

사운드 아트 코리아, 6회를 맞이하는 국제 사운드 아트 페스티벌 개최,
에코 챔버: 사운드이펙트서울 2019

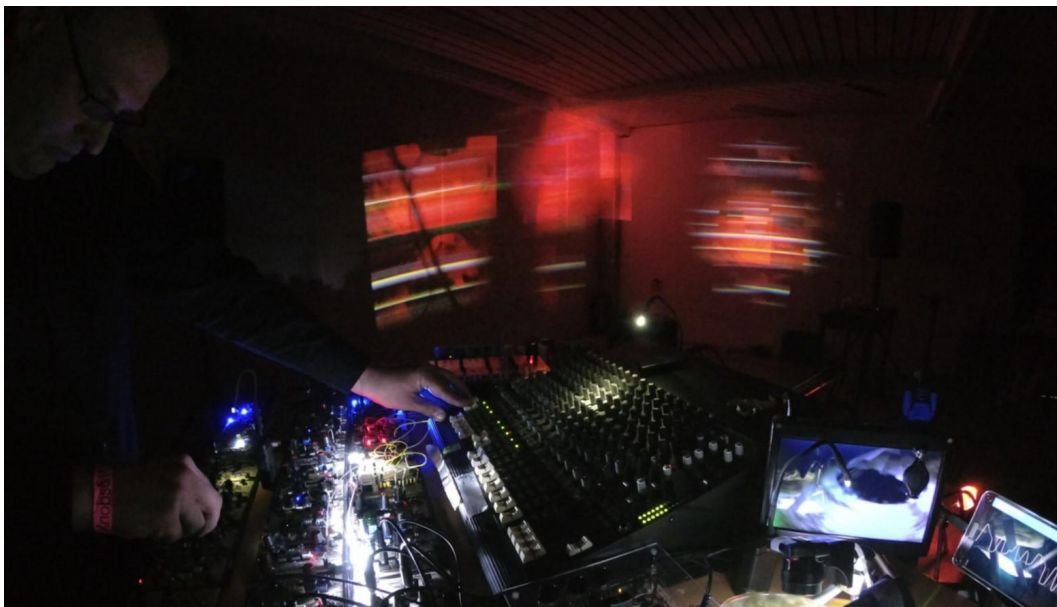
오프닝 1: 2019년 11월 7일(목) 오후 6시, 대안공간 루프

오프닝 퍼포먼스: 볼프강 슈판

오프닝 2: 2019년 11월 9일(토) 오후 6시, 스튜디오 독산

오프닝 퍼포먼스: 권병준, 송호준

필터링된 소셜미디어의 정보에 갇힌 디지털 환경,
'에코 챔버'에 갇힌 지금을 소리 예술로 재현하다.



볼프강 슈판, 에코 정부 네트워크

사운드 아트 코리아는 2019년 11월 7일부터 11월 30일까지 제6회 사운드이펙트서울 <에코 챔버: 사운드이펙트서울 2019>를 개최한다. 한국 최초의 국제 사운드 아트 페스티벌인 사운드이펙트서울의 올해 주제는 '에코 챔버Echo Chamber'다. 소리를 기반으로 한 전시, 라이브 이벤트, 콘서트에는 12명(팀)의 국내외 예술가가 참여하며, 양지윤, 바루흐 고틀립이 공동 기획했다.

<에코 챔버 Echo Chamber>는 인공적으로 소리의 잔향감을 만드는 공간을 뜻한다. 2000년 이후, 이 용어는 소셜미디어 등을 통해 인터넷 이용자가 선호하는 정보를 필터링하여 먼저 제공하는 상황에도 쓰이게 되었다. 구글, 페이스북, 유튜브 등의 이용자에 대한 인터넷 검색 내용, 구매 내역, 위치 경로와 동석자 등과 같은 사회적 상호작용에 관한 정보를 수집하여, 개별 이용자가 좋아하는 '개인 맞춤형 콘텐츠 추천 시스템'을 뉴스 콘텐츠로 제공한다. 이런 서비스는 이용자가 좋아할 것으로 추정되는 필터링된 정보만이 마치 사실인 것처럼 이용자에게 전달되며, 결국 이용자를 각자의 '거품(버블)'안에 가둬 버린다.

<에코 챔버 Echo Chamber>의 참여 아티스트는 공명, 잔향, 반복, 기억, 자기 반사, 확인 편향과 가짜 뉴스를 탐구하는 사운드 작업을 소개한다. 이들의 작업은 비평적 거리가 사라진 지금의 상황에 대한 우려와 개인이라는 주체와 사회와의 탄력적 관계를 반영하여 재검토한다.

축제는 대안공간 루프, 스튜디오 독산, 아카이브 봄 세 곳에서 동시에 진행된다. 스튜디오 독산은 2000년대 초까지 도축장이 위치했던 독산동 우시장에 위치한 금천구의 '도시재생공간'이다. 식생활을 위해 반드시 필요하지만 모두들 대면하기는 꺼려하는 도축의 공간은, 우리의 일상을 지배하지만 그 존재를 인지하기는 꺼려하는 에코 챔버와 닮아 있다. 세 공간은 에코 챔버라는 주제를 음향적으로 재현하고, 에코 챔버가 불편함을 함께 인지하는 공간이다. 관객과 함께, 지금의 상황을 되새기고 새로운 소리의 방안을 고민한다. 관람시간은 오전 10시부터 오후 7시이며, 입장료는 없다.

축제일정

	장소	일정	아티스트
전시	대안공간 루프	11월 7일(목) - 11월 30일(토) *관람시간: 월~일, 10:00AM~7:00PM	토마스 베정, 볼프강 슈판, 아키히코 타니구치, 타쿠지 코고, 이병찬
	스튜디오 독산	11월 9일(토) - 11월 23일(토) *관람시간: 화~토, 12:00PM~6:00PM	루이스 케이, 이병찬, 권병준, 강상우, 송호준
	아카이브 봄	10월 24일 - 11월 14일 *관람시간: 화~일, 12:00PM~7:00PM	이세옥
라이브 이벤트	스튜디오 독산	11월 9일(토) 오후 6시 30분 부터	- 권병준, 싸구려 인조인간의 노랫말 2: 연기, 바람, 그리고 낚시 - 송호준, 압축하지마+ On Off Everything (DJ 전용현)
		11월 16일(토) 오후 5시 30분 부터	- 권병준: 싸구려 인조인간의 노랫말 2: 연기, 바람, 그리고 낚시 - 이병찬: 사라진 양말 - 하울링(배인숙, Azoozy, 윤수희)
아티스트 토크	대안공간 루프	11월 20일(수) 오후 7시	토마스 베정
콘서트	대안공간 루프	11월 29일(금), 오후 7시	화음챔버오케스트라
		11월 30일(토), 오후 3시	

장소정보

대안공간 루프	서울시 마포구 와우산로 29나길 20	02-3141-1377
스튜디오 독산	서울시 금천구 범안로21길 17, 4층	-
아카이브 봄	서울시 용산구 원효로1가 26-22	010-4640-9551

에코 챔버: 사운드이펙트서울 2019

- 아티스트: 강상우, 권병준, 토마스 베정, 송호준, 볼프강 슈판, 이병찬, 이세옥, 루이스 케이, 타쿠 지 코고, 아키히코 타니구치, 하울링(배인숙, Azoozy, 윤수희), 화음챔버오케스트라
- 예술감독: 바루흐 고틀립, 양지윤
- 장소: 대안공간 루프, 스튜디오 독산, 아카이브 봄
- 일시: 2019년 11월 7일 – 11월 30일
- 주최, 주관: 사운드 아트 코리아
- 후원: 서울문화재단, 주한독일문화원, 캐나다아트카운슬
- 협찬: 맥파이 브루잉 컴퍼니

주요 작품 소개

권병준



싸구려 인조인간의 노랫말 2- 연기, 바람, 그리고 낚시

로봇들의 움직임은 소리로 증폭되고 서로를 비추는 세밀한 빛의 그림자 놀이가 펼쳐진다. 카메라의 셔터 소리와 함께 이 모습은 네트워크에 공유되어지고 동시에 연기가 트리거되어 바람과 함께 퍼지며 점점 희뿌옇게 공간을 장악한다. 연기와 함께 공간은 모호함으로 가득 차고 크레인에 타고 있는 두 로봇의 매력적인 움직임에 관객들은 사진을 찍고, SNS에 올라가는 카운트에 비례하여 연기가 더해지게 되며 공간에 가득 차게 된다. 이후 로봇들의 모습은 사라지고 빛과 소리만 남아 춤을 춘다.

권병준 퍼포먼스 <싸구려 인조인간의 노랫말 2- 연기, 바람, 그리고 낚시>

*사전예약 링크(1회당 선착순 50명 정원)

<https://forms.gle/2oGXrKTnQnoWh6oMA>

토마스 베정



환각의 심벌즈

다양한 유형의 소음을 축적하여 사운드 구성을 연구한 프로젝트이다. 주파수의 중첩, 리드미컬하고 주기적인 파동의 변화, 음향의 간섭을 통해 소음과 구조화된 사운드를 만들고, 경계가 오묘한 리미널한 공간을 만들어내는 사운드 재료를 사용한다. 이번 작업에서는 주요 주파수에 의해 "컬러링"된 노이즈를 생성하기 위해 종(Bell)처럼 넓은 범위의 사운드 스펙트럼을 포화시키는 심벌즈의 기능을 사용한다. 모터로 변형된 심벌즈와 전자식으로 제작된 작업은 표현된 음악적 구성보다 음향 착시에 더 가까운 흐릿한 사운드 구조를 생성한다. 나는 이 작업을 '파레이돌리아 컴포지션'이라고 부른다. 파레이돌리아는 뇌가 모호하지만 암시적인 자극을 친숙한 형태로 해석할 때 일어나는 지각 현상이다. 구름을 보고 모양을 알 수 있듯이, <환각의 심벌즈>는 형식 없는 소리를 만들어내며, 이는 이미 알고 있는 것의 메아리로 대립하면서 패턴의 주관적인 인식을 촉진시킨다.

송호준



On Off Everything

송호준은 방사능 보석, 이 세상에서 가장 강력한 무기, 100년에 한 번 깜박이는 LED 등 극한 기술을 이용하여 이야기를 만드는 작업들을 해왔다. 2013년에는 DIY 공학에서 티셔츠 판매를 아우르며 카자흐스탄에서 인공위성을 쏘아 올렸고 기존 우주 프로그램에 대한 선입견을 깨뜨리려 하였으나 실패하였다. 최근에는 불확실성을 있는 그대로 받아들이려는 과학기술을 통하여 낭만주의와 해체주의의 모순적인 관계와 사회가 어떻게 영웅을 만들어 내는가에 대한 작업을 진행하고 있다. 그는 라이브 스트리밍, 사운드 퍼포먼스, 대량 생산, 하드코어 엔지니어링 등 사회에서 직접 작동하는 형태로 작업과 그 과정을 공유하며 기존의 예술, 디자인, 그리고 기술에 대하여 유머러스하게 의문을 제기하여 그것들을 일상생활의 이슈들과 연결하기 위해 고민한다

볼프강 슈판



에코 정부 네트워크

뉴런이 움직이는 소리가 들리는가? 뉴런의 행동 잠재력은 음의 높이와 색을 가지고 있는가? 신경망의 패턴과 구조는 어떻게 보이고 소리가 나는가? 볼프강 작업의 핵심에는 음향과 빛 피드백을 변조하는 아날로그 신경망이 있다. 볼프강은 신경과학에 사용되는 뉴런의 모델에 근거하여 아날로그 전자 뉴런을 직접 만든다. 물론 그가 만든 전자 뉴런은 실제 몸 안의 뉴런보다 훨씬 크지만, 작업에 사용된 축전기, 저항기, 트랜지스터 같은 부품은 해부학적 뉴런의 구조와 일치하며, 전자 정보를 체내에 저장, 처리, 전송하는 방식도 일치한다.

완벽히 아날로그적인 이 시스템은 신경 신호를 이용하여 집에서 만든 아날로그 신디사이저 모듈과 조명 등을 작동시킨다. 컴퓨터의 수학적 방식으로 신경 행동을 시뮬레이션하는 디지털 시스템과 달리, 볼프강의 네트워크는 살아있는 신호 방식으로, 소리와 빛의 효과는 시스템의 일부로서 직접 생성된다. <에코 정부 네트워크>는 밝기와 특정 주파수에 반응하는 음향 및 조명 센서로 입력된다. 입력된 정보는 신경망에서 처리된 후 움직이는 뉴런의 레이어를 통해 출력된다. 살아있는 네트워크가 소리와 패턴으로 스스로를 보고, 들을 때 어떤 일이 발생할까?

루이스 케이



전위

가축 농장, 도축장이 있던 토론토의 정선 지역에서 어린시절을 보낸 루이스 케이는 산업 활동의 현장, 냄새, 그리고 무엇보다 소리를 경험하며 자랐다. 정치, 경제, 사회, 문화적 힘은 오래된 환경들을 도시 밖으로 밀어내기 위해 노력했다. 지역은 크게 변화했고, 새로운 상점과 주택들은 가축 농장, 시멘트 공장이 있던 자리를 차지했다. 트럭보다 자동차가 많아졌으며, 가축의 소리는 완전히 사라졌다.

산업 활동은 도시에 강렬한 존재가 될 수 있다. 철도의 존재는 여전히 지배적이며 오늘날까지도 도축장, 가공공장 등이 운영되고 있다. 이러한 경쟁 활동과 이들이 발생하는 소리는 사람들의 불안한 긴장 속에서 공존한다. 그렇게 공존하고 발전하면서, 사람들은 토론토의 이전 정체성을 “호그타운”으로 상기할 뿐만 아니라 도시 공간이 어떻게 발전할 수 있는지 모델을 제시하고, 여전히 다양한 인간 활동을 포괄하는 소리를 들려준다.

<전위Transposition>는 서울에 있는 도축장 개발지역과 토론토 스톡야드의 현재 경관을 중첩시킨다. 두 지역의 현장 녹화는 함께 어우러져 관람객에게 도시의 사운드 스케이프가 그 도시의 정치와 경제를 구현하는 방법뿐 아니라 사회와 문화 변화의 중요한 표식자 역할을 한다는 것을 알려준다. 도시 개발과 변화는 들을 수 있는 과정이다. 하지만 반드시 우리 스스로 결정해야 함을 말해준다.

타쿠지 코고



서울에 숨겨진 몰래 카메라와 성희롱에 대해 대항하는 애니메이션 슬로건이다. 타쿠지 코고는 시각 예술가로 기타큐슈 비엔날레와 국제 협업 아트 프로젝트인 *캔디 팩토리 프로젝트CANDY FACTORY PROJECTS의 디렉터이다. 그는 다양한 아티스트와 협업을 선보였으며, Media Scope-MoMA / 뉴욕 현대 미술관, 서울 시립 미술관, MAAP, 백남준 아트 센터, 도쿄도 사진 미술관에서 상영되었다.

아키히코 타니구치



On & On - Dyschronometria

on & on은 컴퍼 제이cumhur jay의 뮤직 비디오로 제작되었다. 아키히코 타니구치의 아바타가 가상공간에 등장하며, 이 아바타는 갑자기 음악에 맞춰 춤을 추기 시작한다. 아티스트 아키히코 자신이 춤을 추는 대신, 과거에 누군가의 움직임으로 아바타의 춤을 만들었다. 온라인 모션 라이브러리에서 다운로드 한 데이터를 기반으로 춤을 춘다. 그리고 이 아바타는 복제될 수 있으며 실제 신체는 없기 때문에, 같은 장소에서 춤을 추는 것이 가능하다. 이 작업에는 가상공간의 새로운 온톨로지와 신체 이론이 바탕이 되어 제작되었다. 육체적 질량이나 신체가 없는 실체로서 우리의 현실 세계를 모방하는 것은 반복적인 세계다.

나와 닮은 것 / 본다는 것에 대하여

새로운 시각 미디어 시대의 시청과 정체성, 특히 3D 스캔에 대한 대화형 에세이 시다. 3D 스캐너를 사용하여 제작한 아티스트의 두 개의 동일한 아바타 (아티스트의 '변경된 자아')가 3차원 가상 환경에 배치된다. 방문객들은 각각의 아바타에서 본 풍경의 시각적 투영을 통해 그들 중 하나를 탐색할 수 있다. 아티스트의 일상생활 환경에서 3D 스캔 한 사물로 재생산된 물체로 둘러싸인 아바타는 '보고'라는 주제에 대해 여러 텍스트를 따라 진행한다.

우리가 볼 때마다 반드시 우리가 보는 대상을 선택하는 과정과 관련이 있다. 반면 대상의 선택 (또는 더 나은 것은 제외할 대상의 선택)은 과거의 경험을 통해 축적된 데이터에 부분적으로 근거한다. 최근 몇 년 동안 쉽게 접근할 수 있는 기술인 3D 스캐닝을 통해 모델과 텍스처를 만들려면 다른 시간과 다른 각도에서 물체를 스캔하여 얻은 많은 양의 데이터가 필요하다. 마찬가지로, 초의 문제인 것처럼 보이는 '보는' 행위는 실제로 여러 순간의 축적이 수반되는 현상이다. 관객은 다양한 형태의 '보기'와 관련된 텍스트와 거울, 컴퓨터 또는 다른 것들을 보면서 기억을 회상하는 방법을 탐색할 수 있다.

하울링

하울링은 2013년에 음악/사운드를 중심으로 다양한 형태의 실험과 시도를 공연의 형태로 발표하고자 만들어졌으며 새로운 공간과 그 곳에 오는 사람들을 자연스럽게 만나고자 서점, 갤러리, 라이브클럽, 카페 등에서 비정기적 라이브를 열어왔다. 2018년에는 도시의 한복판에 있지만 관광객이 존재하는 돈의문 박물관 마을의 여러 공간에서 2018 Sound Tour를 개최하였다.

*하울링 멤버소개

배인숙: 주로 사운드 인터랙션, 자작소리장치, 일상의 소리, 음악적 소음을 주제로 한 설치와 공연을 해오고 있다. 최근에는 소리를 벗어나 다양한 매체를 사용하여 소리에 대해서 이야기하는 작업을 구상 중에 있다. 2013년부터는 서점, 라이브 클럽, 대안공간, 갤러리 등 여러 가지 성격의 공간을 찾아다니며 실험음악회 하울링을 열고 있으며 작업과 관련된 주제를 가지고 예술교육가로 활동하고 있다.

Azoozy: '이글파이프' 2집에 작편곡으로 참여하면서부터 대중음악과 관련된 일을 하였으며 이상은, 황보령의 앨범에 뮤직 프로듀서, 믹싱 엔지니어로 활동하였다. 또한 한대수 트리뷰트 앨범 '물줄주소'에 참여하였으며 실험음악회 불가사리, 하울링에서 연주하였다. 라이브는 주로 컴퓨터 없이 드럼머신, 아날로그 필터, 신디사이저, 이펙터 등을 조합하여 즉흥적이고 변칙적 리듬을 만들어낸다.

윤수희: 들리는 것이 경험케 하는 풍경이나 기억에 관심을 가지고, 소리와 음악의 근처에서 작업하고 있다. 여성 듀오 나팔꽃으로 EP와 싱글을 발표하였다. <소리도축자>(산수문화, 2017)로 첫 개인전을 열었으며, 반복적인 노동의 움직임이 그려내는 그림자적 형태를 재현해보는 <Shadow Box>(더빌리지프로젝트, 2018)를 작업했다.

화음챔버오케스트라

화음챔버오케스트라는 1996년 3월 한국 서울에서 창단되었다. 문화계에 큰 반향을 일으켰던 '실내악단 화음(畵音)'을 모태로 현악 중심의 챔버오케스트라로 확대 개편한 것이다. 이후 20여 년간 리더그룹이란 실험적인 제도를 통하여 열정적이고 개성 있는 사운드와 민주적인 그룹 문화를 이루어내며 챔버오케스트라로서의 기반을 다져 나갔다. 그리고 자체 개발한 '화음프로젝트'를 통하여 공연 프로그램의 콘텐츠를 시스템화함으로써 고유의 레퍼토리를 지속적으로 제작함에 따라 관악, 타악, 국악 등 다양한 편성으로 확대하며 콘텐츠 중심의 그룹으로 발전하게 되었다. 또한 창단 이후 가치 공유를 통한 기업과의 지속적인 파트너십은 한국 음악계의 모델 케이스로써 기업의 사회공헌의 모범 사례가 되고 있으며 화음챔버오케스트라 역시 예술의 사회적 역할과 문화의 공공성에 깊은 관심과 노력을 기울이고 있다.

축제 소개

‘에코 챔버 Echo Chamber’는 인공적으로 소리의 잔향감을 만드는 공간을 뜻한다. 2000년 이후, 이용어는 소셜미디어 등을 통해 인터넷 이용자가 선호하는 정보를 필터링하여 먼저 제공하는 상황에도 쓰이게 되었다. 구글, 페이스북, 유튜브 등의 이용자에 대한 인터넷 검색 내용, 구매 내역, 위치 경로와 동석자 등과 같은 사회적 상호작용에 관한 정보를 수집하여, 개별 이용자가 좋아하는 ‘개인 맞춤형 콘텐츠 추천 시스템’을 뉴스 콘텐츠로 제공한다. 이런 서비스는 이용자가 좋아할 것으로 추정되는 필터링된 정보만이 마치 사실인 것처럼 이용자에게 전달되며, 결국 이용자를 각자의 거품 버블 안에 가둬 버린다.

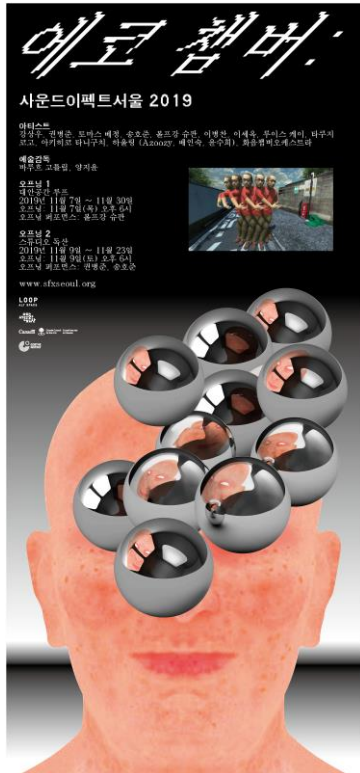
디지털 미디어는 개개인의 성향을 존중하는 ‘민주화’된 미디어라 여겨진다. 하지만 ‘개인 맞춤형 콘텐츠 추천 시스템’은 클릭수, 광고, 조회수를 높이는 방법을 고민하다가 나온 마케팅 전략의 결과에 좀더 가깝다. 자본의 논리는 결국 내 목소리가 무엇이었는지, 내 관점이 무엇인지를 고민할 생각마저 잃어버리게 한다. 일상이 된 디지털 미디어가 만들어내는 에코 챔버는 인간의 확증 편향의 본능을 극대화하여, 우리 모두를 ‘진영 논리’와 ‘실제적 독백 상태’에 빠트린다.

<에코 챔버: 사운드이펙트서울 2019>의 참여 아티스트는 공명, 잔향, 반복, 기억, 자기 반사, 확인 편향과 가짜 뉴스를 탐구하는 사운드 작업을 소개한다. 이들의 작업은 비평적 거리가 사라진 지금의 상황에 대한 우려와 개인이라는 주체와 사회와의 탄력적 관계를 반영하여 재검토한다. 이를 위해 사운드 아트만의 매체적 특성을 사용한 시간적 레이어링과 공감각적 몰입을 위한 예술적 환경을 제공한다. 또한 축제는 ‘에코 챔버’가 가질 수밖에 없는 네거티브 공간인 인간 자신의 모습과 현실이 합쳐지는 듯한 심리적 거울의 방으로 역할한다.

스튜디오 독산, 대안공간 루프, 아카이브 봄에서 동시에 진행된다. 스튜디오 독산은 2000년대 초까지 도축장이 위치했던 독산동 우시장에 위치한 금천구의 ‘도시재생공간’이다. 식생활을 위해 반드시 필요하지만 모두들 대면하기는 꺼려하는 도축의 공간은, 우리의 일상을 지배하지만 그 존재를 인지하기는 꺼려하는 에코 챔버와 닮아 있다. 세 공간은 에코 챔버라는 주제를 음향적으로 재현하고, 에코 챔버가 불편함을 함께 인지하는 공간이다. 참여 예술가와 관객은 성급한 정치적 해결책을 찾으려 하기보다는, 함께 지금의 상황을 되새기며 에코 챔버 너머의 소리와 그 가능성을 실험한다.

사운드 아트 코리아

2006년 바루흐 고틀립과 양지윤이 공동 설립했다. 2007년부터 국제 사운드 아트 페스티벌인 <사운드이펙트서울>을 개최해왔다. 사운드 스케이프, 현대 음악, 노이즈, 라디오 아트와 같은 예술적 실험들을 통해 대중음악에 장악된 듣기 문화에 새로운 전망을 제시한다. 듣기 문화가 갖는 사회문화적 접점에 대해 연구하고, 또한 사운드 아트라는 예술 형식으로 반영해낸다.



에코 챔버: 사운드 이펙트 서울 2019 공식 포스터

이미지 제공: 사운드 아트 코리아

*작가별 작품 이미지는 Dropbox를 통해 받으실 수 있습니다. (하단 링크)

<https://www.dropbox.com/sh/ht24xpuhrdv1y0y/AABiqdQkS67u1Vp4OdxcadAHa?dl=0>

사운드 아트 코리아

디렉터: 바루흐 고틀립, 양지윤

프로젝트 매니저: 이선미, 문두성

코디네이터: 피지혜

미디어 디자인: 신나라

디자인: 김도형

어시스턴트: 조민경

Press Release

관련링크

사운드이펙트서울 www.sfxseoul.org

대안공간 루프 www.altspaceloop.com

언론문의처

사운드 아트 코리아

전시팀

이선미, 피지혜

02-3141-1377

gallery.loop.seoul@gmail.com