. 나와 사회를 연결지어 생각해보고, 조별로 게임의 규칙 등을 새롭게 재설정하여 게임에 사회적인 이슈를 적용해 보는 프로그램입니다.

중심작품	《뉴 게임플레이》展 ‘게임과 사회’ 섹션 작품들, <대장정:재시작>
진행기간	2016.9.1 ~ 11.30, 화-금 (휴관일-공휴일 제외)
시간	오전 10:00-12:00 / 오후 14:00-16:00 ※ 시간 조율이 필요한 경우 사전 문의바랍니다.
장소	백남준아트센터 교육실, 전시실
대상	청소년 15~30명 단체
참가비	1인당 3,000원
접수문의	edu@njpartcenter.kr / 031-201-8546, 8552



프로그램 일정

(총 소요시간 120분)

세부일정	시간	내용	장소
도입	10분	○ 인사 및 수업내용 안내 ○ ‘사회이슈’, ‘게임’ 등에 대해 생각해보기	교육실
전시관람	25분	○ 《뉴 게임플레이》 전시 관람	전시실
표현활동	55분	○ 작품 감상 공유하기 ○ 게임 재구성하기	교육실
마무리	30분	○ 공유 및 소감 발표하기 ○ 활동 마무리 및 설문지	교육실

4) 청소년 단체 대상 프로그램 II <시간제작소>

<실제 물고기/생방송 물고기>, <달은 가장 오래된 TV> 등을 중심으로 전시를 감상한 후, 백남준은 시간을 어떻게 표현하고, 시간을 이용하여 어떠한 작품을 만들었는지 생각해봅니다. 백남준처럼 나의 시간을 시각적으로 만든 후, 조별로 각자의 시간을 엮어 우리의 시간을 표현해봅니다.

중심작품	《점-선-면-TV》展 <실제 물고기/생방송 물고기>, <달은 가장 오래된 TV>, <백-아베 비디오 신디사이저>, 위성 프로젝트, <TV 정원> 등
진행기간	2016.9.1 ~ 11.30, 화-금 (휴관일·공휴일 제외)
시간	오전 10:00-12:00 / 오후 14:00-16:00 ※ 시간 조율이 필요한 경우 사전 문의바랍니다.
장소	백남준아트센터 교육실, 전시실
대상	청소년 15~30명 단체
참가비	1인당 3,000원
접수문의	edu@njpartcenter.kr / 031-201-8546, 8552



프로그램 일정
(총 소요시간 120분)

세부일정	시간	내용	장소
도입	10분	○ 인사 및 수업내용 안내 ○ '시간'에 대해 알아보기	교육실
전시관람	25분	○ 《점-선-면-TV》 전시 관람	전시실
표현활동	65분	○ 감상 공유 및 활동 소개 ○ 시간 제작 활동	교육실
마무리	20분	○ 공유 및 소감 발표하기 ○ 활동 마무리 및 설문지	교육실

5) 장애학생 단체 대상 프로그램 <소리느낌>

<참여 TV>를 중심으로 백남준의 작품을 감상하고, '내가 듣고 싶은 소리', 혹은 '내가 들려주고 싶은 소리'를 다양한 감각으로 표현하고 공유해보는 프로그램입니다.

중심작품	《뉴 게임플레이》展 <참여 TV> 등 실험 TV 시리즈, <메사 디 보체>
진행기간	2016.9.1 ~ 11.30, 화-금 (휴관일·공휴일 제외)
시간	오전 10:00-11:30 / 오후 14:00-15:30 ※ 시간 조율이 필요한 경우 사전 문의바랍니다.
장소	백남준아트센터 교육실, 전시실
대상	장애학생 10~20명 단체
참가비	무료
접수문의	edu@njpartcenter.kr / 031-201-8546, 8552



프로그램 일정

(총 소요시간 90분)

세부일정	시간	내용	장소
도입	10분	○ 인사 및 수업내용 안내 ○ 다양한 감각 소개와 생각 나누기	교육실
전시관람	20분	○ 《뉴 게임플레이》 전시 관람	전시실
표현활동	40분	○ 중심작품 살펴봄과 감각 연결·확장하기 ○ 표현하기	교육실
마무리	20분	○ 공유 및 소감 발표하기 ○ 활동 마무리 및 설문지	교육실

IV. 전시 개요 및 주요 작품

《점-선-면-TV》 전시 개요

2016. 07. 05 - 2017. 02. 05

백남준아트센터 1층

바실리 칸딘스키의 저서『점·선·면』은 “회화적인 요소의 분석을 위하여”라는 부제가 붙어 있지만 단순히 점, 선, 면이라는 눈에 보이는 조형요소로 회화에 대해 설명하는 책이 아니다. 점, 선, 면이 왜 중요하게 고려되며, 이것들이 어떠한 고유성을 지니며, 또 어떤 방식으로 함께 모여서 하나의 구조물을 이루는가에 대한 칸딘스키의 고찰은 진정한 예술 세계는 우주의 법칙과 연결된다는, 회화의 영역을 넘어선 예술 전반에 적용될 수 있는 법칙을 설명하고 있다. 백남준은 “콜라주가 유화를 대체했듯이 브라운관이 캔버스를 대체하게 될 것”이라고 언급한 바 있는데 칸딘스키의 회화에서 점, 선, 면이 기본적인 요소라면, 백남준의 캔버스(텔레비전)에는 시간, 공간, 관객참여, 불확정성, 우연성 등 보다 다양한 요소들이 등장한다. 따라서 내부 회로를 조작하거나 <백-아베 비디오 신디사이저>로 합성한 영상을 담은 백남준의 캔버스(텔레비전)를 바라보는 관객들은 전통적인 캔버스를 감상할 때와는 다른 사유를 경험하게 된다.

《점-선-면-TV》전은 백남준의 캔버스인 텔레비전을 비롯하여 스코어, 필름, 영상 등 그가 다루었던 다양한 인터미디어적 매체들을 평면성이라는 개념 안에서 탐구해 보는 전시이다. 특히 본 전시에는 그동안 자주 소개되지 않았던 백남준의 드로잉과 회화 작업들도 다수 출품된다. 그의 평면작품들을 통해 관객들은 하나의 화면 안에 여러 가지 이미지들이 중첩되어 보이는 즉흥적이고 의도되지 않은 우연성을 발견하게 된다. 《점-선-면-TV》전은 평면성의 관점으로 백남준의 다양한 작품 세계를 설명하는 “열린 회로”로서의 전시가 될 것이다.

※ 본 교사용 지도서에는 주요 작품을 선정하여 담았습니다.
전시장에 배포되고 있는 리플렛과 함께 사용하기 바랍니다.

《점-선-면-TV》섹션별 주요 작품

★표시된 작품은 학생단체 교육 프로그램의 주요 작품입니다.

섹션 1. 브라운관이 캔버스를 대체할 것이다

“콜라주가 유화를 대체했듯이 브라운관이 캔버스를 대체하게 될 것이다. 오늘날 예술가들이 붓이나 바이올린, 또는 폐품을 가지고 작업을 하듯이 앞으로는 축전기, 저항기, 반도체를 가지고 작품을 만들게 될 것이다.”

- 백남준, 『전자 비디오테이프 녹화기』,

뉴욕 '카페 오 고고'에서 비디오테이프 상영 시 나눠준 팜플렛 수록, 1965

백남준 <폰텐블로>, 1988



백남준은 퍼포먼스 공연을 자주 열었던 뉴욕의 '카페 오 고고'에서 1965년 자신의 첫 번째 비디오 녹화 테이프를 상영했고, 이 자리에서 『전자 비디오테이프 녹화기』라는 팜플렛을 나누어 주었다. 고풍스러운 금색 도장을 한 나무 액자 안에 20대의 컬러 모니터가 배치된 <폰텐블로>는 브라운관이 캔버스를 대체할 것이라는 백남준의 언급을 단적으로 보여주는 작품이다. 2채널의 TV 모니터에서는 화려하면서도 추상적인 이미지들이 빠른 속도로 지나간다. '폰텐블로'라는 제목은 프랑스의 폰텐블로 성에서 가져온 것으로 보이는데, 이 성은 나폴레옹을 비롯한 프랑스의 군주들이 머물던 거처이자, '갤러리'의 원형인 프랑스와 1세의 갤러리가 있던 곳이기도 하다. 이 갤러리에는 금장 액자 안에 캔버스를 넣은 회화 작품들이 전시되어 있었다.

섹션 2. 스코어: 음악과 퍼포먼스

어린 시절부터 피아노와 작곡을 배웠던 백남준은 경기공립중학교에 재학 중이던 1947년 김소월의 시 <먼 후일>과 <많고 많은 날이 지난 후>에 곡을 붙이는 등 15세 무렵부터 작곡을 시작하였다. 중학생 백남준은 쇤베르크, 바르토크와 같은 현대 작곡가들에 대해 잘 알고 있었고 특히 쇤베르크의 작품에 매료되어 일본의 도쿄대학교에서 쇤베르크에 대해 졸업논문을 썼다. 음악 공부를 위해 독일로 건너간 백남준은 예술 장르의 구별 없이 무경계 예술을 실험한 예술 집단인 '플럭서스'의 일원으로 활동하게 된다. 백남준의 퍼포먼스는 '인터미디어'라는 플럭서스의 본질적 특징을 제시한다. 음표가 그려진 일반적인 스코어(악보)가 아닌 문장으로 구성된 그의 악보는 음악적 요소와 함께 문장으로 되어 있다는 점에서 문학적 성격을, 문장에 따라 행동을 취한다는 점에서 연극적 특성을, 때로는 지시문이 족자에 그려진다는 점에서 회화적 요소를 동시에 보여준다.

백남준, 마리 바우어마이스터, <피아노와 편지>, 피아노(1960), 편지들(1962-1980)



마리 바우어마이스터는 백남준의 절친한 동료이자 플럭서스 예술가로서, 이 작품은 바우어마이스터와 백남준이 주고받은 편지와 바우어마이스터의 스튜디오에서 열린 1960년대 초반의 콘서트 장면들로 구성되어 있다. 종이와 사진 등이 매달린 피아노 역시 당시 콘서트에서 사용되었던 피아노의 일부이다. 부서진 피아노는 백남준의 첫 개인전 《음악의 전시 - 전자 텔레비전(1963)》에 소개된 <총체 피아노>와 함께 관객 참여, 소리의 공감각적 확대, 즉흥성, 우연성이라는 예술에 대한 새로운 개념을 표출했던 당시 예술가들이 실험 정신을 담고 있다.

섹션 3. 필름

존 케이지는 4분 33초 동안 연주자가 아무것도 연주하지 않는 빈 시간 속에서 관객들이 환경의 소리를 듣는 자신의 작품 <4분 33초>, 아무것도 없는 빈 캔버스인 로버트 라우센버그의 <화이트 페인팅>, 그리고 역시 아무것도 없는 빈 필름을 상영하는 백남준의 <필름을 위한 선>을 비교하며 이 모두가 침묵의 성질을 공유한다고 언급한 바 있다. 백남준에게 빈 필름은 비어있으나 비어있지 않은 일종의 평면이었다. 빈 필름이 돌아가는 16mm 영사기에서 나오는 강렬한 조명은 필름에 붙은 먼지의 형상을 흰 벽면 위에 뚜렷이 그려냈다. 한편 백남준에게 필름은 움직임의 변화를 담아내는 평면이기도 했다. 그는 단순하면서도 반복적인 행동들을 기록한 16mm 흑백 필름 영상을 1960년대에 촬영했다. 이 시기에 제작된 필름들은 퍼포먼스에서 전자 매체로 관심이 옮겨가는 과정 중에 있던 백남준이 퍼포먼스와 영상의 관계, 영상과 사운드에 대한 실험 등 다양한 예술적 고민들을 표현한 결과물이기도 하다.

백남준, 저드 알커트, <시네마 메타피직: 2, 3, 4번>, 1967-1972



저드 알커트와 백남준의 미디어 실험 “비디오-필름” 시리즈 중 하나로, 이 영상에는 백남준뿐만 아니라 다케히사 고수기, 정체불명의 인디언의 얼굴도 등장한다. 출연하는 인물들의 다양한 표정, 퍼포먼스 등이 여러 가지 비율로 분할된 흑백화면에 등장하면서 움직임도 가장 최소화 하고 있는데, 이는 <손과 얼굴>과 함께 비디오-퍼포먼스-필름으로 이어지고 확장되는 백남준의 실험성을 보여준다.

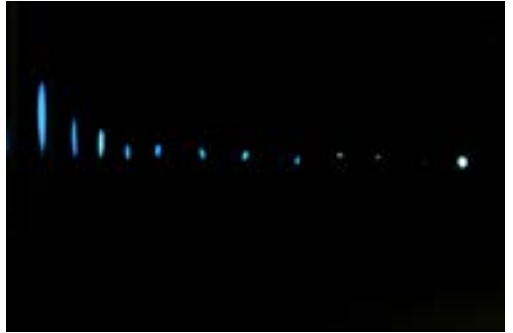
섹션 4. TV

백남준이 텔레비전을 또 다른 캔버스로 사용하기 시작한 것은 1960년대 초반부터이다. 그는 1958년부터 1963년까지 독일의 WDR 방송국에서 전자음악 작업 활동을 했던 시기에 다수의 방송장비들을 접하고 방송관련 인물들을 만나면서 텔레비전에 대해 관심을 갖게 되었으며, 1963년 열린 첫 번째 개인전 《음악의 전시 - 전자 텔레비전》에서 예술 작품이 된 13대의 텔레비전을 선보였다. 백남준의 텔레비전 사용이 다른 예술가들과 차별되는 지점은 관람객의 참여로 작품이 완성되는 상호작용을 중시하고, 네트워크의 확장을 예술적이면서도 대중적으로 보여주고 있다는 것이다. 다양한 방식으로 변주된, 텔레비전을 이용한 백남준의 작품들은 텔레비전이 무엇을 만들어가거나 되어가는 과정에 자리한 매체이지 이미 무엇이 이루어진 상태가 아니라는 것을 제시한다는 점에서 흥미롭다.



백남준, <실제 물고기/생방송 물고기>, 1982(1999) ★

두 대의 필코 진공관 텔레비전으로 구성된 이 작품에서 한 대의 텔레비전은 기계적인 장치들이 모두 사라진 채 어항이 되었다. 어항이 된 텔레비전 안에는 실제 물고기가 헤엄을 치고 있다. 다른 한 대의 텔레비전에는 폐쇄회로 카메라로 촬영한 물고기가 헤엄치는 모습이 실시간으로 나타난다. 이 작품은 살아있는 것과 재생된 영상을 동시에 실시간으로 보여주고 있는데 이 작품을 바라보는 관객은 관념적인 시간에 대한 경험이 무엇을 의미하는지에 대해 생각하게 된다.



백남준, <달은 가장 오래된 TV>, 1965(2000) ★

백남준이 1965년 뉴욕의 보노 갤러리에서 이 작품을 처음 전시했을 당시에는 CRT TV에 자석을 갖다 대어 각기 다른 달의 모습을 만들어냈다. 이후에는 구형으로 생긴 물체를 촬영하여 텔레비전에 설치하든가 컴퓨터 그래픽으로 달의 이미지를 만들어 상영하는 등 다양한 방식으로 제작한 바 있다. 이 작품은 보름달에서 그믐으로 이어지는 12개의 달을 담은 텔레비전과 <달은 가장 오래된 TV>에 대한 모티브로 제작된 비디오 작품 <E-Moon>이 추가된 13대의 텔레비전 설치로 구성되어 있다.

섹션 5. 백-아베 비디오 신디사이저·방송·위성

텔레비전 영상을 실시간으로 편집하고 송출하기 위하여 백남준은 엔지니어 아베 슈야와 함께 1969년 <백-아베 비디오 신디사이저>라는 기계를 만들게 된다. 신디사이저의 특징은 정해진 기준에 따라 영상을 실험하는 것이 아니라, 다양한 조작을 통하여 오히려 예측할 수 없는 영상이 합성되어 나오도록 고안되었다는 점이다. <백-아베 비디오 신디사이저>를 사용하여 최초로 만든 작품은 1970년 미국의 공영 방송국인 WGBH에서 생방송으로 진행한 <비디오 코뮌: 처음부터 끝까지 비틀즈>였다. 백남준은 방송 네트워크뿐만 아니라 위성을 통해서도 자신이 제작한 영상들을 송출하였다. 그는 제 6회 카셀 도큐멘타 개막행사를 위성 생중계한 것을 시작으로 <굿모닝 미스터 오웰(1984)>, <바이 바이 키플링(1986)>, <손에 손잡고(1988)> 등 위성 3부작으로 일컬어지는 대규모 위성 프로젝트를 기획하였다. 백남준의 실험 정신이 방송 네트워크와 위성을 통하여 미술관을 방문하는 관객뿐만 아니라 집 안에서 텔레비전을 보는 시청자에게까지 전달된 것이다.

백남준, 아베 슈야, <백-아베 비디오 신디사이저>, 1969(1972) ★



백남준은 1969년 일본의 공학자 아베 슈야와 함께 아날로그 TV 영상을 자유자재로 편집할 수 있는 기계인 <백-아베 비디오 신디사이저>를 개발했다. 비디오 신디사이저는 여러 경로의 입력과 출력을 지원하며, 간단한 조작만으로 영상의 색과 형태를 변화시킬 수 있는 합성 장치를 갖고 있어 이미지의 무한한 조합이 가능하다. 이미 편집된 영상 소스, 카메라에 찍힌 영상 등을 입력하면 오디오 신호나 자기력을 이용하여 패턴을 만들어낼 수 있으며, TV 회로의 축을 바꾸거나 모니터에 출력된 이미지를 카메라로 촬영하는 비디오 피드백을 통해 재합성하는 복합 피드백도 가능하다. <백-아베 비디오 신디사이저>는 1972년까지 3대가 제작되었으나 현재는 모두 정상적으로 작동되지 않는다. 백남준아트센터는 2011년 아베 슈야와 협력하여 '아베 비디오 신디사이저 복원 프로젝트'를 추진하여 신디사이저의 기능을 복원하였다.

백남준, 제 6회 카셀 도큐멘타 <위성 원격 생방송>, 1977 ★



백남준의 위성 3부작 <굿모닝 미스터 오웰>, <바이 바이 키플링>, <손에 손잡고>의 예고편 격인 영상이다. 백남준은 1977년 제 6회 카셀 도큐멘타의 개막식 행사를 통해 요셉 보이스, 샬롯 무어먼, 더글라스 테이비스 등과 여러 장소를 연결한 위성 생방송 공연을 진행했다. 이 공연에는 백남준이 비디오카메라로 건반을 두드려서 피아노를 연주하고, 무어먼이 브람스의 <자장가>를 연주하는 동안 백남준이 무어먼의 머리에 텔레비전 케이스를 씌우는 것과 같은 백남준의 주요 퍼포먼스가 다수 포함되어 있다.

백남준, <바이 바이 키플링>, 1986 ★



서울, 뉴욕, 동경을 연결한 백남준의 위성 프로젝트 시리즈 중 2번째 작품으로, 동양과 서양은 결코 서로를 이해하지 못할 것이라는 영국의 시인 키플링의 언급을 반박한 작업이다. 록 밴드 벨벳 언더그라운드의 멤버인 루리드, 현대음악가 필립 글래스, 작곡가 류이치 사카모토, 건축가 아라타 이소자키, 의상 디자이너 이세이 미야케 등이 참여한 이 작품을 통해 백남준은 동과 서를 잇는 역할을 수행하는 매체인 텔레비전을 인공위성 프로젝트로 확장시키며 시간의 동시성을 보여준다.

섹션 6. 노스탤지어: 드로잉과 회화

백남준은 1996년 뇌졸중으로 몸이 불편해진 이후에도 끊임없이 아이디어를 내고, 오른손을 움직여 피아노를 연주하고, 레이저 작품을 제작하는 등 열정적으로 작업을 진행하였다. 이 시기에 백남준이 제작한 드로잉과 회화 작품에서 보이는 이미지들은 위성 프로젝트 혹은 TV 작품에서 하나의 화면 안에 여러 이미지들이 중첩되어 보이는 것과 유사한 느낌을 전달한다. 즉흥적이고 의도되지 않은 것처럼 보이는 백남준의 드로잉과 회화는 어린 아이의 천진난만한 그림을 연상시킨다. 이 작품들은 매체와 공간을 자유로이 이동했던 백남준이 삶이라는 긴 여정의 끝에서 다시 어린 시절로 회귀하는 듯한 모습을 보여준다.

섹션 7. 고속도로로 가는 열쇠

백남준, <고속도로로 가는 열쇠 (로제타 스톤)>, 1995



백남준은 자신의 작품 활동의 변화와 여정을 암호화하여 <고속도로로 가는 열쇠(로제타 스톤)>을 제작했다. 나폴레옹 군대가 이집트 원정 당시 발굴한 로제타석의 형상을 본떠서 만든 이 작품의 상단부에는 비디오 드로잉, 중간 부분에는 다양한 언어로 작성된 그의 예술 세계에 대한 이력, 하단에는 백남준의 비디오 영상에서 발췌한 이미지가 위치한다. 가운데 부분에는 백남준이 음악으로 시작하여 왜 비디오라는 매체로 관심을 돌리게 되었는지, 어떤 연유로 플럭서스에 참여하게 되었는지, 또한 백남준과 영향을 주고받은 예술가들과의 관계 등에 대해 한국어, 영어, 불어, 독어, 일어로 기술되어 있다. 이 부분은 백남준의 예술세계가 어떻게 변천했는지에 대해 이해할 수 있는 정보를 제공한다.

《뉴 게임플레이》 전시 개요

2016. 07. 20 - 2017. 02. 19

백남준아트센터 2층

지난 20년 동안 ‘진지’하면서도 예술적이고 실험적이며 미디어에 대한 성찰을 담은 다양한 형식의 컴퓨터 게임이 개발되어왔다. 새로운 게임 전략들은 발달하는 시청각 미디어 분야에서 진행된 예술적 연구에 기반을 두고 있다. 컴퓨터 게임은 우리 사회의 기능과 구조를 반영하는 동시에 그것을 분석하기도 한다.

《뉴 게임플레이》는 총 6개의 섹션으로 구성되어 있으며, 컴퓨터 게임을 소재로 한 작업에서부터 작가들이 개발한 컴퓨터 게임에 이르기 까지 다양한 게임아트를 선보이는 전시이다. 전통적인 미디어 아트와 비디오 게임 또한 전시에 포함되어 흥미로운 대화를 이끌어간다.

첫 번째 섹션인 ‘백남준에 대한 경의’에서는 비디오 아트의 아버지인 백남준의 작품과 전략들을 되짚어 본다. 또한, 폭력적인 1인칭 슈팅게임을 추상적인 이미지로 바꿔 대상이 없는 게임으로 제시하는 2인조 아티스트 그룹 조디의 작품이 함께 전시된다.

‘게임의 맥락에서 본 미디어 아트’ 섹션에서는 비디오 미학을 컴퓨터 게임의 인터랙티브 형식으로 변역한 미디어 아티스트 빌 비올라의 <밤의 여정>이 소개된다. 중국 작가 팡 망보는 공산당 홍군의 대장정이라는 영웅적 신화를 풍자하여 캐릭터가 달리고 점프하는 16미터 길이의 게임영상 작품 <대장정: 재시작>을 전시한다. 한편, 컴퓨터 게임의 포맷이 미술에서 어떻게 사용되는지를 보여주는 제프리 쇼의 <읽을 수 있는 도시> 또한 전시에서 만나볼 수 있다. ‘해킹/테크놀로지의 변형’ 섹션에서는 인터랙티브 미술의 선구자로서의 백남준의 역할을 살펴본다.

이번 전시에서 다루지는 또 다른 중심 주제는 가능성 게임과 인디 게임들이다. 이 게임들은 혁신적인 아이디어와 흥미롭고 실험적인 주장, 그리고 표현 방식 및 형식에 대한 독특한 시각으로 차별화된다. ‘게임과 사회’라는 표제 아래 전시되는 이 섹션의 작품들은 사용자가 일상의 영역에서 작용하는 정치적 구조와 과정의 중요성을 보다 잘 인식하고 학습할 수 있도록 한다.

‘어반 플레이’ 섹션에서는 3D 모델링 분야의 최신기술과 관객을 몰입시키는 고해상도 이미지를 사용하여 도시 풍경을 가상 현실화한 작업을 전시하며, ‘게임과 앱’ 섹션은 어린이들이 즐길 수 있는 모바일 게임 앱을 소개하고 있다.

※ 본 교사용 지도서에는 주요 작품을 선정하여 담았습니다.
전시장에 배포되고 있는 리플렛과 함께 사용하기 바랍니다.

《뉴 게임플레이》섹션별 주요 작품

★표시된 작품은 학생단체 교육 프로그램의 주요 작품입니다.

섹션 1. 백남준에 대한 경의

자커리 리버먼, 콜린 레빈, <메사 디 보체>, 2003 ★



<메사 디 보체>는 관객의 발언과 외침, 소리를 인터랙티브 시각화를 통해 실시간으로 증폭시킨다. 이 프로젝트는 정교하면서도 장난스럽고 능숙하게 짜여진 시청각 내러티브라는 맥락 안에서 추상적 소통, 공감각적 관계성, 만화 언어와 글쓰기, 점수 체계 등의 테마를 다룬다.

백남준, <참여 TV>, 1964(1998) ★



마이크를 이용해 관람자가 청각 신호를 보내면 소리에 따라 화면에 여러 가지 형태들이 춤을 추듯 나타나는 작품이다. 백남준은 텔레비전이 일방향 매체가 아닌 임의대로 조작하고 소통할 수 있는 쌍방향 매체라는 것을 텔레비전 내부회로의 조작을 통해 제시하였다.

섹션 2. 게임의 맥락에서 본 미디어아트

팡망보, <대장정: 재시작>, 2008 ★
Photo: courtesy of Feng Mengbo



1990년대 이후부터 작가들은 비디오 게임으로 관심을 돌리기 시작했다. 중국 출신 작가 팡망보 또한 디지털 게임을 향한 새로운 예술적 현상에 집중한 선구자들 중 한 명이다. <대장정: 재시작>은 16비트 시대의 2차원 평면 비디오 게임과 미학적으로 유사하다. 팡망보의 게임에서 공산주의 선전의 상징물들은 서양의 소비 세계와 <스트리트파이터 II>와 같은 비디오 게임 속 정형화된 동양인의 이미지와 뒤섞인다.

제프리 쇼, <읽을 수 있는 도시>, 1989-1991(2013)
Photo: courtesy of Jeffrey Shaw



어두운 공간에 고정되어 있는 자전거 설치 작품 <읽을 수 있는 도시>에서 관객은 맨해튼, 암스테르담, 카를스루의 거리를 달린다. 각기 다른 도시의 3차원 거리 전경이 보이는 스크린 앞에 놓인 자전거를 타는 참여자가 작품의 일부가 되는 것이다. 도시의 전경은 길의 방향을 따라 컴퓨터로 생성된 3차원의 '문자' 빌딩들로 구성되어 있는데 이러한 문자들은 그 장소만의 문학적, 역사적 의미를 담고 있다. (글: 키아라 마치니)



플레이어는 일인칭 시점에서 게임 속 3차원의 공간을 이동한다. 주변 환경은 플레이어가 어떻게 주어진 상황을 마주하며 탐험하고 나아가는지에 따라 지속적이고 미세한 방식으로 조정된다. 시청각적으로 <밤의 여정>은 빌 비올라의 다른 비디오 작업들과 유사하다. 이 작업에 참여한 그래픽 아티스트들은 비디오 이미지로 컴퓨터 그래픽 견본을 만들었고, 거칠고 희미한 비올라의 비디오 이미지 형상을 변형하였다. 이 게임은 모든 범주의 비디오 미학들을 활용하여 컴퓨터 그래픽을 상호작용의 형태로 만든다.

빌 비올라, 서던캘리포니아대학교 게임 이노베이션랩, <밤의 여정>, work in progress
Photo: courtesy of USC Game Innovation Lab

섹션 3. 해킹/테크놀로지의 변형

백남준, <닉슨 TV>, 1965(2002) ★

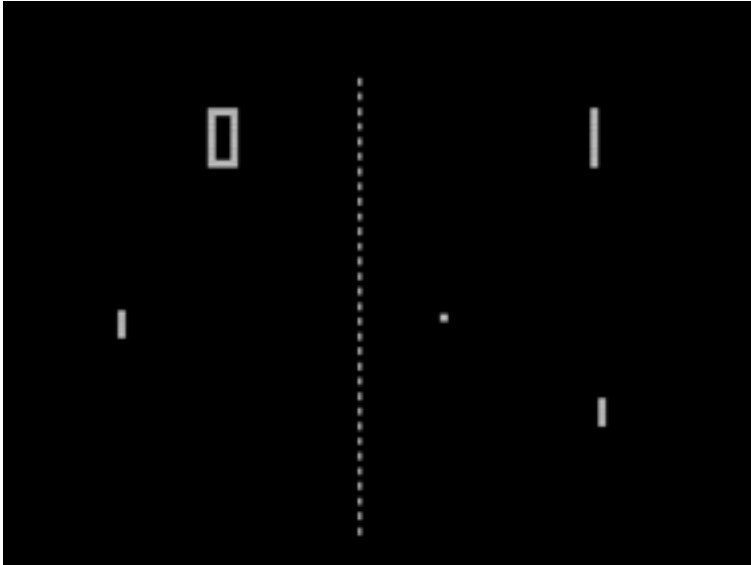


미국의 전 대통령 리처드 닉슨의 얼굴 영상이 담긴 두 대의 텔레비전에 자석 코일을 통해 전류를 보내면, 이로 인해 닉슨의 얼굴이 일그러진다. 백남준은 이러한 효과를 “TV 화면이 강력한 탈자기의 위치와 리듬에 의해 ‘방해 받는다”고 언급한 바 있다. 닉슨은 1960년 존 F. 케네디와의 대통령 선거 후보 TV 토론회에서 미디어를 제대로 활용하지 못해 낙선하였고, 백남준은 미디어의 영향력에 주목하여 닉슨의 얼굴이 나타나는 이 작품을 제작하였다.

백남준, <왕관 TV>, 1965(1999) ★



백남준은 텔레비전 내부의 회로를 조작해서 새로운 이미지를 만들거나 기존 이미지를 변형하는 작품들을 만들었는데, 이런 시도는 그의 첫 번째 개인전인 1963년 《음악의 전시-전자 텔레비전》에서 선보인 13대의 실험 TV에서 시작되었다. 실험 TV 중 하나인 <왕관 TV>에서는 오디오 신호발생기와 증폭기에 연결된 TV 화면에 끊임없이 움직이는 왕관의 형태가 나타난다.



아타리, <퐁>, 1972 ★

최초의 상업적 비디오 게임으로 비디오 게임을 하나의 대중매체로 정립시켰다. 이 단순한 테니스 게임은 빠른 속도로 비디오 게임 문화의 아이콘이 되었고, 그 이미지는 전 세계 사람들에게 익숙하게 되었다. 두 명의 플레이어가 막대모양의 바를 조정해 공을 치는 게임이다.



니클라스 로이, <핀! 증강 화소>, 2011 ★

증강 현실 기술을 통해 관람객이 이미지의 일부가 되거나 이미지와 소통할 수 있는 인터랙티브 비디오 설치 작업이다. 베를린 출신의 니클라스 로이가 1972년 출시된 클래식 컴퓨터 게임 <퐁>에 대한 오마주로 제작한 작업으로, 그 작동 방식을 미디어 아트의 맥락으로 전환시킨다. 작품은 스크린을 가로지르며 이동하는 사각형 픽셀을 보여준다. 카메라를 통해 기록되는 관객들은 이미지 속으로 들어가 그 픽셀을 만지는 것 같은 느낌을 받는다. 이러한 '터치'는 픽셀의 방향에 영향을 주며, 픽셀의 전개에 따라 게임은 즐길 수 있는 것, 즉 하나의 장난감이 된다.

섹션 4. 어반 플레이



인터랙티브 네트워크이자 텔레프레즌스에 기반한 설치작품 <10,000개의 움직이는 도시들>은 세계화된 도시들을 주제로 다룬다. 관객은 데이터 고글을 이용해 가상현실 체계 안에서 세계의 어떤 도시든지 디지털 인터페이스로 선정할 수 있다. 최신 뉴스, 트윗, 이미지, 비디오, 혹은 소셜 네트워크에 올라온 정보 등 선정된 도시와 관련된 사용자 생성 콘텐츠는 실시간으로 검색되어 하나의 추상적 도시 환경을 배경으로 다수의 콜라주 영상이 표현된다.

마크 리, <10,000개의 움직이는 도시들>, 2015 버전, e-Installation과의 협업.

Intelligent Sensor-Actuator-Systems Laboratory (ISAS) 와 ZAK | Centre for Cultural and General Studies at the Karlsruhe Institute for Technology (KIT)의 프로젝트

Photo: courtesy of Marc Lee

섹션 5. 게임과 사회

레이 션펠다, 피터 루, <완벽한 여인>, 2016 ★



<완벽한 여인>은 페미니스트 컴퓨터 게임으로, 플레이어는 제시된 여성 스테레오타입에 본인을 최대한 맞추려고 노력해야 한다. 이 게임은 어느 여성 잡지에서나 똑같이 볼 수 있는 성격 테스트와 잡지에서 정의하는 여성의 역할 등에서 비롯되었다. 잡지 속 여성의 역할은 대부분 가족, 경력, 경험, 성 등과 관계된 측면을 강조한다. 그러나 이는 여성의 삶의 깊이와 복잡한 특징을 규정할 수 없다. <완벽한 여인>은 ‘스스로에게’ 완벽한 여성이 되기 위한 구성 요소로서 이러한 스테레오타입을 사용한다.

골드 엑스트라, <프런티어>, 2006-2012 ★
Photo: courtesy of Gold Extra



일인칭 슈팅게임 <프런티어>는 심각한 정치적 상황을 배경으로 한다. 플레이어는 유럽 접경지역의 난민들의 상황을 접하게 된다. 게임은 사하라 사막 이남 아프리카에서 유럽까지 이어지는 난민 경로의 중심지들을 보여준다. 플레이어는 4개의 다른 국경 상황을 경험하게 되고, 작가들이 현지에서 수집한 자료들이 있는 악몽 같은 공간을 접하게 된다. 플레이어는 난민 또는 국경 경비 중에 역할을 선택할 수 있다.

파올로 페데르치니, <폰 스토리>, 2011 ★



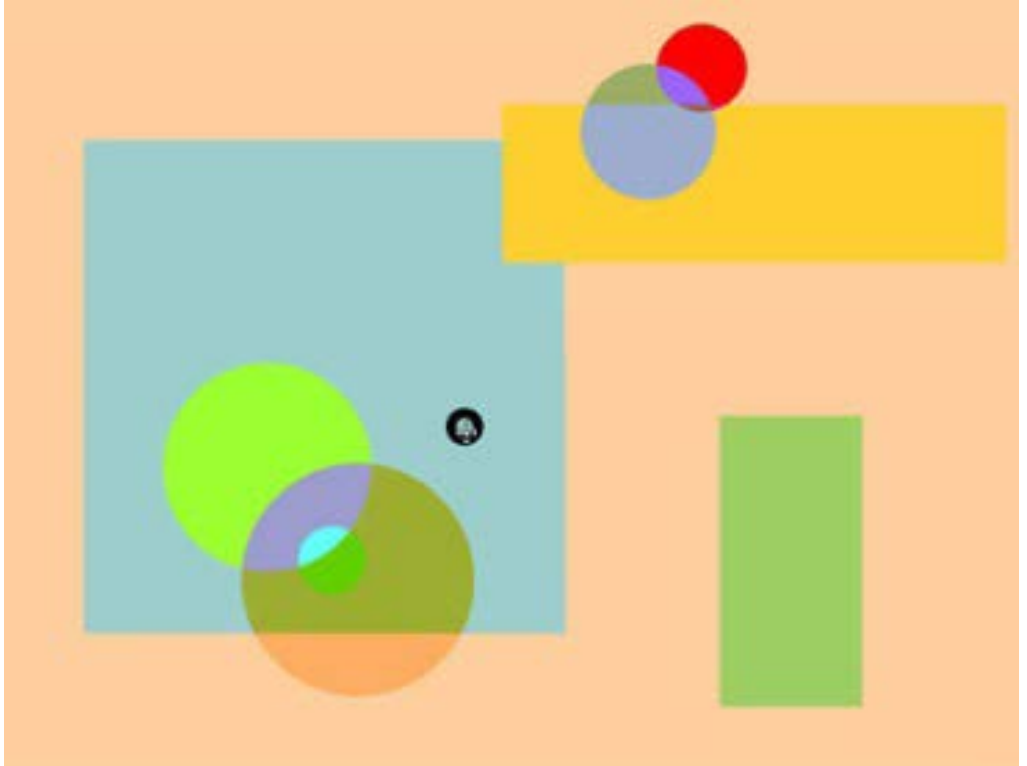
캐리커처와 같은 게임 <폰 스토리>는 스마트폰 제조의 사회적, 생태적 인과관계를 조명함으로써 게임이 구동되는 폰 자체의 기술적 플랫폼에 대해 비판적으로 고찰한다. 전자 기기들의 반짝이는 표면과 윤이 나는 인터페이스 이면에는 전세계적으로 퍼져있는 매우 불편한 내용의 공급 체계가 숨어 있다. <폰 스토리>는 네 개의 교육적인 게임으로 이러한 과정을 보여주는데, 플레이어는 콩고의 콜탄 추출 과정, 중국에의 노동력 위탁, 파키스탄의 전자 폐기물, 그리고 서구에서의 소비 등에 상징적으로 연루된다.



이 게임에서 플레이어는 1976년 동독과 서독의 다양한 경계 지역으로 이동한다. 플레이어는 동독 국경 경비 또는 동독 난민의 역할을 수행할 수 있다. 독일 접경 지역 내부를 자세히 재현한 시나리오 속에서의 일인칭 슈팅 게임 형식으로 그곳의 상황을 경험할 수 있다. 이 게임에서 승리하는 유일한 방법은 총을 쓰지 않는 것이다. 만일 국경 경비의 역할을 맡아 난민을 향해 총을 발사하면 플레이어는 법정에 선 자신을 발견하게 된다. 재판에서 그들은 자신의 행동에 책임을 져야 한다. <1378 (km)>는 카를스루에 예술대학 게임 연구소 학생이 교육 목적의 예술 프로젝트로 제작했으며, 2010년 독일 통일의 날에 공개될 예정이었다. 그러나 이 프로젝트는 독일 신문인 BILD의 부정적인 리뷰로 파문을 일으켰다. 신문에서는 게임을 “혐오스럽다”고 묘사했고, 실제로 독일 접경에서 살해당한 희생자의 유가족들은 불쾌함을 드러내며 작가 엔스 스토버를 “대중적 혐오감 조장” 혐의로 고소하였다. 학생을 상대로 한 기소는 이후 취하되었으며, BILD에서 발행한 리뷰는 독일 언론 위원회로부터 비난을 받았다.

섹션 6. 게임과 앱

키요시 후루키와, 마사키 후지히라, 볼프강 민츠, <스몰 피쉬>, 1999[2014]



<스몰 피쉬>는 1999년 ZKM의 'Digital_Arts_Edition' 시리즈의 일환으로 만들어졌다. <스몰 피쉬>는 ZKM 뮤직 앤 어쿠스틱 인스티튜트와 ZKM 시각 미디어 인스티튜트의 협력 하에 만들어졌으며 현재 아이폰, 아이패드, 아이패드에서도 상용화 되어있다. 각각의 요소들이 악보를 바꿔 음악에 영향을 끼치는데, 그 요소들은 추상적인 모양, 원, 점, 선, 또는 움직이는 형형색색의 패턴들로 다양하다. 플레이어는 15개의 그래픽 악보 중 여러 부분을 재배치하여 즉각적으로 음악을 변형시킬 수 있다.

편집 : 김선영
디자인 : 김혜린
발행일 : 2016.08.29
발행처 : 백남준아트센터

