

사운드 설치 작품의 의미 축조와 현상학적 이해

－ 〈까마귀의 살해〉를 중심으로*

박영주** · 이수진***

【 차 례 】

- I. 사운드 테크놀로지의 간략한 개요와 사운드 연구의 중요성
- II. 사운드 설치 작품 〈까마귀의 살해〉 :
아쿠스메트르와 이야기의 분위기
- III. 청각 기표들에 담긴 의미작용
- IV. 소리의 지각과 관객의 인지적 참여
- V. 맺는 말

국문초록

19세기 중반부터 시작된 사운드 테크놀로지의 발전은 아주 오랜시간동안 시각 기호와 문자에 기반을 두었던 문화 패러다임에 변화를 가져왔다. 레코드, 테이프, CD, MP3 등 사운드 저장매체의 변화는 청취의 시공간적 자유와 원음의 현장성을 보장하는 방향으로 발전했다고 요약할 수 있다. 반면 스피커로 대변되는 사운드 재생기술의 발전은 청취자의 지각 및 인터랙션과 밀접하게 연관된다. 뿐만 아니라 아날로그에서 디지털로의 전환은 창작의 유연성을 가중시키는데 일조하였다. 사실 문화예술 영역에서 지배적인 감각으로 자리한 시각에 비해 청각은 여전히 부수적인 역할에 머무르고 있으나, 인공지능 기술과 사물 인터넷, 음성인식 기술이 융합되면서 주요 매개 감각으로 청각이 대두되는 시기를 맞이하고 있다. 이러한 시대적 맥락에서, 청각이 독립적으로 사용되면서 보조적인 수단이 아닌 중심 역할을 하는 작품에 주목하고자 한다. 자넷 카

* 본 논문은 인하대학교 WCSL 연구지원 사업에 의하여 연구되었음, (INHA-55059)

** 인하대학교 문화경영대학원 박사 수료.

*** 교신저자, 인하대학교 문화콘텐츠학과 조교수, WCSL 테크노인문학 팀.

디프(Janet Cardiff)의 사운드 설치 작품 <까마귀의 살해(The Murder of Crows)>(2012)는 시각 기표는 모두 배제한채, 전방위적으로 배치된 98개의 스피커를 통해, 다양한 사운드의 겹침과 사라짐, 음량변화, 울림 등을 전달하고 있다. 음향, 음악, 음성의 중첩은 시공간의 깊이를 만들고, 픽션 세상을 축조하며, 소리로 가득 찬 공간 속에서 관객은 현장감을 경험하게 된다. <까마귀의 살해>를 통해, 사운드 기표들이 어떤 의미작용을 하는지, 관객의 지각에 어떻게 영향을 주는지, 인지적 참여는 어떻게 일어나는지 살펴보고자 한다.

열쇠어 : 사운드 테크놀로지, 사운드 설치 작품, 까마귀의 살해, 아쿠스마틱, 청점

I. 사운드 테크놀로지의 간략한 계보와 사운드 연구의 중요성

1877년 소개된 에디슨의 원통형 축음기(phonograph)는 무형으로 존재하는 소리를 문자나 악보 없이도 기록할 수 있게 한 최초의 테크놀로지이다. 원통형 축음기는 사실 소음이 심하고 재생시간이 매우 짧았다. 1887년 베를리너가 발명한 원반형 축음기부터 보다 나은 음질의 사운드를 보다 더 길게 재생하게 되었으며, 이는 차후 음반의 생산과 연계되고 대량생산을 가능케 하여 음악 산업이 형성되는 계기가 되었다. 공연장에 서만 즉, ‘그 곳에서 그 순간에만’이라는 제약을 어느 정도 벗어난 청취의 시공간적 자유를 보장하는 시대가 열리게 되었던 것이다.¹⁾

1898년 테이프 레코더(tape recorder)의 발명은 소리의 청취 방식과 제작 및 편집에 영향을 주었고, 음악 산업이 성장하는 계기가 되었다. 테이프 레코더는 음반에 흠을 파서 소리를 저장하고 재생했던 이전의 방법들과 달리 자성을 이용하였기에 소음이 줄고, 사운드가 기록된 테이프의 손상이 적었다. 녹음된 사운드의 보존이 용이해짐에 따라 자료를 축적할 수 있게 되었으며, 동일한 테이프에 여러 번 재녹음이 가능해지면서 녹

1) 참조 : 마크 카츠, 허진 옮김, 『소리를 잡아라』, 마티, 2006, 85~89쪽.

음, 편집, 수정 및 조합이 보다 편리해졌다. 요컨대 경제적이고 효율적인 음악 콘텐츠를 제작할 수 있게 된 것이다.

1962년 콤팩트 카세트 테이프(compact cassette tape)의 개발로 휴대성이 좋아지면서 걷거나 뛰거나 운전하거나 공부하는 동안 음악 감상이 가능해졌다. 뿐만 아니라 꼭 전문적인 스튜디오가 아니더라도 개인적으로 녹음을 할 수 있게 되었다. 저렴한 가격으로 대량적인 복제가 가능하게 된 테크놀로지 환경 덕분에, 음악 산업은 대중성, 접근성, 휴대성 나아가 일상성까지 확보하게 된 것이다.²⁾

1976년부터 개발되기 시작해 1981년 최초로 발매된 CD(compact disk)³⁾는 디지털 방식이라 할 수 있다. 디지털화된 사운드는 컴퓨터를 이용해 빠르고 쉽게 편집할 수 있고, 실제 연주자 없이도 소프트웨어 프로그램으로 사운드를 만들어낼 수 있다. 원곡에 음향 효과를 삽입하고, 조작 혹은 변형을 통해서 음악 창작이 가능하다. 1990년대 중반부터 대중적으로 사용하게 된 MP3는 오디오 데이터 압축기술에 기반한 포맷 형태를 지칭하는데, 이미지 분야에서 유사한 형태로 JPEG를 들 수 있다. 데이터 압축 포맷은 특정 재생매체에 의존하던 기존 테크놀로지를 넘어서 탈물질화된(dematerialization) 형태이기 때문에 원하는 환경에서 컴퓨터 디바이스만 있다면 어디서든 재생이 가능하다.

사운드 저장매체의 기술 발전에 대해 청취의 시공간적 자유, 원음의 현장성, 창작의 유연성 등을 보장하는 방향으로 발전했다고 요약해볼 수 있다. 반면 스피커로 대변되는 사운드 재생기술의 발전은 청취자의 시각

2) 참조 : 박재록, 『뮤직 테크놀로지의 이해』, 음악세계, 2015, 19~35쪽.

3) 아날로그 방식의 축음기와 테이프 레코더는 사운드의 재생을 위해서 저장매체와 재생 플레이어의 물리적 마찰이 필수적이다. 레코드는 축음기의 바늘이 기록되어진 레코드의 홈을 진동으로 바꾸면 기록되었던 사운드가 재생되고, 테이프 레코더는 전기의 자극으로 테이프 표면의 자성에 변화를 일으켜 사운드를 재생시킨다. 마찰은 곧 사운드의 재생 시 잡음과도 일맥상통하며 저장매체(레코드와 테이프)에 손상을 야기한다. 하지만 CD는 레이저빔을 통해 디지털 정보를 읽어내기에 마찰로 인한 잡음이 발생하지 않고, 자료의 손실이 없어 반영구적으로 사용할 수 있다.

및 인터랙션과 밀접하게 연관된다. 사운드를 단일 채널로 재생하는 모노럴(monoral)에서 고음질 하이파이(Hi-Fi)⁴⁾의 사운드가 좌우에서 재생되는 2채널 스테레오(stereophonic)로의 변화는 사운드를 통해 방향성을 입체적으로 표현할 수 있게 만들었다. 멀티채널 서라운드 시스템(surround system)은 일상에서 우리가 접하고 있는 청각적인 환경, 즉 사운드로 가득 차있는 공간 속에 청취자가 잠겨있는 상황처럼 재생되는 방식이다. 가정용 4채널 스테레오, 영화 산업 분야에 처음 도입된 돌비(Dolby) 스테레오, 현재의 서라운드 방식인 5.1채널로 변화를 거듭해 오면서⁵⁾ 초기 사운드의 재생방식으로는 표현할 수 없었던 공간의 입체감(volume)⁶⁾을 축조하기 시작했다. ‘깊이’를 재현할 수 있는 사운드 테크놀로지 환경은, 청취자가 자신이 속한 공간에서 스피커로 재생되는 사운드를 통해 마치 음원이 실행되고 있는 현장에 있는 듯 소리와 음악을 체험하게끔 돕는다.

사운드 테크놀로지의 발전은 시각에 기반을 두었던 문화 패러다임에 변화를 가져왔다. 문화예술 영역에서 지배적인 감각으로 자리하고 있었던 시각에 비해 청각은 부수적인 역할을 해왔던 것이 사실이다. 영상 분야에서 사운드를 체계적으로 연구한 프랑스 기호학자 미셸 시옹(Michel Chion)은 1960년대까지 인문학 분야에서 사운드 연구가 이론적으로 확립되지 않은 이유를 서구 문화의 시각 중심주의와 문자 중심주의에 두고 있다. “학문들에 있어서 목소리는 너무나 빨리 흘러가 버리는 대상이며 충분히 믿을 만한 것이 못되어서 무의식적으로 배제될 수밖에 없다. [...] 연구들은 목소리를 통과해서 그 목소리는 잊어버리고 곧장 단어로 가버린다. [...] 텍스트 자체를 제공하는 목소리에 별로 중요성을 두지 않는

4) 사운드를 재생할 때 원음에 가깝도록 재생하는 것을 지칭하며 고충실도(高忠實度)라는 뜻의 high-fidelity의 약어이다.

5) 참조 : 사와구치 마사키, 나카하라 마사타마, 카메카와 토오루, 김영일 옮김, 『서라운드 사운드 핸드북』, 사운드미디어, 2012, 5~25쪽.

6) volume이란 용어가 사운드에 적용되었을 때, 일반적으로 소리의 크기, 즉 음량(音量)의 개념으로 인식된다. 이 글에서는 사운드가 만드는 공간의 입체감에 주목하고자 하는 뜻에서 부피의 의미로 사용한다.

듯하다.”⁷⁾ 이상의 언급들은 ‘목소리 자체보다 언어를 전달하는 기능에 더 몰두’하는 연구자들을 향한 비판을 드러낸다. 그리하여 시옹은 1960년대 몇몇 누벨바그 영화를 분석하면서 “문자연어 표현이 지닌 불가피하게 추론적이고 체계적인 것을 저지하려고 필사적으로 노력하는”⁸⁾ 비체계적이며 비합리적인 사유 흐름을 반영하는 목소리 사용에 주목한다.

테크놀로지의 발전과 더불어 1960년대 포스트모던한 문화환경은 인문학자들의 관심을 청각 및 다른 감각으로 옮겨오는데 일조한다. 미디어 연구가 마샬 매클루언(Marshall McLuhan)은 “귀의 세계는 눈의 세계에 비해 훨씬 더 포용력이 있고 포괄적”⁹⁾이라며 시각보다 청각의 중요성을 강조한 바 있다. 그는 전기매체의 발전으로 하나의 지구촌이 된 전기시대가 원시부족시대로의 복귀를 의미한다며 문자가 없던 구술문화에서 청각은 초감각적이라고 했다. 월터 J. 옹(Walter J. Ong) 역시 “시각에서는 보고 있는 사람이 보고 있는 대상의 외측에 그리고 그 대상에서 떨어진 곳에 위치하고 있는데 반해, 소리는 듣는 사람의 내부로 쏠려 들어간다”고 설명한 바 있다. 다시 말해 세계 속에서 감각들이 대상을 지각할 때 시각은 거리를 두고 대상을 바라보아야 하지만 “들을 때에는 동시에, 그리고 순간에 모든 방향으로 소리가 모여 온다. 즉 우리는 자신의 청각 세계의 중심에 있다.” 사운드가 귀를 통해 내부로 들어와 감각되어질 때 “소리 속에 잠길 수는 있으나, 마찬가지로 방법으로 시각 속에 잠길 수는 없다”며 “통합하는 감각”으로의 청각을 표명했다.¹⁰⁾

선행 연구자들의 의견에 적극적으로 공감하면서 이 글에서는 최근 문화예술 분야에서 청각이 독립적으로 사용되면서 더 이상 보조적인 수단 이 아닌 중심 역할을 하는 작품에 주목하고자 한다. 어떠한 시각 기표도 배제한채, 오로지 음향, 음악, 음성으로만 만들어낸 자넷 카디프(Janet

7) 미셸 시옹, 박선주 옮김, 『영화의 목소리』, 동문선, 2005, 14쪽.

8) 같은 책, 13쪽.

9) 마샬 매클루언, 김상호 옮김, 『미디어의 이해』, 커뮤니케이션북스, 2011, 283쪽.

10) 월터 J. 옹, 이기우, 임명진 옮김, 『구술문화와 문자문화』, 문예출판사, 1995, 119쪽.

Cardiff)의 사운드 설치¹¹⁾ 작품 <까마귀의 살해(The Murder of Crows)>¹²⁾는 다양한 사운드의 겹침과 사라짐, 음량변화, 울림 등으로 의미를 만들고 있다. 비교적 넓은 장소에 상하, 좌우, 전후 등 전방위적으로 위치한 98개의 스피커를 통해 재현되는 소리들은 공간의 깊이를 만들고, 소리로 가득 찬 공간 속에서 청취자는 남다른 현장감을 경험하게 된다. 그림, 사진, 조각 등을 전시했던 기존의 시각 중심적인 전시 공간 안으로 사운드 기표들을 들여오면서 그 가능성을 입증하고 있는 <까마귀의 살해>를 통해, 사운드 기표들이 어떤 의미작용을 하는지, 관객의 지각에 어떻게 영향을 주는지, 인지적 참여는 어떻게 일어나는지 살펴보고자 한다. 이상의 논의는 기존의 문화예술계에서 부수적으로 취급되던 사운드의 가치를 재조명하는 작업이 될 것이며, 테크놀로지의 발전을 통해 발생한 문화 패러다임의 변화에 대한 논의를 가능하게 할 것이다.

II. 사운드 설치 작품 <까마귀의 살해> : 아쿠스메트르와 이야기의 분위기

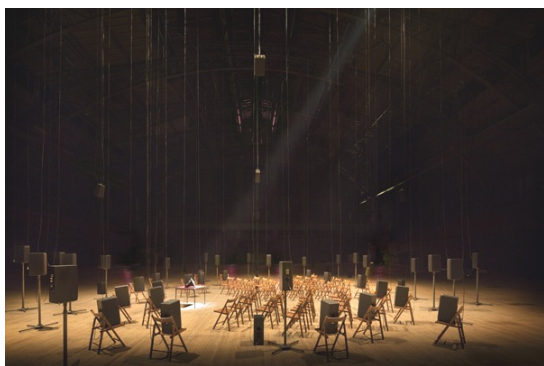
드릴 홀¹³⁾ 중앙에 빨간 테이블이 놓여있고, 테이블 위에는 혼(horn) 모양의 스피커가 있다. 중앙을 비추는 몇 개의 조명들을 제외하면 전시

11) 스피커의 배치를 통한 작품 의미 확보라는 맥락에서 설치라는 용어가 적합하다고 판단되지만, 공간의 현장성을 강조하여 퍼포먼스란 용어를 사용할 수도 있을 것이다. 논지 전개상 이 글에서는 시각 중심주의적이었던 전시 영역이 확장되고 있다는 점을 부각시키기 위해 사운드 설치 작품이라 지칭하고자 한다.

12) 자넷 카디프(Janet Cardiff, 1957~)와 조지 버레스 밀러(George Bures Miller, 1960~)의 사운드 설치 작품 <까마귀의 살해>(대략 30분 지속)는 2012년 8월 3일부터 9월 9일까지 뉴욕 맨하탄의 파크 에비뉴 아모리 드릴 홀(Park Avenue Armory Drill Hall)에 전시되었다. 2008년에 시드니 비엔날레에 출품하기 위해 제작되었으나, 2009년 베를린의 함부르크 반호프(Hamburger Bahnhof Museum)에 처음으로 설치되었던 작품이다. 자넷 카디프는 1991년 <Whispering Room>을 시작으로 현재까지 사운드 설치 작품을 지속적으로 발표하고 있다.

13) 25.9m 높이의 천장, 5100m² 면적.

장은 암전되어 어둡다.¹⁴⁾ 중앙 테이블 쪽으로 접이식 의자들이 펼쳐져 있다. 그 중 십여 개 정도의 의자 위에 스피커들이 각각 놓여 있다. 또 다른 스피커들은 천정에 매달려 있거나 스탠드에 고정되어 세워져 있다. 총 98개의 스피커는 까마귀의 죽음을 애도하는 까마귀 무리를 연상시킨다고 하겠다.¹⁵⁾ 관객들은 자리에 앉을 수도 있고 혹은 천천히 돌아다닐 수도 있고 의자 사이를 거닐 수도 있고, 여하튼 정해진 동선없이 비교적 자유롭게 소리들을 듣게 된다.



[그림 1] <까마귀의 살해>(2012) 연출 사진

자넷 카디프가 밝히길, <까마귀의 살해>는 고야(Francisco Goya)의 판화 <이성의 잠은 괴물을 낳는다>¹⁶⁾를 청각으로 표현하려는 의도에서 탄

14) 2012년 <까마귀의 살해> 연출을 위해 자넷 카디프는 2009년에 전시했던 방식과 다르게 전시장으로 들어오는 외부의 빛을 차단했다.

15) 작품 제목 <까마귀의 살해>와 까마귀의 습성의 연관성에 대해서는 자넷 카디프와 조지 버레즈 밀러의 공식 사이트 작품 설명에 언급된 점을 참조하였다.

http://www.cardiffmiller.com/artworks/inst/murder_of_crows.html#. 조류 중 가장 높은 지능을 가진 까마귀들은 동료가 죽으면 그 주위에 모여서 나뭇의 의식을 행하는데, 24시간 이상 애도한다고 한다. 미국 워싱턴 대학의 카엘리 스위프트 연구팀에 의해 ‘까마귀 장례식’에 대한 정확한 의미가 밝혀진 바 있다.

16) 1799년 고야의 판화집 <로스 카프리초스(Los Caprichos)>의 80점의 판화 중 43번 작품이다. 책상에 엎드려 잠이 든 인물 주변을 야생동물들이 둘러싸고 있어 악몽 같은 꿈이 현실과 혼재되는 것을 알 수 있다.

생하였다.¹⁷⁾ 판화의 주인공 남성을 사운드 설치 작품에서는 여성의 목소리로 대체한다. 판화에서는 야생동물들이 책상에 엎드려 잠이 든 남성의 주위를 에워싸고 있고, 기이한 표정과 위협적인 몸짓을 하고 있다. 이는 <까마귀의 살해>에서 테이블 위 혼 스피커에서 들리는 여성의 음성을 둘러싼 스피커들, 거기에서 들리는 까마귀들의 울음, 날갯짓 등으로 표현된다.



[그림 2] 〈이성의 잠은 괴물을 낳는다〉 (1799)

<까마귀의 살해>에서 여성 목소리의 모놀로그는 자신이 꾸는 꿈에 대한 것이다. 이 목소리는 관찰자로서 어떠한 감정도 표현하지 않는 듯 건조하게, 본인이 겪은 꿈 속의 사건을 ‘나’의 관점에서 이야기한다. 목소리는 이야기를 전달하고 그 흐름에 따라 내러티브 역시 형성된다. 목소리가 들려주는 이야기에는 등장인물과 장소, 행위, 사건 등이 모두 포함되

17) http://www.cardiffmiller.com/artworks/inst/murder_of_crows.html#.

어 있기 때문이다. 이를 표로 정리해보면 다음과 같으며, 총 세 번의 꿈 (꿈마다 다른 사건 발생), 꿈과 꿈 사이의 간격 그리고 꿈에서 깨어난 이후로 구분할 수 있다.

	러닝타임	행위자	장소	사건	화자	초점화
첫 번째 꿈 4분 44초 지속	00:00	일꾼 고양이 아기	공장	- 피바다가 된 공장에서 자신을 발견함 - 일꾼들이 기계에 고양이나 아기를 넣고 돌리는 것을 봄	나	내적 (intern)
18초 지속	04:44					
두 번째 꿈 9분 36초 지속	05:02	군인들 사령관 소년 포로들	밀림	- 군인들이 밀림에서 어린 소년 소녀들을 체포함 - 탈출을 시도하다 한 소년이 발을 다침 - 사령관이 다친 다리를 자르겠다고 위협함 - 소년은 살려달라고 애원함 - 사령관이 다리를 자르지 않을 것이라 말함		
6초 지속	14:38					
세 번째 꿈 7분 8초 지속	14:44	나	해변 작은 움막	- 다리 한쪽이 잘린 채로 침대에 누워있는 자신을 발견함		
20초 지속	21:55					
꿈에서 깬 5분 15초 지속	22:15	나		- 까마귀의 울음소리가 들리고, 자장이 삼아 잠을 청함		

[표 1] 〈까마귀의 살해〉 구성과 내러티브

이미 언급했던 것처럼, 여성 목소리는 중앙에 놓인 테이블 위 혼 스피커를 통해서만 들릴 재생되므로, 정해진 위치를 확보하게 되고 관객이 그녀의 이야기에 집중하려면 그 곳으로 관심을 기울일 수 밖에 없게 된

다. 그런데 그녀는 목소리로 그녀의 존재를 드러낼 뿐 지금-여기에 없다. 시각적으로 부재하는 경우이다. 이는 아쿠스메트르(acousmètre)란 개념으로 풀 어볼 수 있을 것이다. 아쿠스메트르란 아쿠스마틱한 존재(acousmatique¹⁸⁾ + être)라는 의미로서, 소리는 들리는데 소리의 원인을 시각적으로 알지 못하는 경우를 지칭한다. <까마귀의 살해>에서처럼 소리만 들리고 끝끝내 어디에서 그 소리가 들리는지, 누가 그 소리를 내는지 전혀 알 수 없다면, 관객은 이미지를 배제한 채로 재현되는 사운드를 통해서만 ‘어떤 것들’을 떠올리게 될 것이다. 게다가 목소리는 이야기를 들려준다.

파도 소리, 까마귀 소리에서부터, 첼퍼덕 뭉가를 났는 소리까지, 전시장 안은 소리들로 가득차기 때문에 관객은 자연스럽게 이런 소리들에서 출발하여 그 무엇인가, 그 누군가로 향해가기 마련이다. 시각적으로 보이지 않기 때문에, 가시적이고 한정된 개별적인 육체에 지정되어 있지 않기 때문에, 아쿠스메트르는 일반 음성보다 좀 더 힘을 갖는다고 할 수 있을 것이다. 시옹은 아쿠스메트르의 능력을 “도처에 존재하고, 모든 것을 보고, 모든 것을 알며, 모든 것을 할 수 있는 능력, 달리 말하면 편제, 투시 능력, 전지, 전능”이라 설명한 바 있다.¹⁹⁾ <까마귀의 살해>의 경우, 아쿠스메트르는 우리의 시각장(champ visuel) 안에 존재하지 않지만 거기에 있고, 스피커 하나에서 들린다고 하여 그 스피커 안에 있다고는 할 수 없는, 따라서 거기에서 들릴 뿐 표면을 떠돌아다니는 듯하다. 불안정과 긴장의 요인이라 말할 수 있을 것이다. 게다가 딱히 그 현존의 장소를 고정할 수 없는 존재이다. 그리하여 사건이 일어나는 장소에 존재하면서 모든 것을 보고 관객에게 전달하는 존재이며, 관객을 듣게 만드는

18) 제롬 페뇨(Jérôme Peignot, 1926~)가 찾아내고, 피에르 쉐페르(Pierre Shaeffer, 1910~1995)에 의해 이론화 된 아쿠스마틱은 그리스 시대의 철학자 피타고라스가 커튼 뒤에서 강의를 할 때 그를 보지 못하고 스승의 목소리만을 듣는 제자들의 모습을 이르는 ‘akousmatikoi’의 명사였으나 현재는 이러한 청취 형태를 지칭하는 형용사로 쓰인다. 시옹은 이 개념을 영화의 프레임과 사운드와의 관계에 적용하여 『영화의 목소리』에서 보다 심도있게 연구하였다.

19) 미셸 시옹, 앞의 책, 47쪽.

이꿈의 힘을 지녔다고 하겠다.

첫 번째 꿈을 이야기할 때, 아쿠스메트르 그녀는 피바다가 된 공장에서 자신을 발견한다고 말한다. 그 공장에서 일꾼들이 기계에 아거나 고양이를 넣고 돌린다고 읊조린다. 감정 없이 발화하는 목소리는 흔들림없이 낮은 톤이고, 책을 읽는 듯 덤덤하다. 두 번째 꿈을 이야기할 때, 아쿠스메트르 그녀는 차분하게 속삭이듯 군인들이 밀림에서 어린 소녀와 소년들을 체포한다고 말한다. 포로가 된 소년 한 명이 탈출을 시도하다가 발을 다쳤다고 말하며 발의 상태를 설명한다. 꿈 속 상황은 다급하지만 설명해주는 목소리는 차분하다. 사령관이 탈출을 시도한 소년의 다리를 자르겠다고 위협하고 있으며 포로는 끌려가면서 살려달라고 애원한다고 설명한다. 그녀는 이내 사령관이 소년의 다리를 자르지 않겠다고 말했다 알려준다. 그녀의 목소리에선 여전히 감정의 변화를 느낄 수 없다. 세 번째 꿈을 이야기할 때, 아쿠스메트르 그녀는 해변의 작은 움막에서 다리 한쪽이 잘려 침대에 누워있는 자신을 발견한다고 말한다. 소리를 지를 수도 없고 움직일 수도 없다며 뭔가 괴기한 일이 일어날 것 같다고 한다.

시용은 우리의 귀가 “매우 짧은 시간 내에 에너지, 음색, 색깔, 지속 시간, 그리고 당연히 높이의 변화들을 확인하고 분석할 수 있다”고, “만일 똑같은 시간 내에 동일한 변화들을 시각적 차원에서 살피는 경우 매우 열중해서 본다 하더라도 귀에는 못 따라갈 것이다”²⁰⁾라고 주장했다. 바꾸어 말하자면 사운드는 많은 정보들을 짧은 시간에 전달할 수 있다는 것이다. 아쿠스메트르, 음성으로만 존재하는 그녀가 우리에게 전달하는 이야기는 내용과 더불어 음색, 어조, 속도 등에 의해 다양한 정보를 동시에 전달한다. 물론 이어서 언급하겠으나 목소리에 수반되는 음향과 음악 역시 각각의 정보를 전달한다. 따라서 사운드로 표현된 청각적 묘사는 이야기에 볼륨을 만들어 내고 분위기를 결정한다. 다시 말해 사용된 사

20) 미셸 시용, 지혁명 옮김, 『영화와 소리』, 민음사, 2000, 73쪽.

운드의 종류와 표현되는 사운드의 음역, 음색, 음량, 템포의 변화가 어우러져 픽션 세상을 축조하고 등장인물의 움직임 및 상황과 분위기를 담아내는 것이다.

Ⅲ. 청각 기표들에 담긴 의미작용

1. 청점과 공간의 입체감

일상의 청각적 환경을 생각해본다면 환경소음, 움직임에서 발생하는 소리, 목소리, 음악, 음향, 각종 매체에서 발생하는 소리 등 미처 가짓수를 헤아릴 수 없는 다양한 소리로 가득차있다. 사운드의 중첩으로 인지되는 공간에 속한 청취자, 즉 소리를 듣는 사람의 위치를 강조하기 위해 월터 J. 웡은 “소리의 이러한 중심화 효과를 하이파이 스테레오는 매우 세련된 방식으로 이용한다”²¹⁾고 했다. 청취자는 주관적인 청점(point d'écoute)²²⁾으로 소리를 듣는다. 같은 공간에서 같은 사운드를 듣고 있다 손치더라도 청취자 각 개인이 위치한 지점에 따라 다르게 감각된다.

일반적으로 시각 단일감각에 의존한 작품들은 물리적인 공간을 표현할 때, 사물의 크기를 다르게 하거나 원근법에 기대어 (즉 작가의 위치를 상정하고 소실점을 향해) 비율을 달리한다. 근경일수록 크게, 원경일수록 작게, 대상들이 중첩될 때에는 상대적인 크기의 차이가 거리감을 나타내고 공간의 깊이를 드러내도록 말이다. 색의 농도, 채도 또는 명암 등을 이용하기도 한다. 정오의 야외 풍경이라고 가정한다면 작가의 시점에서 가까이에 위치한 것은 진하고 선명하게, 멀리 위치한 것은 흐리고

21) 월터 J. 웡, 앞의 책, 119쪽.

22) 청점은 입체적인 청취 환경에서 누가 어느 위치에서 어떤 소리를 듣는가에 따라 달리 형성되는 공간감을 강조하기 위해, 클로드 바이블레(Claude Bailblé)가 프랑스 영화 전문 잡지 <카이에 뒤 시네마> 292호에서 사용한 개념이다. 이후 시웅의 저서 『영화와 소리』, 『오디오-비전』에서 심도있게 발전된다.

불분명하게 표현하는 식이다. 관객들이 작품 속에 드러난 깊이를 체험하기 위해서는 보는 이의 위치 다시 말해 시점(point de vue)에 대한 동일시가 선행되어야 한다.

청점은 시점에 대응하는 개념으로서, 청각 기표들로만 구성하는 경우에도 유사한 표현형식을 찾을 수 있다. 가령 <까마귀의 살해> 중 공장에서 피가 흥건한 곳을 밟고 지나가는 발자국 소리가 들리는 때가 있다. 갑자기 들리는 발자국 소리는 불규칙하게 진행되어 다급하게 느껴지는데, 점점 그 소리가 작아져서 관객이 위치한 곳으로부터 가까이 있던 인물이 멀어지는 것 같은 인상을 받게 된다. (앞서 언급한대로, <까마귀의 살해>에는 그 어떠한 시각 기표들이 사용되지 않았다.) 발자국 소리의 울림으로 실내가 텅 빈 공간임을 반영하게 되며 사운드의 재생 방향이 스피커를 옮겨 진행되기 때문에 멀어짐, 도망감 등 등장인물의 행동을 암시적으로 드러내게 된다. 또한 소리가 발생하는 곳이 공장임을 알게 해주는 자극적이고 소음에 가까운 음향들이 여러 스피커에서 재생되므로 다시 말해 여러 층을 이루면서 중첩된다. 게다가 다양한 공장소음 파편들은 큰 음량으로 표현되기에 넓은 장소임을 추측하게 한다.

유사한 사례로 까마귀의 울음소리와 날갯짓 소리 역시 생각해볼 수 있다. 관객이 위치한 곳에서 가까이 놓인 스피커와 멀리 놓인 스피커에서 들리는 까마귀 사운드의 음량변화로 관객은 날아다니는 까마귀와의 상대적인 거리를 가늠할 수 있다. 갑자기 까마귀의 날갯짓 소리의 음량이 커지면서 표현될 때는 까마귀가 관객 쪽으로 빠르게 다가오는 것 같은 위협을 느끼기도 한다. 큰 음량에서 작은 음량으로 또는 작은 음량에서 큰 음량으로 변화되면서 여러 층위로 중첩되는 많은 수의 까마귀 소리는 관객 주위를 위협적으로 날아다니는 것처럼 지각하게 한다. 뿐만 아니라 까마귀의 울음소리와 함께 들리는 파도소리로 그 곳이 바닷가임을 추측하게 되고 음량의 변화로 바닷물이 밀려오고 나가는 듯한 인상도 받는다. 요컨대 관객의 주관적 청점에서 소리를 내는 원인과의 거리, 음량,

울림 등을 통해 공간의 특성을 파악하게 되는 것이다.

2. 사운드의 중첩 및 악기의 다양한 주법이 만들어내는 의미작용

<까마귀의 살해>에 등장한 첫 번째 꿈, 두 번째 꿈, 세 번째 꿈에서는 모두 동일한 방식으로 사운드를 활용한다. 여러 종류의 음향, 다양한 연주 기법, 합창이나 서로 대비되는 음역의 소리들을 통해, (다소 단순화하자면) ‘긴장감’이라는 의미작용을 위해 사운드가 중첩된다는 맥락에서이다. 또한 꿈과 꿈 사이, 세 번째 꿈과 꿈에서 깨어날 때를 구분하는 기능으로서 침묵을 사용한다는 점 역시 전체적으로 동일한 원칙을 고수한다. 이전의 감정적 고조를 다스리고, 다음 이어질 이야기의 기대감이나 호기심을 유발하는 부분에 해당한다. 침묵동안 관객은 기다리게 될 것이다. 혹은 스스로 되뇌이거나 해석할 것이다.

첫 번째 꿈에서, 다양한 공장 소음들은 장소를 예측하게 하며 태업을 감는 소리는 고양이나 아기를 기계에 넣고 돌리는 일꾼의 움직임 표현한다. 빠르게 이동하는 발자국 소리는 인물의 움직임을 표현하는데, 텅 빈 공간에서 울리기 때문에 그 소리에 집중하게 되고 긴박한 상황을 묘사하는 듯하다. 전자음의 음량 변화와 짧지만 강렬하게 드러나는 비명소리와 거친 숨소리들, 갖가지 공장소음들이 산발적으로 층을 더해가면서 긴장감을 고조시킨다. 여러 종류의 공장소음들은 규칙성이 없고 다음을 예측할 수 없이 불규칙하게 진행한다. 이때 음향들의 무게와 질감, 방향, 운동감 등은 ‘긴장감’이라는 의미작용을 향해 있다. 악기의 다양한 주법과 악상의 표현으로 묘사되는 상황은 무슨 일이 벌어질 것 같은 상황을 조성하며 관객을 집중하게 만든다.

	러닝 타임	사운드			의미 작용
		음향	음악	음성	
첫 번째 꿈 4분 44초 지속	00:00 00:15	- 공장 소음 - 전자 음향 - 발자국 소리 - 물 흐르는 소리	없음	- 여성목소리 (2분 26초 동안 모놀로그)	공포 불안감 긴장감
액체 흐르는 소리 18초 지속	04:44	- 액체 흐르는 소리	없음	없음	
두 번째 꿈 9분 36초 지속	05:02	- 군인들의 행진소리 - 전자기타	- 남성합창 - 백파이프 48초 지속		
	06:23	없음	없음	없음	
	06:28	- 전자기계음	- 남성합창 - 현악기 - 금관악기 - 타악기	- 여성목소리 (3분 동안 모놀로그)	
침묵 6초 지속	14:38	없음	없음	없음	
세 번째 꿈 7분 8초 지속	14:44				
	19:06	- 까마귀의 울음소리 - 파도소리 - 전자 기계음	- 현악기 - 금관악기 - 타악기	- 여성목소리 (2분 6초 동안 모놀로그)	
침묵20초 지속	21:55	없음	없음	없음	
꿈에서 깬 5분 15초 지속	22:15	- 까마귀의 울음소리 - 날갯짓 소리	- 합창 - 피아노 반주 - 자장가 - 기타 반주 - 바이올린 선율	없음	

[표 2] 〈까마귀의 살해〉 내러티브와 사운드

두 번째 꿈에서는, 앞에서 썼던 것과 똑같이 움직임의 묘사와 상황의 묘사로 관객을 안내한다. 중첩된 음향들의 강하게 반복되는 리듬, 점점 빨라지는 리듬의 북소리, 클라리넷과 현악기의 싱커페이션(syncopation), 글리산도(glissando), 악센트(accent) 그리고 트레몰로(tremolo) 주법이 서로 겹쳐진다. 싱커페이션은 당김음이라고도 지칭되는데, 강박의 음길이 보다 약박의 음길이가 더 길어지고, 리듬에 의해서 일정했던 강박과 약박의 패턴에 변화가 생기게 되는 경우를 말한다. 이때 강박과 약박의 위치가 바뀌게 되는데 이러한 강약 부분의 역전을 통해 일종의 의외감을 느끼게 한다. 두 번째 꿈에서는 싱커페이션의 표현으로 예측 불가능한 상황에서의 불안감을 조성하고 있다. 글리산도는 악기 연주 시 높이가 다른 두 음을 미끄러지듯 소리를 내는 기법을 지칭하는데, 두 번째 꿈에서 현악기로 연주되는 음악에서 글리산도의 주법이 쓰이고 있다. 왼손으로는 지판 위의 현을 누른 상태에서 미끄러지듯 이동하고, 동시에 오른손으로는 한 번의 활긋기로 레가토(legato)로 표현하고 있다. 악센트는 셈여림을 표현하는 기호 중 하나로 그 음을 다른 음보다 특히 세게 연주하여 강조되게 표현하는 것을, 트레몰로는 같은 음을 빠르게 규칙적으로 반복하여 떨리는 듯 표현하는 기법을 말한다. 두 번째 꿈에서는 현악기의 연주에서 효과적으로 사용되었는데 활을 빠르게 오르내리며 떨 듯이 움직여 표현되었다. 이상의 다양한 주법들은 불안감 및 긴장감을 배가시키는데 효과적이라 하겠다.

게다가 ‘신성한 전쟁’이라는 뜻의 러시아 합창곡 <Svyaschennaya Voyna> 역시 행진 소리와 함께 긴장감을 조성하는데 일조하고 있으며, 낮은 음역의 남성 합창과 금관악기와 전자기타의 낮고 힘 있는 지속음은 무겁고 어두운 분위기를 만들어 낸다.

성질이 다른 두 사운드가 서로 대비를 이룰 때에는 보다 즉각적이고 긴장된 감정을 끌어낸다. 현악기의 트레몰로와 금관악기의 지속음, 상행 선율과 하행선율의 반복되는 리듬과 높은 음역으로 연주되는 바이올린

의 선율, 하이 톤의 백파이프 사운드가 다양한 리듬으로 진행되는 음향과 동시에 대비되어 연주되면서 늘어지듯 대비되는 부분이 그러하며, 오케스트레이션의 음향이 저음역을 확장시키고 갑작스럽게 음량이 점점 커지게 표현됨으로써 감정을 몰입시키는 부분도 그러하다.

세 번째 꿈에서는, 다급한 발자국 소리와 16분 음표 리듬으로 빠르게 진행되는 서로 다른 음역의 현악기 사운드가 중첩되어 긴장감을 표현한다. 강한 비트와 악센트로 진행되는 모티브의 반복이 긴장감 있게 분위기를 묘사한다. 저음역대의 사운드가 싱크페이션으로 표현되어 긴장감과 서스펜스의 분위기를 묘사한다. 바람소리와 높은 음역의 전자 지속음이 분위기를 고조시키고, 다양한 음향들이 거칠게 부딪치며 격정적인 감정과 분위기를 이끈다.

요약하자면 첫 번째, 두 번째, 세 번째 꿈에서 모두 다양한 음향과 다양한 주법의 중첩이라는 동일 원칙에 기대서 만들어내는 의미작용을 ‘불안감’, ‘두려움’, ‘긴장감’ 등으로 정리할 수 있다. 복합적이고 다양한 사운드의 음량이 서서히 사그라드는 그 끝에 아쿠스메트르 그녀의 목소리가 들린다. 꿈에서 깨어난 순간이다. 굉장히 ‘시끄러웠던’ 뒤에 오는 차분한 목소리는, 음산한 분위기까지 자아내며, 날개를 퍼덕거리는 음향에 더해진다. 기타 반주에 맞춰 노래하는 목소리가 들린다. ‘까마귀가 하늘 위로 날아다니고 나는 그들이 울부짖는 자장가를 듣는다. 눈을 감고 잠을 청해볼까...’. 이제 조용하다. 그녀는 잠이 들 것이다. 그리고 잠시 후 다시 꿈을 꿀 것이다. 순환 구조를 취하고 있는 작품이기에 영원히 깨어나지 않는 꿈이라 볼 수도 있다.

IV. 소리의 지각과 관객의 인지적 참여

감각의 주체는, 성질에 주목하는 사고하는 자도 아니고, 감각에 의해 영향을 받거나 변화되는 불활성 환경도 아니다. 그 주체는 어떤 존재의 환경

에서 같이 탄생하는 또는 그와 종합해서 동시에 일어나는 힘이다. [...] 나는 귀를 세우거나 주시하면서 어떤 감각을 기대하고 있는데, 갑자기 감각적인 것이 나의 귀나 시선을 잡고, 나는 나의 신체의 일부, 심지어 나의 전신을 청색이나 적색인 공간을 진동시키고 채우는 이러한 특수한 방식에 전적으로 내맡긴다. [...] 감각적인 것은 운동적, 생명적 의미를 가질 뿐만 아니라 어떤 공간 지점에서 우리에게 제시되는 세계-에로-존재의 어떤 방식, 우리의 신체가 할 수 있다면 떠맡고 부담하는 세계-에로-존재의 어떤 방식 이외의 다른 것이 아니다.²³⁾

메를로-퐁티는 감각의 주체인 몸이 감각의 대상과 어떻게 관계를 맺고 있는지에 대해 위와 같이 설명한 바 있다. 메를로-퐁티에 의하면 우리는 감각의 주체로 실존의 세계 속에서 우리를 둘러싼 감각적인 것들과 관계를 맺고 있다. 감각의 대상은 몸이 위치하고 있는 곳을 둘러싸고 진동시킨다. 감각한다는 것은 “나의 몸이 깨어날 때, 연결된 몸들도 타자들도 함께 깨어나야 한다”²⁴⁾는 것이다. 즉, 실존하는 몸은 몸이 있는 이 곳에서 세계와의 관계를 맺고 의미를 가진다. “그들은 나라는 장소에 출몰하는 존재요, 그들의 존재는 내가 출몰하는 장소”²⁵⁾로서 나 자신과 타인, 사물들은 서로에게 연결되어 있음을 알려준다.

관객은 스피커들이 설치되어 있는 공간을 가로지르며 관객의 몸이 위치한 그 곳에서 사운드를 듣는다. 몸을 중심으로 몸이 있는 그 곳에서 사운드들은 깊이를 드러낸다. 관객은 전시장 안을 가득 채우고 있는 사운드의 울림을 감각한다.

내가 그것을 보는 바 꼭 그대로 파악한다면, 그것은 나의 개인적 역사의 계기이고, 감각은 재구성이기 때문에, 내 속에 선행하는 구성에 의한 침전을

23) 모리스 메를로-퐁티, 류의근 옮김, 『지각의 현상학』, 문학과 지성사, 2002, 324쪽.

24) 모리스 메를로-퐁티, 김정아 역, 『눈과 마음』, 마음산책, 2008, 30쪽.

25) 같은 책, 30쪽.

가정하며 ‘감각하는 주체로서 나는’ 제일 먼저 놀라게 되는 자연적 능력으로 매우 가득 차 있다.²⁶⁾

<까마귀의 살해>는 청각만으로 축조된 작품이다. 청각은 시간적 흐름과 동시에 공간적 공존을 중요하게 여긴다. 사운드 기표들이 의미를 구축하려면 지속 시간에 기댈 수 밖에 없으며, 따라서 관객 역시 공간에 위치하면서 순차적으로 주어지는 사운드 기표들을 차례차례 혹은 한꺼번에 혹은 절절이 지각해야만 한다. 물론 같은 사운드 기표들이라도 개인이 살아온 역사에 따라 다르게 감각될 수 있다. 소위 절대음감을 지닌 이라면 남들보다 더 정확하게 음을 알아차릴 수도 있고, 플루트, 바이올린, 피아노 등 특정 악기를 연주하는 연주자라면 연주법에 더 민감하게 반응할 수도 있고, 사운드 엔지니어라면 스피커의 성능과 음들의 배치에 관심이 높을 수도 있다. 혹은 음악과 전혀 상관이 없거나 오히려 시각이 더 발달된 사람이라면 앞에서 언급한 전문가들보다 감지하는 수준이 적을 수도 있을 것이다. 물론 이는 이미지 작품의 경우도 마찬가지이다. 어찌되었든 우리는 모두 문화예술적 경험 앞에서 이전의 경험, 기억, 개인적 역량을 연루시키면서 전시장 안에서의 체험과 결합된다. 감각되는 것이 감각하는 관객의 몸 안에서 상호 내적인 관계를 맺으며 의미를 만들어 낸다고도 할 수 있을 것이다. 물론 이 의미들은 고정된 것이 아닌 유동적인 것이기에 상황과 시간의 흐름에 따라 변화하기 마련이다.

<까마귀의 살해>는 꿈에 관한 이야기이다. 누구의 꿈인가? 추측컨대 그녀의 꿈이다. 내러티브의 맥락상 그녀는 꿈에서 깨어난 후 꿈에 대해 말한 것이므로, 결국 과거에 대한 기억을 재구성하는 것과 마찬가지로 서사 구조를 포함하게 된다. 그런데 작품은 다시 잠을 청하면서 끝나기에, 결국 잠이 든 그녀는 또 꿈을 꾸게 될 것이고, 깨어나서 꿔던 꿈에 대해 다시 말하게 될 것이다. 다시 말해 시간이 순환되는 구조를 취하고

26) 모리스 메를로-퐁티, 앞의 책, 328쪽.

있다. 게다가 꿈은 이미 발생했던 과거의 사건, 카디프가 말하는 것처럼 기억의 한 형태이다. 카디프는 우리가 꿈에 대해서 말할 때, 그 기억들은 우리보다 듣는 이들에게 가까워진다고 설명한다. “나에게는 그것들이 항상 과거의 것들이지만, 듣는 이들에게 있어서는 그것들은 현재의 일부이다.”²⁷⁾ 카디프는 “기억을 이용해 과거와 현재를 뒤집고 그것을 현재로 가져오는 방식에 관심이 많다고 한다. [...] 이러한 시간적 융합은 관객의 실제 시간을 30분 분량의 이 작업에 종속시키는 효과를 가진다. 그러나 영화관에서 일어나는 실제 시간의 다량의 겹쳐 쓰기와는 다르게, 이 음향적 파노라마는 오직 부분적인 유예를 제공할 뿐이다. 관객들이 공간을 자유롭게 돌아다니고 이 움직임을 통해 그의 고유한 경험을 결정하기 때문에, 이 이중성이 명백하게 읽혀질 수 있는 간극은 여전히 남아 있게 된다.”²⁸⁾ 그렇기에 관객에게는 지금-여기에서 내 몸을 통해 주변의 감각적인 것들과 상호작용하여 인지적으로 참여하기 마련이다.

나는 나의 개인적 삶과 나 자신의 행동을 가장자리로 해서 감각을 통해 그러한 삶과 행동이 드러나는 어떤 주어진 의식의 삶, 자연적 나 앞에 있는 나의 눈·손·귀의 삶을 파악한다. 나는 감각을 경험할 때마다 그것이 내가 책임지고 결단하는 나 자신의 존재에 관심을 둔다는 것을 내가 경험하는 것이 아니라, 이미 세계 편에 속해 있던 다른 자아, 말하자면 세계의 어떤 국면들에 열리어 이것들과 함께 동시에 일어나는 다른 자아에 관심을 둔다는 것을 내가 경험한다. [...] 나는 감각을, 물리적 세계에 이미 바쳐진 채 내가 그 작자도 아니면서 나를 통해서 융해하는 일반적 실존의 양상으로 경험한다.²⁹⁾

전시장 안에서 입체적으로 존재하는 사운드는 관객을 에워싸고 있다. 사운드는 직관적으로 관객에게 전달된다. 관객은 몸이 위치한 곳에서 들

27) 커스티 벨, 장서영 옮김, 「자넷 카디프와 조지 뷰레스 밀러 : Akademie der Künste / 상상에는 잘못이 없다」, 2011. <http://egloos.zum.com/kunstslash/v/839503>

28) 같은 글.

29) 모리스 메를로-퐁티, 『지각의 현상학』, 330쪽.

려오는 사운드에 감응한다. 관객은 사운드를 통해 전시장을 다른 종류의 공간으로, 지각적으로 재구성할 수 있다. 관객은 아쿠스마틱한 사운드를 드러내는 대상, 아쿠스메트르에 동일시하게 되기도 한다. 관객은 몸이 위치하는 곳에서 다양한 청점을 통해 사운드를 감각한다. 청점은 관객과의 관계로 환원된다. 그렇기에 동일시가 가능하다. 동일시는 관객의 인지적 참여에 근간이 되는 것이다. 목소리로 추측하는 그녀에게 동일시하며, 음향이 묘사하는 이러저러한 장소에 있는 듯 동일시하면서 내러티브 속으로 몰입하게 된다. 아쿠스메트르는 하나의 픽션을 만들어 낼 수 있는 힘이 충분하다.

덧붙여 입체적으로 표현되는 음향과 음악은 목소리만으로 채울 수 없는 사운드의 빈 공간에 깊이를 만들고 의미를 강화하는 쪽으로 작용한다. 가령 첫 번째 꿈에서 동시에 겹쳐 표현된 다양한 공장 소음들과 전자 음향의 음량이 점점 작아지며 사라지고 액체 흐르는 소리만 남는 부분을 다시 떠올려보자. 이때 관객이 피가 고여 있는 공장에서 아이와 고양이가 기계 속에서 돌려진다고 말한 것을 기억하고 있다면 액체 흐르는 소리는 핏물이 흐르는 소리로 해석될 수 있다. 예측 불가능하게 산발적으로 표현되어진 음향들의 중첩이 긴장감과 공포감을 표현했다면, 강한 몰아침 후에 음량이 점점 작아지고 한 종류의 음향만 남아 지속됨은 긴 여운을 남기며 관객들에게 열린 상상을 유도한다. 관객은 과거의 기억 속에 내재되어 있는 개인의 경험과 지금의 체험을 연결시키면서 청각장(champ auditif)을 확장시킨다. 과거와 현재의 경험이 재구성되어 의미를 부여하게 되는 것이다.

V. 맺는 말

지금까지 자넷 카디프의 사운드 설치 작품 <까마귀의 살해>에 주목하여 사운드 기표들만으로 청각적 단일감각에 기대면서 어떻게 내러티브

를 구성하고 공간을 축조하고 의미작용을 가능하게 하는지 살펴보았다. <까마귀의 살해>는 시각적 요소가 배제된 상태의 아쿠스마틱 사운드들이 우리를 얼마만큼 긴장하게 하고, 두렵게 할 수 있는지에 대한 가능성을 보여준다. 청각에만 기대는 표현형식이라도 충분히 효과적임을 알게 되었을 것이다. <까마귀의 살해>는 특히 입체적이고 입장감 있는 사운드를 제공하고 있다. 98개의 스피커를 통해서 발화되는 음향, 음악 그리고 음성은 공간에 깊이를 만들어내며, 압전된 공간이라는 특수성이 긴장감을 극대화시키고 몰입을 가능케 한다. 가시적인 현존이 부재하는 공간에서의 아쿠스마틱한 사운드의 청취는 관객을 집중시키기에 충분하다.

음의 높낮이, 음의 길이, 음색의 굵고 얇음, 사운드 음량의 변화와 세기, 멈춤과 다시 시작, 음들의 진행에 있어서 느려짐과 빨라짐, 리듬의 변화 등은 의미를 만들어내며, 여러 음향들이 중첩되어지면서 정서적 반응을 이끌어 내기도 하고, 사운드의 대비를 통해 흥미, 호기심, 불안함, 긴장감, 공포 등을 조성하기도 한다. 이상에서 열거한 청각, 사운드 테크놀로지, 사운드 기표들이 지닌 다양한 잠재성에도 불구하고, 안타깝게도 여전히 대다수의 작품과 매체에서 사운드는 보조적인 수단 혹은 이미지와 글(혹은 말)의 의미를 강화하는 중복(redundance)의 범주로만 사용되고 있다. 이 글이 조금이나마 문화예술 연구의 영역을 사운드 기표 쪽으로 확장시키는데 기여할 수 있기를 기대해본다.

참고문헌

- 박재록, 『뮤직 테크놀로지의 이해』, 음악세계, 2015.
- 사와구치 마사키, 나카하라 마사타마, 카메카와 토오루, 김영일 옮김, 『서라운드 사운드 핸드북』, 사운드미디어, 2012.
- 마크 카츠, 허진 옮김, 『소리를 잡아라』, 마티, 2006.
- 마샬 매클루언, 김상호 옮김, 『미디어의 이해』, 커뮤니케이션북스, 2011.
- 모리스 메를로-퐁티, 김정아 옮김, 『눈과 마음』, 마음산책, 2008.
- _____, 류의근 옮김, 『지각의 현상학』, 문학과 지성사, 2002.
- 미셸 시웅, 박선주 옮김, 『영화의 목소리』, 동문선, 2005.
- _____, 지혁명 옮김, 『영화와 소리』, 민음사, 2000.
- _____, 윤경진 옮김, 『오디오-비전 : 영화의 소리와 영상』, 한나래, 2003.
- 조나단 스톤, 윤원화 옮김, 『청취의 과거』, 현실문화, 2002.
- 월터 J. 옹, 이기우, 임명진 옮김, 『구술문화와 문자문화』, 문예출판사, 1995.
- 조선령, 「파괴와 창조의 시간 - 자넷 카디프(Janet Cardiff)의 <까마귀의 살해*The Murder of Crows*>와 ‘역사적 대상’으로서의 사운드」, 『미학·예술학연구』, Vol.40, 한국미학예술학회, 2014년, 41~74쪽.

인터넷 자료

- 2016년 12월 20일 검색. 자넷 카디프 공식 사이트
http://www.cardiffmiller.com/artworks/inst/murder_of_crows.html#
- 2016년 12월 5일 검색. <까마귀의 살해> 동영상
<https://www.youtube.com/watch?v=Xfa2fvWZ6II>
- 2017년 2월 2일 검색. 커스티 벨, 장서영 옮김. 「자넷 카디프와 조지 뷰레스 밀러 : Akademie der Künste / 상상에는 잘못이 없다」, 2011. <http://egloos.zum.com/kunstslash/v/839503>
- 2017년 2월 2일 검색. Karen Rosenberg, “A Funereal Presence Swoops In to Roost and Caw”, *The New York Times Art review*, 2012.08.09.
<http://www.nytimes.com/2012/08/10/arts/design/art-review-the-murder-of-crows-at-park-avenue-armory.html>

A study of installation *The Murder of Crows* creating sculptural and physical sound

Park, Young-Ju · Lee, Soojin

The development of sound technology, which began in the mid-19th century, has changed the cultural paradigm that has long been based on visual signs and texts. It can be summarized that the change of the sound storage medium such as record, tape, CD, and MP3 developed in the direction of guaranteeing the spatial-temporal freedom of listening and the presence of original sound. On the other hand, the development of sound reproduction technology represented by speakers is closely related to the perception and interaction of listeners. In addition, the transition from analog to digital has helped to increase the creative flexibility. In fact, while the hearing is still a secondary role compared to a vision, which is the dominant sense in the field of culture and art, with the convergence of artificial intelligence technology, internet network and voice recognition technology, the hearing is currently emerging as one of the major mediating senses.

In this context, we would like to pay attention to works in which the hearing sense plays a central role, not auxiliary means, by being used independently. Janet Cardiff's sound installation work, *The Murder of Crows*(2012), while excluding all visual signifiers, conveys the overlapping and disappearance of various sounds, the volume change, and its resonance through the 98 speakers arranged in all directions. The structure of the piece tries to connect juxtapositions that we experience in the dream world. One soundscape moves into another with an electronic dreamscape composition shifting into sound effects such as factory noises, crashing waves or birds wings and then into a guitar and strings composition then into a choir sequence and marching band. The overlap of sound, music, and voice creates the depth of time and space, constructs

the fiction world, and the audience experiences a sense of presence in the space filled with sound. Through *The Murder of Crows*, we will examine the signification of the sound signifier, how they affect the perception of the audience, and how cognitive participation occurs.

Keywords : sound technology, sound installation work, *The Murder of Crows*,
acousmatique, point of listening

투고일 : 2017. 02. 13. / 심사일 : 2017. 02. 27. / 심사완료일 : 2017. 03. 05.

