백남준전 《30분 이상》
2018.02.15 ~ 2018.09.26
기획전 《웅얼거리고 일렁거리는》
2018.03.22 ~ 2018.06.24

2018 상반기 교사용 지도서

2018 상반기
백남준아트센터
교사용 지도서

2018 상반기
백남준아트센터
교사용 지도서

목차

I	백남준아트센터 소개	6
II	단체 관람 안내	7
III	교육 프로그램 안내	8
IV	백남준전 개요 및 주요 작품 소개	14
V	기획전시 개요 및 주요 작품 소개	26

※ 본 지도서는 2018년 상반기 백남준아트센터의 전시관람 및 감상지도를 위해 교사들에게 제공되는 책자로 단체 관람 안내, 백남준과 전시에 대한 소개 및 교육과 연계된 간단한 설명이 담겨있습니다. 전시실에서 배포되고 있는 리플렛과 함께 사용하시기 바랍니다.

백남준전《30분 이상》

기획전《웅얼거리고 일렁거리는》

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 예술활동에 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 100명입니다.
– 백남준아트센터 홈페이지–단체관람 페이지에서 예약 버튼을 클릭하셔서 관람을 원하시는 날짜와 시간을 지정해 예약하시기 바랍니다.
(*예약 변경 및 취소 시에는 사전에 연락 주시기 바랍니다.)
– 유치원 단체는 자유관람만 가능합니다. 안전사고 예방을 위해 학생과 인솔자의 비율을 5:1로 규정하고 있으며 방문 시 안전관련 서약서를 확인하고 동의해 주셔야 합니다.

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 60명입니다.
– 단체 전시해설은 자유관람과 별개로 초·중·고등학교 학생 및 성인 20인 이상 단체를 대상으로 합니다.
– 1일 총 4회(오전 10시, 11시, 오후 1시, 3시) 평일 (화-금)에만 진행되며, 소요시간은 1시간 이내입니다.
– 백남준아트센터 홈페이지-단체관람 페이지에서 예약 버튼을 클릭하셔서 전시해설을 원하시는 날짜와 시간을 지정해 예약하시기 바랍니다.
(*예약 변경 및 취소 시에는 사전에 연락 주시기 바랍니다.)

3
주의 사항

– 관람 전, 인솔자의 관람 예절 등에 대한 사전 지도를 부탁드립니다.
– 안전사고가 발생하지 않도록 관람 시 인솔자의 동행이 반드시 필요합니다.
– A3 이상 사이즈의 가방류는 안내데스크 물품보관소에 맡기셔야 합니다.

4
관람요금

– 무료 (2017년 9월 1일부터 시행)
※ 특별전은 관람료가 부과될 수 있습니다.

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

관람 문의

031-201-8571~2 (reservation@njpartcenter.kr)

III 교육 프로그램 안내

2018 상반기 백남준아트센터 교육 프로그램 안내

구분		세부대상	일시	내용	장소	접수	참가비
학생단체 프로그램	**전시연계 프로그램**	초등 고학년/ 중학생 30명 이하 단체	03.27-06.22 (화-금)	기획전《웅얼거리고 일렁거리는》을 감상하고, 새로운 도시를 구성해보며 개인과 사회와의 관계, 그리고 참여에 대해 생각해보기	교육실 전시실	신청서 이메일	1인당 3,000원
	장애단체 프로그램	장애 학생 10명 내외 단체		백남준의 작품을 감상하고, 신체와 여러 가지 감각을 사용한 작품 완성해보기	교육실 전시실	신청서 이메일	무료
	집중감상 프로그램 ‹피드백›	초·중·고등학생 30명 이하 단체	03.27-06.19 (화)	백남준의 주요작품을 감상하고, 활동지를 통한 활동으로 백남준의 예술세계 이해하기	교육실 전시실	신청서 이메일	1인당 3,000원
	자유학기제 진로탐색 프로그램	사전협의 단체	03.30-06.29 (금)	자유학기제 시행과 함께 중학생들이 예술을 경험하고 다양한 관점과 시각을 확장해보기 (6회차)	백남준 아트센터	사전 협의	별도 협의
경기꿈의대학	**청소년 창작 워크숍**	고등학생 15명	04.05-06.21 (매주 목)	고등학생 진로탐색 프로그램으로 경기도교육청 ‹경기 꿈의 대학›과 연계하여 진행되는 영상 창작 워크숍 (10회차)	세미나실	경기 꿈의 대학 홈페이지	무료

* 접수 및 문의 : edu@njpartcenter.kr / 031-201-8512(학생단체), 8546(경기 꿈의 대학)
* 자세한 사항은 백남준아트센터 홈페이지 (www.njpartcenter.kr) 참조

학생단체 프로그램 안내

백남준아트센터는 학급 단위 초·중·고등학생 및 장애학생 단체를 대상으로 교육 프로그램을 운영하고 있습니다. 집중감상을 통해 백남준과 현대미술에 대한 이해의 폭을 넓히고, 다양한 체험활동을 통해 창의적 사고의 성장과 예술적 경험의 기회가 될 것입니다.

1) 전시연계 프로그램 |

기획전《웅얼거리고 일렁거리는》을 관람한 후, 모둠끼리 생각의 공유를 통해 새로운 도시를 구성해보는 프로그램입니다. 이를 통해 개인과 사회와의 관계에 대해 생각해보고 주변에서 일어나는 것들에 대해 인식하고 고민해볼 수 있도록 합니다.

연계 작품 김다움 ‹맹지›
로잘린드 나샤시비 ‹가자의 기운›
함양아 ‹잠›

일시 2018.3.27~6.22, 화-금 10:00-12:00 / 14:00-16:00
※ 휴관일·공휴일 제외, 시간 조율이 필요한 경우 사전 문의바랍니다.

장소 백남준아트센터 교육실, 전시실

대상 초등학생 4-6학년, 중학생 30명 이하 단체
(인원에 따라 전시관람은 2그룹으로 나눠 진행)

참가비 1인당 3,000원

신청방법 홈페이지에서 신청서 다운로드 후, 이메일 접수(edu@njpartcenter.kr)

문의 031-201-8512

프로그램 일정
(총 소요시간 120분)

세부일정	시간	내용	장소
도입	10분	인사 및 소개	교육실
전시감상	30분	전시감상	전시실
활동	50분	– 중심작품 살펴보기 – 모둠별 도시 구성해보기 – 모둠별로 완성한 내용을 하나의 도시로 합쳐보기	교육실
마무리	30분	– 발표하기 – 마무리 및 설문지	교육실

2) 장애단체 프로그램 |

백남준의 작품을 감상하고, 하나의 화면 위에 신체와 여러 가지 감각을 사용하여 작품을 완성하는 프로그램입니다. 각기 다른 모습과 특징을 가진 친구들이 하나의 작품을 제작하면서 모두가 함께 조화롭게 사는 세상을 느껴보고 신체와 일상의 다양한 도구, 그리고 감각을 활용해 작품을 완성해 볼 수 있습니다.

연계 작품	백남준 ‹TV 정원› 백남준 ‹TV 물고기› 백남준 ‹참여 TV›
일시	2018.3.27.~6.22, 화-금, 10:00-11:40 (100분) ※ 휴관일·공휴일 제외, 시간 조율이 필요한 경우 사전 문의바랍니다.
장소	백남준아트센터 교육실, 전시실
대상	장애 학생 단체 10명 이내
참가비	무료
신청방법	홈페이지에서 신청서 다운로드 후, 이메일 접수(edu@njpartcenter.kr)
문의	031-201-8512

프로그램 일정
(총 소요시간 100분)

세부일정	시간	내용	장소
도입	10분	인사 및 소개	교육실
전시감상	30분	작품 감상	전시실
활동	50분	신체와 감각을 활용한 작품 완성하기	교육실
마무리	10분	함께 감상하고 이야기 나누기	교육실

3) 집중감상 프로그램 | 피드백

집중감상 프로그램 ‹피드백›은 '피드백(feedback)'이라는 단어 뜻 그대로 전시를 감상하는 것만으로 그치는 것이 아니라 관람자의 반응까지 그 과정으로 여깁니다. 또한 정보를 주거나 필요한 사항 등을 충족시킨다는 의미의 피드(feed)와 백남준의 백(paik)이 결합하여 백남준의 예술세계에 대한 정보를 전달한다는 것을 의미합니다.

연계전시	백남준전《30분 이상》
일시	2018.3.27.~6.19, 화 (휴관일·공휴일 제외)
시간	초등 10:00-11:30/14:30-16:00 (90분) 중·고등 10:00-12:00/14:30-16:30 (120분)
장소	백남준아트센터 교육실, 전시실
대상	초·중·고등학생 30명 이하 단체 (인원에 따라 전시관람은 2그룹으로 나눠 진행)
참가비	1인당 3,000원
신청방법	홈페이지에서 신청서 다운로드 후, 이메일 접수(edu@njpartcenter.kr)
문의	031-201-8512

프로그램 일정 - 초등
(총 소요시간 90분)

세부일정	시간	내용	장소
도입	10분	– 인사 및 수업내용 안내 – 백남준 및 전시 소개	교육실
전시관람	50분	활동지를 이용한 전시 집중 감상	전시실
마무리	30분	– 해시태그 작성하고 공유하기 – 활동 마무리 및 설문지	교육실

프로그램 일정 - 중 · 고등
(총 소요시간 120분)

세부일정	시간	내용	장소
도입	10분	– 인사 및 수업내용 안내 – 백남준 및 전시 소개	교육실
전시관람	50분	활동지를 이용한 전시 집중 감상	전시실
모둠활동	30분	– 모둠별 자유 감상 – 모둠별 작품 키워드 만들기	전시실, 교육실
마무리	30분	– 공유하기 – 활동 마무리 및 설문지	교육실

4) 자유학기제 진로탐색 프로그램 |

자유학기제 시행에 맞추어, 예술이 어렵고 생소하게 느껴지는 중학생들에게 예술을 쉽게 경험할 수 있는 기회를 제공하며 단계별 활동을 통해 다양한 시각을 경험하고 생각을 확장할 수 있도록 하는 진로탐색 프로그램입니다.

연계전시	백남준전《30분 이상》 기획전《웅얼거리고 일렁거리는》
일시	2018.3.30 ~ 6.29, 금요일 (6회차)
장소	백남준아트센터
대상	사전협의 된 중학생 단체
참가비	별도협의
신청방법	사전협의
문의	edu@njpartcenter.kr / 031-201-8512

IV

백남준전 개요 및 주요 작품 소개

《30분 이상》 전시 개요

2018.02.15-2018.09.26
백남준아트센터 1층

《30분 이상》전은 백남준의 비디오 예술을 동시대 미국과 유럽을 뒤흔들었던 반문화의 흐름 속에서 재조명하는 전시이다. 인류 역사상 가장 뜨겁고 격렬했던 시기로 불리는 1960년대는 2차 세계대전 이후 동서 냉전의 대립 속에서 형성된 상반된 가치가 서로 충돌하던 시대였다. 이러한 시대적 흐름 속에서 생성된 반문화 운동은 냉전이라는 억압적 정치 상황에 대항하는 정치적 운동이면서 동시에 젊은이들의 기성 가치에 대한 전면적인 반대 운동이었다. 백남준의 비디오 예술이 보여준 급진성의 이면에는 반문화의 조류 속에서 탐색한 새로운 세대의 비전이 존재한다. 그것은 후기 산업사회로 막 접어든 인류 앞에 놓인 복합적 미래에 대한 전망 속에서 탄생하였다.

'60년대의 아이들' 은 대량생산 시스템에 의해 확산된 상품화의 첫 수혜자들이자 텔레비전과 같은 뉴미디어에 의해 정보를 주고받으며 자신들의 정체성을 형성한 매스미디어의 아이들이었다. 신좌파와 히피 운동을 아우르는 반문화의 주체들은 기술 관료의 문화를 철저히 거부하며 기존과는 전혀 다른 삶을 살고자 하였고 인간적인 공동체가 존재하지 않는 모든 곳에 새로운 공동체를 만들고자 했다. 20세기 전반을 휘저은 서구 문명에 대한 반성이 전 세계를 감싸던 혼돈의 시기, 한편으로는 이제 막 상품화와 자동화의 시대로 빨려 들어가던 동시대인들을 향해 내린 백남준의 긴급한 처방이 바로 비디오아트였다.

'30분 이상'은 백남준이 첫 번째 개인전 《음악의 전시—전자 텔레비전》 (독일, 파르나스 갤러리, 1963) 후 작성한 글인 「실험 TV 전시회 후주곡」에서 자신의 텔레비전을 30분 이상 지켜볼 것을 요청한 것에서 따온 것이다. 그는 이 전시에서 물리적 조작을 통해 텔레비전 시스템에 침투해 전파를 오염시켜 수신기에 불과했던 텔레비전을 전혀 다른 사물로 변화시켰다. 그에 따르면 실험 TV 시리즈는 '인류가 진화할 수 있는 지속적인 불만'의 결과이자 지금, 여기를 벗어나 저기, 너머로 가기 위한 새로운 상상력의 시작이었다. 자기 존재를 벗어나 '조화로운 혼돈'으로 가기 위한 이 30분의 여정을 지금부터 시작해보자.

《30분 이상》 섹션 및 주요 작품 소개

I
꽃의 아이들

상대적으로 자유로운 환경 속에서 성장한 미국의 전후 세대들은 기성세대가 주도한 동서 냉전의 상황 속에서 벌어진 정치적 탄압, 이념 전쟁을 놓고 서로 대립하였다. 미국이 일으킨 전쟁 중 가장 추악한 전쟁으로 평가되는 베트남 전쟁은 이 대립을 극단으로 몰아갔고 전쟁에 대한 반대를 넘어서 미국 사회의 모든 주류적 사고와 문화, 철학에 반대하는 반문화 운동으로 전개되었다. 특히 1950년대 미국의 비트 세대들에 의해 시작되어 점차 청년, 학생, 지식인이 주도한 히피 운동은 1960년대 반문화 운동을 이끌며 세계 역사상 가장 자유로우면서 극단적인 상상력의 시대를 만들어냈다. 백남준은 반문화 운동을 이끌었던 시인 앨렌 긴스버그(Allen Ginsberg, 1926–1997)와 극단 리빙씨어터(The Living Theatre), 그리고 음악가 존 케이지(John Cage 1912–1992)에 대한 비디오 작품을 남김으로써 이들이 보여준 자유와 삶에 대한 열정에 존경의 마음을 표현하였다.

백남준 <꽃의 아이>

비디오 조각, 1998
컬러박스, 6대의 TV, 167×117×37cm

꽃의 아이들(Flower Children)은 1960년대 미국의 히피들을 칭하는 용어이다. 1967년 여름 샌프란시스코 헤이트 애시버리에 10만 명의 젊은이들이 머리에 꽃을 꽂은 채 모여들면서 시작된 '사랑의 여름' 축제는 9월까지 계속되었고 이곳에서 젊은이들은 기존 질서와 가치관을 조롱하며 자신들만의 공동체를 건설하고자 했다. 사랑과 평화의 상징으로 꽃을 즐겨 사용했던 히피들은 반전 운동에 그치지 않고 노동과 유희가 창조적으로 결합된 새로운 지구 공동체를 꿈꾸었다. 이 작품은 꽃과 아이가 그려진 컬러 박스 안에 각각 모니터가 담겨져 있고 박스를 쌓아올려 만든 비디오 조각이다.

백남준 <존 케이지에게 바침>

단채널 비디오, 1973 / 1976
컬러, 유성, 29:02

존 케이지는 미국의 현대 음악 작곡가이자 드로잉, 글쓰기, 버섯 연구 등의 활동을 하면서 백남준을 비롯한 동시대 예술가들에게 많은 영향을 미쳤다. 이 작품은 존 케이지의 환갑을 기념하며 백남준이 그에게 헌정하기 위해 제작한 것으로 1973년 WNET에서 방송되었다. 영상에는 20여년전 우드스탁에서 연주된 존 케이지의 〈4분 33초〉에 대한 찬사를 시작으로 수많은 정치적 시위가 지나간 하버드 광장에서 자신의 〈4분 33초〉를 연주하는 존 케이지의 모습이 담겨져 있다. '식물의 속삼임을 들어라.', '당신의 눈으로 당신의 눈을 보아라.'는 문구가 지나가고 주역(周易)의 64괘를 따라 뉴욕의 곳곳을 누비는 존 케이지와 그의 뇌파를 측정하는 퍼포먼스, 샬롯 무어맨의 퍼포먼스, 앨빈 루시에와의 인터뷰 등이 담겨져 있다.

백남준 & 시게코 구보타 <앨랜과 앨렌의 불만>

단채널 비디오, 1982
컬러, 유성, 28:27

앨렌 긴스버그는 미국의 비트 세대를 대표하는 시인이자 히피운동을 이끌었던 인물로 반문화의 예언자로 불린다. 앨랜 캐프로 (Allan Kaprow, 1927–2006)는 미국의 미술가로 존 케이지의 영향 아래 예술을 일상의 차원에서 담아내는 해프닝을 창시한 인물이다. 백남준은 이 영상에서 화면의 합성과 조작을 통해 두 예술가의 불만을 해결하고자 한다. 앨렌 긴스버그는 자신과는 전혀 다른 삶을 지향한 아버지 루이스 긴스버그가 죽은 뒤 3년이 지난 시점에 아버지와 같은 화면에서 만나 이야기를 나눈다. 예수처럼 물 위를 걸어보려고 하지만 당연히 실패하는 앨랜 캐프로를 위해 백남준은 영상 합성으로 그가 물 위를 걷게 한다. 예술적 동지였지만 이들과 다른 길을 간 백남준은 두 예술가의 불만을 두고 시공을 넘나드는 비디오라는 유쾌한 해법을 제시하고 있다.

백남준, 베티 코너 & 폴 게린 협력 <리빙씨어터와 함께 한 삶>

단채널 비디오, 1989
컬러, 유성, 28:30

이 작품은 급진적인 자치극단 '리빙씨어터'의 창시자였던 주디스 말리나(Judith Malina, 1926–2015)와 줄리안 벡(Julien Beck, 1925–1985) 부부의 삶에 대한 백남준의 인류학적 보고서이다. 줄리안 벡의 '사랑이 우리가 가진 것 중에 최고이다.'라는 말로 시작되는 이 작품에는 리빙씨어터의 문제작이었던 〈감옥〉, 〈프랑켄슈타인〉 등의 기록 영상이 빨리 감기 화면으로 지나가고 20년이 지난 시점에서 이 부부가 잭슨 맥 로우(Jackson Mac Low, 1922–2004) 부부와 육아와 가사라는 주제로 대화를 나누는 모습이 담겨져 있다. 아나키스트 바쿠닌의 무덤에 참배하는 모습, 백남준의 〈로봇 K-456〉의 교통사고 해프닝, 줄리안 벡의 장례식 장면이 차례로 흐른 후 생전의 줄리안 벡이 육아에 대해 인터뷰한 영상과 이를 보는 자녀들의 모습이 함께 보인다. 이어서 젊은 시절 리빙씨어터의 공연 장면이 흐르고 자녀들의 인터뷰와 공연이 덧붙여지면서 백남준은 뜨겁게 살아낸 한 시대에 대한 후손들의 헌사를 이끌어내고 있다.

백남준 <쿠킹 팟—한국 레시피>

오브제, 1984–1985
냄비 위에 채색, 25×15cm

냄비의 겉면에 흰색 물감을 두텁게 바르고 바닥에 검은색으로 대황(大黃), 오미자(五味子), 지모(知母), 맥문동(麥門冬), 숙지황(熟地黃), 현삼(玄參), 부자(附子), 녹용(鹿茸), 원지(遠志) 등 각종 한약재의 이름을 적어 넣었다. 백남준은 저드 얄커트와의 인터뷰에서 앨렌 긴스버그가 '라이스(rice)와 팟(pot)만 있으면 모든 것을 할 수 있다.'고 말한 것을 인용해 점차 높아지는 제작비가 예술가의 자유를 위협한다고 하였다. 백남준의 해법은 마치 '스모킹 팟'처럼 예술과 공학, 예술과 화학의 관계를 모색하는 것이었다. '스모킹 팟'의 댓구처럼 보이는 〈쿠킹 팟〉의 한국 레시피가 몸을 보양하는 한약재라는 점에서 백남준의 유머에 웃음 짓게 된다.

II
사이키델릭 + 사이버네틱스 = ??

백남준의 ‹참여 TV›는 피드백 루프를 통해 내부 시스템에 침입해 텔레비전의 주사점을 댄싱 패턴으로 외부화하는 원리로 텔레비전을 전시장에 배치해 관객이 조작하도록 한 것이다. 수동적 수신자인 시청자가 대번에 정보를 조작하는 참여자로 변화하는 이 과정에서 백남준의 사이버네틱스 예술이 탄생하였다. 미술사학자 데이비드 조슬릿(David Joselit)은 백남준의 ‹참여 TV›에 사용된 댄싱패턴이 가진 의미를 ‘사이키델릭 경험’으로 해석하면서 당대 히피운동이 LSD를 통해 시도한 환각의 효과를 백남준이 차용하고 있음을 지적하였다. 백남준은 텔레비전을 상품의 네트워크로 해석하고 주사선(走査線) 조작을 통해 그 상품의 흐름에 계속적인 변형을 가했는데 바로 이 지점이 약물에 의한 애시드 효과와 유사하다는 것이다. 「비디오 신디사이저 플러스」(1970)라는 글에서 백남준은 자신의 ‹참여 TV›가 중독이라는 부작용 없이 마약의 존재론을 보다 안전하고 진정성 있는 매체에 이식하기 위한 하나의 방법이라고 정의하였다. 그는 ‹백-아베 비디오 신디사이저›를 사용해 비디오 신호를 왜곡하고 이 이미지를 확산시키면서 상품의 흔적을 제거하는 동시에 진동 혹은 잡음을 일으키고자 했다. 백남준은 상품 자본주의 시대, 영성의 새로운 대체물인 텔레비전의 시스템을 교란시켜 시청자가 화면 너머의 저곳으로 이동하게끔 독려하였다.

백남준 ‹참여 TV›

미디어설치, 1963 / 1998

백남준 ‹닉슨 TV›

미디어설치, 1965 / 2002

백남준은 TV 회로를 조작해서 새로운 이미지를 만들거나 기존 이미지를 변형하는 작품들을 만들었는데, 이런 시도는 그의 첫 개인전인 1963년 《음악의 전시 - 전자 텔레비전》에서 선보인 13대의 실험 TV에서 가장 잘 나타난다. 그 중 〈참여 TV〉는 관객이 텔레비전에 연결된 마이크를 통해서 소리를 내면 오디오 신호가 비디오 신호로 바뀌어 화면에 춤추는 듯한 형태인 댄싱 패턴이 나타나는 작품이다. 〈닉슨 TV〉에서는 흑백 TV 화면 앞에 구리 코일을 설치하여 전류를 흐르게 하면 미국의 정치인 리처드 닉슨의 얼굴이 일그러진다. 이렇게 오디오 신호와 자기력을 이용하여 TV 이미지를 조작하는 기술은 이후 비디오 신디사이저에도 쓰이게 되며, 색과 형태를 변화시키는 것은 백남준의 비디오 영상에 자주 등장하는 기본 조형 원리가 된다.

백남준,
데이비드 앳우드 & 프레드 바직 & 올리비아 타판 협력
‹9 / 23 / 69 데이비드 앳우드와 함께 한 실험›

단채널 비디오, 1969
컬러, 유성, 73:00

록펠러 재단의 후원으로 보스턴의 WGBH 방송국에 예술가 상주 프로그램이 생겨나면서 백남준은 그 첫 수혜자가 되었다. 상주작가로서 백남준은 여러 대의 모니터와 스위치, 카메라, 크로마킹, 믹싱과 자석을 이용해 스튜디오 엔지니어인 데이비드 앳우드의 얼굴을 전자적으로 일그러뜨리거나 이미지들을 조작하고 사운드에 변형을 가하는 실험을 하였다. 자연스러운 흐름 속에서 전개되는 소리와 이미지의 변화는 서정적이면서도 혼돈의 조화를 적절하게 보여주고 있다.

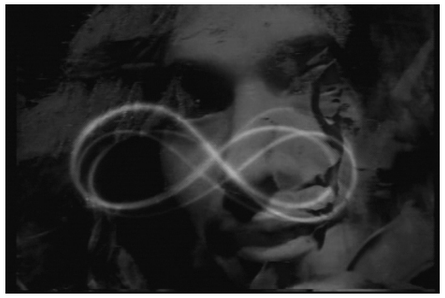
백남준 ‹비디오 신디사이저›

단채널 비디오, 1970.1972
컬러, 유성, 29:29

〈백-아베 비디오 신디사이저〉를 사용해 제작한 백남준의 작품 모음집이다. 1970년부터 72년까지 제작된 〈존 케이지에게 바침〉, 〈전자오페라 No. 2〉, 〈비디오 꼬뮨〉, 〈글로벌 그루브〉의 영상으로 구성되어 있다.

백남준, 앨랜 캐프로, 오토 피네, 제임스 시라이트, 토마스 태들록, 알도 탐벨리니 ‹매체는 매체다›

단채널 비디오, 1969
컬러, 유성, 27:50



이 작품은 미국에서는 처음으로 전파를 타고 방영된 비디오아트 텔레비전 프로그램으로 보스턴의 WGBH 방송국과 6인의 비디오 작가가 협력해 제작한 옴니버스 형식의 비디오 작품이다. “예술가들이 텔레비전을 장악하면 어떤 일이 일어날까요?”라는 내레이션을 시작으로 알도 탐벨리니의 〈블랙〉, 토마스 태들록의 〈아키트론〉, 앨랜 캐프로의 〈헬로우〉, 제임스 시라이트의 〈카프리치오〉, 오토 피네의 〈일렉트로닉 라이트 발레〉가 흐르고 마지막으로 백남준의 〈전자 오페라 No. 1〉이 상영되었다. 3명의 남성 히피와 반라의 여성 댄서가 등장하는 영상은 비디오합성기에 의해 실시간으로 다른 영상과 함께 편집되어 방영되었고 백남준은 관객에게 지속적으로 텔레비전 작동법에 대한 안내를 하며 시청자와의 인터랙션을 시도하였다. 〈전자 오페라 No. 1〉은 백남준의 “텔레비전을 끄세요”라는 지시로 마무리되었다.

백남준 & 슈아 아베 ‹백-아베 비디오 신디사이저›

비디오 편집 및 합성 장치, 1969 / 1972

백남준은 1969년 일본의 공학자 슈야 아베와 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. 백남준은 신디사이저가 시청자의 수동적 정신상태를 변화시켜 참여의 의미를 회복하게 하는 지름길이라고 확신하였다.

백남준 ‹비디오 꼬뮨›

단채널 비디오, 1970
컬러, 유성, 4시간 / 1시간

〈백-아베 비디오 신디사이저〉를 사용해 실시간으로 제작한 생방송 비디오 작품으로, 1970년 WGBH 방송국을 통해 4시간 동안 방송되었다. '처음부터 마지막까지 비틀즈의 음악과 함께'라는 문구와 함께 '이 프로그램은 전자 벽지나 라이트 쇼로 여기고 하던 일을 계속하라'는 내레이션으로 시작된다. 비틀즈가 처음 미국 공연에서 히트시켰던 〈I Want To Hold Your Hand〉, 1967년 '사랑의 여름' 축제에서 히피들의 찬가가 된 〈All You Need Is Love〉, 〈Yellow Submarine〉 등의 노래가 백남준의 사이키델릭한 영상과 함께 흐르고 일본 마이니치방송국의 프로그램과 광고가 이어진다. 이 작품이 상영되었던 1970년에 비틀즈는 이미 해체의 길을 걷고 있었다. 변혁에의 뜨거운 열망으로 들끓던 1960년대가 가고 1970년대의 미국 사회는 에너지 위기로 인해 경기 불안이 엄습하고 젊은이들은 급격히 개인주의화 되어갔다.

III
켜라, 맞춰라, 빠져나와라

인간의 뇌(신경망)와 마음에 대한 관심은 사이버네틱스와 반문화를 긴밀하게 이어주는 주제였다. 당대 과학 이론에서 생명체는 독립된 존재자가 아닌 세포 자체의 상호작용 속에서 마치 섬광처럼 생성과 소멸을 반복하는 깜빡임, 시공간 속의 움직임 그 자체로 정의되었다. 뇌는 모든 물체를 파동으로 처리하고 기억하며 다시 물체 형태로 변환하기에 모든 사물은 떨림이라는 방식으로 존재한다는 것이다. 이 시기의 많은 학자들은 약물 실험이 섬광과 신체와의 피드백 효과를 경험하게 하여 마음과 물질의 구분을 해체시켜 근대사회를 거치며 잃어버린 인간의 영성을 회복시킨다고 보았다.

백남준은 시공을 초월하는 경험을 준다는 점에서 비디오와 텔레비전이 약물의 효과를 일상에서 제공하는 대체물이라고 보았다. 그는 신체와 텔레비전 모두 정보의 교환이 이루어지는 하나의 미디어로 간주했고 정보를 교환하는 과정에서 새로운 의미가 만들어진다고 생각했다.

백남준 ‹태내기 자서전›

1981
신문스크랩 위에 드로잉, 63×46cm

이 작품은 백남준이 태어나기 110일 전인 1932년 4월 1일자 「뉴욕타임즈」 신문에서 시작해 7월 20일 그의 생일날의 신문에서 끝나는 태아 백남준의 자서전이다. 백남준은 마치 비디오의 되감기 버튼을 누른 것처럼 아직 태어나지 않은 백남준이 되어 부모와 대화를 나누고 이것을 기록하였다. 그는 체험하지 않은 역사적 사건을 지나간 신문 매체의 정보를 통해 생생한 자신의 경험으로 되살려내고 있다.

백남준 ‹딕 히긴스를 위한 위험한 음악›

1973
종이 위에 잉크, 172×42cm

플럭서스 작가 딕 히긴스(Dick Higgins, 1938 - 1998)가 발표한 〈위험한 음악〉 시리즈는 말 그대로 청중이나 연주자에게 해를 끼칠 수 있는 음악으로 백남준은 종이 위에 "살아있는 암고래의 질로 기어들어가라." 라는 악명 높은 스코어를 남겼다. 영적이면서 육체적 위험이 강조된 이러한 스코어를 플럭서스 작가 중 가장 모범생 같았던 딕 히긴스를 위해 남겼다는 점이 흥미롭다.

백남준 ‹머리와 발›

단채널 비디오, 연도미상
컬러, 유성, 8:41

백남준이 자신의 얼굴과 발을 반복적으로 흔드는 모습을 촬영한 후 비디오의 빨리감기와 되감기 기능을 사용해 만든 퍼포먼스 비디오이다. 이러한 편집 효과로 화면 속의 백남준은 과거와 현재를 자유롭게 오가고, 어느 순간 그의 신체는 환상적인 이미지로 변화해간다. 시공간을 초월하는 비디오 매체의 감각이 잘 드러난 작품이다.

백남준
찰스 아틀라스 & 머스 커닝햄 & 시게코 구보타 협력
‹백남준에 의한 머스 옆의 머스›

단채널비디오, 1978
컬러, 유성, 28:45

이 작품에서 백남준은 자신의 춤을 비디오라는 매체로 번안하고자 했던 무용가 머스 커닝햄 (Merce Cunningham, 1919-2009)의 춤동작을 중심으로 실재의 공간과 가상의 공간을 넘나드는 그의 움직임을 보여준다. 백남준은 미리 녹화된 머스의 이미지를 비디오 합성기로 만들어 낸 크로마킹과 다양한 레이어 기법을 활용해 하나의 화면에 교차시킴으로써 머스가 머스의 옆에서 춤을 추는 것 같은 효과를 만들어냈다. 시공을 넘나드는 영상 속 머스의 움직임이 반복적으로 보여지고 후반부에 가면 비디오의 되감기 기법으로 과거와 현재의 머스가 반복해서 등장한다. 마치 시공을 초월한 듯 자유롭게 유영하는 머스의 움직임이 아름답게 펼쳐진다. 시공간을 초월하는 비디오 매체의 감각이 잘 드러난 작품이다.

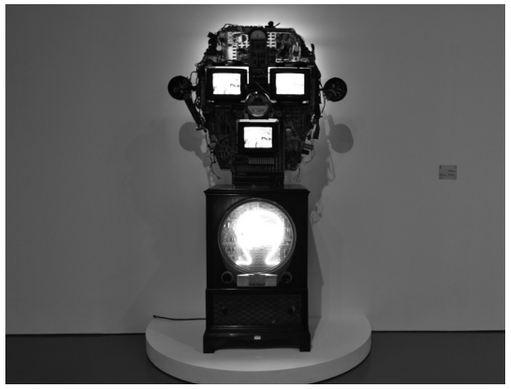
IV
비디오 텔레파시

백남준을 비롯해 1960년대의 일부 예술가들은 항상성을 유지하기 위해 자기교정적 구조를 갖는 사이버네틱스 시스템에 주목하였다. 원인과 결과가 서로 연결되어 있다는 사이버네틱스의 피드백 메커니즘에 대한 성찰은 인류학자였던 그레고리 베이트슨(Gregory Bateson, 1904 –1980)에 의해 인간의 마음과 행동이 서로 연결되어 있다는 연구로 발전하였다. 그는 인간의 마음이 신체에 존재하는 것이 아니라 인간과 인간 혹은 개체와 인간 사이에 형성되고 전달되는 것이라고 보았는데 정보의 전달과 의미의 생성에 대한 새로운 차원의 커뮤니케이션은 이렇게 시작되었다.

백남준은 텔레비전이 먼 거리의 정보를 즉각적으로 전달하고 비디오가 그 정보를 저장하고 조작한다는 점에 주목하였다. 정보의 물리적 교환을 넘어서 빛을 기반으로 한 이 새로운 매체는 정신의학자 칼 구스타브 융 (Carl Gustav Jung, 1875–1961) 이 동시성이라고 정의한 현상을 일상의 공간에서 실현시켰다. 공간적으로 떨어져 있고 인과관계가 없어 보이는 것들이 의미를 매개로 나타나는 동시성의 경험은 나의 정신(혹은 마음)이 계기가 되어 시공의 거리로 떨어진 사물을 내 앞에 출현시킨다는 차원에서 창조성과 연결된다. 백남준이 자신의 비디오아트가 예술과 소통이 겹쳐지는 가운데의 씨앗과 같은 것이라고 했던 데에는 소통의 과정에서 생성되는 마음이야말로 지금, 여기를 넘어서게 할 창조성의 원천이라고 생각했기 때문이다.

백남준 ‹옴›

비디오 조각, 1992
골동품 TV 수상기 박스, TV(3대), LD, LDP, 네온, 205×109×52cm



3대의 소형 모니터로 이목구비를 만들고 몸체에 해당하는 구형 TV케이스 안에 네온으로 옴(Ω)의 형상을 만들어 넣은 백남준의 비디오 조각이다. '옴(Ohm)'은 저항의 단위를 지칭하는 것으로 전기 회로 내 전압, 전류, 저항의 관계를 발견한 독일의 과학자 G. S. 옴의 이름을 딴 것이다. 흥미로운 것은 히피들 사이에서 '옴'이라는 단어를 반복하면 초월의 상태에 이를 수 있다고 하여 "옴마니반메훔"이라는 힌두교의 문구가 유행했다는 점이다. 옴은 힌두교의 삼위일체를 이루는 삼신 브라마, 비슈누 시바를 나타내기도 한다.

백남준 & 그레고리 배트콕
‹중국에서는 우표를 핥을 수 없다›

단채널 비디오, 1978
컬러, 유성, 28:34

백남준은 WNET의 프로젝트 중 하나로 예술가들이 베트남, 중국, 뉴욕, 모스크바 등 여러 도시를 비디오로 탐사해보는 〈비자(Visa)〉 시리즈를 기획하였다. 이 작품은 〈미디어 셔틀: 모스크바 / 뉴욕〉과 함께 그가 직접 제작한 비디오 작품이다. 배를 타고 중국 여행을 다녀온 비평가 그레고리 배트콕과 3명의 미국인이 여행지에서 돌아온 후 촬영한 비디오를 함께 보며 나눈 대화를 담아낸 이 작품은 타문화를 바라보는 시선의 차이가 실질적인 문화의 차이보다 더 크다는 사실을 여행지에서 있었던 작은 에피소드를 중심으로 보여준다. 백남준은 이 시리즈에서 각 나라의 문화를 탐구하기보다 비디오라는 매체를 통해 "사람들에게 잠재되어 있는 문화적 충돌의 지점을 끄집어내고자 했다"고 언급하였다.

백남준 ‹세계와 손잡고›

단채널 비디오, 1988
컬러, 유성, 42:19

1977년 카셀 도큐멘타의 〈도큐멘타 6 위성 생방송〉에의 참여를 시작으로 백남준은 〈굿모닝 미스터 오웰〉 (1984), 〈바이 바이 키플링〉 (1986)에 이어 1988년 9월 11일, 그의 네 번째 위성 프로젝트인 〈세계와 손잡고〉를 선보였다. 한국과 미국, 프랑스, 일본, 독일, 이스라엘, 중국, 소련, 아일랜드 등 전 세계 10개국의 방송국과 함께 협업한 이 프로젝트에는 영국 글램록의 스타 데이비드 보위와 전위 무용가 라라라 휴먼 스텝스가 함께 하는 무대에 이어, 백남준의 작품 〈다다익선〉 앞에서 사물놀이가 펼쳐지고 구소련의 음악가 세르게이 큐효힌과 그의 밴드가 레닌그라드(상트 페테르부르크)에서 연주하는 장면이 등장한다. 류이치 사카모토와 머스 커닝햄도 각각 도쿄와 뉴욕에서 공연하였다. 백남준은 팝 연주자와 아방가르드 예술가들의 모습을 콜라주하여 전 세계의 안방에 실어 보내는 생방송 위성 쇼를 통해 국경을 넘어 전 세계를 전파로 감싸 안는 자신의 꿈을 실현시켰다.

백남준 ‹호랑이는 살아있다›

단채널 비디오, 1999
컬러, 유성, 45:00

이 작품은 1999년 한국의 새천년준비위원회가 백남준에게 의뢰하여 제작한 것으로 2000년을 하루 앞둔 12월 31일에 임진각에서 상영되었고 한국의 KBS, 미국의 ABC, 영국의 BBC 방송국 등 전 세계 77개국에 생중계되었다. 세계 유일의 분단국가이면서 여전히 종전이 아닌 휴전 상태를 유지하고 있는 한반도의 독특한 상황이 백남준 특유의 현란하고 빠른 속도로 편집되어 전 세계로 전송되었다. 영상에는 기존에 선보였던 영상 외에 북한에서 제작된 '호랑이, 사자의 대결' 장면과 호랑이 민화가 나온다. 뉴저지 오케스트라가 연주한 조지 브레히트(George Brecht)의 〈모터사이클 선다운〉 이벤트 장면, 래리 밀러(Larry Miller)의 곡을 연주하는 미국의 소프라노 가수 트레이시 레이폴드(Tracey Leipold)에 이어 백남준이 '금강에 살으리랏다'를 피아노로 연주하는 장면이 이어진다. 그리고 두 사람은 백남준의 〈삼원소〉 앞에 나란히 서서 각자의 곡을 힘껏 연주한다. 한민족을 호랑이로 해석한 백남준은 이데올로기로 인해 고통받아온 지난 세기를 뒤로 하고 한국인들이 새로운 전망을 향해 나아가길 바라는 마음을 담았다.

백남준 ‹채색된 의자› / ‹검은 의자›

1984
의자에 채색, 92×46×47cm / 85×45×46cm

두 개의 평범한 의자로 하나는 나무 재질의 의자 위에 백남준이 드로잉을 한 것이고 다른 의자는 검은 색으로 칠한 것이다. 다리가 두 개 밖에 없는 채색된 의자를 검은 의자 위에 포개어 놓아야 비로소 온전히 서 있을 수 있는데, 자신의 TV 작업에 대한 철학을 플럭서스적인 방식으로 표현한 작품이다.

백남준 ‹내 마음 속의 비(스노우)›

단채널 비디오, 연도미상
컬러, 무성, 31:15

화면 한가운데 나타나는 하트 모양 안에서 '비'가 내린다. 무수히 다른 패턴의 흰 색 무늬가 끊임없이 반복적으로, 빠르게 혹은 느리게 움직임으로써 마치 심장이 뛰는 듯 하트에 생명감을 불어넣는다. 백남준은 제목에 '스노우'를 덧붙여 일명 눈꽃송이라고도 불리는 백색소음, 즉 방송국이 사용하지 않는 채널이나 정규방송이 끝난 후 텔레비전 화면에 나타나는 무질서한 흰 점들의 파동에 관한 작업임을 암시한다. 컴퓨터 프로그램의 난수 생성기로 추출한 것 같은 패턴들이 비처럼 내리는 가운데 하트 모양이 작아졌다 커졌다하기도 하고, 하트 안과 밖의 색깔도 여러 가지로 변화한다. 영상의 중간쯤에서는 백남준의 기존 비디오 실사 화면들이 등장하는데 마치 신호 방해로 왜곡되고 흔들리는 것처럼 합성되어 더욱 속도감 있게 진행된다. 백색소음을 닮은 패턴들과 식별이 어렵게 변형된 이미지들이 그릇 같은 하트 안에서 계속 출렁이는 모습은 사이버네틱스에서 말하는 제어와 불확정성의 변증법적 구도를 표현하는 듯하다. "내 마음에 비가 내리듯 내 컴퓨터에도 비가 내린다." (백남준, 1968)

V

기획 전시 개요 및 주요 작품 소개

기획전 《웅얼거리고 일렁거리는》 전시 개요

2018.03.22-2018.06.24
백남준아트센터 2층

최근 속도를 가늠하기 어려울 만큼 다양한 변화를 만들어 내고 있는 디지털 네트워크 환경은 우리에게 미처 예상하지 못했던 사회 정치적 변화들을 함께 겪는 목격자의 위치를 부여했다. 인터넷이 출현하는 순간부터 온-오프라인의 경계가 흐려지기 시작하고 소셜 미디어가 새로운 일상의 한 부분이 되었다. 급변하는 디지털 환경을 부유하며 자발적인 공동체를 형성함과 동시에 온라인이 오프라인과 연결되는 공론장이 가능해지는 시대이기도 하다. 더 나아가 디지털 환경에서만 감지될 수 있는 감정과 정서의 흐름이 거대한 변화를 촉발시키는 발화점이 되기도 한다.

《웅얼거리고 일렁거리는》은 이러한 새로운 집단적 감정과 감각의 흐름, 전이에 대한 현상을 다양한 관점으로 바라보는 예술가들과 함께 우리 모두가 이야기해 봄직한 질문을 던지고 생각을 공유하고자 한다. 디지털 네트워크 환경에서의 감정을 논하기 이전부터 이러한 정서를 교감하는 것은 사람간의 관계와 에너지를 생성하는 기본적이고도 자연스러운 행위이지만 이 전시에 참여하는 15명의 작가들은 영상, 설치, 사운드, 퍼포먼스, 디자인 등 다채로운 매체를 통해 각자의 시선으로 감정의 형태와 움직임을 포착하고 있다. 이번 전시는 기술이 그 어느 때 보다 일상에 깊숙이 파고 들어와 있는 이 시대에 개인과 집단의 연결과 고립, 감정의 분출과 통제의 관계를 성찰하고 향후의 흐름을 가늠해 볼 수 있는 기회가 될 것이다.

《웅얼거리고 일렁거리는》 주요 작품 소개

로잘린드 나샤시비 ‹가자의 기운›

2015, 16mm필름 HD비디오 변환, 컬러, 사운드, 17:53

로잘린드 나샤시비의 ‹가자의 기운›는 수 천년 동안 혼란스러운 상태가 지속되어 온 팔레스타인 가자지구를 마치 시간과 공간을 초월한 듯 시적이고 조용한 흐름으로 보여주고 있는 영상작품이다. 그녀의 작품에서 보여지는 가자지구는 마치 많은 세계들 안에 포함된 평화롭고 작은 둥지와도 같이 느껴지며 내부에서 일어나는 관계의 움직임, 즉 개인과 집단, 종교, 도시 그 흐름을 동일한 눈높이의 관점으로 담아내면서 그들 사이에 존재하는 관계의 흐름을 풀어나가고자 한다. 가자지구는 일반적으로 공포와 두려움의 장소로 기억될 수 있지만 미디어를 통해서 전달되는 사람들의 편견을 작가는 일본 지브리 스튜디오에서 영감을 얻은 애니메이션 기법과 함께 등장시킴으로써 우리의 감각과 감정이 마치 '주문에 걸린 듯' 오히려 불안정한 상황을 더욱 극명하게 느끼게 한다.

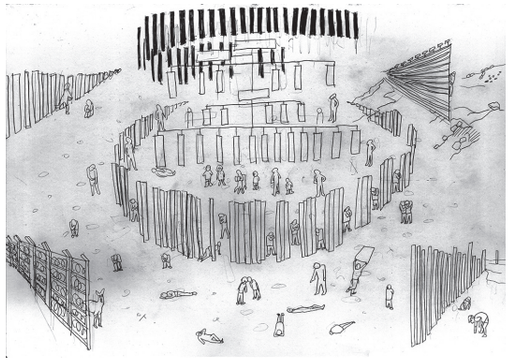
함양아 ‹잠›

2016, 2채널 비디오, 컬러, 사운드, 08:00

체육관이라는 장소는 공공의 유익을 위한 행사, 활동을 벌이기에 적합한 공간이다. 그러한 곳에서 일어나는 감정의 흐름은 일견 획일적으로 통제되는 것처럼 보이고 개인의 감정은 자유롭지 못한 상태로 비추어질 수 있을지 모른다. 함양아 작가는 세월호 사건 이후 충격을 추스리며 한동안 작업을 전혀 하지 못했던 상태에서 고민하며 이 작업을 소개하였다. 우리가 공동으로 처한 현실을 바라보며 이러한 상황을 작가만의 관점으로 재해석하는 작가는 그녀만의 추상적인 상징을 작품 안으로 배치하여 관람객들로 하여금 들여다보게 한다. 체육관이라고 하는 공간, 다양한 신체적 활동들이 일어나고 부딪히며 공동의 목적을 위한 행동이 실천되는 장소, 우리 사회에서 일어나는 정치, 사회, 문화 전반에 걸친 '보이지 않는' 수많은 흔적들과 감정의 움직임이 펼쳐지는 이 공간에서 다시 거리로 나아가게 되는 '선언'을 외치기까지, 다양한 용도로 사용되던 이 장소를 다른 시각으로 바라보며 어쩌면 일어나지 않았어야만 했던 일련의 비극적인 사건들을 연상케 함과 동시에 사람들의 잠자는 모습과 그들을 둘러싸고 있는 각기 다른 환경을 통하여 개인과 집단이 보여주는 불안, 공포, 두려움, 낯선 감정을 관람객이 따라갈 수 있도록 인도하고 있다.

함양아 ‹정의되지 않은 파노라마를 위한 스케치›

2018, 싱글채널 비디오, 컬러, 사운드, 10:00



작가는 이번 전시에 공개하는 신작을 통하여 이번 전시의 주제와 부합하는 작가의 사고와 실행의 실험적 여정을 보여주는 작업을 비디오 스케치의 형식으로 제작하였다. 비디오 스케치 형식으로 불리는 이번 작품은 집단의 목소리가 발현되는 과정이 어떻게 전개될 수 있는지에 관한 작업이며 과도기적 전환기에 있는 작가의 고민이 여실히 드러나는 작품이다.

권혜원 ‹바리케이트에서 만나요›

2016, 8채널 비디오 설치, 컬러, 사운드, 10:47

권혜원은 과거에 일어났던 특정한 사건들과 기억이 남아 있는 장소들을 조사한 이후 공식적인 기록에서 드러나지 않은 개인과 공간의 이야기를 새롭게 포착하여 영상으로 재구성하는 작업을 보여주고 있다. ‹바리케이트에서 만나요› 역시 세계 각 지역에서 다양한 이슈를 가지고 저항하는 집단이 부르는 노래들, 다양한 구성을 보여주는 건축물로서의 바리케이트가 어떻게 시간과 정서의 경험으로 연결되는가를 지속적으로 탐구하고 있는데 흥미로운 것은 바리케이트의 특징적인 모양을 마치 사운드 파일처럼 청각화 시키고 그것을 다시 3D 프린트로 출력하여 전시한다. 군중들의 신체적인 움직임에서부터 싱크로나이즈가 이루어지지 않은 의도적인 저항가요들의 사운드와 그 노래가 담고 있는 정치, 사회적인 내용까지 집단의 움직임이 전이되어 촉발시키고 있는 자발적 공동체에 대하여 이야기 하고 있다.

이그나스 크롱레비시우스 ‹심문›

2009, 2채널 비디오, 컬러, 사운드, 13:00

시각예술가이자 작곡가로서 주로 텍스트와 사운드에 기반한 오디오 영상 설치를 선보이고 있다. 동시대에 일어나고 있는 혁명적인 기술, 근대성과 권력 사이에서 발생하는 대인관계와 심리학적 고찰을 주제로 작업한다. 출품작 ‹심문› 에서는 대인관계가 끊임없이 회전하는 듯한 시각적 설치를 보여주고 있는데, 2004년에 미국에서 남편을 살해한 혐의를 받고 있는 여인에게 경찰이 심문과정에서 주고 받았던 질문과 여인의 답변을 영상으로 투영하고 있다. 메리 코빅이라고 불리던 이 여인은 남편의 권총으로 그를 살해한 혐의를 받고 있었다. 이 작업에서 텍스트들은 모든 관련된 정보들을 생략한 채 컴퓨터가 작성한 글씨들로만 이루어지며 두 개의 스크린이 번갈아 대화를 주고 받는 형식으로 설치되어 있다. 이를 통해 심문을 하는 사람과 메리 코빅 사이에 서로 오고 가는 긴장감과 권력 관계가 조성되는데 관람객들에게는 대화의 클라이맥스로 치닫는 결정적인 순간들 마다 사운드가 중요한 역할을 하며 작품의 감상자들이 두 사람의 감정을 따라가는 방식으로 작품에 참여할 수 있도록 한다.

이그나스 크롱레비시우스 ‹자백›

2011, 싱글채널 비디오설치, 사운드, 55:00

기술에 있어서의 심리적인 요소들, 근대화와 권력 사이에서 발생하는 대인관계를 고찰하는 작업을 주로 선보이는 작가는 ‹고백›을 통하여 연쇄살인범이 자백하는 영상 내레이션 음성을 제거한 상태로 소개하며, 그들이 심문받을 당시의 감정과 느낌이 어떠했는지를 묘사하는 음악을 배경처럼 담는다. 이 영상을 통하여 흐르는 음악은 초창기 테크노로 신디사이저, 드럼의 순수한 소리들로만 구성되어 있어서 듣는 이들에 따라서는 몰입을 심하게 방해 받기도 한다. 테크노 음악을 사용하여 귀에 거슬리는 사운드와 강렬한 비트로 작가는 관람객들에게 가장 견디기 어려운 심리적 효과를 제공한다.

보얀 조르제프 (협업:시니샤 일리치,카타리나 포포비치) ‹마르크스주의의 은밀한 매력›

2013-현재, 토론 퍼포먼스, 혼합매체, 120분

이 작품의 제목은 1972년 제작된 루이스 브뉘엘 감독의 ‹부르주아의 은밀한 매력›에서 차용하였다. 영화의 내용은 식사 모임을 가지려고 하지만 번번이 실패하고 마는 상류층의 이야기를 다루고 있다. 이 영화는 부르주아 계급의 위선을 풍자한 주제의식과 더불어 꿈과 현실 사이를 모호하게 오가는 실험적인 형식의 영화이다. ‹마르크스주의의 은밀한 매력›은 관람객의 참여로 작품이 완성되는 토론 퍼포먼스 작품으로 마르크스주의를 다룬 저명한 학자들의 저서들이 메뉴가 되어 저녁식사 초대를 받은 관객들을 위해 준비한 6 코스 형식으로 참여자들을 맞이한다. 작가는 전체 토론을 진행하는 '수행자'의 역할로 자유롭고 열린 대화를 이끌어내면서 식사를 통하여 계급 간의 갈등과 혁명을 다룬 마르크스주의의 담론들을 참여자들로 하여금 자연스럽게 공유할 수 있도록 유도한다. 관객 참여 퍼포먼스는 저녁식사 모임이라는 사회적 이벤트 형식을 통하여 서로 공유하게 되는 대화의 내용, 그것을 기반으로 참여자들이 난해한 이론을 각자 어떤 방식으로 이해하였는지를 설명하는 토론의 과정들 사이에 상호작용을 자연스럽게 전달하는 흐름이 생성된다. 저녁식사 모임 안에서도 '수행자' 와 '관람자' 의 역할이 지속적으로 합쳐지기도 하고 분리되기도 하는 현상, 그러한 경험이 일어나는 장소로서 저녁식사를 위해 준비된 테이블과 메뉴는 개인과 개인의 혹은 개인과 사회의, 개인과 공동체 사이의 열린 '광장'의 역할로 존재하게 된다.

홍민키 ‹NPC 튜토리얼›

2017, 3채널 비디오 설치, 컬러, 사운드, 1:16:35

온라인을 통한 새로운 공론장이 플랫폼으로 등장하게 됨에 따라 개인, 집단, 공동체가 속도감 있게 의견들을 표현하고 다양한 이슈에 대해 주저함 없이 격렬한 토론을 주고 받을 수 있는 현상들이 자연스럽게 이루어지고 있는 시대에 우리는 살고 있다. 찰나처럼 지나가는 거대한 현상들을 디지털-네이티브 세대의 작가인 홍민키는 게임의 형식을 차용하여 재현하기 위해 온라인상으로 참여자를 '게임 플레이어'로 모집하고 작가의 기준으로 한국사회에서 벌어지고 있는 현상들 중 관심이 필요하다 생각되는, 감추어진 이슈와 그 현장을 찾아내어 게임의 '단계' 별로 공론에 참여하게끔 유도한다. 작가가 부여한 이 공동체의 명칭은 '파티 없는 응원단(Non-Party cheerleaders)' 이다. 이는 동시에 두 가지 의미로 해석이 가능한데 'Non-Player Character' 라는 의미도 포함시킴으로써 공론에 참여하는 플레이어는 응원행위의 영향력을 인식하며 이슈와 제공된 관련정보를 선택하게 되고 이슈로부터 객관적인 거리를 유지함으로써 우리를 둘러싼 사회현상으로부터 아직 드러나지 않은 현장의 소리를 들을 수 있게 된다. 온라인을 통한 의견표출을 통하여 그것이 자발적 공동체를 형성하여 이루어낼 수 있는 흐름, 감정의 상호교류, 사회적 변화를 이끌어낼 수 있는 자연스러운 에너지 등은 디지털 시대가 가져다 준 현상인데 반하여 미디어의 범람시대는 원 정보 제공자에 대한 모호함, 사실이 아닌 뉴스제공, 편향적으로 보일 수도 있는 편집 등으로 인하여 갈등의 계기가 되지는 않을지에 대한 질문을 던지고 있다.

홍민키 ‹피피월드 오픈베타 서비스›

2016/2018, 퍼포먼스(스티커 사진기, 애플리케이션)

일상에서 흔히 접하게 되는 스티커사진기의 구조와 기능을 차용하여 전시장에서 관람객들이 사진을 찍고 꾸미기를 할 수 있도록 하는 퍼포먼스 작품이다. 사진기가 설치되어 있는 구조물은 이동 가능한 형태이며 관람객은 다양한 스티커, 구호들을 선택하여 그에 적절한 사진을 꾸며서 촬영을 하고 찍힌 사진은 직접 인화되지 않고 사진촬영 및 꾸미기 이후에 이메일 주소를 입력하면 SNS 공유 링크를 받게 된다. 이러한 과정을 통하여 관람객은 익숙한 행위를 통하여 개인적인 참여를 하지만 이 행위들이 모이고 축적되는 시간을 통해 참여자들의 수, 구호, 소셜 미디어 매체를 통한 사진의 공유 등이 순차적으로 일어나면서 신체를 움직여 사진을 촬영하는 행위부터 꾸미기 구호를 선택하는 과정에서 결정에 이르기까지의 순간적인 고민과 결단, 개별적인 목소리가 합쳐져 낯선 공동체를 이루어 서로 전혀 알지 못하는 관계일 수 있지만 퍼포먼스 참여를 통하여 집단의 목소리가-이 작품의 경우는 사진이라고 볼 수 있겠다-사회의 변화를 일으키는 '에너지'로 전이될 수 있음을 보여준다.

세실 에반스 ‹마음이 원하는 것›

2016, 싱글채널 비디오 설치, 컬러, 사운드, 41:05

인간만이 오직 감정을 지닐 수 있고 표현할 수 있는 존재라는 명제를 두고 작가는 기술우위의 시대에 '무엇이 사람을 만드는지', '누가 사람을 만드는지' 에 대해서 미래를 생각해보게 하는 질문을 던진다. 오늘날 소프트웨어, 하드웨어, 감성, 의식이 모두 합쳐져 완벽한 시스템이 이루어질 가능성이 높아지는 시대에 감정의 가치를 측정하여 현대 인간의 상태를 정의할 수 있을지에 대한 탐구를 하고 있는 세실 에반스는 종교, 정치, 과학을 조종하여 대중을 선동하는 테러리즘, 줄기세포, 계급을 상징하는 드레스코드, 소수의 유익을 위한 다수의 희생이 이러한 기술의 진보를 이룬 인터넷을 권력형성이 가능한 시스템임을 이야기하고 오늘날의 소통은 다른 형태이지만 결코 쉽지 않고 문제해결의 방식도 나아지지 않았음을 지적한다. 결국 기술의 발달이 사람들이 사랑하는 감정을 가질 수 있도록 돕는 역할을 한 것에 대한 경의의 표현도 잊지 않는다. 완벽에 가까운 시스템과는 별개로 사람이 자율적으로 컨트롤 할 수 있는 감정의 수위라는 것이 어디까지 가능할지 영상 속에 등장하는 캐릭터들을 통하여 이야기하고 있다.

에드 앳킨스 ‹쉭 소리를 내는 자›

2015, 2채널 비디오 설치, 컬러, 사운드, 21:51

디지털 시대의 불안한 감정과 기술이 어떻게 신체를 재생산하고 제어할 수 있는지에 대해 탐구하는 에드 엣킨스는 정교한 고화질 영상, 이와 대비되는 시적인 문학작품을 조화롭게 결합하는 작가로 주목 받고 있다. 이 작품의 이야기는 거대한 싱크홀 속으로 빨려 들어가 사라져버린 미국 캘리포니아 출신의 제프리 부시(Jeffrey Bush)의 실제 삶의 마지막 30분을 재구성한 것이다. 모델로 등장하는 백인 남성은 악몽을 꾸는 듯한 가상의 환경 속에서 슬픔과 욕망에 시달리며 화면 속에서 알몸으로 고독하게 돌아다니며 '미안하다. 나는 몰랐다'를 반복적으로 웅얼거린다. 화면 속에는 디지털 기술로 정교하게 구현된 남성의 침실, 선반에 꽂힌 책들이 있으며 밤에 창문이 열리고 심한 바람으로 인하여 커튼이 휘날리고 있다. 이렇게 디지털로 보이는 가상의 환경을 바라보며 작품 속의 남성의 감정에 대해 상상해 보게 만들고, 작가는 영상에 흐르는 음악들은 디지털 기술이 구현해 내는 불규칙하고 혼란스러운 감정들을 진정시켜 줄 수 있는 진정제 역할로 느껴진다. 가상현실을 통하여 느낄 수 있는 감정, 화면 속의 남성을 통하여 간접적으로 상상하게 되는 입맛, 살갗 속으로 파고드는 가상현실 속에서의 낯선 감각과 그 흐름의 차이, 속도, 그 간극을 촘촘하게 채워가는 불안함, 한숨, 절망, 허망함과 같은 감정의 삐걱거림과 부대낌을 끊임없이 왕래하도록 질문을 던진다.

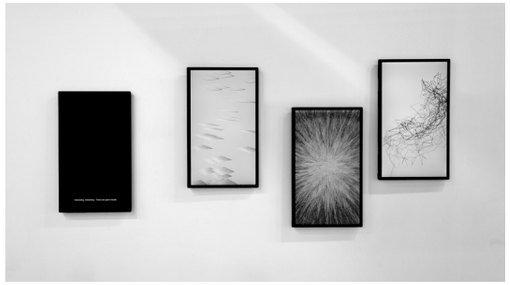
김다움 ‹맹지›

2016, 4채널 비디오 8채널 사운드 설치, 컬러, 사운드, 9:00

통로가 없는 땅을 의미하는 맹지는 홍콩, 타이페이, 서울의 도시 풍경을 배경으로 작가와 친구들이 주고받는 안부 편지를 음성으로 주고받는 내러티브를 담고 있다. 맹지는 일종의 인터페이스 개념으로 확대되고 개인이 어떻게 사회와 관계를 맺는지에 대해 다시 생각할 수 있는 계기를 제공한다. 개인의 각기 다양한 상황들을 안부를 묻는 것처럼 주고받지만 결국은 그 대화를 통하여 한 개인이 속한 사회, 그 사이에서 일어나고 있는 미시적, 거시적 사건들을 중심으로 정치, 사회, 문화적인 변화들을 감지할 수 있을 뿐만 아니라 자신을 그 대화 안으로 삽입시켜 보이지 않는 화자로서 또 다른 인터페이스를 형성할 수도 있을 것이다. 작품 속에 등장하는 세 명의 인물들이 나누는 지극히 사적인 대화를 통하여 개인의 상황이 사회, 문화, 정치적으로 어떤 방식으로 확대되고 연결되는지 생각하게 만든다.

펨케 헤레그라벤 ‹위태로운 마라톤›

2015, 시간기반 생성 설치, 컬러, 사운드



예술계에서 가장 보편적인 대화방식은 패널토론이다. 작가의 작업에서 패널토론은 4개의 채팅 봇 설치방식으로 보여진다. 4인의 토론 참여자는 매개자, 무역업자, 불면증을 앓는 예술가, 예술평론가이다. 4개의 채팅 봇은 예술, 주식시장 거래 및 게임간의 관계를 탐구한다. 각각의 채팅 봇은 개인 데이터베이스 및 동작 프로파일을 기반으로 작동되는데 '불안정함'이라고 하는 의미를 맥락화하여 그것에 의해 형성되는 알고리즘, 그리고 예측할 수 없는 결과를 모니터에 나타나는 패턴으로 시각화한다. 대화를 하는 패널의 모니터는 패턴이 나타나며 움직이고 듣는 패널의 모니터는 검은색으로 정지된다. 디지털 방식으로 진행되는 '마라톤' 패널토론은 육체가 개입되지 않고 정신적인 고갈도 생기지 않음으로 인해 누군가 인위적으로 플러그를 뽑지 않으면 무한히 거래가 이루어지고 대화가 이어지는 방식이다. 디지털 혁명으로 인한 삶의 환경변화로 말미암아 이러한 소통방식이 가능하게 되었고 SNS를 통한 소통은 수백 명 과의 접속을 통해 간접대화 혹은 눈으로 읽는 이모티콘을 선택하여 본인의 이름(혹은 아이디)과 함께 노출시키는 방식의 '디지털 커뮤니케이션' 방식을 취한다. 소통, 감정의 유무, 감각과 감정의 전이라고 하는 의미 자체를 흔들어 놓을 만한 매체환경의 변화를 제시함으로써 이 작품은 전통적인 소통의 의미와 그 방식에 대하여 질문하고 있다.

라그나 트레카슨·더 내셔널 ‹많은 슬픔›

2013-2014, 싱글채널 비디오, 컬러, 사운드, 6:09:35

퍼포먼스 작가인 라그나 트래카슨은 2013년 5월 뉴욕 현대미술관(MoMA PS 1)의 라이브 루프에서 펼쳐진 무대에서 6시간 동안 펼쳐지는 '슬픔'을 연출한다. 작가와 인디 밴드 더 내셔널과의 협업으로 이루어진 이 장대한 퍼포먼스의 가사는 화음이나 구절이 적고 반복적이다. "어린 시절 슬픔은 슬픔이 기다리고 슬픔을 찾았습니다."라는 가사로 콘서트 영화를 방불케 하는 이 영상은 시간이 지날수록 피로도가 높아져 밴드가 미묘하게 음악을 변주하게 되면서 보다 탄력적이고 풍부한 표현력을 지니게 된다. 다중 카메라 앵글은 관객이 음악가와 청중의 관계에 접근할 수 있는 역할을 한다. 마치 슬픔의 끝은 어디인가 스스로에게 혹은 함께 호흡하는 관중에게 질문을 던지듯이 라이브 콘서트 실황을 영상으로 재생하는 방식으로 밴드와 군중이 서로에게 에너지를 공급하고 있음을 보여준다. ‹많은 슬픔›은 그럼에도 불구하고 작가 특유의 유머가 드러나고 반복적인 가사와 연주를 통해 소리를 조각처럼 표현하는 실험을 하며 집단적 감정을 드러내기 위해 반복적인 공연을 소개하는 작가의 작업세계를 깊이 드러내고 있다.

일상의 실천

2018, 전시장 그래픽 디자인 설치와 출판물

일상의 실천은 오늘날 우리가 살아가는 현실에서 디자인이 어떤 역할을 해야 하며 또한 무엇을 할 수 있는가를 고민하는 소규모 그래픽 디자인 스튜디오이다. 그래픽디자인을 기반으로 하고 있지만 평면작업에만 머무르지 않는 다양한 디자인의 방법론을 탐구하고 있다.

이윤정 ‹점과 척추 사이›

2018, 퍼포먼스, 개막식 및 폐막일 공연, 각 30:00

안무가 이윤정은 ‹사이›라는 질문을 안고 여러 가지 다양한 사이에 대해서 고민하는 작업을 퍼포먼스로 펼친다. 몸과 몸 사이, 시간과 시간 사이, 소수와 다수 사이, 몸과 말 사이 등의 관계를 고민하며 사이에서 벌어지는 권력의 이동, 소수와 다수의 관계성, 시간과 시간 사이의 몸 등을 고민하는 작업을 꾸준히 퍼포먼스로 소개하고 있다.

편집 : 황지아
디자인 : 김혜린
발행일 : 2018.02.28
발행처 : 백남준아트센터

* 본 인쇄물은 산돌의 폰트로 제작되었습니다.

2018 상반기 교사용 자료서

백남준아트센터
(17068)
경기도 용인시 기흥구 상갈동 백남준로 10
031-201-8500
www.njpartcenter.kr

NAM JUNE PAIK ART CENTER