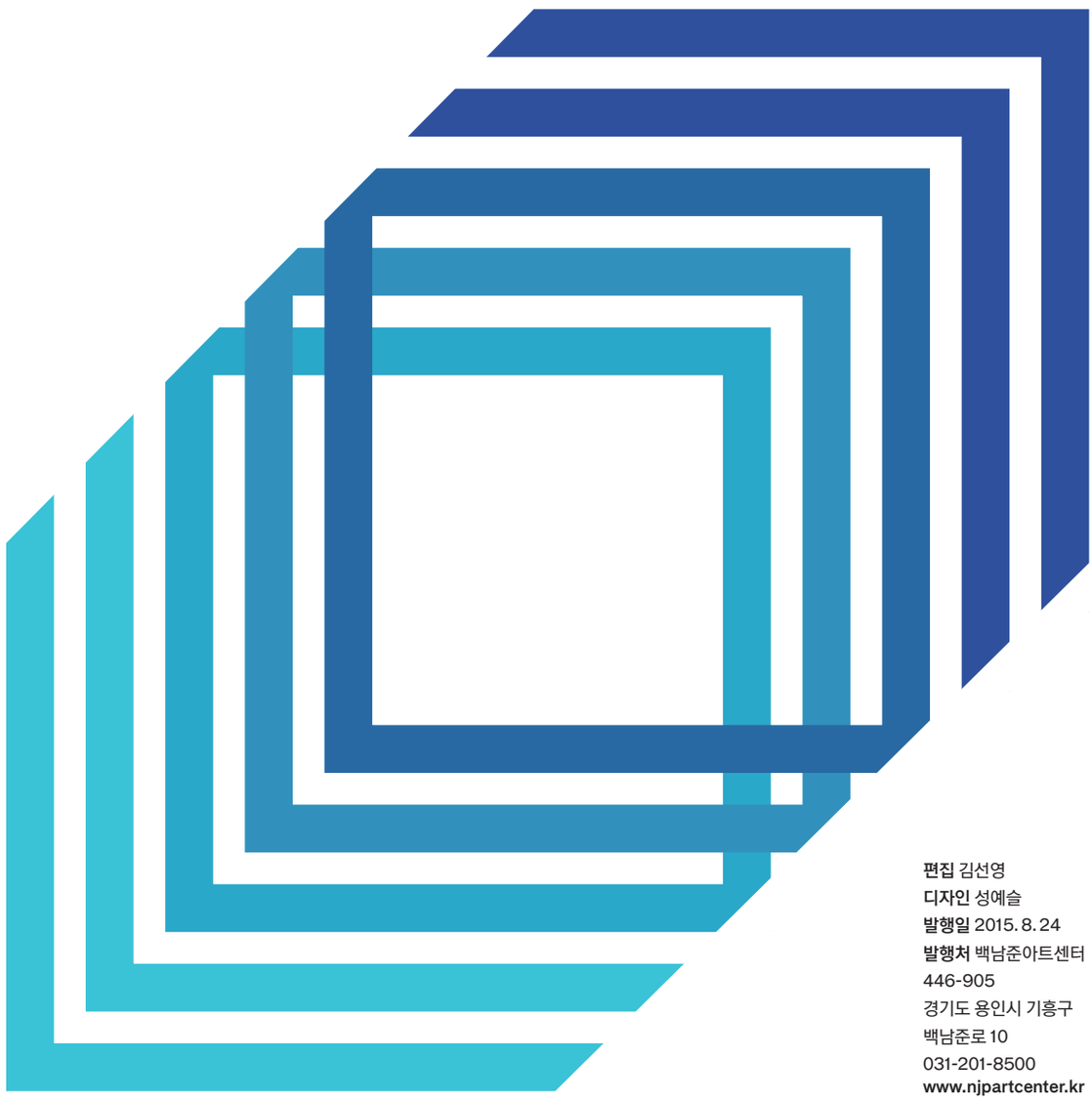
NAM JUNE PAIK ART CENTER

2015
교사용 지도서

백남준전 《인터미디어 극장》
2015. 6. 27 – 2016. 1. 17

기획전 《슈퍼전파-미디어바이러스》
2015. 7. 16 – 2015. 10. 4



편집 김선영
디자인 성예슬
발행일 2015. 8. 24
발행처 백남준아트센터
446-905
경기도 용인시 기흥구
백남준로 10
031-201-8500
www.njpartcenter.kr

목차

1 03 전시 개요

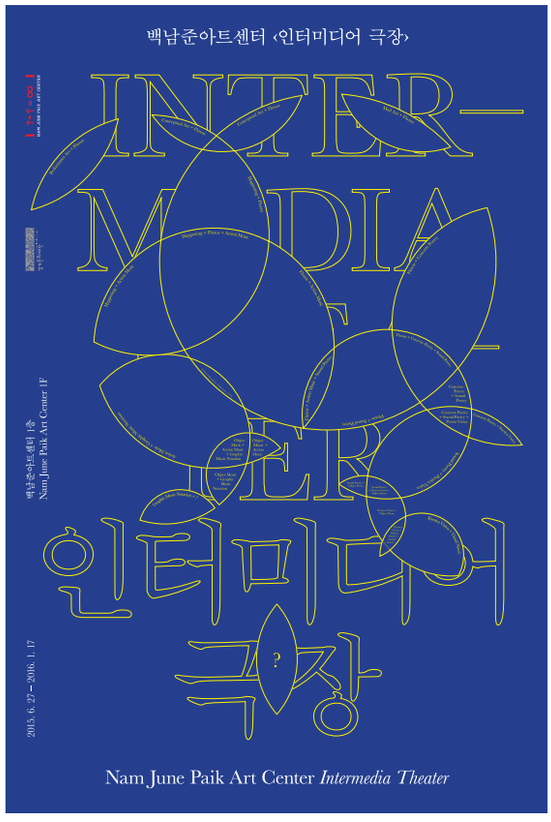
2 05 단체 관람 안내

3 06 전시 연계 교육프로그램

4 14 백남준전 《인터미디어 극장》
주요 작품 소개

5 24 기획전 《슈퍼전파-미디어바이러스》
작가 및 작품 소개

본 교재는 2015년 백남준아트센터 백남준전 《인터미디어 극장》과 기획전 《슈퍼전파-미디어바이러스》의 전시관람 및 감상지도를 위해 교사들에게 제공되는 것으로 단체 관람에 대한 안내, 전시 전반에 대한 소개 및 교육과 연계된 간단한 설명 등이 담겨있습니다. 전시장에서 배포되고 있는 리플렛과 함께 사용하시면 됩니다.



전시 개요

1. 백남준전 《인터미디어 극장》

백남준만큼 다양한 미디어 사이에서 작업한 작가는 드물다. 하나의 순수한 미디엄이 아니라 미디어와 미디어 사이의 변증법을 강조하는 것이 인터미디어적인 접근이다. 인터미디어 예술 활동은 예술작품이 더 이상 물적 대상과 같은 유일품이 아니라 우리의 삶과 마찬가지로 '시간의 흐름'에 따라 생성되고 소멸되는 '동적인 과정'으로 표명했다. 이러한 인터미디어 예술은 기존 미술 양식과 자본에 잠식되어 가고 있는 미술시장에 대한 반론을 제시하는 것이기도 했다.

삶의 미디어와 예술의 미디어가 필연적으로 충돌하는 《인터미디어 극장》에서 백남준은 가장 드라마틱한 배우였다. 그는 머리로 바닥에 선을 긋고, 바이올린을 내리치고, 피아노가 부서질 때 나는 아름다운 소리를 들려주었다. 음악에서 비롯된 그의 플롯은 지루한 일상, 충격적인 폭력과 우연, 그리고 언제나 유머를 곁들이며 흘러갔다. 예상치 못했던 새로운 기술이 등장했지만 결국 갈등의 해답은 인터미디어에서 찾았다. 비디오 안에 해프닝이 있었고 레이저 속에 비디오가 있었다.

백남준은 우리가 객석에 앉아서 무대를 감상하고자 하는 안전한 거리를 침범해온다. 백남준은 우리 삶에 새로운 변수가 충돌해 올 때, 가지고 있는 미디어들을 적당히 버무리고 시공간을 조작하라는 속삭임을 들려준다.

백남준식 카타르시스는 '우리의 정신적 성숙'을 위해 아주 중요하다.

전시 개요

2. 기획전 《슈퍼전파-미디어바이러스》

《슈퍼전파-미디어바이러스》는 다양한 미디어(매체)가 보급되기 시작하면서 시대적으로 변화를 맞고 있는 미디어의 역할 및 영향력과 커뮤니케이션의 급속한 전파와 확산으로 인한 이슈들을 확인해 보고, 미디어가 거대 권력화 되는 오늘날의 현상과 개개인의 삶의 변화에 주목하는 전시이다. 과거의 미디어가 주로 정보의 감시와 통제, 차단 등을 통한 권력이나 시스템 유지를 위한 수단으로 이용이 되었다면, 21세기의 미디어는 공유, 개방, 참여, 확산 등을 통해 서로에게 영향력을 행사하며 개인 혹은 소수집단의 전략적인 도구(tool)로 변화되고 있 다. 이는 대중 매체가 가져올 사회적 변화에 깊은 관심을 가졌던 백남준이 텔레비전조차 일방향의 커뮤니케이션 수단이 아닌 쌍방향의 참여적 매체로 변화할 것이라 예언한 것과 맥락이 닿아 있는 지점이다. 현재의 미디어 세대는 과거와는 대조적으로 미디어를 살아 있는 유기체로 인식하며, 이들의 연대는 사회의 특정한 사건이나 정보, 의견들을 무서운 속도로 확산시켜 기존의 정보 시스템과 네트워크를 전복시키거나 새로운 해석의 방식을 제시하기도 한다.

이번 전시의 참여 작가들은 미디어가 가정과 개인의 일상을 지배하기 시작하던 시기인 1960 –1980년대에 출생하여 그 황금기를 거치는 동안 텔레비전, 영화, 비디오, 인터넷, 영상, 소셜 네트워크 서비스에 이르기까지 다양한 미디어를 경험하면서, 삶에서부터 작업에 이르기까지 그러한 현상들에 대해 친숙한 세대이자 매체가 지배하는 사회를 비판적인 시각으로 바라보는 작가들이다. 이들은 자신의 세대에 가장 익숙했던 매체들을 활용하면서도 기존의 관념들 - 취향, 언어, 지식, 소통, 주제, 테크놀로지, 사회공동체, 가족 - 을 각자의 독특한 해석으로 해체시키고 연결시킨다. 동시에 평면의 사각 스크린을 통한 다양한 정보와 그 파편들을 조각처럼 입체적인 방식으로 재해석하여 흥미롭게 보여주면서, 미디어 친화적인 (media friendly) 시대를 살아가는 현대인과 미디어와의 개별적인 관계 설정에 대한 질문을 던지고 있다.

단체 관람 안내

1. 단체 관람 예약

- 단체(20인 이상) **온라인예약 필수**
- 20인 이상 단체의 경우 반드시 사전예약이 필요하며 시간당 최대 관람인원은 100명입니다.
- 백남준아트센터 홈페이지– 단체관람 페이지에서 예약 버튼을 클릭하셔서 관람을 원하시는 날짜와 시간을 지정해 예약하시기 바랍니다.
- 예약 변경 및 취소 시에는 사전에 연락을 주시기 바랍니다.
- 단체 자유관람시 질서 유지 및 안전사고 예방을 위해 인솔자의 동행이 반드시 필요하며, 관람 이전에 인솔자의 사전 지도를 부탁드립니다.
- 유치원 단체는 자유관람만 가능합니다. 안전사고 예방을 위해 학생과 인솔자의 비율을 5:1로 규정하고 있으며 방문시 안전관련 서약서를 확인하시고 동의해 주셔야 합니다.

2. 단체 도슨트 투어 예약

- 단체(20인 이상) **온라인예약 필수**
- 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.
- 원활한 관람을 위해 시간 당 참가 가능 인원은 최대 2팀(60명 이내)로 제한합니다.
- 백남준아트센터 홈페이지-단체관람 페이지에서 예약 버튼을 클릭하셔서 전시해설을 원하시는 날짜와 시간을 지정해 예약하시기 바랍니다.

문의 031-201-8512

전시 연계
교육프로그램

2015 하반기 백남준아트센터 학생단체 교육프로그램 및 꿈다락 토요문화학교 안내

프로그램 명		일정	대상	내용	접수
학생단체 프로그램	미디어와 미디어 사이	9월 15일–12월 4일 (화–금, 휴관일·공휴일 제외)	초등학교 저학년 1–3학년 15–30명 학생단체	초등학교 저학년 어린이의 눈높이에 맞춰 전시를 설명하고 감상하는 어린이 도슨팅 프로그램	이메일, 전화 접수
	2015 나의 위험한 음악	9월 15일–12월 4일 (화–금, 휴관일·공휴일 제외)	초등학교 고학년 4–6학년 15–30명 학생단체	'인터미디어'의 개념으로 백남준의 작품을 감상하고 낱말조각을 이용하여 나만의 스코어를 만들어보고, 그 스코어를 나의 신체를 이용해 연주하기	이메일, 전화 접수
	나의 플럭서스 상자	9월 15일–12월 4일 (화–금, 휴관일·공휴일 제외)	중·고등학교 15–30명 학생단체	'인터미디어'의 개념을 통해 플럭서스와 백남준의 작품을 이해하고, 나만의 플럭서스 박스 만들기	이메일, 전화 접수
	상상마차	9월 15일–12월 4일 (화–금, 휴관일·공휴일 제외)	장애 아동 10–20명 학생단체	백남준의 〈코끼리마차〉 작품을 감상하고, TV 스티커와 그림도구를 활용한 표현 활동하기	이메일, 전화 접수
	집중 감상 수업	10월 1일–12월 4일 매주 수요일 14:00–16:00 (총 4회 진행 예정)	방과후교실, 동아리 등 15명 이하 소규모 단체	총 4회 진행 예정 프로그램. 전시장 안에서 학생들이 자발적으로 토론하며 생각과 느낌을 공유하는 집중 감상 프로그램	이메일, 전화 접수
꿈다락 토요문화학교	4강 미디어조각 (4주 프로그램)	8월 29일–9월 19일 매주 토요일 10:00–13:00	초등학교 고학년 15명 (개별)	다양한 이미지, 사운드, 텍스트 등을 이용한 전자 콜라주 창작기법을 통해 재치 있는 영상 작품을 만들어보기	이메일 접수
	5강 사운드 스케이프 (6주 프로그램)	10월 24일–11월 28일 매주 토요일 10:00–13:00	중고등학교 청소년 20명 (개별)	소리의 특성을 이해하고 자신의 생각을 다양한 재료를 통해 소리로 만들고 표현하며 소리의 새로운 의미를 체험해보기	이메일 접수

1. 학생단체 교육프로그램

1) 초등학교 저학년 학생단체 대상 프로그램 : 미디어와 미디어 사이

내용 어린이의 눈높이에 맞춰 전시를 소개하는 어린이 도슨트 프로그램

연계콘텐츠 《인터미디어 극장》展, 《슈퍼전파-미디어바이러스》展

일시 2015년 9월 15일–12월 4일 (화–금, 휴관일·공휴일 제외)

장소 백남준아트센터 전시장 및 교육실

대상 초등학교 저학년 1–3학년 15–30명 학생단체

참가비 무료 / 입장료 별도(단체 1인당 1,000원)

신청방법 이메일 및 전화 접수(edu@njpartcenter.kr / 031-201-8552, 5)

프로그램 일정(총 소요시간: 60분)

세부일정	시간	세부내용	장소
소개	10분	• 인사 및 수업내용 안내	교육실
전시관람	40분	• 전시 관람	전시실
공유	10분	• 공유 및 정리	교육실

2) 초등학교 고학년 학생단체 대상 프로그램 : 2015 나의 위험한 음악

내용 《인터미디어 극장》展 〈머리를 위한 선〉을 중심으로 백남준의 퍼포먼스에 대해 이해하고, 낱말 조각을 통해 스코어(악보)를 만들어, 신체를 이용하여 연주해보기

연계콘텐츠 《인터미디어 극장》展 〈머리를 위한 선〉

일시 2015년 9월 15일–12월 4일 (화–금, 휴관일·공휴일 제외)

장소 1층 전시실 및 세미나실

대상 초등학교 고학년4–6학년 15–30명 학생단체

참가비 1인당 3,000원

신청방법 이메일 및 전화 접수(edu@njpartcenter.kr / 031-201-8552, 5)

프로그램 일정(총 소요시간: 90분)

세부일정	시간	세부내용	장소
소개	10분	• 인사 및 수업내용 안내 • 예술과 인터미디어의 개념에 대해 알아보기	세미나실
전시관람	25분	• 인터미디어 극장 전시 관람	전시장
창작활동	45분	• 중심작품 감상 및 토의 • 몸풀기 • 스코어 만들고 표현하기	세미나실
공유	10분	• 공유 및 정리 • 설문지	세미나실

3) 중·고등학교 학생단체 대상 프로그램 : 나의 플럭서스 상자

내용 인터미디어의 개념을 통해 플럭서스와 백남준의 작품을 이해하고,
조별로 플럭서스 박스를 만들어보며 예술에 대한 인식을 확장해보는 프로그램

연계콘텐츠 《인터미디어 극장》展 〈필름을 위한 선〉, 〈플럭서스 박스〉

일시 2015년 9월 15일–12월 4일 (화–금, 휴관일·공휴일 제외)

장소 1층 전시실 및 교육실

대상 중·고등학생 15–30명 학생단체

참가비 1인당 3,000원

신청방법 이메일 및 전화 접수(edu@njpartcenter.kr / 031-201-8552, 5)

프로그램 일정(총 소요시간: 120분)

세부일정	시간	세부내용	장소
소개	10분	• 인사 및 수업내용 안내 • 인터미디어와 플럭서스의 개념에 대해 알아보기	교육실
전시관람	40분	• 인터미디어 극장 전시 관람	전시장
창작활동	60분	• 중심작품 감상 및 토의 • 조별 플럭서스 박스 만들기	교육실
공유	10분	• 공유 및 정리 • 설문지	교육실

4) 장애 아동 학생단체 프로그램: 상상마차

내용 백남준의 〈코끼리마차〉를 감상하고, TV 스티커와 그림도구를 활용한 표현 활동하기

연계콘텐츠 《인터미디어 극장》展 〈코끼리마차〉

일시 2015년 9월 15일–12월 4일 (화–금, 휴관일·공휴일 제외)

장소 1층 전시실 및 교육실

대상 장애 아동 10–20명 학생단체

참가비 무료

신청방법 이메일 및 전화 접수(edu@njpartcenter.kr / 031-201-8552, 5)

프로그램 일정(총 소요시간: 90분)

세부일정	시간(분)	세부내용	장소
소개	20분	• 인사 및 수업내용 안내	교육실
전시관람	40분	• 인터미디어 극장 전시 관람	전시장
창작활동	25분	• 표현 활동	교육실
공유	5분	• 공유 및 정리	교육실

5) 시범운영 교육프로그램 : 집중감상수업

내용 학생들이 자발적으로 작품에 대한 생각과 감상을 공유하며 전시와 작품에 대한 심도 있는 이해를 이끌어내는 집중 감상프로그램(시범 교육, 총 4회 진행 예정)

일시 2015년 10월 1일 –12월 4일 매주 수요일 14:00 –15:30 (총 4회 진행 예정)

장소 전시실 및 교육실

대상 어린이·청소년(11–18세) 동아리, 방과후교실 등 15명 이하 소규모 단체

참가비 무료

신청방법 이메일 및 전화 접수(edu@njpartcenter.kr / 031-201-8552, 5)

프로그램 일정(총 소요시간: 90분)

세부일정	시간	세부내용	장소
소개	10분	• 인사 및 프로그램 소개 • 예술을 감상하는 다양한 방법에 대해 생각해보기	교육실
전시관람	20분	• 전시 관람	전시장
토론	40분	• 감상 및 공유	전시장
공유/마무리	20분	• 정리 및 마무리, 설문지	교육실

3. 2015 NJP 꿈다락 토요문화학교

백남준아트센터에서는 지난 2012년부터 토요문화학교를 운영하고 있습니다. NJP 토요문화학교는 백남준의 예술세계를 어린이·청소년들이 보다 쉽고 친숙하게 접할 수 있는 미디어 창작워크숍으로 구성됩니다. NJP 토요문화학교의 다양한 융·복합적 프로그램을 통해 감성과 상상력을 키우고, 자신을 둘러싼 미디어 환경을 이해해보는 시간을 갖고자 합니다.

1) 4강 〈미디어조각〉 (초등학교 고학년 대상)

'인터미디어'의 개념을 통해 백남준의 작품을 감상하고, 미디어에 대한 이해를 바탕으로 전자 콜라주 창작기법을 통해 재치 있는 영상 설치 작품을 만들어 보는 프로그램

장소 백남준아트센터 교육실 및 전시장

기간 2015년 8월 29일 –9월 19일, 매주 토요일, 10:00–13:00 (4주 프로그램)

대상 초등학생 고학년 15명(개별)

강사 오재우 외 3인

예약 홈페이지에서 신청서 다운로드 하여 작성한 후 이메일 접수(edu@njpartcenter.kr)

* 선착순 접수이며, 접수 완료시 문자 발송드립니다.

참가비 무료

문의 edu@njpartcenter.kr / 031-201-8552, 8555

* 주차 유료, 자세한 내용은 홈페이지 참조
* 주최 | 경기도 / 주관 | 경기문화예술교육지원센터, 백남준아트센터 / 협력 | 문화체육관광부, 한국문화예술교육진흥원

프로그램 일정

차수	단계	내용
1차 8.29	미디어의 이해	• 백남준의 작업들 소개 및 여러 미디어에 대한 전반적인 소개 • 미디어로 소리와 영상을 포착하기 • 다양한 소리와 사진들을 어떻게 이어 붙이는지에 따른 효과들 소개
2차 9.5	인터넷 미디어	• 조별로 인터넷미디어에서 자신들이 좋아하는 영상 클립을 찾아서 원래 만들었던 소리나 영상들과 결합하기
3차 9.12	실험 영화와 미디어	• 실험영화의 초기 영상들을 살펴보고 다양한 이미지 표현 방식으로 커뮤니케이션이 가능함을 보여줌
4차 9.19	마무리 및 결과 발표	• 조별 결과물 발표

2) 5강 〈사운드스케이프〉(중·고등학생 대상)

소리의 특성을 이해하고 자신의 생각을 다양한 재료를 이용해 소리로 만들고 표현하며 소리의 새로운 의미를 체험해보는 프로그램

장소 백남준아트센터 교육실

기간 2015년 10월 24일 –11월 28일, 매주 토요일, 10:00 –13:00 (6주 프로그램)

대상 중·고등학생 20명(개별)

강사 전형산 외 2인

예약 홈페이지에서 신청서 다운로드 하여 작성한 후 이메일 접수(edu@njpartcenter.kr)

* 선착순 접수이며, 접수 완료시 문자 발송드립니다.
* 단체접수는 받지 않습니다.

참가비 무료

문의 edu@njpartcenter.kr / 031-201-8552, 8555

* 주차 유료, 자세한 내용은 홈페이지 참조
* 주최 | 경기도 / 주관 | 경기문화예술교육지원센터, 백남준아트센터 / 협력 | 문화체육관광부, 한국문화예술교육진흥원

프로그램 일정

차수	단계	내용
1차 10.24	오리엔테이션 소리의 발견	• 소리의 의미와 특성 파악
2차 10.31	소리의 발생과 관계	• 서로의 생활 속 움직임을 따라 해보기
3차 11.7	악기의 원리	• 악기의 원리와 응용
4차 11.14	소리악보제작	• 소리를 인식하고 나만의 소리악보 그리기
5차 11.21	소리의 예술	• 자신의 생각을 소리로 표현하기
6차 11.28	나만의 소리예술프로젝트	• 소리를 이용한 자신만의 프로젝트 제작 실습

백남준전 《인터미디어 극장》 주요 작품 소개

1. 백남준, 〈머리를 위한 선〉

미국의 아방가르드, 미니멀 음악 작곡가 라 몬테 영은 1960년에 유명한 컴포지션 시리즈를 발표했다. 영은 컴포지션 1960에서 연주자가 불을 피우거나 나비를 날려보내는 것과 같은 음악 외적인 행동들을 지시하여 퍼포먼스를 강조했다. 그 중에서 〈Composition 1961〉은 "직선을 긋고 따라가라"는 지시문으로 이루어져 있고, 이러한 영의 작곡에 백남준은 자신의 머리에 붓처럼 잉크에 찍어 바닥에 놓인 종이 위에 천천히 선을 그어 신체의 움직임으로 답했다.

백남준은 이 퍼포먼스에 〈머리를 위한 선〉이라는 제목을 붙였고, 그 결과물로 만들어진 강렬한 선은 백남준의 미세한 움직임부터 강렬한 존재와 행위까지 드러내는 시각적 결과물로 남았다. 텍스트(작곡)와 퍼포먼스 그리고 시각적 작품은 서로의 영역을 기꺼이 공유하며 가장 인터미디어적인 연결고리를 만든다.

백남준, 〈머리를 위한 선〉, 연도 미상,
종이에 잉크, 200×71cm
©Nam June Paik Estate

2. 피터 무어, 〈필름을 위한 선〉

〈필름을 위한 선〉은 손바닥만한 작은 플럭서스 플라스틱 상자에서 시작한다. 뚜껑을 열면 투명한 빈 필름 루프와 못이 나온다. 필름에 못을 여러 번 긁어 스크래치를 내고 이것을 영사기에 돌리면 가장 지루하면서도 아름다운 빈 영화를 보게 된다. 필름 스크래치와 먼지 입자가 반짝일 때면, 이 영화는 빛을 통과시키는 필름이라는 물질성을 통해 오로지 스스로의 존재만을 드러낸다.

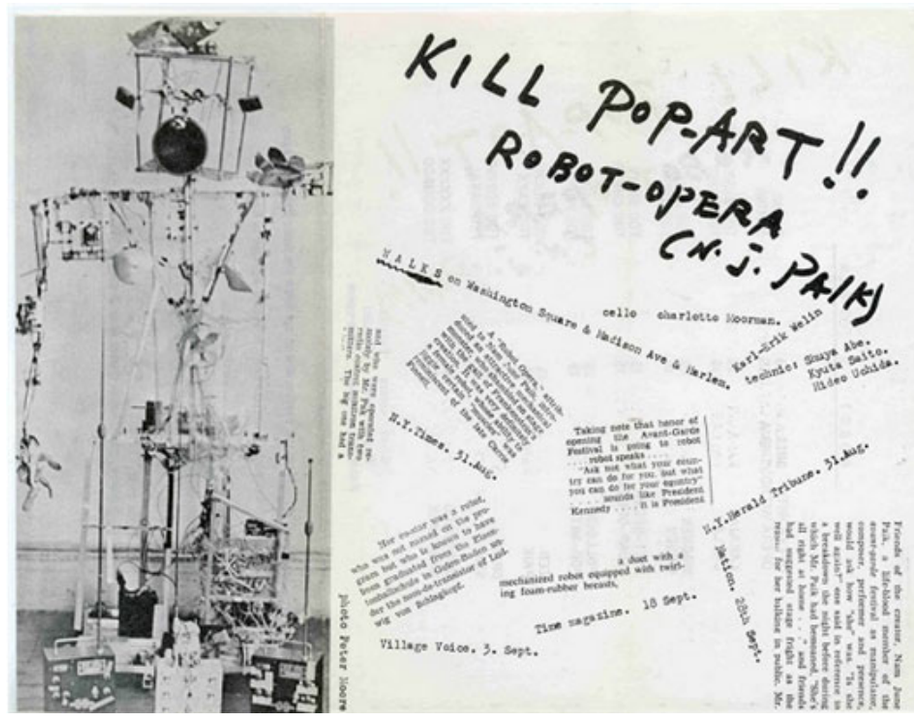
백남준은 1964년 "뉴 시네마 페스티벌"에서 스크린 앞에 다가가 그림자를 만들기도 하고 스크린 아래 누워 손가락으로 그림자 놀이를 하기도 했다. 피터 무어는 빈 영화 앞에선 백남준의 퍼포먼스 순간을 사진으로 남김으로써 퍼포먼스와 기록 사이에 존재하는 작품의 진폭을 확장시켰다.

피터 무어, 〈필름을 위한 선〉《뉴 시네마 페스티벌 I》, 1964
©Estate of Peter Moore/VAGA, NYC and Nam June Paik Estate

3. 백남준, 〈로봇 오페라 포스터〉

백남준은 끊임없이 음악에서의 전통적인 요소들을 음악이 아닌 다른 매체로 대체하려고 노력했다. 〈존 케이지에 대한 경의〉에서는 비명, 유리 깨지는 소리, 수탉 울음, 뉴스와 같은 일상의 소리가 베토벤과 라흐마니노프 사이를 비집고 들어가고, 〈피아노 포르테를 위한 연습곡〉에서 백남준은 쇼팽을 연주하다가 피아노를 부수고 객석에 있던 존 케이지의 넥타이를 잘라냈다. 〈오페라 섹스트로니크〉에서는 샬롯 무어먼이 옷을 벗고 여러 가면을 쓴 채로 첼로를 연주하여 음악에 성적인 요소와 다양한 상징이 자리잡도록 했다. 백남준이 로봇을 원격 조종하는 〈로봇 오페라〉에서는 로봇이 첼로를 연주하는 샬롯 무어먼과 함께 공연했다. 〈로봇 오페라〉는 단순히 로봇의 참여가 아니라, 상업적이고 진부한 기존음악 대신 기계와 음악이 공존하는 신선한 해프닝을 선사했다.

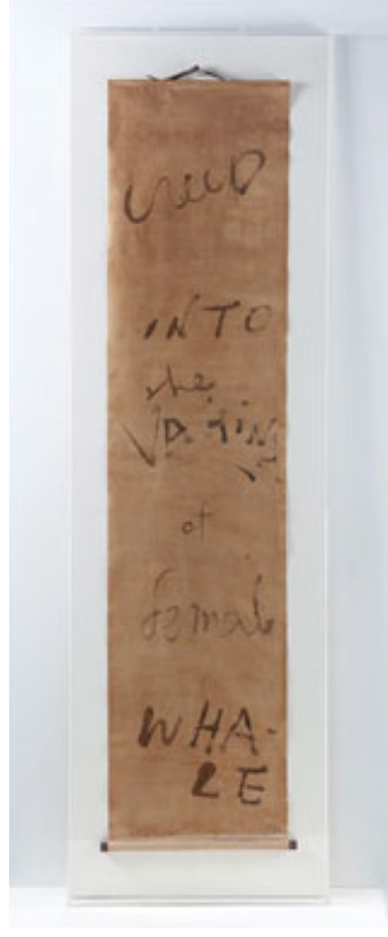
백남준, 〈로봇 오페라 포스터〉, 1964,
그래픽, 21×27cm



4. 백남준, 〈딕 히긴스를 위한 위험한 음악〉

딕 히긴스는 1961년부터 일련의 스코어로 되어있는 〈위험한 음악〉 시리즈를 발표했다. 위험한 음악은 말 그대로 청중이나 연주가에게 해를 끼칠 수 있는 음악이다. 따라서 연주자들이 공연 직전에 이를 취소해 버릴 수도 있다. 혹은 개념적으로 기존 음악에 반대하는 반음악으로도 볼 수 있다.

이 중 〈위험한 음악 5번〉은 백남준에 의한 것이다. 백남준이 딕 히긴스를 위해 작곡한 〈위험한 음악〉은 "살아있는 암고래의 질로 기어 들어가라"는 악명 높은 스코어를 담고 있다. 딕 히긴스는 이 위험한 음악 각각의 스코어가 영적이고 심리적이고 육체적인 위험을 강조하고 있는 것이며, 누가 얼마나 이 위험으로부터 도망가는지 혹은 주어진 도전을 받아들이는지 항상 시험하고 싶은 유혹에 든다고 고백했다. 그렇다면 이 스코어는 누가 어떻게 수행할 수 있을까? 백남준은 면도날로 팔목을 긋고, 면도 크림을 머리에 붓고, 케이지의 넥타이를 목 근처까지 커다란 가위로 잘라버릴 수 있었다. 어쩌면 백남준이야 말로 이 위험한 스코어를 기꺼이 해낼 수 있는 유일한 사람일 수 있다. 백남준과 딕 히긴스의 〈위험한 음악〉은 음악과 퍼포먼스, 상상에 의한 촉각과 공감각에 이르기까지 다양한 미디어 사이에 위태하고 혹은 유쾌하게 존재한다.



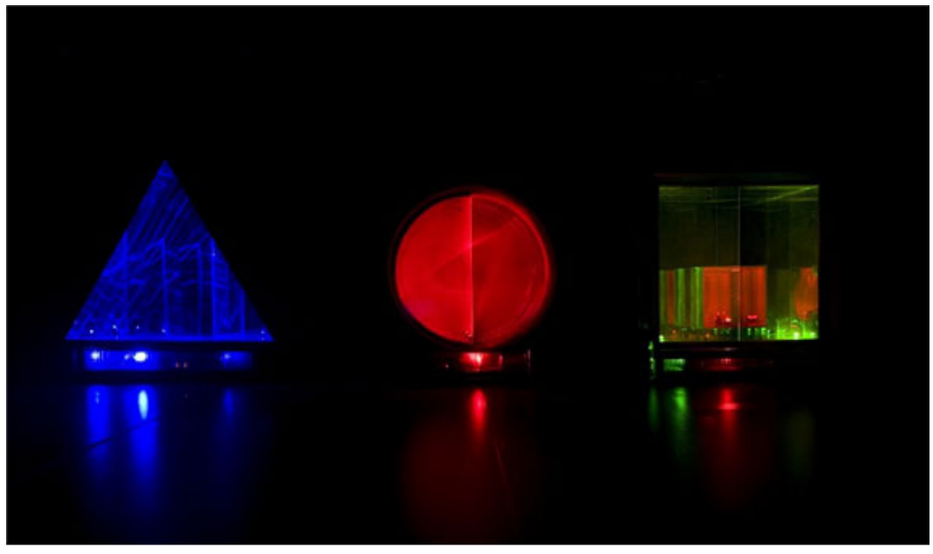
백남준, 〈딕 히긴스를 위한 위험한 음악〉,
1964,종이에 잉크, 172×42cm
©Nam June Paik Estate

5. 백남준, 〈삼원소〉

레이저의 광선은 끊임없이 빠른 속도로 움직이며 무한대의 시공간으로 우리의 시선을 이끈다. 레이저가 만들어내는 다양한 공간의 패턴은 역동적이면서도 신비롭고 아름답다. 레이저는 공간과 시간이라는 개념, 즉 백남준이 평생 동안 음악과 텔레비전과 비디오를 거치면서 실험해온 비선형적 시간과 공간의 가능성을 보여준다.

레이저는 아직도 개발가능성이 풍부한 통신, 정보 전달 수단으로 사용되는 고주파 광원장치이다. 백남준이 마지막 순간까지 실험과 가능성의 끈을 놓지 않았던 그의 레이저 작품들은 '포스트비디오'라고 부를 수 있으며, 빛과 에너지의 힘으로 시공간을 재편하며 백남준이 비디오를 통해 추구해왔던 주제의 연속선상에 있다.

백남준, 〈삼원소〉, 2000,레이저, 거울,
프리즘, 모터, 스모크
삼각형: 325x375x122cm
사각형: 309x246x122cm
원형: 287x234x122cm
©Nam June Paik Estate



6. 피터 무어, 〈슈톡하우젠의 오리기날레: 더블 테이크〉

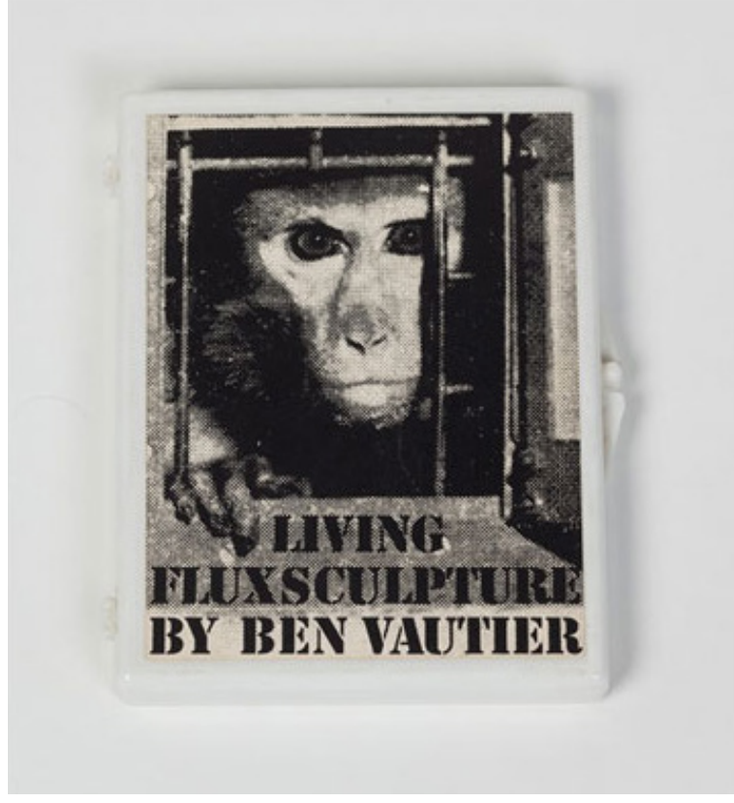
"괴짜들"이란 뜻을 지닌 《오리기날레》는 독일의 작곡가 칼 하인츠 슈톡하우젠이 작곡한 음악극이다. 1961년 쾰른에서 초연 당시 무대감독이었던 칼 하인츠 카스파리의 의도는 배우와 화가를 비롯한 여러 예술가들이 자유롭고 즉흥적으로 자신의 고유한 행동을 보이는 것이었다. 피아니스트, 퍼커션주자, 카메라맨, 어린이들, 패션모델, 신문팔이, 동물조련사, 화가, 시인, 배우 등 다양한 캐릭터들이 출연하며, 백남준은 액션 작곡가 역할을 맡았다. 이들은 슈톡하우젠의 작곡처럼 정해놓은 시간 안에 자신의 행동을 보여주어야 했으나, 매 공연마다 다른 퍼포먼스를 보여주는 백남준에게는 시간과 내용에 제약을 두지 않았다. 《오리기날레》는 매우 엄격한 슈톡하우젠의 음렬 음악의 형식과 초기 해프닝의 느슨하고 즉흥적인 구조가 혼재되어 있어, 사무엘 베케트의 극처럼 초현실적이고 부조리한 성격을 띤다. 또한 여러 예술의 매체들이 한 무대 위에서 같은 시간 안에 동시다발적으로 생기는 해프닝의 원형을 보여준다.

피터 무어, 〈슈톡하우젠의 오리기날레: 더블 테이크〉, 1964, 비디오, 흑백, 사운드, 30분 05초

7. 벤 보티에, 〈살아있는 플럭스 조각〉

벤 보티에의 〈살아있는 플럭스 조각〉에는 철창에 갇힌 원숭이가 밖을 내다보는 그림이 작은 플라스틱 상자에 붙어 있다. 실제로는 빈 상자인 이 작품은 열어보는 순간 오히려 더 많은 자유와 상상이 가능하다. 플럭스 혹은 플럭서스는 라틴어로 '흐름'을 뜻하며 1960년대 독일과 뉴욕을 중심으로 일어난 가장 실험적이고 전위적인 예술 그룹의 명칭이다. 플럭서스는 그 태생부터 해프닝과 퍼포먼스와 조각과 시 등 다양한 매체를 넘나들었다. 플럭서스는 1961년 조지 마치우나스에 의해서 명명되고 개념이 정립되었으나, 한 그릇에 담기에는 너무나 다양하고 자유로운 흐름이었다. 백남준 역시 플럭서스 운동의 중심에 있었고, 플럭서스는 그의 예술 정신의 뿌리이기도 하다. 백남준은 1997년 플럭서스 운동을 기념하는 "경계 없는 예술 축제(A Celebration of Arts without Borders)"라는 콘서트를 기획했다. 밴 패터슨은 2010년 백남준아트센터에서 〈백남준에게 보내는 메시지〉라는 새로운 작품을 발표했다. 우리의 삶과 예술의 경계를 가로질러 흐르는 '살아있는 플럭서스'는 여전히 유효하다.

벤 보티에, 〈살아있는 플럭스 조각〉,
1966, 라벨이 인쇄된 플라스틱 상자,
12×9.3×1.6cm
©COPYRIGHT 1964 BY FLUXUS, ALL RIGHTS RESERVED



8. 백남준, 〈참여 TV〉

〈참여 TV〉는 백남준이 1963년 첫 개인전에 선보였던 13대의 텔레비전 중 하나다. 관객이 마이크 앞에서 소리를 내는 퍼포먼스로 작품에 참여할 때만, 텔레비전의 화면에 빛의 선들이 어지럽게 나타난다. 백남준은 텔레비전 내부 회로를 조작하는 기술을 통해 텔레비전 화면을 임의대로 바꾸고 소통할 수 있는 가능성을 보여주었다. 백남준은 이러한 비디오아트가 해프닝과 퍼포먼스에 새로운 피를 수혈해 주었다고 평가했다. 텔레비전과 같이 이전에는 예술로 받아들여지지 않던 새로운 미디어와 기존의 예술을 만나게 하는 것, 이를 통해 예술의 경계를 넘어서는 대담한 실험이 시작되었다.

백남준, 〈참여 TV〉, 1963/1998, 조작된 TV, 마이크, 가변설치
©Nam June Paik Estate

9. 백남준, 〈코끼리 마차〉

백남준은 코끼리를 탄 부처가 이끄는 커다란 마차에 앤틱 텔레비전, 라디오, 전화기 그리고 축음기 확성기까지 그가 기억할 수 있는 많은 통신 기기들을 올려놓았다. 코끼리와 마차는 붉은색 전선을 통해 서로 이어져 있으며, 후면부의 앤티크 텔레비전 안에서는 코끼리들이 축구를 하는 영상이 나오고 있다. 텔레비전과 라디오를 가득 실은 마차는 케이블 전선으로 이어진 코끼리의 이동방향에 따라 정보가 확산되는 것처럼 보인다. 과거의 오브제들과 새로운 매체가 혼합된 이 작품은 모든 것이 빠르게 변화하는 속도의 시대에 과거를 되돌아보고 현재의 통신이 전파되는 방식을 재고하게 한다.

백남준, 〈코끼리 마차〉, 1999–2001,
혼합매체, 153×633×293cm
©Nam June Paik Estate

10. 만프레드 레베, 〈장 피에르 빌헬름에 대한 경의〉

걷다, 뛰다, 행인들을 바라본다, 생각에 잠긴다, 웃다. 백남준은 만프레드 레베에게 이런 무의미해 보이는 행동들을 찍어 달라고 청했다. 장소는 갤러리 22가 있었던 곳이고 그 곳은 백남준이 1958년에 〈존 케이지에 대한 경의〉를 처음 발표했던 곳이다. 당시 25살이었던 백남준은 다름슈타트 국제 여름 음악 강좌에서 자신의 첫 작곡을 발표하기 위해 노심초사하고 있었다. 그러나 이 일은 잘 성사되지 않았고 낙심한 백남준에게 손을 내민 것은 갤러리 22를 운영하고 있던 장 피에르 빌헬름이었다. 이후 빌헬름은 백남준을 비롯한 플럭서스의 든든한 후원자가 되었다. 빌헬름이 세상을 떠난 지 10년이 되던 후, 백남준은 가장 평범한 일상의 행동을 통해 빌헬름을 추모했다. 삶의 미디어와 예술의 미디어가 하나가 되는 순간, 백남준 스스로가 가장 의미 있는 인터미디어가 되었다.

만프레드 레베, 〈장 피에르 빌헬름에 대한 경의〉, 1978, 사진, 흑백, 20×25.4cm
©Manfred Leve

기획전 《슈퍼전파-미디어바이러스》 작가 및 작품 소개

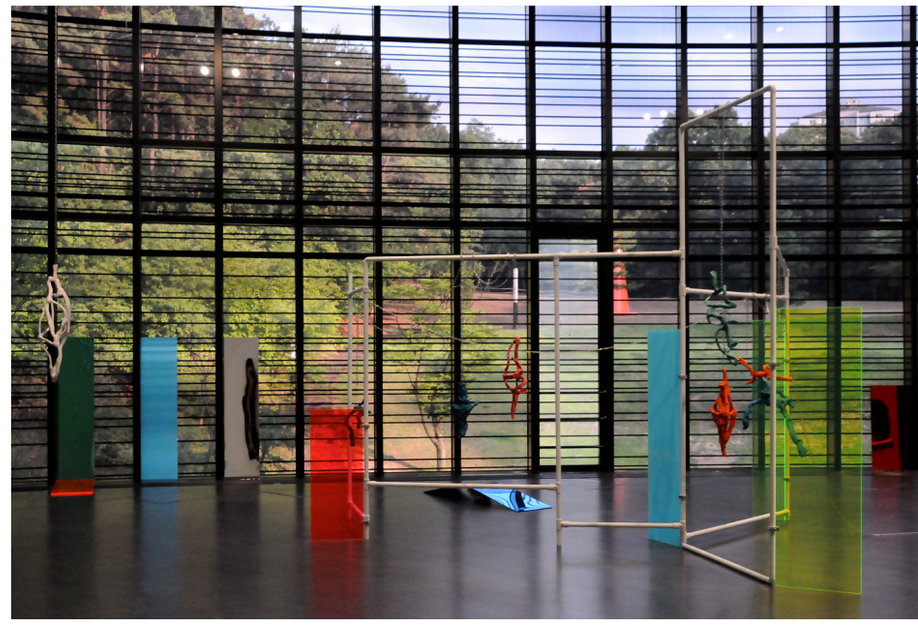
1. 노재운, 〈몬스터마인드〉

노재운은 인터넷에서 채집한 이미지, 텍스트, 사운드를 영화의 편집 기술인 몽타주 기법을 활용하여 결합해 새로운 의미를 부여하고, 사고의 전환을 유도하는 작업을 해왔다. 작가는 디지털과 인터넷에 대한 상투적인 낙관이나 적대적인 태도를 논하기 이전에 소셜 네트워크 서비스를 비롯한 스마트 플랫폼들이 가속시키는 초월적인 속도가, 오히려 체제가 만드는 신화에 무의식적으로 동조하게 만들 수 있다는 것을 각성해야한다고 이야기한다. 〈몬스터마인드〉는 작가가 제작한 하나의 인터페이스*로, 동시대의 정보와 시간성에 대응하는 하나의 태도이자 그것들을 다른 차원에서 조합하는 하나의 플랫폼이다.

몬스터마인드: 상용되는 의미의 '몬스터마인드'는 사람의 지시나 명령 없이 자동적으로 사이버전에 대응할 수 있도록 만들어진 프로그램으로, 자동적으로 적의 공격 패턴을 감지하고, 그것을 막는 것과 더불어 자동으로 반격을 가할 수 있는 초국가적 인공지능을 상징한다.

* 인터페이스(interface): 사물 간 또는 사물과 인간 간의 의사소통이 가능하도록 일시적 혹은 영속적인 접근을 목적으로 만들어진 물리적, 가상적 매개체를 의미하는 단어로, 인간과 인간 간의 인터페이스는 통신의 관점에서 보면 물리적으로는 전화나 휴대전화이고, 가상적으로는 유선과 무선의 네트워크라고 볼 수 있다.
(출처: 위키피디아)

노재운, 〈몬스터마인드〉, 2015, 혼합매체
인터페이스, 가변크기



2. 뮌(MIOON), 〈솔라리스의 바다〉

뮌은 김민선과 최문선 2인으로 구성된 미디어 영상 설치 작가로, 미술계에서의 협업이 일반화되기 전부터 함께 활동해왔다. 그동안 관객, 군중, 집단에 대한 관심이 반영된 작업을 해오다 2008년 이후부터 군중 안의 개인과 그 개인을 둘러싸고 있는 관계 및 상황에 대한 작업을 하고 있다. 신작 〈솔라리스*의 바다〉에서는 지난 14년간의 미술계 안에서의 '뮌'의 연대기에 집중한다. 온라인 상에 공개된 미술계의 데이터베이스를 기반으로 '뮌'과 '뮌'의 작업 주위에 존재했던 환경 (다양한 인적 구성, 각종 기관)들을 컬러와 물성으로 상징화시켜 실제 미술계에서 존재하는 지속적인 확장과 소멸의 과정을 순간의 상태로 포착해 하나의 유기적인 조직망으로 시각화한다.

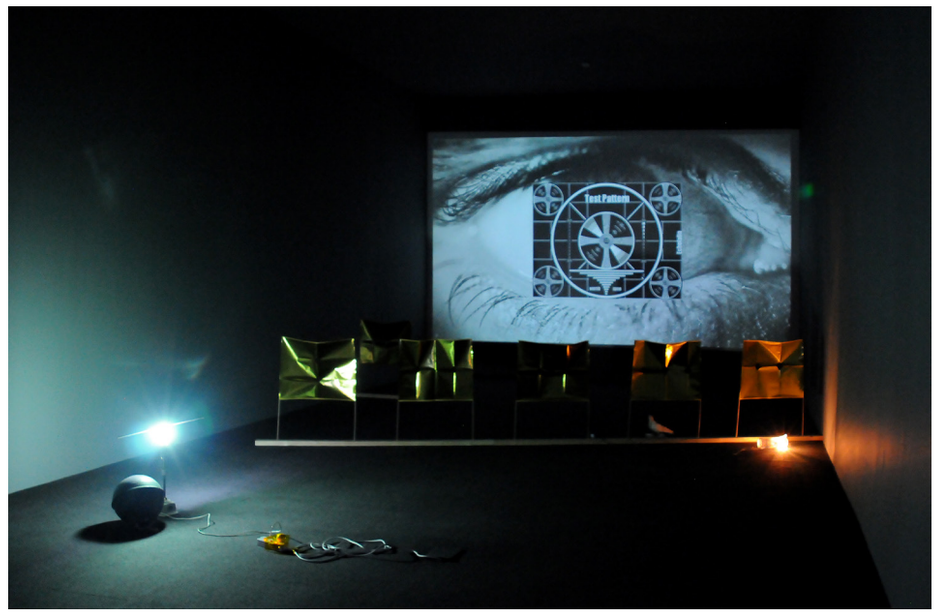
* 솔라리스(Solaris): 스타니슬라브 램의 동명의 베스트셀러 소설을 각색한 안드레이 타르코프스키의 1972년 SF 영화로, '솔라리스'는 마치 거대한 '뇌'처럼 젤라틴 질의 대양으로 덮여있는 혹성이다. 기이한 방식으로 인간이 아닌 하나의 지성체를 만들어 내는 '의식의 바다'의 정체를 밝히려는 지구과 학자들의 여정을 그린 SF물

뮌(MIOON), 〈솔라리스의 바다〉, 2015,
스테인레스 스틸, LED전구, 모터,
가변크기

3. 양아치, 〈나는 1974년 사무실로 출근한다. 1974년 사무실에서 1998년 이전 1986년, 1987년, 1988년을 발명하고 1999년 사무실에서 퇴근한다. 기차를 타고 1979년이라는 역에서 내린 후, 2012년 모텔에서 창밖을 바라본다.〉

양아치는 중심으로 향하는 권력의 독점과 그 경로에 대해 경계하며 부적절한 상황이나 시스템, 그를 둘러싼 국가와 사회 등 복잡하게 얽힌 구조의 틈새를 비집는 작업을 해왔다. 이번 신작은 우리나라의 경제 성장과 관련한 시공간을 교차하며 그 이면에 존재하는 정치적 사건과 사회적 변혁을 양면의 스크린으로 재현한다. 쉴 새 없이 각종 이슈들을 뱉어내는 스크린(미디어)과 점점 괴리되어 가는 사람들, 미디어가 가지고 있는 이면의 여러 층위와 무엇이 진실이고 거짓인지 알 수 없는 정보의 비정형적 확산을 빛의 하울링을 통한 청각화를 통해 보여준다.

양아치, 〈나는 1974년 사무실로 출근한다. 1974년 사무실에서 1998년 이전 1986년, 1987년, 1988년을 발명하고 1999년 사무실에서 퇴근한다. 기차를 타고 1979년이라는 역에서 내린 후, 2012년 모텔에서 창밖을 바라본다.〉, 2015, 수집된 오브제, 영상, 가변크기

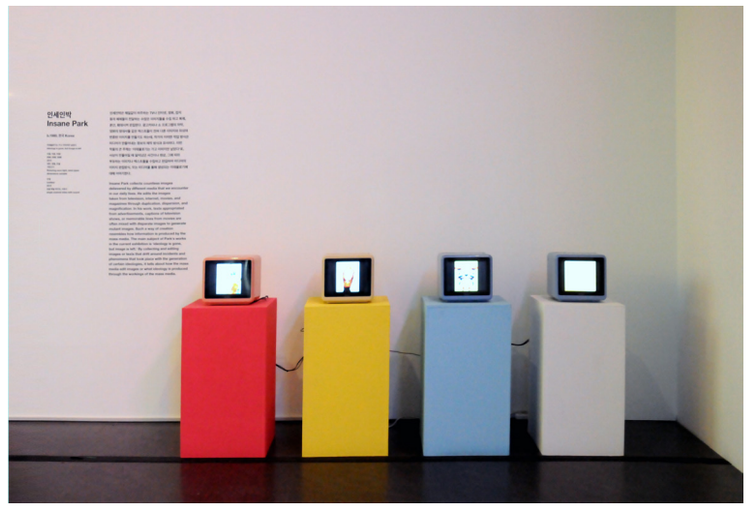


4. 인세인박, 〈이즘, 이즘, 이즘!〉, 〈무제 1, 2, 3, 4〉

인세인박은 매일같이 마주하는 TV나 인터넷, 영화, 잡지 등의 매체들이 전달하는 수많은 이미지들을 수집하고 복제, 분산, 확대시켜 편집한다. 광고카피나 쇼 프로그램의 자막, 영화의 명대사들 같은 텍스트들이 전혀 다른 이미지와 뒤섞여 변종된 이미지를 만들기도 하는데, 작가의 이러한 작업 방식은 미디어가 만들어내는 정보의 제작 방식과 유사하다. 이번 작품의 큰 주제는 '이데올로기는 가고 이미지만 남았다'로, 사상이 만들어질 때 일어났던 사건이나 현상, 그에 따라 부유하는 이미지나 텍스트들을 수집하고 편집하여 미디어의 이미지 편집방식, 또는 미디어를 통해 생성되는 이데올로기에 대해 이야기 한다.

인세인박, 〈이즘, 이즘, 이즘!〉, 2015, 네온, 점멸, 잔넬, 가변크기

인세인박, 〈무제 1, 2, 3, 4〉, 2013, 싱글 채널 비디오, 사운드

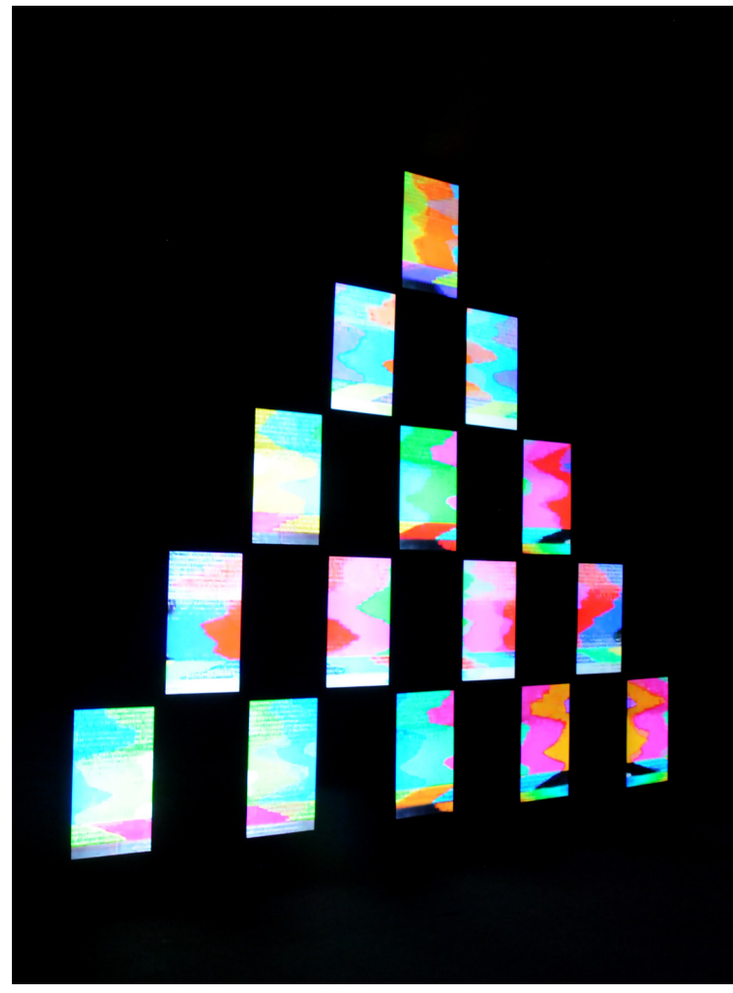


5. 차지량, 〈바이러스 오브 타임라인, 타임라인 오브 바이러스〉

차지량은 시스템에 영향을 받고 살아가는 일상인이자 저마다의 성향을 갖고 있는 개인에 대해 관심을 갖고, 현실에서 느끼는 불화를 온라인이라는 풀리지 않는 저장고에 쌓아가는 현대인을 이야기 해왔다. 동시대를 지배하고 있는 소셜 네트워크 서비스가 보여주는 소통 구조를 다룬 작품 〈바이러스 오브 타임라인, 타임라인 오브 바이러스〉는 아이디와 비밀번호를 모두에게 공개한 SNS 계정을 기반으로 작업했던 2014년의 작업을 확장시킨 것이다. 국적, 성별, 직장, 학교와 같이 인류가 쌓아온 역사적, 사회적 소속을 배제한 다수의 개인들이 구축한 타임라인*을 보며, 관람자는 게시물이 공유되고 확산되는 현장에서 새롭게 탄생할 또 다른 개인을 마주할 수 있다.

* 타임라인(Timeline): SNS(트위터, 페이스북 등의 소셜 네트워크 서비스)에서 유저 자신과 친구들의 글을 시간순으로 모아서 보여주는 것

차지량, 〈바이러스 오브 타임라인, 타임라인 오브 바이러스〉, 2015, 멀티 채널 비디오, 사운드, 10분



6. 나타니엘 멜로스, 〈우리집: 에피소드1. 게임〉, 〈우리집: 에피소드2. 계급〉, 〈우리집: 에피소드3. 내부 문제〉

〈우리집〉은 시대에 따라 달라지고 변화되는 언어, 음악, 소통을 위한 대화 등을 드라마라는 친근한 형식을 차용하여 소개하지만, 드라마의 내용은 해체되고 전체적인 의미나 해석이 불가능하다. 또한 드라마에는 마치 세상과 단절된 듯 매스미디어의 부분적인 구조 안에서 위안을 찾으려고 하는 사람들의 심리를 조각처럼 나누어 대변하는 캐릭터들이 등장한다. 멜로스의 드라마는 영국 교외의 대저택에 살고 있는 평범하지 않은 가족에게 찾아든 이방인(책을 먹는 사람)에 대한 이야기다. 〈우리집〉의 가장 찰스 매독스-윌슨은 물려받은 부를 소유한 영국의 중산층으로 교외에 위치한 대저택에 살고 있고, 그 저택은 찰스의 마음 상태에 따라 커지기도 하고 작아지기도 한다. 작가는 영국과 미국 텔레비전 방송을 보면서 자랐고, "텔레비전에 대한 특별한 관심" 이 작업에 영향을 미쳤다고 이야기 한다. 등장인물들은 스크립트의 텍스트, 비디오 드라마의 등장인물, 전시장의 움직이는 조각품 등 다양한 형태로 존재하고 변형되어 전시되기도 한다.

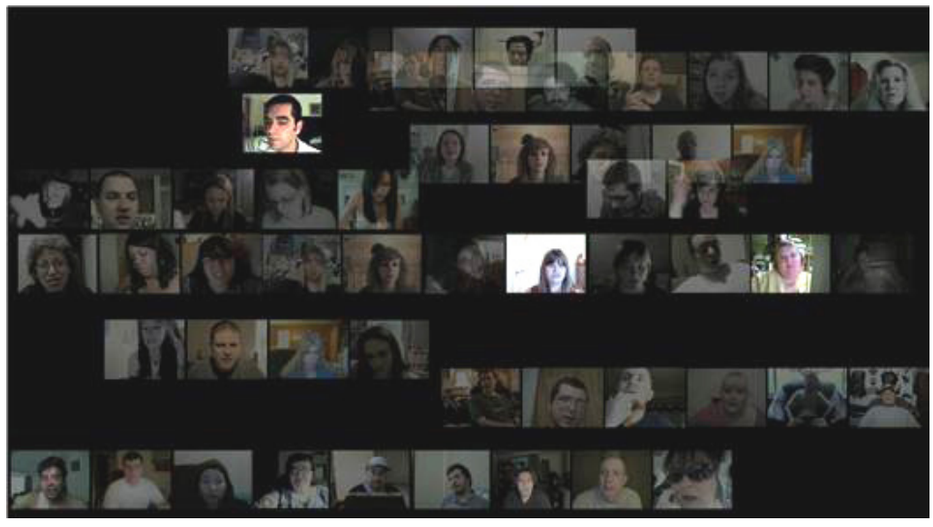
나타니엘 멜로스, 〈우리집: 에피소드1. 게임〉, 〈우리집: 에피소드2. 계급〉, 〈우리집: 에피소드3. 내부 문제〉, 2010–, 싱글 채널 비디오, 사운드, 34분 4초, 37분 25초, 22분 14초

7. 나탈리 북친, 〈나의 치료약들, 합의 시리즈 중에서〉

이 작품은 브이로그(Vlogs)*라고 하는 비디오 로그를 통해 수집된 개인에 대한 이야기들을 각자의 목소리로 이야기하는 가운데 얼굴들이 겹쳐지는 일정한 패턴을 형성한다. 이들은 은밀하게 어딘가에 소속되기 원하고 누군가와 친밀해지기를 바라는 마음을 표현하고 있으며, 이는 스크린 혹은 모니터 앞에서 우리를 스스로 소외시키고 있는 현대인의 모습을 반영하고 있기도 하다. 작가는 현대 기술사회에서 가능한 새로운 형식의 소통방식을 보여주는데 이는 인터넷의 발달로 인간의 소통에 영향을 미친 두 가지 현상, 즉 누구나 대중을 상대로 이야기를 나눌 수 있게 되었고 누구나 자신의 생각을 일방적으로 표현하고 드러내는 것이 수월 해진 반면에 인터넷은 우리에게 익명성도 함께 부여해 주었다는 현상에 주목하기 때문이다. 개인이 자신을 더욱 노출시키면서도 감출 수 있는 모순은 이러한 지점에서 발생하는 것이다.

* 브이로그(Vlogs): 비디오 로그. 개인의 삶, 생각, 견해, 그리고 관심사에 대한 웹상의 저널리스트적 비디오 도큐멘테이션

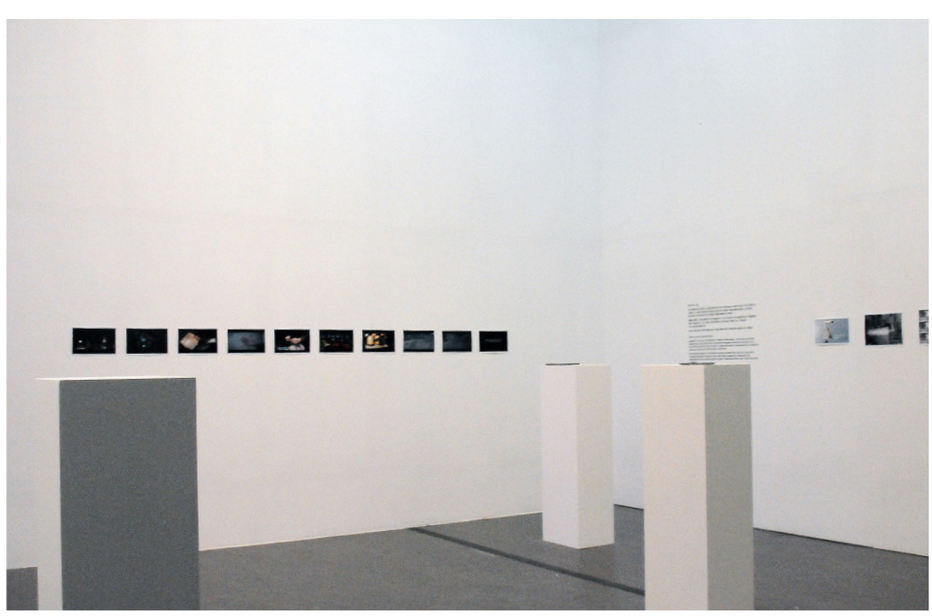
나탈리 북친, 〈나의 치료약들, 합의 시리즈 중에서〉, 2009, 싱글 채널 비디오, 사운드, 1분 11초



8. 션 스나이더, 〈우연적 결합 (소니 스캔들)〉

출품작 〈우연적 결합 (소니 스캔들)〉은 소니 영화사에서 제작한 냉전시대에 회자된 미국의 안전과 방어 그리고 비밀침투 시나리오가 소니기업을 우려의 대상으로 바꾸어 놓기도 한 사건의 내용을 주제로 하고 있다. 2014 년 11월 23일 해킹스캔들이 대중들에게 알려지게 되었는데 사건의 발단은 기업대표들 간의 이메일 서신을 통하여 유출되었다. 이 사건은 미국 FBI 가 북한과 중국의 해커들을 의심하게 되는 계기가 되었고 비평가들은 조작된 루머일지 도 모른다는 의견들을 피력했다.
이후 해킹단체들에 의해 IP 주소가 발견되었을 때에는 이미 이 사건은 점차로 누구의 책임인지 불분명해지고 말았다. 여전히 이 시대에도 고전적인 방식의 정보유통, 그 연약함, 위험한 상황에 우리가 노출되어 있음을 작가는 상기시킨다.

션 스나이더, 〈우연적 결합(소니 스캔들)〉,
2015, 스틸이미지, 텍스트, 소니 스마트폰,
DVD, 가변크기



9. 알버트 메리노, 〈암탉의 비행〉

오늘날 다양해진 가상공간은 현실과는 반대인 완벽한 세상, 즉 유토피아가 가능하게 되었다. 알버트 메리노는 특정한 시간, 공간, 단체, 캐릭터들을 선정하여 미술계가 꿈꾸고 있는 바람직한 공공미술 정책이 이루어지기까지의 과정을 빼어난 영상미와 연출력으로 보여주고 있다. 스페인 바르셀로나를 무대로 작가들의 연대가 결성되며, 이 모든 이야기들이 허구임에도 불구하고 관객들은 실제인지 아닌지 혼란과 의구심을 갖게 되고 극적인 긴장감의 묘미까지도 입체적으로 경험하게 된다. 〈암탉의 비행〉은 미디어의 특정 형식이 발달함에 따라 과연 개인과 개인의 연대가 사회의 공공정책에 긍정적인 영향력을 행사하는 것이 가능한지에 대해 동시대 미디어를 둘러싸고 벌어지고 있는 가장 뜨거운 주제를 코미디 형식으로 유쾌하지만, 날카롭게 던지고 있다.

알버트 메리노, 〈암탉의 비행〉, 2013,
싱글 채널 비디오, 사운드, 39분 2초

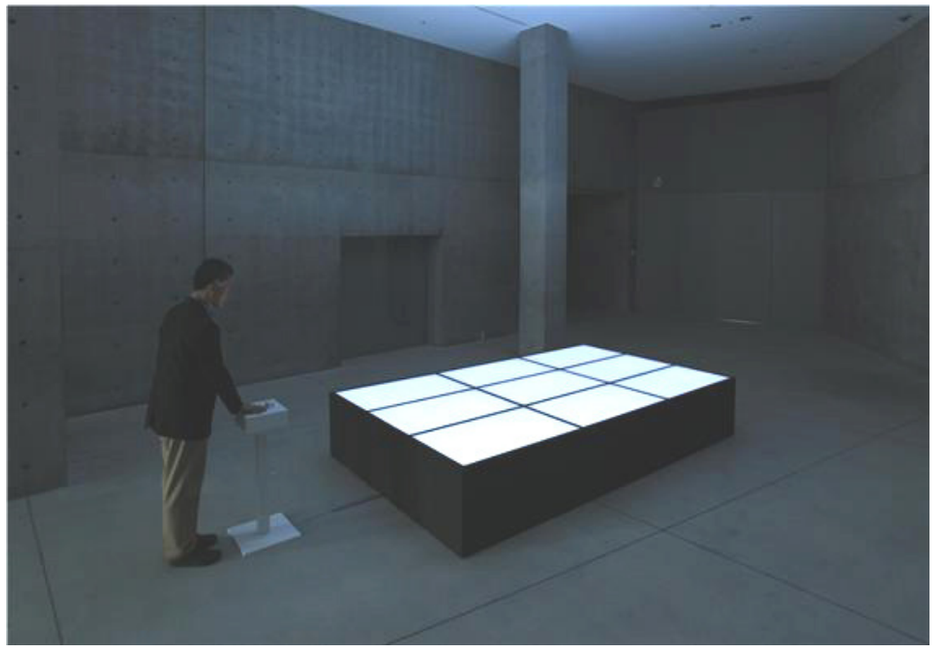
10. 앤 소피 시덴, 〈끈끈한 바닥 (마지막 점심 주문)〉

앤 소피 시덴은 고전적인 의미의 감시, 일상을 들여다보는 현대의 '빅 브라더(Big Brother)' 처럼 감시 카메라로 한 공간에 모인 사람들의 다양한 행위들을 촬영하는 기법을 고스란히 차용하는 작업을 한다. 출품작 〈끈끈한 바닥〉은 아일랜드에 위치한 선술집에 설치된 9대의 감시카메라를 통해 관찰된, 특별할 것이 없는 손님들과 주인의 하루 24시간을 보여준다. 다양한 인간 군상들의 삶의 순간, 지루할 정도로 단조로운 일상의 장면들을 작가는 촬영된 그대로가 아닌, 다른 이미지들을 합성하고 편집하여 마치 나무를 다듬고 가지를 잘라내는 것처럼 '시간을 조각하여' 보여준다. 선술집에서 사용되는 맥주잔, 9대의 모니터, 쟁반 등의 오브제들과 함께 설치함으로써 관객은 작품을 바라보게 되는 일정한 거리와 눈높이에서 이들의 일상을 '감시'하는 경험을 하게 된다.

앤 소피 시덴, 〈끈끈한 바닥 (마지막 점심 주문)〉, 2014, 9 채널 혼합매체 비디오 설치, 1시간 50분

11. 유클리드 (사토 마사히코, 키리야마 타카시), 〈지문의 연못〉

일본 작가 듀오 유클리드(Euclid)는 다양한 매체와 기술의 실험적 결합을 추구하는 작품을 통하여 개인 정체성의 혼란, 소멸, 상실, 사회에서의 소속감, 개인정보 유출에 대한 무감각함, 그로 인한 면역현상을 인터랙티브 미디어를 통해 관람객들과 소통해 왔다. 이번 전시 출품작 〈지문의 연못〉에서 스캔된 관람객의 지문들은 수영을 하듯 유영하며 본인의 지문을 찾지 못할 정도로 다른 지문들과 섞여 움직이다가 결국은 본인 앞으로 돌아오게 된다. 이 작품을 통하여 관람객들은 자신의 정체성에 대한 표현방식, 존재감에 대한 사유와 함께 육체에서 분리된 또 다른 자아를 만나는 순간을 맞이하게 된다.

* 이 작품에서 스캔한 지문은 작품 전시 목적으로만 사용되며, 지문과 개인정보를 연관 짓는 일은 없습니다.

유클리드 (사토 마사히코, 키리야마 타카시), 〈지문의 연못〉, 2010, 인터랙티브 미디어 설치