

음악의 시각화:

쇤베르크의 후예들과 공감각^{Synaesthesia}

오경은

원광대학교

- I. 들어가는 말
- II. 초기 추상의 근원으로서의 청각과 시각의 공감각
- III. 음악의 시각화와 추상 영상예술
- IV. 공감각적 예술이 미디어 아트에 미친 영향
- V. 나가는 말

I. 들어가는 말

모더니즘을 기점으로 이론적으로 예술 장르 간의 분리를 당연시 여기게 되었으나 기실 예술의 다양한 장르들은 서로에게 자극을 주는 호혜적 관계로 존재해 왔다. 이 논문은 그 중에서도 청각적 예술인 음악과 시각적 예술인 미술의 상호관계에 대한 것이다. 19세기 클로드 드뷔시(Claude Debussy), 프란츠 리스트(Franz Liszt), 모데스트 무소르그스키(Modest Mussorgsky) 등의 수많은 작곡가들이 미술에서 받은 시각적 자극을 작곡활동을 통해 음악으로 해석하는 노력을 하였고 외젠 들라크루아(Eugene Delacroix), 제임스 애벗 맥닐 휘슬러(James Abbot McNeil Whistler) 등의 화가들이 음악성을 회화적으로 표현하고자 노력했음은 주지의 사실이다.¹ 이와 같은 음악과 미술의 밀접한 관계는 20세기에 이르러 더욱 구체적인 양상을 띠게 되는데, 특히 바실리 칸딘스키를 위시한 바우하우스의 예술가들은 실제로 특정 음악 모티프나 음악의 단편들을 시각 언어로 해석하는 작업들을 선보였다. 이러한 작업은 시각화된 음악(visual music)이라는 이름 하에 진승·발전되면서 시각예술, 음향예술, 필름제작 등의

1. 윤난지, 「제임스 M. 휘슬러 미술의 추상성」, 『현대미술사연구』, 제1집, 1991, p. 8.

분야에 걸쳐 활약하는 일군의 예술가들에 의해 미술의 관습을 뛰어넘을 단초를 마련해주었다.

시각화된 음악은 음향예술이나 여타 음악에 의해 영감을 받아 만들어진 예술을 통칭하는 것과 다른 고유의 미학적 전통과 기본개념 및 형이상학적 열망을 공유한다.² 그것은 초기 추상 회화들로 출발하여 색상 오르건(color organ)이라 불리는 빛 투사작업, 그리고 추상 필름 영상물로 이어지는 오랫동안 잊혀져 있던 고유의 계보이다. 이 논문은 이 시각화된 음악의 역사를 제시함으로써 초기추상화와 음악의 연관성에서 출발하여 현대미술에 있어 공감각(synaesthesia)이 미친 영향을 고찰하고, 또한 이러한 양상이 테크놀로지의 발전에 따라 어떤 다양한 방식으로 구현되었는지, 결과적으로 그것이 현대 미디어 아트의 출현에 어떠한 영향을 미쳤는지를 살펴보고자 한다.

II. 초기 추상의 근원으로서의 청각과 시각의 공감각

회화에 있어 음악적 은유를 그려내는 사례는 19세기 미술에서 종종 찾아볼 수 있는 것이었다. 제임스 맥닐 휘슬러는 1878년에 “음악이 소리의 시인 것처럼 회화도 시각의 시이며 주제는 소리나 색의 조화와는 무관한 것이다. 예술은 (...) 독립적으로 존재하며, 관련된 감정으로 예술적 귀나 눈에 호소한다. 그것이 내가 내 작품을 ‘편곡(arrangements)’나 ‘화음(harmonies)’으로 부르는 이유다”³라고 함으로써 자신이 추구한 예술적 자율성의 기저에 음악의 영향이 자리 잡고 있음을 밝힌 바 있다. 음악이 회화를 재현의 관습에서 자유롭게 한 것은 샤를 보들레르(Charles Baudelaire)의 비평에서도 확인되는데, 바그너(Richard Wagner) 음악의 열렬한 추종자였던 그는 특히 바그너의 오페라 〈탄호이저(Tannhäuser)〉가 1861년 파리에서 초연되자 이 음악이 일종의 환희를 이끌어낸 다면서 자신의 감흥을 피력한다. 이때 “이 강렬하고 독단적인 음악이 아편을

2. 윤익영, 「19세기 프랑스 회화에 음악적 테마가 끼친 영향: 쿠르베, 마네의 경우」, 『현대미술사연구』, 제13집, 2009에서와 같이 음악적 테마나 음악가들을 모티프로 그린 그림을 다룬 회화의 사례는 흥미롭지만, 구체적으로 음악을 시각화한 사례와 구분하여 이 연구의 대상에서 제외하도록 한다.

3. James McNeil Whistler, “letter to the World, 22 May 1878”; reprinted in Whistler, *The Gentle Art of Making Enemies* (Mineola, N.Y.: Dover Publications, 1967), pp. 127–128.

피우고 꾸는 꿈과 같이 현기증 나는 지각상태를 만든다”고 표현함으로써 그 시각적 효과에 주목하고 바그너 음악이 시각예술과 비교되어야 한다고 주장했다.⁴ 특히 그의 글 「바그너와 파리의 탄호이저(Wagner et Tannhäuser à Paris)」에서 “바그너는 물질적임과 동시에 영적(spiritual)으로 공간과 깊이감을 그려 낸다”고 칭송하면서 바그너 음악의 시각적 면모에 대해 기민하게 반응하였으며 이는 당대 화가들에게 중요한 영감으로 작용하였다.⁵ 예를 들어 폴 시냐크(Paul Signac)은 외젠 들라크루아의 작품을 읽어내는 데에 있어 보들레르의 해석을 재활용하여 “채색가의 예술은 어떤 면모에서 수학 및 음악과 관련 된다”면서 “색채 안에서 사람은 하모니, 멜로디, 그리고 대위법(counterpoint)을 발견 한다”고 하였다.⁶ 특히 보들레르와 당대 화가들은 색의 활용에 있어 그것이 가져오는 감정적 호소력이 음악의 호소력과 맞닿아있다고 주장했다.

이러한 이론적 토대 위에서 작가가 구체적으로 추상기법을 통해 음악의 미학적 순수성을 시각화하려는 목적을 가지고 회화에 입한 것은 20세기 초에 와서야 일어난 현상이다. 일부 예술가들은 초월적 미적 경험을 표현하기 위한 추상미술을 시도하는데, 그들은 그 초월성을 획득하기 위해 공감각(synaesthesia)을 연구하고 이를 작품에 적극적으로 활용했다. 공감각이란 일종의 신경학적인 현상으로 하나의 감각 혹은 인지가 자동적 혹은 비자발적으로 제2의 감각과 연동되는 것, 즉 하나의 감각자극을 받으면 뇌신경이 그 자극을 다른 감각으로 전이시키는 현상을 뜻한다. 공감각 경험의 예로 날짜와 같은 시간성을 공간으로 지각하는 등 다양한 감각-인지 기관의 조합을 들 수 있지만 가장 많이 보고된 사례는 색을 통한 공감각으로, 글씨가 색으로 코딩된 것으로 보이거나 귀로 들은 음가가 시지각인 색상으로 보이는 증상을 꼽을 수 있다. 특히 이와 같이 소리를 색과 형태로 “보는” 현상은 20세기 초 초기추상미술의 태동에 큰 영향을 주었다.

칸딘스키가 음악적 순수성을 시각화하기 위해 완전 추상회화를 제작하였다

4. Peter Vergo, *The Music of Painting* (New York, N.Y.: Phaidon Press, 2010), pp. 18-19.

5. 폴 세잔, 폴 고갱, 오귀스트 르누아르 등의 작가들이 파리에서 상연된 탄호이저의 감상에 대한 그림을 남겼으며 또한 바그너의 글을 읽고 그에 대한 해설을 남기기도 했다. 특히 조르주 쇠라는 바그너 음악이 가진 라이트모티프(leitmotif)를 시각화하여 자신의 작업에 활용한 작가이다.

6. Peter Vergo (2010), p. 61.



도판 1. 바실리 칸딘스키, <무제>, 1910, 수채



도판 2. 바실리 칸딘스키, <즉흥 28>, 1912, 유화.

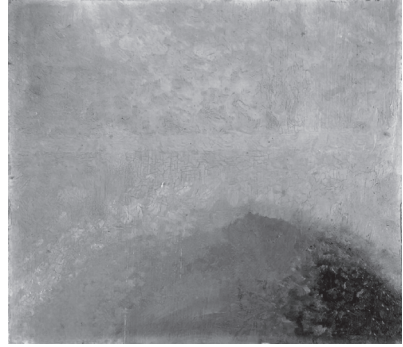
는 점은 잘 알려져 있다. 1910년의 저서 『예술에 있어 정신적인 것에 대하여 (On the Spiritual in Art)』에서, 그는 회화에서 색이란 대상물의 시각적 재현과 별개인 자주적인 것이라 천명함으로써 추상미술 태동의 단초를 제공한다(도판 1). 그는 이 책에서 “음악이 궁극의 교사”라 주장하며 대상을 재현하는 것이 아니라 그것이 가진 내적 가치를 표현한다는 점에서 음악의 함의를 찾았으며 따라서 음악이 갖는 순수성과 영성(spirituality)을 시각화하는 것으로 자신의 추상작업을 설명했다. 보다 구체적으로, 그의 추상작업에 “즉흥(improvisation)”, “푸가(fugue)”, “소나타(sonata)”, “구성(composition)” 등의 음악용어를 사용된 것에서 이를 확인할 수 있다(도판 2). 사실 칸딘스키는 시각, 청각, 촉각을 공감각적으로 느낄 수 있었던 대표적인 공감각 체험자였다. 그는 바그너의 오페라 로엔그린(Lohengrin)을 감상하며 선율이 색색으로 보이는 경험을 했다고 하였다.⁷ 『청기사파 연감(Der Blaue Reiter Almanac)』에 쓴 에세이들에서도 드러나 다시피 칸딘스키가 미술가로서 음악에 참여한 관심을 보인 것은 공감각에 기인하는 것이었다. 그림을 그리며 음악의 음색(tone)과 화음(chord)을 들으면 그의 눈에 그것이 시각화 되는데, 예를 들어 노란색은 금속악기 트럼펫의 중간 C 음이고, 검정은 음악의 마무리의 색이라 하였으며 색의 조화란 음의 바이브레이션의 주파수 혹은 피아노로 친 화음과 동일하다는 것이었다.⁸

공감각을 자신의 예술에서 실천하는 과정에서 칸딘스키는 자신과 같은 초월적 체험을 공유할 대상을 찾아내는데 그는 12음계 음악과 무조음악의 작곡가

7. 이지은, 「음악, 소음, 그리고 침묵: 현대미술에서의 소리」, 『현대미술사연구』, 제22집, 2007, p. 315.

8. Wassily Kandinsky, *Point and Line to Plane* (Mineola, NY: Dover Publications, 1979), p. 39.

로 음악사에 족적을 남긴 아놀트 쇤베르크(Arnold Schönberg)이다. 쇤베르크는 한때 칸딘스키와 함께 청기사파의 일원으로 활동했을 만치 시각예술에 대한 열정, 그리고 음악과 미술의 연관관계에 대한 관심이 지대한 음악가였다. 사실 쇤베르크는 적극적으로 시각적 사상을 음악으로 풀어낸 작곡가일 뿐 아니라 자신의 음악에



도판 3. 아놀트 쇤베르크, 〈생각〉, 1910, 유화

근거한 추상회화를 그린 화가이기도 하였고(도판 3) 자신이 쓴 오페라의 무대 조명장치에 공감각에 근거한 색상 조명을 기획한 색채예술가이기도 하다. 쇤베르크의 공감각적 음악은 시각적 음악(visual music)이라는 분야의 태동에 직접적 영향을 주었다. 시각적 음악이라는 단어는 시대에 따라 조금씩 그 정의가 교정되어왔으나 최초로 사용된 범례는 1912년 로저 프라이가 칸딘스키의 회화에 있어서 공감각의 함의를 설명하기 위해 쓰인 것이었다가 오늘날에는 음악을 시각물로 번역한 것을 지칭하는 단어로 확장되어 사용되고 있다.⁹

시각적 음악을 구체적, 실제적으로 음악영역에서 추구한 초기사례는 쇤베르크의 1909년의 작품, 〈오케스트라를 위한 다섯 개의 소품: 작품 16번(Five Pieces for Orchestra, Opus 16)〉에서 찾아볼 수 있다. 이 시기 그의 음악은 점점 더 멜로디와 화음을 벗어나 동시대인의 몰이해를 받고 있었다. 칸딘스키가 음악을 시각화 하였듯, 쇤베르크는 회화에서 아이디어를 빌려와 음악이 음가, 멜로디 및 화음의 진행으로서가 아니라 일련의 색이 시간에 흐름에 따라 천천히 변화하는 것과 같이 들리도록 고안한 것이다.¹⁰ 특히 이 작품의 3악장은 이러한 음악의 시각적 효과를 더욱 강화시키기 위한 고안물을 사용하는데, 이 악장의 제목인 〈색(farben)〉이 보여주듯 색상을 활용하는 것이었다. 즉, 쇤베르크

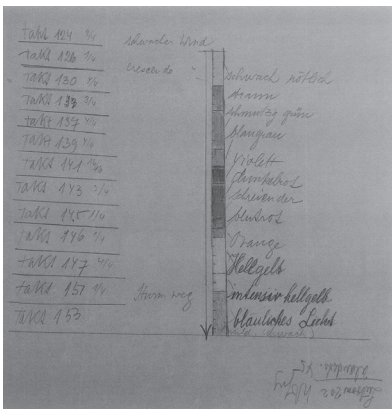
9. Francis Spalding, *Roger Fry: Art and Life* (Berkeley and Los Angeles: University of California Press, 1980), p. 168.

10. Leah Dickerman and Matthew Aftron, *Inventing Abstraction, 1910–1925: How a Radical Idea Changed Modern Art* (New York, N.Y.: The Museum of Modern Art, 2013), pp. 47–48.

는 각 음에 대응되는 색을 조명을 통해 무대에 조사함으로써 음악을 듣는 이로 하여금 시각적 시상을 갖게 만드는 공감각성을 드러냈다.¹¹ 1911년 쇤베르크가 쓴 『음악이론(Harmonielehre)』에서 그는 자신이 작곡한 음악에 사용된 시각 효과에 대해 상세히 기술하였다.

음의 2차적 측면인 음색(tone color)은 세련되었다거나 조직화되었다 평가하기 어려운 상태이지만 (...) 그럼에도 불구하고 우리는 순전히 느낌에 의존해 소리를 색과 용감하게 연결하고 대조시킨다. (...) 그리하여 음색 자체만으로 (악장이) 진행될 수 있어야만 한다. (...) 음의 높낮이로 조성된 멜로디의 논리와 대등한 논리로 만들어지는 음색과 음색의 진행 말이다.¹²

그는 색상의 투사가 갖는 시각적 효과가 이 음악에 있어 필수불가결한 요소로 멜로디의 진행과 그에 따른 시상을 증진시키는 역할을 한다고 설명한다. 이와 같이 음가와 색의 대응물을 활용하는 방식은 쇤베르크의 오페라 <행운의 손 (Die glückliche Hand)>(1910-13)에서 더욱 구체화된다. 이 작품에서 그는 자신이 가진 공감각에 기반한 음가와 색상의 대응 차트를 마련하여 이를 무대 조명디자인에 활용했다.¹³ 각 인물의 정서적 변화를 나타내는 데에 이 차트가 활용되었는데, 멜로디 설계와 무대의 색상 변화가 연계되어 공감각적 실험이 극대화된 것이다(도판 4).¹⁴



도판 4. 오페라 <행운의 손>의 3막을 위해 쇤베르크가 쓴 무대 색상 차트 메모.

칸딘스키와 쇤베르크의 회화와 음

11. Charles Burkhart, "Schoenberg's Farben: An Analysis of Op. 16, No. 3" *Perspectives of New Music*, Vol. 12, No. 1/2 (Autumn, 1973–Summer, 1974), pp. 141–172.

12. Konrad Boemer (ed.), *Schoenberg and Kandinsky: An Historic Encounter* (New York: Routledge, 1997), p. ix.

13. 이와 비슷한 시기에 또다른 공감각 체험자 음악가인 알렉산더 스크리야빈(Alexander Scriabin) 또한 색과 음의 대응물을 자신의 음악 <프로메테우스(Prometheus)>(1910)에 활용했다. 그는 이 작품을 위해 루스(the luce, 빛 혹은 색이라는 뜻)이라는 악기를 만들고자 했는데 그것은 음을 색상 빛으로 전환해주는 것으로 그는 그 빛이 흰옷을 입은 관객과 연주자에게 조사되길 바랐다. 쇤베르크의 <행운의 손>과 <프로메테우스>는 색채 오르간을 만들기 위한 실험으로 이해될 수 있다.

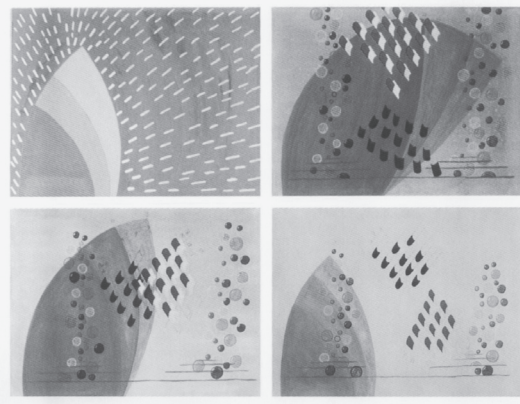
14. John C. Crawford, "Die glückliche Hand: Schoenberg's Gesamtkunstwerk", *Musical Quarterly* Vol. 60, 1974, pp. 583–601; Phillip Truman, "Synaesthesia and Die glückliche Hand", *Interface* Vol. 10, 1983, pp. 481–503.

악은 1930년대 이후 시각화된 음악(visual music)이라는 분야가 개척되는 데에 주요한 선례로 자리 잡게 된다. 음악을 시각화하려는 충동은 이와 같이 소리와 색을 연계하는 공감각적 표현으로 발현되었으며 이는 회화 이외의 매체에서도 추구되었다.

III. 음악의 시각화와 추상 영상예술

칸딘스키와 쇤베르크가 초기 추상작업에서 보여준 공감각의 활용은 이후 음악을 시각화하는 다수의 작가들에게 위대한 영감으로 작용한다. 특히 쇤베르크의 제자들은 시간성을 가진 매체인 음악을 추상적 시각물로 전이시키는 작업에 시간성을 보유한 또 다른 매체인 필름을 적극적으로 이용하였다. 1934년 쇤베르크가 미국으로 이주한 이후 쇤베르크의 여러 제자들이 도미했으며 그 중 몇몇은 공감각 예술에 대한 아이디어를 가지고 할리우드 영화계에 자리를 잡는다.¹⁵ 유럽과 달리 엄청난 자본력을 상업예술에 투자해준 1930-40년대의 할리우드는 쇤베르크 제자인 필름메이커들에게 공감각 혹은 음악의 시각화를 실험하기에 비옥한 토양이 되어주었다. 이 중 가장 두드러지는 작가로 오스카 피싱어(Oskar Fischinger)를 꼽을 수 있다. 피싱어는 1920년대 독일 실험영화계에서 일하다 추상미술을 퇴폐예술(degenerate art)로 규정하는 나치의 정책에 반발심을 갖던 중 할리우드 제작사들의 초청을 받아 1936년 미국으로 이주했다. 그가 월트 디즈니 스튜디오에 채용되어 만든 1940년 애니메이션 영화 <환타지아(Fantasia)>의 도입 시퀀스는 가장 대중적으로 알려진 시각화된 음악의 사례로 꼽힌다. 이 작품은 요한 세바스천 바하(Johann Sebastian Bach)의 <토카타

15. 특히 1930-40년대 할리우드는 독어권 유럽인들이 일하기에 유리한 조건에 있었다. 독일표현주의 필름 메이커들의 많은 수가 나치의 권력을 피해 미국으로 이민하여 할리우드에 자리잡게 되었기 때문이다. 또한 이와 비슷한 시기 바우하우스의 키네틱 아트 실험을 위해 필름을 매체로 활용하던 한스 리히터(Hans Richter)와 바이킹 에글링(Viking Eggeling) 등의 영화제작자들 또한 도미하면서 할리우드는 유럽 아방가르드 예술의 계보를 잇는 상업적 예술의 현장으로 활용된다. 특히 에글링은 1924년에 음악적 심상을 추상적 이미지의 영화로 만드는 시도를 선보이는데 <대각선 심포니(Diagonal Symphony)>가 그것이다. 이와 같은 실험이 피싱어의 시각적 음악 작품에 준 영향을 무시할 수는 없지만 이 작품을 공감각적 예술의 계보로 보기는 어려운 면이 있다. 왜냐하면 에글링은 그의 작품이 음악에 맞춰 움직이는 일러스트레이션으로 보기를 원치 않았기 때문에 작품에서 의도적으로 음악을 제거하였기 때문이다. 이지은 (2007, p. 320 참조).



도판 5. 오스카 피싱어, <판타지아
작업 스케치>, 1940, 유화.

(Tocatta)와 <디 단조의 푸가(Fugue in D Minor)>에 맞춰 추상적 형태가 춤추듯 움직이는 필름영상이다. 이 영상에서는 색면을 통해 음의 인상이 제공되고 있으며, 현악의 음가에 맞춰 노란 빛의 직선 형태가 화면을 가로지르며 나타나거나 음의 파동이 오케스트라의 합주에 맞추어 포물선 형태의 파동으로 시각화되는 등, 추상적 형태와 색이 음악과 완벽한 합일을 이루는 것을 볼 수 있다(도판 5).¹⁶ 그가 이 시기에 <판타지아> 작업을 위해 남긴 스케치를 보면 그가 칸딘스키의 음악적 영감을 갖는 추상회화를 의식하고 있음을 확인하게 된다 (도판 6). 이것은 그가 도록에서 뜯어낸 칸딘스키 회화 위에 월트 디즈니 만화책에서 오려낸 미키마우스와 미니마우스를 오려 붙인 콜라주 작업이다. 이는 피싱어가 칸딘스키가 제시했던 공감각적 회화와 <판타지아>가 갖고 있는 음악과 영상의 합일감이라는 면모 간의 접점을 발견하고 이를 적극적으로 오프닝 시퀀스에서 활용하려 했음을 보여준다. 칸딘스키의 공감각적 회화가 형태와 색을 통해 움직임의 제시하는 데에 그쳤다고 한다면 이제 피싱어는 영상기술의 도움을 받아 연속적 움직임(motion sequence)이 드러나는 키네틱한 화면을 만들어낸 것이다.

현대의 대중에게 <판타지아>보다는 덜 알려져 있지만, 이미 그는 디즈니에서 일하기 이전에 파라마운트 영화사 및 MGM에서도 당대 인기를 끌었던 추

16. <https://www.youtube.com/watch?v=zt9ly5THnbk> (2015년 5월 25일 접속).

도판 6. 오스카 피싱어, <판타지아
작업 스케치>, 1940, 콜라주.



상 필름을 만든 바가 있다. <시각적 시(Optical Poem)>(1937)는 그 중 하나로 시각화된 음악의 전형적인 사례를 보여준다. 이 작품에서는 추상적인 이미지들의 형태가 끊임없이 변용되는데 이 움직임은 프란츠 리스트(Franz Liszt)의 <제2 헝가리 광시곡(Second Hungarian Rhapsody)>의 음악과 완전한 동기화(synchronization)를 이룬다. 이 필름의 도입부에서 피싱어는 “우리 중 대부분에게 음악은 형태와 색의 무한한 정신적 이미지를 제시한다. 당신이 이제 보게 될 영상은 그러한 정서적 이미지를 시각적으로 전달하는 흥미로운 과학적 실험이다”¹⁷라고 천명함으로써 그의 영상작업이 음악의 심상을 시각으로 옮기려는 초기추상의 정신을 계승함을 드러낸다. 특히 점차적으로 변하는 음색(tonal effect) 부분에서 기하학적 형태가 위에서 아래로, 좌에서 우로 음색변화의 리듬에 맞추어 이동하는 장면과 헝가리풍 무곡에 맞추어 동그라미들이 공간속을 빙글빙글 돌며 춤추는 듯 한 형태를 보이는 장면은 공감각적 표현의 정수를 보여준다. 이 작품은 시각과 음악을 연계할 뿐 아니라 미술, 시, 음악, 영화의 각기 다른 다장르의 예술을 통합하고자 했다는 점이 흥미롭다. 피싱어의 총체예술적 실험은 다음 세대 작가들에게 영감을 불어 넣어주는데, 특히 1937년 아직 이십대 초반이던 존 케이지가 쇤베르크를 통해 피싱어를 알게 되어 <시각적 시>를 위한 음악을 쓰게 해달라 부탁했다는 일화는 주목할 만하다. 그는 케이

17. <https://www.youtube.com/watch?v=they7m6YePo> (2015년 5월 25일 접속).

지로 하여금 실제 작곡을 하게 하진 않았지만 그를 제자로 받아들여 <시각적 시>의 프로덕션에 참여시켜주었다. 1950년대에 신음악계, 전자음악계에서 케이지의 입지, 그리고 예술 장르간의 벽을 허문 네오 아방가르드 예술가로서의 그의 역할은 결국 이러한 쇤베르크의 공감각적 예술의 토양 위에서 자라난 것임을 드러내는 일화라 하겠다.¹⁸

1940년대에 이르러 피싱어를 비롯한 일군의 쇤베르크의 후예들은 음악을 시각화하기 위한 방책으로 새로운 테크놀로지에 탐닉하기 시작하는데, 그런 시도 중 두드러지는 것으로 다양한 색채 오르간의 개발을 꼽을 수 있다. 색채 오르간이란 기계적 혹은 전자기계적으로 소리나 음악을 시각 매체에 옮기게 하는 도구를 의미한다. 칸딘스키는 자신의 회화론 『예술에 있어 정신적인 것에 대하여』에서 가상의 색채 오르간을 언급하며 음악과 시각예술을 연동하고자 한 바가 있다. “색이란 키보드이고 눈은 해머(주: 피아노 내부의 현을 쳐 소리를 내는 나무 조각)이요, 영혼은 수많은 현을 가진 피아노다. 예술가란 악기를 연주하는 손이어서, 건반을 눌러 영혼에 울림을 만들어내는 것이다”¹⁹라는 구절은 은유적 의미에서는 청각예술의 심상의 영향을 받은 시각예술을 주창하고 있으며, 물리적으로는 공감각적 예술을 실천하기 위한 악기, 즉 색채 오르간을 언급하고 있는 것이다. 20세기 초 쇤베르크의 제자들은 이와 같은 개념을 구체화하여 오르간의 건반(에 해당되는 키)을 누를 때에 각각의 음에 지정된 색이 빛으로 조사되게 하는 기계를 만들어내게 되는데, 다시 말하자면 이것은 쇤베르크가 <행운의 손>에 적용한 음가-색상 차트를 표현할 하나의 악기를 만든 것으로 볼 수 있다.

피싱어는 루미그래프(Lumigraph)²⁰, 토마스 윌프레드(Thomas Wilfred)는 클라

18. William Morritz, *Optical Poetry: The Life and Work of Oskar Fischinger* (Bloomington: Indiana University Press, 2004)와 Richard H. Brown, “The Spirit Inside Each Object: John Cage, Oskar Fischinger and the Future of Music”, *Journal of the Society for American Music*, Vol. 6, Issue 01, February 2012, pp. 83–113 참조.

19. Wassily Kandinsky, *Concerning the Spiritual in Art*, translated by Michael T. H. Sadler (Whitefish, M.T.: Kessinger Publishing, 2004), p. 32.

20. 피싱어의 루미그래프는 1940년대 말 개발되고 1955년에 특허를 받았다. 피싱어는 오손 웰스(Orson Welles)의 머큐리 제작사(Mercury Productions)의 1964년 공상과학영화 <시간여행자들 (The Time Travelers)>의 제작을 위해 루미그래프를 대여해주었다. Kerry Brougher et al, *Visual Music: Synaesthesia in Art and Music Since 1900* (New York, N.Y.: Thames and Hudson, 2005), pp. 97–100.



도판 9. 매리 엘렌 뷰트와 오실로그래프.

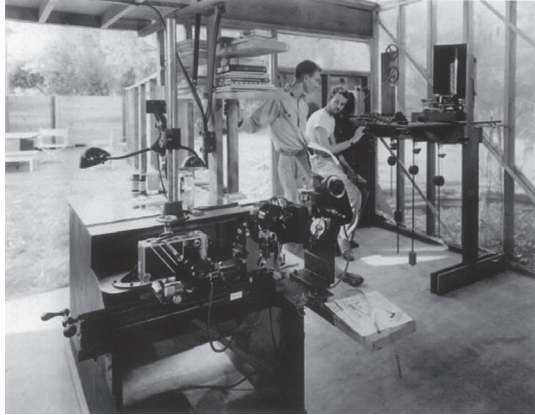
음파의 진동을 일차적으로 전류흐름으로 바꾸고 그 변화를 파상으로 보여지도록 하는 것으로, 현재 우리가 PC의 미디어 플레이어로 음악을 틀 때 나타나는 춤추는 전자이미지가 바로 오실로그래프로 만든 오실로그램(oscillogram)의 사례이다. 뷰트의 오실로그래프는 필름의 프레임을 하나하나 그리던 피싱어의 시각적 음악에서 한발 더 나아가 음가와 시각물을 즉각적으로 연동시키는 기구이며 공감각을 일으키는 자동기계인 셈이다.

또 다른 한편에서는 셀룰로이드 필름에 직접 채색하는 등 필름을 이용한 시각화된 음악의 실험 작업이 계속되었는데, 그중 특히 존 휘트니(John Whitney)와 제임스 휘트니(James Whitney) 형제의 테크놀로지 실험은 영화산업에서 활용하는 이미지 합성기 즉 신디사이저의 프로토타입으로 발전한다.²³ 이들 형제는 1940년부터 이미 8mm 필름으로 비구상 영상을 만들고 있었다. 존은 시각 프린터(optical printer)라는 것을 고안하여 흑백으로 찍은 영상을 뽑아내고 크기, 속도, 색을 다양하게 변형시킬 수 있는 기술을 선보였다. 제임스는 스텐실 기법을 이용하여 애니메이션지에 추상형태를 전사하였는데 그 프레임들을 연결한 결과 자연스럽게 부드럽게 움직이는 추상형태를 만들어낼 수 있었다. 존은 파리에서 체류하며 프랑스 음악가 겸 음악이론가인 르네 레보위츠

Brougher et al (2005), p. 112.

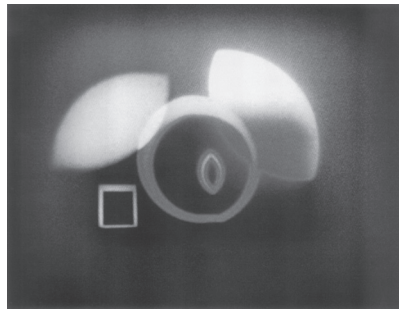
23. 앞 책, pp. 125-133.

도판 10. 펜듈럼을 이용해 신디사이저를 개발한 제임스 휘트니와 존 휘트니 형제.



(René Leibowitz)를 통해 쇤베르크의 12음 음악을 접하게 된다. 이 시기에 만든 8mm 필름 영상인 〈시각적 테마의 네 가지 변주곡(Twenty-Four Variations on an Original Theme)〉은 쇤베르크의 12음 조직법에 근거해 만든 것으로, 다양한 음의 도치, 군집, 역행, 대위법 등에 맞는 시각적 형태의 배열을 지정한 결과물이었다.

그들은 테크놀로지를 만끽하며 새로운 기계를 만드는 것을 즐겼는데 그 결과물로 펜듈럼(pendulum), 즉 추의 운동을 통해 소리를 만드는 시스템을 고안한다(도판 10). 이는 쇤베르크의 또 다른 제자인 음악가 에른스트 크르네크(Ernst Krenek)의 12음 음악에 영향을 받은 것이었다. 휘트니 형제의 펜듈럼 시스템은 소리를 합성한 초기 사례로, 그 결과물은 매우 정교한 것으로 평가받는다. 이 펜듈럼 시스템은 각기 다른 길이의 추에 각각 조정 가능한 무게를 걸어 이것을 카메라의 조리개에 와이어로 연결하는 것인데, 그렇게 함으로써 카메라는 그들의 움직임을 녹화하며 따라서 추의 움직임으로부터 소리를 만들어 채집할 수 있었다. 이 시스템



도판 11. 존 휘트니와 제임스 휘트니, 〈다섯 개의 필름연습〉, 1943, 필름.

을 통해 휘트니 형제는 전자력으로 만든 음을 4옥타브 범주까지 만들어 냈다. 이들은 1943년에 <다섯 개의 필름 연습(Five Film Exercise)>에서 이렇게 채집한 전자음악을 자신들이 만든 스텐실 이미지 작업에 얹어 시각과 음향이 긴밀한 관계를 이루도록 했다(도판 11).²⁴ 이 영상에서 들리는 음악적 톤과 소음(noise)이 바로 펜듈럼 시스템으로 채집한 소리이며 여기에 동기화된 기하학적 도형의 움직임은 결국 그 소리가 만들어지는 과정에서의 추의 움직임을 스텐실 작업을 통해 시각적으로 재해석한 것이다. 추의 움직임이라는 시각적 입력물이 음가로 해석되고 그것을 다시 다른 차원의 시각 결과물로 풀어냄으로써 시각화된 음악이 갖는 공감각성에 대한 패러디 혹은 쇤베르크 음악에 대한 오마주를 제작한 것으로 이해할 수 있을 것이다.

이와 같은 휘트니 형제의 시각화된 음악을 위한 발명품들은 할리우드의 특수효과를 위한 이미지 합성기, 즉 신디사이저(synthesizer)로서 상업적, 대중적으로 활용된다. 1958년에는 할리우드의 영화 디자인 감독인 사울 베스(Saul Bass)가 알프레드 히치콕(Alfred Hitchcock) 감독의 <현기증(Vertigo)> 영화를 위한 이미지 합성을 휘트니 형제에게 의뢰한다. 우리에게 잘 알려진 <현기증>의 오프닝 타이틀 시퀀스를 보면 크게 뜬 여자의 동공에서부터 시계반대방향으로 도는 나선형 도형이 떠오르다 점점 그 크기가 작아지고 다시 그 중심점으로 수축했다 새로운 나선형으로 피어오르기를 반복한다.²⁵ 이 도형의 움직임은 타이틀 음악이 진행됨에 따라 그 움직임을 함께하다가 음악이 끝나는 지점에서 사라지고 감독의 이름이 떠오르는 것으로 마무리 된다. 이와 같은 일련의 움직임은 시각화된 음악의 전통이 순수예술계 및 상업예술계에서 괴리된 특수한 사조가 아니라 당대의 문화에 깊숙이 받아들여진 예술의 형태였음을 반증하는 것이다. 특히 영화는 음향과 시각물이 함께 진행된다는 점에서 공감각적 예술, 그리고 시각적 음악을 발현하기 적합한 매체이다. 할리우드를 중심으로 쇤베르크와 그의 제자들이 활약하며 음악의 시각화 실험을 지속한 것은 결코 우연의 결과만은 아니었던 것이다.

24. <https://www.youtube.com/watch?v=kuZbgM8yxtY> (2015년 5월 25일 접속).

25. <https://www.youtube.com/watch?v=-DU0lVmBgsQ> (2015년 5월 25일 접속).

IV. 공감각적 예술이 미디어 아트에 미친 영향

시각적 음악은 당대 다양한 테크놀로지와 연계하여 앞서 언급한 일련의 작가 군들에 의해 일종의 전자음악으로 만들어진다. 1950년대에 그들의 예술은 아이러니컬하게도 쇠베르크가 떠난 유럽의 토양에서 새로이 회자되고 연구되고 있었다. 아방가르드 음악의 한 형태로 신음악(New Music)이 대두되면서 기존의 전통적 음악의 관습과 틀을 깨기 위한 방식으로 전자음악이 각광받기 시작한다. 1950년대 후기와 1960년대 초에 독일 쾰른에 전자음악의 실험을 본격화하는 스튜디오가 생겨 신음악가들의 관심을 모았다. 이 스튜디오는 서독라디오(Westdeutscher Rundfunk, 줄여서 WDR)가 운영하는 전자 음악 스튜디오(Studio für Elektronische Musik)였다. 이곳은 당대 음악실험의 중요한 센터로 작용했으며 이곳에 칼하인츠 슈톡하우젠(Karlheinz Stockhausen), 마우리오 카겔(Maurio Kagel), 지오르지 리게티(Guorgy Ligeti), 고트프리트 쾨닉(Gottfried Michael Koenig), 코르넬리우스 카르듀(Cornelius Cardew) 등의 작곡가들이 모여 토론하고 서로의 실험을 공유하며 독려했다. 말하자면 이 스튜디오는 전자 기술을 녹음할 기기나 사운드 제네레이터(sound generator)처럼 합성된 소리를 만들기 위한 기술적 도구와 기계들을 다양하게 구비하고 있어 당대 실험적 음악에 있어 중요한 장소였다. 소리를 만들고 조작하는 새로운 기술을 발전시키는 과정에서 그들은 물리학자이자 실험음악가 베르너 마이어 에플러(Werner Meyer-Epppler)의 <전자음 만들기(Electronic Sound Creation)>(1949)나 음악학자 프레드 프리버그(Fred K. Prieberg)의 <기술시대의 음악(The Music of the Technical Age)>(1956)등의 책을 교재 삼아 새로운 기계를 만들고자 했다.²⁶

1958년에서 1963년 사이, 시각적 음악이라는 주제 하에 비디오 아트의 태동에 결정적 계기를 마련할 인물이 이곳에서 연구를 하게 되는데, 그가 바로 백남준이다. 쇠베르크 음악의 진보성에 매료되어 도쿄대학교에서 12음계와 무조 음악의 미학에 관한 졸업 논문을 쓴 백남준은 쇠베르크의 음악을 더 배우기 위

26. 에디트 데커 필립에 따르면 마이어 에플러의 책은 전자음악가들에게 기술적 핸드북으로 활용되었으며 프리버그의 책은 전자음악에 있어서의 최근 동향을 훑고 미래 성향을 진단하는 역할을 하였다고 한다. Edith Decker-Phillips, *Paik Video* (Barrytown, N.Y.: Barry Town/Station Hill Press, Inc., 2010), p. 24.



도판 12. 오실로그래프를 티비 모니터에 띄운 백남준.

의 장르구별을 타파하고자 하였다. 그는 라디오와 텔레비전이 그것을 가능하게 할 기술매체라 확신했다. 이를 실천하기 위해 백남준이 스튜디오에서 관심을 가지게 된 물건은 다름 아닌 오실로그래프였다(도판 12). 그가 1963년 독일 부퍼탈에서의 첫 개인전《음악의 전시(Exposition of Music)》에서 선보인 오실로그래프는 매리 엘런 뷰트에게서 영감을 받은 것이다.

에디트 필립 데커 등의 연구에서는 백남준이 벤 라포스키(Ben Laposky)라는 미국인 수학자의 오실론에서 영감을 받았다고 주장한다.²⁷ 라포스키는 1946년부터 광학 펜듈럼 시스템을 이용해 리사주 커브(Lissajous Curve)를 그리는 작업을 시작했다.²⁸

이듬해 1947년에 『파퐁러 사이언스(Popular Science)』지에서 본 아티클을 기반으로 카토드 레이 오실로스코프(cathode ray oscilloscope)을 응용, 1950년 싸인파 발생기와 그 외 여러 전기전자 서킷을 활용하여 브라운관에 추상적 패턴을 그리는 기술을 고안했다. 그는 화면에 보여지는 전기 진동을 다시 사진으

해 1956년에 독일로 가게 된다. 유학생생활을 시작하며 그는 곧 동시대의 진보적 음악은 아방가르드 음악계에서 찾아야한다는 판단 하에 신 음악 관계자들과 네트워크를 형성하고 결국 전자 음악 스튜디오로 가게 된다. 1958년에 다름슈타트의 여름학교(Darmstadt International Summer Course for New Music)에서 만난 존 케이지의 선불교 사상에 근거한 예술에 감화를 받은데다 앞서 언급한 전자음악가들과 생각과 기술을 공유하면서 백남준은 점차 새로운 기술을 통해 예술에 있어서

27. Decker-Phillips (2010), p. 64.

28. 리사주커브란 수학적으로 두 축을 가지고 매개변수에 의해 정의되는 곡선을 말한다.

로 찍어 기록하고 여기에 따로 색 필터로 채색작업을 하기도 했다. 이 사진들은 1952년 『스크립타 매스매티카(Scripta Mathematica)』라는 학술지에 실려 공식적으로 알려지게 된다. 후일 라포스키는 자신이 만든 추상패턴이 음파에서 시작되므로 음악적 면모를 가졌으며 실용적 패턴이 아니라 추상미술의 한 종류라 주장하기는 하지만, 그를 아직 본격적인 의미에서의 음악의 시각화를 실험한 작가라고는 볼 수 없다. 이런 의미에서 백남준의 텔레비전 아트의 발명에 직접적으로 영향을 미친 것은 쇤베르크의 후예들이 보여준 시각적 음악으로서의 오실로그래프 쪽이라 보는 것이 옳을 것이다. 백남준은 오실로그래프의 카토드 레이 튜브 모니터에 맺히는 상을 사진 찍어 필름화하는 애니메이션 기법에서 한발 더 나아가 텔레비전라는 카토드 레이 튜브 화면으로 오실로그래프를 옮기는데 성공한 것이다.

백남준의 음악의 시각화를 위한 매체와 테크놀로지 실험은 여기서 그치지 않는다. 그는 소리와 이미지를 전자적으로 합성할 수 있는 기계를 직접 고안하였는데, 이것은 휘트니 형제의 신디사이저가 음향과 이미지를 따로 녹음녹화 후 합치는 것에서 진일보한 형상을 보여준다. 1963년 전시 이후 그는 음향과 움직이는 전자영상을 콜라주 하겠다는 아이디어에 관심을 기울이게 된다. 그는 이 시기에 후일 만들게 될 백-아베 신디사이저(Paik-Abe Synthesizer)의 프로토타입이 되는 워블레이터(wobbulator)를 만든다. 워블레이터란 일종의 조작된 텔레비전(prepared television)²⁹으로 사용자로 하여금 텔레비전 모니터 상의 비디오 이미지를 왜곡 혹은 변형시킬 수 있게 하는 기계이다. 이런 조작가능성은 기존의 텔레비전 흑백 리시버에 여분의 요크(yoke, 자기회로를 형성하는 철심과 코일)를 덧대고 소리에서 기인하는 시그널을 적용하거나 발전기를 요크에서 직접 기능시킴으로서 만들어 낼 수 있다. 이렇게 만들어진 기기는 모니터 가용성을 위해 변용된 리시버이기 때문에 모든 화면의 왜곡과 변용은 방송 시그널에 가해진다. 혹은 기기 자체가 하나의 모니터로 사용될 경우 녹화 혹은

29. 존 케이지가 피아노의 현과 현 사이에 지우개, 볼트 등의 사물을 끼워 소리를 변조시키는 조작된 피아노(prepared piano)를 고안했던 것에서 착안하여 백남준은 텔레비전의 기계 내부서킷에 변용을 가하여 화면을 변용시킬 수 있는 기기를 발명한 것이다.

생방송의 소스인 이미지에 변용을 가할 수 있다.³⁰ 이런 기계를 만드는 과정에서 백남준은 비디오에 단순히 왜곡을 주는데서 그칠 것이 아니라 비디오 테입 위에 직접 편집을 가능케하는 기계를 만들겠다는 포부를 키우게 된다. 이를 위한 기술력이 부족했던 그는 이듬해 도쿄 방송국(TBS)에서 일하고 있던 일본인 엔지니어 아베 슈야의 테크놀로지를 빌어 자신의 신디사이저를 기획하기에 이른다(도판 13).³¹

나는 7개의 다른 소스를 동시에 실제 시간(real time)으로 편집 가능한 건반을 만들고 싶다. 내게 든 첫 생각은 7개의 카메라로 7개의 소스를 찍어 하나의 스위치테이블에서 일시에 쉼을 수 있는 기계이다. 그 기계는 두 개의 장비로 이루어지는데, 하나는 즉각적으로 믹싱할 수 있는 건반이고 다른 하나는 적외선 빨강에서 자외선까지 색을 변조시킬 수 있는 작은 다이얼이다. 조작자는 색을 바꿀 수 있다. 7개의 카메라는 각기 하나의 색을 촬영한다. 하나의 카메라가 빨강만을 찍고 다른 카메라는 파랑만을, 세 번째 카메라는 이 색 혹은 저 색을 찍는 식이다. 일곱 무지개 색이 거기에 있다. 감상자가 보게 되는 것은 결국 믹싱에 달려있다.³²

라는 그의 설명에서 그가 신디사이저를 만들 때 염두에 둔 두 가지 주안점을 확인할 수 있다. 하나는 시각효과와 음향을 함께 편집할 수 있는 비디오 기계여야 한다는 것, 다른 하나는 비디오 테이프 자체를 편집할 뿐 아니라 이미지의 색상을 마음껏 바꿀 수 있어야 한다는 것이었다.

백-아베 신디사이저는 시각 특수효과를 위한 단순한 도구가 아니라 음악가

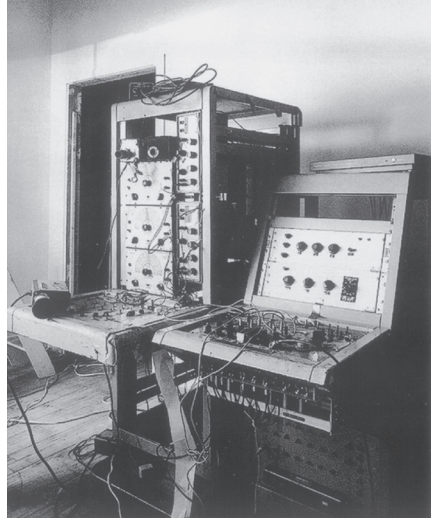
30. <http://www.experimentalvcenter.org/raster-manipulation-unit-operation-and-construction> 참조 (2015년 5월 25일 접속).

31. 2009년 백남준아트센터와의 인터뷰에서 아베 슈야는 1963년 백남준과 처음 만난 때를 기억하며 백남준이 스스로 비디오 녹화기를 만들려다 실패했다 했음을 말한 바 있다. 백남준아트센터, 백남준아트센터 총체미디어 연구소 편저, 『백남준의 귀환』, 백남준아트센터, 2010, pp. 318-319; 1970년에 쓴 에세이에서 백남준은 아베 슈야의 기계공학적 탁월성에 감사하면서 자신의 위대한 멘토로 소개한다. Nam June Paik, "Video Synthesizer Plus: California/New York/Boston", *Radical Software* No. 2, 1970; reprinted in Rosebush, ed., *Nam June Paik: Video in Videology 1959-1973* (Syracuse, N.Y.: Everson Museum of Art, 1997), p. 59. 실제 백남준이 아베 슈야와의 합작 실험 하에 백-아베 신디사이저를 처음 완성하는 것은 1969년에 되어서야 이루어진다. 1963년 두 사람의 첫 만남 이후 비디오 신디사이저를 고안하기 위한 엔지니어링 보조를 꾸준히 받지만 그것을 실현할 편당을 받지 못한다. 1968년 백남준이 보스턴의 WGBH-TV방송국에 레지던트 작가가 되면서 방송국 사장에서 비디오 신디사이저의 중요성을 설명하고 아베를 미국으로 데려와 기계를 함께 만들 금전적 보조를 받아내는 데에 성공한다. 그 결과 백-아베 신디사이저의 첫 모델이 만들어질 수 있었다.

32. Decker-Philips (2010) p. 152.

백남준이 창작한 시각적 음악을 위한 도구였다. 1965년, 신디사이저를 구상하면서 쓴 에세이에서 그는 다음과 같이 밝힌다.

나는 뉴욕시에 전자 색상 텔레비전 스튜디오를 열고 싶다. 그렇게 되면 (...) 텔레비전 카메라를 통한 전체비디오 시그널의 자가 프로그램화랄지 전자 음악과 전자텔레비전의 결합, 혹은 가능하다면 텔레비전과 컴퓨터 및 50채널 데이터 녹음/녹화기의 결합 등의 더 복잡한 기술 실험이 가능해질 것이다. 나는 (...) 음악 콘서트를 위해 소형의 전자 텔레비전을 만들어 음악을 손쉽게 휴대하고 콜라주하게 하려는 것이다.³³



도판 13. 백남준, 〈백 아베 신디사이저〉, 1972년 모델, WNET/Thirteen 스튜디오, 뉴욕.

이 글에서 우리는 그의 신디사이저란 다양한 소스를 동시에 편집할 수 있는 도구인 동시에 그것이 어디까지나 음악 이벤트를 위한 도구, 즉 시각화된 음악을 위한 기기임을 확인할 수 있다. 특히 음악을 위한 시각화를 위한 도구를 활용하는 이러한 백남준의 방법이 공감각적 예술에서 직접적으로 기인함은 그가 다음해에 쓴 다음의 글에서 확인할 수 있다.

전자 신디사이저로 편집된 공감각적 예술은 극장 등의 장소에 설치될 수 있다. 큰 극장이나 오페라 하우스에서 당일의 레퍼토리나 연주되는 음악 진행에 맞추어 로비 디자인을 바꿀 수 있을 것이다. 조종 가능한 전자 색상관이 들어있는 대형 브라운관 벽이 이런 용도로 프로그래밍 될 수 있다.³⁴

이 발언을 통해 그는 신디사이저 개발의 뿌리가 공감각적 예술에 있음 스스로 언급하고 시각적 음악과의 연관성을 적극적으로 천명했다. 백남준의 공감각적 음악에 대한 탐구가 계속될수록 그는 과학과 테크놀로지에 대한 지식

33. Nam June Paik, "Project for Electronic Television", 1965 in Rosebush (1997) p. 90에서 재인용.

34. Nam June Paik, "Untitled", 1966, in *Flykingen Bulletin* (Stockholm: Fylkingen, 1967).



도판 14. 백남준과 저드 아쿨트, 〈비틀즈 일렉트로닉스〉, 1966-1969, 싱글채널 비디오.

이 그것을 가능케할 기계를 만들 수 있게 하리라 확신했다. 미술과 음악 사이, 그리고 예술과 테크놀로지 사이의 가교로서의 본인의 입지를 명확히 알고 있던 그는 “미술사와 음악사는 그간 불가분의 관계에도 불구하고 너무 오랫동안 분리되

어 존재해왔다. (...) 모든 예술의 장르가 하나로 통합될 수 있다면 (...) 예술의 다영역에 대한 연구 또한 자격이 되는 탐구자에 의해 통합되어야 하며 (...) 그 탐구자는 본인의 장르의 전문가이면서 동시에 주변 영역에 대한 완벽하게 정통하고 잘 숙달된 지식을 가져야 한다.”라면서 본인이 바로 그 탐구자임을 표명한 바 있다.³⁵ 마치 쇠베르크가 〈행운의 손〉에서 극의 상황과 분위기에 맞는 색상의 빛을 무대 위에 조사하였던 것처럼, 백남준은 신디사이저로 편집된 영상을 음악연주장에 설치한 브라운관을 통해 상영하고자 꿈꾼 것이다. 따라서 백-아베 신디사이저의 본질은 ‘공감각적 예술을 위한 악기’라는 점이 재확인된다.

이 주장은 그가 백-아베 신디사이저를 시각적 음악을 위한 콘서트에서 처음으로 사용했다는 점을 통해 더욱 강화된다. 백남준이 신디사이저를 공식적으로 사용한 첫 사례는 1970년 8월 1일 WGBH 방송국에서 방영한 〈비디오 코뮌-비틀즈의 시작과 끝(Video Commune-The Beatles from Beginning to End)〉(도판 14)에서이다. 백남준은 비틀즈 음악에 맞춰 색과 추상형태가 퍼포먼스를 이루는 장장 4시간짜리 비디오 작업을 만들어냈다.³⁶ 여기서는 비틀즈 메들리가 생방송으로 방송되는 동시에 아베 슈야와 일반 방청객들이 신디사

35. Nam June Paik, “Norbert Wiener and Marshall McLuhan”, in Rosebush (1997), pp. 27-29.

36. 백남준아트센터, 백남준아트센터 총체미디어 연구소(편), 『백남준의 귀환』, 백남준아트센터, 2010, pp. 320-321.

이저를 직접 조작했다. 조작자들은 그 자리에서 즉각적으로 기존 비디오 이미지를 변형하고 움직이는 비디오 시그널 위로 여러 색을 편집해 넣을 수 있었다. 또한 그들은 신디사이저로 외부 소스를 삽입하여 추상패턴인 리사주 커브(lissajous curve)를 화면에 덧입히기도 했는데, 그것은 음악에 맞춰 화면 속에서 끊임없이 사라졌다 되살아남을 반복했다. 마치 액체화된 듯 이미지가 끊임없고 매끄럽게 다른 이미지로 변형되는 위로 밝은 색이 끼어어지듯 나타나는 모습은 결국 일반 방청객 조작자들이 연주하는 시각화된 음악이었다.

앞서의 사례들을 통해 백남준이 일군 비디오 아트라는 분야가 상당 부분 음악을 시각언어로 풀어내려는 충동의 결과물, 즉 시각화된 음악의 역사 속에서 이해되어야 함을 확인하게 된다. 이에 본고는 비디오 아트의 출발지를 필름 실험의 연장으로 보거나 인체활동을 비디오 카메라로 찍으려는 시도로 보는 단순화된 시각에서 벗어나 청각과 시각의 공감각적 예술 실험의 한 조류로 살펴볼 대안적 역사를 제안하고자 하였다.

V. 나가는 말

칸딘스키와 쇤베르크에 의해 본격적으로 예술영역 내에서 논의되던 공감각적 예술은 추상미술의 역사에 있어 중요한 영향을 미쳤다. 그런데 추상미술의 역사는 오랜 동안 그린버그적 형식주의자들에 의해 호도되어 왔다. 그린버그는 「더 새로운 라오콘을 향하여」를 통하여 문학에 종속되어 재현에 연연하던 회화가 점차 고유 장르의 순수성을 찾는 것을 회화의 진보 과정이라고 주장했다. 그에게 추상미술은 회화에 있어 삼차원 환영적 공간의 점진적 축소 과정 즉, 매체 특정성(medium specificity)의 발전적 모델의 궁극적 결과물이었다. 그런데 흥미로운 점은 그린버그 스스로 이러한 추상미술의 근원에 음악과의 연관관계가 있음을 밝히고 있다는 사실이다. 그는 음악이 비모방적 성격으로 인해 문학에 기대지 않은 순수성을 갖춘다는 점에 주목하고 바로 이러한 형식(음악의 암시성과 같은 효과가 아니라) 회화가 배워야 할 점이라 주장했다. 그러나 이러한 주장은 결국 음악과 시각예술이 접점을 확인시켜주는 모순을 갖는다.

칸딘스키와 쇤베르크의 예술세계는 기존의 추상미술에 대한 형식주의자들

의 시각에 균열을 가한다. 이러한 균열은 새로운 예술매체를 사용하여 추상작업을 하는 예술가들을 이해하기 위해 새로운 궤적이 쓰여야 할 이유가 된다. 이에 본고는 직, 간접적으로 쇤베르크에게 음악을 사사받은, 그러나 미술사에서 상대적으로 덜 조명을 받아온 일군의 작가들이 음악적 은유의 시각화와 공감각적 예술 실험을 가능케 한 예술적, 기술적 혁신에 힘입어 현대 및 동시대 미술에 있어 유의미한 조류를 형성했음을 밝히고자 했다. 20세기 후반부에 이르러 이는 필름을 통한 다양한 영상 실험을 가능하게 하였으며 그것이 텔레비전 및 비디오라는 신매체의 발생과 맞물리면서 비디오 아트의 태동을 가능케 하였다. 공감각적 예술과 시각화된 음악은 미술사의 변방에 존재하다 사멸한 것이 아니라 오늘날 다양한 새로운 매체를 예술의 범주로 수용하게 하는 주요한 연결고리로 작용하고 있다.

■ 주제어

초기추상(abstraction), 시각화된 음악(visual music), 공감각(synaesthesia), 색채 오르간(color organ), 오실로그래프(oscillograph), 백-아베 신디사이저(paik-abe synthesizer), 바실리 칸딘스키(Wassily Kandinsky), 아놀트 쇤베르크(Arnold Schönberg), 오스카 피싱어(Oskar Fischinger), 메리 엘런 뷰트(Mary Ellen Bute), 백남준(Nam June Paik)

투고일	2015년 4월 29일	심사일	2015년 5월 7일	게재확정일	2015년 5월 12일
-----	--------------	-----	-------------	-------	--------------

참고문헌

- 백남준아트센터 총체미디어 연구소 편저, 『백남준의 귀환』, 백남준아트센터, 2010.
- 윤난지, 「제임스 M. 윗슬러 미술의 추상성」, 『현대미술사연구』, 제1집, 1991, pp. 3-27.
- 윤익영, 「19세기 프랑스 회화에 음악적 테마가 끼친 영향: 쿠르베, 마네의 경우」, 『현대미술사연구』, 제13집, 2009, pp. 235-270.
- 오스카 피싱어, 영화 〈환타지아(Fantasia)〉(1940)의 도입 시퀀스. <https://www.youtube.com/watch?v=zt9iy5THnbk> (2015년 5월 25일 접속).
- _____, 〈시각적 시〉(1937). <https://www.youtube.com/watch?v=they7m6YePo> (2015년 5월 25일 접속).
- 이지은, 「음악, 소음, 그리고 침묵: 현대미술에서의 소리」, 『현대미술사연구』, 제22집, 2007, pp. 313-343.
- 존과 제임스 휘트니, 〈다섯 개의 필름 연습〉(1943). <https://www.youtube.com/watch?v=kuZbgM8yxtY> (2015년 5월 25일 접속).
- _____, 영화 〈현기증〉의 오프닝 타이틀 시퀀스(1958). <https://www.youtube.com/watch?v=-DU0IVmBgsQ> (2015년 5월 25일 접속).
- Boemer, Konrad(ed.) *Schonberg and Kandinsky: An Historic Encounter*, New York, N.Y.: Routledge, 1997.
- Brougher, Kerry et al. *Visual Music: Synaesthesia in Art and Music Since 1900*. New York, N.Y.: Thames and Hudson, 2005.
- Brown, Richard H. "The Spirit Inside Each Object: John Cage, Oskar Ficschinger and the Future of Music", *Journal of the Society for American Music*, Vol. 6, Issue 01, February 2012, pp. 83-113.
- Burkhart, Charles. "Schoenberg's Farben: An Analysis of Op. 16, No. 3", *Perspectives of New Music*, Vol. 12, No. 1/2, Autumn, 1973-Summer, 1974, pp. 141-172.
- Crawford, John C. "Die glückliche Hand: Schonberg's Gesamkunstwerk", *Musical Quarterly*, Vol. 60, 1974, pp. 583-601.
- Decker-Phillips, Edith. *Paik Video, Barrytown*, N.Y.: Barry Town/Station Hill Press, 2010.
- Dickerman, Leah et al. *Inventing Abstraction, 1910-1925: How a Radical Idea Changed*

- Modern Art*, New York, N.Y.: The Museum of Modern Art, 2013.
- Eskilson, Stephen. "Thomas Wilfred and Intermedia: Seeking a Framework for Lumia", *Leonardo*, Vol. 36, Number 1, February 200, pp. 65-68.
- Experimental Television Center; <http://www.experimental-tv-center.org/raster-manipulation-unit-operation-and-construction> (2015년 5월 25일 접속).
- Kandinsky, Wassily. *Point and Line to Plane*, Minola, N.Y.: Dover Publications, 1979.
- "Mary Ellen Bute, Film Maker", *New York Times*, October 19, 1983.
- Morritz, William. *Optical Poetry: The Life and Work of Oskar Fischinger*. Bloomington, IN: Indiana University Press, 2004.
- Paik, Nam June. "Untitled", 1966, in *Flykingen Bulletin*, Stockholm: Fylkingen, 1967, Unpaged.
- Rosebush, Judson(ed.) *Nam June Paik: Video in Videology 1959-1973*. Syracuse, N.Y.: Everson Museum of Art, 1997.
- Spalding, Francis. *Roger Fry: Art and Life*, Berkeley and Los Angeles: University of California Press, 1980.
- Truman, Phillip. "Synaesthesia and Die glückliche Hand", *Interface* Vol. 10, 1983, pp. 481-50.
- Vergo, Peter. *The Music of Painting*. New York, N.Y: Phaidon Press, 2010.
- Whistler, James McNeil. "Letter to the World, 22 May 1878"; reprinted in Whistler, *The Gentle Art of Making Enemies*, Minola and New York: Dover Publications, 1967.

Abstract

Visualization of Music:

Synaesthesia and Schönbergian Genealogy in Visual Art

Gyungeun Oh

The paper illustrates the influence of musical analogy on abstract art and the significance of synaesthesia in modern to contemporary art by charting the history of visual music. One of the forerunners to visualize the aesthetic purity of music was Wassily Kandinsky, who shared a common interest and understanding of synaesthesia with the composer Arnold Schönberg in the early 20th century. In the process of achieving a pictorial form of music, Kandinsky produced the first abstract painting in the history. Schönberg introduced a visual aid for his music to couple the two different genres of art. Their groundbreaking methods of creativity led to the birth of visual music. In the following generation, a number of Schönberg's disciples intensified the experiment of visualizing auditory stimulation with the help of technology and the newly found medium of film on the soil of 1930's Hollywood film industry. The Schönbergian genealogy of pursuing synaesthetic art with technological advances continues into the later part of the 20th century, which led to the discovery of video art. The history of visual music based on synaesthesia is significant in that it offers an alternative to the formalist trajectory of abstract art, which interprets it as a result of infinite reduction for medium specificity, and in turn it reveals the connection between early abstraction and new media art.