

박 사 학 위 논 문

전자음악의 예술적 정의와
지향성 연구

지도교수 김 준

동국대학교 영상대학원 멀티미디어학과
김 영 민

2025

박사학위논문

전자음악의 예술적 정의와 지향성 연구

김영민

지도교수 김준

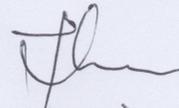
이 논문을 박사학위논문으로 제출함

2024년 12월

김영민의 음악박사(컴퓨터음악) 학위 논문을 인준함

2025년 1월

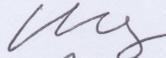
위원장 정진현



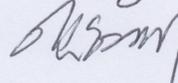
위원 이종훈



위원 남언정



위원 김혜지



위원 김준



동국대학교 영상대학원

목 차

I. 서론	1
1.1 연구의 필요성	1
1.2 선행 연구 조사	6
1.3 연구의 범위 및 방법	9
II. 전자음악 미학을 위한 예술의 특징 연구	21
2.1 유형적 예술의 고전적 정의	21
2.2 무형적 예술의 고전적 정의	26
2.3 테크네(techne)	29
2.4 근대의 예술	33
2.5 전자음악의 예술적 정의를 위한 조건	38
2.5.1 필요조건과 충분조건	40
III. 전자음악을 위한 소리의 연장과 기술의 역할	46
3.1. 전자음악을 위한 소리의 관념	46
3.1.1 자연적인 소리	47
3.1.2 소리의 연장(extension)	49
3.2. 전자음악에서 기술의 역할	53
3.2.1 발터 벤야민과 기술	58
3.2.1.1 전자음악과 집합체의 신경감응 적용	64
3.2.1.2 전자음악의 아우라(aura)	68
3.2.2 에드가 바레즈의 소리 덩어리와 기술	74

3.2.3	마르틴 하이데거의 탈은폐와 전자음악	83
IV.	전자음악의 표현과 감각	90
4.1	전자음악의 표현	90
4.1.1	톨스토이의 표현론	91
4.1.2	콜링우드의 표현론	95
4.1.2.1	예술과 비예술	95
4.1.2.2	감정의 표현	98
4.1.2.3	표현의 개별화	101
4.2	전자음악과 소리의 감각(sense)	106
4.2.1	감각의 분석	106
4.2.2	감각의 분석을 위한 사고(思考)	111
4.2.3	피에르 쉐퍼와 소리 객체(sound object)	112
4.2.3.1	The Four Listening Mode	113
4.2.3.2	네 가지 듣기 모드의 기능	116
4.2.3.3	주관적 / 객관적 그리고 추상 / 구체	118
4.2.3.4	Reduce Listening	125
V.	전자음악의 형식과 내용	130
5.1	전자음악의 형식	130
5.1.1	한슬릭의 형식주의 배경	134
5.1.2	전자음악의 특수하게 음악적인 것	137
5.1.3	소리와 소리의 관계	147
5.1.3.1	모노하(もの派)	148

5.1.3.2 몽타주(montage)	164
5.2 전자음악의 내용	179
VI. 결 론	185
참 고 문 헌	196
ABSTRACT	204

<표 목차>

<표-1> 연구 방법	19
<표-2> 고대 그리스 예술과 근대 이후 예술의 차이점	36
<표-3> 연장에 의한 소리 공간의 변화	51
<표-4> 제1기술과 제2기술의 차이점	62
<표-5> 전자음악에서 기술에 의한 인간과 소리의 관계 재정립	65
<표-6> 집합체의 신경감응을 접목한 소리와 소리의 관계 재정립	67
<표-7> 에드가 바레즈의 <Ionisation>에 사용된 악기 리스트	78
<표-8> 콜링우드의 표현 과정	100
<표-9> 느낌과 사고의 차이점	107
<표-10> 네 가지 듣기 모드와 기능	116
<표-11> 네 가지 듣기 모드의 subjective / objective 분류	118
<표-12> 인간의 감각을 중심으로 네 가지 듣기 모드 분류	119
<표-13> 소리의 발현적 지시성을 중심으로 하는 네 가지 듣기 모드 분류	120
<표-14> 자연적인 소리 듣기와 창조된 소리 듣기의 차이점	124
<표-15> 콜링우드와 한슬릭의 주장 비교	132
<표-16> Apple Music에서 류이치 사카모토에 대한 설명 발췌	141
<표-17> 현상학과 모노하, 류이치 사카모토의 철학 비교	155
<표-18> 류이치 사카모토의 <Walker> 타임라인	157
<표-19> 류이치 사카모토의 <Disintegration> 타임라인	170

[그림 목차]

[그림-1] 루이지 루솔로의 인투나리모리(Intonarimori)	14
[그림-2] 마르셀 뒤샹의 <샘>	39
[그림-3] 제2기술에 의한 아우라의 상실	70
[그림-4] 전자음악이라는 제2자연과 아우라의 생성 과정	73
[그림-5] 에드가 바레즈가 주장한 소리 덩어리(sound masses)	74
[그림-6] 전자음악의 ‘집합체의 신경감응’, step-1	75
[그림-7] 에드가 바레즈의 <Ionisation> 악기 배치도	79
[그림-8] <Ionisation>의 소리 덩어리	79
[그림-9] 소리 덩어리의 조합에 의한 아우라의 형성	81
[그림-10] 전자음악의 ‘집합체의 신경감응’, step-2	82
[그림-11] 탈은폐의 의미와 전자음악의 탈은폐 과정	89
[그림-12] 전자음악의 표현	104
[그림-13] 전자음악에서 감각과 표현의 과정	110
[그림-14] 전자음악의 Reduce Listening 과정	128
[그림-15] <Glacier>의 인트로 파트 배음 구조	144
[그림-16] <Glacier> 빙하 동굴에서의 종소리와 신디사이저 패드의 배음 구조	145
[그림-17] 이우환의 <관계향>	149
[그림-18] 이우환의 <관계향> (The Kiss)	149
[그림-19] <Walker>의 시작 부분 배음 구조(No.1)	158
[그림-20] <Walker>에서 류이치 사카모토의 걸음 소리(No.2)	159
[그림-21] <Walker>의 종소리(No.3)	160

[그림-22] <Walker>의 Pad2에 AM이 적용된 후 배음과 음량의 변화	161
[그림-23] <Walker>에서 소리 모노의 분절	162
[그림-24] <Walker>에서 소리 모노의 마지막 결합	163
[그림-25] <Disintegration>의 시작 부분(No.1)	171
[그림-26] <Disintegration>의 저음역 피아노 현 긁는 소리	172
[그림-27] <Disintegration>의 중음역 피아노 현 긁는 소리	173
[그림-28] <Disintegration>의 고음역 피아노 현 긁는 소리	174
[그림-29] 시간을 중심으로 하는 인간의 언어 구조	181
[그림-30] 영화 <Arrival>에서 시간을 초월한 외계인의 언어	181
[그림-31] 전자음악의 완결된 구조	183
[그림-32] 전자음악의 제작 과정	190

I 서론

1.1 연구의 필요성

예술에 대하여 이야기 할 때 사람들은 보편적으로 미(beauty), 즉 아름다움을 기준으로 두고 이야기한다. 일반적으로 예술은 아름다워야 하고 인간이 만든 아름다운 산출물이다. 또한 예술은 편하고 쉬운 접근이 가능해야 한다고 생각하는 경향이 많다. 특히 대중예술은 이러한 아름다움과 쉬운 접근을 모두 가지려고 노력한다. 대중예술의 장르 중 하나인 대중음악은 많은 대중에게 쉬운 접근을 허용해야 큰 인기를 끌 수 있어 점점 더욱 쉽고 간단한 방식으로 작품이 만들어지고 있다. 이 논문을 작성하고 있는 필자 역시 대중음악을 오랫동안 만들었던 경험에 비추어 볼 때 따라 부르기 쉽고 기억하기 편한 작품을 만들기 위해 정말 많은 애를 쓰고 있다. ‘멜로디가 이쁘다’, ‘화성이 화려하고 리듬의 그루브가 좋다’라는 말을 들어야 좋은 대중음악으로 평가받는다. 가수나 제작사는 앞에서 설명한 좋은 대중음악이 되기 위한 요소들이 가득하고, 기획 의도에 맞으며 어렵지 않게 관객들의 인상에 쉽게 각인이 되는 음악을 대중음악 작곡가들에게 요구한다. 그리고 이러한 쉽고 아름다운 음악적 요소들을 통해서 직관적인 감정이 관객들에게 전달되기를 바란다. 또한 그 음악을 통해 표현하고자 하는 기획 의도와 주제를 많은 대중이 쉽게 공감하고, 그 음악을 부르는 가수와 같은 감정을 관객들도 가지길 원한다. 이는 대중음악이 가지는 가장 중요한 가치이다. 아티스트와 관객과의 소통, 혹은 음악을 통한 감정, 주제의 공유를 통해 대중음악은 예술로서

가치를 가지게 된다. 하지만 필자가 지금부터 얘기하려고 하는 전자음악의 경우에는 이러한 대중예술이 가지고 있는 아름다움과 예술적 가치와는 추구하는 지향점이 매우 다르다.

전자음악은 일반적인 클래식 음악이나 대중음악처럼 음악의 3요소¹⁾인 선율과 화성, 리듬을 중심으로 만들지 않는다. 우리가 일상에서 감각하고 있는 소리부터 시작하여 일상의 소리를 기술을 통해 바꾸는 변조된 소리, 그리고 사운드 신디사이저를 통해 새롭게 창조되는 다양한 소리를 사용하여 작품을 제작한다. 소리를 중심으로 음악을 만든다는 것은 소리의 3요소²⁾ 중에 음색(timbre)을 사용한다는 것을 의미한다. 물론 음악의 3요소를 사용하여 만드는 기존의 음악들 역시 악기의 음색이 중요하지만 음색은 우선순위에서 밀려나 있다. 반대로 전자음악은 음색이 가장 중요한 중심 요소가 되며 음악의 3요소는 부차적인 요소로 사용된다. 전자음악 작곡가는 음색을 가지는 다양한 잠재적 가능성을 활용하여 새로운 음악적 표현법을 창조한다. 이러한 전자음악의 새로운 표현법은 전통적인 음악적 표현법에 익숙한 대중들에게는 매우 낯선 방식이다. 그렇기에 대중들은 전자음악의 형식을 이해하기 어려워하며 동질감을 느끼기 힘들어한다. 사실 전자음악을 창작하는 작곡가 역시 항상 새로운 음색을 마주해야 하고 정해진 형식도 없는 상황이기 때문에 매우 낯선 방식으로 작품을 제작한다. 여기서 우리는 ‘그렇다면 작품을 제작하는 작가와 작품을 듣는 대중에게 낯선 방식인 이 전자음악은 과연 예술인가?’라는 질문을 던지게 된다. 대중적으로 이해하기도 어렵고 쉽게 따라 부를 수 있는 멜로디가 있는 것도 아니기 때문이다. 즉 우리가 대중음악에서 얘기하고

1) 음악의 3요소 : 선율(melody) / 화성(harmony) / 리듬(rhythm)
2) 소리의 3요소 : 음량(amplitude) / 음고(pitch) / 음색(timbre)

있는 예술적 기준을 그대로 이 전자음악에도 적용한다면 ‘좋은 예술적 평가를 받을 수 있을 것인가?’ 하는 의문을 가지게 된다. 필자 역시 전자음악을 연구하고 작품을 제작하면서 느꼈었던 어려움 중 하나가 ‘나 스스로 이 작품을 이해하고 있는가?’였다. 전통적 음악 제작 방식을 통해 작품을 제작하였고 그 방식으로 생계를 유지하고 있기에 낯선 전자음악의 형식에 스스로 의문을 품은 것이다.

다른 한편으로 19세기 말에서 20세기 초에 일어난 모더니즘(modernism) 운동은 근대 이후 인류의 철학적 가치관에 새로운 질문을 던진다. 사회 전반의 고전적 가치에 대하여 도전하며, 진보적 운동을 통해 계몽주의 체계로부터 인간의 해방을 추구한다. 산업화 이후 발생한 전통과 권위 그리고 자본주의에 의해 만들어진 권력 계층과 상대적 빈곤을 탈피하고 평등한 사회적 구조를 만들기 위한 노력이 펼쳐졌다. 이러한 모더니즘 운동은 예술 분야에도 많은 영향을 끼쳤고 아방가르드(avant-garde) 예술의 탄생을 불러온다. 아방가르드 예술은 모더니즘 운동이 가지고 있던 고전적 관념과 정의에 대한 저항에서 과생되었으며 기존 예술의 형식과 예술적 가치를 거부하며 새롭고 급진적인 양식을 제안한다. 이를 통해 전통적 예술의 형식이 발전하면서 가졌던 예술 권력의 붕괴가 일어났으며 새롭고 다양한 예술적 형식과 표현 기법이 제안되면서 현대 예술이 나아갈 다양하고 창의적인 길을 만들었다. 이후 2차 세계대전과 수많은 인권운동의 영향을 받아 1960-70년대 일어난 포스트 모더니즘(post modernism) 운동은 아방가르드 예술을 더욱 진화시켜 해체주의(deconstruction)에 이르게 한다. 해체주의는 이성중심적인 형이상학(形而上學) 체계에 대한 총체적 비판을 통해 전통적으로 이어져온 모든 이성중심주의 철학을 해체시키고 제거하기 위한 20세기의 반(反)철학운동이다.³⁾ 해체주의

는 자크 데리다(Jacques Derrida, 1930-2004)⁴⁾가 제안하였으며 이는 많은 고정적 형식을 가지고 있는 예술 분야에 영향을 끼쳐 탈구조주의적 형태를 가진 예술이 탄생하는데 기여하였다. 해체주의의 영향을 받은 작품들은 이러한 탈구조주의적 특징 때문에 매우 낯선 형식(낯설게 하기-defamiliarization)⁵⁾을 갖추고 있어 관객들에게 ‘이 작품은 예술인가?’, ‘과연 예술은 무엇인가?’, ‘예술의 범위를 정할 수 있는가?’ 같은 질문을 받게 되었다. 이는 ‘과연 예술의 정의를 내리는 것이 가치가 있는가?’라는 허무주의적 관점에 이르게 된다. 한스 리히터(Hans Richter, 1888-1976)⁶⁾는 이러한 모더니즘 운동의 결과가 허무주의에 이르는 것에 대하여 “예술은 생각될 만큼 생각되었고, 올 때까지 왔으며, 달리 말해 무(無)로 해체되어 버렸다. 이제 남은 것이라곤 무(허무, le nihil)뿐이다...(중략) 우리는 무를 체념하고 받아 들여야 한다.”⁷⁾ 라고 설명하였다.

전자음악 역시 이러한 모더니즘, 포스트 모더니즘, 아방가르드, 해체주의 등의 영향을 많이 받은 예술 장르이다. 고전적, 고정적 예술의 형태를 벗어나 새롭고 급진적인 형태를 갖추었다. 그렇기에 전자음악 역시, ‘예술인가?’ 라는 질문을 받게 된다. 대중음악의 관점에서 본다면 고전적 양식을 따르지 않고 있어 예술적 가치에 대한 의문을 만들며 현대 예술의

3) 박수경, 「해체주의와 양식의 해체에 관한 연구」, 인문과학연구, 2012, 316쪽.

4) 자크 데리다(Jacques Derrida, 1930. 7. 15-2004. 10. 9., 알제리 태생의 프랑스 철학자

5) 예술은 자동화된 인식의 틀을 깨고 낯설게 하여 일상적인 삶과 사물에 대한 생생한 인식을 회복시키는 것을 목적으로 한다. 이수정, 「‘낯설게하기(Defamiliarization)’에 대한 이해와 교육적 의미 고찰」, 교육철학연구, 2014, 145-146쪽.

6) 한스 리히터(Hans Richter), 1888. 4. 6.-1976. 2. 1, 독일의 화가, 디자이너, 전위 예술가

7) 정원일, 「아방가르드 담론에 관한 연구」, 평택대학교 논문집, 1997, 266쪽, Hans Richter, 김채현 옮김, 「Dada and et anti-art」, 미진사, 1985, 146쪽. 재인용

시각에서 본다면 전자음악을 예술이라고 정의하는 것도 무의미한 일이 되는 것이다. 이렇듯 전자음악은 대중예술과 아방가르드 예술 사이의 어딘가에서 표류하고 있다.

여기서 필자의 고민이 시작되었다. ‘전자음악은 예술인가?’, ‘전자음악의 가치는 무엇인가?’, ‘단지 소리를 이용하면 되는 것인가? 아니면 소리를 이용하여 반드시 실험적으로 예술성에 접근하면 되는 것인가?’, ‘전자음악이라는 예술 장르는 필요한가?’ 같은 질문이 발생하였다. 일반적인 예술의 정의와 가치에 대한 질문에 답하는 많은 서적과 자료들은 많이 나와 있다. 하지만 그러한 자료들은 미학 연구자의 입장이거나 창작자도 관객도 아닌 제3자의 입장에서, 예술에서 멀리 떨어져 서술하는 내용이 많았으며 전자음악을 중심으로 살펴보는 연구는 그리 많지 않다. 또한 아방가르드에서 발전된 해체주의 혹은 허무주의 관점에서 본다면, 전자음악은 일반적인 악기를 활용하는 음악 작품 혹은 우리 주위의 소리와 비교했을 때 별다른 게 없는 무의미한 소리로 평가받을 수도 있게 된다.

본 논문은 앞의 질문들에 답을 찾아가는데 그 목표가 있다. 예술 비평가나 미학 연구자들의 시선이 아닌 창작자로서 전자음악을 만들며 더욱 깊이 고민해야 하는 다양한 요소들이 무엇인지에 대하여 연구하고 궁극적으로 추구하는 전자음악의 예술적 가치들은 무엇인지 알아보려 한다. 또한 앞으로의 연구과정을 통해 자연적인 소리, 일반적인 음악과 전자음악의 예술적 차이점, 그리고 경계선을 찾아 예술로서 무의미하지 않음을 설명하려 한다. 마지막으로 본 논문의 연구 결과를 통해 앞으로 전자음악을 만드는 또 다른 작곡가들에게 창작 과정의 방향성을 제시할 수 있기를 바라며 서술을 시작한다.

1.2 선행 연구 조사

전자음악 대한 선행 연구들을 살펴보면 주로 전자음악의 역사적 발전 과정, 그리고 기술적 발전 과정에 대한 연구가 주를 이룬다. 이러한 연구들이 주를 이룬 이유는 기술이 전자음악의 탄생과 발전과 매우 밀접한 관계를 가지고 있기 때문이다. 더불어 전자음악의 예술성과 지향성에 대한 미학적 연구도 있긴 하지만 역사적, 기술적 관련 논문에 비하여 폭넓게 진행되지는 않았다. 본 논문의 작성을 위해 살펴본 선행 연구들은 다음과 같다.

커티스 로드(Curtis Roads, 1951-)는 그의 저서 「Composing Electronic Music, A New Aesthetic」(2015)⁹⁾에서 전자음악의 탄생과 발전 그리고 현재까지의 역사적 사실과 기술의 발전을 기반으로 전자음악의 작곡법에 대하여 설명한다. 특히 「2장, Aesthetic Foundation」에서 커티스 로드는 전자음악에 대하여 스스로 내린 정의와 기초적인 미학적 관점에 대하여 설명하였다. 그는 컴퓨터 등의 기술적 도구를 통해 알고리즘을 생성하고 이를 활용하여 전자음악을 구성하는 소리와 시스템을 만들지만 이러한 기술적 결과물을 전자음악에 적용하여 완성하는 것은 인간의 선택이라고 말하며 옳은 선택을 위해 많은 것들을 충분히 경청하고 이해해야 한다고 주장한다. 더불어 기술이 전자음악의 발전에 가장 큰 기여를 한 것은 바로 ①시간 영역의 확장(expansion of the temporal field)

8) Curtis Roads, 1951. 5. 9-, 미국의 전자음악가, 저서로는 「Computer Music Tutorial」(1996), 「Microsound」(2001), 「Composing Electronic Music, A New Aesthetic」 등이 있다.

9) Curtis Roads, 「Composing Electronic Music, A New Aesthetic」, Oxford University Press, 2015

d)과 ②멀티스케일의 계획과 개입(multiscale planning and intervention)이라고 말한다. 녹음 기술의 개발과 발전이 전자음악의 시작에 많은 기여를 했으며 기록된 매체를 더욱 자세히 분해하여 시간의 최소 단위를 확장(expansion of the temporal field)시켜 더욱 미세한 시간, 즉 짧은 음가를 가진 소리를 변조하여 새로운 음색을 창조하고 다룰 수 있다고 하였다. 그리고 이러한 미세한 시간 단위를 기반으로 작곡의 형태 역시 달라지며 이는 수직적, 선형적 작곡 방식에서 수평적, 비선형적 방식의 작곡 방식으로 변화될 수 있음을 주장한다. (multiscale planning and intervention)

애드리안 무어(Adrian Moore, 1969-) ¹⁰⁾는 그의 저서 Sonic Art(2016) ¹¹⁾에서 일렉트로어쿠스틱 음악(electoacoustic music) ¹²⁾의 작곡법에 대하여 서술하였는데 「7장, Philosophical Reasonings」에서 소리의 감각과 인지에 대하여 설명하였다. 그는 현상학(現象學, phenomenology)적 접근을 통해 소리의 감각과 주관적 해석, 그리고 소리를 통해 전달되는 기호적 의미에 대해서 설명한다. 또한 소리의 구조와 형식에 대해서도 설명하고 있어 전자음악에서 사용되는 창조된 소리의 개념에 대한 이해를 돕는데 매우 유익하다. 일렉트로어쿠스틱 음악은 본 논문에서 다루고자 하는 전자음악의 범위에서 조금 벗어나긴 하지만 기존의 소리를 변조하거나 창조된 소리의 음색을 작품에 사용하는 것은 전자음악과 동일하기에 애드리안 무어의 창조된 소리에 대한 주장은 전자음악의 소리를 연구하는데 참고할 수 있다.

10) Adrian Moore, 1961- , 영국의 전자음악가이자 셰필드 대학교(<https://www.sheffield.ac.uk>)의 교수

11) Adrian Moore, 「Sonic Art」, Routledge, 2016

12) 일렉트로어쿠스틱 음악은 어쿠스틱한 악기의 음색에 다양한 기술적 변조를 가해 새로운 음색으로 변형시켜 표현하는 전자음악적 양식이다.

아론 캐시디(Aaron Cassidy, 1976-)¹³⁾와 아론 에인본드(Aaron Einbond, 1978-)¹⁴⁾가 정리한 책 「Noise in and as Music」(2013)¹⁵⁾은 소음의 관념에 대하여 서술한다. 일반적인 음악에 사용되는 악음(musical sound)이 아닌 소리의 음색을 중심으로 제작되는 전자음악에서 과연 소음이란 무엇이며 어떠한 역할을 하고 결과를 만들어 내는지에 대하여 설명한다. 이 책 역시 현상학적 접근을 기반으로 소음에 대하여 많은 설명을 하고 있으며 소음을 활용한 음악에 의하여 음악을 듣는 사람들은 기존의 음악적 형식으로부터 해방되어 자유를 느끼게 된다고 주장한다.

토마스 베이 윌리엄 베일리(Thomas Bey William Bailey)¹⁶⁾는 21세기 들어 대두되고 있는 전자음악의 다양한 화두에 대하여 그의 책 「Micro Bionic」(2012)¹⁷⁾에서 소개하고 있다. 그의 책의 내용 중 「Uncommon Sense(s) | Synesthesia and Electronic Music」 챕터에서는 기술을 통해 창조된 소리와 전자음악 작품이 관객들에게 이전에 느껴보지 못했던 새로운 공감각(共感覺, synesthesia)¹⁸⁾적인 현상을 일으킬 수 있으며 특히 청각적 요소와 시각적 요소의 접목을 통해 새로운 형태의 예술적 경험을 느끼게 된다고 주장하고 있다. 또한 「Technology Beyond Technology | Electronic Audio and Post-Humanism」 챕터에서는 전자음악을 위한 기술의 중요성과 이 기술에 의해 간과되거나 발생하는 문제점에 대하여

13) Aaron Cassidy, 1976-, 미국의 작곡가, 전자음악가

14) Aaron Einbond, 1978-, 영국의 사운드 아티스트

15) Aaron Cassidy, Aaron Einbond, 「Noise in and as Music」, University of Huddersfield Press, 2013

16) Thomas Bey William Bailey, 미국의 전자음악가, 작가

17) Thomas Bey William Bailey, 「Micro Bionic」, Belsona Books, 2012

18) 공감각은 동시감각의 속성을 지니며, 어떤 감각에 자극이 주어졌을 때, 다른 영역의 감각을 불러일으키는 감각 간의 전이 현상을 말한다. 즉 한 감각이 다른 감각을 유발하는 것이다.

논의한다. 더불어 전자음악 및 전자예술에서 기술의 목적과 수단적 방식 사이의 충돌에서 발생하는 현상과 기술을 통해 예술이 나아가야 하는 방향에 대하여 서술한다.

이러한 선행 연구들을 보면서 느꼈던 아쉬움은 전자음악 제작 과정에서 추구해야 하는 전자음악의 예술성에 대한 내용에 대한 부족함이다. 앞의 선행 연구를 진행한 연구자들은 소리에 대한 기술적 정의와 그로 인해 파생되는 기술적 제작 기법에 대한 연구 결과는 많이 발표했지만 과연 그 기술의 본질적 역할은 무엇인가에 대한 연구는 많이 다루고 있지 않았다. 또한 관람자의 시점에서 전자음악에 대하여 바라보는 연구가 대부분이며 창조적 작업을 진행해야 하는 전자음악 작곡가의 입장에서 사유하는 전자음악 정의와 지향성에 대해서는 부족함이 느껴졌다.

1.3 연구의 범위 및 방법

본 논문은 전자음악의 예술적 정의와 지향성에 대한 연구이다. 하지만 전자음악의 범위는 매우 넓다. 합성되거나 변조된 소리를 사용하면 사실 전자음악의 범위 안에 들어갈 수 있기 때문이다. 이러한 매우 포괄적인 전자음악의 범위는 다양한 해석과 사유의 과정이 필요하기에 필자는 연구의 범위를 제한한다. 본 논문에서 다루고 있는 전자음악은 실험적인 방식의 전자음악을 말한다. 여기서 말하는 ‘실험적’이라는 것은 일반적인 음악의 3요소를 최대한 배제하고 음색을 중심으로 제작되는 형태

이다. 구체음악(musique concrète) 같이 물리적으로 존재하는 소리를 녹음, 변조하여 사용하거나 소리 합성(sound synthesis)을 통해 새롭게 창조된 소리(음색)만을 사용하여 만들어진 음악을 본 논문에서는 전자음악이라고 호칭하고 연구의 범위를 한정 짓는다. 대표적인 전자음악 작곡가와 작품을 예를 들면 피에르 쉐퍼(Pierre Schaeffer, 1910-1995)¹⁹⁾의 작품 <5개의 연습곡>(five studies of noise)(1948)과 칼하인츠 슈톡하우젠(Karlheinz Stockhausen, 1928-2007)²⁰⁾의 작품 <Studie I, II>(1953-1954), <Gesang der Jünglinge>(1956), 배리 트록스(Barry Truax, 1947-)²¹⁾의 작품 <Riverrun>(1986), 리차드 샤퐼티에(Richard Chartier, 1971-)²²⁾의 작품 <Location>(2003) 같은 작품들이 있다. 이러한 전자음악의 범위를 구체화하기 위하여 전자음악의 탄생 배경과 발전과정을 조금 더 살펴보겠다.

○ 낭만주의 (romanticism)

낭만주의는 바로크 시대와 르네상스 시대를 거쳐 18세기 말부터 발생한 예술 사조이다. 낭만주의 이전의 예술 사조는 인간의 외적 존재인 예술품의 형식과 형태에 많은 미적 가치를 부여하였다. 하지만 낭만주의는 인간의 내적, 주관적 관념과 감정을 중시하였으며 계몽주의에 대한 반대, 그리고 역사적인 프랑스 대혁명의 과정을 거치면서 만들어진 사상이다. 이러한 낭만주의라는 용어는 호프만 (E.T.A Hofmann, 1766-1822)²³⁾이

19) 피에르 앙리 마리 쉐퍼 (Pierre Henri Marie Schaeffer) 1910. 8. 14-1995. 8. 19, 프랑스의 작곡가, 구체음악 작곡가, 음향 기술자

20) 칼하인츠 슈톡하우젠(Karlheinz Stockhausen), 1928. 8. 22-2007. 12. 5, 독일의 작곡가

21) 배리 트록스(Barry Truax), 1947-, 캐나다의 전자음악 작곡가

22) 리차드 샤퐼티에(Richard Chartier), 1971. 3. 29-, 미국의 사운드 아티스트

베토벤(Ludwig van Beethoven, 1770-1827)의 <심포니 5번>, (*The Symphony No. 5 in C minor, Op. 67*)(1912)에 대한 비평문에서 처음 사용했다고 알려졌다.²⁴⁾

필자는 낭만주의가 인간 내면의 주관성과 감정을 중요하게 여겼음을 주목한다. 전자음악이 고도의 기술에 의해 창조된 외재적 존재인 소리로 구성되었지만 이러한 소리와 전자음악 작품을 해석하고 분석하는 것은 인간의 내적인 주관성에 의해 이루어지기 때문이다. 낭만주의는 인상주의(impressionism)의 탄생에 많은 영향을 끼쳤으며 다시 표현주의(expressionism)로 이어진다.

○ 무조음악(atonal music)과 음렬주의(musique sérielle)

20세기가 되면서 인류는 전쟁의 혼란과 기술의 도약적 발전을 경험하면서 모더니즘(modernism)이라는 철학적 가치를 중심에 둔다. 작곡가들 역시 이러한 시대적 변화 안에서 예술적 변화를 추구하였으며 전통적 작곡 방식을 넘어서 새로운 창작을 위한 다채로운 시도를 한다. 이러한 음악적 시도는 어떠한 특별한 음악적 양식을 체계화시켜 고착시키는 것보다, 낭만주의의 영향을 받아 음악을 듣는 인간의 개인적이고 주관적인 감정의 변화에 중심을 뒀다.

아르놀트 쇤베르크(Arnold Schoenberg, 1874-1951)²⁵⁾는 새로운 음악적 양식의 변화에 매우 큰 화두를 던지는데 바로 조성의 해체이다. 이렇게

23) 에른스트 테오도어 빌헬름 호프만(Ernst Theodor Wilhelm Hoffmann, 1776. 1. 24-1822. 6. 25), 독일의 후기 낭만주의 작가이자 작곡가

24) 홍정수·김미옥·오희숙, 「서양음악사2」, 나남출판, 2006, 142쪽.

25) 아르놀트 쇤베르크(Arnold Schoenberg) 1874. 9. 13-1951. 7. 13, 오스트리아 출생, 미국으로 귀화한 작곡가, 음악이론가, 음악교육가, 무조음악의 창시자이자 선구자.

조성이 해체된 음악을 ‘무조음악(atonal music)’이라고 부른다. 아르놀트 쇤베르크는 “조성은 영원한 법칙이 아니며 음악 형식의 성취를 위한 단순한 수단에 불과하다”라고 주장했으며 이러한 조성의 해체를 ‘불협화음의 해방’이라는 말로 설명한다.²⁶⁾ 쇤베르크의 대표적인 무조음악으로는 <3 Piano Piece Op. 11>(1908), <달에 홀린 뻬에로>, (*pierrot lunaier Op.21*)(1912) 등이 있다.

이후 쇤베르크는 무조음악을 넘어 12음주의(dodecaphonism, twelve-tone technique)로 그의 작곡 기법을 발전시켰으며 이는 음렬주의(musique sérielle)로 귀결되었다. 음렬주의는 조성이 없음은 당연하고 사용되는 선율을 담당하는 음(note)의 역할을 평등하게 부여하여 모든 음들을 고루게 사용한다. 동시에 선율을 제외한 리듬과 그 외의 모든 음악적 요소들 역시 모두 평등하게 사용한다. 이러한 음렬주의는 조성음악에서 각 화음의 중요성을 순위 매겨 사용했던 방식과는 상반되는 기법으로 음악적 요소의 제한적 사용을 넘어 더욱 확장된 음악적 표현이 가능하게 되었다.

무조음악과 음렬주의는 표현주의의 영향을 많이 받았다고 해도 부족함이 없다. 표현주의는 미술뿐만 아니라 20세기 초반의 다양한 예술 장르에 영향을 끼쳤고 낭만주의를 더욱 발전시켜 인간 내면의 욕망과 주관적 감정을 표현하였다. 무조음악과 음렬주의 역시 조성이라는 억압과 한계를 깨고 나타나 더욱 인간의 내적 욕망과 주관적 감정에 더욱 직접적 표현한다고 평가받는다.

26) 홍정수·김미옥·오희숙, 앞의 책, 402쪽.

○ 미래주의(futurism)와 구체음악 (musique concrète)

이탈리아의 시인이자 미래주의의 창시자 필리포 토마소 마리네티(Filippo Marinetti, 1876-1944)가 1909년 2월 20일, 신문 'Le Figaro'²⁷⁾지에 <미래주의 선언문>(The Founding and Manifesto of Futurism)을 선포하면서 미래주의는 시작되었다. 미래주의는 기술의 개발과 발전이 급속도로 이루어지던 20세기 초반 기계의 움직임과 속도를 찬미하고 이를 중심으로 예술 작품이 만들어져야 한다는 선언문이자 새로운 예술적 도전 양식이다. 안타깝게도 그 사조가 오래가지 않고 독일 나치에 부역했기에 역사적으로 좋은 평가를 받지 못하지만 필자는 미래주의자 중에 루이지 루솔로(Luigi Russolo, 1885-1947)²⁸⁾는 본 논문의 전자음악의 정의와 범위를 결정하는 데 있어 기억해야 하는 인물이라고 생각한다.

루이지 루솔로는 1913년 발표한 저서 「소음의 예술」(L'arte dei Rumori, The Art of Noise)에서 기계문명에 의거한 현대 산업사회가 만들어내는 소음을 새로운 미적인 가능성으로 찬미하였다.²⁹⁾ 소음은 우리도 모르게 매우 부정적인 이미지가 덧씌워져 있다. 대부분의 소음은 매우 시끄럽고 거친 소리라는 불명예적인 이미지를 가지고 있는 것이다. 하지만 루이지 루솔로는 이러한 소음이 새로운 예술적 가능성을 가지고 있으며 이를 통해 다양한 표현이 가능하다고 주장한다. 특히 그는 설치 작품이자 악기인 인투나루모리(Intonarumori)를 1913년 발표하고 이를 통해 소음의 예술적 표현이 어떠한지 그 가능성을 보여줬다. [그림-1]³⁰⁾은 인투나리모리

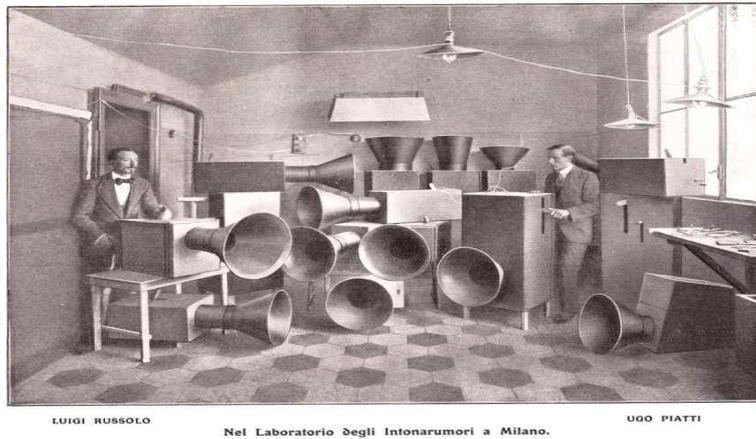
27) 1826년 창간된 프랑스의 일간신문

28) 루이지 루솔로(Luigi Russolo), 1885. 4. 30-1947. 2. 6, 이탈리아의 미래주의 화가, 작곡가

29) 심선영, 김희영, '기술 권력에 대한 미래주의 욕망 분석 : 「소음의 예술」 재고, 한국미술이론학회, 2024, 7쪽.

30) 출처 : 위키백과, <https://url.kr/jn5im3>

의 모습이다.



[그림-1] 루이지 루솔로의 인투나리모리(Intonarimori), 1913

더불어 본 논문의 본문에서 중요하게 등장할 작곡가 에드가 바레즈 (Edgard Varèse, 1883-1965)³¹⁾는 배음(partial)의 조합을 통해 창조된 음색을 가진 소리들을 사용하여 새로운 음악을 만들 수 있다고 주장하였다. 이후 루이지 루솔로와 에드가 바레즈와 같이 소리의 음색을 통한 새로운 음악적 표현의 중요성을 주장하면서 소리 혹은 소음을 사용하여 작품을 만드는 작곡가들이 많이 등장하였다.

피에르 쉐퍼(Pierre Schaeffer, 1910-1995)는 이러한 새로운 소리를 통한 새로운 형식의 음악을 만드는 가장 대표적인 작곡가이다. 전기를 활용하여 소리를 기록할 수 있는 기술이 개발된 이후 피에르 쉐퍼는 인류의 주위에 존재하고 있는 소리를 기록하였다. 그리고 이 녹음된 소리를

31) 에드가 바레즈(Edgard Varèse), 1883. 12. 22-1965. 11. 6, 프랑스의 작곡가

콜라주(collage)³²⁾방식처럼 배치하고 사용하여 새로운 형태의 작품을 제작하였다. 이러한 방식의 음악 작품을 구체음악(musique concrète)이라고 불렀다. 일반적인 음악에서 소리는 눈에 보이지 않아 추상적인 존재로 인식되었지만 구체음악은 발현적 지시성을 알 수 있는 구체적 소재, 즉 출처가 분명한 우리 주위의 소리를 주된 소재로 사용한다. 결국 구체적 소리가 가지고 있는 정체성을 주관적 내재성으로 치환하여 더욱 확장된 상상력을 통해 작품을 만들고 감상하게 된다. 1948년 10월 5일 프랑스 라디오 채널은 <소음 음악회>(Cinq études de bruits)라는 이름으로 피에르 쉐퍼의 <5개의 연습곡>(five studies of noise)(1948)을 방송했다. 또한 피에르 쉐퍼는 작품만 발표하지 않고 「À la recherche d'une musique concrète」(1952), 「Traité des objets musicaux」(1966) 등의 저서를 통해 그의 구체음악을 더욱 이론적으로 공고하게 만들었다. 본 논문에서는 그의 저서 「Traité des objets musicaux」(영문: Treatise on Musical Objects)를 인용하여 '전자음악과 감각', 그리고 '네 가지 청취 모드' 등에 대하여 서술할 것이다.

이후 기술은 지속적으로 발전하였고 기존의 소리를 변조하여 사용하는 것을 뛰어넘어 새로운 배음을 합성하여 새로운 소리를 창조하는 신디사이저(synthesizer)를 개발한다. 신디사이저를 기반으로 다양한 합성 방식과 변조 방식이 개발되었으며 이를 활용한 작품들이 많이 탄생하였다.

독일의 작곡가 칼하인츠 슈톡하우젠(Karlheinz Stockhausen, 1928-2007)은 사운드 신디사이저와, 변조 기술을 적극적으로 받아들여 전자음악의 예술적 확장을 만든 중요한 인물이다. 그는 클래식 작곡을 전공하여

32) 종이, 비닐 등의 재질이 다른 여러 가지 요소들을 찢어 붙혀 작품을 구성하는 미술 양식

전통적 작곡 방식의 작품도 많이 발표하였지만 역사적인 전자음악 작품들 역시 많이 발표하였다. 슈톡하우젠의 대표적인 전자음악 작품으로는 <Kontakte>(1952), <Studie I, II>(1953-1954), <Gesang der Jünglinge>(1956), <Mikrophonie>(1964) 등이 있다.

지금까지 살펴봤듯이 본 논문에서는 낭만주의에서 시작하여 피에르 웨퍼의 구체음악, 슈톡하우젠의 전자음악 작품들같이 기술에 의하여 새롭게 창조되거나 기존의 소리를 변조하고 프로세싱한 소리만을 사용하는 음악을 전자음악으로 정의하고 연구의 범위를 한정한다. 음악의 3요소를 제외하고 소리(음색)로만 구성된 음악들이다. 더불어 현대의 음악가 중에서 류이치 사카모토(Ryuichi Sakamoto, 1952-2023)의 예술적 사상과 작품도 살펴볼 예정이다. 류이치 사카모토는 영화 <마지막 황제>(The Last Emperor, 1987), <메리 크리스마스 미스터 로렌스>(Merry christmas Mr. Lawrence, 1983), <남한산성>(2017) 같은 영화의 영화음악가로 많이 알려져 있지만 그의 <Out of Noise>(2009), <Async>(2017), <12>(2023) 등의 솔로 작품들에서는 변조, 혹은 창조된 소리에 대한 정확한 분석과 예술적 사유를 통해 전자음악의 높은 미학적 가치 추구하였다. 이러한 이유로 류이치 사카모토의 솔로 작품들에는 필자가 연구하는 전자음악의 범위에 들어가는 예술적 요소가 있다고 판단하였으며, 그의 작품에 대한 분석을 통해 전자음악의 형식과 내용에 대하여 연구할 예정이다.

강조하자면 본 논문은 전자음악의 예술적 정의와 가치 그리고 지향성에 대한 논문이다. 이러한 중심 목표를 기반으로 다양한 미학에 대한 철학자, 예술가들의 주장을 인용하며 이를 전자음악에 대입하여 사유할 것이다.

먼저 일반적인 예술의 정의와 역사적 변천 과정을 살펴본다. 과거부터 현재까지 어떠한 이념을 중심으로 예술의 정의와 가치가 변화하였는지를 파악하고 이에 비례하여 전자음악의 탄생 과정, 일반 예술과의 유사점, 차이점을 연구하여 전자음악만의 독특한 예술적 가치를 이해한다.

또한 전자음악이 가지는 특징 세 가지를 주제로 상정하고 이를 기반으로 본격적인 연구를 진행하는데 세 가지 주제는 바로 ‘기술’, ‘표현과 감각’, ‘형식과 내용’이다. 이렇게 주제를 상정한 이유는 기술의 발전과 전자음악의 발전은 매우 밀접한 관계를 맺고 있기 때문이며 전자음악을 통해 표현되는 것이 무엇인지에 대한 연구가 전자음악의 예술적 지향성을 설명할 수 있기 때문이다. 더불어 전자음악이 가지는 형식과 내용을 통해 만들어지는 완결된 예술성이 다른 예술과 어떠한 차이를 가지는가를 살펴본다면 전자음악의 정의와 예술적 지향성을 이해하는데 도움이 될 것이라 생각한다.

전자음악의 시작과 발전은 기술을 기반으로 하고 있다. 소리를 녹음하거나 합성하고 변조하는 기술이 없었다면 전자음악은 시작되지 못하였을 것이다. 이렇듯 전자음악과 기술의 관계는 매우 밀접하며 그만큼 전자음악에서 기술의 의미에 대하여 알아보는 것은 매우 중요하다. 본 논문에서는 철학자 중에서 기술에 대하여 가장 실존적이고 객관적인 주장을 했던 것으로 인정받은 발터 벤야민(Walter Benjamin, 1892-1940)³³⁾과 마르틴 하이데거(Martin Heidegger, 1889-1976)³⁴⁾의 철학적 주장을 통해 기술에 대하여 심도 있게 살펴볼 예정이다.

‘표현과 감각’은 전자음악의 예술적 지향성을 연구하기 위해 상정하였

33) 발터 벤야민(Walter Benjamin), 1892. 7. 15-1940. 9. 27, 독일의 철학자

34) 마르틴 하이데거(Martin Heidegger, 1889. 9. 26-1976. 5. 26) 독일의 철학자, 실존주의 철학의 대표적 선구자

다. 일반적인 음악적 요소들로 구성된 음악이 아닌 음색을 중심으로 표현되는데 음색이 가지는 추상적 특징 때문에 관객들은 작품이 가지는 음악적, 예술적 의미에 대하여 이해하기 어려워한다. 그렇기에 과연 전자음악에서 표출되는 표현은 과연 무엇이며 전자음악을 제작하는 작곡가들은 무엇을 어떻게 표현해야 하는지, 그리고 과연 표현이 필요한지에 대한 근본적인 질문부터 연구할 것이다. 이에 대한 내용은 로빈 콜링우드(Robin G. Collingwood, 1889-1943)³⁵⁾라는 철학가가 주장한 표현론을 중심으로 연구하고 이를 전자음악에 대입하여 더욱 구체적인 방향을 제안한다. 더불어 전자음악의 표현을 위해 작곡가들이 가져야 하는 감각, 즉 듣기에 대하여도 서술할 것이다. 전자음악 작곡가는 전자음악을 통해 예술적 표현을 하는 사람이지만 스스로 창조한 소리를 가장 먼저 감각하는(듣는) 사람이다. 작곡가가 창조한 소리를 더욱 완성도 있는 예술 작품으로 표현하기 위해 요구되는 감각의 과정에 대해서도 심도 있게 알아본다. 이에 대한 내용은 초기 전자음악, 구체음악 작곡가인 피에르 슈에퍼(Pierre Schaeffer, 1910-1995)의 주장을 통해 살펴볼 예정이다.

마지막으로 전자음악의 형식과 내용이다. 소리의 음색을 창조하는 기술은 전자음악뿐만 아니라 사운드 디자인 영역에서도 사용된다. 하지만 전자음악과 사운드 디자인은 분명 다른 분야로 나뉜다. 필자는 전자음악과 사운드 디자인이 나누어지는 이유에는 예술적 형식과 작품의 내용에 있다고 주장한다. 같은 창조된 소리를 쓰더라도 형식을 갖춰야 작품이 내용을 갖게 되고 예술적 완성도를 갖추게 된다고 말하는 것이다. 본 논문에서는 이러한 필자의 주장을 뒷받침하기 위하여 음악학자이자 철학자인

35) 로빈 조지 콜링우드(Robin George Collingwood), 1889. 2. 22-1943. 1. 9, 영국의 철학자이자 역사학자

에두아르도 한슬릭(Eduard Hanslick, 1825-1904)³⁶⁾의 음악 형식론을 빌려와 전자음악에서 사용되는 소리의 관계와 충돌을 중심으로 전자음악 작품의 형식과 내용이 어떻게 형성되고 발전되는지 연구한다. 아래의 <표-1>은 이러한 연구 방법을 간단하게 정리한 것이다.

<표-1> 연구 방법

주제	내용
일반 예술의 정의와 역사적 발전 연구	- 일반 예술과 전자음악의 유사성, 차이점 도출 - 전자음악만의 독특한 예술적 가치를 이해
전자음악과 기술 연구	- 기술적 특징 연구 및 전자음악으로의 대입 - 전자음악과 기술의 상관관계 및 가능성 연구
전자음악의 표현과 감각 연구	- 전자음악의 표현과 감각 과정 연구 - 전자음악의 예술적 표현성 고찰
전자음악의 형식과 내용 연구	- 전자음악 형식과 구축 방법 연구 - 형식에 따라 도출되는 전자음악의 내용 연구

본 논문에서 인용할 철학자들과 예술가들은 대부분 20세기 초중반에 활동한 사람들이다. 그들의 주장은 완벽하지 않으며 그들의 주장에 반박하는 현대의 철학자들도 분명히 있다. 그리고 연구의 필요성에서도 언급한 것처럼 모더니즘, 포스트 모더니즘, 아방가르드, 해체주의, 허무주의 같은 철학적 이념의 변화와 이에 맞는 예술적 가치 역시 변화한 것도 사실이다. 이러한 시대적 변화에 따르면 결코 현대 예술은 정의 내릴 수 없으며 역설적으로 세상의 모든 것들은 예술이 될 수 있다. 물론 전자음악

36) 에드아르도 한슬릭(Eduard Hanslick), 1825. 9. 11-1904. 8. 6, 음악 역사학자, 음악 평론가

역시 이러한 철학적 이념의 발전에 의해 탄생하고 발전하였음은 결코 부정할 수 없다. 하지만 그 발전의 끝에서 귀결되고 있는 허무주의라는 예술적 가치를 그대로 전자음악에 적용한다면 전자음악의 존재 역시 부정될 수 있으며 전자음악의 발전은 멈춰질 수 있다.

본 논문은 결코 전자음악의 위대함을 찬양하거나, 예술적 정의를 반드시 단정지어 필자가 주장하는 전자음악의 예술적 정의나 지향성을 벗어나면 결코 전자음악이 아님을 주장하려는 것은 아니다. 오히려 대중음악과 아방가르드 예술의 경계 사이에서 전자음악은 과연 어떠한 존재이며 무엇을 지향하고 전자음악 작곡가들은 결국 무엇을 만드는지를 제안하는 논문이다. 그렇기에 과거의 인물들이지만 현대 인류 철학과 예술적 관념에 큰 줄기를 만들었던 그들의 주장을 다시 한번 꺼내어 살펴보고 그들의 주장을 전자음악을 제작하는 작곡가의 관점에서 해석하고 사유하여 또 다른 발전을 도모하고자 하는 것임을 명확히 밝히면서 본론을 시작한다.

II. 전자음악 미학을 위한 예술의 특징 연구

2.1 유형적 예술의 고전적 정의

먼저 고전적 의미에서 아름다움, 즉 미(美, beauty)의 정의에 대하여 살펴보려 한다. 예술은 아름다워야 한다는 보편적인 전제를 기준으로 변증법적 방법론을 통해 살펴본다면 전자음악의 예술적 가치를 쉽게 이해하고 비교할 수 있다고 생각하기 때문이다.

인류 문명의 발전과 역사적 문화 가치에 따라 미의 정의는 지속적으로 변화하였다. 신(神), 자연, 인간이라는 이 세계를 구성하는 가장 중요한 요소들 사이의 관계에 대한 많은 논의와 토론은 미의 정의를 규정하는 중요한 과정이었다. 그 결과 인간의 삶의 방향을 결정하는 문화와 철학에 많은 영향을 끼쳐 현재의 시대에 어울리는 미의 가치관을 구성하기에 이르렀다. 과거의 인류가 어떠한 가치를 중심으로 미를 바라봤는지 그리고 현대 인류의 미학적 정의와는 어떠한 차이가 있고 어떠한 공통점이 있는지 알아야 이 논문에서 얘기하고자 하는 전자음악이 가지는 예술적 정의와 가치에 대하여 논할 수 있다.

인류의 조상들은 미를 아주 가치 있는 것으로 정의하였다. 플라톤은 “인생이 살만한 가치가 있다면 그것은 인간이 미를 관조하기 위해서이다”라고 하였다.³⁷⁾ 이러한 가치를 가지는 미에 대한 논쟁은 매우 격렬하였고 구체적이었다. 고대 그리스인들이 사용하였던 칼로스(kallos)는 추상적 아름다움을 그리고 토 칼론(to kalon)은 구체적인 아름다운 사물을

37) 오병남, 「미학강의」, 서울대학교 출판문화원, 2003, 31쪽.

표현할 때 사용하였다. 이후 벨룸(bellum)이라는 말로 대체되었는데 이 벨룸이 영국에서 뷰티풀(beautiful), 이탈리아와 스페인에서는 (bello), 프랑스에서는 보(beau)라는 말로 파생되어 사용되기 시작하였다.³⁸⁾ 이러한 단어를 통해 표현되는 아름다움이란 무엇인가? 고대 그리스에서는 보편적으로 모든 사람들을 즐겁게 해주는 것이라고 하였다. 또한 고대 그리스의 소피스트들은 ‘시각과 청각에 즐거움을 주는 것’이라고 조금은 좁은 의미의 정의를 내리기도 하였다.³⁹⁾ 그들은 현재 우리가 아름다움을 표현하기 위해 사용하는 미술과 음악, 즉 시각적인 행위와 청각적인 행위를 넘어서 일상적인 행위, 윤리, 과학 등 매우 넓은 범위를 아우르는 모든 것들을 평가하는 단어로 ‘아름답다’를 사용하였다. 하지만 이러한 미는 미를 적용하는 범위를 나타낸 것이고 미 자체에 대한 정의는 현대의 미와는 다른 의미를 가졌다. 고대 그리스인들은 훌륭한 배열을 이루고 비례가 정확한 존재, 즉 완벽한 형태의 존재를 미적인 존재로 여기고 다뤘었다. 이러한 완벽함을 조화 혹은 비례라고 불렀다. 결국 수(number)를 기준으로 모든 존재를 측량 및 평가하고 그 결과가 완벽했을 때 아름답다고 말하였다. 플라톤 역시 “척도와 비례의 유지는 항상 아름다운 것이며 그것의 결핍은 추하다”⁴⁰⁾라고 했다. 이러한 수를 이용한 완벽함의 가치를 주장하는 플라톤의 언급은 그가 가장 추구했던 이데아(idea)의 중심 가치와 많은 공통점을 가진다.

이데아란 플라톤이 주장했던 핵심 가치이자 형이상학적 세상이다. 플라톤은 스승 소크라테스의 억울한 죽음을 목도하고 완벽한 철학을 가진 절대자의 지배를 통해 다수를 통제하는 것이 중요하다고 여겼다. 이러한

38) 오병남, 앞의 책, 21쪽.

39) 오병남, 앞의 책, 22쪽.

40) 오병남, 앞의 책, 24쪽.

절대적 가치를 가진 세상이 이데아라고 정의 내렸다. 플라톤은 올바른 개인 이전에 올바른 국가, 올바른 혹은 완벽한 세상이 먼저 존재해야 한다고 주장했다. 그렇게 플라톤이 추구하는 이데아의 형태는 절대적이고 완벽한 모습이다.

이데아의 성격을 설명하기 위한 이론 중 동일성 이론은 플라톤이 주장하는 미의 정의에 대하여 알아볼 수 있는 대표적인 예이다. 동일성 이론이란 ‘언제나 똑같은 방식으로 한결같은 태로 있는 것’, ‘규칙적이고 언제나 똑같은 방식으로 있는 것들’을 의미한다. 예를 들어 “이것은 사과다”라고 말할 때 하나의 사물을 ‘사과’라고 부르는 것은 그 사물이 다른 사과들과 같이 공통된 일반적 성질을 갖고 있기 때문이다. 플라톤이 “모든 감성적 대상들은 서로 비슷한 것끼리 어떠한 유형으로 환원시킬 수 있다”라고 한 것은 이데아가 보편적 개념이라는 성질을 갖는다는 것을 의미한다.⁴¹⁾ 이는 사물의 차이를 인정하는 것보다 그 본질의 동일성을 추구하며 그 동일성을 더욱 중요히 여기는 것을 의미한다. ‘이데아는 하나이다’라는 명제를 뒷받침하기 위한 주된 근거이며 동일성 이론을 단단하게 만들어준다. 이러한 동일성을 가진 미에 대한 정의는 이데아를 중심으로 하는 포괄적 의미의 미라고 볼 수 있다.

그렇다면 이제는 조금 좁은 의미의 미에 대하여 알아보자. 앞에서 언급했듯이 고대 그리스인들은 미의 척도를 수로 두고 아름다움을 논하였다. 그들은 수를 기준으로 비례나 조화가 어떻게 구현되는지 살펴보았으며 이는 미의 성질이 객관적인 형식적 성질에 있다고 보는 것과 다르없다.⁴²⁾ 더불어 이러한 수를 통한 비례와 조화는 시각적 대상을 중심으로

41) 이강대, 「플라톤의 이데아론 분석 - 이데아의 개념을 중심으로 -」, 정신개벽, 11(0), 1992, 211쪽.

42) 오병남, 앞의 책, 23쪽.

보고 있다는 점을 알아야 한다. 청각적인 요소는 눈에 보이지 않고 시간의 흐름에 묻혀 우리의 감각 기관을 스쳐 지나가고 있어 그 비례와 조화를 정확히 가늠하기 어렵다. 물론 엄밀히 따지면 피타고라스에 의해 음고(pitch)와 음정(interval)의 차이를 비례와 조화를 중심으로 정의하고 청각적인 요소 역시 수를 중심으로 설명할 수 있지만, 눈으로 정확히 확인할 수는 없었기에 고대 그리스인들의 미적 범위 안에 포함되기 힘들었다. 시각적 대상을 중심으로 하는 비례와 조화를 통한 미의 정의는 아주 오랫동안 미의 가치를 지배하여 왔으며 타타르키비츠(Władysław Tatar kiewicz, 1884-1980)⁴³⁾는 「서구 미학의 대 이론」(*The great theory of beauty and its decline*)⁴⁴⁾이라는 논문에서 아래와 같이 고대 그리스인들의 미에 대하여 설명하였다.⁴⁵⁾

“피타고라스 학파의 학자들은 ‘질서와 비례는 아름다운 것’이라 했으며 아리스토텔레스는 ‘수 때문에 모든 사물은 아름답게 보이는 것, 미의 본질은 크기와 질서에 있다’라고 했다”⁴⁶⁾

이처럼 좁은 의미든 넓은 의미든 간에 고전적인 미는 결국 질서와 비례를 중심으로 정의 내려진다. 이러한 고전적인 미를 종합해보면 이성적, 객관적, 형이상학적이라는 성질을 가진다. 이러한 세 가지 성질을 조금 더 살펴보겠다. 먼저 미의 이성적 성질이란 아름다움은 상상에 의해서 만들어지는 감각적인 결과물이라기보다는 이성 혹은 마음에 의하여 만들

43) Władysław Tatar kiewicz, 1884.4.3~1980.4.4., 폴란드의 철학자, 미술사학자.

44) Władysław Tatar kiewicz, 「The great theory of beauty and its decline」, *The Journal of Aesthetics and Art Criticism* Vol. 31, No. 2 (Winter, 1972), p.167.

45) 오병남, 앞의 책, 23쪽.

46) 오병남, 앞의 책, 23쪽.

어지는 정신적인 결과물이라고 보는 것이다.⁴⁷⁾ 두 번째, 객관적 성질은 아름다움은 개별적인 주관에 의해서 생성되는 것이 아니라 모든 사람이 이해하고 인정할 수 있어야 한다는 것을 말한다. 플라톤의 동일성 주장과 같은 결을 유지한다고 볼 수 있다. 세 번째, 형이상학적 성질은 플라톤의 이데아 주장과 궤를 같이 한다고 볼 수 있다. 즉 완벽함이다. 플라톤의 주장에 의하면 이데아는 지금 우리 눈앞에 있는 현실이 아니다. 모든 것이 완벽한 세계이며 우리가 지향해야 하는 세계인 것이다. 플라톤에게 있어 아름다움이란 결국 이데아 자체이며 완벽함을 무기로 삼고 있다. 결론적으로 고전적 의미의 아름다움이란 이데아를 모방하여 완벽함을 추구하는데 그 완벽함을 이루기 위해 비례와 조화가 필요한 것이다. 수가 없이는 이루어지지 않으며 상상보다는 현실적으로 구현이 가능하고 모두가 아름다움을 인정할 수 있는 완벽한 것이라고 요약할 수 있다. 이러한 미의 고전적 정의는 전자음악 탄생의 기초로 작용했던 낭만주의와는 다른 성향을 띄고 있다고 볼 수 있다. 낭만주의는 내재적-주관적 감정에 중심을 두었지만 고대의 미는 외재적-객관적 형상에 중심을 두고 판단하는 차이를 가지기 때문이다. 그렇기에 형태화된 건축, 조형물 등에 많은 미적 가치를 부여하였으며 시, 음악, 무용 같은 무형적 행위에는 많은 미적 가치를 부여하지 않았다.

47) 오병남, 앞의 책, 28쪽.

2.2 무형적 예술의 고전적 정의

수(number)에 의해서 만들어진 비례와 조화는 시각적인 정보를 통해 확실히 파악할 수 있다. 앞의 장에서 살펴봤듯이 조각, 회화, 건축 등이 이러한 시각적 정보를 통해 비례와 조화를 파악하고 미적 판단을 내릴 수 있는 대표적인 유형적 예술 장르라고 볼 수 있겠다. 그렇다면 ‘이러한 수치적인 조건으로 파악되지 않는 것은 미적인 개념이 적용될 수 없는 것인가?’라는 질문이 생긴다. 바로 시와 음악, 무용 등이 수치적인 조건으로 파악되지 않는 미적인 개념을 가진 예술이며 이들은 무형적 예술에 속한다. 본 장에서는 이러한 무형적 예술의 고전적 정의에 대해 살펴본다. 그리고 고대 그리스 시대부터 현재까지 이어져 온 가장 대표적인 무형적 예술인 시를 중심으로 다양한 특징들에 대하여 알아보겠다.

무형적 예술은 고대 원시 종교의 제의를 위해 이루어진 특수한 행위로 시작되었다. 우리가 영화 같은 매체에서 간접적으로 볼 수 있듯이 고대의 제의에서 사제는 신의 메시지를 구하기 위해 신과 교감하는 정신적인 상태로 몰입하는 행위를 하는데 이를 엔투스시아스모스(enthousiasmos)라고 한다. 이 말은 신적인 상태, 열광적인 상태 혹은 광적인 사태가 됨을 뜻하는 enthusiasm의 어원이다.⁴⁸⁾ 이 같은 영적인 상태는 그 제의에 참여한 모든 이들에게 영향을 끼쳐 사제와 같이 엔투스시아스모스를 이루게 되고 이러한 영적인 열광 상태에서 행해지는 많은 말과 소리 그리고 몸짓을 코레이아(choreia)라고 부른다. 이러한 코레이아로부터 분리되어 말의 요소와 소리의 요소로 독립된 형태로 발전된 것이 바로 시와 음악이다.⁴⁹⁾ 이러한 분리를 이론적으로 이루게 해준 이들이 아리스토텔

48) 오병남, 앞의 책, 95쪽.

레스와 피타고라스이다.⁵⁰⁾ 아리스토텔레스는 본인의 저서 「시학」(Περὶ ποιητικῆς)을 통해 시의 정의와 체계에 대해 설명하였고 피타고라스는 수학적 비율을 통해 음의 높낮이를 체계적으로 정의 내려 음악적 표현이 가능하게 하였다. 하지만 결국 이 모든 것들은 코레이아로부터 시작되었기 때문에 이성적인 분석과 비판보다는 영적인 요소에 포함되어 논의되었으며 결국 영감(靈感)이라는 말과 깊은 관계를 가진다고 볼 수 있다.

플라톤은 시를 두 종류로 분리해서 바라보았다. 무아지경에서 생긴 영감 된 시(mania poetry)와 기술에 의하여 제작된 기술적 시(technical poetry)이다.⁵¹⁾ 영감 된 시는 뮤즈 신에 의해서 간택된 소수의 인원에게 주어진 최고의 지위를 가지며 기술적 시는 낮은 서열의 지위가 주어진다. 플라톤은 이렇게 분류한 두 가지 시, 모두를 매우 부정적으로 평가하였다. 그가 가장 추구하고 있는 이데아의 세계에서는 허용되지 않는 주관의 가치를 높이는 행위와 영적인 요소가 시에서 이뤄지고 있기 때문이다. 이성에 의해 지배해야 하는 지도자와 지도되는 민중이 주관적 가치와 영적인 요소 때문에 도덕적인 가치를 잃어버리고 타락되어 사회적 혼란을 발생시킨다는 생각이 포함되어 있다. 절대적인 지혜와 지식을 통해 이루어지고 유지되어야 하는 사회가 눈에 보이지 않는 영감에 의해 순간 순간 흔들리게 된다면 올바른 이데아를 향해 갈 수 없다고 생각하고 비판한 것이다.

또 다른 고대 그리스의 철학자 데모크리토스(Democritus, B.C 460-380)⁵²⁾는 시는 영감을 통해 만들어지는 행위라기보다는 자연적, 기계적 힘

49) 오병남, 앞의 책, 95쪽.

50) 오병남, 앞의 책, 95쪽.

51) 오병남, 앞의 책, 97쪽.

52) Democritus, 기원전 460년~380년, 그리스의 철학자

에 의해 만들어지는 현상으로 보고 있다. 데모크리토스의 주된 철학적 가치는 자연적인 사태를 인정하고 그 사태들을 기계적으로 설명하는 자연주의 철학자이다. 그렇기에 인간이 만드는 시는 어떠한 자연적 현상을 감각하고 그에 대하여 상대적으로 반응하는 기계적인 현상이라고 말한다. 이러한 주장은 영감이 인간의 정신이 몰입하여 만들어지는 영적인 열정적 상태에서 시가 창조된다는 일반적인 주장과는 조금 다르다. 하지만 깊이 들어가면 데모크리토스 역시 자연적인 현상 역시 영감의 한 종류가 말하면서 ‘시의 탄생은 정령이 불타오를 때에만 가능하다’고 말했다.⁵³⁾

이렇듯 시를 바라보는 고대 그리스인의 시각은 시각적 정보를 통해 생성되는 일반적인 미의 정의와는 매우 다르다. 이성적, 객관적, 형이상학적인 기준과는 매우 동떨어져 있어 그들이 보기에 시는 미적인 요소를 전혀 가지고 있지 않으며 아름다움이라는 지위를 부여할 수 없다. 하지만 인류의 철학적 발전과 인본주의(人本主義)의 영향을 받아 시는 음악과 함께 내재적-주관적이라는 특징을 인정받게 되었으며 낭만주의에 이르러서는 더욱 예술적 대우를 받게 된다. 이후 근대에 이르러 예술이라는 개념이 생성되면서 예술의 영역과 표현의 범위가 확장되는데 이는 예술이 신과의 접촉을 통해 만들어지는 매우 비이성적인 결과물이 아니라 인간의 힘으로 만들어내는 매우 아름다운 창조물임을 뜻하는 것이다.

53) 오병남, 앞의 책, 100쪽.

2.3 테크네 (techne)

「2.1 유형적 예술의 고전적 정의」에서 설명했던 것처럼 고대 그리스 시대의 미는 객관적, 이성적, 형이상학적이라는 성질을 가지고 있다. 이러한 미의 성질을 구현하기 위해서는 기술이 필요하며 구체적인 계획을 세우고 수없이 훈련해야 능숙하게 구현한다. 이러한 기술적 행위가 결국 비례와 조화에 대한 미의 조건을 만들었으며 기술은 아름다운 존재, 즉 미적인 존재를 만들기 위한 필수요소이자 미의 또 다른 자아라고 할 수 있다. 결국 예술이 기술이며 기술이 예술인 것이다. 플라톤은 기술, 지혜, 지식, 실천 등을 모두 혼용하여 기술을 지식 전체에 사용할 수 있는 용어로 생각했다.⁵⁴⁾ 이러한 모든 것을 아우르는 것을 의미하는 기술을 고대 그리스 사람들은 ‘테크네’(techne)라고 불렀다. 테크네는 단순한 우연이나 우연의 일치를 의미하는 ‘tyche’와 자연의 정상적으로 필연을 뜻하는 ‘physis’의 중간적 위치에서 의미를 갖는 것으로 설명된다. 이에 비추어 볼 때 고대 그리스에서는 기술이 자연과 근본이 같고 비슷한 의미를 가진 것으로 해석되었다. 스스로 형태와 형상을 가지고 있는 자연으로부터 더욱 그 모습을 발현시켜 나타내도록 하는 것이 기술인 것이다. 즉 자연과 기술의 관계를 ‘자연이 가지고 있는 것을 기술이 생산하는 것이다’라고 설명할 수 있다.⁵⁵⁾ 또한 techne의 어원을 목수의 기술을 의미하기도 해서 ‘쥘다, 짜 맞추다, 자르다’라고 표현되는 tekton에서 시작되었다고 보는 시각도 있다.⁵⁶⁾ 이는 인간의 역사가 유랑기의 사회에서

54) 류창열, 「과학기술 발달에 따른 기술의 의미 변화에 관한 연구」, 대한공업교육학회지, 17(1), 1992, 79쪽.

55) 류창열, 위의 논문, 78-79쪽

56) 주광순, 「고대의 techne에 대한 존재론적 반성에 대한 현대 과학·기술사회

정착기의 사회로 변환되면서 가장 삶과 밀접한 관계를 이루고 있는 주거의 방식이 바뀌면서 유래했다고 볼 수 있다. 인간의 삶에 있어서 가장 반대편에서 위협하는 존재는 자연이다. 인류의 삶에 정착기가 오면서 인간의 삶을 위협하는 자연 안에서 터전을 이루기 위한 집과 그 외의 건축물들이 필요하기 시작했고, 이를 기반으로 도시가 생겨나고 국가로 발전되었다. 고대 그리스인들은 이러한 건축물들에 중요성을 인지하였고 더욱 완벽한 주거를 위해 완벽한 건축물이 필요함을 알게 되었다. 건축물을 만들기 위해서는 정확한 측량과 수학적 정확성이 필요했기에 건축은 테크네가 추구하는 가장 이상적인 분야라고 볼 수 있다. 결국 인간의 삶, 그것이 가장 중요하였고 그 삶을 어려움 없이 지속시키기 위해서는 기술이 필요한 것이다. 이러한 과정은 결국 인류가 테크네를 이용하여 생존을 위협하는 주위 환경 그리고 자연과 공존 할 수 있음을 의미한다.⁵⁷⁾ 이후 인류는 중세 시대에도 인간은 신의 지배 아래에서 살아가고 있는 작은 어린 양이라고 믿고 있는 사람들이 많았다. 작은 생물부터 인간에 이르기까지 이 지구 위에 있는 모든 존재는 신의 질서와 계획에 따라 만들어진 존재라고 생각했다. 신이 만든 세상을 자연의 요소들과 대립하지 않고 살아가기 위해서는 자연의 섭리를 이해하고 적응하기 위한 기술, 테크네가 필요한 것이다.

중세 시대가 끝나갈 무렵, 14~16세기에 일어난 르네상스는 철학, 문학, 예술 등에 넓게 영향을 끼치며 신을 중심으로 하는 철학에서 인간과 자연으로 그 중심을 옮기는 역할을 하였다. 더불어 1550년부터 1650년까지 1세기 동안 많은 과학자들이 나타나 자연과학에 대한 신비를 풀어내어

의 관점으로부터의 검토」, 대동철학, 18, 2002, 3쪽.
57) 주광순, 앞의 논문, 3쪽

새로운 사상적 기초를 만드는 데 중요한 역할을 하였다.⁵⁸⁾ 이후 18세기 근대의 시대가 되었을 때 자연과학을 기초로 하는 기술의 정의는 과거 테크네의 정의보다 더욱 명확해졌으며 실용적으로 발전하여 인간의 삶을 더욱 윤택하게 만들었다.

근대의 기술에 대한 정의는 고대와 중세의 정의와는 많이 다르다. 이러한 이유로 테크네의 정의 역시 달라진다. 고대의 기술은 자연에 적응하여 인간이 살아남기 위한 수단으로 존재하였다면 근대의 기술은 과학을 바탕으로 자연을 다스리기 위한 도구로 그 역할이 바뀌었다. 인간이 과학적 분석으로 만들어낸 지식의 축을 중심으로 기술을 개발하고 사용하여 자연을 다스리고 이를 통해 얻어지는 결과물을 다시 인간의 삶을 진보시키기 위해 사용하는 것, 이것이 바로 근대의 기술이 만들어낸 결과이다. 과학적 지식은 인간을 중심으로 하는 유토피아를 건설할 수 있는 권력으로 탈바꿈하였다. 실제로 근대 과학의 발전은 기술적으로 응용되면서 과학기술은 생산을 주도하게 되었다.⁵⁹⁾

이렇게 변화된 기술에 대한 정의는 결과적으로 예술과 기술의 분리를 이끌었다. 기술과 예술이 통합된 테크네라는 단어는 점점 사람들의 기억에서 사라지게 되었으며 테크네를 기술(technology)과 예술(art)로 분리하고 서로 다른 것이라고 정의를 내리게 된 것이다. 테크놀로지(technology)가 이제는 테크네를 대체하는 개념이 되었다.

하지만 전자음악에서는 테크네를 다시 소환하여 사용해야 한다. 기술은 전자음악의 정의에서 제외될 수 없는 개념이다. 고대 시절의 테크네 개념처럼 완벽한 비례와 수치를 통한 시각적 요소를 만드는 것은 아니지만

58) 류창열, 앞의 논문, 81쪽.

59) 신중섭, 이기식, 이종흡, 「과학기술에 의한 유토피아의 건설 -과학기술과 구성주의적 합리주의-」. 과학철학, 3(1), 2000, 191쪽.

현대의 기술 철학을 접목하고 더욱 발전시켜 더욱 고차원적인 테크네의 개념으로 발전시켜야 한다. 전자음악을 제작하는 데 있어 주로 사용되고 있는 기술적 과정을 살펴보면 분석(analysis), 변조(modulation), 합성(synthesis)으로 나누어지고 이를 종합하여 사용한다. 이 과정을 귀납법을 중심으로 살펴보면 직접적인 관찰은 분석으로, 실험은 변조와 합성으로 해석할 수 있다. 분석이란 소리가 가지고 있는 원인과 규칙을 찾아내는 과정이다. 소리가 발생해서 소리가 사라지는 데까지의 과정에서 만들어지는 자연적 현상과 인간이 인지할 수 있는 다양한 소리의 요소들을 과학적으로 분석한다. 인간은 과학적인 기술을 통해 소리의 3요소를 체계적으로 분석하였고 이러한 분석을 통해 눈에 보이지 않던 소리의 모습을 최대한 구체화 시켜 소리의 물리적 생성과 소멸을 이해할 수 있었다. 분석을 통해 만들어진 데이터와 통계를 통해 앞으로 어떻게 소리를 이해하고 발전시켜 나갈 수 있을지에 대한 세밀한 계획이 세워진다.

더불어 녹음 및 디지털 기술의 발전은 이렇게 분석된 소리 요소들의 원인과 규칙을 데이터화 시켜 소리의 형태를 다양한 형태로 변조할 수 있게 되었다. 소리는 시간을 기준으로 구성된 물리적 존재로서 인간은 그 소리를 한번 듣고 나면 다시는 똑같은 소리를 들을 수 없었다. 발생된 소리가 사라지면 그 이후로 완벽히 똑같은 소리가 자연적으로 발생되기 어렵기 때문이다. 이는 소리가 소비되는 존재임을 의미한다. 하지만 녹음 기술은 소비되는 소리를 기록하여 반복해서 들을 수 있게 하였고 디지털 기술은 아날로그 녹음 기술의 한계를 뛰어넘어 소리를 구성하는 요소들을 더욱 자세히 들여다보고 소리의 요소들을 더욱 과감하게 변조하여 더욱 효과적으로 소리를 제어하고 활용할 수 있게 만들어 준다. 마지막으로 합성은 전자음악을 제작하는데 있어 가장 중요한 요소이자 동기라고

말할 수 있다. 합성은 소리의 분석과 변조를 통해 생성된 소리 요소를 근거 삼아 다시 새로운 형태의 소리를 창조하는 과정이다. 합성된 소리는 자연적으로 존재하는 소리가 아니다. 다시 말해 이 세계를 이루는 객체들이 운동을 하면서 생긴 에너지에 의해 발생된 소리가 아니다. 소리의 합성은 분석을 통한 과학적 이론과 변조의 과정을 통해 알게 된 소리의 원리를 다양한 기술적 행동을 통해 완성된 결과물이며 비자연적인 소리를 탄생시키는 과정이다. 이처럼 전자음악은 기술의 결과물이자 또 다른 새로운 소리를 만드는 기술적 개발 과정이다.

2.4 근대의 예술

과학의 발전은 인간이 행하고 있는 숙련된 모든 행위를 테크네라는 큰 의미의 단어에서 예술과 기술로 분리하는데 아주 큰 역할을 하였다. 전통적으로 내려오던 모든 기술적인 것을 테크네라고 칭하기에는 한계가 있다는 것을 자연과학의 발전을 통해 알게 된 것이다. 결국 이러한 고민은 과학을 중심으로 테크네를 자연의 원리와 과정을 이해하고 연구하는 ‘학문’과 이러한 과학적 학문을 통해 자연을 통제하고 자연의 침범을 막을 수 있는 ‘기술’로 분리하였다. 하지만 여기서 한계가 발생한다. 결국 인간이 자연을 대하는 하나의 객관적 행위를 학문과 기술을 통해 해석할 수 있지만 의식을 가지고 있는 인간의 개별적이고 주관적인 감정과 이에 대한 표현의 행위에 대해서는 해석하기 어렵다는 것이다. 다시 말해 객관적이고 자연적인 물리적 현상은 학문과 기술을 통해 분석과 통제가 가

능하지만 인간이 가지는 다양한 감정과 그에 상응하는 행동에 대해서는 자연과학과 기술만으로는 설명하기 어렵다. 예를 들어 ‘하나의 악기 혹은 하나의 소리를 가지고 작곡가가 음악을 제작했을 때 다양한 사람들이 다채로운 창의적 결과물을 들을 수 있다. 그렇다면 작곡가는 그러한 음악을 왜 만들었으며(왜 그런 선율을 선택하고, 왜 그러한 리듬을 선택하였으며, 왜 그러한 화성을 사용하였는가?) 그리고 그 음악을 들었을 때 느껴지는 다양한 감정과 행동은 무엇인가? 이러한 것들을 우리는 무엇이라고 정의할 수 있을까?’라는 물음이 생기게 된다. 과학적인 분석을 통해 소리에 대하여 객관적으로 설명할 수 있고 이를 기반으로 기술을 통해 물리적인 악기를 제작할 수 있다. 하지만 이러한 악기를 통해 만들어내는 소리의 결과물, 즉 음악을 들었을 때 생성되는 다양한 주관적 감정에 대해서는 어떻게 설명하고 이해할 것인지를 자연과학과 기술로는 설명이 어려운 것이다. 이러한 질문에 대한 답은 자연과학을 기반으로 하는 학문, 기술과 구별되어야 하고 객관적 사실에 대한 서술이 아닌 주관적 인식과 반응에 대해 알아보고 해석하는 것이 가장 중요한 목적이 되어야 한다.⁶⁰⁾ 인간은 이러한 주관적 인식과 반응에 대한 질문을 시작하면서 객관적 학문과 기술과 분리하여 인간이 만들어 내거나 반응하는 주관적 창작물을 예술(art)이라고 부르기 시작하였다. 고전적인 예술 정의와 차이점을 조금 더 살펴보자. 고대 그리스 시대의 사람들은 예술을 우리가 지금까지 많이 언급한 테크네라는 개념 안에 두고 있었다. 테크네는 바로 자연에 적응하는 기술을 중심으로 대칭과 비율 그리고 수학적 개념을 적용하여 인간이 할 수 있는 모든 기술적 행위를 포함한다. 즉 인간

60) 물론 현대에는 뇌과학이라는 분야가 있어 인간의 주관적이고 심리적인 행동과 감정에 대해 매우 구체적이고 객관적으로 설명할 수 있지만 본 논문에서는 단순히 기술과 예술을 구분하기 위하여 뇌과학 분야의 설명은 논외한다.

의 심미적 관점을 배제하고 오로지 객관적인 수치적 관점을 통해 객관적으로 인간이 모두 이해할 수 있는 것만을 ‘아름답다’고 말하였다. 이러한 테크네는 창의성이 결여되는 특징을 가진다. 고대 그리스 시절에 가장 아름다운 예술은 바로 자연이었다. 플라톤이 주장한 이데아는 모든 것이 완벽한 세계인데 그 이데아를 그대로 모방한, 즉 미메시스(mimesis)⁶¹⁾적인 우리 주위의 세계(인간이 살고 있는 세상, 지구)를 최고의 예술품이라고 여겼다. 그리고 다시 이 세계를 그대로 모방하여 만든 조화와 비례가 완벽한 시각적 작품만이 최고의 예술품이라고 보았다. 결국 이데아를 모방하기 위해서는 기술이 필요하였고 반복적으로 말하지만 이러한 기술적 행위를 바로 테크네라고 정의 내렸다. 하지만 이는 인간의 가장 큰 특징인 상상력을 배제하고 ‘이데아를 복제한 것만이 아름다움을 가진다’라는 소재적 한계를 가진다. 이러한 고대 그리스 시기에 정립된 예술의 정의는 인류 문화의 발전에 따라 지속적인 비판의 대상이 되었고 시간이 흘러 근대 이후 새롭게 대두된 예술의 정의는 전통적인 예술의 정의와는 상반되는 개념을 가지게 되었다. 새롭게 정의되는 예술의 가장 큰 특징은 인간과 상상력이다. 고대 그리스 시절에 가장 이상적인 존재이자 완전한 존재로 여겨진 것은 자연이지만 르네상스 시대부터 서서히 이 세계의 모든 중심은 그 자연을 다스리는 인간이 된다. 또한 완벽한 자연을 모방하여 객관적인 비율과 대칭으로 표현했던 미메시스(모방)적 예술은 인간의 주관적인 감정과 상상력을 통해 만들어지는 결과물로 대상이 바뀌었다. 클로드 모네(Claude Monet, 1840-1926)⁶²⁾처럼 자연의 모습을 구체적으로 그리지 않고 자연의 형태만 뿌옇게 그려도 예술이 되었고 파블

61) 미메시스(mimesis) : 모방(imitation), 예술에서는 재현의 의미를 가진다.

62) 클로드 모네(Claude Monet), 1840. 11. 14 - 1926. 12. 5, 프랑스의 인상주의 화가 미술가

로 피카소(Pablo Picasso, 1881-1973)⁶³처럼 얼굴을 괴상하게 그려도 예술이 되었다. 미메시스의 성질과는 완전히 다른 것이다. 아래의 <표-2>는 고대 그리스 시대의 예술과 근대 이후의 예술의 차이점을 포괄적으로 나타낸 것이다.

<표-2> 고대 그리스 예술과 근대 이후 예술의 차이점

	고대 그리스 예술	근대 이후의 예술
소재	이데아를 기반으로 하는 자연	인간의 내면
특징	객관적, 시각적, 재현적, 형식적	주관적, 시각/청각적, 창의적, 자율적

더불어 근대 예술의 정의에 취미라는 개념을 포함하기 시작한다. 여기서 취미는 우리가 현재 사용하고 있는 취미(hobby)와는 다른 개념이다. 취미는 어떠한 대상을 인간이 인지하고 아름다움을 느끼고 사유할 수 있음을 말한다. 즉 어떠한 미적 대상이 존재하고 그 미적 대상을 인간의 감각 기관으로 인지한 후 얻어지는 어떠한 즐거움 혹은 쾌(快)를 느끼고 사유하는 과정이다. 영국의 철학자 존 로크(John Locke, 1632-1704)⁶⁴는 아래와 같이 취미에 대하여 말하였다.

63) 파블로 루이스 피카소(Pablo Ruiz Picasso), 1881. 10. 25 - 1973. 4. 8, 스페인 출신의 큐비즘 학파의 미술가
 64) 존 로크(John Locke), 1632. 8. 29 - 1704. 10. 28, 영국의 철학자, 정치 사상가

“복합 관념들 중에는 또 다른 것이 있다. 예컨대, 바라보는 사람에게 즐거움을 일으켜 주는 어떤 구성, 즉 색과 도형의 구성으로 이루어진 미(美)처럼 서로 결합되어 관념을 만들어내기 위해 여러 종류의 단순 관념들로 이루어진 것들이 있다. 그러므로 미는 주인의 승낙도 없이 어떤 것의 소유를 슬그머니 자기 것으로 바꿔치는 도둑처럼 여러 종류의 여러 관념들의 결합을 포함하고 있다. 나는 이와 같은 관념들을 혼합양식(mixed modes)의 것이라고 부르겠다.”⁶⁵⁾

이러한 로크의 말은 미의 감각이란 어떠한 감정의 변화가 생성되고 느끼는 것을 뜻하는 것이다. 다시 말해 미적 대상이 외재적으로 존재하고 인간의 감각 기관이 미적 대상을 사유하게 되는데 이는 어떠한 형태가 아닌 관념의 대상으로 심리적으로 즐거움을 주게 되는 것이라고 취미의 과정을 통해 설명한 것이다. 아름다움이란 결코 이미 주어져 있는 것이 아니며 감각과 느낌의 사유를 통해 관념화된다. 곧 아름다움은 우리가 바라보는 어떤 대상의 구성으로부터 환기된 즐거움을 지시하는 언어가 되었다.⁶⁶⁾

정리하자면 고대에는 인간이 바라보는 대상, 존재 자체의 객관적 아름다움을 예술이라 정의하였지만 근대에서는 대상을 바라보는 인간이 느끼는 감정, 즉 주관적 즐거움을 예술이라고 정의하게 된 것이다.

65) 오병남, 앞의 책, 63쪽., J. Loock, <An essay, Book II>, Chap.12 재인용

66) 오병남, 앞의 책, 64쪽.

2.5 전자음악의 예술적 정의를 위한 조건

수많은 역사적인 사건들을 거치며 현대의 인간은 과거의 인간이 가졌던 인류적 가치보다 더욱 복잡한 철학과 가치관을 찾아내었다. 인간 개인의 주관적 가치관과 자유를 더욱 중요하게 여기며, 공동체가 추구하는 목표보다 개인의 목표를 더욱 쫓아가고 있다. 플라톤이 추구했던 완전한 세상인 이데아와 지도자에 대한 맹목적인 믿음, 이를 위한 구속은 사라지고 지구를 구성하는 인간 스스로 자신의 목소리를 높이고 의견을 주장하는 것이 당연한 시대가 되었다. 이렇듯 다양한 가치관을 존중하는 시대인 현대는 예술에 대한 정의를 단 하나의 단어 혹은 한 문장으로 표현할 수 없게 되었고 쾌(快)를 쫓아가던 예술과 미의 방향 역시 한 곳에 매몰되지 않아 다양한 형태의 미와 예술적 표현이 가능하게 되었다. 미국의 철학자 케닉(W.E Kennick, 1923-2009)⁶⁷⁾은 1958년 출간된 그의 논문에서 예술은 단일한 기능을 수행하지 않기 때문에 정의될 수 없음을 주장했다.⁶⁸⁾ 그 유명한 마르셀 뒤샹⁶⁹⁾의 <샘>(fountain)⁷⁰⁾이라는 작품을 살펴보자. 필자는 <샘>을 ‘작품’이라고 표현했는데 이는 필자가 <샘>을 하나의 예술작품으로 보고 있다는 것이다. 하지만 처음 이 작품을 마주하게 되면 우리는 고민에 휩싸인다.

67) W.E Kennick 1923. 5. 28-2009. 4. 12, 미국의 철학자

68) 김요한, 「예술의 정의」, 서광사, 2007, 90쪽, W.E Kennick <Does Traditional Aesthetics rest on a Mistake>, Mind 67, 1958, 재인용

69) 앙리 로베르 마르셀 뒤샹 (Henri Robert Marcel Duchamp) 1887. 7. 28-1968. 10. 2, 프랑스의 예술가, 다다이즘의 시초 작가로 평가받는다.

70) <샘>(Fountain), 1917, <https://artsandculture.google.com/>



[그림-2] 마르셀 뒤샹의 <샘>(fountain)

[그림-2]가 마르셀 뒤샹의 샘이다. 마르셀 뒤샹은 남성의 화장실 변기를 가져와 뒤집어 놓았을 뿐인데 많은 사람들이 이것을 최고의 작품으로 판단하고 있으니 현대 예술에 대한 정의와 범위를 이해하기 어렵다. 그렇다면 여기서 질문할 수 있다. ‘전자음악은 과연 예술인가?’ 전자음악 역시 매우 알 수 없는 기괴한 소리들을 이용하여 작품을 제작하고 그것을 예술이라고 한다. 필자 역시 전자음악을 제작하는 작곡가로서 전자음악이 예술이라고 당당하게 말하고 있지만 많은 대중들이 생각하기에는 전자음악이 과연 예술인지에 대하여 의구심을 가질 수밖에 없다. 상당히 많은 대중들은 아직까지 예술이란 ‘아름다움’을 내포하고 있어야 한다고 믿고 있는데 아름다움을 느낄 수 있는 전자음악 작품이 얼마나 있을지 필자 역시 의문을 가진다. 더불어 대중음악처럼 음악의 3요소를 사용하여 쉽게 이해할 수 있는 음악적 표현을 구사하지도 않는다. 이처럼 소리

로만 구성된 전자음악이라는 작품의 예술적 가치를 긍정할 수도, 부정할 수도 없는 난감한 상황에 놓여 있기에 필자는 지금부터 전자음악의 예술적 정의를 내리기 위한 조건을 제안하고 이러한 조건을 충족하기 위한 다양한 이론들을 제시하겠다.

2.5.1 필요조건과 충분조건

어떠한 정의를 성립하기 위해 가장 많이 사용하는 방법 중 하나는 필요조건과 충분조건의 대입이다. 이는 논리적 정립을 위해 명제 사이의 성립 관계를 알아보는 방법이다. 이러한 필요조건과 충분조건의 방식을 필자는 전자음악의 예술적 조건에 대입하여 생각해 보고자 한다. 예술을 정의 내리기 위해 어떠한 특정한 성질이 있다고 보고 이를 A라고 가정한다. 그리고 두 가지 방식으로 정의를 시험해 볼 수 있는데 먼저 A라는 성질을 가지지 않은 예술의 사례가 있는지 찾아본다. 만약 그런 사례가 존재한다면 A라는 성질은 예술의 필요조건은 아니다. 반대로 어떤 사물들이 A라는 성질을 가지고 있지만 예술이 아닌 경우가 있다면 A는 예술의 충분조건이 아니다. 이를 다시 정리하자면 아래와 같다.⁷¹⁾

- 예술이 되는 어떤 것은 반드시 A라는 성질을 가져야 한다. : A는 필요조건
- A라는 성질을 갖는 어떤 것은 반드시 예술이 되어야 한다. : A는 충분조건

71) 김요한, 앞의 책, 85쪽.

예를 들어 아리스토텔레스는 화가 또는 다른 예술 제작자들처럼 시인은 삶의 재현을 목표로 하고 있다고 주장한다. 즉 아리스토텔레스는 예술의 필요조건이 ‘삶의 재현’에 있다고 주장하는 것이다. 하지만 시 혹은 음악 같은 비구상(non-representative)예술들은 추상적인 형태를 갖추고 있어 삶의 재현과는 관련이 없기 때문에 그것은 예술의 필요조건이 될 수 없다.⁷²⁾ 다른 예를 들어보면 톨스토이는 <예술이란 무엇인가>⁷³⁾라는 자신의 저서에서 “예술은 한 사람이 어떤 외적인 기호를 수단으로 자기가 살면서 겪은 감정을 의식적으로 다른 사람에게 전달하는 것, 그리고 다른 사람들이 그러한 감정에 감염되어 그것을 똑같이 경험하는 것 속에서 성립되는 인간의 활동”이라고 예술을 정의한다. 그렇다면 톨스토이에게 감정은 예술의 정의를 내리기 위한 필요조건이라 볼 수 있다. 하지만 앞에서 언급한 마르셀 뒤샹의 <샘>의 경우 어떠한 감정을 전달할 수 있을까?! 그리고 관객들은 마르셀 뒤샹의 어떠한 감정을 그대로 전달받아 동일하게 느낄 수 있을까?! 관객들은 <샘>을 보고 각자 모두 다른 감정을 가질 것이고 다른 생각을 가질 것이다. 이는 마르셀 뒤샹의 감정과는 전혀 상관없는 다른 감정이다.

이러한 예를 비교해봤을 때 필자는 단 하나의 요소를 기준으로 필요조건과 충분조건을 비교하여 예술을 정의 내리기는 어렵다고 생각한다. 역사가 발전해 오면서 다양한 철학과 주장이 발생하였고 대립하면서 동시에 존중한다. 이는 다양한 관념을 인류가 서로 인정하고 공유하고 있다는 것을 의미한다. 또한 이러한 관념과 철학은 서로 충돌하며 예술에 까지 영향을 끼쳤고 예술은 또 예술끼리 결합되며 지속적으로 진화하였

72) 김요한, 앞의 책, 85쪽.

73) 톨스토이의 이 서적은 본 논문의 「4.1.1 톨스토이의 표현론」에서 자세히 거론할 것이다.

기에 예술을 하나의 요소만을 기준으로 내려 정의할 수 없다. 특히 기술의 발전이 하나의 감각만을 위한 예술작품을 만드는 시대가 아니라 다원화되고 융합되는 예술작품을 제작하는 시대로 바뀌었으니 더욱 하나의 요소만으로 예술을 정의 내리기가 쉽지 않음을 보여준다. 물론 각 장르의 특성상 작품이 가지고 있는 성질은 분명히 존재한다고 본다. 모든 장르에 공통적으로 들어가는 필수조건은 아니지만 하나의 작품이 장르적 특성을 가지며 예술적 가치를 나타내기 위한 필요조건은 분명히 있다. 예를 들어 전자음악의 경우 앞에서 언급한 합성(synthesis)과 변조(modulation)⁷⁴된 소리의 적극적인 사용은 필요조건이라 말할 수 있다. 새로운 소리를 만들거나 기존의 소리를 다양한 기술적 요소를 통해 새로운 형태의 소리로 바꾸는 과정이 작품 안에 있어야 전자음악이라 할 수 있다. 소리의 변조와 합성을 통해 제작된 소리로 구성된 구체음악의 탄생으로부터 전자음악은 시작되었다고 볼 수 있다. 구체음악은 테이프에 녹음된 자연의 소리를 다양한 기술을 활용하여 매우 기괴한 새로운 형태의 소리로 바뀌버렸다. 매우 실험적이었기에 전통적인 방식으로 음악을 만드는 많은 작곡가들에게는 충격을 주었다. 선율, 화성, 리듬이라는 전통적인 음악 요소를 활용하여 작곡하는 방식이 아니기에 많은 대중들도 예술적인 가치가 있는 것인지에 대한 의문을 가졌다. 반면 상대적으로 실험적인 방식을 추구하는 작곡가, 음향학자들은 새로운 음악적 형태와 예술적 가능성을 보았고 이후 현재까지 많은 논란 속에 전자음악은 제작되고 있다.

하지만 조금 더 자세히 들여다보면 소리의 합성과 소리의 변조는 전자음악을 예술로 정의 내리기 위한 필요조건이지만 충분조건은 되지 않는

74) 여기서 말하는 sound modulation은 신시사이저에서 LFO를 통한 modulation이 아니라 다양한 방식을 통해 소리에 변화를 주는 포괄적인 과정을 의미한다.

다. 예를 들어 현대 영화의 ‘소리’ 역시 사운드 디자인(sound design)이라는 이름으로 새롭고 다양한 형태로 제작되고 있다. 영화 안에 사용되는 소리는 대사, 음악, 효과음으로 구분될 수 있다. 필자는 여기서 효과음에 집중하고자 한다. 과거의 영화에서 효과음이란 영상에 보이는 어떠한 사건 혹은 물리적인 움직임이 일어날 때 만들어지는 자연스러운 소리를 뜻하며 영화 안에서 현실감을 부여하기 위해 사용한다. 다시 말해 물리적인 움직임에 의해 발생하는 당연한 소리를 관객에게 들려주며 이를 통해 시각적 정보와 청각적 정보의 동기화를 느끼게 된다. 하지만 현대의 영화는 물리적인 움직임에 의해 만들어지는 자연스러운 소리를 뛰어넘어 다양한 소리의 합성과 변조를 통해 만들어진 새로운 소리도 많이 사용하고 있다. 이러한 합성과 변조에 의한 소리는 물리적인 움직임에 의한 자연스러운 소리, 즉 우리 주위의 자연스러운 소리가 아니라 이 세상에는 존재하지 않는 새로운 소리를 표현하는 경우가 많다. 영화 <쥬라기 공원>⁷⁵⁾의 공룡 소리를 예를 들어보겠다. 공룡은 현재 존재하고 있지 않다. 인류가 인지혁명을 통해 이 지구에서 문명을 이끌고 살아가기 이전에 멸종하고 그 소리를 기록할 수도 없었기에 우리는 그 공룡의 소리를 전혀 알지 못하고 남아있지 않다. 하지만 이 <쥬라기 공원>에 출연하는 다양한 공룡의 소리들을 사운드 엔지니어들은 위에서 언급한 합성과 변조를 통해 만들었다. 모두 상상에 기반한 소리다. 이러한 공룡 소리들 역시 기술에 의해 만들어진 소리이지만 우리는 전자음악이라고 부르지 않고 효과음이라고 부르고 있으며 사운드 디자인의 영역으로 분류하고 있다.

75) <쥬라기 공원>(Jurassic Park) : 마이클 크라이튼(John Michael Crichton)의 동명 소설을 원작으로 스티븐 스필버그(Steven Allan Spielberg)가 연출하여 1993년 개봉한 영화이다. 현재까지 시리즈가 이어지고 있다.

이렇듯 기술이 적용되어 합성과 변조된 새로운 소리는 전자음악을 예술로 평가받기 위한 필요조건이 되지만 충분조건은 되지 않는다. 그렇다면 충분조건이 되기 위해서는 어떻게 해야 할까?! 필자는 여기에 두 가지 조건을 제시하려 한다. 하나는 형식이며 또 다른 하나는 내용이다. 이를 충분조건에 대입하고 전자음악의 예술적 정의를 내려보면 아래와 같다.

- 전자음악은 새로운 소리로 ‘형식’과 ‘내용’을 갖춘 예술이다.

필자가 얘기하는 형식은 음악적 형식이다. 음악은 시간예술이다. 음악이 시작되고 끝이 나는 일정한 시간 안에서 언어의 구조처럼 어떠한 형식을 가지고 있다면 관객은 스스로 그 형식을 분석하고 이해하는 과정 안에서 음악의 형태를 감각하고 언어로 정의 내릴 수 있는 감정을 느끼거나 인지하게 된다. 전자음악도 마찬가지로 생각한다. 전통적 음악 요소인 선율, 화성, 리듬이 아니라 새로운 소리로 구성된 음악을 듣고 있지만 일정한 시간 동안, 어떠한 형식 안에서 그 소리들의 관계와 충돌을 분석하고 이해하며 형태를 인지한다. 그리고 그 형태 안에서 비언어적인 감정을 느끼고 인식하게 된다.⁷⁶⁾ 그것이 고통스러울 수도 있고 흥미로울 수도 있으며 아름다울 수도 있다. 하지만 이러한 고통과 흥미조차도 전자음악이 음악적 형식을 가지고 있기 때문에 발생하는 정서적 현상이다.

내용은 작품의 이야기를 의미한다. 어떠한 사운드를 합성하거나 변조할 때 단순하게 소리를 기계적으로 변화시키게 된다면 자칫 잘못하면 소음으로 들릴 수 있다. 일상의 소리가 아니기에 새로운 형태의 소리를 관객

76) 필자는 일반적인 음악은 언어로 정의 내릴 수 있는 감정을 느끼거나 알게 되고 전자음악은 비언어적인 감정을 느끼거나 인식하게 된다고 말한다. 이에 대한 내용은 이후 제2언어로서 설명하게 되며 본론에서 더욱 자세히 다루게 된다.

들이 들었을 경우 그 소리가 무엇인지 의문을 가지게 될 수 있다. 특히 영화의 효과음처럼 눈앞에 어떠한 사건이 일어나는 상황을 시각적으로 볼 수 있는 것도 아니기 때문이다. 이때 필요한 것이 작품의 내용이다. 왜 이 소리를 이렇게 합성했는지, 무엇을 위하여 그랬는지, 내용이 없다면 음악적 형식이 만들어지지 않는다. 이러한 작품의 내용은 전자음악의 형식과 밀접한 관계를 가지고 있다. 전자음악의 예술적 정의를 내리기 위한 충분조건인 ‘형식과 내용’은 본 논문의 「V. 전자음악의 형식과 내용」에서 더욱 자세히 다루도록 하겠다.

Ⅲ. 전자음악에서 소리의 연장과 기술의 역할

3.1 전자음악을 위한 소리의 관념

소리는 어떠한 힘에 의해서 매질인 공기가 진동하고 그 공기의 진동을 귀로 감각하는 것을 말한다. 우리는 귀라는 감각기관을 통해 인지되는 소리의 현상을 이해하고 사유한다. 이러한 소리의 정의는 사실 일반적인 음향학 서적이나 물리학 서적에서 나오는 아주 간단한 사전적 정의이다. 필자는 이러한 사전적 정의에서 조금 더 들어가 소리라는 존재의 의미를 전자음악의 관점에서 살펴보고자 한다.

소리는 전자음악을 제작하는 데 있어 반드시 필요한 기본적인 형상이자 도구이며 예술적 표현을 위한 목적이자 수단이다. 필자는 전자음악의 제작을 위해 소리의 과학적 분석이 어떠한 가치가 있는지 그리고 그러한 과학적 분석을 이용해 소리를 어떻게 창조하는지를 살펴보면서 더욱 넓은 범위에서 바라보고 새롭게 개념화시키려 한다. 이를 위해 ‘자연’이라는 기준을 먼저 제시한다. 소리라는 것은 우리가 태어나면서 죽을 때까지 듣고 싶지 않아도 들을 수밖에 없는 존재이다. 심지어 잘 때도 듣는다. 나의 의지와는 상관없이 소리는 나와 지속적인 관계를 가진다. 그래서 우리는 이 소리를 자연스럽게 접하고 우리 주위의 세계를 구성하는 당연한 존재로 생각한다. 이러한 당연한 존재인 소리를 사전적 정의가 아닌 관념적으로 더욱 깊게 보게 된다면 소리는 우리에게 어떠한 존재이며 우리의 삶을 어떻게 둘러싸고 있는지 알 수 있을 것이고, 조금 더 소리를 전자음악 안에서 잘 사용할 수 있을 것이다.

3.1.1 자연적인 소리

자연이라 하는 것은 우리가 태어나면서 우리 주위에 존재하고 있는 것이며 우리 인간 역시 자연의 한 부분이다. 하늘이 있고 땅이 있고 공기가 있고 물이 있다. ‘이런 것들은 어디서 왔는가?’라고 인간이 자문하기 이전부터 자연스럽게 우리 주위에 있었다. 필자는 전자음악 작곡가의 관점에서 전자음악을 중심으로 자연을 이해해보고자 한다. 자연에 대한 이해를 위해 변증법적인 방법을 사용해 보겠다. 자연의 개념의 반대인 인공이라는 개념을 대입하면서 말이다.

고대 그리스 시대에서는 자연적인 것과 인공적인 것을 정의하기 위해 운동이라는 기준을 두었다. 자연적인 것들은 스스로 운동하지만 인공적인 것은 외부의 강제력에 의해 운동한다. 생명체는 스스로 성장한다. 처음에는 작은 존재였지만 점점 성장한다. 이것은 세포의 분열을 일으키는 운동에 의한 결과이다. 외부의 개입 없이 스스로 운동하며 성장한다. 태양은 타오른다. 물론 지구로부터 1억 5천만Km 떨어진 거리에 있지만 스스로 폭발하며 열에너지를 분출하고 있다. 물은 바다와 강이라는 큰 지형을 차지하며 존재하고 있다. 태양이 떠오르면 수증기가 되어 공기의 일부분이 될 수도 있고 비가 되어 다시 땅으로 내려와 바다와 강의 일부분으로 흡수되기도 한다. 이렇듯 자연이란 스스로 운동하며 존재한다. 우주의 당연한 이치라고 볼 수 있다. 반면에 인공적인 존재는 외부의 강제력에 의해 움직이기에 또 다른 힘이 존재하여야 한다. 스스로 운동하고 태어나고 사라지는 것이 아니라 어떠한 힘에 의해 결정된다. 즉 인공적인 것은 타성적이라는 성격을 가지게 되는 것이다.⁷⁷⁾

77) 김상환, 「근대적 세계관의 형성」, 에피파니, 2018, 67쪽.

고대 그리스 시대에서 자연과 인공의 기준을 나누는 또 다른 기준은 모방(미메시스)이다. 앞의 「2.1 유형적 예술의 고전적 정의」에서 예술의 정의에 대하여 서술하면서 언급했었던 것처럼 자연은 이데아로서 우리 주위에 스스로 완벽한 존재로 형상화하고 있으며 인간은 기술을 통해 이 자연을 모방하였다. 이러한 기준으로 보면 자연적인 것은 인위적인 것에 비해 우위에 위치하고 있음을 볼 수 있다. 스스로 움직이는 것 자기 안에 자발적 운동의 원리를 지닌 것이기 때문이다. 반면 인위적인 것은 타성적인 것으로 죽어 있다는 것과 같다. 외부의 강제력으로만 움직이는 인공물은 죽어 있는 것이며 존재론적으로 열등한 지위에 있다.⁷⁸⁾

일반적인 소리는 위에서 설명한 자연적인 것에 속한다. 인간이 외부의 강제력을 동원해 에너지를 발생시키지 않더라도 소리는 우리 주위에서 자연적으로 발생이 된다. 인간이 아무런 소리를 내지 않고 침묵하더라도 자연적인 존재들이 스스로 움직이며 바람 소리, 새소리, 파도 소리 등 무수히 많은 소리가 발생한다. 특히 그 소리를 들으면서 인간은 지금 일어나고 있는 자연적인 사태에 대한 상황을 파악할 수도 있으며 임마누엘 칸트(Immanuel Kant, 1724-1804)⁷⁹⁾가 말했던 숭고의 감정을 느낄 수도 있다. 자연적인 소리는 외부의 객체로 존재하지만 인간이 그 소리를 들은 후에는 인간의 관념 안에서 재해석되어 새로운 마음의 형상으로 자리 잡기에 숭고의 감정이 생기는 것이다. 이러한 인간의 감정 역시 스스로 발현되는 자연적인 현상이며 어떠한 인위적인 강제력이 개입하지 않는다. 이를 통해 인간과 소리의 유기적인 관계를 보여준다.

78) 김상환, 앞의 책, 67쪽.

79) 임마누엘 칸트(Immanuel Kant), 1724. 4. 22-1804. 2. 12, 프로이센 왕국(현재 독일)의 근대 철학자

3.1.2 소리의 연장(extension)

17세기, 근대가 시작되고 이러한 자연의 개념과 인간의 관계는 변화를 시작하였다. 과학이 발전하였으며 이를 통해 인위적인 존재인 기계를 개발하고 자연을 설명할 수 있게 되었다. 과학혁명은 수학을 더욱 체계화시켰고 자연의 존재론적 개념을 변화시켰다. 이는 사물의 구조를 어떻게 이해할 것인가의 문제와 연관된다. 아리스토텔레스는 형상과 질료에 대하여 설명하면서 이것이 사물에 대한 구조를 이해하기 위한 가장 기초가 되는 기준임을 주장하였다. 하지만 17세기로 접어들면서 사물과 자연에 대한 이해를 위한 기준으로 수학이 개입된 수리 자연학이 주목을 받았고 물질 개념은 매우 큰 수정이 필요하게 되었다. 즉 과거의 질적 분류의 학문이 양적 분류의 학문으로 변한 것이다. 르네 데카르트(René Descartes, 1596-1650)⁸⁰⁾는 이러한 수리 자연학의 중요성을 강력히 주장하며 사물과 자연의 개념을 새롭게 제시하였다. 그는 물질을 연장(extension)으로 정의한다. 여기서 연장이란 특정한 공간을 점하는 능력을 가리킨다. 데카르트는 연장에 대하여 아래와 같이 말했다.

“연장이란 말로 우리는 길이, 넓이, 깊이를 지니는 모든 것을 의미하는 바 그것이 실재하는 물체인지 아니면 단순히 공간에 불과한지 하는 것은 여기서 문제가 되지 않는다. 나는 이 기초 개념이 더 이상의 해명을 필요로 한다고 생각하지 않는다. 왜냐하면 우리의 상상력에 의해 그보다 더 쉽게 지각되는 것은 아무것도 없기 때문이다.”(『규칙 14』, 10:442)⁸¹⁾

80) 르네 데카르트(René Descartes), 1596. 3. 31-1650. 2. 11, 프랑스의 철학자, 수학자, 과학자

“우리가 물체 일반 혹은 물질 일반에 대해 갖는 관념은 우리가 공간에 대해 같은 관념 속에 포함되어 있다. 즉 그것은 길이, 넓이, 깊이를 지닌 사물이라는 뜻에서 공간 개념 속에 포함되어 있는데, 이는 마치 산의 관념이 계곡의 관념에 포함되어 있는 것과 같다.” (메르센에게, 1639년 1월 9일, 2:482)⁸²⁾

그의 이러한 주장은 물질이 공간이라는 개념으로 치환되었다는 것을 설명한다. 즉 어떠한 물질이란 길이, 넓이, 깊이 등의 개념으로 수를 이용해 표현할 수 있으며 이렇게 수로 표현된 물질은 결국 어떠한 공간을 가지게 되고 자연적으로 존재하게 되었음을 의미한다. 데카르트는 자연 속에 있는 모든 물질과 사물을 수를 중심으로 설명하게 되었고 그는 이를 통해 물질과 사물이 공간의 개념과 구별되지 않음을 주장하였다. 데카르트는 이렇게 공간과 구별 없는 물질 혹은 물질과 구별되지 않는 공간을 연장(extension)이라고 하였다.⁸³⁾

이러한 데카르트의 연장에 대한 개념과 수리 자연학의 발전은 우리가 지금 살펴보고 있는 소리를 분석하고 설명할 때 활용하고 있다. 사실 우리는 데카르트가 얘기하고 있는 연장의 개념을 기준으로 만들어진 언어를 소리를 설명하는데 이미 사용하고 있는 것이다. 예를 들어 소리의 3요소를 ‘음고가 높다. 소리가 크다. 음색이 풍부하다.’ 등의 소리에 대한 일반적인 언어적 서술은 눈에 보이지 않는 소리의 상태를 공간을 중심으로 소리의 상황이 어떠한지 설명한다. 이러한 공간을 필자는 ‘전통적 소리 공간’이라고 칭하겠다. 전통적 소리 공간 안에서의 소리에 대한 설명

81) 김상환, 앞의 책, 77쪽.

82) 김상환, 앞의 책, 78쪽.

83) 김상환, 앞의 책, 79쪽.

은 ‘추상적’이다. 하지만 수리 자연학적인 관점에서의 공간적 표현은 소리의 3요소를 수치적으로 서술하면서 이루어진다. 주파수(frequency), 음량(amplitude), 그리고 음색(timbre)을 구성하는 배음(partial)이 대표적인 예이다. 필자는 이를 ‘수치적 소리 공간’이라고 부르겠다. 수치적 소리 공간은 눈에 보이지 않는 요소들을 수치적 개념을 대입시켜 만든 공간이다.

<표-3> 연장에 의한 소리 공간의 변화

	전통적 소리 공간		수치적 소리 공간
특징	추상적, 상대적	➔	수치적, 절대적
음고	높다, 낮다		주파수 (frequency, 단위:Hz)
음량	크다, 작다		음량 (amplitude, 단위:dB)
음색	밝다, 어둡다		음색 (timbre, 단위:partial)

앞에서 언급한 것처럼 전통적 소리 공간은 추상적으로 공간을 표현한다. 예를 들어 음고를 ‘높다, 낮다’라는 식으로 표현하는데 어떠한 음이 정확하게 어떠한 음의 높이를 가지는지에 대한 구체적인 설명이 없다. 물론 12음계를 중심으로 표현할 수 있지만 이 역시 절대적인 수치라기보다는 비율에 의해 만들어지는 음고에 대한 상대적인 관계의 표현이다. 비율이란 기준을 어디에 두느냐에 따라 결과물이 달라질 수 있다. 그렇기에 절대적인 수치를 표현하지 못한다. 하지만 수리 자연학의 등장으로 인해 음고의 높이는 진동의 빠르기를 설명하는 주파수로 수치화되어 표

기하며 양적인 공간적 표현이 가능하게 만들었다. 음의 크기 역시 추상적인 표현을 넘어서 수치로 측정된 데시벨(decibel)이라는 단위를 쓰는 양적인 공간적 표현이 가능해졌다. 마지막으로 음색은 소리를 구성하는 배음(partial)의 구조를 찾아내어 수치화시켜 이 역시 양적인 공간적 표현이 가능하다.

이러한 소리의 연장은 전통적 소리 공간에서 수치적 소리 공간으로 상태를 바꿈으로써 소리의 존재를 증명해냈으며 수치를 통해서 소리의 존재가 우리 눈앞에 그 모습이 드러나게 만들었다. 이제 소리는 수를 통해 형태의 표현이 가능해졌으므로 앞으로는 청각적인 존재뿐 아니라 시각적 존재도 된다. 소리는 수로 만들어진 하나의 덩어리로 부를 수 있으며 수를 활용하고 기술을 적용하여 하나의 조각품 같은 소리 덩어리를 만들어 낼 수 있는 가능성을 가지게 되었다.

하지만 근대에 진행된 수치적 표현을 통한 연장된 소리는 아쉽게도 관조적 입장을 유지한다는 한계를 가지고 있다. 소리의 형태를 이해하고 분석하는데만 그 역할을 다하는 것이다. 물론 이러한 관조적 입장을 부정적으로 보는 것은 아니다. 과학적 분석이 없었다면 필자 역시 전자음악을 만들지 못하고 이러한 논문을 쓰지 못했을 것이다. 이후 현재까지 많은 시간은 흘렀고 과학은 더욱 발전했으며 다양한 기술이 개발되었다. 새롭게 개발된 기술은 연장된 소리를 더욱 연장하게 만든다. 추가된 연장에 의해 인간은 관조적으로 소리를 바라보던 입장에서 더욱 능동적으로 소리를 조절하는 입장으로 바뀌었으며 소리를 자연에 제공하게 되었다. 그 결과 지금 우리가 다루고 있는 전자음악이 탄생하였다. 이렇듯 현대의 기술이 어떻게 소리를 더욱 연장 하였는지에 대하여 다음 장에서 이야기하겠다.

3.2 전자음악에서 기술의 역할

예술을 위한 기술은 어떠한 것들이 있을까?! 근대에 들어 기술에 의해 새롭게 개발된 많은 예술 장르가 있겠지만 그중에 가장 대표적인 것이 바로 영화이다. 뤼미에르 형제⁸⁴⁾는 카메라 기술자이며 영화 제작자인데 이 둘은 기술학교를 졸업하고 형제의 아버지가 운영하는 사진 회사에 취직한다. 이 형제는 필름 카메라에 관련한 많은 특허 제품을 출시하는 가운데 1895년 시네마토그래프를 특허받아 최초의 영화 <공장 노동자들의 퇴근>(La Sortie Des Usines Lumiere)⁸⁵⁾을 제작하였다. 물론 이들이 제작한 최초의 영화는 예술적인 표현이 전혀 없는 단순한 기록의 성격을 가지고 있지만 이후 많은 영화 예술가들이 뤼미에르 형제들이 만들어낸 기술적 발명품을 사용하여 다양한 예술적 표현을 하였기에 영화를 기술의 수혜를 입고 탄생한 예술물로 볼 수 있다. 더불어 기술은 무한대의 복제가 가능하게 만든다. 영화의 필름 역시 복제가 가능해 하나의 원본을 원하는 대로 복제하여 전국 혹은 전 세계에 보급하고 많은 사람들이 영화를 시청할 수 있게 하였다.

예술과 기술의 관계에 대하여 눈여겨보아야 하는 또 다른 예는 바우하우스(bauhaus)⁸⁶⁾이다. 독일의 디자인 학교로 1919년 건축가인 발터 그로피우스(Walter Gropius, 1883-1969)⁸⁷⁾에 의해 설립된다. 그는 기술이 시대

84) Auguste Marie Louis Nicholas Lumière(1862. 10. 19-1954. 4. 10), Louis Jean Lumière(1864. 10. 5-1948. 6. 6)

85) 뤼미에르 형제가 1895년 제작한 흑백 무성 다큐멘터리 영화

86) Staatliches Bauhaus, 1919-1933, 독일의 디자인 학교, 미술, 건축, 사진, 공예 등을 교육

87) 발터 그로피우스(Walter Adolph Georg Gropius), 1883. 5. 18-1969. 7. 5, 독일의 건축가

를 이끌어가고 있음을 몸소 느끼며 예술가적 장인들과 엔지니어적 건축가들의 대립을 교육으로 극복해야 한다고 주장하며 바우하우스를 출범시켰다.⁸⁸⁾ 특히 그는 ‘엔지니어적 표준화를 지향할 것인가, 아니면 예술가적 개별주의를 추구할 것인가’⁸⁹⁾라는 현대 미술계의 논쟁의 주제에서 엔지니어적 표준화의 지향을 선택하며 실용적 예술 기법을 추구한다. 이러한 그로피우스의 선택은 폭발적인 복제가 가능한 기술의 특징을 바탕으로 실용주의, 기능주의로 가득 찬 다양한 작품들이 바우하우스 안에서 탄생하도록 만들었다. 바우하우스는 예술과 기술-새로운 통합이라는 이념을 바탕으로 디자인 중심의 예술 교육을 진행하였다. 이러한 교육 이념은 소재와 기술을 습득하기 위한 기초 교육을 매우 중요하게 여기게 되어 바우하우스 양식을 탄생시키게 되었다.

이번엔 전자음악과 기술의 관계를 조금 더 살펴보겠다. 연구의 범위에서 언급했던 구체음악(*musique concrète*)과 전자음악의 시작 역시 기술과 밀접한 관계를 가지고 있지만 또 다른 역사적 사건을 예로 들어 보겠다. 1968년 미국의 작곡가 웬디 카를로스(Wendy Carlos, 1939-)⁹⁰⁾는 <*Switched-On Bach*>라는 작품을 발표한다. 이 작품은 요한 세바스찬 바흐(Johann Sebastian Bach, 1685-1750)⁹¹⁾가 작곡한 곡을 모아서 무그 신디사이저(*moog synthesizer*)를 이용하여 재해석하고 연주한 작품이다. 이 작품은 바흐의 음악을 기존의 어쿠스틱 악기로 연주하지 않고 무그 신디사이저로 새롭게 합성된 소리로 연주했다. 무그 신디사이저는 공학

88) 임근준, 「바우하우스는 우리에게 무엇을 남겼나?」, 더원미술세계, 2019, 57쪽.

89) 임근준. 위의 논문, 57쪽.

90) 웬디 카를로스(Wendy Carlos), 1939. 11. 14-, 미국의 작곡가, 영화음악가, 전자음악가

91) 요한 세바스찬 바흐(Johann Sebastian Bach), 1685. 3. 31-1750. 7. 28, 독일의 작곡가

자이자 신디사이저 연구가인 로버트 무그(Robert Moog)⁹²⁾가 제작한 소리 합성 기계이며 현대적인 기술로 탄생한 악기이다. 전기를 발전시키고 그 전기를 조작하여 새로운 소리를 창조하는 구조이며 기존의 어쿠스틱/일렉트릭 악기들과는 소리를 발현하는 구조가 완전히 다르다. 어쿠스틱 악기는 세상에 존재하는 나무 혹은 물리적 매질을 통해 제작되고 스스로 발현 및 증폭하여 소리를 전달한다. 일렉트릭 기타 같은 일렉트릭 악기는 어쿠스틱 기타처럼 현에 의하여 소리가 발현되는 과정은 동일하지만 소리를 전기신호로 바꾸고 증폭하여 전달하고 있다는 차이점을 가지고 있다. 이 두 종류의 악기는 현의 울림이라는 자연적인 물리적 운동을 바탕으로 소리가 발현되고 있다는 점을 공통점으로 가지고 있어서 인간에게 매우 익숙한 음색을 전달하고 있다. 하지만 무그 신디사이저 같은 소리 합성 악기는 악기의 소리가 전기의 발전을 통해 시작되고 이 전기를 조작하여 새로운 음색을 만들기에 인간의 입장에서는 매우 생소한 소리로 인식되며 새로운 청각적 경험을 불러 일으킨다. 이러한 사운드 신디사이저를 통한 소리 합성은 전자음악을 제작하는데 있어 필수요소이며 전자음악의 제작 목적이고 전부라 할 수 있을 정도로 중요한 역할을 담당한다. 결국 신디사이저라는 기계는 기술이 만들어낸 결과물이며 이 기술의 결과물을 통해 전자음악이라는 새로운 음악적 스타일이 발전하고 있는 것이다.

현대의 전자음악은 어떠한가. 디지털 기술의 개발과 발전에 의해 우리 주위에 있는 다양한 소리들을 매우 쉽게 채집하고 편집할 수 있으며 아날로그적인 프로세싱과 전기적 효과를 사용하지 않고 소프트웨어 신디사

92) 로버트 무그(Robert Moog), 1934. 5. 23-2005. 8. 21, 미국의 전기공학자, 무그 신디사이저 제작자

이저와 플러그인(plug-in)을 통해 더욱 새롭고 다양한 소리들을 합성하여 사용할 수 있다. 전자음악뿐 아니라 모든 장르의 음악들은 녹음과 음원 제작 과정이 모두 컴퓨터를 통해 이루어지고 있으며 현대의 많은 음악 장르들은 전자음악적인 요소들을 적극적으로 접목하여 더욱 새로운 형태의 예술적 표현이 만들어지고 있다.

본 장에서 필자는 기술의 윤리적인 부분에 대하여 논하려고 하는 것은 아니다. 기술이 전자음악 작품을 제작하는 데 있어 어떠한 역할을 하며 작곡가는 어떠한 관점에서 기술의 본질을 연구하여야 할지를 알아봐야 한다. 왜냐하면 전자음악이라는 장르가 기술의 발전에 의해 탄생된 예술이기 때문이다. 앞에서 살펴봤듯이 기술이 없었다면 전자음악은 탄생하지 않았을 것이고 우리는 핸드폰, 컴퓨터를 통해 음악을 들을 수도 만들 수도 없었을 것이다. 특히 사운드 신디사이저는 기술적 결합의 완성체로서 전자음악을 제작하는 데 있어 필수불가결한 존재이다. 하지만 우리는 여기서 큰 고민에 직면한다. 그것은 ‘사운드 신디사이저를 통해 전자음악이라는 예술작품을 만드는 게 중요할까?’ 아니면 ‘사운드 신디사이저 자체를 만드는 게 중요할까?’이다. 이 질문은 기술의 본질과 맞닿아 있는 질문이다. 즉, 기술이 수단이 되어야 하는지 아니면 기술이 목적이 되어야 하는지에 대한 고민이자 질문인 것이다. 필자는 많은 대학교의 전자음악 관련 학과에 출강하며 학생들에게 사운드 신디사이저와 사운드 디자인에 관한 강의를 하고 있다. 사운드 신디사이저 자체의 기술적 설계와 더불어 그 사운드 신디사이저를 이용하여 어떻게 소리를 창조할 수 있는지에 대한 내용이 중심 주제이다. 하지만 여기서 필자는 기술의 수단과 목적성에 대한 두 가지 고민을 한다. ‘기술을 수단으로 보고 예술을 위한 도구로만 교육할 것인가’ 아니면 ‘기술을 목적으로 두고 예술과 동

일시 하여 교육할 것인가'이다. 다시 말해 '소리를 만드는 기술이 중요한가?'(기술이 목적이 된다.) 아니면 '신디사이저로 만든 소리로 어떻게 예술적인 전자음악을 만들 것인가?'(기술은 수단이 된다.)를 두고 고민하는 것이다. 본 논문 역시 이러한 고민을 바탕으로 전자음악에서 기술이 어떠한 의미를 가지며, 무엇이 본질인지를 살펴본다. 기술과 관련하여 깊이 있는 연구를 한 많은 학자들이 있지만 본 논문에서는 발터 벤야민과 마르틴 하이데거의 주장을 중심으로 살펴본다. 이들은 20세기 초중반에 왕성하게 활동한 철학가이자 지식인이고 기술이 가져온 급격한 변화에 인류가 당혹감을 보인 상황에서 자신만의 철학을 바탕으로 기술 본성과 기술의 역할 그리고 기술이 가져올 수 있는 많은 변화들에 대하여 숙고하며 냉정하게 비판하였다.⁹³⁾ 또한 이러한 기술적 비판을 예술 미학과도 접목하며 기술이 예술에 어떠한 영향을 끼치고 예술이 어떻게 발전할 수 있는지에 대해서도 주장하고 있어 본 논문의 주제와도 상당히 연관된다고 판단되었다. 먼저 발터 벤야민의 기술론을 중심으로 살펴보겠다.

93) 심혜련, 「예술과 기술의 문제에 관하여 -벤야민과 하이데거의 논의를 중심으로-」, 시대와 철학, 17(1), 2006, 10쪽.

3.2.1 발터 벤야민과 기술

발터 벤야민(Walter Benjamin, 1892-1940)은 독일의 철학자이자 미학 연구가이다. 그는 특히 산업화 이후의 기술의 역할과 목적 그리고 기술이 가져온 새로운 현상에 대하여 많은 주장을 하였다. 인간의 운동이 중심이었던 인류의 존재 방식이 기술의 결과물인 기계의 대입으로 인해 어떠한 방식으로 변화되었는지, 그리고 그러한 기술이 가져온 의미는 무엇인지에 대하여 선두에서 고민했던 지식인이다.

“비교적 큰 규모의 역사적 시공간 내부에서 인간 집단들의 전 존재방식과 더불어 그들의 지각과 종류와 방식도 변화한다. 인간의 지각이 조직되는 종류와 방식 - 즉 인간의 지각이 조직화되는 매체 - 은 자연적으로뿐만 아니라 역사적으로도 조건 지워져 있다.”⁹⁴⁾

위의 벤야민의 글에서 ‘인간의 지각이 조직되는 종류와 방식이 역사적으로 조건 지워져 있다는 것’, 이것은 벤야민 사유의 근본 전제이다. 이 조건 중에서도 인간의 신체적 지각과 운동의 조건을 변화시킴으로써 그들을 새롭게 조직하고 인간 집단의 존재 방식 자체를 변화시키는 가장 결정적 요소가 기술이다.⁹⁵⁾ 사실 기술은 고대 그리스 시절부터 존재했던 것이고 본 논문에서도 ‘테크네’라는 주제에서 다뤘던 것만큼 인간이 자연의 조건과 상황에 적응하여 생존하기 위해 반드시 필요하다. 그러한 기

94) 발터 벤야민, 최성만 역, 「기술복제시대의 예술작품」, 도서출판 길, 2016, 48쪽.

95) 김남시, 「발터 벤야민 예술론에서 기술의 의미 -기술복제 시대의 예술작품」 다시 읽기-, 미학, 81(2), 2015, 50쪽.

술을 통해 집을 만들어 인간은 쉴 수 있었고 수영해서 건너가야 했던 강이나 호수에 다리를 지어 도보로 건널 수 있게 되었다. 뜨거운 불을 조절하여 음식을 익혀 먹을 수 있으며 돌을 갈아 무기나 도구로 사용하였다. 이렇듯 기술을 통해 인간은 자연의 공격을 피할 수 있었으며 육체의 평안과 쉼을 구축할 수 있었다. 결국 신체적 지각과 운동의 조건이 변하여 인간 집단의 존재방식의 변화와 발전을 가져오게 되었다. 근대에 접어들어 인류는 기술 발전의 꽃을 피워 기계를 도입하여 인간의 운동 없이도 지구에서 살아갈 수 있게 되었고 이를 통해 또다시 인간 집단의 존재방식이 바뀌게 된다. 기계의 도입으로 인해 인간 주위에 그냥 존재했던 자연이 아닌 새로운 자연 생태계가 만들어지게 되었고 발터 벤야민은 이러한 새로운 자연 생태계를 ‘제2자연’이라고 불렀다. 제2자연은 일반적인 자연⁹⁶⁾과 대비되는 것으로서 단순하게 인공적인 것을 의미하는 것이 아니라 새롭게 생성된 또 다른 자연으로 우리 주위에 존재하게 된다.⁹⁷⁾ 이러한 제2자연에 적응하기 위해 인간은 연구해야 하고 기술에게 새로운 의미와 개념을 부여하여야 한다.

발터 벤야민은 기술을 중심으로 하는 인간과 자연의 관계에 따라 제1기술과 제2기술로 나누어 정의한다. 제1기술은 대표적으로 억압적이고 도구적으로 사용되는 기술을 의미한다. 자연의 위협에서 벗어나게 하는 도구로서의 기술은 인류 역사의 초기부터 있었다.⁹⁸⁾ 태초의 인간들에게 자연은 공포의 대상이자 경외의 대상이었다. 이 자연에 의해 인간은 언제든지 생명과 보금자리를 빼앗길 수 있었으며 인간은 인간 집단의 안위를 지키기 위해 주술적 제의를 주기적으로 개최하였다. 그리고 이러한 주술

96) 일반적인 자연은 상대적으로 제1자연이 되겠다.

97) 심혜련, 앞의 논문, 13쪽.

98) 심혜련. 앞의 논문, 14쪽.

적 제의를 위해 승배 형상을 제작하였으며 이를 위해서는 고도의 기술이 필요하였다. 또한 자연의 공격을 이겨내기 위해 다양한 기술적 접근을 통해 도구를 만들었으며 건축물을 통해 몸을 피했었다. 결국 ‘자연에 이질적인 목표를 끌어내고 또 자연에 이질적이고 적대적인 수단을 사용하여 자연으로부터 해방되고 자연을 정복하는 계기’인 것이다.⁹⁹⁾

발터 벤야민에 따르면 이러한 제1기술의 특징은 인간이 중점적으로 투입된다는 것이다. 주술적 제의 역시 인간이 행하는 것이고 춤과 노래를 만들어 승배 형상을 제작하는 것도 인간이 행하는 것이다. 결국 인간의 생사가 걸린 문제이기 때문에 매우 엄중해야 하며 한 번의 실수도 용납하지 못한다. 이는 제1기술은 그 기술이 행하여지는 한 번의 행위가 매우 중요하며 특히 인간이 행하는 것이기에 똑같은 행위를 완벽하게 반복해서 할 수 없다는 것을 의미한다. 장소 역시 그 행위가 행하여지는 ‘여기’가 중요하다. 발터 벤야민은 이러한 제1기술이 바로 예술 작품이 갖는 ‘지금-여기’라는 특성, 즉 예술 작품은 그것이 존재해 있는 곳에 유일무이하게 현존해 있다는 특성을 만들어 낸다고 말하며¹⁰⁰⁾ ‘단 한 번만’(ein für allemal)이라고 표현한다. 음악을 예로 들어보면 고전적인 방식으로 음악을 감상하기 위해서는 음악을 연주하는 연주자가 있는 장소와 시간에 나도 같이 존재해야하며 그 음악을 다음에 다시 연주할 때 지금과 비슷하게 할 수는 있어도 완전히 똑같이 복제되어 연주되지는 않는다. 곧 그 연주는 그 장소와 시간에서만 들을 수 있는 ‘지금-여기’, ‘단 한 번만’의 특징을 갖는 것이다.

99) 심혜련, 앞의 논문, 14쪽., W.Benjamin, Passengerwerk, V.1, S500~501. 재인용

100) 발터 벤야민, 심철민 역, 「기술적 복제시대의 예술작품」, 도서출판 b, 2017, 19쪽.

벤야민은 제2기술에 대하여 “인간이 처음으로 그리고 무의식적으로 관계를 가지고 자연으로부터 거리를 취하려 시도했던 때에서 기원한다.”¹⁰¹⁾ 라고 말한다. 벤야민은 이를 해방된 기술(emanzipierte technik)이라고 했으며¹⁰²⁾ 이는 자연의 지배, 자연과의 조화를 벗어나 인간과 인간 사이의 관계를 위해 기술이 존재함을 의미한다. 이러한 제2기술은 제1기술과는 달리 인간이 중심이 아닌 기계 중심의 기술이다. 인간과 인간 사이의 관계를 위해 존재하지만 인간이 적게 투입되고 대신 기계가 그 위치에 들어와 진행된다. 이 제2기술은 제1기술이 가지고 있던 특징, ‘지금-여기’와 ‘단 한 번만’이라는 전제 조건도 지워버린다. 제2기술을 음악과 연관시켜 바라본다면 녹음 기술의 개발과 발전을 통해 연주자의 녹음된 음원을 내가 원하는 공간과 시간에 동일하게 반복적으로 들을 수 있게 된 것을 예로 들 수 있다. 즉, 이제는 한번은 아무것도 아니다. (einmal ist keinmal)¹⁰³⁾

제2기술을 통해 ‘지금-여기’, ‘단 한 번만’이라는 제1기술의 특징이 사라지면서 새롭게 발현되는 특징이 있는데 그것은 바로 ‘유희적 잠재성’이며 놀이(spiel)이다. 분명 제1기술에도 유희가 있다. 그렇다면 제2기술과는 어떠한 차이가 있을까? 독일의 철학자 라이엔(Willem van Reijen, 1938-2012)¹⁰⁴⁾은 발터 벤야민이 제1기술과 제2기술을 바라보는 기본적인 관점은 둘 다 넓은 의미에서 놀이라고 한다. 그런데 이 놀이가 진행되는 방식과 추구하는 방식에서 결정적으로 긍정적 역할을 하느냐 또는 부정적 역할을 하느냐로 구별될 수 있다고 한다. 제1기술은 놀이를 ‘마술적인 것’과

101) 김남시, 앞의 논문, 54쪽.

102) 김남시, 앞의 논문, 54쪽.

103) 김남시, 앞의 논문, 54쪽.

104) 윌렘 반 라이엔(Willem van Reijen), 1938. 7 .27-2012. 6. 4, 독일의 철학자

‘미메시스적인 것’을 결합하는 반면, 제2기술은 놀이를 ‘쾌’(lust)에 의한 기술 재생산적인 ‘반복’에 결합시키기 때문이라는 것이다.¹⁰⁵⁾ 제1기술의 경우 신을 위한 제의에서 아무나 그 기술을 사용할 수 없다. 사제 혹은 고도로 훈련된 사람들만 가능하기에 일반인들은 그 기술을 통한 기쁨을 느낄 수 없다. 하지만 제2기술은 특정한 사람이 아닌 많은 사람들이 기술을 통한 기쁨을 느낄 수 있게 했으며 예술로의 접근이 더욱 수월해졌다. 발터 벤야민은 “예술은 자연의 개선에 대한 제안이며 모방이다. 가장 깊숙이 숨겨져 있는 이 모방의 본질은 해 보이는 것이다”라고 말한다.¹⁰⁶⁾ 이는 수동적인 기술의 적용과 사용이 아니라 직접 내가 해보는 능동적인 접근이 가능함을 의미하는 말이다. 아래의 <표-4>는 이러한 제1기술과 제2기술의 차이점에 대하여 정리한 것이다.

<표-4> 제1기술과 제2기술의 차이점

	제1기술	제2기술
성격	억압적, 도구적	능동적
주체	인간	기계
관계	인간과 자연	인간과 인간
시간과 공간	‘지금-여기’, ‘단 한번만’	‘이제는 한번은 아무것도 아니다’
유희의 중심	특정 계층	모두
음악	동시간, 같은 장소에서만 음악 감상 가능	시간과 공간의 제약을 벗어나 음악 감상 가능

105) 심혜련, 앞의 논문, 145쪽.

106) 김남시, 앞의 논문, 56쪽.

발터 벤야민이 얘기하는 기술의 또 다른 의미는 인간과 자연과의 관계, 그리고 인간과 인간과의 관계를 재정립하는 것이다. 제1기술의 개념 아래서 인간은 자연의 공격에서 살아남기 위해 자연에 순응하며 적응해야만 했다. 하지만 제2기술의 탄생을 통해 기계가 개발되었고 인간은 자연을 본격적으로 지배하기 시작했으며 자연을 변화시켰다. 또 인간과 인간 사이의 관계를 더욱 가깝게 두기 시작했다. 장거리에 있는 인간들이 소통하기 위해 통신이라는 기술이 개발하고 물리적으로 멀리 있지만 옆에 있는 사람과 대화하는 것 같은 상황이 만들어지는 것처럼 말이다. 이러한 예를 통해서 알 수 있듯이 기술에 의해 자연과 신체, 감각기관, 인간의 관계가 모두 제1자연에서 제2자연으로 변화되었고 이렇게 새롭게 재조직되는 과정을 벤야민은 ‘집합체의 신경감응’이라고 부른다. 신경감응이란 동물체의 특정한 지절이나 기관이 신경의 지배를 받게 되는 것을 의미하는 의학적 개념인데 벤야민은 이를 감각적, 신체적 존재로 이해된 인류 집합체에 적용하는 것이다.¹⁰⁷⁾ 이는 과거에는 자연이라는 하나의 환경 안에서 인간과 연결되고 인간을 지배하는 구조로 되어 있었지만 이제는 기술에 의해 인간과 자연, 그리고 새로운 자연의 연결과 지배의 관계가 변함을 의미한다. 벤야민은 이러한 집합체의 신경감응에 대하여 아래와 같이 설명한다.

“종(種)으로서의 인간은 수천 년 전부터 발전의 종말을 다다랐지만 종으로서의 인류는 이제 막 시작하는 중이다. 종으로서의 인류는 기술 속에서 자신의 자연을 조직한다. 그 기술 속에서 종으로서의 인류는 민족이나 가족에서와는 다른 방식으로 우주와의 접촉을 새롭게 형성한다.”¹⁰⁸⁾

107) 김남시, 앞의 논문, 60쪽.

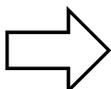
3.2.1.1 전자음악과 집합체의 신경감응 적용

이러한 기술에 의한 ‘집합체의 신경감응’에 대한 내용을 전자음악의 제작과 연관시켜보자.

첫째, ‘인간과 소리의 관계 재정립’이다. 「3.1 전자음악을 위한 소리의 관념」에서 수리 자연학에 의해 소리의 관념은 연장되었고 소리가 존재함을 설명하였다. 이러한 증명은 수치적 소리 공간을 기반으로 발전된다. 다시 말해 수치적 소리 공간은 앞에서 언급한 것처럼 자연적인 소리의 형태를 수치를 기준으로 하는 시각적인 덩어리인 것이다. 이는 분석을 통해 관조적인 입장을 취하는 것이다. ‘A라는 소리는 어떠한 형태이고, B라는 소리는 어떠한 형태이다.’ 같이 관찰자의 입장에서 소리를 수동적인 관점에서 설명하는 것이다. 이후 전기 기술이 개발되고 발전하면서 인간은 관찰자의 역할에서 멈추는 것이 아니라 새로운 소리를 개발하는 개척자의 역할로 변화된다. 전기를 통해 소리를 기록하고 재생할 수 있게 되었다. 또한 전기를 통해 소리를 발전시키고 다시 전기를 통해 소리를 변조하거나 합성할 수 있게 되었다. 물리적으로 자연스럽게 존재하는 음파를 인간은 인위적으로 변형시킬 수 없다. 일반적인 방법으로는 공기를 손으로 잡을 수 없을 뿐 아니라 공기의 진동을 변형시킬 수 없기 때문이다. 하지만 전기가 공기의 역학 운동을 대신 할 수 있게 되면서, 인간이 전기를 제어하여 새로운 전기로 변형시키고 이를 다시 새로운 소리로 만들 수 있게 된 것이다. 이처럼 자연적인 소리를 듣기만 했던 인간은 관찰자에서 새로운 소리를 만들어내는 창조자이자 개척자이며 자연에게 ‘소리를 제공하는 입장’으로 그 지위가 변화하였다.

108) 김남시, 앞의 논문, 61쪽.

<표-5> 전자음악에서 기술에 의한 인간과 소리의 관계 재정립

전자음악에서 기술에 의한 인간과 소리의 관계 재정립			
인간	관찰자 (소리의 현상을 설명), 수동적	 기술에 의한 집합체의 신경감응 변화	개척자 (소리의 현상을 만듦), 능동적
소리	관조적 : 자연의 소리를 수용		참여적 : 소리를 자연에게 제공

둘째, ‘소리와 소리의 관계 재정립’이다. 발터 벤야민의 주장을 다시 한번 복기해 보면 기술에 의하여 새롭게 만들어진 생태계를 제2자연이라고 하였다. 인간이 개입되지 않는 자연적인 소리는 제1자연 안에서 인간과 관계를 맺으며 존재하였고 우리는 이러한 소리들에게 의미와 개념을 부여하고 있었다. 이는 소리를 들었을 때 느끼는 자연적인 소리 공간을 말한다. 자연과학의 발전과 기술이 개발되면서 새롭게 만들어진 소리는 음향적인 제2자연을 창조하게 되고 발터 벤야민의 주장처럼 인간은 새로운 소리에 또 다른 의미를 부여해야 한다. 전자음악 발전의 시초를 마련한 작곡가 에드가 바레즈(Edgard Varèse, 1883-1965) 역시 그의 저서 『*The Liberation of Sound*』(1966)¹⁰⁹에서 기술을 통해 음향의 구조들

109) Edgard Varèse and Chou Wen-chung, 『*The Liberation of Sound*』, Perspectives of New Music, Vol. 5, No. 1 (Autumn - Winter, 1966), p. 11-19. (13 pages)

을 새롭게 배치할 수 있다고 했으며 이렇게 배치된 소리는 새로운 소리라는 단순한 음향적 구분을 넘어서 인간의 인식 안에 새로운 소리의 세계를 열었다고 하였다.¹¹⁰⁾ 에드가 바레즈의 이러한 주장은 제1자연에서는 없었던 제2자연의 창조된 소리에 대해 새로운 개념을 재정립해야 한다는 의미로 해석이 가능하다.

‘소리와 소리의 관계 재정립’의 예는 음향적 공간의 변화이다. 제1자연의 소리들은 우리 주위에 물리적으로 존재함으로써 인간이 자연적인 객체와 공간을 인식하기 위한 요소로도 의미가 부여되었다. 연속적으로 연결된 3차원의 자연적인 공간 안에서 입체적인 소리의 공간감이 만들어지는 것이다. 상/하/좌/우, 모든 공간에 소리는 존재한다. 하지만 기술은 이러한 연속적으로 연결된 공간감을 제어한다. 즉 스피커를 통한 오디오 시스템은 청취자의 음향적 환경을 고려하여 제한된 공간 안에서 음악 작품을 재생하는 것으로 음악 감상의 방식을 바꾸었다. 자유로웠던 음향적 공간이 통제되어 갇힌 음향 공간 안에서 작품은 재생된다. 그리고 그 음향 공간 안에서 소리들의 위치가 재배치된다. 입체적인 공간 안에서 관계 맺었던 소리들이 오디오 시스템이라는 기술적으로 제한된 공간 안에서 관계를 맺는 상황으로 변화가 된 것이다. 물론 현대의 기술은 다시 이러한 제한된 공간에서의 음향적 관계를 넘어서 본래의 자연적이고 연속적인 공간에서 소리들이 관계를 가지도록 발전하고 있다. 대표적인 예로 Dolby Atmos¹¹¹⁾ 같은 기술이 있다. 입체적이고 새로운 공간에서 전

110) Edgard Varèse and Chou Wen-chung, 앞의 책, p.18.

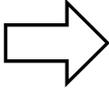
111) Dolby社에서 만든 입체음향을 위한 시스템으로 작품에 들어가는 소리들을 객체로 설정하고 가상의 공간에서 소리의 위치를 더욱 효율적으로 배치할 수 있게 만든다. 현재 많은 영화의 소리를 현실감 있게 그리고 음악의 소리를 더욱 몰입감 있게 만드는 효과를 주기 위해 사용되고 있다.

<https://www.dolby.com/technologies/dolby-atmos/>

자음을 이루는 새로운 소리들이 관계 맺을 때 또 다른 새로운 예술적 특징들이 발생할 것이라 예상하기 때문이다.

또 다른 소리와 소리의 관계 재정립은 배음들의 재구조화이다. 소리가 만들어지는 운동과 메카니즘에 의해 자연스러운 배음의 구조를 가지는 것은 매우 자연스러운 일이다. 이것은 인간이 관여할 수 없었다. 하지만 기술은 배음의 배치를 새롭게 재구조화 할 수 있으며 이렇게 탄생한 연장된 소리는 새로운 음색을 만들고 기존의 자연적 소리와는 다른 영역에 있게 된다. 아래의 <표-6>은 이러한 ‘소리와 소리의 관계 재정립’을 정리한 것이다.

<표-6> 집합체의 신경감응을 접목한 소리와 소리의 관계 재정립

집합체의 신경감응을 접목한 소리와 소리의 관계 변화		
Spatial Space 연속적인 입체적 공간		Limiting Space 인간의 청취 환경을 고려한 공간
자연적인 소리		소리 덩어리 : 배음의 재구조화

3.2.1.2 전자음악의 아우라(aura)

벤야민이 주장한 제2기술의 특징 중 하나는 기계적 복제이다. 사진, 녹음 등 기계를 통해 이 세상의 존재자들을 있는 그대로 기록할 수 있게 되었고 기록된 존재들을 기계를 통해 무한정 복제가 가능하게 되었다. 물론 제2기술의 등장 이전에도 복제는 가능하였다. 화가들은 붓과 물감, 캔버스를 사용하여 이 세상의 존재자들을 그렸고 제자들은 스승의 그러한 그림을 모사하여 그렸다. 음악은 악보를 통해 음악적 소통을 위한 규약을 체결하였고, 악보를 똑같이 복제하여 다른 연주자들이 같은 음악을 반복하여 연주하게 만들었다. 이러한 복제는 수공(手工)적 복제로 인간의 운동적인 행위를 통해 이루어진다. 더불어 수공적 복제는 오히려 원본에 대한 관심을 확산시키고 원본을 만나고자 하는 욕구를 더 강화시켰다.¹¹²⁾ 존재자의 형태, 스승의 그림을 아무리 제자들이 그린다고 한들 원본이 가지는 존재의 원본성을 따라가지 못한다. 음악 역시 스승의 연주를 따라서 연주하더라도 제자들의 연주는 스승의 원본성을 따라가지 못한다. 이렇듯 전통적인 예술은 원본성과 유일무이성, 그리고 ‘지금-여기’, ‘단 한 번만’의 특징을 가지고 있으며 수공적 복제는 예술작품의 권위를 지켜주는 보호대의 역할을 해왔다.¹¹³⁾ 말터 벤야민은 이러한 수공적 복제를 통해 만들어지는 전통적인 예술작품에게는 그 작품만의 아우라(aura)가 존재한다고 주장했고 제2기술의 등장으로 인한 무한한 복제를 통해 예술작품의 ‘아우라는 몰락된다’고 말했다. 이는 제1기술에서 자연과 인간 그리고 기술이 가졌던 관계의 지도가 서로 위계적이었던 것에

112) 김남시, 앞의 논문, 63쪽.

113) 김남시, 앞의 논문, 63쪽.

비해 제2기술에서는 서로 평등한 관계로 바뀌게 됨을 의미한다.

그렇다면 왜 제2기술의 등장으로 인해 예술작품의 아우라가 몰락하고 평등한 관계가 만들어지는 것일까? 그것은 기술적 복제에 의해 예술에서의 가상과 유희의 관계가 결정적으로 변화되었기 때문이다. 발터 벤야민은 ‘예술적 활동의 근원 현상으로서의 미메시스(mimesis) 속에는 가상과 유희라는 예술의 두 측면이 마치 떡잎처럼 밀착되어 포개진 채 잠재해있다.’¹¹⁴⁾라고 말했다. 가상이란 모방을 통해 생겨난다.¹¹⁵⁾ 예를 들어 어떠한 존재자를 그림으로 그릴 때 그림을 존재자와 동일하게 그린다. 즉 존재자와 그림을 동일하게 여기며 그리는 행위를 진행하는 것이다. 그렇게 그려진 그림을 또다시 복제하여 누군가 수공적 복제를 통해 그린다면 화가는 최대한 원본을 모방하기 위해 원작자가 행했던 창작행위를 자신의 신체를 통해서 반복한다. 화가를 통해 만들어진 예술작품은 시각적으로 이루어진 원본의 모방이자 그 가상이다. 수공적 모방의 결과물인 원본의 가상이 ‘가상’으로 의식되지 못하는 한 그 가상은 오히려 원본의 권위를 강화시키는데 기여하게 된다.¹¹⁶⁾ 하지만 기술적 복제는 기계를 통해 복제를 반복함으로써 일회적인 복제를 대량적으로 연장하게 하며 복제를 다수화해서 원본의 가상이 대량으로 유통하게 되면 그 복제된 것이 ‘전통적 영역에서 태어져’ 그때그때의 서로 다른 상황 속에서 현재화될 가능성은 크게 늘어난다.¹¹⁷⁾ 다시 말해 기계적 복제를 통해 제작된 예술작품은 가상이라는 개념이 복제되는 순간부터 작품에 붙어있어 그 작품은 다수의 복제품 중 하나인 존재로 인식되고 그로 인해 원본 자체가 가지

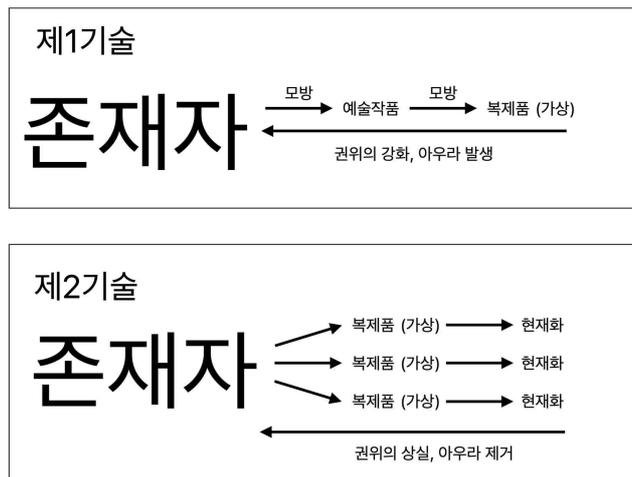
114) 김남시, 앞의 논문, 64쪽. / 발터 벤야민, 최성만 역, 『기술적 복제시대의 예술작품』, 19쪽., 재인용

115) 김남시, 앞의 논문, 65쪽.

116) 김남시, 앞의 논문, 65쪽.

117) 김남시, 앞의 논문, 66쪽.

고 있는 아우라를 상실하게 되는 것이다. 아래의 [그림-3]은 이러한 기술에 의한 복제와 아우라의 상실에 대하여 나타낸 그림이다.



[그림-3] 제2기술에 의한 아우라의 상실

현대 음악 산업의 예를 통해 조금 더 기술에 의한 아우라의 몰락을 알아보자. 녹음 기술이 생기기 이전에 음악을 즐기고 싶었던 관객들은 음악가들이 연주하는 그 공간에, 그 시간에 참여해야만 했다. 그리고 연주자 역시 똑같은 곡을 연주하더라도 매번 똑같이 연주하는 것은 불가능했다. 그렇기에 어떤 공연에서 연주자가 어떻게 연주했느냐에 따라 그 공연의 가치는 달라졌으며 그 공연에 참석한 관객 역시 자부심을 가질 수 밖에 없었다. 이는 그 연주를 인간의 기억 속에 소장함으로써 더욱 가치를 발휘하게 된다. 즉 원본성, 일회성, ‘지금-여기’, ‘단 한 번만’의 특징을 가지게 되어 이 공연은 그 공연만의 독특한 아우라를 소유하게 된다. 그

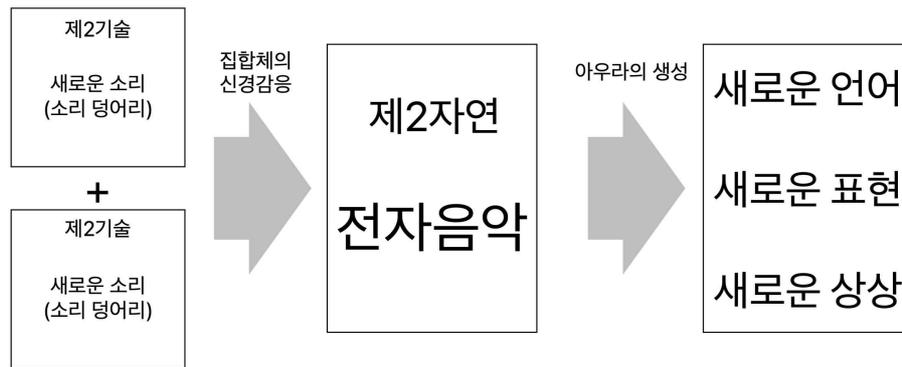
러나 녹음 기술이 생기고 나서 음반이 발매되면서부터 똑같이 연주한 음악을 많은 사람들이 동일하게 소유할 수 있게 되어 음악을 즐기기 위해서 꼭 연주자와 같은 공간과 시간에 존재하지 않아도 된다. 그러다 보니 원본성과 일회성, ‘지금-여기’, ‘단 한 번만’의 특징을 점점 상실하게 되며 음악은 유희를 위한 존재로 역할이 바뀌게 되어 아우라를 상실하게 된다. 시간이 흘러 디지털 매체를 통해 음악을 영유하는 현대는 아우라의 상실을 통한 유희적 성격이 더욱 강해졌다.

전자음악 역시 기술에 의해 탄생한 예술적 장르이고 전자음악을 제작하기 위해서는 기술을 제외하고 가능하지 않을 정도로 많은 비중을 차지하고 있다. 하지만 음악 산업만을 중심으로 설명하기에는 부족함이 있고 전자음악에 기술이 적용되는 상황은 일반적인 음악 산업으로의 기술적 적용과는 상황이 매우 다르다. 전자음악에서 기술은 작품의 제작을 위한 핵심 존재인 소리를 제작하는 데 중점적으로 사용되기 때문이다. 그렇기에 단순하게 복제의 관점에서 전자음악과 기술의 관계를 설명할 수 없다. 우리는 다시 벤야민의 주장을 살펴봐야 한다. 제2기술은 제2자연의 구축을 만든다. 전기(electric) 같은 제2기술은 다시 새로운 소리를 만드는 신디사이저 혹은 사운드 이펙터를 만들었고 이러한 소리를 조절하는 기계들에 의하여 새로운 음악적 제2자연을 만든다. 여기서 필자는 전자음악을 이러한 새로운 제2자연이라고 주장하겠다. 기술에 의해 집합체의 신경감응이 바뀌면서 만들어진 새로운 분야이자 생태계라고 보기 때문이다. 전자음악이 제2자연이라면 반대로 제1자연은 일반적인 음악(음악의 3요소로 만들어진 음악)이 된다. 새로운 소리를 창조하는 기술이 개발되면서 인간이 음악을 만드는 방식 역시 바뀌게 된다. 다시 집합체의 신경감응이 바뀌는 것이다. 선율, 리듬, 화성으로 음악을 만들던 방식은 소리,

즉 음색을 중심으로 음악을 만드는 방식으로 바뀐다. 피아노 같은 악기로 음악을 만들던 행위는 컴퓨터와 신디사이저 같은 기계를 통해 만드는 방식으로 바뀌는 것이다. 이러한 음악 안에서 집합체의 신경감응 변화는 곧 음악의 형태적 경계가 변화됨을 의미하게 되며 결국 제2자연이 되는 것이다. 이렇게 새롭게 형성된 제2자연의 소리들은 이 세상에 물리적으로 존재하는 소리가 아니다. 새롭게 창조된 소리이며 그 소리는 인간이 사용하는 기존의 언어로 그 정체를 정확히 설명하지 못한다. 그렇게 새롭게 창조된 소리와 전자음악은 비교 대상이 없는 절대적 존재가 되며 그 자체로 아우라를 가지게 된다. 기술에 의해 아우라가 사라지기보다는 오히려 아우라를 형성하는 현상이 만들어지는 것이다. 제1자연에서 생성된 일반적이고 자연적인 새소리, 바람소리는 그 정체를 정확히 알 수 있지만 제2자연을 위해 새롭게 창조된 소리는 그 소리의 시작점을 찾지 못한다. 그렇기에 매우 추상적인 성질을 가지게 되고 이 추상성에 대하여 인간은 어떠한 설명을 하지 못한다. 즉 소리 자체를 인식하고 그 소리의 음색을 있는 그대로 마음속에 형상화 시키게 된다. 그것이 그 소리의 아우라이다. 다음의 [그림-4]는 기술에 의한 소리 덩어리와 전자음악으로의 발전 그리고 새롭게 제공되는 아우라의 관계와 과정에 대하여 나타낸 그림이다.

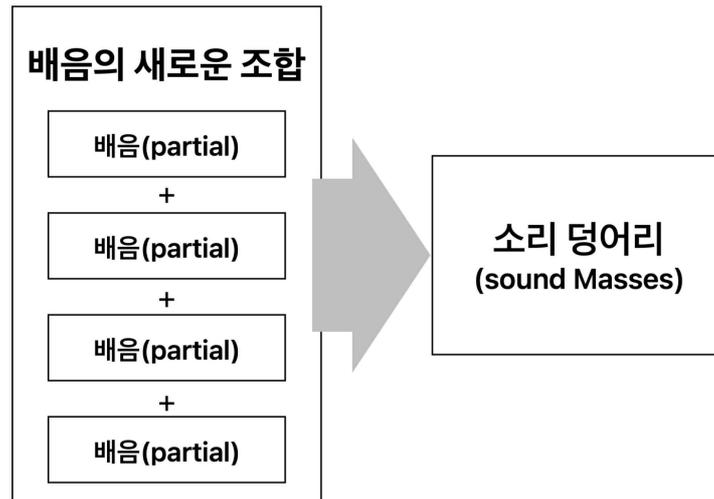
이렇듯 제2자연과 제2기술은 서로 보완과 견제를 반복하며 발전하고 있다. 그런데 우리는 제2기술에 의해 생성된 제2자연의 소리를 제1자연의 시각으로 바라보고 설명하려 한다. 전자음악은 더욱 그렇다. 하지만 구체적인 소리의 시작점을 알지도 못하며, 추상적인 특성을 가지고 있기에 제1자연의 언어로 설명하기 쉽지 않다. 그렇기에 신경체의 집합감응에 따라 소리와 소리의 관계, 소리와 인간의 관계가 바뀌어야 하고 새로운

언어, 새로운 표현의 과정이 필요하게 된다. 전자음악의 아우라에 따른 이러한 새로운 과정은 「IV. 전자음악의 표현과 감각」에서 다루겠다.



[그림-4] 전자음악이라는 제2자연과 아우라의 생성 과정

3.2.2 에드가 바레즈의 소리 덩어리와 기술

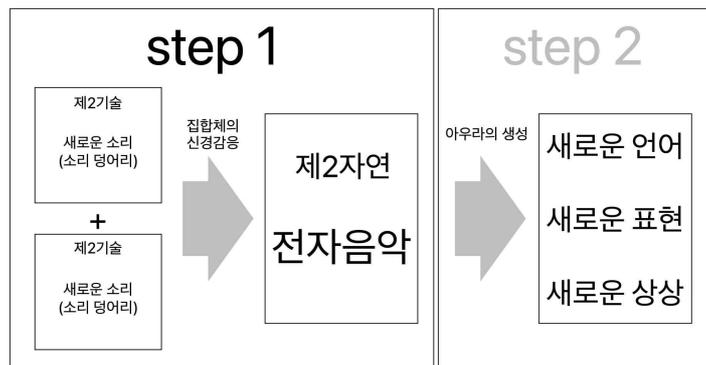


[그림-5] 에드가 바레즈가 주장한 소리 덩어리(sound masses)

본 장에서는 발터 벤야민의 기술에 대한 주장과 작곡가 에드가 바레즈(Edgard Varèse, 1883-1965)의 음악론을 접목하여 살펴보겠다. 에드가 바레즈는 기술에 의해 만들어진 새로운 소리에 의해 새로운 형태의 예술로 음악이 발전할 것으로 예상하였다. 에드가 바레즈는 기술에 의해 배음이 재구조화되는 새로운 현상을 그의 저서 제목과 같이 「소리의 해방」(The *Liberation of Sound*, 1966)이라고 불렀다. 이렇게 배음의 재구성화에 의해 조직된 소리는 소리 덩어리(sound masses)¹¹⁸⁾라는 이름을 가진 최소의 단위를 가진다. 위의 [그림-5]는 에드가 바레즈가 주장한

118) 김혜지, 「에드가 바레즈의 Poeme Electronique에 사용된 전자음악 기법 연구」, 음악연구, 35(0), 2005, 76쪽.

배음의 새로운 구조에 의해 만들어진 소리 덩어리에 대하여 나타낸 것이다. 이러한 소리 덩어리들은 기계적 조작을 통해 새로운 배음의 구조를 가진 소리가기에 소리의 구체적 정체를 알 수가 없다. 다시 말해 외재적 객체의 물리적 움직임에 의해 발생한 자연적인 소리가 아니기에 그 소리의 구체적 정체를 알기 어렵다는 것이다. 이러한 소리는 인간의 내면에서 그 소리의 형태를 찾아내기 위한 정신적 노력이 더욱 필요하며 자연적인 소리가 가지고 있는 소리의 구체적 정의에서 해방되어 진다. 바로 에드가 바레즈가 말한 ‘소리의 해방’이다. 그리고 이 소리 덩어리들은 또 다시 다채로운 배음의 재구조화를 통해 새로운 방식으로 서로 관계 맺으며 발전되는데 그것이 바로 우리가 지금 듣고 있는 전자음악이다. 새로운 소리를 연결시키는 새로운 방식, 이는 결국 발터 벤야민이 말한 집합체의 신경감응이 적용된 것이며 그것이 전자음악의 첫 번째 새로운 예술적 의미이다. [그림-6]의 step-1이 이러한 에드가 바레즈의 음악적 이론을 발터 벤야민의 집합체의 신경감응과 비교하여 나타낸 것이다.



[그림-6] 전자음악의 ‘집합체의 신경감응’, step-1

에드가 바레즈의 작품들의 특징을 살펴보면 선율을 크게 중요하게 여기지 않는다. 대신 소리 덩어리를 구성하는 배음의 미묘한 차이와 특징들을 더욱 효과적으로 들리게 하기 위하여 각 소리 덩어리들을 배열하고 발생시킨다. 특히 그의 작품들은 타악기를 중심으로 많이 제작되었다. 타악기는 선율을 표현하지 못한다. 또한 타악기는 음색 자체와 강세 그리고 소리의 길이가 매우 다양하다. 그리고 어떠한 주법으로 연주했느냐에 따라 같은 악기라도 매우 세밀한 표현이 가능해지며 다양한 음색과 뉘앙스가 만들어진다. 에드가 바레즈는 이러한 타악기들의 미세한 연주를 통해 배음들의 융합을 시도한다. 타악기 하나하나가 모두 개별적인 소리 덩어리이며 그 소리 덩어리들을 수직, 수평적으로 배열하고 조합해 배음을 새롭게 조직화한다. 이러한 과정 속에서 배음들의 결합과 소멸, 증폭과 감쇄 같은 움직임은 소리 덩어리의 결과적인 구조와 모양을 새롭게 하며 공간성을 만든다. 우리가 알고 있는 타악기의 소리가 아닌 새로운 소리로 조형되는 것이다. 이러한 소리를 듣는 관객은 새로운 소리의 정체를 감각적으로 느끼고 알아내기 위해 자연적인 소리가 가지고 있는 고전적인 소리의 관념에서 벗어나고 관객들은 소리의 해방을 느끼게 된다.

또한 에드가 바레즈는 사이렌 소리를 그의 작품에 많이 사용하였는데 두 가지 이유에서였다. 첫 번째 이유는 사이렌 소리는 일반적인 악기에서는 발생할 수 없는 특이한 표현이 가능했기 때문이다. 굉장히 낮은 음고에서 높은 음고까지 폭넓은 음정의 차이를 끊김 없이 주파수의 연속적인 흐름으로 반복적인 표현을 하였다. 일반적인 악기는 주파수를 분절하여 일정한 간격의 차이를 가진 평균율을 중심으로 음고를 표현하였는데 사이렌 소리는 이러한 평균율을 넘어서는 소리를 만들기에 에드가 바레즈 입장에서는 관심을 가지고 주로 사용할 수밖에 없었다.

두 번째는 기술적 한계이다. 20세기 초반의 기술로는 새로운 음색을 만드는 사운드 신디사이저 같은 악기를 쉽게 만들어내기가 어려웠다. 이러한 이유로 에드가 바레즈는 자신의 주장을 뒷받침하는 작품을 제작하는데 있어 선택할 수 있는 악기의 폭이 매우 좁았기에 사이렌 소리와 타악기를 주로 사용할 수밖에 없었다. 에드가 바레즈는 이러한 아쉬움을 이겨내고 1933년에 발표한 작품 <Ionisation>으로 사이렌과 타악기의 융합을 통한 소리의 해방을 표현하였다. <Ionisation>은 사이렌 소리와 타악기 39대 등 총 43대의 악기를 사용한 작품이다. <Ionisation> 즉, 이온화는 물리적으로 원자가 외부로부터 에너지를 받아 자신의 전자를 잃거나 외부로부터 양전하(陽電荷)나 전자(電子)를 얻어 전하를 띠게 되는 현상을 말한다.¹¹⁹⁾ 전통적인 물리 이론을 기초로 삼아 소리의 결합을 통해 이온화가 되어가는 과정들을 작품으로 표현한 것이다. <표-7>은 <Ionisation>에 사용된 악기 리스트¹²⁰⁾ 이고 [그림-7]은 <Ionisation>의 악기군의 배치도¹²¹⁾이다.

119) 네이버 기상학 백과

<https://terms.naver.com/entry.naver?docId=5868308&cid=64656&categoryId=64656>

120) 광수정, 「Edgard Varèse의 <Ionisation>에 관한 작품 분석 연구」, 2005, p10-11

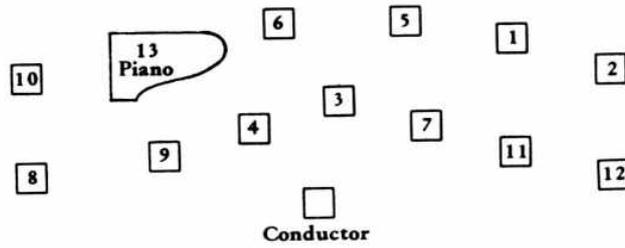
121) Suggested by Mirris Goldberg(Juliard School of Music), Ionisation Score, Colfranc Music Publishing Corporation

<표-7> 에드가 바레즈의 <Ionisation>에 사용된 악기 리스트

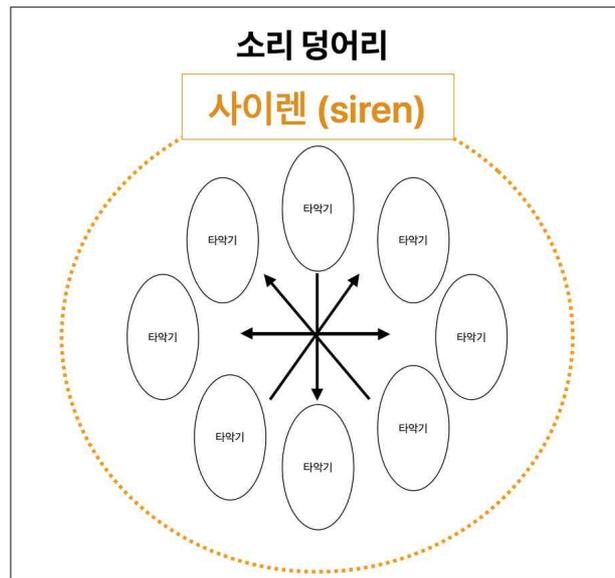
악기군	Instruments
1	crash cymbal, bass drum(very deep), cencerro, tam-tam
2	gong, high tom-tom, low tom-tom, cencerro
3	2 bongos, side drum, 2 bass drums laid flat, medium, and large size
4	tambourine militaire, side drum
5	sire, high strung-drum or lion's roar
6	siren, low slapstick, guiro
7	3 wood block, high, middle nad low register
8	snare drum, with snares realxed 2 maracas, high and low
9	tarole, snare drum, suspended cymbal
10	cymbals, sleigh bells, tubular bells
11	guira, castanets, glockenspiel
12	tmabourine, 2anvils, grand tam-tam (very deep)
13	slapstick, triangle, sleigh bells, piano

• IONISATION •

Chart for disposition of Percussion Ensemble suggested by Morris Goldenberg,
Instructor of Percussion, Juilliard School of Music.



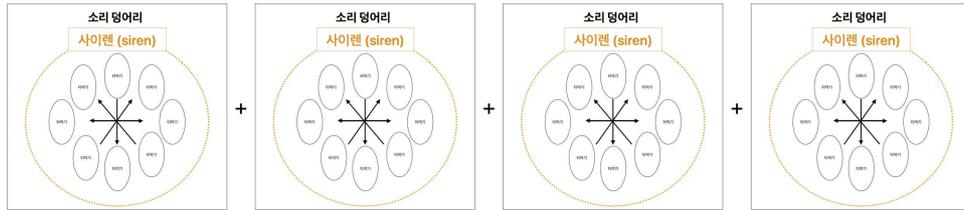
[그림-7] 에드가 바레즈의 <Ionisation> 악기 배치도



[그림-8] <Ionisation>의 소리 덩어리

위의 [그림-8]은 <Ionisation>에서 에드가 바레즈가 주장하는 소리 덩어리로서 각 악기와 사이렌의 관계를 나타낸 그림이다. 이를 조금 더 설명하면 다양한 타악기 소리들은 소리 덩어리로서 원자의 주위를 돌고 있는 개별적인 전자의 입장을 취하게 되고 사이렌 소리들은 이러한 전자의 움직임을 이어주는 중심 역할을 하게 된다. 다시 말해 타악기라는 배음이 불규칙한 소리의 형태를 더욱 구조적인 모습으로 결합할 수 있는 매개체로서 사이렌을 활용한 것이다. 특히 사이렌은 실시간으로 음고의 상승과 하강의 모습을 보여주고 있기 때문에 타악기의 짧은 음가와 강한 트랜지언트(transient)에 의한 소리의 분절과 다이내믹을 조율하며 더욱 유기적인 화학 반응을 일으키게 된다. 이러한 소리의 화학 반응을 통해 소리는 더욱 구조화되고 체계적인 형태를 띠게 되어 소리와 소리의 관계를 재정립하며 소리의 해방을 불러온다. 소리의 해방을 통해 만들어진 소리 사이의 관계는 다시 새로운 화학 반응을 만들어 에드가 바레즈 음악만의 독특한 예술적 공간을 만든다. 이러한 예술적 공간은 기존의 음악의 문법을 통해 만들어진 사용되는 보편적인 공간이 아닌 에드가 바레즈만의 새로운 창의적 공간이다. 필자는 이것을 ‘전자음악의 아우라(aura)’라고 부를 것이다. 발터 벤야민의 주장을 통해 필자가 주장한 전자음악의 아우라를 에드가 바레즈가 그의 작품 <Ionisation>을 통해 실현한 것이다. 아래의 [그림-9]는 이러한 소리 덩어리의 조합에 의한 아우라를 나타낸 그림이다.

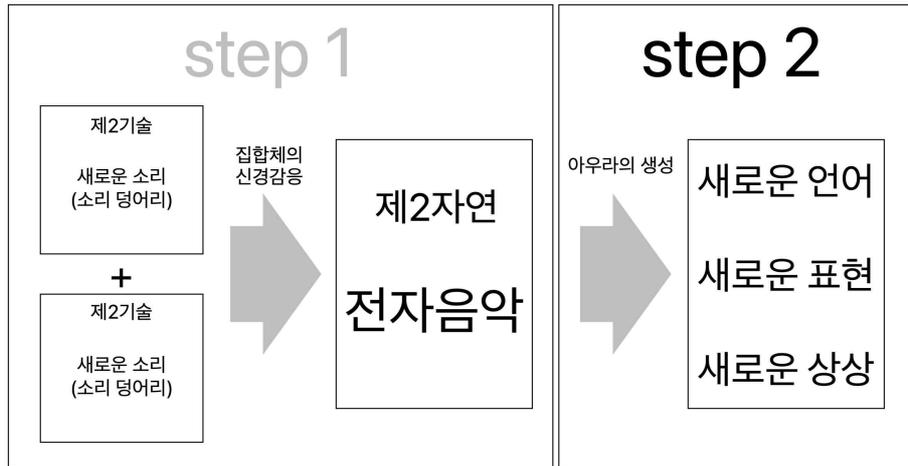
아우라 (aura) 형성



[그림-9] 소리 덩어리의 조합에 의한 아우라의 형성

하지만 에드가 바레즈의 소리 덩어리들에 의하여 만들어진 작품들을 그 시대의 일반 관객들은 낯설어 했으며 외면했다고 전해진다. 이는 제1자연의 시각으로 제2자연의 결과물을 바라보니 생길 수밖에 없는 문제라고 생각한다. 제2자연의 세계는 새로운 소리에 의해 창조된 새로운 세계이며 제1세계에서는 볼 수 없는 독창적인 세계인 것이다. 에드가 바레즈의 음악을 비롯하여 전자음악은 작곡가에 의해 치밀하게 조직된 소리다. 말하자면 조직된 소리, 즉 소리 덩어리는 바레즈의 고유한 음악적 표상이 새로운 공간 속에서 움직이는 소리들의 아우라를 만들어 낸다는 의미를 담고 있다.¹²²⁾ 물리적으로 치밀하게 조직된 소리이지만 그 소리 자체가 가지는 정신적이고 추상적인 특징을 통해 새로운 언어와 새로운 표현, 새로운 상상을 만든다. 그것이 전자음악의 아우라가 가지는 힘이다. [그림-10]은 지금까지 설명한 에드가 바레즈의 이론을 기반으로 하는 전자음악의 아우라를 복귀시키는 과정을 설명한 것이다. 발터 벤야민이 주장한 기술에 의한 아우라의 몰락과는 반대되는 현상이며 step-2가 이에 해당한다.

122) 이희경, 「새로운 '소리'를 찾아서 : 바레즈를 통해 본 20세기 음악의 경계들」, 낭만음악, 2005, 169쪽.



[그림-10] 전자음악의 ‘집합체의 신경감응’, step-2 (전자음악의 아우라 생성)

3.2.3 마르틴 하이데거의 탈은폐와 전자음악

마르틴 하이데거(Martin Heidegger, 1889-1976)에 대해서 이야기할 때 실존주의(existentialisme)¹²³⁾를 빼놓을 수 없다. 하이데거는 실존주의의 개념을 만든 대표적인 철학자이며 어떠한 대상의 실존에 대하여 현대의 많은 지식인들에게 영향을 끼친 사람이다. 하이데거가 주로 활동하던 20세기 초중반은 전쟁과 포스트 모더니즘의 현상을 겪으면서 과학, 의학 등의 기술과 연관된 분야가 인류에게 지대하게 많은 영향을 끼치던 시대였다. 마르틴 하이데거 역시 인간의 삶에 없어서 안되는 존재가 되어버린 기술을 철학적으로 사유하고 비판하며 기술의 존재론적 가치와 인간과 기술이 어떠한 관계를 가져야 하는지에 대해서 주장하였다. 이러한 그의 주장은 발터 벤야민의 주장과 마찬가지로 기술을 미학 연구에 접목하고 사유하는데 많은 도움을 준다. 마르틴 하이데거 역시 기술을 통해 예술의 형태가 어떻게 바뀌어 가는지, 인간과 예술 그리고 기술의 관계가 또 어떻게 바뀌어 가는지를 많은 저서에서 상세하게 서술하였다. 본 논문에서는 하이데거의 기술과 예술의 관계를 실존주의적 관점에서 살펴

123) 개인으로서 인간의 주체적 존재성을 강조하는 문예사조이다. 근대의 기계 문명과 메카니즘적 조직 속에서 인간이 개성을 잃고 평균화·기계화·집단화되는 소외현상이 심각해면서 실존의 구조를 인식·해명하려고 하는 철학사상과 문예사조가 싹텄다. 본질 탐구의 철학, 즉 합리주의 철학을 반대하고, 개개의 단독자인 현실적 인간 즉 현실의 자각적 존재로서 실존(existence, existenz)의 구조를 인식·해명하려고 하는 철학사상, 그리고 이 사상과 깊이 관련되거나 바탕으로 한 문학사조. 마르크스주의 쪽에서는 반진보적 철학으로도 보나, 이념의 철학이나 사물의 철학이 아닌 인간의 철학(에마뉘엘 무니에), 또는 체계적·과학적 합리주의에 대한 반역 철학(로베르 캠펠) 등으로도 본다.

출처 : 한국민족문화대백과사전, <https://encykorea.aks.ac.kr/Article/E0033682>

보고 전자음악 미학 연구에도 적용하여 전자음악가들이 기술을 어떠한 관점으로 사유해야 하는지에 대해서 알아보겠다. 하이데거는 기술의 본질에 대하여 아래와 같이 말한다.

“이렇듯 기술의 본질도 기술적인 어떤 것이 아니다. 우리가 기술적인 것만을 생각하고 그것을 이용하는 데에만 급급하여 그것에 매몰되거나 회피하는 한, 기술의 본질에 대한 우리의 관계를 경험할 수 없는 것도 그 때문이다.”¹²⁴⁾

인간이 기술에 대하여 가장 쉽게 이해할 수 있는 본질은 도구론적 기술이다. 인간이 어떠한 목적을 달성하기 위해 필요한 도구로서 기술을 사용한다는 것이다. 하이데거는 이러한 도구론을 ‘올바르다’라고 하고는 있지만 그것이 결코 기술의 본질적 가치가 아니며 기술의 도구론에 매몰되면 기술의 본질을 경험할 수 없다고 말하고 있다. 올바른 것이 항상 참된 것은 아니며 참된 것이야말로 진리이다. 즉 기술은 올바른 것이지만 참된 것은 아니며 참된 것은 오로지 본질에 대한 구체적인 해명이 이루어질 때 만들어진다.¹²⁵⁾ 마르틴 하이데거는 전통적 진리란 올바른 것으로서의 진리, 즉 명제적 진리이며 이러한 진리는 존재론적인 차원에서 볼 때 부차적이고 파생적인 진리에 지나지 않는다고 말한다. 근원적인 진리는 존재자의 비은폐성 또는 탈은폐에 있다고 말한다. 다시 말해 기술의 본질은 감추어져 있는 것을 드러내는 것, 탈은폐이고 이 탈은폐야말로 진리 영역에 속하는 것이며 따라서 기술은 진리 영역과 관계하게

124) 마르틴 하이데거, 이기상 번역 「기술과 전향」, 서광사, 1993, 16쪽.

125) 이병철, 「기술의 본질에 관한 하이데거의 존재론적 물음」, 철학연구, 2004, 36쪽.

된다.¹²⁶⁾ 탈은폐는 그리스어로 알레테이아(aletheia)이며 진리를 의미한다.

“기술은 탈은폐의 한 방식이다. 기술은 탈은폐와 비은폐성인 알레테이아, 즉 진리의 사건이 일어나고 있는 그곳에 본질적으로 존재한다”¹²⁷⁾

하이데거는 탈은폐와 알레테이아에 대해서 위와 같이 서술한다. 단순하게 생각해 보면 과학과 기술의 발전을 통해 우리는 겉으로 보이는 이 세상의 숨어있는 요소들에 대하여 많이 알게 되었다. 소리를 예를 들어 살펴보면 겉으로 들리기에는 하나의 객체로 들리지만 소리 안에 소리의 3 요소가 있고 이러한 요소들은 자연과학과 기술의 발전에 의해 찾아낼 수 있게 되었다. 그리고 이러한 요소들을 조절하여 또 다른 소리로 창조하거나 변조하는 등의 발전으로 나갈 수 있게 된다. 기술이 없었다면 그 소리의 요소들을 찾아낼 수 없었으며 이러한 요소들이 가지는 의미를 찾아낼 수도 없었다. 결국 다양한 요소들이 은폐된 하나의 소리를, 기술을 통해 탈은폐하여 소리의 본질을 찾아내고 소리의 관념을 더욱 연장할 수 있는 것이다. 바로 기술적 탈은폐이다. 하지만 여기에서 사유를 멈춘다면 이는 제1자연, 즉 우리의 자연적인 세계 안에서 소리를 질적 공간에서 양적 공간으로 치환하여 이해하는 것에서 멈추게 된다. 우리가 눈으로 보지 못했던 소리의 공간을 수치적인 시각 공간으로 가져온 것은 사실 대단한 성과이긴 하지만 근원적인 진리의 탈은폐라고 할 수는 없다. 벤야민의 주장과 바레즈의 작품에서 말하고 있는 것처럼 과학과 기술의 수

126) 심혜련, 앞의 논문, 24쪽.

127) 마르틴 하이데거, 이기상 번역, 앞의 책, 37쪽.

리학적인 분석 자료를 바탕으로 새로운 구조적 존재를 찾아야 하고 이를 통해 제2자연을 만들어 그 안에서 새로운 존재를 탄생시켜 새로운 언어로 대화하여야 하며 이를 위해 더욱 탈은폐의 과정을 발전시켜야 한다.

하이데거는 “어떤 것을 그 자리에 없던 상태에서 그 자리에 있음으로 넘어가게 만드는 것을 야기시키는 모든 것은 ‘포이에시스’(poiesis), 즉 밖으로 끌어내어 앞에 내어 놓음이다” 라고 말했다.¹²⁸⁾ 포이에시스는 시적인 것을 의미한다. 시를 구성하고 있는 언어는 은유적 표현을 함양하여 시를 읽거나 듣는 사람이 시의 언어 속에서 의미를 파악하고 찾아내어 감추어진 뜻을 드러낸다. 이러한 감추어진 뜻이 드러나는 현상을 하이데거는 포이에시스라고 했으며 탈은폐의 과정이다. 어떤 것을 그 자리에 없던 상태에서 그 자리에 있음으로 넘어가게 만드는 것을 야기하는 것이다.¹²⁹⁾ 하지만 필자는 전자음악에서 포이에시스는 시적인 ‘은유의 의미’라는 뜻 보다는 하이데거의 문장을 더욱 주목한다. ‘그 자리에 없던 상태에서 그 자리에 있음으로 넘어가게 만드는 것’이라는 문장인데, 전자음악에서는 바로 새로운 소리, 에드가 바레즈가 말한 소리 덩어리가 ‘그 자리에 없던 것을 그 자리에 있음으로 넘어가게 만들어 진 것’이다. 기술적 탈은폐로 소리의 숨겨져 있던 요소들을 드러나게 했고 이것을 바탕으로 세상에 존재하지 않았던 배음의 구조로 이루어진 새로운 소리를 만들어 내는 발전의 과정을 거치는 것이다. 하이데거는 포이에시스에 대하여 다음과 같이 추가적인 설명을 한다.

128) 마르틴 하이데거, 이기상 번역, 앞의 책, 31쪽.

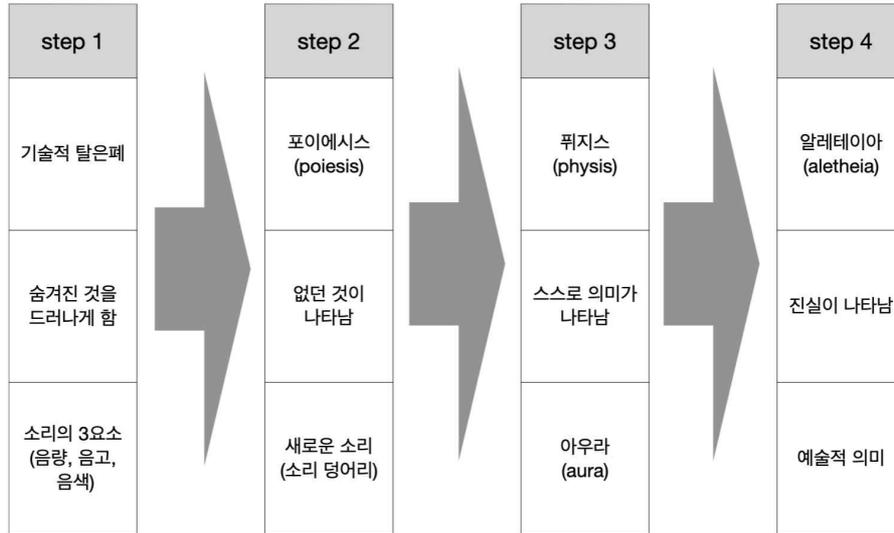
129) 마르틴 하이데거, 이기상 번역, 앞의 책, 31쪽.

“포이에시스¹³⁰는 수공업적인 제작만을 뜻하는 것도 아니고 예술적-시적인 표현과 묘사만을 뜻하는 것도 아니다. ‘퀴지스(physis)’, 즉 스스로 안에서부터 솟아오름 역시 하나의 밖으로 끌어내어 앞에 내어 놓음이다. 그 뿐 아니라 퀴지스는 가장 높은 의미의 포이에시스이다. 왜냐하면 자연적 양상으로 그 자리에 있는 것은 밖으로 끌어내어 앞에 내어놓는 돌출의 힘을 자기 자신 안에 가지고 있기 때문이다. 예컨대 꽃은 자기 스스로의 힘으로 만발한다.” 130)

필자는 이러한 하이데거의 말을 다시 전자음악의 아우라에 적용하여 해석한다. 에드가 바레즈의 작품 <Ionisation>을 다시 살펴보면 체계적인 구조 안에서 만들어진(타악기 같은) 소리 덩어리들의 조합이 구축되고 여기에 사이렌 소리가 더해지면서 소리를 구성하는 배음의 구조가 결합 및 상쇄되어 다시 새로운 소리 덩어리로 집합된다. 여기서 꽃이 스스로 개화하고 만발하듯 각각의 소리의 결합을 통해 에드가 바레즈가 말하는 소리의 해방이 스스로 만들어진다. 이것이 하이데거가 말한 퀴지스이며 아우라이다. 소리의 해방은 그 소리만의 아우라를 풍기며 새로운 제2자연의 제2언어로 자연스럽게 발전하고 인간은 소리 덩어리의 형상을 현상 그대로 받아들이며 사유하게 된다. 그리고 인간의 사유 안에서 음악은 완성된다. 이러한 과정을 통해 만들어진 전자음악의 완성이 바로 하이데거가 주장하는 탈은폐가 추구하는 진리이며 바로 알레테이아(aletheia)이다. 탈은폐의 과정을 통해 전자음악의 표현이 완성되며 이 표현을 위한 언어는 제2기술에 의한 제2자연의 제2언어인 것이다. 전자음악 작곡가는 제2기술로 제2자연과 제2언어를 구축하여야 한다. 여기서 얘기하는 제2

130) 마르틴 하이데거, 이기상 번역, 앞의 책, 31쪽.

언어는 바로 전자음악에 의한 표현이다. 다시 말해 전자음악은 제2자연
이자 동시에 제2언어적 표현을 구현한다. 언어는 약속이다. 이성이 있는
인간이 서로 원활히 소통하기 위해 약속된 방법을 사용한다. 하지만 전
자음악에 의한 제2언어는 새로운 언어이다. 우리가 지금까지 일상적인
경험을 통해 인식하고 약속한 언어가 아니라 새로운 방식의 언어이다.
일반적인 음악적 언어는 오선지 안에 표기하는 악보 안에서 이루어진다.
오랜 역사 속에서 음악인들의 경험을 통해 약속된 소통 방식이다. 하지
만 전자음악이라는 제2언어는 오선지 안에 약속되어 있지 않다. 일반적
인 음악적 언어에 있는 문법, 형식, 케이던스 같은 것은 없다. 새로운 언
어를 만나는 전자음악 작곡가 역시 기존의 언어 규범을 넘어 새로운 방
식으로 본인이 만드는 소리 덩어리와 전자음악 작품을 마주해야 하는데
가장 먼저 있는 그대로 소리를 받아들이고 인식의 범위 안에서 감정의
흐름을 따라가며 감정의 변화를 느껴야 한다. 여기에는 어떠한 경험적
고정관념도 필요 없다. 그렇기에 소리를 감각하고 느끼는 감정에 솔직하
게 되고 꾸밈없는 소리의 진실을 찾게 된다. 이러한 결과물이 바로 앞에
서 설명한 알레테이아이다. 다음의 [그림-11]은 이러한 기술에 의한 전
자음악의 탈은폐 과정을 정리한 것이다.



[그림-11] 탈은폐의 의미와 전자음악의 탈은폐 과정

에드가 바레즈가 주장한 해방된 소리가 제2언어는 탈은폐의 과정속에서 알레테이아 되어 은유적인 표현을 한다. 그리고 전자음악 작품이라는 예술적 매체로 탄생하였기에 숙명적으로 관객들은 그 음악을 통해 무엇인가를 느끼게 되고 감정의 범위 안에서 사유하고 해석하게 된다. 그렇다면 이제는 기술이 탈은폐 시킨 전자음악이라는 제2언어를 통해 전자음악 작곡가들은 무엇을 표현하는지에 대해 살펴보려 한다. 이 표현 안에는 작곡가의 의도가 논란의 중심에 있다. 이에 대해서는 다음 「IV. 전자음악의 표현과 감각」에서 서술하겠다.

IV. 전자음악의 표현과 감각

4.1 전자음악의 표현

바람(wind)이 분다. 바람이 불 때 공기와의 마찰에 의하여 소리가 발생하고 인간은 그 소리를 감각(sense)한다. 이 바람 소리를 인간이 의도적으로 의식하고 인식한다면 다시 인지(perception)를 통해 현재 바람이 어느 방향으로 불고 있고 어느 정도의 강도인지 알 수 있다. 다시 말해 바람 소리를 통해 현재 내 주위의 물리적인 상황에 대하여 알 수 있는 것이다. 바람 소리는 인간에게 어떠한 대화를 시도하는 것이 아니다. 그저 물리적인 현상에 의한 결과물이다. 하지만 작곡가가 이 바람 소리를 자신의 작품에 넣어 사용하게 되면 이 바람 소리는 무엇인가 의도를 가진 표현이 될 가능성이 높다. 만약에 작곡가의 의도가 없이 그냥 바람 소리를 사용했다고 가정해 보자. 하지만 음악을 듣는 관객은 그 바람 소리를 듣고 과거의 경험을 떠올리며 본인과 바람 소리와의 관계를 생각하고 주관적인 언어로 해석하게 된다. 단순한 바람 소리이지만 음악이라는 예술의 형태 안에 포함되었기 때문에 만들어지는 재미있는 과정이다. 작곡가가 원하든, 원하지 않든 이렇게 된다. 결국 바람 소리는 작품의 표현을 위한 요소가 된 것이다.

작곡가 에드가 바레즈의 입장에서 보면 전자음악은 구조화된 소리 덩어리의 집합이다. 에드가 바레즈가 작품을 위해 사용된 소리 덩어리 하나를 전자음악 작품이라고 선언하지 않고 관객에게 들려줬다면 그저 바람 소리 같은 하나의 일상적인 소리로 스쳐 지나갔을 것이다. 영화의 환경

음(ambience) 같이 말이다. 그러나 이 소리를 전자음악 작품을 위한 예술적 소리라는 선언을 하고 들려준다면 관객은 그 소리를 그냥 지나치지 못하고 의도적으로 인지하고 사유를 위한 노력을 할 것이다. 그리고 이 소리를 작곡가가 사용한 의도에 대해서도 고민할 것이다.

전자음악은 기술에 의한 새로운 소리가 가져온 탈은폐 과정을 거쳐 알레테이아(aletheia)가 형성된다. 알레테이아는 작품이 가지는 진실이며 꽃피워 드러내는 예술적 표현(expression)이다. 전자음악 작곡가들은 전자음악의 표현이 과연 무엇인지 대하여 고민하여야 한다. 단순한 하나의 소리 덩어리를 사용하더라도 그것이 전자음악 작품의 방향성을 만들고 작품을 감상하는 관객들이 가지는 예술적 가치를 만들어 줄 수 있기 때문이다. 본 장에서는 이러한 예술의 표현에 대한 톨스토이와 콜링우드의 주장들을 살펴보고 이를 비교하여 전자음악의 표현에 대하여 서술하겠다.

4.1.1 톨스토이의 표현론

우리가 잘 알고 있는 작가 톨스토이(Lev Nikolayevich Tolstoy, 1828-1910)¹³¹⁾는 그의 저서 ‘예술이란 무엇인가?(What is Art?)’에서 예술에 대해 이렇게 정의 내리고 있다.

131) 레프 톨스토이(Lev Nikolayevich Tolstoy), 1828. 9. 9-1910. 11. 20, 러시아의 소설가, 시인, 사상가

“예술은 한 사람이 어떤 외적인 기호를 수단으로 자기가 살면서 겪은 감정을 의식적으로 다른 사람들에게 전달하는 것, 그리고 다른 사람들이 그러한 감정에 감염되어 그것을 똑같이 경험하는 것 속에서 성립되는 인간의 활동이다.”¹³²⁾

톨스토이는 사람이 겪은 깊은 감정의 변화와 감정 그 자체를 다양한 형식을 통해 예술작품으로 구체화 시켜 그 감정을 전달하고 그 작품을 보거나 듣는 관객들이 그 감정이 환기되어 똑같은 감정을 느낄 수 있는 것이 예술이라고 말하고 있다. 환기(喚起)란 감정 혹은 생각을 불러일으키는 것을 의미한다. 예술가가 어떠한 작품을 슬픔으로 표현을 했다면 관객은 예술가가 작품을 통해 표현한 슬픔의 감정이 환기되어 똑같은 슬픔을 느끼고, 예술가가 공포를 표현했다면 관객 역시 똑같은 공포의 감정이 환기되는 것이다. 필자는 우리가 흔히 부르는 대중예술이 톨스토이 표현설의 대표적인 사례라고 생각한다. 특히 대중음악을 중심으로 그 예를 살펴보자면 한국의 대중음악의 종류 중 발라드 음악은 일반적으로 연인 간의 이별, 그로 인한 감정의 격동(激動)과 슬픔 등을 주된 소재로 삼고 있다. 이러한 감정을 담아내기 위한 선율, 화성, 리듬을 사용하고 가사에도 표현한다. 이후 음악이 음원 혹은 음반으로 발표 되고 그 음악을 듣는 청자들은 그 음악이 가지는 감정이 환기되어 공감하게 된다. 반대로 EDM(Electronic Dance Music)이라고 불리는 댄스 음악은 보통 여름에 많이 발표되는데 여름이라는 계절이 가지고 있는 액티비티(activity)한 성격에 맞게 음악의 빠르기가 매우 빠르고 소리의 크기 역시 매우 크

132) 김요한, 앞의 책, 64쪽., L. Tolstoy, 『What is Art?』 Oxford University Press 1995, p.511. 재인용

다. 이러한 음악을 듣는 관객들 역시 감정이 환기되어 작곡가와 비슷하게ダイナミック한 감정을 느끼게 된다.

하지만 이러한 감정의 환기를 위한 표현설은 중요한 문제점을 가지게 되는데 바로 ‘기술적 예술’의 성격을 가지게 된다는 것이다. 결국 관객들이 원하는 감정을 환기시키기 위한 기술적 표현들을 선택하였기에 순수한 예술이 아니라 기술적 예술이라고 볼 수 있으며 이후 언급할 철학자 콜링우드¹³³⁾의 표현에 의하면 사이버 예술인 것이다. 또한 존 호스퍼스(John Hospers, 1918-2011)¹³⁴⁾의 「예술적인 표현의 개념」(The Concept of Artistic Expression, 1954)¹³⁵⁾에서 다음과 같이 예술의 표현에 대하여 설명하면서 톨스토이의 예술론을 비판한다. 첫 번째는 예술 제작의 기원을 정서적 경험에서 찾을 때 우리는 후천적으로(경험과 관찰에 의해) 결정되어야 할 것, 곧 예술 작품이 제작되는 인과적 조건을 선천적으로(정의에 의해) 규정한다는 것이다.¹³⁶⁾ 이는 톨스토이가 말하는 감정의 표현설과 같은 개념은 예술가가 예술작품을 제작하는 창조적인 과정의 경험 그리고 관객들 역시 그러한 창조적인 과정을 경험하는 것에 대한 무의미를 말하고 있으며 이러한 경험 전에 선형적인 감정의 정의만으로 예술을 정의하고 평가하고 있다는 것이다. 두 번째는 어떤 대상을 예술로 분류하는 것은 모종의 지위를 부여하는 것인데 그러한 분류의 한 방편으로 톨스토이의 표현설은 그 대상의 기원에 초점에 맞추고 있다는 것이다.¹³⁷⁾ 이는 예술이라는 대상이 존재하고 그 대상에게 ‘창의적이다’, ‘형

133) 본 논문의 다음 장에서 콜링우드가 주장하는 표현과 순수한 예술에 대하여 더욱 자세하게 살펴볼 예정이다.

134) John Hospers, 1918. 6. 9-2011. 6. 12, 미국의 철학자

135) John Hospers, 「The Concept of Artistic Expression」, Aristotelian Society New Series, Vol. 55 (1954 - 1955), p.313-344.

136) 김요한, 앞의 책, 64쪽.

식이 뛰어나다' 같은 지위를 부여하여 선언하는 행위 이전에 그 예술이 발생하는 감정적 원인에 대해서만 평가하고 있기에 오류가 발생한다는 것을 뜻한다. 세 번째는 감정이 단순한 예술작품과 감정이 복잡한 예술작품의 차이를 무시하게 되는 것이다.¹³⁸⁾ 예를 들어 봉준호 감독의 영화 <기생충>(2019)의 경우 2시간이 넘는 영화가 상영되는 동안 그 영화 안에는 인간과 세계에 대한 비판, 슬픔, 코믹 등 다양한 감정의 변화가 존재하고 있다. 그렇기에 이 영화를 하나의 감정으로 판단하기는 어렵다. 또한 어떠한 정서와 감정이 가장 우선순위에 있는지 역시 선택하기 어렵다. 네 번째는 형식의 관점에서 문제를 제시할 수 있다. 음악, 시, 영화 등의 작품에서는 정서적 표현과 환기가 쉽게 발견될 수 있다. 하지만 건축 작품도 하나의 예술작품으로 평가받는데 이 건축 작품이 인간의 정서를 표현한다고 할 수 있을까?¹³⁹⁾ 아파트 건축물을 보고 음악, 시, 영화 등에서 느껴지는 정서적 감정과 동일한 감정을 느끼기에는 어려움이 따른다.

이렇듯 관객의 감정의 환기를 중심으로 설명하는 톨스토이의 표현에 대한 주장은 다양한 관점에 비판을 받고 있으며 전자음악 같이 제2언어를 사용하는 예술 장르에 대입하여 논설하기에는 특히 많은 어려움이 있다. 그래서 필자는 이에 대한 대안으로 톨스토이의 표현설이 아닌 로빈 조지 콜링우드¹⁴⁰⁾가 주장하는 표현론을 중심으로 전자음악의 표현을 설명하고자 한다.

137) 김요한, 앞의 책, 65쪽.

138) 김요한, 앞의 책, 65쪽.

139) 김요한, 앞의 책, 66쪽.

4.1.2 콜링우드의 표현론

로빈 조지 콜링우드 (Robin. G. Collingwood, 1889-1943)는 영국의 철학자이며 역사학자이다. 그는 예술이란 감성의 표현이고, 예술가는 표현을 통해 인간의 감정을 표출한다고 주장하였다. 여기까지 보면 위에 언급한 톨스토이의 표현설과 같은 것처럼 보인다. 하지만 콜링우드의 저서 중 「예술의 원리」(The Principles of Art, 1938)¹⁴⁰⁾에서 서술하는 예술의 표현론은 분명히 톨스토이의 표현론과 매우 다르고 그의 표현에 대한 주장은 전자음악의 표현을 위한 근거로 사용하기 매우 합당하다.

4.1.2.1 예술과 비예술

콜링우드는 예술과 비예술을 구분하였다. ① 순수한 예술, ② 주술로서의 예술, ③ 오락으로서의 예술. 이렇게 세 종류로 예술을 구분하고 순수한 예술을 진정한 예술로, 주술로서의 예술과 오락으로서의 예술을 비예술로 정의하였다. 이러한 예술과 비예술로의 구분은 표현이라는 관념을 기준으로 하고 있으며 비예술에 해당하는 예술들은 표현을 기술(craft)¹⁴¹⁾적으로 사용하여 어떠한 목적에 다다른 행위를 의미한다. 그

140) R.G Collingwood, 「The Principles of Art」, Clarendon Press, 1938

141) 여기서 언급하는 기술은 위에서 벤야민과 하이데거를 중심으로 서술한 technology가 아니라 작품의 표현을 위한 기법이다. 콜링우드는 그의 책 「The Principles of Art」 1페이지에서 craft라고 불렀으며 이는 고전 라틴어의 'ars'가 의미하는 바로서 미리 구상한 결과를 의식적으로 제어되고 인도된 행위에 의해 산출하는 능력이라고 하였다. R.G.Collingwood, 김혜련 옮김, 「예술의 철학적 원리, 상상과 표현」, 고려원, 1996, 27쪽., 재인용

는 조금 더 과격하게 기술이 들어간, 다시 말해 목적이 뚜렷하여 그 목적을 지향하는 비예술을 사이버 예술이라 불렀으며 그만큼 순수한 예술에는 높은 지위를 부여하였다.

콜링우드는 고대 그리스 시절의 시인을 중심으로 비예술을 설명한다. 그는 시인의 표현을 위한 기술을 수선공, 목수, 직조업을 하는 사람들의 기술과 동일하다고 선언한다.

“시인은 일종의 숙련된 제작자이다. 그는 고객을 위해 제작한다. 그리고 그의 기술의 결과는 고객에게 바람직한 상태로서 미리 생각해 둔 특정한 마음 상태를 환기하는 것이다. 다른 모든 기술자들과 마찬가지로, 시인은 자기가 어떤 결과를 추구하는지 알아야 하며, 다른 사람들이 분유하고 있는 경험일 뿐인 경험과 법칙을 통해서 결과를 산출하는 방법을 배워야 한다”¹⁴²⁾

콜링우드는 시를 듣는 청자를 고객이라고 평하였으며 시인은 고객의 마음 상태를 환기시키는데 목적이 있다고 하였다. 즉 고객이 원하는 정서적 상태를 고양시키기 위하여 시인은 다양한 기술을 사용하고 숙련된 사용법을 익혀야 한다는 것이다. 그는 이러한 ‘예술의 기술 이론’을 예술의 정의라고 대부분의 사람들이 생각한다고 하며 현대의 미학 이론으로 맞서 싸워야 할 중요한 오류이며 비예술이라고 말한다. 필자는 현대의 대중예술 역시 이러한 ‘예술의 기술 이론’을 통해 만들어지는 것도 부인할 수 없는 사실이라고 본다. 필자 역시 대중음악을 만드는 과정 속에서 콜

142) R.G.Collingwood, 김혜련 옮김, 「예술의 철학적 원리, 상상과 표현」, 고려원, 1996, 31쪽.

링우드가 주장하는 그 기술을 상당히 많이 사용하고 있다. 슬픈 감정을 표현하고 싶은 발라드 음악을 만들 때 verse1 에서는 다이내믹을 작게 하고 악기의 개수를 적게 사용한다. 곡의 구성이 다음 단계로 넘어갈수록 악기의 개수도 많아지고 다이내믹도 크게 만든다. 클라이막스 파트에서는 더욱 이 음악의 목적이 구현될 수 있는 화성 진행과 멜로디를 사용하여 최대한의 음악적 다이내믹을 표현하여 관객들의 감정이 극대화 되도록 노력한다. 이러한 과정을 대중음악계에서는 음악이 예술로서 가져야 하는 당연한 형태이며 과정이라 생각하겠지만 콜링우드의 관점에서 본다면 이는 비예술이며 고도의 기술적 수단이다.

그렇다면 이제 귀결되는 질문은 하나이다. 순수한 예술이란 무엇인가? 콜링우드는 순수한 예술을 주장하기 위해 몇 가지 전제를 제안한다.

(1) 진정한 예술에는 수단과 목적은 유사하기는 하지만 동일하지 않은 어떤 구별이 있다.

(2) 기술 이론이 목적이라고 부르는 요소는 그 이론에 의하면 감정의 환기로서 정의된다. 환기의 관념은 철학에 속하며 분명히 그것으로부터 빌려온 것이다. 그러나 감정의 경우는 다르다. 그러므로 우리의 둘째 요점은 이것이다. 예술은 감정과 연관된 것이다. 예술이 감정과 연관된 측면은 감정을 환기시키는 것과 일견 비슷하지만 감정의 환기는 아니다.

(3) 예술은 대상의 제작과 연관되기는 하지만 기술에 의해 만들어지는 것도 아니다. 그 대상들은 다른 종류의 대상들이며 다른 방식으로 만들

어진다.¹⁴³⁾

(1)의 내용을 조금 더 분석하자면, 일반적으로 예술적 목적을 달성하기 위해 수단이 사용된다. 하지만 콜링우드도 예술은 우리가 지금까지 알고 있는 목적과 수단의 정의와는 또 다른 어떤 구별이 존재할 것이라고 가정한다. (2)는 감정 환기의 대안이다. 톨스토이가 제안한 예술이 가지는 목표같은, 즉 감정의 환기가 예술의 목표가 되어서는 안된다고 콜링우드는 주장한다. 예술이 감정과 연관이 있는 것은 사실이지만 관객들에게 단순히 감정을 환기시키는 기회를 주는 것이 목표가 아닌 새로운 관계의 형태를 찾아야 한다는 것이다. (3)은 예술작품을 제작하는데 필요한 일반화된 고도의 기술, 즉 예술의 기술 이론이 아닌 다른 방식으로 작품을 제작한다면 그것을 순수한 예술로 정의 내릴 수 있다고 가정한다. 이러한 가정을 뒷받침하는 논리를 찾기 위해 콜링우드는 먼저 감정의 표현에 대하여 먼저 정의 내린다. 그리고 이 감정의 표현을 중심으로 하나씩 순수 예술의 범위를 구축한다.

4.1.2.2 감정의 표현

‘진정한 예술가가 감정과 관계한다면, 그리고 그 관계가 감정을 환기시키는 것이 아니라면, 그가 하는 일은 무엇인가?’¹⁴⁴⁾ 콜링우드는 이렇게 스스로 묻고 있다. 콜링우드는 “한 사람이 감정을 표현한다고 말할

143) R.G.Collingwood, 김혜련 옮김, 앞의 책, 134쪽.

144) R.G.Collingwood, 김혜련 옮김, 앞의 책, 134쪽.

때, 어떤 감정을 의식하고 있지만 그 감정이 무엇인지는 인지하고 있지 않는다”¹⁴⁵⁾ 라고 말한다. 심리적으로 마음속에 어떠한 동요가 일어나고 있지만 그것이 무엇인지 그 스스로도 인지하지 못하고 그것을 정의 내리지 못한다. 마음의 동요와 흥분이 전부이며 그것의 본성이 무엇인지 깨닫지 못하는 것이다. ‘나는 ...을 느낀다, 그러나 나는 내가 느끼는 것이 무엇인지 모른다.’¹⁴⁶⁾ 이렇게 정체를 알 수 없는 감정을 느끼고 그것에 대하여 답답함과 억압을 느끼지만 결국에는 그것을 표현하는 어떤 일을 행함으로써 인해 억압의 상태에서 감정을 해방시킨다. 이러한 감정의 해방은 말을 하거나 감정에 맞는 어떠한 행위를 하는 것이다. 다시 말해 내 감정이 무엇인지를 언어와 행위를 통해 표출하는 것이다.

이러한 감정의 해방은 의식과도 연결되는데 내가 느끼는 그 감정에 대해 무지한 상태가 아닌 인지하고 있는 상태인 것이다. 나의 이 감정이 언어로 표현되었을 때, 압박감에서 자유로워진 상태가 되었을 때, 그때 바로 감정을 표현하는 것이다. 결국 표현의 효과는 상대방에게 전달되는 것이 아니라 나, 자신에게 전달되는 것이고 나의 감정을 이해하는 것이다. 콜링우드(Collingwood)는 “감정의 표현은 우리가 말하고 있는 사람들뿐만 아니라 우리 자신으로 하여금 우리가 어떻게 느끼는가를 이해하게 만든다. ...(중략) 감정을 표현하는 사람은 자기 자신과 청자를 똑같은 방식으로 대한다. 그는 자기의 감정을 청자에게 명확하게 밝히며, 그리고 바로 그 일에 자기 자신에게도 하는 것이다.”¹⁴⁷⁾ 라고 말한다. 이는 감정의 표현이 어떠한 특정한 타자에게 향하는 것이 아니라 일차적으로 자기 자신에게 향하고 있으며 그것을 이해하는 사람이라면 누구에게든지 전달될 수 있음

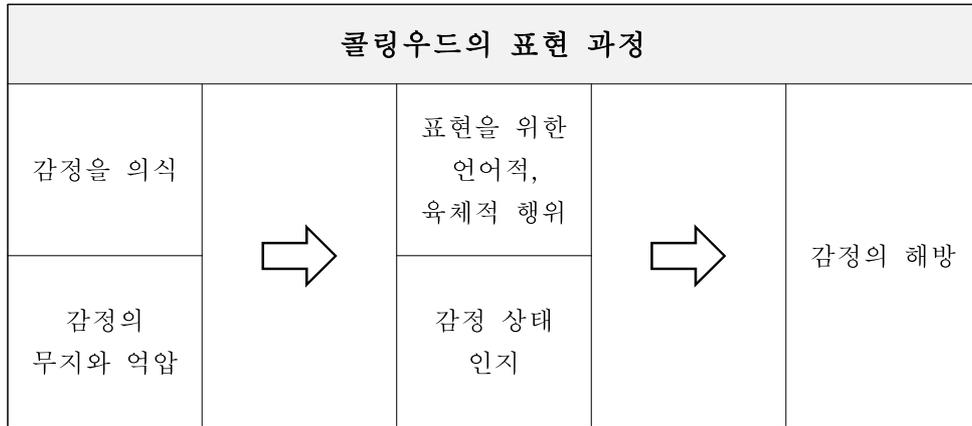
145) R.G.Collingwood, 김혜련 옮김, 앞의 책, 135쪽.

146) R.G.Collingwood, 김혜련 옮김, 앞의 책, 135쪽.

147) R.G.Collingwood, 김혜련 옮김, 앞의 책, 135쪽.

을 의미한다.

<표-8> 콜링우드의 표현 과정



<표-8>은 이러한 콜링우드의 표현 과정을 나타낸 것이다. 이러한 콜링우드의 표현론을 소리와 그 소리를 듣는 우리에게 대입하여 보자. 음악이 아닌 바로 소리이다. 어떠한 바닷가에 가서 파도 소리를 듣는다. 그 파도 소리를 나는 귀로 감각하게 되고 이에 대한 정보가 나의 뇌로 전달된다. 나는 뇌로 전달된 이 정보를 통해 어떠한 감정을 느끼게 된다. 그리고 그 감정을 나는 알지 못해 매우 답답하다. 하지만 내가 사용하고 있는 언어의 틀 안에서 나의 감정을 정의 내리게 되고 그것을 나에게 먼저 표현하는 것이다. 그리고 그렇게 정의 내려진 감정을 나의 입 밖으로 표현하게 되면 그 언어의 의미를 이해하고 있는 사람들은 나의 감정을 알게 될 것이다. 결국 표현이란 그 감정을 알고 있는 나에게 먼저 전달하고 이해하는 것이다. 또한 불확실한 인간 감정의 심리적 동요를 더욱 구체화하고 정의 내리는 작업이라고 볼 수 있다. 이러한 감정의 표현 과

정은 수단-목적 또는 기술의 용어법이 적용될 수 없다.¹⁴⁸⁾ 어떠한 기술도 여기에는 개입하지 않고 있는 그대로의 사태를 내가 알게 되는 것이다. 감정을 표현하는 행위는 자기 자신의 감정들에 대한 탐험이며 과정이다.¹⁴⁹⁾

4.1.2.3 표현의 개별화

하지만 여기서 우리는 한 가지 함정에 빠지게 된다. 바로 언어라는 함정이다. 과연 언어가 감정을 표현하는 데 있어 가장 훌륭한 방법인가? 예를 들어 ‘슬프다’라는 언어는 우리의 어떠한 감정을 표현하는 단어이다. 그런데 나의 감정이 과연 슬픔이 맞는 것인지, 아니면 슬프지 않지만 ‘슬프다’라는 언어 안에 매몰시켜버린 것은 아닌지 다시 한번 물어보지 않을 수 없다. 감정의 표현을 언어를 사용하였을 때 발생하는 또 다른 문제는 ‘감정이란 서술하는 것인가?’이다. 콜링우드는 “감정을 표현하는 것(expressing an emotion)은 감정을 서술하는 것(describing an emotion)과 동일한 것이 아니다”¹⁵⁰⁾ 라고 말한다. ‘나는 슬프다’라고 말하는 것은 나의 감정을 서술한 것일 뿐 나의 감정을 표현한 것이 아니다. 슬픈 추상적 감정은 ‘슬픔’이라는 단어로 지시될 필요도 없으며 간혀 있을 수도 없다. 콜링우드는 “서술이 표현을 돕기는커녕 실제로 표현에 해를 주는 까닭은 서술이 일반화하기 때문이다. 어떤 것을 서술하는 것은 그것을 이러저러한 종류의 사물로 부르는 것이다. 그와 반대로 표현은 개

148) R.G.Collingwood, 김혜련 옮김, 앞의 책, 137쪽.

149) R.G.Collingwood, 김혜련 옮김, 앞의 책, 137쪽.

150) R.G.Collingwood, 김혜련 옮김, 앞의 책, 138쪽.

별화(individualize)되어야 한다.”¹⁵¹⁾라고 말한다. 이것이 순수한 예술이 기술로서의 예술과 다르다는 것을 확연히 보여주는 점이다. 기술로서의 예술은 주어진 목표, 감정의 환기를 위해 필요한 모든 기술들이 다 집약되어 사용된다. 이러한 기술들은 모두 일반화되어 있는 수단으로 이루어진다. 앞서 서술했지만 대중음악은 많은 대중이 원하는 감정을 환기시키기 위한 일반화된 방법들을 사용한다. 이는 개별적인 감정이 아니라 어떤 종류의 감정, 즉 일반화된 감정을 산출시키는 것이다. 그 산출에 적합한 수단은 개별적인 수단이 아니라 어떤 종류의 수단, 즉 항상 원칙적으로 다른 유사한 수단들에 의해 대체될 수 있는 수단이라는 것이 함축된다.¹⁵²⁾

에드가 바레즈를 비롯한 19세기 초반의 음악인들은 음악이 가지고 있는 일반화를 벗어나려고 많은 노력을 했다. 그 일반화란 본 논문에서 계속 언급하고 있는 선율, 화성, 리듬의 구조 안에서 음악을 만드는 것이다. 이러한 일반화를 넘어서는 가장 대표적인 작업은 조성을 벗어난 음악을 만드는 것이다. 아르놀트 쇤베르크(Arnold Schoenberg, 1874-1951)는 “조성(tonal)이란 자연적 조건의 요청(postulate)이 아닌 자연적 가능성의 활용에 지나지 않는다. 그것은 예술(인위)의 산물이다. 조성이란 자연에 의해서 부과된 조건이 아니기 때문에 그것을 마치 자연법칙처럼 유지해야 한다는 주장은 무의미하다”¹⁵³⁾라고 말했다. 관객들 혹은 예술가들 모두 당연하다고 여기었던 일반화된 조성과 조성을 기반으로 하는 선율, 화성의 진행으로 만들어진 음악들은 ‘인위적인 것’이라고 쇤베르크는 말하는 것이다. 이러한 일반화 음악은 관객이 원하고 쉽게 이해할 수 있는 조건이

151) R.G.Collingwood, 김혜련 옮김, 앞의 책, 139쪽.

152) R.G.Collingwood, 김혜련 옮김, 앞의 책, 140쪽.

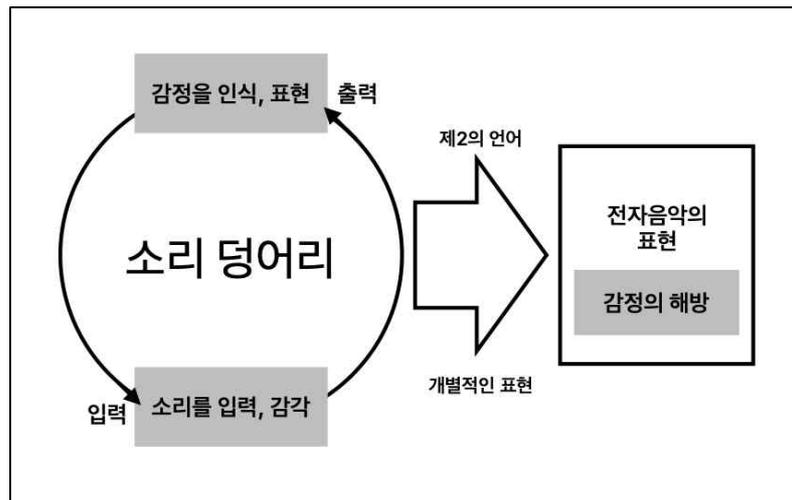
153) 박영욱, 「철학으로 현대음악 읽기」, 바다출판사, 2018, 81쪽.

지만 그것은 결코 당연한 것이 아니다. 그렇게 조성을 벗어나면 음악의 요소들은 어디로든 갈 수 있다. 일반화되어 있던 멜로디와 화성의 관계는 이제 결박을 풀고 자유로워졌으며 종착역을 자유롭게 선택할 수 있고 그 종착역에 도착하는 방법을 다채롭게 선택할 수 있게 된다. 그 선택은 작곡가에게 주어졌으며 그 작곡가는 개별화된 표현을 통해 스스로 음악적 표현에 정직해질 수 있게 된다.

전자음악은 새롭게 만들어진 제2자연 안에서 제2언어적 표현을 구현한다고 필자는 말했다. 이러한 전자음악의 제2언어적 표현 역시 선율과 조성을 벗어난 자유로운 언어이며 기술 안에서 각 소리 덩어리들의 배음이 매우 조직적으로 구축되며 제작된다. 전자음악의 제2언어적 표현은 시간을 중심으로 약속된 규칙 아래에서 생성되는 2차원적인 언어가 아니며 더욱 입체적인 구조를 가진 새로운 언어이다. 일반적인 언어는 약속된 규칙 안에서 단어를 시간적, 문법적으로 나열해야만 의미가 생성된다면 전자음악의 입체적인 구조는 시간적, 문법적 규칙이 없더라도 작품이 연주되는 모든 순간, 음색의 융합을 통해 새로운 언어가 완성된다. 기술에 의해 새롭게 만들어진 소리 덩어리들의 순간적인 음색들이 모두 개별적인 표현이 되며 일반적인 언어의 구조처럼 각 단어들의 합이 아닌 각 소리 덩어리들의 수직적 수평적 융합을 통해 만들어지는 것이다. 이것이 전자음악의 표현이다.

작곡가는 이러한 전자음악의 표현, 즉 제2언어를 위해 자신이 만든 소리 덩어리를 만드는 과정 안에서 매 순간 청취하게 된다. 그리고 그 청취된 소리들을 변화시켜가면서 작곡가 본인의 감정을 알 수 있도록 소리를 완성한다. 이후 이렇게 만들어진 소리 덩어리와 소리 덩어리를 반복적으로 서로 융합하면서 또 다른 소리 덩어리로 발전시켜 더욱 입체적인

구조를 가지게 되며 그 소리를 듣는 과정 안에서 또 다른 감정을 느끼게 된다. 이러한 과정을 통해 만들어진 전자음악 작품은 결국 기술적으로는 하나의 해방된 소리가 되며 표현적으로는 해방된 감정이 된다. 다시 강조해서 말하자면 소리 덩어리를 통해, 그리고 그 소리 덩어리로 완성된 전자음악을 통해 나의 감정을 알아가는 것이다. 전자음악가는 체계적인 구조를 가진 소리를 통해 소리의 해방과 감정의 해방을 만드는 사람이면서 동시에 그 소리를 듣는 최초의 관객의 역할을 동시에 수행한다. 비예술은 예술가와 관객의 구분이 있어 관객의 언어에 맞춰 작품의 표현적 언어를 제작하여야 하지만 전자음악 작곡가는 예술가이자 동시에 관객이 되면서 역할의 구분 없어지기 때문에 더욱 개별화된 표현을 더욱 구축할 수 있게 된다. 다시 말해 전자음악 작품과 그 소리 덩어리들에게 정직해지는 것이다. [그림-12]는 지금까지 설명한 전자음악의 소리 덩어리를 중심으로 펼쳐지는 감각과 표현에 대하여 나타낸 것이다.



[그림-12] 전자음악의 표현

하지만 여기서 다시 한번 고민해야 하는 부분이 생긴다. 그것은 표현의 완성을 위해 전자음악 작곡가는 본인이 만든 소리를 가장 먼저 감각하는데 여기서 말하는 ‘감각(sense)이란 무엇인가?’이다. 전자음악을 통해 개별화된 표현을 하고 제2자연의 제2언어를 구현하는데 결국 이것은 감정의 표현이며 그 표현된 소리를 전자음악 작곡가는 스스로 귀를 통해 감각하여야 더욱 완성할 수 있게 된다. 감각은 소리의 입력이다. 다시 말해 작곡가에게 표현된 소리(출력)와 표현된 소리의 감각(입력)이 동시에 이루어져야 하는 것이며 이는 전자음악 작품 안에서 출력과 입력은 다른 행위가 아니라 같은 행위로 볼 수 있음을 뜻한다.

소리 덩어리를 잘 만들기 위해서는, 소리 덩어리의 조합을 통해 전자음악을 잘 만들기 위해서는, 즉 내가 표현하고자 하는 것을 잘 만들기 위해서는 결국 잘 들어야 하는데 어떻게 하면 잘 듣는 것인가? 필자는 이 질문의 답을 피에르 쉐퍼(Pierre Schaeffer,)의 저서 「Treatise of Sound Object」(1956)에서 찾아 다음 장 「4.2 전자음악과 소리의 감각」에서 서술하겠다.

4.2 전자음악과 소리의 감각(sense)

4.2.1 감각의 분석

작곡가는 전자음악을 만들기 위해 새로운 소리 덩어리를 만든다. 그리고 작곡가는 그 소리를 듣는다. 작곡가는 그 소리를 청각적으로 감각하고 감정을 인식한다. 그리고 그 감정의 표현, 즉 감정의 해방을 위해 또 소리 덩어리의 기술적 제작을 다시 진행하고 반복한다. 전자음악 작곡가는 전자음악 작품을 만들 때, 우연에 의존하지 않는다. 어떠한 작용과 규칙이 필요하다. 그 작용은 정서적일 수도 있으며 규칙은 논리적일 수도 있다. 정서적인 감성과 규칙적인 이성, 두 이질적인 관념들이 뒤섞이는 과정이 필요하다는 것이다. 특히 전자음악은 더욱 그러하다.

「4.1 전자음악의 표현」에서 서술한 바와 같이 표현을 위해서는 소리를 감각해야 한다. 조건이 없는 청각 경험 이후 이성적인 인지 행위가 이어진다. 필자는 조건이 없는 청각 경험을 ‘느낌’으로, 이성적인 인지 행위를 ‘사고’(思考)라는 단어로 정의하고자 한다. 그리고 느낌과 사고를 중심으로 전자음악을 위한 감각과 표현의 관계를 서술하겠다.

느낌과 사고의 차이를 나타내는 대표적인 예는 바로 기온(temperature)이다. 어떤 날, 어떠한 공간의 기온이 18도라고 가정해 보자. 그곳에 있는 사람들은 모두 동일한 온도로 느껴지지 않을 것이다. 누군가는 덥다고 느껴질 수도 있고 누군가는 춥다고 느껴질 수 있다. 느낌이란 매우 주관적이며 내밀하다. 하지만 모두가 지금 이곳의 기온이 18도라는 것을 알게 된다면 모두 18도라는 같은 사고를 하게 될 것이다. 느끼는 것과

생각하는 것의 구별, 이것이 바로 느낌과 사고가 가지는 내밀성(privacy)과 공지성(publicity)의 차이다. 또한 사고는 서로 입증되거나 반박될 수 있지만 느낌은 그럴 수 없다.¹⁵⁴⁾ 누군가 그 공간의 기온이 18도라고 공지했을 때 또 다른 누군가는 그 공지에 동의할 수도 있지만 반대로 반박할 수도 있다. ‘나도 18도인 것 같아.’라고 인정하고 수긍할 수 있지만 내 옆의 친구는 ‘아닌데, 더 기온이 낮은 것 같은데’라고 반박할 수 있다. 이러한 두 사람의 사고에 의한 주장은 둘 중 하나는 틀릴 수 있고, 혹은 둘 다 틀릴 수도 있다. 하지만 덩거나 추운 느낌은 다른 사람의 덩거나 춥다는 느낌에서 도출되는 것이 아니라 오롯이 나의 느낌이기에 내 의견에 동의하거나 반대하는 것이 무의미하다. 아래의 <표-9>는 이러한 느낌과 사고의 차이점에 대하여 정리한 것이다.

<표-9> 느낌과 사고의 차이점

느낌	사고
내밀성(privacy)	공지성(publicity)
반박 불가	반박 가능

전자음악의 제작에 이 느낌과 사고를 대입하여 보겠다. 어떠한 소리를 듣고 모든 사람들은 다르게 느끼고 있을 것이다. 물론 느낌의 유사성은 존재할 수 있겠지만 그 차이는 존재한다고 본다. 바로 내밀성이다. 하지만 그 소리가 가지고 있는 본질적인 요소들, 즉 소리의 3요소인 음량, 음고, 음색을 분석하고 그 정보를 알게 된다면 공지성을 가지고 객관적인

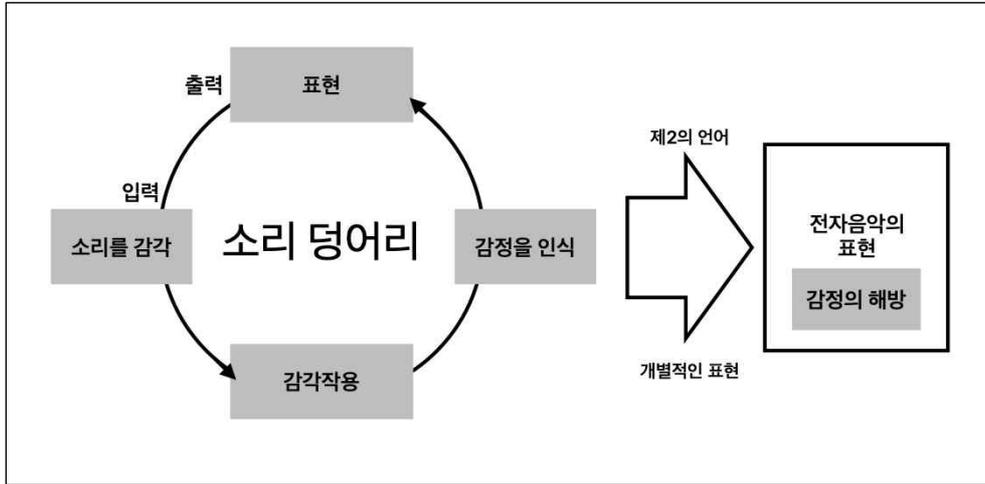
154) R.G.Collingwood, 김혜련 옮김, 앞의 책, 191쪽.

사고가 가능하게 된다. 그리고 이 사고와 느낌은 융합하여 더욱 정확한 소리 덩어리의 감정적 표현을 작품에 적용하게 된다. 다시 말해 내가 지금 듣고 있는 소리 덩어리에서 느껴지는 나의 감정(내밀성)을 더욱 완성하기 위해 그 소리 덩어리의 정보(공지성)를 이해하고 그 정보를 보완하기 위한 기술이 접목된다면 더욱 풍부한 소리가 만들어질 것이다.

조금 더 자세히 사고와 느낌을 분석하여 보겠다. 만약 당신이 어두운 밤길을 걷고 있다고 상상해 보자. 가로등 하나 없는 길인데 갑자기 당신의 옆에서 무언가 지나가는 듯한 소리를 들었다. 아마 당신은 공포 혹은 놀람이라는 단어로 당신의 상태를 표현할 것이다. 그런데 여기서 당신은 무엇을 느꼈는지 다시 한번 생각해 보자. 일단 어두운 밤길이기 때문에 아무것도 보지 못했을 것이다. 당신의 시각 기관인 눈은 아무런 문제가 없다. 다만 빛이 없기 때문에 아무것도 보지 못할 뿐이다. 결국 아무것도 보지 못함을 느낀 것이다. 이어서 옆에 무언가 지나가는 소리를 들었다. 당신의 청각 기관인 귀를 통해 무언가 지나가는 소리를 느꼈다. 이러한 두 가지 느낌(①아무것도 보지 못한 느낌, ②무언가 지나가는 것을 들은 느낌)은 당신의 시청각 기관을 통해 느껴진 것이다. 콜링우드는 이렇게 느끼는 활동을 종합적으로 감각(sense)이라고 불렀고 전문화된 공통된 활동을 감각 작용(sensations)이라고 불렀다. 다시 돌아와, 당신은 아무것도 보지 못함으로 느끼는 감각 작용과 옆으로 무언가 지나가는 소리를 들으면서 느끼는 감각 작용에 이어서 공포 혹은 놀람이라는 느낌을 느꼈다. 이를 콜링우드는 감정(emotion)이라고 불렀다. 즉, 감각 작용이란 우리의 신체에 있는 감각 기관을 통해 느끼는 전문화된 활동 및 경험을 말하며 그 감각 작용을 통해 알게 되는 심리적 변화의 경험이 감정이다. 이러한 감각 작용에 이어서 생성되는 감정은 개념적으로는 감각 작용과

는 다른 정의를 내릴 수는 있지만, 감각 작용과 독립된 활동으로 보기에
는 무리가 있다. 감각 작용과 감정은 그 경험 안에 단순히 결합 되어 있
는 것이 아니고 보통 감각 작용이 감정에 선행한다. 여기서 선행한다는
것은 시간적인 우선성을 의미하지는 않는다. 우리가 꼭 슬픈 장면을 보
거나 듣지 않고, 머릿속으로 하는 생각만으로도 슬픈 감정은 만들어질
수 있기 때문이다. 또한 원인과 결과의 관계와도 같지 않다.¹⁵⁵⁾ 원인과
결과의 관계와 같다고 말한다면 구조적 패턴이 항상 일정해야 하지만 인
간의 활동이 그렇게 단순하지 않기 때문이다. 예를 들어 어떠한 감각 작
용이 원인으로 작용한다면 그 원인에 의하여 결과는 항상 같은 감정이
생성되어야 한다. 하지만 인간은 그렇게 반응하지 않는다. 주어진 환경과
상황에 따라 다르게 감정이 생성된다. 콜링우드는 주어진 감정을 감각
작용에 대한 ‘정서적 충전’(emotional charge)라고 불렀다. 다만 감각 작
용과 감정에 대한 관계가 항상 일어나는 것은 아니다. 우리가 컵을 만진
다고 항상 정서적 충전이 만들어져서 감정이 생성되는 것은 아닌 것처럼
말이다. 아래의 [그림-13]은 지금까지 서술한 감각과 표현의 과정을 전자
음악으로 적용한 것을 정리한 것이다.

155) R.G.Collingwood, 김혜련 옮김, 앞의 책, 194쪽.



[그림-13] 전자음악에서 감각과 표현의 과정

[그림-13]을 보면서 전자음악 제작 과정에서 감각과 표현의 과정을 조금 더 살펴보겠다. 전자음악 작곡가는 기술을 활용하여 소리 덩어리를 만든다. 전자음악 작곡가는 스스로 제작하고 있는 이 소리 덩어리를 감각하고(입력) 자연스럽게 감각 작용을 발생시키는데, 이를 통해 어떠한 감정을 인지하게 된다. 그리고 인지된 감정의 완성을 위해 다시 기술적으로 그 소리 덩어리를 더욱 변조하거나 합성한다. 이러한 과정을 반복하면서 소리 덩어리는 개별적인 감정을 표현하게 된다. 개별적인 표현으로 창의성을 가지게 된, 완성된 소리 덩어리들을 전자음악 작곡가들은 배열한다. 배열된 소리 덩어리들은 서로 수직적, 수평적으로 결합하고 제2언어로 발전되어, 감정의 해방을 만들고 전자음악의 예술적 표현은 완성된다.

4.2.2 감각의 분석을 위한 사고(思考)

어떤 소리의 음량에 대해서 ‘크다’, ‘작다’라는 단어로 설명한다. ‘크다’, ‘작다’라는 단어는 무언가 비교 대상이 있어야지만 사용할 수 있는 단어이다. 내가 크기를 판단해야 하는 소리 이외에 다른 소리가 없다면 이 소리의 크기는 매우 주관적인 내밀성 안에서만 가늠할 수 있다. 비교란 과거의 대상과 지금의 대상을 두고 하는 행위이다. 내가 과거에 들었던 많은 소리와 비교했을 때 지금의 소리가 크게 혹은 작게 느껴진다는 것이다. 이러한 유형의 분석은 결국 ‘경험적’이라는 사고 행위에 의해 진행된다. 전자음악을 제작할 때 어떤 소리를 듣고 그 소리가 어떠한 감정을 불러일으키는지 스스로 판단할 때도 지금까지 들었던 소리를 기억의 저장고에서 꺼내어 과거에 들었던 소리들이 나에게 주었던 다양한 정서적 행위들을 복기한 후에 지금 이 소리의 감정의 정의를 판단하게 된다.

콜링우드(156)는 “감각은 우리가 보는 색깔이나 우리가 듣는 소리 같은 것에 관여하고 사고는 그러한 것들 사이의 관계에 관여한다”¹⁵⁶⁾고 하였다. 이를 바탕으로 전자음악에서 사고란 감각하고 있는 소리와 소리 사이의 관계에 관여하게 된다는 뜻으로 풀이할 수 있다. 전자음악을 들으면서 느껴지는 감각적 경험과 더불어 소리와 소리가 가지고 있는 관계를 통해 표현될 수 있는 기호적 특성이며 관객들에게 제2언어로 전달되는 것이다. 감각에 대하여 사고하지 않는다면 이러한 관계의 특성을 유심히 살펴볼 수 없을 것이며 언어의 한계에 갇히게 될 것이다.

156) R.G.Collingwood, 김혜련 옮김, 앞의 책, 200쪽.

여기서 필자는 이러한 사고에 의한 판단을 더욱 정확하게 하기 위한 과정을 한 가지 더하고자 한다. 그것은 바로 ‘잘 듣기’이다. 단순히 청각적으로 잘 듣는 신체적 행위가 아닌 느낌과 사고의 관계를 더욱 밀도 있게 진행하는 것을 ‘잘 듣기’라고 표현하고자 한다. ‘잘 듣기’를 설명하기 위해 필자는 피에르 쉼페르가 작곡한 구체음악을 구성하는 소리 객체(sound object)에서 그 의미를 찾아보려 한다. 전자음악의 구현을 가능하게 만든 구체음악이라는 새로운 음악 장르 안에서 피에르 쉼페르는 어떻게 소리를 들었는지 그리고 느낌과 사고 안에서 어떻게 소리를 구분 지었는지를 이해한다면 미래의 전자음악가들이 피에르 쉼페르의 주장을 바탕으로 더욱 정확한 사고를 실행하고 예술적으로 발전된 전자음악을 작곡할 것이라고 생각하기 때문이다. 이에 대한 내용은 다음장 「4.2.3 피에르 쉼페르와 소리 객체」에서 살펴보겠다.

4.2.3 피에르 쉼페르와 소리 객체(sound object)

전자음악 작곡가는 본인의 작품을 제작하기 위해 소리를 더욱 다양한 측면에서 심도 있게 잘 들어야 한다. 무작위적으로 듣는 행위가 아닌 구체적인 과정을 거쳐야 더욱 소리를 잘 만들 수 있게 된다. 다시 말해 감각의 중요성을 강조하는 것이다. 이러한 소리의 감각을 필자는 앞의 장에서 ‘잘 듣기’로 명명하였다. 피에르 쉼페르는 구체음악이라는 전자음악의 시초적 형태를 만들면서 소리라는 객체에 대한 ‘잘 듣기’의 중요성을 강조하였고 「소리 객체에 대한 논문」(Treatise of Sound Object, 1956)¹⁵⁷⁾에서 더욱 자세히 ‘잘 듣기’ 위한 과정을 설명하였다. 필자는 이러

한 피에르 쉐퍼의 주장을 중심으로 소리를 잘 듣기 위한 과정과 소리에 대한 개념을 더욱 공고히 하고자 한다.

4.2.3.1 The Four Listening Mode

피에르 쉐퍼는 소리를 ‘잘 듣기’ 위해 필요한 ‘네 가지의 듣기 모드’(The Four Listening Mode)를 주장하였다. 소리를 감각하고 분석한 후 어떠한 결과를 도출하는 데까지의 과정을 설명한 것이다. 네 가지 듣기 모드의 과정과 설명은 아래와 같다.

(1) To Perceive Aurally (ouïr)

신체적 기관인 귀를 통해 소리를 감각하는 과정을 말한다. 인간은 이러한 청각적 감각을 멈추지 않는다. 너무도 평범하고 일상적인 과정이다. 하지만 의도적인 집중을 하지 않으면 내가 방금 들은 소리는 바로 과거가 되며 순식간에 기억에서 사라져 버린다. 감각을 멈추지 않을 정도로 매우 중요한 행위이지만 너무도 일상적인 상황이기에 소중함이 사라지는 것이다. 또한 피에르 쉐퍼는 침묵 역시 소리라고 말하였다. 정확하게는 소리의 배경이라고 하였다.¹⁵⁷⁾ 주위에 소리를 발생시키는 대상적 표상이 없어 아무 소리가 발생하지 않는 것까지도 귀는 청각적으로 감각하고 있다는 것을 의미한다. 귀는 멈추지 않고 활동하기에 침묵까지도 감각하고 있는 것이다.

157) Pierre Schaeffer, 「Treatise of Sound Object」 (1966), University of Caloifornia, Press, 2017

158) Pierre Schaeffer, 앞의 책, p.74

(2) To Listening (écouter)

위의 To Perceive Aurally (ouïr) 과정은 꼭 집중을 필요로 하지 않는다. 일상적인 행위이다. 두 번째 모드인 To Listening(écouter)는 소리에 대해 집중하는 과정이다. 어떠한 소리에 집중하고 그 소리를 분석하는 것인데 écouter는 분석이 목적이 되는 과정이라고 피에르 쉼페르는 말한다. 대상적 측면인 소리를 분석하여 그 소리가 어떠한 구조로 되어 있는지 파악하는 행위이다. 직접적인 기술을 사용하지 않더라도 인간 스스로 그 소리를 분석하여 연장(extension)된 소리로 이해하는 것이다. 소리의 크기가 어느 정도인지, 음색은 날카로운지 아니면 멍멍한지 등의 분석을 통해 소리의 정체를 찾아가는 과정이다. 하지만 여기서 명확히 우리가 알아야 하는 것은 소리를 통해 다른 것, 즉 소리를 구성하는 요소들에 집중한다는 것이다. 소리를 감각하였지만 겉으로 드러난 소리 뒤에 숨어 있는 많은 요소들을 파악하는 것이다. 쉼페르는 이러한 과정을 ‘소리 캐릭터’에 집중하는 것이라고 말한다. 하지만 이러한 분석이 끝나게 되면 인간은 이 소리를 다시 무관심한 대상으로 넘기게 된다.

(3) To Hear (entendre)

어떠한 소리에 집중하는 것은 배경 소리가 있기 때문이다. 즉 ‘ouïr’이 있어야 ‘écouter’가 발생하는 것이다. 이는 소리의 감각은 배경과 특정한 소리의 비교 안에서 만들어지고 있음을 뜻한다. 예를 들어 쉼페르가 자주 언급하는 ‘침묵’이 있기에 (‘침묵’ 역시 소리의 배경이자 소리가기에) 세계의 작은 초침 소리에도 집중할 수 있게 된다. 그런데 이 초침 소리는 자신이 처한 상황에 따라 다르게 들릴 수도 있게 된다. 예를 들어 그저 눈을 감고 쉬는 시간에 이 초침 소리가 들린다면 écouter로서 집중된 소

리로 인지하게 될 가능성이 높다. 침묵에 비하여 소리가 크고 (상대적으로 비행기 소리에 비하면 작겠지만), 소리의 길이는 매우 짧고 일정한 시간적 간격을 가지고 들린다는 것이다. 하지만 늦은 밤, 잠을 청하기 위해 불을 끄고 누워 있을 때 이 초침 소리가 들린다면 나의 잠을 방해하는 소리로서 매우 심기를 불편하게 만들 것이다. 반대로 일상생활을 하고 있을 때는 이 초침 소리는 관심밖에 있어 들리지도 않고 나의 삶을 방해하지 않았을 것이다. 이처럼 entendre는 처해진 상황에 따라 다르게 인지하는 소리의 내재화를 말한다. 외재적 대상에 불과했던 소리를 분석하면서 내 안으로 들어와 소리를 나의 일부분으로 흡수하였고 나의 감정을 결정하는 요소로 작용하기 시작하는 것이다.

(4) To Understand (comprendre)

소리를 받아들이고 개념화시키는 과정이다. 이제 이 소리, 즉 entendre에 의해 만들어진 시계 초침 소리는(나의 잠을 방해하는 초침 소리) 나에게 불편함을 의미하는 소리로 개념화되었다. 시계 소리가 가지고 있는 일정한 간격을 가진 짧고, 얇은 소리는 단순히 하나의 소리였지만 나는 앞으로 사람들과 대화를 할 때 초침 소리를 주로 나의 잠을 불편하게 만드는 의미로서 대상화할 것이다. 그리고 초침 소리를 들을 때마다 나의 잠을 방해하는 아주 못된 소리로 생각하고 인상을 찌푸리게 될 것이다. 결국 시계의 초침 소리는 의미를 가지게 되었고 이는 경험에서 비롯된 결과이다. 이러한 경험적 결과는 이후 어떠한 선행적 현상을 만들어 내는 중요한 동기가 될 것이다.

4.2.3.2 네 가지 듣기 모드의 기능

<표-10> 네 가지 듣기 모드와 기능

<p>4. TO UNDERSTAND (comprendre)</p> <ul style="list-style-type: none"> - for me : signs - in front of me : values (meaning-language) <p>Emergence of a sound content and reference to, encounters with, extra-sonorous concepts.</p>	<p>1. TO LISTEN (écouter)</p> <ul style="list-style-type: none"> - for me : indicators - in front of me : external events (agent-instrument) <p>Sound production</p>	<p>1 & 4: objective</p>
<p>3. TO HEAR (entendre)</p> <ul style="list-style-type: none"> - for me : qualified perceptions - in front of me : qualified sound object <p>Selection of certain specific aspects of the sound</p>	<p>2. TO PERCEIVE AURALLY (ouïr)</p> <ul style="list-style-type: none"> - for me : raw perceptions, vague idea of the object - in front of me : raw sound object <p>Reception of the sound</p>	<p>2 & 3: subjective</p>
<p>3 & 4: abstract</p>	<p>1 & 2: concrete</p>	

위의 <표-10>¹⁵⁹⁾을 중심으로 피에르 쉐퍼는 네 가지 듣기 모드의 기능을 아래와 설명하였다. 그리고 피에르 쉐퍼는 각 과정을 섹터(sector)로 명명하였다.

섹터-1. To Listen (écouter) : 객관적 사건에 해당하는 주관적 사건은 청취자에서 발견된다. 이는 한편으로는 소리의 물리적 본질과 연결되며 다른 한편으로는 우리가 모든 인간에 대해 동일한 총칭이라고 가정하는 것이 정당하다는 일반적인 인식 범칙에 연결된다.

섹터-2. To Perceive Aurally (ouïr) : 보편적인 것으로 생각되는 침묵은 소리 사건에 의해 깨진다. 그것은 자연적인 사건일 수도 있고 소리의 의지적인 생산일 수도 있다. 이 수준에서 우리가 자발적으로 듣는 것은 소리에 의해 전달되는 에너지 넘치는 행위이다.

섹터-3. To Hear (entendre) : 과거의 경험, 지배적, 현재적, 관심과 관련된 이러한 인식은 선택과 판단을 불러온다. 우리는 그 인식은 한정적이라고 말할 것이다.

섹터-4. To Understand (comprendre) : 한정적인 인식은 특정한 형태의 지식을 향하며 인식하는 개인이 궁극적으로 달성하는 것은 구체적인 소리 그 자체가 아니라 추상적인 의미이다. 일반적으로 이 수준에서 개인은 특정한 소리 언어를 이해한다.¹⁶⁰⁾

159) Pierre Schaeffer, 앞의 책, p.83

160) Pierre Schaeffer, 앞의 책, p.81

4.2.3.3 주관적 / 객관적 그리고 추상 / 구체 (subjective / objective & abstract / concrete)

피에르 쉐퍼는 앞의 [표-10]에서 분류한 것처럼 소리를 subjective (주관적)와 objective(객관적) 그리고 abstract(추상)와 concrete(구체)로 분류하였다. objective와 concrete는 소리를 대상적인 측면에서 분류한 그룹이고 subjective와 abstract는 소리를 주관적인 측면에서 분류한 그룹이다. 피에르 쉐퍼는 개인과 현실 사이의 대립 그리고 추상적인 현상의 판단과 논리적인 설명의 부재에 따라 이렇게 분류했다고 설명한다.¹⁶¹⁾

먼저 subjective(이하 주관적) / objective(이하 객관적)를 중심으로 살펴보면 아래의 <표-11>에서 보다시피 섹터-2, 3은 subjective, 섹터-1, 4는 objective로 분류하였다. subjective / objective의 분류는 감각을 기준으로 이루어졌다.

<표-11> 네 가지 듣기 모드의 subjective / objective 분류

섹터-4 TO UNDERSTAND (comprendre)	섹터-1 TO LISTEN (écouter)	1 & 4: objective
섹터-3 TO HEAR (entendre)	섹터-2 TO PERCEIVE AURALLY (ouïr)	2 & 3: subjective

161) Pierre Schaeffer, 앞의 책, p.86

섹터-2와 섹터-3은 주관적 감각에 해당한다. 섹터-2는 신체적 감각에 따른 분석의 결과이고 섹터-3은 정신적 감각에 따른 분석의 결과이다. 감각을 중심으로 하는 분류는 소리를 인지하는 인간이 중심이 된다. 섹터-2와 섹터-3은 감각 이후의 느낌의 범위 안에도 포함된다. 곧 주관적 분류에 속한다. 섹터-2는 소리의 물리적 감각에 대한 것인데 이러한 감각은 누군가에게는 강하게 누군가에게는 약하게 느껴질 수 있다. 같은 온도를 다르게 느끼는 것처럼 말이다. 섹터-3은 정신적 감각이며 역시 개인의 경험에 의하여 사람마다 다르게 소리를 판단하게 된다.

반대로 섹터-1, 4는 소리를 대상화하고 있기 때문에 객관적 분류에 들어간다. 섹터-1은 소리를 대상화하여 분석하는 과정이고, 이를 기호화시켜 소리의 객관적 대상화를 시키는 과정은 섹터-4이다. 이러한 과정은 우리가 알고 있는 이론과 지식 그리고 경험에 의해 이루어질 수 있다. 이는 사고의 영역이다. 다시 말해 섹터-1에서 소리의 크기, 시간, 음색 등의 분석은 과학적 분석의 이론 안에서 가능하며 섹터-4의 기호화 작업은 우리가 경험을 통해 만들어 낸 소리에 대한 대상화 과정이다. 정리하자면 어떠한 소리를 듣고 있는 한 사람의 주관적 감각에 대한 섹터가 아니라 다수의 인간에게 이해가 가능한 객관적 자료와 결과물에 대한 섹터이다. 아래의 <표-12>는 이러한 내용을 정리한 것이다.

<표-12> 인간의 감각을 중심으로 네 가지 듣기 모드 분류

1 & 4 : objective	2 & 3 : subjective
소리를 분석, 대상화	소리의 물리적, 정신적 감각

이번에는 concrete(이하 구체)와 abstract(이하 추상)의 분류를 살펴보자. 피에르 쉐퍼는 섹터-1, 2는 구체로 섹터-3, 4는 추상으로 분류하였다. 먼저 구체를 살펴보면 우리가 알고 있듯이 소리의 구체적(具體的)인 정체를 말한다. 소리의 구체적인 정체는 소리의 발현 지점의 인지와 밀접한 관계를 가지고 있다. 예를 들어 바람 소리는 바람의 물리적 운동에 의해 발현되었음을, 발자국 소리는 바닥과 바닥을 밟고 있는 신발 사이에서 발현되었음을 우리는 구체적으로 알고 있는 것처럼 말이다. 하지만 섹터-3, 4의 추상은 이러한 구체적인 소리를 인간이 내재화하여 인지하는 과정과 연관되어 있다. 바람 소리를 듣고 느껴지는 청량함, 바닥을 밟는 발자국 소리에 느껴지는 소리의 이미지, 깊은 밤 어둠 속의 침묵 속에서 들리는 초침 소리 뒤에 따라오는 추상적인 감정의 현상이며 이는 결국 소리를 내재화시키고 기호화시키면서 귀결된다. [표-13]은 이러한 내용을 정리한 것이다.

<표-13> 소리의 발현적 지시성을 중심으로 네 가지 듣기 모드 분류

섹터 1 & 2 : concrete	섹터 3 & 4 : abstract
소리의 구체적 발현 지점을 인지	구체적 소리의 추상적 기호화

피에르 쉐퍼는 이러한 네 가지 듣기 모드에 더불어 몇 가지 추가적인 기준을 더 제시하고 있는데 natural(자연적), cultural(문화적), ordinary(일상적), specialized(전문적)이다. 이 기준들은 따로 분리된 새로운 분류이기 보다는 네 가지 듣기 모드에서 제시된 분류를 더욱 체계적으로 만들기 위한 추가적인 조건이다.

첫 번째, 자연적(natural) 기준은 청취의 능력을 의미한다. 이 청취의 능력은 섹터-2 (ouir)과 연관되어 있고 우리 귀의 청력을 말한다. 예를 들어 돌고래나 박쥐는 인간보다 더욱 높은 음고를 가진 소리를 들을 수 있다. 그만큼 음고에 관한 청력이 인간보다 우월함을 뜻한다. 또한 인간 사이에서도 사람마다 청력이 모두 다르다. 이러한 청력의 차이에 의해서 누군가에게는 들리는 소리가 누군가에게는 들리지 않을 수 있다.

두 번째, 문화적(cultural) 기준은 인간이 자라온 환경의 문화에 따라서 청취의 방향이 달라질 수 있음을 뜻한다. 이 문화적 기준에 대해서 쉼페는 섹터-4 (comprendre)를 접목하여 설명한다.¹⁶²⁾ 어떠한 소리를 들었을 때 문화에 따라서 그 소리를 의도적으로 유리하게 해석하거나 혹은 무시하는 해석을 할 수 있다고 말한다.

세 번째, 일상적(ordinary) 듣기와 네 번째, 전문적(specialized) 듣기는 같은 기준을 중심으로 분류되는데 바로 듣기 훈련이다. 이 훈련이 되어 있지 않으면 일상적 듣기로 분류되는 것이고 듣기 훈련이 되어 있다면 전문적 듣기로 분류될 수 있다. 듣기 훈련이 없는 일상적 청취를 하는 사람들은 듣는 것에 대한 특별한 호기심이나 기준이 없다. 단순히 듣고 있는 것을 평소 우리의 세계를 구성하는 일상의 수많은 소리로 인지하고 소리 실체들을 찾아낸다.¹⁶³⁾ 반대로 전문적인 듣기 훈련이 되어 있는 사람들은 다른 사람들이 듣지 못하는 소리들을 듣는다. 이 전문적 듣기는 섹터-1, 섹터-3과 연관이 되어 있다. 즉 훈련이 되어 있으면 소리에 집중하여 소리를 흘려보내지 않고 민감하게 반응하며 내가 듣고 있는 소리와 배경의 분리를 쉽게 할 수 있다. 그리고 그 소리를 구성하는 수많은

162) Pierre Schaeffer, 앞의 책, p.87

163) Pierre Schaeffer, 앞의 책, p.88

요소들을 찾아낼 수 있다. 이러한 전문적 듣기는 섹터-1과 관련된다. 하지만 전문적 듣기를 하는 사람들은 훈련을 통해 알고 있는 지식과 경험이 오히려 소리의 내용들을 스스로 걸러내고 내가 듣고 싶어 하는 소리만 듣게 되는 경우가 많아진다는 단점을 가질 수 있다고 피에르 쉐퍼는 말한다. 예를 들어 음향 전문가들은 그 소리를 구성하고 있는 요소를 음고, 음량, 음색 같은 물리적 요소들을 중심으로 소리를 들으려고만 하지 그 소리가 가지고 있는 의미와 미학적인 가치에 대해서는 큰 관심을 두지 않을 수 있다는 것이다. 이는 섹터-3의 듣기와 관련이 있다. 피에르 쉐퍼는 섹터-3과 같은 청취를 한정적 지각(qualified perception)라고 부른다. 이렇게만 본다면 전문적 듣기는 부정적인 형식의 듣기로 오해할 수 있다. 피에르 쉐퍼는 전문적 듣기에 대하여 아래와 같이 추가적인 설명을 한다.

“전문가는 섹터-3에서 일반적인 의미의 세계와 스스로를 단절하지만, 그렇게 함으로써 그는 새로운 섹터-3(습관을 통해 곧 일반적으로 만들어진 미묘한 부분)에서 인식의 미묘한 부분을 놀이로 가져오는 새로운 의미의 세계를 설정합니다. 따라서 접근 방식의 증가는 한계가 없어 보입니다.”¹⁶⁴⁾

피에르 쉐퍼의 말에 따르면 전문적 듣기는 일반적인 세계(일반적 듣기를 통해 듣는 일상적인 소리)와 단절을 가져오게 된다. 즉 일상적이고 시간에 따라 흘러가는 세계와 단절하고 내가 듣고 있는 소리를 주관적인 관점에서 이해하는데 이는 문제가 되지 않는다. 반대로 더욱 자세히, 그

164) Pierre Schaeffer, 앞의 책, p.90

리고 다양한 관점에서 소리를 바라봄으로써 과거에 청취했던 소리를 현재의 세계로 확장시킨다. 이는 객관적-외재적 세상의 소리를 오히려 내재적-주관적 세계로 적극적으로 치환하고 이를 통해 소리의 세계관을 더욱 넓히는 것을 의미한다. 그리고 그 세계관은 한계가 없다. 무한한 상상의 세계로 확장되는 것이다.

피에르 쉐퍼의 주장대로 전문적 듣기의 과정을 앞에서 언급한 감각의 분석과 연관시켜 보자. 먼저 콜링우드 가 말한 감각(sense)하는 과정을 가진다. 이후 사고의 과정, 내가 지각한 대상을 분석하는 전문적인 듣기 과정을 거친다. 이 과정에서 소리 대상을 더욱 객관적으로 볼 수 있으며 훈련을 통해 만들어진 경험의 지식을 통해 하나의 시선이 아닌 다양한 시선으로 심도 있게 소리를 분석할 수 있다. 그리고 이렇게 분석의 과정을 거치면서 소리 안에 숨어 있는 다양한 의미를 스스로 무한한 상상의 세계에서 해석하고 주관적 내재화의 과정을 거쳐 그 소리의 기호를 만들어 표현할 수 있게 된다.

그런데 여기서 우리는 ‘창조된 소리 듣기’와 ‘자연적인(구체적인) 소리 듣기’는 기본적인 차이가 있음을 고려해야 한다. 그것은 소리의 발현 시작점의 유무이다. 우리는 일반적으로 발자국 소리를 들으면 신발과 바닥의 마찰을 통해 소리가 발생된다는 것을 안다. 시계의 초침 소리를 들으면 시계의 초바늘이 움직이면서 만들어지는 소리라는 것을 안다. 즉 어떠한 물리적인 움직임에 의해서 소리가 발생하기에 그 소리의 발현 시작점을 우리는 인지하고 구체적인 정체를 알 수 있다. 그렇기에 소리를 섹터-1, 2까지 분석하는 과정은 일반적 듣기로 어렵지 않게 진행할 수 있다. 이러한 소리의 발현 시작점에 대한 인지는 오히려 소리의 고정관념을 만들고 상상의 한계가 지어져 소리의 본질을 찾는 데 어려움을 줄 수

있다.

하지만 창조된 소리는 자연적인 소리와는 다르게 소리 발현 시작점을 알아내기가 힘들다. 사운드 신디사이저에 의해 창조된 소리에 대해 청자¹⁶⁵⁾는 소리 발현점에 대한 정보가 없어 오히려 소리의 내재화 과정을 더욱 강하고 폭넓게 행할 수 있게 된다. 전자음악을 위해 창조된 새로운 소리 덩어리는 추상적인 소리여서 오히려 청각적인 정보만을 이용하여 지각 후 분석되며 내재화의 과정을 거쳐 소리의 기호를 새롭게 만든다. 기술을 통해 소리를 창조하고 ‘잘 듣기’의 과정을 거쳐 제2언어로 표현되는 것이다. 아래의 [표-14]는 이러한 ‘일반적인 소리 듣기’와 ‘창조된 소리 듣기’의 차이점을 나타낸 것이다.

[표-14] 자연적인 소리 듣기와 창조된 소리 듣기의 차이점

	자연적인 소리 듣기	창조된 소리 듣기
소리 발현 지점 확인 여부	소리 발현 지점을 시각적으로 확인 가능	소리 발현 지점을 시각적으로 확인 불가능
특징	외재화, 객관적	내재적, 추상적
듣기 과정	객관적 듣기 후 추상화	처음부터 추상화
언어	제1언어에서 시작하여 제2언어로 발전 가능	제2언어로 시작

165) 여기서 청자는 일반 관객뿐 아니라 작품을 제작하는 전자음악 작곡가를 포함한다.

전자음악의 창조된 소리를 우리는 처음 접하고 소리의 발현 시작점도 찾지 못하기에 기존의 소리에 대한 경험은 아무런 역할을 하지 못한다. 우리 주위의 소리는 내가 살아오면서 경험했던 한정적인 세계 안에서 분석하고 기호화 되었지만 전자음악의 창조된 소리는 경험보다 우선하는 더욱 선형적으로 감각해야 한다. 피에르 쉐퍼는 이러한 선형적 듣기를 위해 Reducing Listening을 제안하며 네 가지 듣기 모드를 발전시킨다.

4.2.3.4 Reduce Listening

에포케(Epoché)는 현상학¹⁶⁶⁾에서 판단 중지 혹은 괄호 넣기를 말하며 정지하다와 선사하다는 뜻도 가지고 있다. 에포케는 어떠한 사물 혹은 현상을 판단할 때 경험에 의해 가지고 있던 고정관념을 버리고, 다시 말해 판단을 중지하고(현상학에서는 괄호에 넣고) 현상 자체를 받아들이는 과정을 말한다. 인간은 살아오면서 수많은 경험을 하고 그 경험의 결과를 기준으로 많은 현상을 판단한다. 우리가 소리에 대해 판단하는 것도 그 경험에서 우리나라오는 경우가 많다. 하지만 그러한 경험에 의한 판단은 현상 자체를 받아들이지 못하고 경험의 결과에만 크게 의지하는 성향을 가지고 있어 정확한 소리의 현상을 이해하지 못하는 경우가

166) 현상학(現象學, phenomenology)은 관찰자의 관조를 통하여 나타나는 사물들과 그 세계를 묘사하고 기술하는 철학적 방법론이다. 이 방법론은 어떠한 철학적 전제나 선입관 없이 세계 또는 사물을 있는 그대로 받아들이고 이해하려는 태도를 갖는다. 따라서 현상학적 방법론은 철학적 가설을 세우지 않고 현상적으로 존재하는 ‘그 자체’만을 탐구한다. 그 결과 이러한 철학적 사유는 20세기 철학계의 신흥 세력으로 등장하게 된다. 가장 대표적인 연구자로는 에드문트 후설과 메를로 폰티가 있다. 출처 : 이주영, 「현대미학특강」 (2018), 미술문화

많다. 하지만 피에르 쉐퍼는 “소리의 본질을 파악하기 위해서는 판단 중지하고 명확하게 소리의 현상 자체만을 바라보고 그 현상을 고스란히 느껴야 한다”고 그의 책 「Treatise of Sound Object」에서 말하고 있으며 그 역시 에포케의 영향을 받았음을 아래와 같이 고백한다.

“우리가 그들을 뛰어넘을 수 있게 해주는 정신적 과정은 정확히 이 믿음을 ‘괄호 안에’ 넣는 것입니다.”¹⁶⁷⁾

여기서 믿음은 외부 세계가 존재한다는 믿음이다. 이 믿음, 즉 외부 세계를 ‘괄호 안에’ 넣어 판단 중지하고 경험을 넘어 현상 그대로 보는 것이 경험에 의한 판단을 뛰어넘을 수 있다는 의미이다. 하지만 한 번의 지각은 현상의 한 측면만을 파악하기 때문에 불완전하므로 다차원적인 에포케를 실시하고 이를 종합하여 현상을 인지하는 과정을 가져야만 한다. 그리고 이러한 다차원적인 에포케를 피에르 쉐퍼는 외부 세계, 즉 객관적 세계와 나를 관계 시키는 과정이라고 말한다.

여기서 우리가 오해하지 말아야 하는 것은 단순히 ‘경험을 제외한 듣기만을 해야 하는 것인가’이다. 판단 중지 후 여러 번 듣기만 한다고 내가 듣고 있는 소리의 진리가 만들어지는 것은 아니다. 피에르 쉐퍼의 저서 「Treatise of Sound Object」에서는 꽤 많은 내용이 소리의 물리적 특징에 대하여 다루고 있으며 이러한 소리의 물리적 특징은 매우 중요하다고 주장한다. 그리고 이러한 소리의 물리적 특징을 알고 있어야 판단 중지 후 소리의 본질을 이해할 수 있다고 말한다. 오히려 전문가 청취가 판단 중지를 위해 필요한 것이다. 이후 소리의 본질을 이해하게 된다면

167) Pierre Schaeffer, 앞의 책, p.208

경험에 의해 깨달았던 소리의 발현적 지시성을 넘어서 새롭게 재구성된 초월적 지시성이 생성되고 소리의 본질을 이해하게 된다. 이러한 현상학에 기초한 에포케적 듣기 방식을 쉐퍼는 Reducing Listening(이하 감쇄 청취)이라고 정의한다. 이러한 감쇄 청취를 통해 소리를 들을 때 인간은 새로운 인식이 필요하다고 피에르 쉐퍼는 말한다. 아래의 쉐퍼의 주장을 살펴보자.

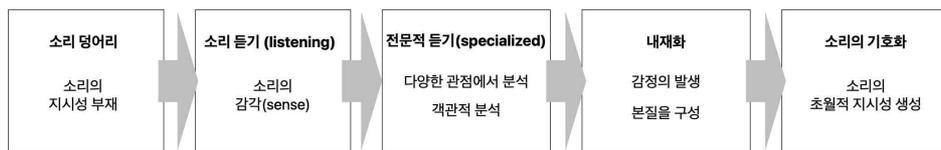
“그러므로 이러한 청취 모드들과 비교할 때 소리 대상에 귀 기울이는 새로운 인식을 필요로 합니다. ‘내가 이 지표들을 도출한 인식은 무엇인가? 내가 그 목소리를 어떻게 인식했을까? 어떻게 순수하게 소리의 관점에서 질주를 설명할 수 있을까? 내가 들은 것은 정확히 무엇인가?’ 청각 경험으로 돌아가서 나의 인상을 다시 잡고 그것들을 통해 말이 아닌 소리 대상에 관한 정보를 발견해야 합니다.”¹⁶⁸⁾

지금부터는 사운드 신디사이저를 통해 창조된 소리 덩어리를 만들고 감각하는 과정을 감쇄 청취와 연관시켜 살펴보겠다. 다시 말하지만 전자음악의 제작을 위해 만들어진 창조된 소리 덩어리들은 자연적인 소리와는 시작점이 다르다. 창조된 소리 덩어리들이 가지는 소리 발현 시작점의 부재가 시작점의 차이를 만들어 낸다. 이 소리가 어디에서 시작됐는지 알 수가 없다. 신디사이저 혹은 사운드 프로세싱을 통해 완전히 창조된 소리는 소리 발현 시작점의 부재로 인해 편견 없이 온전히 소리의 물리적 특징들을 우리는 받아들이게 된다. 더불어 이 소리에 대한 경험이 전무하여 우리는 어떠한 비교 대상도 찾기 어렵게 된다. 그렇기에 우리는

168) Pierre Schaeffer, 앞의 책, p.212.

더욱 이 새로운 소리의 물리적 특징에 집중할 수밖에 없다. 소리의 음량, 음고, 음색 등을 분석하고 판단 중지 후 다양한 관점에서 소리의 내재화 작업을 시작하게 된다. 전자음악을 제작하는 작곡가는 훈련된 전문가이다. 한정된 청취를 하지만 훈련에 의하여 전문적 듣기가 가능하기에 다채로운 방향으로 소리를 내재화 할 수 있다. 그리고 이러한 소리의 내재화 이후 감정의 발생과 인지가 이루어진다. 마지막으로 그 소리에 대한 기표와 기의를 부여하여 결국 기호를 만들어 낸다. 이 기호가 경험을 넘어서는 초월적 지시성이 되는 것이다. 이러한 초월적 지시성은 전자음악 작곡가 만들어 내는 소리 덩어리와 전자음악 작품의 표현이 된다. 그리고 이 표현된 소리를 다시 감각하고 수정하는 과정을 반복하면서 표현되고 전자음악은 완성된다. 다음의 [그림-14]는 이러한 감쇄 청취의 과정에 의해 전자음악이 완성되는 과정에 대하여 나타낸 것이다.

전자음악의 Reduce Listening 과정



[그림-14] 전자음악의 Reduce Listening 과정

본 논문에서 지금까지 다룬 내용은 전자음악의 표현과 이를 위한 감각의 과정이었다. 그리고 전자음악의 표현은 제2언어이며 초월적 지시성을 특징을 가진 기호임을 필자는 주장하였다. 이러한 제2언어와 초월적 지시성의 기호는 결국 전자음악이 작품으로서 관객과의 소통을 위한 언어적 역할을 하게 된다. 전자음악이 이러한 언어적 역할을 통해 관객과의

소통을 완성하기 위해서는 형식과 내용이 어떠한 요소에 의해 구성되어
야 한다. 그러한 요소가 일반적인 언어같이 구조주의적 형식을 갖추진
않더라도 지금까지 살펴본 전자음악만의 표현(제2언어)이 잘 드러나도록
그 역할을 해야 한다. 다음 장에서는 이러한 전자음악이 가지는 형식과
그러한 형식을 통해 표현되는 전자음악의 내용이 무엇인지 알아보겠다.

V. 전자음악의 형식과 내용

5.1 전자음악의 형식

본 장에서는 에드아르도 한슬릭(Eduard Hanslick, 1825-1904)의 음악 형식론을 기반으로 전자음악의 형식에 대하여 설명한다. 한슬릭의 음악 형식론은 예술 형식론의 한 종류인 절대주의¹⁶⁹⁾와 연결된다. 한슬릭은 형식론자로서 음악이 가지는 미적 가치는 음악 자체에 있다고 주장하였다. 특히 그의 저서 Vom Musikalisch-Schönen(The Beautiful in Music)¹⁷⁰⁾에서 음악 형식론을 체계적으로 설명하였으며 음악의 아름다움에 대하여 자세히 주장하였다. 본 논문의 「4.1.2 콜링우드의 표현론」에서 콜링우드는 “예술이란 감정의 표현이고, 예술가는 표현을 통해 인간의 감정을 표출한다”라고 주장하였다. 또한 “감정의 표현이란 작품을 제작하면서 자신의 감정을 스스로 이해하고 표현하는 것이지만 결코 감정이 작품 안에 담겨 있지 않다”고 주장한다. 한슬릭 역시 콜링우드의 주장처럼 음악이 어떠한 감정을 담고 있다는 예술적 표현을 부정한다. 그 이유를 한슬릭은 다음과 같이 말한다.

169) 음악이 감정적 표현의 도구임을 부정하고 음악의 예술적 가치는 음악의 형식안에 있음을 주장하는 학파이다.

170) Vom Musikalisch-Schönen(The Beautiful in Music), 1854, New York : Liberal Arts Press, 1957, 본 논문에선 이미경이 옮긴 「음악적 아름다움에 대하여」를 중심으로 서술함.

“특정한 감정은 개념 없이는 존재할 수 없는 것이다.”¹⁷¹⁾

어떠한 감정을 우리가 스스로 알기 위해서는 그 감정이 무엇인지 정확한 정의 혹은 개념이 성립되어야 한다. 즉 감정이 객관적 대상이 되어야 하는 것이다. 한슬릭은 그러한 개념이 성립되기 위해서는 과거의 경험이 필요하다고 주장한다.

“희망은 과거와 지금은 없지만 꼭 오길 바라는 현재와 비교되는 행복한 상태에 대한 표상과 분리될 수 없으며 고통은 현재를 과거의 행복과 비교할 때 생기는 것이다. 그것은 특정한 표상, 개념들이며 이러한 사고 장치 없이는 현재의 느낌을 희망이나 고통이라고 명명할 수 없다. 말하자면 이 사고 장치가 감정을 특정한 감정으로 만드는 것이다”¹⁷²⁾

그의 이러한 주장은 인간이 과거 여러 사건들을 겪으면서 만들어진 다양한 표상들에 의해 개념이 형성되며 그러한 표상들을 구축하면서 만들어지는 인간의 사고 장치에 의해 나의 감정이 무엇인지에 대하여 객관적인 판단을 할 수 있다는 것을 뜻한다. 하지만 음악의 안에는 이러한 특정한 개념이 존재하지 않고 소리만 존재하기 때문에 감정을 담을 수 없다. 감정이란 구체적인 표상과 개념에서 분리될 수 없는데 음악은 개념을 형상화할 수 없다.¹⁷³⁾ 다만 음악이라는 매체를 만드는 소리의 힘, 즉 소리의 움직임, 비례성 등의 역동적인 움직임을 통해 제한된 범위의 이념이 생성되고 이러한 이념을 통해 감각적 현상을 인간이 찾아낼 수 있

171) 에드아르도 한슬릭, 이미경 옮김, 「음악적 아름다움에 대하여」, 책세상문고, 2019, 53쪽

172) 에드아르도 한슬릭, 이미경 옮김, 위의 책, 52쪽.

173) 에드아르도 한슬릭, 이미경 옮김, 위의 책, 53쪽.

다고 한슬릭은 말한다.

한슬릭의 주장과 콜링우드의 표현에 대한 주장을 조금 더 비교하여 보겠다. 콜링우드가 주장하는 예술적 표현은 작품을 통해 관객의 감정을 환기하는 것이 아니다. 예술 작품을 만드는 작가 스스로 작품을 제작하면서 느끼는 감정을 다시 작품을 통해 완성하는 과정이다. 그 작품을 관객이 보고나 듣고 느끼는 감정은 관객에게 맡긴다. 관객은 작곡가가 의도하는 감정의 환기가 아닌 음악을 들으며 관객 스스로 감정의 상태에 대하여 이해하는 과정을 거친다. 한슬릭의 주장 역시 음악을 통해 관객에게 작곡가의 감정을 전달하거나 환기시키는 것은 거짓이라고 말한다. 음악이 가지고 있는 소리의 움직임과 역동성을 통해 관객 스스로 이념을 형성하고 감각적 현상이 내재적으로 발생하는 것이다. 다시 강조하지만 두 사람 모두 관객에게 감정을 전달하고 환기를 위한 예술을 부정한다. [표-15]는 콜링우드와 한슬릭의 주장을 비교한 것이다.

[표-15] 콜링우드와 한슬릭의 주장 비교

	표현	관객
콜링우드	예술가 스스로 작품을 통해 감정을 인지 후 완성	관객의 감정 환기 부정, 관객 스스로 이념을 형성 후 감각 작용 발생
한슬릭	소리의 움직임, 비례, 역동성	

한슬릭의 형식주의는 19세기 근대 철학의 주된 영향을 많이 받아 객관적 대상으로서의 음악이 예술적인 가치를 가질 수 있도록 연구하여야 한다는 생각으로부터 시작됐다. 한슬릭은 음악이 소리 요소들로 어떻게 구성되어 형식화되어 있는지, 그 체계성에 대한 연구를 진행하였다. 이러한 한슬릭의 연구와 시각은 본 논문에서 연구하는 전자음악의 형식을 논하는데 있어 필요한 지향점을 제시한다. 물론 형식이란 존재하는 사물의 외적으로 갖추고 있는 모양을 뜻하지만 반드시 꼭 지켜야 하는 규칙이 있는 것은 아니다. 작곡가들이 학교에서 음악을 공부할 때 독창적인 작품을 제작하기 위해서는 고리타분한 형식을 깨야 한다고 배운다. 전자음악 역시 그러한 형식의 전환에서 시작된 예술이다. 하지만 전자음악이 일반적인 사운드 디자인 과정과 차이점을 가지기 위해서는 새로운 소리로 형식과 내용을 가져야 한다. 음악은 일정한 시간 동안 소리의 움직임을 만들기에 한슬릭의 주장처럼 소리가 어떻게 운동하느냐에 따라 형식과 그 음악의 미적 가치가 달라질 것이다. 다만 필자는 본 논문에서 전자음악이 어떠한 필수불가결한 형식을 갖춰야 한다고 주장하지는 않는다. 전자음악을 구성하는 소리 덩어리의 특성상 형식의 규칙이 존재하기도 힘들며 일반 화성학처럼 일정한 규칙안에서 소리의 진행 방향을 규정한다면 전자음악의 자율성에 한계를 가져올 수 있다. 이는 전자음악이 가지는 일반적인 음악과의 차이점을 오히려 저해시킬 수 있다. 다시 한번 강조하는데 현대의 예술(음악)은 딱 한 마디로 정의 내리기 힘들다. 이러한 이유로 한슬릭이 주장한 형식주의를 이루는 바탕, 즉 소리의 이동과 역동적 움직임을 다른 예술 사조의 형식적 특징과 비교하여 전자음악에 접목시켜 살펴본다.

5.1.1 한슬릭의 형식주의 배경

한슬릭의 형식론 주장은 감정미학에 대한 반감에서 시작되었다. 그의 책 「음악적 아름다움에 대하여」(*Vom Musikalisch-Schönen, The Beautiful in Music*, 1854)의 서두에서 이렇게 말하고 있다.

“지금까지의 음악 미학을 다루는 방식은 철저하다고 할 만큼 심각한 오류에 시달리고 있다. 음악에서 무엇이 아름다운지를 규명하려 하지 않고 오히려 음악에서 우리가 빠져들게 되는 여러 감정들을 어떻게 묘사할 것인지에 치중하고 있다는 점에서 그렇다. 원래 낡은 미학 체계들은 아름다움을 오직 그것이 불러일으킨 여러 감정들과의 연관 속에서만 관찰하고 아름다움의 철학을 감정의 소산으로 간주했다. 음악에 대한 위의 탐구 방식은 바로 이런 낡은 미학 체계의 입장과 완전히 부합하는 것이다.”¹⁷⁴⁾

과거에서부터 현대에 이르기까지 예술을 감정미학과 결부시켜 평가하는 사람들은 많다. 특히 시는 언어를 사용하였기 때문에 그 언어에서 만들어지는 은유적 표현이 인간의 감정에 많은 영향을 끼칠 수 있다고 생각하였다. 음악 역시 같은 평가를 받는다. 소리를 통해 관객의 감정이 요동칠 수 있기 때문이다. 차이점이라면 시는 언어를 사용하였고 음악은 언어의 사용이 없이 가능하다는 것이다. 물론 성악곡도 있긴 하지만 한슬릭은 진정한 음악의 가치는 언어를 사용하지 않는 기악곡에서 찾을 수 있다고 주장하였다. 성악곡에서 소리 요소들이 가사와 완전히 분리될 수

174) 에드아르도 한슬릭, 이미경 옮김, 앞의 책, 27쪽.

없으며 음악의 내용, 즉 소리의 예술적 가치를 흐릿하게 만들 수 있다고 보았기 때문이다.

더불어 일반적으로 음악의 미적 판단을 감정을 중심으로 했던 이유는 음악을 듣기 위해서는 청각적 감각에만 의존해야 하기 때문이다. 즉 시각적 정보가 없으므로 현재 나타나는 청각적 현상이 구체적이지 않다. 회화 예술이나 조형 예술은 일단 결과물이 눈에 보이기 때문에 이 작품의 크기, 모양, 색등의 시각적 정보를 통해 어림잡더라도 대략의 측량이 가능하다. 시각 작품을 제작하기 위해 동원된 물리적 재료들까지도 파악할 수 있다. 하지만 음악은 이러한 시각적 정보의 부재에 의하여 객관적 대상이 사라지고 청각적 정보에만 의지하려 하니 주관적 감정에 모든 판단을 맡기는 상황이 생기는 것이다. 하지만 한슬릭이 활동하던 1800년대에는 근대 철학이 자리 잡고 있었으며 자연과학이 세상의 많은 대상들을 질적 가치에서 양적 가치로 바꾸어 가던 시기였다. 한슬릭 역시 이러한 시대적 철학과 과학 문명의 영향을 받아 음악의 내용이 감정에 의존한다는 추상적 감정미학의 테두리에서 벗어나 음악을 객관적 대상으로 두고 개념화시켜야 한다는 주장을 펼친 것이다. 하지만 인간이 음악을 들었을 때 감정을 느낄 수 있는 이유에 대하여 한슬릭은 음악이 가지고 있는 이념을 중심으로 설명하였다. 한슬릭은 “무규정적 언어인 음악은 개념을 일반적인 방식으로 재현할 수 없다”¹⁷⁵⁾고 말했다. 우리는 슬픈 감정을 슬픔이라는 언어로, 희망을 희망이라는 언어로 기호화시켜 말하는데 음악 안에는 슬픔과 희망이라는 언어 자체가 없다. 감정 역시 개념이라고 말하였는데 규정된 개념적 성격을 가지지 않는 음악은 결코 감정을 정확히 표현할 수 없다. 다만 비슷한 감정의 형상을 인상(impression) 짓게

175) 에드아르도 한슬릭, 이미경 옮김, 앞의 책 52쪽.

만드는데 그것을 한슬릭은 ‘이념’(idea)¹⁷⁶⁾이라고 부르고 있다. 본 논문에서 지속해서 말한 것처럼 소리가 가지고 있는 여러 가지 특징들인 소리의 움직임, 비례, 크기 등이 작품 안에서 시간의 흐름에 따라 변화되고 이러한 변화를 인간은 감각한다. 이후 다시 사고를 통해 주관적인 형태로 인상(impression) 짓고 자신이 경험했던 감정들과 비교 후 비슷하거나 동일하다고 판단한다면 그것을 감정이라고 인정하는 것이다. 그렇기에 한슬릭은 이러한 소리의 움직임이 만드는 음악의 형식이 가장 중요한 미적 판단 근거가 되어야 한다고 주장하는 것이다.

다만 한슬릭의 주장하는 음악적 형식 구조와 전자음악의 형식적 구조는 차이가 있다. 한슬릭이 활동했던 1800년대에는 전자음악이 존재하지 않았다. 오로지 선율과 화성, 리듬의 요소로 구성된 음악만이 유일했다. 그렇기에 한슬릭이 주장하는 소리의 움직임은 포괄적으로 보면 선율의 움직임이다. 이 선율을 중심으로 화성과 리듬이 같이 움직인다. 하지만 필자가 연구하는 전자음악에서는 선율보다 소리 덩어리의 움직임이 가장 중요하다. 그렇기에 한슬릭의 주장의 근거를 모두 수용하여 전자음악에 적용할 수 없다. 다시 말해 전자음악에서 이론적인 화성 분석은 불가능하다는 것이다. 이러한 이유로 본 논문은 한슬릭의 소리의 움직임을 소리 덩어리의 움직임으로 치환하고 그의 주장을 해석할 것이다. 일반적인 음악에서 선율, 화성, 리듬이 움직이는 것이 결국 소리의 이동인 것처럼 전자음악에서 소리 덩어리의 움직임 역시 소리의 이동이기 때문에 치환하여 설명하는 것이 크게 다르지 않다고 보기 때문이다.

176) Vom Musikalisch-Schönen(The Beautiful in Music), p35., 원서에서는 idea(신념)로 작성되었지만 한글 번역본에서는 이념으로 표기되었다.

5.1.2 전자음악의 특수하게 음악적인 것

일반적인 음악을 작곡할 때 동기(motive)의 설정은 매우 중요하다. 이 동기를 어떻게 설정하느냐에 따라서 앞으로 어떠한 방향으로 음악을 발전시킬 것이며 어떻게 종지를 지을 것인가를 결정할 수 있다. 좋은 동기가 만들어진다면 뒤에 이어지는 동기의 발전도 어렵지 않게 진행할 수 있다. 그런데 ‘이 동기가 좋은 동기이다. 이 동기를 사용해야겠다’라는 판단을 할 때 ‘이 동기가 어떠한 감정을 가지고 있다’라는 생각을 기준으로 판단하지 않는다. 그저 이 동기의 형식, 즉 소리의 움직임이 좋은 것이다. 만약에 ‘이 동기가 어떠한 감정을 가지고 있다’라고 상정하고 음악을 만들었다면 그 동기의 움직임을 구성하는 선율, 화성, 리듬은 부차적인 요소가 되는 것이고 표현하고자 하는 감정 혹은 대상이 중심 요소가 된다. 음악을 만들고 있지만 음악을 이루는 소리가 중심이 아닌 감정이나 대상에 음악의 가치를 부여하게 된다. 다시 말해 음악과 내용(감정 혹은 대상)을 분리해서 이분법적 관찰을 시행하는 것이다. 한슬릭의 주장처럼 음악에는 그 감정이나 대상이 존재하지 않는다. 음악 자체에 슬픔이 있는 것이 아니라 그 음악을 듣는 청자들의 마음속에서 지금까지의 경험과 훈련을 통해 느꼈던 감정과 비슷한 형태의 모습을 음악 안에서 찾아내는 것이다.

필자가 본 논문에서 서술하고 있는 전자음악은 일반적인 선율의 사용이 없다. 그래서 일반적인 음악이 음고의 조합으로 동기를 만드는 것처럼 전자음악의 동기를 만들 수 없다. 같은 선율 안에서 악기가 바뀌어도 동기와 형식이 동일한 일반적인 음악과는 반대로 전자음악에서 악기의 변화는 음색의 변화이며 이는 곧 음악의 변화이다. 또한 전자음악에서의

소리는 배음의 다채로운 구조를 통해 다차원적인 성격을 가지고 있어 일반적인 음악의 화성적 이론이라는 한계를 벗어날 수 있다. 이는 동기의 설정에 많은 자유로움을 주고 이로 인해 전자음악의 형식적 범위도 확장될 수 있다.

정리하면 전자음악은 선율적 관계에 의해서 형성된 동기가 아닌 배음의 새로운 구조에 의해 창조된 소리 덩어리 하나하나가 모두 동기가 된다. 소리 덩어리 하나를 창조하기 위해 기술을 이용하고 배음의 구조와 움직임의 더욱 역동적으로 만들어야 한다. 어떠한 감정의 표현을 담기 위해 만드는 노력이 아니라 한슬릭의 주장처럼 역동적인 소리의 움직임을 만들기 위한 노력이다. 이러한 동기(motive)의 제작 과정은 형식과 내용의 분리가 아닌 형식과 내용의 동기화(synchronization)를 만든다. 결국 이러한 소리 덩어리, 즉 동기로 구성된 전자음악의 지향점은 소리 자체에 있게 되고 어떠한 대상적, 관객의 감성적 환기는 목표가 되지 않는다. 이렇게 처음 감각하는 작품의 동기는 사운드 신디사이저와 소리의 변조를 통해 새롭게 창조되었기에 경험의 결과가 아닌 선행적 과정을 거치게 된다. 피에르 쉐퍼가 언급한 것처럼 소리를 선행적 과정을 통해 이해한다면, 경험이 개입되지 않기 때문에 소리의 감정적 지향성이 무엇인지 추적하지 않고 현상학의 판단 중지를 통해 소리의 현상을 있는 그대로 감각하게 되며 더욱 직관적으로 소리의 형식과 내용을 작곡가 스스로 이해할 수 있게 된다.

여기에서 우리는 다시 전자음악의 동기를 위해 한슬릭의 중요한 주장을 하나 더 살펴보아야 한다. 한슬릭은 “음악적인 아름다움은 특수하게 음악적인 것이다. 외부에서 주어진 내용을 필요로 하지 않고 독립적이며 오로지 음들 및 그것의 예술적 연관으로만 존재하는 그러한 아름다움이

다”라고 말한다.¹⁷⁷⁾ 그리고 이러한 음악적 아름다움을 만들기 위하여 그는 엄밀한 음악학의 이상을 위해 노력하라고 말한다.¹⁷⁸⁾ 단순한 소리의 운동을 넘어서 소리를 통해 특수하게 음악적인 것을 만들기 위한 노력이 필요한 것이다. 한슬릭은 이러한 노력은 정신적인 노력이며 바로 상상(imagination)이라고 주장한다. 그의 말을 다시 살펴보자.

“하나의 음악적 아이디어는 일단 작곡가의 환상¹⁷⁹⁾(상상) 속에서 원초적인 형태로 발아한다. 그리고 실을 잣듯이 계속 뽑아져 나와 점점 형태를 갖추게 되고, 부지불식중에 주요 형식을 갖춘 전체 조직의 형상으로 작곡가 앞에 나타나게 된다.”¹⁸⁰⁾

소리 덩어리는 기술적 결과물이다. 어떠한 대상적, 감정적 지향점 없이 기술을 통해 소리를 창조하고 제작한다. 하지만 기술에 집착하게 되면 배움의 비례적 구성이나 기술적 제작 과정에만 몰입하게 되어 특수하게 음악적인 것을 배제하게 된다. 한슬릭 역시 “특수하게 음악적인 것이 결코 단순한 음향적 아름다움이나 비례적 대칭으로 이해되서는 안된다”¹⁸¹⁾라고 말한다. 우리는 전자음악이 일반적인 사운드 디자인과 다른 점을 형식과 내용 안에서 지금 찾고 있다. 만약 단순한 음향적 아름다움만 추구했다면 일반적인 사운드 디자인의 영역 혹은 레코딩 스튜디오 엔지니어

177) 에드아르도 한슬릭, 이미경 옮김, 앞의 책, 85쪽.

178) 에드아르도 한슬릭, 이미경 옮김, 앞의 책, 100쪽.

179) 한슬릭의 책, Beautiful in Music의 p.80에서는 ‘imagination’이라고 표기했지만 이미경의 책에서는 환상이라고 해석하였다. 본 논문에서는 원래의 뜻 ‘상상’으로 풀이한다.

180) 에드아르도 한슬릭, 이미경 옮김, 앞의 책, 100쪽.

181) 에드아르도 한슬릭, 이미경 옮김, 앞의 책, 90쪽.

어의 역할에 대하여 서술해야 할 것이다. 하지만 소리를 에포케(Epoché)를 통해 감각하고 상상의 과정을 거친다면 외재적, 객관적 형태가 내재적, 주관적 형태의 소리로 변화되고 이해되어 전자음악을 ‘특수하게 음악적인 것’으로 만들고 있다. 또한 상상은 전자음악의 동기의 선택에 자유로움을 주는 바탕이 될 수 있다. 상상이 없이 화성학처럼 규칙적인 동기의 선택이 있다면 그 전자음악은 소리의 배열에서 크게 벗어나지 못할 것이다. 이처럼 상상을 통해 소리를 내재화시키고 자율성을 주어 전자음악을 ‘특수하게 음악적인 것’으로 만드는 아티스트를 지금부터 같이 살펴 보려 한다. 그는 바로 류이치 사카모토(Ryuichi Sakamoto, 1952-2023)¹⁸²⁾이다. 류이치 사카모토의 마지막 공식 정규 앨범은 <12>이다. 애플 뮤직¹⁸³⁾에서 소개하는 <12>의 설명을 읽어보면 다음과 같다.

182) 류이치 사카모토, 坂本 龍一, さかもと りゅういち, 1952. 1. 17-2023. 3 28), 일본의 작곡가, 영화음악가. 전자음악가

183) <https://music.apple.com/kr/artist/ryuichi-sakamoto/271593168?l=en-GB>

<표-16> Apple Music에서 류이치 사카모토에 대한 설명 발췌

There's a haunting intensity and rare poetic beauty about Ryuichi Sakamoto's blend of ambient sounds, stripped down to the bare essentials of melody and rhythm. And for all its simplicity, this is an album that is profoundly moving. His dozen pieces, created spontaneously in March 2021 during the early stages of convalescence from major cancer surgery, speak of life's fragility and of music's power to comfort, console, even to heal. It feels almost intrusive at first to listen to what originated as private musical thoughts, conceived on synthesizer and piano out of an innate need for the presence of pure, unadorned sounds. Sakamoto's choice of 12 favorite sketches, each named for its date of composition, charts the stages of his recovery, from pieces infused with his labored breathing to a sublime final sequence of impressionistic miniatures.

특히 인상적인 문구는 가장 처음의 “There's a haunting intensity and rare poetic beauty about Ryuichi Sakamoto's blend of ambient sounds, stripped down to the bare essentials of melody and rhythm.”이다. 번역하면 “멜로디와 리듬의 본질적인 요소를 제거한 주변 소리의 혼합이 있을 수 없는 강렬함과 보기 드문 시적 아름다움을 만들어 낸다”는 뜻이다. 그의 음악을 들어보면 주로 피아노를 사용하여 일반적인 음악적 표현 양식을 갖추고 있어 보이지만 그 뒤에는 항상 새로운 소리를 파트너로 삼아 작품을 만들고 있다. 새로운 소리란 우리 주위에 있는 구체적인 소리 혹은 새롭게 합성된 소리이다. 그에게 있어 새로운 소리는 작품을

제작하는데 빼놓을 수 없는 중요한 요소인데 한슬릭이 주장한 상상을 통해 새로운 소리를 ‘특수하게 음악적인 것’으로 발전시킨다. 류이치 사카모토가 사망하기 전 발표한 마지막 자서전 「나는 앞으로 몇 번의 보름달을 볼 수 있을까」¹⁸⁴⁾의 104페이지를 보면 그가 얼마나 소리를 진지하게 고민하고 있는지 알 수 있다.

“본래 바람이 스쳐 가는 소리에 귀를 기울이는 것만으로 충분한 아름다움을 느낄 수 있음에도 우리는 꾸준히 음악을 만들어 왔습니다.”¹⁸⁵⁾

류이치 사카모토는 우리 주위의 소리에서 아름다움을 찾았다. 주위의 소리가 가져다주는 아름다움을 순수하게 느꼈으며 그 안에서 만들어지는 예술적 표현에 대해 고민하였다. 이는 상상이 없었다면 불가능했을 것이다. 류이치 사카모토가 주위의 소리에 상상을 부여하여 작품으로 활용한 예를 찾아보면 2008년 북극의 방문에서 채집한 소리의 활용이다.

2008년 가을에 류이치 사카모토는 북극의 그린란드에 갔다. 과학자와 예술가들이 기후변화의 실태를 직접 살펴보고 그 상황을 세상에 전한다는 「Cape Farewell」 프로젝트에 참가한 것이다. 때마침 앨범 제작 시기와 겹쳐 그린란드 여행이 썩 내키지 않았지만 오히려 여행에서 감각했던 소리를 채집하여 본인의 음악에 접목하기 위한 많은 노력을 기울였다.

184) 류이치 사카모토의 자서전, 류이치 사카모토, 황국영 옮김, 「나는 몇 번의 보름달을 볼 수 있을까」, 위즈덤 하우스, 2023

185) 류이치 사카모토, 황국영 옮김, 위의 책, 104쪽.

“최대한 손을 대지 않고 조작하거나 조립하지 않는, 있는 그대로의 소리를 가만가만 늘어놓고 찬찬히 바라본다. 그렇게 나의 새로운 음악이 만들어지고 있다.”¹⁸⁶⁾

그의 말처럼 그린란드에서 채집한 많은 소리를 있는 그대로 순수하게 담겨와 그의 작품 안에 적용하였다. 류이치 사카모토에 대한 다큐멘터리 <CODA>¹⁸⁷⁾에서 그린란드에서 채집한 소리를 작품에 적용하는 과정을 보여주고 있다. 그는 그린란드에 있는 피라미드 형태의 동굴을 발견하고 빙하 길을 45분을 걸어 그곳에 도착하였다. 그곳에 도착하여 작은 종을 울렸고 그 동굴을 구성하는 벽들이 반사되는 소리를 들으며 그는 “wow”라면서 감탄사를 뱉었다. 종소리가 자연의 소리(자연의 울림)와 섞이니까 매우 특별한 소리가 난다고 하였다. 또한 빙하 밑을 지나가는 물속에 마이크를 담가 소리를 수음하면서는 “fishing the sound”라고 말하였다. 이 물소리는 지구가 태어나고 지금까지 북극이 유지되면서 만들어지는 소리라고 물소리의 기원을 상상하였으며 가장 순수한 소리라고 인터뷰한다.

이러한 류이치 사카모토의 소리 채집과 작품으로의 접목은 그의 2009년 정규 앨범 <Out of Noise>에서 확인할 수 있는데 수록곡 중 10번 트랙 <Glacier>를 들어보면 위의 피라미드 형태의 얼음동굴에서 채집된 종소리와 빙하 밑의 냇가에서 흐르는 소리가 사용되었다. <Glacier>의 음향적 구조를 살펴보기 위해 Izotope사(社)¹⁸⁸⁾의 RX¹⁸⁹⁾라는 프로그램을 사

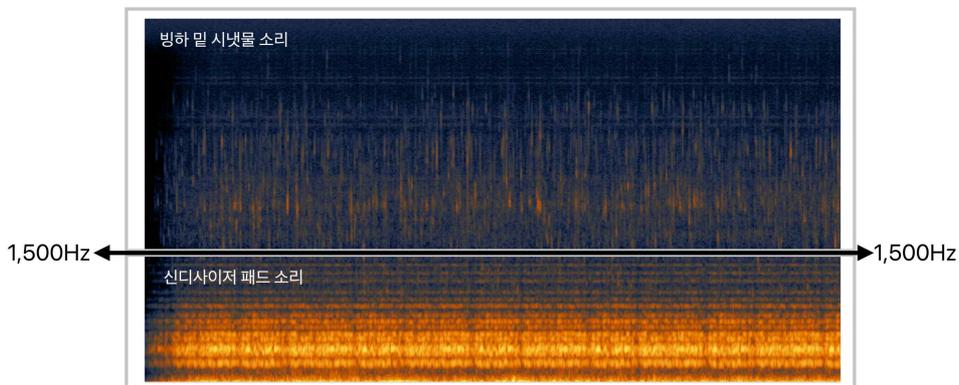
186) 류이치 사카모토, 양윤옥 옮김, 앞의 책, 청미래, 2023, 284쪽.

187) 류이치 사카모토에 대한 다큐멘터리 영화, 감독 : 스티븐 쉬블(Stephen Sc hible), 개봉일(대한민국): 2018년 6월 14일

188) <https://www.izotope.com/>

189) 배음의 분석 및 노이즈 제거 등의 기능을 가진 소리에 대한 유틸리티 프로그램

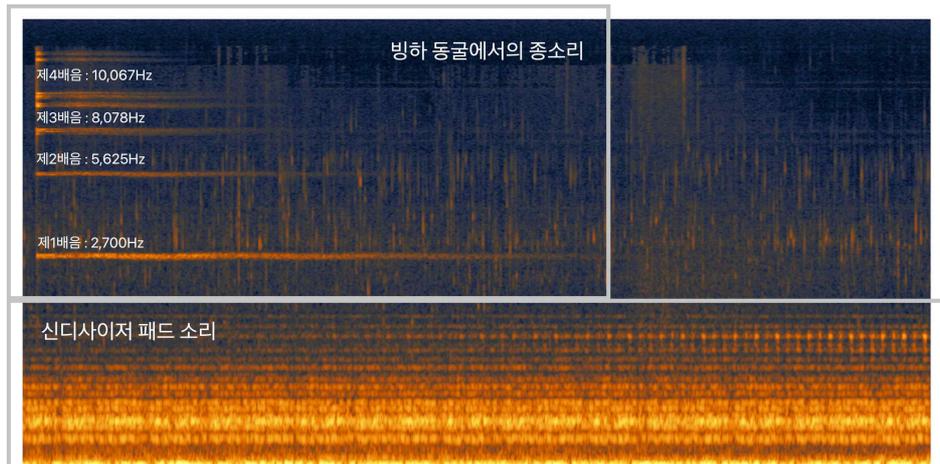
용하였으며 소노그램(sonogram)¹⁹⁰⁾ 형태로 배음의 구조를 확인할 수 있다. [그림-15]는 <Glacier>의 시작 부분인데 신디사이저를 활용한 패드 사운드가 저음역부터 1,500Hz까지의 음역대를 담당하고 있고 빙하 밑 시냇물 소리가 1,500Hz 이상의 배음들로 구조화되어 고음역을 담당하고 있다.



[그림-15] <Glacier>의 인트로 파트 배음 구조

이후 다음의 [그림-16]에서 보듯이 빙하 동굴에서의 종소리가 나오게 된다. 이 종소리는 피치(pitch)를 가지고 있는 종소리로 2,700Hz를 제1배음 기준으로 삼고 5,625Hz, 8,078Hz, 10,067Hz 등의 배음들을 가지고 있다. 이러한 배음들의 구조를 통해 각 소리들의 음역대를 확실하게 파악하고 각 소리들을 배치하였음을 확인할 수 있다.

190) 소리의 배음 구조를 시간의 흐름에 따라 확인할 수 있는 소리의 시각화 도구이다. X축은 시간, Y축은 주파수로 기준을 설정하고 그 안에서 배음의 분포를 찾을 수 있다. 각 배음의 음량은 색깔의 진하거나 밝기로 표현한다.



[그림-16] <Glacier> 빙하 동굴에서의 종소리와 신디사이저 패드의 배음 구조

사실 빙하 동굴에서의 종소리와 빙하 밑 시냇물 소리는 우리 주위에 있는 소리를 사용해도 음향적으로 아무 문제가 없다. 종도 아무 종을 구입해서 사용해도 되고 뒷산에 있는 동굴에서 녹음해도 되며, 집 근처에 있는 냇가에 가서 녹음을 해도 된다. 그린란드의 동굴과 냇가의 형태와 구조가 달라 소리가 조금 달라졌겠지만 그래도 일반적인 사람들은 들었을 때 큰 차이는 없었을 것이다. 그리고 아무런 감정적 변화가 없었을 것이다. 왜냐하면 종소리와 시냇물 소리는 우리 주위에 이미 많이 존재하고 많이 들어봤던 소리이기 때문이다. 그저 자연적 현상에 의해서 만들어지는 소리라고 생각되기 때문에 소리의 발현적 지시성이 명확해 객관적 대상으로서 소리를 이해한다. 하지만 류이치 사카모토는 이 녹음된 소리들에 상상을 발휘해 소리의 내재적 형태를 만들었고 ‘특수하게 음악적인 것’이라는 지위를 부여한다. 빙하 동굴에서 종을 쳤을 때 만들어지는 잔향은 오로지 그곳에서만 만들어지는 잔향이다. 소프트웨어 리버브 플러

그인이나 하드웨어 리버브에는 없는 잔향이다. 오직 그 장소에서만 발생하는 잔향이기에 특수한 소리의 아우라를 만든다. 빙하 밑의 시냇물 소리 역시 오직 남극 그린란드의 빙하 밑에서 존재하고 있는 시냇물이고 그곳에서만 들을 수 있는 시냇물이 흘러가는 소리이다. 역시 특수한 소리의 아우라를 만든다. 일반적인 주위의 소리를 상상의 과정을 거쳐 작품에 적용하니 이 작품 <Glacier>는 그린란드의 잔향이라는 독특한 소리의 내용이 생겼고 결국 그 내용은 이 작품만의 특별한 형식이 된다.

하지만 류이치 사카모토는 본인의 상상력을 관객에게 강요하지 않는다. 콜링우드의 표현론처럼 류이치 사카모토는 먼저 소리를 감각하고 상상력을 적용하여 본인의 감정을 해방하고 표현하고 있지만, 결코 먼저 감정을 표현하기 위해 소리를 담지 않는다. 에포케를 통해 소리를 감각하고 이후 상상의 과정을 거쳐 그 소리에게 ‘특수하게 음악적인 것’이라는 지위를 부여하는 것이다. 또한 상상을 통해 작품의 형식에 자율성이 부여되었기에 새로운 형식의 작품이 만들어져 이 역시 ‘특수하게 음악적인 것’을 만드는 요소가 되었다. 관객은 류이치 사카모토의 소리에 대한 설명을 따로 듣기 전에는 그 소리의 의미를 알지 못한다. 어떠한 설명도 없기에 관객 역시 음악이 가지고 있는 소리의 움직임에 에포케를 통해 선형적으로 듣고 작품에 집중하고 상상하게 된다. 그리고 관객들 스스로 각자의 내재적 주관성으로 작품을 사유한다. 물론 상상력을 바탕으로 사유하는 과정을 진행한다.

5.1.3 소리와 소리의 관계

전자음악을 만들기 위해서는 먼저 새로운 소리를 만들어야 한다. 이러한 소리를 에드가 바레즈는 소리 덩어리라고 불렀으며 이는 일반적인 음악의 동기와 같다. 소리 덩어리는 기술적으로 창조될 수 있으며 기존의 소리를 변조하여 사용할 수도 있다. 여기까지는 소리의 음향적 탄생이다. 여기에 상상이 더해져 소리의 내재적 형태(shape)를 만들고 작품의 자율성을 확장시켜 ‘특수하게 음악적인 것’으로의 발전을 일으킨다. 류이치 사카모토가 그린란드에서 채집한 소리에 상상을 더해 동기의 형태를 만들고 작품의 형식적 자율성을 확장시킨 것처럼 말이다. 이제는 이러한 소리 덩어들을 연결하여 기존의 음악들이 그러했던 것처럼 시간의 영역 안에 넣어야 한다. 일반적인 음악이 동기(motive)를 만들고 동기과 동기 사이의 관계를 발전시켜 악절을 만든 것처럼 전자음악도 소리와 소리 사이의 관계를 가져야만 한다. 일반적인 음악은 화성학이라는 수학적 계산 아래 진행되는 방향이 결정된다. 하지만 전자음악은 방향을 지시하는 화성학이 없다. 오직 소리와 소리 사이의 관계만을 생각해야 한다. 그리고 그 관계 안에서 소리의 움직임 만들어야 한다. 류이치 사카모토가 <Glacier>에서 1,500Hz 밑의 배음을 가진 신디사이저 패드 소리를 사용하고 1,500Hz 위의 배음을 가진 빙하 밑 시냇물 소리를 사용하여 음향적 관계를 만든 것처럼, 그리고 빙하 동굴의 잔향이 있는 종소리를 사용하여 작품의 예술성을 이뤄낸 것처럼 각 소리들은 전자음악 안에서 관계를 가져야만 한다. 필자는 앞으로 두 가지 예술 사조를 바탕으로 전자음악 안에서 소리의 관계를 살펴보려 한다. 하나는 일본의 미술계에서 1960년대에 탄생한 모노하(もの派)라는 사조이며 다른 하나는 영

화계에서 많이 사용되고 있는 몽타주(montage)이다. 이 두 가지 사조는 현대 예술의 발전에 많은 영향을 주었고 전자음악 안에서 소리의 관계를 설명하는데 충분한 근거가 될 수 있다고 판단하여 분석하고 적용하려 한다.

5.1.3.1 모노하 (もの派)

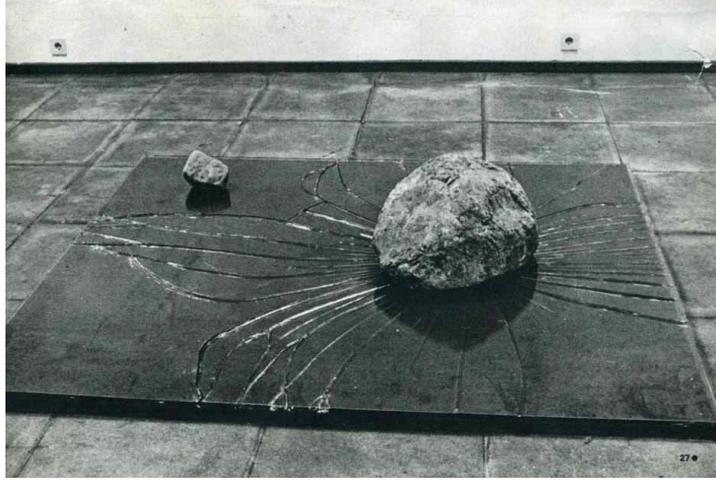
모노하는 1960년대 말부터 시작된 미술 운동으로, 특정한 상황에 놓여 경험되는 사물과 맺는 관계에 대한 이론을 연구하고 이를 설명하기 위한 전시, 대담, 에세이 등의 활동을 활발하게 펼쳤다.¹⁹¹⁾ 우리나라의 작가 이우환(Lee Ufan, 1936-)¹⁹²⁾과 세키네 노부오, 고시미즈 스스무 등의 작가들을 중심으로 펼쳐진 미술 운동이다. 미학 연구자 손지민은 그의 논문에서 모노하에 대하여 이렇게 말한다.

“그들의 작품들은 차용된 자연물과 가공물을 모두 사용하며 각목으로 내리닫이 창문을 열린 상태로 막아놓는다든가. 돌을 철판이나 깨진 유리판에 포개어 놓거나, 나무 블록들을 전시장 기둥에 묶거나 [...]등의 겉보기에 무미건조한 사물들의 결합을 통해 그들이 처한 상황의 구조를 드러낸다.”¹⁹³⁾

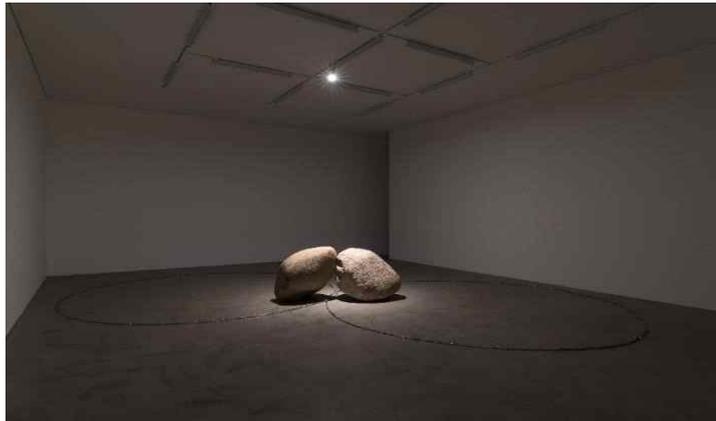
191) 손지민, 「모노(もの)는 어떻게 예술적일 수 있는가? - 장-마리 세피의 미적 경험 이론을 통해 본 모노하.」 人文論叢 78.4, 2021, 274쪽.

192) 이우환(Lee Ufan), 1936. 6. 24-, 한국의 미술가, 모노하 학파의 대표적인 작가

193) 손지민, 앞의 논문, 274쪽.



[그림-17] 이우환의 <관계항>



[그림-18] 이우환의 <관계항>(The Kiss)

모노하 작가들은 주위에 있는 모든 자연적 대상, 인위적 대상들을 작품의 소재로 사용하였다. 이 대상이 바로 모노(もの)이다. 모노하의 대표적인 한국 작가인 이우환의 <관계항>[그림-17] 시리즈 같은 작품을 보면

철판 위의 유리에 큰 돌을 올려놓고 그 유리를 깨어진 채로¹⁹⁴⁾ 전시하거나 어느 공간 안에 그저 돌 하나가 우두커니 서 있기도 하며(<관계항-S EEM>), 두 개의 돌이 만나 접점을 이루고 이 두 개의 주위를 쇠사슬이 8자 모양으로 돌고 있다.(<관계항-The Kiss>[그림-18]) 일반적인 미술이 어울리는 색과 형태들의 조합을 통해 아름다움이라는 미적 가치를 재현하는데 그 목적성이 있었다면 이우환의 작품은 그런 목적성을 벗어나 모노 사이의 관계와 소통에 대한 고민이 담겨 있다. 이우환의 작품 <관계항>에 대하여 월간미술¹⁹⁵⁾ 웹사이트에서는 이렇게 설명하고 있다.

“그가 주로 사용하는 돌이나 강철판 같은 작업의 요소들은 개별적인 관계의 주체로서 관람객과 함께 유동적으로 작용하며 끊임없이 소통하게 된다. 돌과 철판의 만남, 문명과 자연의 대화를 통해 작가는 미래를 암시한다. 그 미래는 내부와 외부가 교통하는 가변성의 세계, 즉 '무한'의 세계이다.”¹⁹⁶⁾

또한 EBS¹⁹⁷⁾에서 2005년 제작한 다큐멘터리 「오리엔탈의 빛」에서 이우환은 본인의 작업을 이렇게 소개한다.

“만들어진 것과 만들어지지 않은 것들을 결부시키는 것이다. 그리고 관계시키는 것이다. 만든 것을 통해서 만들어지지 않은 부분에 눈길을 돌리게 하는 것이다”¹⁹⁸⁾

194) 1969년 처음 제작된 관계항 시리즈는 현재까지 많은 변형을 거쳐 다양한 형태로 전시되어 있다.

195) 대한민국의 미술 관련 잡지

196) <https://monthlyart.com/portfolio-item/leeufan2023/>

197) 대한민국의 교육 방송 채널

모노는 결코 단순한 사물이 아니다. 모노하 작가들은 주위의 모노를 사용하고 있지만, 그 사물의 너머에 있는 보이지 않는 것까지 관계 맺을 수 있어야 한다. 이우환의 인터뷰 역시 그런 내용을 포함하는 것이다. 만든 것을 통해서 만들어지지 않은 부분까지 보이게 해야 한다.

모노하 학파의 작가들은 어떠한 기호를 제시하지 않는다. 사물을 통해 있는 그대로 보기를 바랬고, 그렇게 바라본 이후 보이지 않는 것들을 관객들 스스로 찾기를 바란다. 다시 말해 어떠한 사물 혹은 작품을 바라보는 관객들은 스스로 각자의 세계관 안에서 모노하 작품을 바라보고 모두 다른 경험을 할 것이라고 바랬던 것이다.

이러한 모노 사이의 관계는 우리 주위의 소리 세계에서 많이 일어난다.¹⁹⁹⁾ 소리의 관계를 통해 우리는 정보를 얻을 수도 있고 감정을 느낄 수도 있다. 예를 들어 거리를 걷고 있으면 주위의 소리가 들린다. 새소리, 바람 소리, 사람들의 대화 등 여러 가지가 있을 것이다. 일상의 대상(모노)들의 움직임에서 생성된 소리이다. 그런데 갑자기 자동차의 엔진 소리가 들린다고 가정해 보자. 평온한 소리 안에서 갑자기 만들어진 자동차의 소리가 기존의 소리, 그리고 침묵과 관계를 만들고 우리는 위험함을 감지한다.²⁰⁰⁾ 이후 좌/우 귀에 전달되는 물리적인 음량의 크기와 시간적인 차이에 의해서 느껴지는 소리의 방향을 인지하고 자동차를 피하게 될 것이다.²⁰¹⁾ 극단적인 예시일지도 모르겠지만 우리는 이렇게 소

198) 다큐멘터리 오리엔탈의 빛, 2005. 3. 15, 점선,여백 그리고 만남 - 이우환 (7분 40초) <https://www.youtube.com/watch?v160v=2h9pabKTXHU>

199) 모노하 학파의 입장으로 살펴보면 소리 객체 역시 모두 모노라고 판단된다.

200) 이는 피에르 쉐퍼의 네 가지 듣기 모드 중 'To Perceive Aurally (ouïr)' 단계와 같다.

201) 이는 피에르 쉐퍼의 네 가지 듣기 모드 중 'To Listening (écouter)' 단계와 같다.

리의 관계 속에서 살고 있다.

류이치 사카모토 역시 이러한 모노하의 영향을 많이 받았다고 그의 자서전에서 고백하고 있다. 2017년 3월 29일 류이치는 새로운 앨범 <Async>를 발표한다. <Out of Noise> 발표 이후 어떠한 음악을 할 것인지 고민하였는데 꽤 오랜 시간 동안 아무 아이디어도 떠오르지 않았다고 한다. 그러다 마주한 것이 모노하의 대표 화가라 불리는 이우환의 작품이었다.

”명하니 그런 고민을 하고 있을 때(어떠한 작품을 만들지) 커다란 영감을 준 것이 이우환 선생님의 작품이었습니다. 저는 그분을 마음 깊이 존경하는 나머지 직접 가르침을 받은 적이 없음에도 무심결에 ‘선생님’이라는 경칭을 붙혀 부릅니다. 1970년 전후에 미술계에 화려하게 등장한 이우환 선생님과 스가 기시오씨 등은 ‘모노파’라는 총칭으로 불렸습니다. 그들은 인간의 껍바른 상상력 따위는 던져버리고 ‘모노’ 그리니까 물체 그 자체를 들여다봐야 한다고 주장했습니다. 돌이나 나무 같은 자연 소재를 가공하지 않고 그대로 전시하는 행위 속에서 비로소 강렬함이 깃든다고 했죠”²⁰²⁾

류이치 사카모토는 모노하가 우리 주위에 존재하고 있는 모노를 작품에 사용하고 있다는 점과 어떠한 기호적 지향점을 배제한다는 점을 자신의 작품 <Async>에 적용한 것이다. <Async>에 사용될 소리는 모노가 되고 이 모노²⁰³⁾의 수집을 위해 류이치 사카모토는 우리 주위에서 발생하

202) 류이치 사카모토, 황국영 옮김, 앞의 책, 223쪽.

203) 류이치 역시 소리 객체 하나하나를 모노로 정의 내렸다고 볼 수 있다.

는 자연적인 소리를 대상으로 삼고 작품 안으로 가져온다. 더불어 사운드 신디사이저로 창조되는 소리 역시 모노로 삼는다.

“뉴욕 길거리에서 주운 돌을 툭툭 두드리고 스웁스웁 문질러가며 그 소리들을 녹음해 그야말로 음악으로서의 ‘모노파’의 실현을 시도했습니다. 한 여름에 교토에 가서 매미 소리가 가득한 산에서 필드 레코딩을 하기도 하고 프랑스의 바세트 브라더스의 음향 조각 소리를 녹음하기도 하고 미국인 조각가 해리 베르토이어의 음향 조각의 소리를 녹음하기 위해 맨해튼의 미술관을 방문하기도 하였습니다.”²⁰⁴⁾

류이치 사카모토의 다큐멘터리 <CODA>에서도 그가 필드 레코딩 하는 과정에 대한 영상이 담겨 있으며 산속을 걸으며 녹음된 발자국을 사용한 <Walker>라는 작품을 들을 수도 있다. 여기서 우리는 류이치 사카모토의 자서전에 있는 <Async>라는 앨범의 제목이 어떻게 지어졌는지에 대한 내용을 한번 상기할 필요가 있다.

“20대에 선배 작곡가 모로이 마코토씨와 대담을 나눈 적이 있는데 YM O²⁰⁵⁾의 활동을 하고 있던 때이기도 해서 그런지 ‘상당히 딱 들어맞는 음악을 시작했네. 하지만 머지않아 어긋남을 목표로 하게 되지 않을까?’라는 말을 들었습니다. [중략] 그리고 마침내 어긋남을 향하는 순간을 맞이하게 된 것이죠. 더불어 한동안 빠져 지냈던 트위터 등의 SNS와도 의식적으로 거리를 두기 시작해 모든 것이 동기화되어가는 시대의 흐름에 의

204) 류이치 사카모토, 황국영 옮김, 앞의 책, 225쪽.

205) 류이치 사카모토가 활동했던 일본의 전자음악 밴드, 활동 시기는 다음과 같다. 1978-1983, 1993, 2007-현재

도적으로 등을 돌려 문자 그대로 비동기로 향하고자 하는 마음을 제목에 담았습니다. 실제로 이 앨범 몇 곡은 비동기를 구현하고 있습니다.”²⁰⁶⁾

이러한 그의 회고는 모노하가 주장하는 관계와 연결되어 있다. 모노하 작가들은 모노와 모노 사이에서의 관계와 긴장 속에서 만들어지는 어떠한 과정을 이야기한다. 이우환의 작품에서 점과 캔버스 사이의 관계를 통해 느껴지는 과정같이 말이다. 비록 작은 것이어도 분명 차이가 있는 모노 사이에서의 관계에서 만들어지는 예술적 과정과 같다. 즉 모든 것이 엮여 있는 관계가 아닌 엮여 있지 않은 새로운 모노 사이에서의 충돌과 긴장 그리고 그 안에서 만들어지는 관계와 과정을 모노하 작가들이 만들었던 것처럼 류이치 사카모토는 새로운 소리들, 즉 모노들 사이에서의 관계, 그리고 음악적인 모노(선율, 화성, 리듬)와 비음악적인 모노(소리 덩어리) 사이에서의 관계를 작품 안에 배치하고 그 모노들 사이에서의 관계에 대한 고찰 과정을 작품에 담았다. 하얀 캔버스에서 새로운 작업을 시작하듯 어떠한 목표와 지향점을 갖지 않고 오로지 소리를 모노로만 인정하고 그 소리 모노를 가져와 배치하면서 모노 사이의 관계가 스스로 맺어지게 하였다. 관객들 역시 어떠한 작품적 지향점을 약속된 규칙 사이에서 설명받기보다 스스로 모노 사이에서의 관계를 각자 다르게 재형성하고 스스로 작품에 개입하여 충돌과 긴장 속에서 더욱 직접적으로 느끼게 된다. 모노 사이에 목적이 있었다면 작품의 표현적 지향점으로 관객을 이끌 수 있었기에 오히려 모노와 관객 사이를 가로막고 있었겠지만 이렇게 모노의 의미와 목적이 제거된다면 관객은 작품의 표현적 지향점 없이 모노를 있는 그대로 바로 보고 더욱 본질적인 모노와 모노

206) 류이치 사카모토, 황국영 옮김, 앞의 책, 228-229쪽.

사이의 관계, 그리고 모노와 관객 사이의 관계를 느끼게 된다.

이러한 류이치 사카모토의 <Async>에 대한 철학은 앞서 살펴봤던 현상학적 접근과 비슷하다. 현상학의 본질은 사물의 본질에 도달하는 것이다. 그리고 이러한 목표를 달성하기 위해서는 현상학적 환원인 에포케, 바로 판단 중지라는 과정을 거쳐야 한다. 모노하의 작품 역시 경험을 통해 개념화되어 있는 모든 지식과 오해를 모두 버리고 그저 모노와 모노 사이의 관계에서 만들어지는 본질만을 추구하는 과정을 추구한다. 현상학적 환원을 위한 판단 중지 과정과 유사하다. 류이치 사카모토의 <Async> 역시 모노하 작가들이 추구했던 과정과 현상학적 접근과 같이 소리 자체가 가지고 있는 개념과 오해를 모두 지우고 지향점을 없애 버린 후 ‘소리 모노’ 간의 관계를 바라보면서 그 본질을 찾아가는 과정이다. <표-17>은 현상학과 모노하 그리고 류이치 사카모토가 <Async>를 제작할 때의 철학을 비교한 것이다.

<표-17> 현상학과 모노하, 류이치 사카모토의 철학 비교

	현상학	모노하	류이치 사카모토
대상	모든 객체	작품을 이루는 시각적 객체	작품을 이루는 소리 객체
관계	개별화	비동기화	비동기화
관념	직접적인 본질	객체 사이의 관계에 의한 본질	

류이치 사카모토의 <Async> 앨범 중 가장 모노하적인 요소가 적용된 작품은 5번 트랙 <Walker>라고 생각한다. 작품을 구성하는 소리 덩어리들이 각자 음향적으로 다른 특징들을 가지고 있고 그 소리 덩어리들을

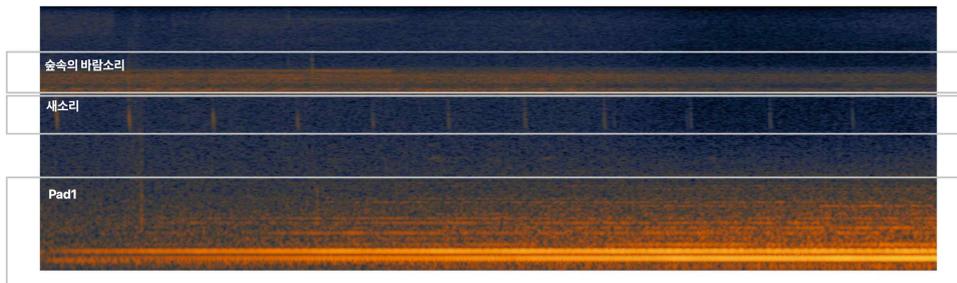
관계 맺고 배열함으로써 작품을 감상 후 내재적 형태가 가장 잘 형성되었기 때문이다. <Walker>는 총 4분 20초의 길이를 가진 작품으로 주로 사용된 소리 덩어리는 ①녹음된 류이치 사카모토의 걸음 소리, ②프로세싱된 종소리, ③종류가 다른 여러 가지의 신디사이저 패드이다. 물론 그 외에도 ④녹음된 새소리와 ⑤짧은 음가를 가진 합성된 소리 덩어리가 더 추가된다. 또한 각 신디사이저 패드 소리는 작품의 흐름에 맞춰 모듈레이션이 적용되어 소리의 변화를 가져오는데 특히 많이 사용된 모듈레이션 기법은 소리 덩어리의 음량에 변조를 가해 만든 Amplitude Modulation(이하 AM)²⁰⁷⁾이다. 류이치 사카모토의 작품 <Walker>의 타임라인을 다음의 <표-18>과 같이 구성하였다.

207) Amplitude Modulation은 소리를 변조하기 위한 기술이다. Tremolo라고도 부른다.

<표-18> 류이치 사카모토의 <Walker> 타임라인

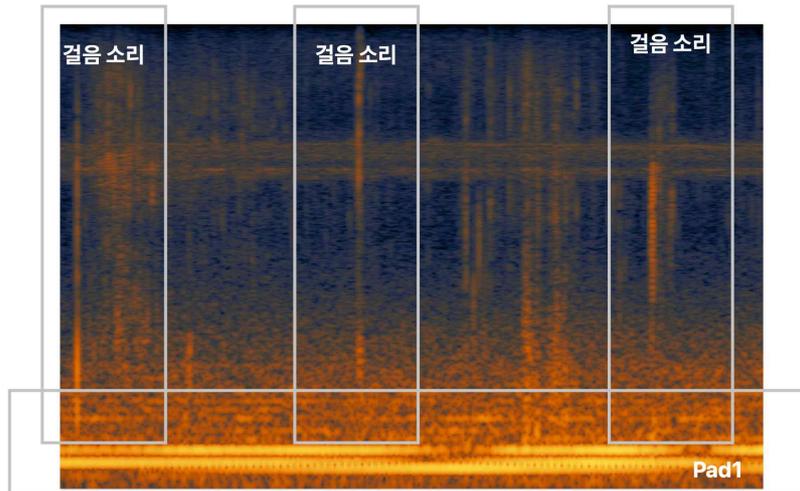
No	러닝타임 (분:초)	소리 덩어리와 내용
1	00:00	- 200Hz 중심의 Pad1의 시작 - 4KHz-7KHz 사이의 새소리 - 7KHz-9KHz의 숲속의 바람소리
2	00:06	- 류이치 사카모토의 걸음 소리 - Pad1이 프로세싱 되어 distortion이 발생
3	00:20	- 300Hz를 제1배음으로 하는 중소리 발생, 잔향이 많음
4	00:36	- No.3의 중소리를 더욱 명확하게 발생
5	00:38	- AM이 적용된 Pad2 발생
6	00:51	- Pad2에 적용된 AM의 rate를 변화시켜 변조의 빠르기 조정
7	01:06	- Pad3의 등장
8	01:24	- Pad3의 제1배음 pitch를 변화
9	01:28	- Pad3의 잔향이 강해짐5 - 다른 소리 덩어리 등과 합쳐져 숲속의 울림을 생성
10	02:09	- Pad4의 등장
11	02:21	- Pad5의 등장 - feedback 프로세싱으로 하울링 효과 추가
12	02:53	- Pad4의 제1배음 pitch를 변화 시킴 - 새소리와 관계 맺고 더욱 울림을 강조
13	03:16	- Pad4 빠르게 사라지며 중소리의 트랜지언트와 맞물림 - 소리 모노 사이의 분절
14	03:39	- 벨소리가 침묵과 관계 맺음
15	04:06	- 벨소리와 걸음 소리의 관계 맺음 - 소리 모노의 마지막 결합

[표-18]을 중심으로 류이치 사카모토가 <Walker>에서 소리 모노의 관계를 구성한 특징적인 부분들을 조금 더 살펴보겠다. 류이치 사카모토는 사운드 신디사이저로 창조한 Pad1과 새소리, 숲속의 바람 소리. 총 세 개의 소리 모노로 구성하여 작품을 시작한다.(<표18>-No.1) [그림-19]와 같이 이 세 개의 소리 모노는 음역대 별로 층을 구성하였으며 Pad1은 작품의 시작을 부드럽게 알리면서 가장 낮은 음역대에 위치하고 있다. 사운드 신디사이저로 합성된 소리가기에 발현적 지시성이 없어 더욱 내재적 주관성을 가진 소리로 역할을 다하고 있다. 동시에 녹음된 것처럼 보이는 숲속의 바람 소리는 가장 높은 음역대에서 Pad1과 상대적으로 대비되는 관계를 만들고 있으며 연속적으로 이어지는 Pad1과 바람 소리의 시간의 연속성에 짧은 음가를 가진 새소리가 나오면서 이 Pad1과 바람 소리에 작은 충격을 주며 시간의 분절을 만들고 있다. 정리하자면 소리 모노 사이의 음역대와 시간적 관계를 만들고 있는 것이다.



[그림-19] <Walker>의 시작 부분 배음 구조(No.1)

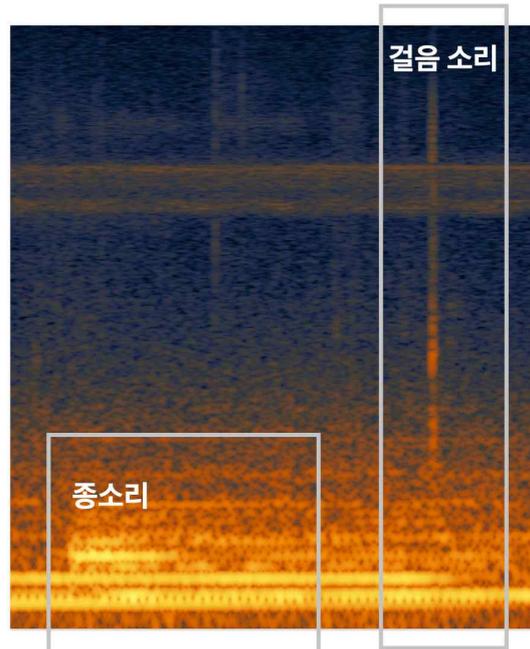
이어서 작품의 6초 정도부터 류이치 사카모토의 걸음 소리가 나오기 시작한다.(<표-18>-No.2) [그림-21]이 류이치 사카모토의 걸음 소리가 가지는 배음의 구조를 살펴본 것이다.



[그림-20] <Walker>에서 류이치 사카모토의 걸음 소리(No.2)

작품의 시작부터 들리기 시작했던 Pad1과 바람 소리는 계속 지속되고 새소리를 대신하여 걸음 소리가 시간의 분절을 대신한다. 특이한 것은 인간의 걸음 소리가 주는 음색의 불규칙성이다. 대지의 구조가 항상 일정하지 않고 인간의 걸음걸이 역시 일정하게 걷기가 매우 힘들기 때문에 여기서 만들어지는 걸음 소리는 조금씩 달라지면서 소리 모노의 다양함이 표출된다. 앞의 [그림-20]에서 보듯이 세 개의 걸음 소리는 짧은 음가를 가진 것은 동일하지만 배음의 분포는 조금씩 상이하다. 그리고 앞서 나왔던 새소리보다 큰 음량을 가지고 있어 작품의 주인공이자 작품을 이끌고 있는 화자(話者)가 걷고 있는 류이치 사카모토임을 나타내고 있다.

20초 경에는 중소리가 들린다.(<표-18>-No.3) 세 번째 특징적인 소리 모노이며 시간의 연속과 분절의 중간쯤에 위치하여 지속적으로 들리는 Pad1과 바람 소리 사이에서 존재하고 있다. 다음의 [그림-21]을 살펴보자.



[그림-21] <Walker>의 종소리(No.3)

이 종소리가 시작될 때의 트랜지언트는 매우 강하지만 소리가 사라지는 릴리즈 타임은 매우 길다. <Walker>에서는 다수의 종소리가 나오는데 같은 종소리 계열이지만 타격하는 힘의 크기에 따라 조금씩 다른 음색의 종소리가 사용되고 있으며 릴리즈 타임도 조금씩 다르다. 더불어 음악을 믹싱하면서 사용한 리버브 이펙팅에 따라서 잔향의 길이가 더해져 더욱 울림이 크고 릴리즈 타임이 긴 엔벨로프 형태를 가진다. 종소리는 트랜지언트가 짧아 시간의 분절을 가져오고, Pad와 바람 소리를 분리하는 관계를 가지지만 잔향이 들어간 긴 릴리즈 타임으로 인하여 Pad와 바람 소리를 이어주는 관계도 가지게 되어 흥미로운 음향적 효과를 제공한다.

또한 [그림-21]에서 보여주듯이 걸음 소리가 종소리에 이어서 들리고 있는데 대비적으로 걸음 소리는 잔향이 전혀 없이 매우 직접적으로 들리고 있다. 이러한 잔향의 유무를 통해 작품의 장소적 배경과 소리 모노의 거리를 유추할 수 있게 만들며 소리 모노의 공간적 차이를 만들어 더욱 작품의 형태를 입체적으로 만들고 있다. 다시 말해 종소리에 추가된 잔향은 Pad1과 바람 소리가 만든 환상의 공간을 표현하며 걸음 소리는 숲속이라는 우리가 익히 알고 있는 현실을 표현한다. 하나의 작품 안에서 두 개의 공간이 나타나는 탈은폐가 나타난 것이다.

작품은 지속적으로 이러한 소리 모노들의 관계 안에서 진행되다가 38초부터 새로운 Pad2가 추가(<표18>-No.5)되고 이후 51초부터는 이 Pad2에 AM이 적용(<표-18>-No.6)되어 소리의 변화를 가져온다.

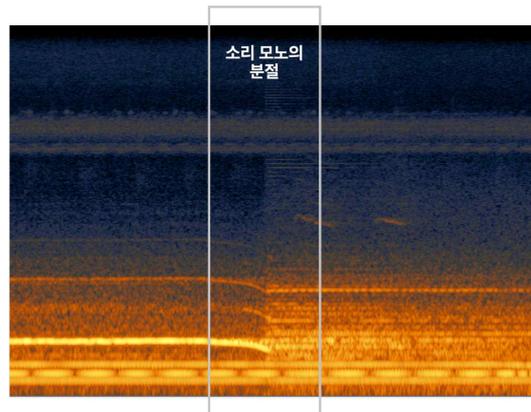


[그림-22] <Walker>의 Pad2에 AM이 적용된 후 배음과 음량의 변화

기존의 Pad1에 Pad2가 추가되어 음색적 관계가 섞이지만 Pad2에 AM을 적용시키게 되어 소리의 분리를 가져온다. 자칫하면 Pad1과 Pad2의 소리가 합쳐져 두 소리 덩어리의 분류가 힘들 수 있지만 Pad2에 AM을 적용시켜 음량의 크기를 반복적으로 일정하게 변화시킴으로써 Pad1과의 차이를 만들어 분리하는 것이다. 앞의 [그림-22]에서 오른쪽으로 갈수록 소리의 변화의 형태가 촘촘해지는 것을 볼 수 있는데 이는 AM의 rate를 점점 빠르게 하여 변화되는 속도를 높였기 때문에 만들어진 결과이다. 이러한 변화를 통해 만들어진 소리 모노 사이의 분절적 관계는 작품을

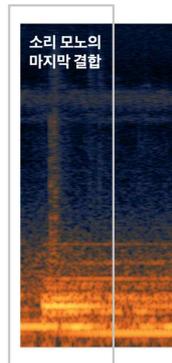
더욱ダイナミック하게 만들고 작품의 음향적 공간을 더욱 입체적으로 만들어주며 Pad라는 악기가 가질 수 있는 지루함을 상쇄시킨다.

이후 3분 16초(<표-18>-No.13)에서는 소리 덩어리의 관계를 단절하는 음향적 표현이 구현된다. [그림-23]에서 보듯이 지금까지 살펴본 소리 모노들을 이용하여 작품은 지속되다가 3분 16초에 갑작스럽게 다른 음색의 종소리들을 삽입한다. <표-18>-No.5부터 Pad의 음색적 변화와 소리 모노가 추가되는데 이는 지속적으로 설명한 시간의 연속적 관계 안에서 구현되는 것이다. 그런데 새롭고 강력한 종소리를 3분 16초에 갑자기 발생시킴으로써 그러한 시간의 연속적 관계를 끊고 소리 모노의 분절을 발생시킨다. 새롭게 삽입된 종소리는 새로운 소리 모노이며 매우 다채로운 배음을 가진 구조를 가지고 있어 이전까지의 작품의 성향과는 매우 다른 음향적 표현을 구현한다. 이는 지금까지 가져온 소리 모노들의 관계가 '관계 맺음'으로 인해 작품의 형식이 만들어졌다면 여기서 만들어지는 소리 덩어리 사이의 '관계 분리'로 작품의 형식에 변화를 일으킨다.



[그림-23] <Walker>에서 소리 모노의 분절

마지막으로 4분 6초(<표-18>-No.16)에는 걸음 소리와 종소리는 동시에 발생된다. [그림-24]에서와 같이 두 개의 소리는 처음으로 같은 시간에 울린다.



[그림-24] <Walker>에서 소리 모노의 마지막 결합

지금까지 필자는 걸음 소리와 종소리는 시간의 분절을 위해 사용된다고 설명하였다. 더불어 특징적인 것은 <Walker>에서 시간의 분절을 위해 사용되는 소리 모노들은 겹쳐서 사용되는 경우가 없었다. 모두 다른 시간대에 분리되어 사용되어 시간의 분절에 대한 음향적 표현을 다채롭게 하였다. 하지만 4분 6초에서 걸음 소리와 종소리는 처음이자 마지막으로 겹쳐서 사용되었고 각 소리 모노의 배음들이 중첩되어 화학 반응을 통해 또 다른 소리 모노로 확장되었다. 필자는 이를 ‘소리 모노의 결합’이라고 명명하였으며 이는 작품 안에서 종소리와 걸음 소리 같은 소리 모노들은 시간의 분절을 위해 사용되었지만 이 부분에서는 역설적이게도 음향적으로는 소리 모노들이 서로 결합하는 관계를 맺어 새로운 소리 모노가 된다.

5.1.3.2 몽타주(montage)

이번에는 몽타주(montage)를 중심으로 전자음악에서 소리의 관계에 대하여 살펴보겠다. 모노하가 모노 사이의 동기적/비동기적 관계를 의미했다면 몽타주는 충돌적 관계를 의미한다. 몽타주는 본래 프랑스어로 ‘부분품 조립’을 뜻한다. 즉 몽타주는 부분들을 조립하여 하나의 완성품을 만드는 것을 의미한다.²⁰⁸⁾ 음악은 음들을 시간의 흐름에 따라 배치하고 조립하여 완성품이 만들어진다. 미술 역시 미술의 대상들을 시각적 공간 안에 배열하면서 조립하여 작품을 완성한다. 몽타주의 개념은 거의 모든 예술의 제작 과정에 적용될 수 있다. 이런 몽타주라는 용어를 가장 많이 사용하고 있는 분야는 영화이다. 영화에서 몽타주는 가장 단순한 차원에서 숏(short)과 숏을 잇는 것을 말한다.²⁰⁹⁾ 이러한 몽타주 기법이 영화에서 가장 적극적으로 활용되었던 이유는 기술과 관련이 있다. 필름 조각을 잘라서 짜 맞추는 물리적 과정을 커팅(cutting)이라 하고, 끝과 끝을 맞대고 서사적 배열을 하는 일반적 개념을 편집(editing)이라고 한다. 커팅은 기술적 조작을 실현하는 것이다.²¹⁰⁾ 이렇게 기술을 이용하여 커팅과 편집의 결과로 탄생한 것이 몽타주이다. 몽타주는 영화 안에서 아티스토텔레스가 이야기했던 극적 구성(dramatic construction)과 서사적 구성(epic construction)을 구현할 수 있게 하였다. 극적 구성은 다양한 사건들이 그럴듯한 인과관계로 엮여 있으나 서사적 구성은 치밀한 인과율에 매달리지 않는 것을 특징으로 하고 있다.²¹¹⁾ 몽타주는 서사적 구

208) 김용수, 「영화에서의 몽타주 이론 : 쿨레쇼프·푸도프킨·에이젠슈테인의 예술적 미학 원리」, 열화당, 2006, 11쪽.

209) 김용수, 위의 책, 11쪽.

210) 뱅상 아미엘, 광동준, 한지선 옮김, 「몽타주의 미학」, 동문선, 2009, P.12

성을 위한 예술 원리로 좁은 의미의 편집을 초월하여 특정한 미학적 효과를 위해 시각적 요소, 청각적 요소, 극적 요소 등을 상호 결합하는 방식으로 그 의미가 확장되었다. 즉 몽타주는 특정한 이야기를 효과적으로 전달하기 위해 모든 예술적 요소들을 배열, 결합하는 것을 포함하기도 한다.²¹²⁾ 이러한 몽타주 기법을 가장 이론적으로 성립시킨 사람은 레프 블라디미로비치 쿨레쇼프(Лев Владимирович Кулешов), 1899-1970, 이하 쿨레쇼프)²¹³⁾이며 쿨레쇼프의 영향을 받아 프세볼로트 푸토프킨(Всеволод Илларионович Пудóвкин, 1893-1953, 이하 푸토프킨)²¹⁴⁾과 에이젠슈테인(Сергéй Михайлович Эйзенштейн, 1898-1948, 이하 에이젠슈테인)²¹⁵⁾이 자신들의 영화작품에 적극적으로 활용하였다. 이들은 각자의 방법으로 몽타주 기법을 활용하였는데 푸토프킨은 사실주의 몽타주를 추구하여 샷과 시퀀스들이 서로 연결되어 유기적인 통일체를 이루도록 하였고 에이젠슈테인은 어트랙션 몽타주(attraction montage)를 주장하며 서로 관련이 없는 샷과 시퀀스들을 이어서 관객에게 정서적 충격을 주거나 심리적 변화를 만든다

두 가지 몽타주 이론 중에서 본 논문은 에이젠슈테인의 어트랙션 몽타주 이론을 바탕으로 연구한다. 어트랙션 몽타주는 충돌과 대립을 통해 만들어지는 새로운 효과이다. 상충하는 요소들을 공격적으로 연결하여 관객의 정서적 충동을 일으키고 또 다른 연상작용이 발휘되는 영화 분야

211) 김용수, 앞의 책, 12쪽.

212) 김용수, 앞의 책, 13쪽.

213) 레프 블라디미로비치 쿨레쇼프(Лев Владимирович Кулешов), 1899. 1. 13-1970. 3. 29, 러시아의 영화 이론가, 영화 제작자

214) 프세볼로트 일라리오노비치 푸토프킨(Всеволод Илларионович Пудóвкин) 1893. 2. 16-1953. 6. 30), 러시아의 영화 감독, 각본가, 배우

215) 세르게이 미하일로비치 에이젠슈테인(Сергéй Михайлович Эйзенштейн) 1898. 1. 23-1948. 2. 11), 러시아의 영화 감독, 영화 이론가

에서 가장 주목하는 기법 중에 하나이다. 에이젠슈테인은 이러한 어트랙션 몽타주의 원리를 상형문자에서 착안하여 시도하였다고 한다. 예를 들어 대표적인 상형문자인 한자에는 개견(犬)이라는 글자와 입구(口)라는 글자가 결합해 짚을 폐(吠)라는 새로운 단어가 만들어진다. 여기서 개와 입이라는 두 개의 상충되는 요소들이 결합해 우리의 일반적인 논리적 사고방식과는 다른 일종의 원시적 사고과정인 ‘이미지 연상적 사고(image thinking)’에 의해서 ‘짚다’라는 새로운 개념으로 전화되는데 이러한 과정을 어트랙션 몽타주에 적용하는 것이다. 더불어 에이젠슈테인은 이러한 상형문자의 결합은 두 문자의 합이 아니라 곱(multiply)이라고 생각해야 한다고 말한다. 이는 개념과 개념의 결합이 단순한 합이 아니라 새로운 차원의 의미로 도약하여 그 효과가 더욱 커진다는 것을 의미한다.²¹⁶⁾ 이러한 그의 어트랙션 몽타주 기법은 그의 작품에 적극적으로 사용되고 있으며 특히 1925년에 만들어진 <전함 포템킨>,(*Броненосец «Потёмкин»*, *The Battleship Potemkin*, 1925)²¹⁷⁾의 오테사 계단 시퀀스가 가장 대표적인 장면이라 할 수 있다. 러시아 군인들의 총을 맞고 쓰러진 아이를 보고 절규하는 어머니의 얼굴, 유모차에 있는 어린아이를 지키고 대신 총을 맞고 어머니의 얼굴 등의 모습을 매우 클로즈업해서 보여주며 영상들을 매우 충격적으로 만든다. 그러한 영상을 보는 관객들은 이미지 연상적 사고 후에 가지게 되는 다양한 감정을 느끼며 영화에 몰입하게 된다. 에이젠슈테인의 어트랙션 몽타주는 ‘의도적인 불일치’를 바탕으로 두고 있다. 선형적이고 조화로운 진행이 아닌 의도적으로 대립될 수 있는 요소

216) 김용수, 앞의 책, 59쪽.

217) 전함 포템킨 (*Броненосец «Потёмкин»*, *The Battleship Potemkin*), 에이젠슈테인이 연출하고 1925년 개봉한 러시아의 영화, 몽타주 이론의 가장 대표적인 작품으로 평가받는다.

들을 접목하는 것이다. 이는 시간적 구성에 의해 선형적으로 자연스럽게 흐르고 있는 극적 구성에 인과관계와 상관없는 요소들을 대입시켜 또 다른 서사적 구성을 발생시키는 효과를 가져온다. 음악적 관점에서 본다면 조성음악 안에서 자연스럽게 흐르고 있는 화성 진행에 어울리지 않는 선율을 대위법적으로 적용하여 관객들의 의문을 자아내는 방법이라고 볼 수 있다. 또한 이렇게 대립되는 대상들을 충돌시키면서 일원적 앙상블(monistic ensemble)을 만든다. 에이젠슈테인은 일원적 앙상블에 대하여 아래와 같이 설명한다.

“음향, 움직임, 공간, 목소리는 서로 함께하지 않고(병행조차 하지 않고) 서로 동등한 중요성을 지닌 요소들로 기능한다.”²¹⁸⁾

이는 일원적 앙상블 속에서 예술 요소들은 서로가 종속적이라기보다는 대립적임을 뜻한다.²¹⁹⁾ 수직적 관계가 아닌 수평적 관계로서 서로 충돌하며 견제함으로써 또 다른 은유적 요소들을 관객들에게 연상시키는 효과를 가져온다. 이번에는 하이데거의 탈은폐의 개념과 접목시켜 보자. 하이데거는 탈은폐를 포이에시스의 의미처럼 스스로 발생하는 것이라고 말하고 있다. 그리고 스스로 발생하는데 있어 기술의 역할이 크다고 말했는데 지금 이 몽타주 기법이 기술을 통해 예술적 요소들을 수평적으로 만들고 대립과 충돌을 일으킴으로써 그 안에서 예술적 파동이 스스로 발생하도록 만들고 있다. 그리고 이 예술적 파동이 관객의 마음에 감정의 움직임을 만든다. 에드가 바레즈와 류이치 사카모토의 작품을 중심으로 어트

218) 김용수, 앞의 책, 133쪽.

219) 김용수, 앞의 책, 134쪽.

랙션 몽타주와 전자음악과의 유사성을 조금 더 살펴보겠다.

에드가 바레즈의 작품 중 <Ionisation>는 다양한 타악기를 중심으로 음고의 표현이 가능한 피아노, 차임, 첼레스타 같은 악기도 사용하여 제작되었다. 물론 음고의 표현이 가능한 악기들을 사용하였지만 그 악기들을 일반적인 선율적 사용을 위해서가 아닌 소리 자체를 발현시키는데 집중하였다. 이는 음고의 표현을 주로 하는 악기의 본래 기능을 제거하고 소리 덩어리로서 사용한 것이다. 선율적 악기들을 본 관객들은 기대할 것이다. 선율적 악기들을 활용하여 또 어떠한 아름다운 선율을 가진 음악을 만들지를 말이다. 하지만 선율적 악기들은 관객의 기대와는 다르게 타악기의 표현처럼 거칠고 투박하게 사용된다. 음계도 없으며 화성도 없다. 하지만 소리 덩어리로서 특색 있는 음색들을 가지고 있기에 그 소리들은 발현되면서 선율을 넘어서는 다양한 표현을 한다. 연주될 때마다 소리 덩어리와 소리 덩어리 사이에서의 트랜지언트가 부딪히고 소리가 릴리즈 상태일 때 다른 타악기나 악기들의 트랜지언트가 갑자기 튀어나와 배음들이 뒤섞여 배음의 결합과 상쇄를 만들어 낸다. 관객들은 그런 소리 덩어리들의 충돌을 순차적으로 들으면서 각 소리 덩어리들 사이의 충돌과 차이를 듣고 주관적인 소리의 내재화시켜 새로운 감정을 느끼게 된다. 즉 탈은폐를 경험하게 된다. 더불어 이러한 충돌 속에서 사용되는 사이렌 소리는 악기 사이의 충돌을 감싸면서 동시에 타악기와 사이렌 음색의 차이에서 빚어지는 두 번째 충돌을 만들어 낸다. 타악기 간의 탈은폐 안에서 또 다른 탈은폐를 빚어내는 것이다. 탈은폐의 연속적인 발현은 관객들의 마음속에 상상의 분석을 일으키고 또 다른 소리의 형태(shape)를 만든다. 그 형태는 지금까지 알고 있던 음악의 형태가 아닌 새로운 모습을 갖춘 형태이다. 더욱 입체적인 형태를 가진 소리 덩어리

이다. 기술적 관점에서 본다면 지금까지 우리가 알고 있는 언어로 표현이 불가능한 벤야민이 주장한 제2언어이다. 물론 관객은 이 과정에서 이전에는 경험하지 못했던 선형적인 에포케를 중심으로 하는 소리 현상을 감각하게 된다. 감각 이후 내재화의 과정을 거쳐 또 다른 탈은폐를 경험하며 알레테이아에 이르고 감정의 해방과 표현을 실행한다.

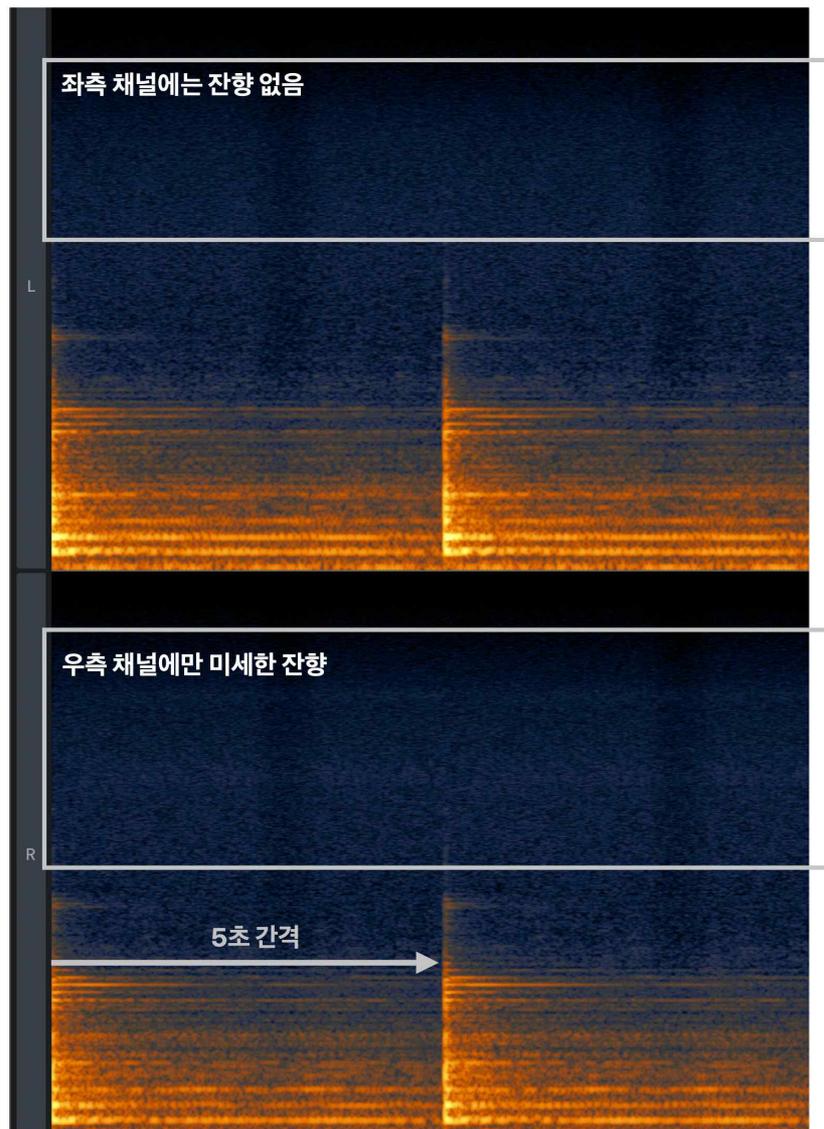
이번에는 류이치 사카모토의 <Async> 앨범의 수록곡 중 <Disintegration>이라는 음악을 몽타주와 비교하며 설명하겠다. 이 작품은 피아노를 주된 악기로 사용하지만 선율과 화성으로 표현된 곡이 아닌 피아노 현을 긁는 소리와 사운드 신디사이저를 주로 사용한다. 일반적인 연주 방법인 피아노의 건반을 누르고 피아노 현을 타격하여 만든 소리가 아닌 피아노 현을 긁어 발생한 소리를 소리 덩어리로 동기(motive)화 시켜 사용한다. 이와 함께 사운드 신디사이저로 합성된 두 가지의 Pad를 소리 덩어리로 만들어 작품의 중반부 이후부터 사용한다. 타임라인에 맞춰 곡의 특징을 다음의 [표-19]로 정리하였다.

[표-19] 류이치 사카모토의 <Disintegration> 타임라인

No	러닝타임 (분:초)	소리 덩어리와 내용
1	00:00	- 저음의 피아노 현 굵는 소리로 시작 - 직접음 이후 잔향의 소리가 커짐 - 오른쪽에에만 잔향 소리가 있음 - 5초의 일정한 시간적 간격을 두고 발현
2	00:10	- 저음의 피아노 현 굵는 소리가 두 개로 확장
3	00:20	- 저음의 피아노 현 굵는 소리가 세 개로 확장 - 위상 차이에 의한 맥놀이(beat ²²⁰) 현상 발생
4	00:40	- 저음의 피아노 현 굵는 소리가 네 개로 확장
5	01:42	- 중음역의 피아노 현 굵는 소리 추가 - 3초의 간격을 두고 발현
6	02:08	- 고음역의 피아노 현 굵는 소리 추가 - 0.67초의 간격을 두고 발현
7	02:33	- Pad1의 등장 - 좌측 채널에서만 발생
8	03:10	- Pad2의 등장 - 우측 채널에서만 발생
9	04:47	- 고음역 피아노 현 굵는 소리 중단 - 중음역 피아노 현 굵는 소리 중단 - 이후 저음의 피아노 현 굵는 소리와 Pad1, Pad2만 교차
10	05:46	종료

220) 같은 음색의 소리가 위상 차이에 의하여 위상 변조를 일으켜 일정한 시간, 일정한 음량 간격으로 변하는 현상. 주로 악기의 조율 시 조율이 정확하지 않을 때 많이 느낄 수 있다.

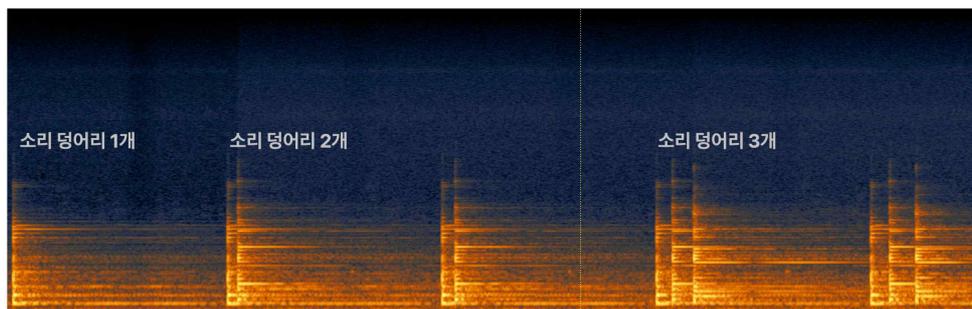
먼저 음악이 시작되면서(<표-19>-No.1) 저음의 피아노 현을 긁는 소리가 발생한다. 특이하게도 5초라는 일정한 시간적 간격을 두고 발생한다. [그림-25]는 이러한 작품의 시작 부분의 배음을 살펴본 그림이다.



[그림-25] <Disintegration>의 시작 부분(<표-19>-No.1)

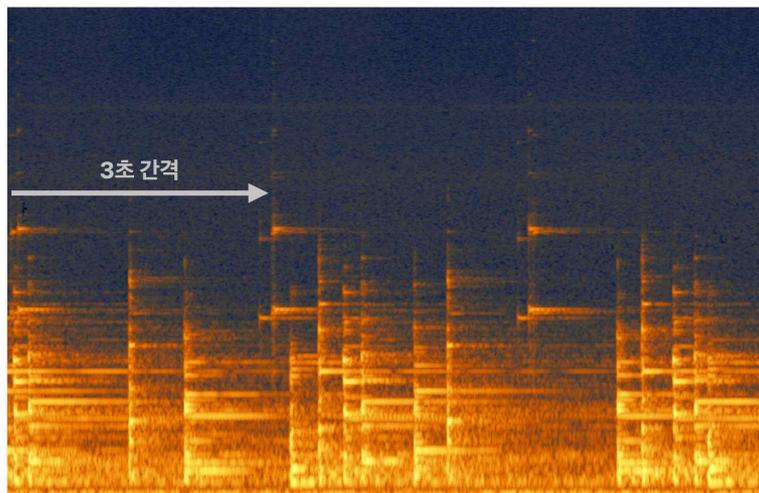
또한 저음의 피아노 현 굵는 소리가 발생한 이후 잔향이 시작되는데 점점 잔향의 음량이 커졌다 줄어드는 현상이 발생한다. 물리적인 잔향은 직접음과 거의 동시에 발생하고 사라지기만 하는데, 이 작품에서의 잔향은 반대로 직접음 이후 잔향의 음량이 오히려 커졌다 줄어든다. 물리적인 잔향의 법칙과는 상반되는 현상이기에 물리적 공간과 음악적 공간의 충돌이 발생한다. 또한 이 잔향 소리는 좌우 채널 모두에서 생성되는 것이 아니고 우측 채널에서만 생성된다. [그림-25]를 보면 아래의 우측 채널(R)에 표시한 고음역에 잔향이 미세하게 남아 있음을 확인할 수 있는데 반대로 위의 좌측 채널(L)에서는 그 잔향이 표현되지 않고 있다. 이 역시 물리적인 현상과는 충돌되는 현상이며 이로 인해 작품의 음향적 공간이 실제 세계와는 다르게 표현되어 작품만의 특별한 공간이 생성된다. 충돌에 의해 생성되는 새로운 소리 공간이며 기술에 의한 탈은폐이다.

이후 아래의 [그림-26]처럼 10초부터 저음역의 피아노 현 굵는 소리의 발생 횟수가 2회, 3회, 4회로 늘어난다.(〈표-19〉-No.2,3,4) 하지만 5초라는 간격은 유지가 되며 늘어난 발현 횟수는 미세하게 시간적 차이를 두고 연주된다. 결국 늘어난 연주 횟수는 개별적 소리 덩어리가 되며 짧은 간격으로 겹치면서 소리의 다이내믹을 증가시킨다.



[그림-26] <Disintegration>의 저음역 피아노 현 굵는 소리

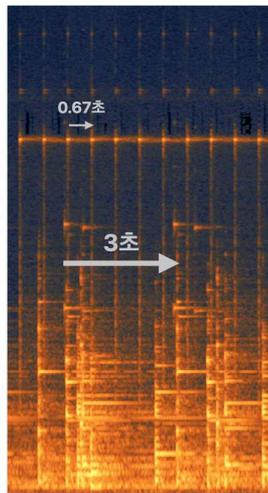
작품은 발전하다가 1분 42초부터 중음역대의 피아노 현 굵는 소리가 추가 된다.<표19>-No.5) 새로운 소리 덩어리가 발생하는 것이다. 이 소리 역시 일정한 간격을 유지하는데 아래의 [그림-27]에 표기한 것처럼 3초의 간격을 가진다. 저음역의 피아노 현 굵는 소리의 간격이 5초였으니 40% 정도 시간이 당겨진 것이다. 이 경우 먼저 들리던 저음역의 현 굵는 소리와 어긋나는 시간적 간격을 가지게 되어 불규칙한 리듬이 형성된다. 일반적인 음악이 규칙적인 시간 간격을 통해 일정한 음악의 흐름을 만들어 낸다면 이 곡에서는 불규칙한 리듬을 통해 소리 덩어리들은 충돌하며 일정한 리듬을 가졌던 저음역과 중음역의 피아노 현 굵는 소리가 서로 방해한다.



[그림-27] <Disintegration>의 중음역 피아노 현 굵는 소리

이후 2분 8초부터는 고음역의 피아노 굵는 소리가 또다시 추가된다. 저음역의 피아노 현 굵는 소리는 5초 간격으로 4번씩 굵고 있고 중음역의 피아노 현 굵는 소리는 3초 간격으로 4회씩 굵고 있었다. 여기에 고음역

의 피아노 현 굽는 소리가 추가되어 매우 거친 소리들이 충돌하며 작품을 구성하게 된다. [그림-28]에서 확인되듯이 고음역의 피아노 현 굽는 소리는 0.67초라는 시간적 간격을 가지고 발현된다. (<표-19>-No.6) 중음역의 피아노 현 굽는 소리가 1회 나올 때, 고음역의 피아노 현 굽는 소리는 약 5회 정도 발생한다. 이렇게 다른 간격으로 음역대가 다른 소리 덩어리들이 발생하는데 각 소리 덩어리마다 일정한 간격을 가지고 있지만 규칙적인 음악적 박자에 맞춰 발생하는 것이 아니기 때문에 각 소리 덩어리의 트랜지언트가 각기 다른 시간대에 발생하여 침묵과 다른 소리 덩어리들의 잔향들과 충돌하면서 거친 음향적 효과가 발생한다.



[그림-28] <Disintegration>의 고음역 피아노 현 굽는 소리

또한 작품의 2분 33초부터는 사운드 신디사이저로 창조된 Pad1이 추가되어 좌측 채널에서 발생하고(<표-19>-No.7) 3분 10초부터는 또 다른 Pad2가 창조되어 우측 채널에서 발생한다.(<표-19>-No.8) 이 두 개의

Pad 역시 서로 다른 시간대에 반복적으로 발생하면서 충돌하여 소리의 좌우 채널의 음량적 균형을 혼란스럽게 한다.

작품의 4분 47초부터(<표-19>-No.8,9)는 중음역, 고음역의 피아노 현 굵는 소리는 멈추고 저음역의 피아노 현 굵는 소리와 Pad1,2만 남아 연주되며 5분 30초에 작품은 종료한다.<표-19>-No.10)

이렇듯 류이치 사카모토의 작품 <Disintegration>은 소리 덩어리간의 시간적 충돌과 음향적 위치의 충돌을 통해 불규칙적이면서 불균형한 소리 공간을 만들어 낸다. 이러한 소리 공간은 우리가 일상에서 느끼는 물리적 소리 현상과 괴리감을 만들고 관객들은 새로운 공간에서 소리 덩어리가 만드는 새로운 소리 현상을 느끼게 된다. 기술이 가져온 소리 덩어리들의 충돌에 의하여 만들어진 결과물이다.

지금까지 살펴본 바와 같이 류이치 사카모토의 작품 <Walker>, <Disintegration>은 각 소리 덩어리의 관계와 충돌을 통해 소리 덩어리 사이의 음향적 분절과 결합, 그리고 시간의 분절과 결합, 작품 안에서 음악적인 소리 공간의 충돌과 확장을 구현하였다. 선율, 화성, 리듬은 사용되지 않았으며 오로지 소리 덩어리의 음량, 음고, 음색을 통해 구현된 것이다. 필자는 두 작품의 분석을 위해 에포케적 접근을 수행하였다. 최대한 필자의 경험을 팔호치기(판단 중지) 하고 들리는 소리 현상 그대로 이해하기 위해 노력한 결과였다. 이를 위해 피에르 웨퍼의 네 가지 듣기 모드와 감쇄 청취의 과정 수행하였으며 Izotope의 RX라는 프로그램을 도구로 사용하여 객관적 데이터를 시각적으로 활용하여 분석하였다.

작품 <Walker>에 대한 필자의 내재적 주관적 펼쳐진 작품의 느낌을 설명하자면 공간적 입체성이 매우 인상적이었다는 것이다. 특히 20초에

들리던 종소리의 잔향과 걸음 소리의 상대적 차이는 이러한 공간감을 극대화 시키는데 매우 중요한 역할을 하였다. 또한 AM을 통해 만들어지는 트레몰로 효과는 음량의 반복적인 변화를 통해 작품을 구성하는 소리 덩어리와 필자의 거리에 주기적인 변화를 만들어 더욱 효과적인 공간감이 표현되었고 작품의 걸음 소리가 발현되는 그 공간에 필자가 있는 것처럼 만들어졌다. 눈에 공간이 보이지는 않지만 느낄 수 있었으며 그 크기까지 알 수 있었다. 모두 소리 덩어리의 관계에 의해 만들어진 결과물이며 하이데거가 언급한 기술이 가져다 주는 알레테이아(aletheia)이다.

<Disintegration>에 대하여 필자는 물리적 공간의 충돌에 의한 초현실적 공간의 구현을 느꼈다. 작품 안에서 생성되는 잔향의 형태와 위치가 물리적 잔향의 현상과 다르게 구현되었기 때문이다. 고, 중, 저음역의 피아노 현 굵는 소리는 개별적으로는 일정한 시간적 간격을 두고 발생하지만 동시에 발현되었을 때 시간적 충돌을 일으켰으며, 불규칙한 소리 덩어리의 결합을 만들어 지금 이 작품을 듣고 있는 관객의 공간적 위치가 현실이 아닌 물리적 현상을 뒤엎는 초현실적 공간임을 인지하고 경험하게 만들어 준다. 이 작품 역시 <Walker>와 마찬가지로 소리 공간의 확장을 가져온다. 소리 덩어리가 가져오는 초현실적 조형적 공간의 구현인 것이다. <Disintegration>에서 생성되는 소리 공간의 확장 역시 전자음악이 가져오는 또 다른 탈은폐이며 알레테이아(aletheia)다.

류이치 사카모토가 사망하기 전 마지막 앨범 『12』가 2023년 1월 17일 발매됐다. 일기를 쓰듯이 작품을 위한 스케치를 기록했고 1년 동안의 기록된 결과물을 앨범에 담은 것이다. 류이치 사카모토는 그의 마지막 앨범 『12』에 대하여 이렇게 소회한다.

“그저 싱겁게 연주했던 신시사이저와 피아노 음원을 한 장의 앨범에 담았을 뿐 그 이상의 무것도 아니에요. 하지만 지금의 저에게는 이처럼 어떠한 계획도 없이 만들어진 날 것 그대로의 음악이 더 만족스럽게 느껴집니다.”²²¹⁾

필자는 이 앨범은 <Async>의 연장성을 가진다고 생각한다. 류이치 사카모토가 말한 것처럼 어떠한 지향점 없이 류이치 사카모토 스스로 신시사이저와 피아노 같은 소리 모노들을 있는 그대로 느꼈고 이는 소리 모노 사이에서의 관계 그리고 이를 넘어 소리 모노와 류이치 사카모토라는 인간 모노의 관계 사이에서 만들어지는 예술적 본질을 나타내는 과정이라고 생각하기 때문이다.

지금까지 류이치 사카모토의 작품에서 살펴본 모노하, 몽타주의 적용은 전자음악의 제작 과정에서 모두 필요하다고 생각한다. 기술에만 의존한 소리의 창조는 소리를 구성하는 배음의 비례적 조화에만 매몰되어 소리의 아우라를 만들어 내지 못하는 한계를 가질 수 있다. 하지만 창조된 소리에 대한 상상을 통한 접근은 소리의 물리적 특성을 내재적 감성적 특성으로 바꾸고 음악의 형식적 자율성을 가능하게 함으로써 전자음악을 ‘특수하게 음악적인 것’으로 발전시킨다. 그리고 그렇게 제작된 많은 소리 덩어리들을 모노하적 방식을 통해 관계 맺거나 몽타주 방식을 통해 충돌시켜 ‘특수하게 음악적인 것’들 사이의 화학적 반응이 더욱 강력하게 만들고, 숨어있는 전자음악의 또 다른 본질을 찾게 할 것이다. 이러한 관계는 소리 모노와 소리 모노 사이의 관계를 넘어 소리 모노와 전자음악을 제작하는 작곡가와 소리의 관계도 포함되며 완성된 작품을 칭취하고

221) 류이치 사카모토, 황국영 옮김, 앞의 책, 355쪽.

있는 관객과의 관계에서도 적용될 것이다. 그리고 결국 작곡가도 하나의 모노가 되며 관객도 또 다른 모노가 된다. 소리 모노, 작곡가, 관객. 모든 모노의 관계적 상태에 따라 전자음악은 더욱 숨겨진 ‘특수하게 음악적인 것’을 드러내게 될 것이고 그것이 그 전자음악의 예술적 중심 가치가 될 것이다. 결국 하이데거가 주장했던 탈은폐의 마지막 과정 알레테이아로 이르게 되는 것이다.

5.2 전자음악의 내용

“음악에는 내용이 있는가?”²²²⁾

지금까지 살펴본 에드아르도 한슬릭의 책, 「음악적 아름다움에 대하여」의 마지막 파트 ‘음악에서의 내용과 형식 개념’ 서문의 글이다. 지금까지 우리는 전자음악이 가지는 예술적 가치를 알아보면서 가장 많이 다뤘던 단어 중 하나는 소리이다. 그 소리를 중심으로 지금까지 ‘소리는 무엇인가? 소리에 감정이 있는가?’ 같은 질문을 던졌다. 다시 언급하지만 전자음악에서 소리는 감정이 없다. 소리는 음향적 요소들에 의해 구조화된 객관적 대상일 뿐이며 에포케를 통한 소리의 감각 이후 인간의 상상력에 의해 내재적 형태를 가지게 된다. 전자음악 작곡가는 본인이 만든 소리의 음향적 구조와 형태를 감각하고 그 소리에 의해 생성되는 주관적 감정을 인지한 후 다음에 이어질 소리를 선택한다. 그리고 그렇게 선택된 소리들의 관계와 충돌에 의해 전자음악의 형식이 만들어진다. 이 과정은 작품이 완성될 때까지 반복된다. 그리고 완성된 작품의 형태는 시간을 중심으로 작품을 거시적으로 멀리서 바라봤을 때 긴 음가를 가진 하나의 소리 덩어리가 된다. 즉 작품 자체가 하나의 소리 덩어리인 것이다. 필자는 이러한 종합적인 소리 덩어리를 ‘완결된 구조’라고 부르겠다. 이 완결된 구조를 객관적 대상으로만 본다면 하나의 파형이며 일정 시간 이상의 길이를 가진 음향적 엔벨로프(envelope)²²³⁾로 그 작품의 음향적 형태를 시각적으로 보여줄 것이다. 하지만 이 완결된 구조를 상상을 통

222) 에드아르도 한슬릭, 이미경 옮김, 앞의 책, 191쪽.

223) 시간에 따라 소리의 형태가 어떻게 변화되는지 보여주는 그래프

한 탈은폐적 접근을 하면 더이상 물리적 소리가 아닌 내재적 대상이 되고 시간을 벗어나 더욱 입체적인 형태를 갖추게 된다. 전자음악 작품이 시작되고 종료된 이후 완성된 형태이며 시간을 초월하는 구조인 것이다. 이는 시간의 해방을 뜻하며 한 번에 찍는 도장처럼 작곡가와 관객의 마음에 새겨지게 된다. 즉 인상(impression)되는 것이다. 그리고 관객이 전자음악 작품을 다시 상기할 때 작품의 시작부터 끝까지 시간의 흐름에 따라 읽어가는 것이 아닌 그 작품 자체의 인상, 다시 말해 완결된 구조를 순간적으로 그리게 된다.

이러한 완결된 구조의 예를 필자는 영화 <Arriva>²²⁴⁾에서 찾아보려 한다. 영화 <Arriva>은 지구에 도착한 외계인과 인간의 대화를 중심으로 이야기가 펼쳐진다. 인간의 언어와 외계인의 언어가 구조적으로 차이가 있기에 어떻게 서로 소통할 것인가를 연구하고 결국 인간과 외계인의 소통이 가능하게 되어 문제를 해결한다는 내용을 가진 영화이다. 여기서 인간과 외계인의 언어에 가장 큰 구조적 차이는 시간이다. 인간의 언어는 시간의 흐름에 맞춰 진행된다. 문법에 맞춰 내가 말하고자 하는 단어들을 차례로 나열한다. 그리고 그 문장은 하나의 기호를 가지게 된다. 대상에 대한 설명일 수도 있고 지시일 수도 있으며 어떠한 감정을 표현할 수도 있다. 반면에 영화에서 외계인의 언어는 시간을 초월한 언어이다. 인간의 언어는 시간의 시간에 맞춰 단어들이 나열되기 때문에 [그림-29]처럼 선형적 특성을 가진다. 외계인의 언어는 시간을 초월하기 때문에 영화에서는 [그림-30]²²⁵⁾처럼 원형의 모습을 갖춘다. 시간의 흐름에 맞춰서 순차적으로 단어들을 읽는 형식이 아니라 언어 자체가 하나의 기호가

224) <Arriva> : 드네 빌리브 감독, 2017년 2월 2일에 개봉, 대한민국에서는 원작 제목 대신<컨택트>라는 이름으로 개봉.

225) <https://github.com/WolframResearch/Arrival-Movie-Live-Coding>

기에 시간을 초월한다. 인간의 언어가 시간의 순서대로 문장을 다 읽어야지만 기호로 귀결이 되지만 외계인의 언어는 시간과 상관없이 언어이자 동시에 기호로 발현된다.



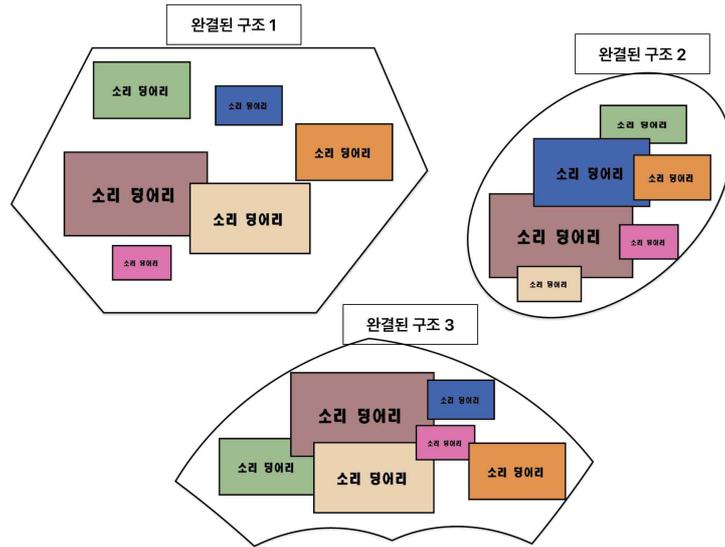
[그림-29] 시간을 중심으로 하는 인간의 언어 구조



[그림-30] 영화 <Arrival>에서 시간을 초월한 외계인의 언어

전자음악은 작품을 제작하는데 시간이 필요하고 작품을 감상하는 데에도 시간이 필요하다. 하지만 일반적인 언어적 구조에 의해 만들어진 작품이 아니라 소리 텅어리 사이의 관계와 충돌에 의해 만들어지는 완결된

구조와 알레테이아가 관객의 마음속에 시간을 초월한 입체적인 형태로 인상되는 것이다. 외계인의 언어처럼 시간을 모두 초월한 결과물이다. 또한 전자음악에서의 ‘시간의 초월’은 반드시 시작과 끝이 정해질 필요가 없음도 뜻한다. 이 역시 문법적 구조의 해방에서 기인한다. 시간을 중심으로 언어의 문법과 일반적인 음악의 화성학은 시작과 끝이 주어와 서술어, 혹은 토닉(tonic)으로 끝나야 하지만 전자음악은 작품의 시작과 끝을 꼭 정해진 언어의 문법 혹은 일반적인 음악의 종지(cadence)를 지킬 필요가 없다. 일반적인 음악은 토닉으로 시작해서 토닉으로 끝내야만 정확한 시작과 끝이 맺어지고 그 사이는 약속된 화성학을 기반으로 선율과 화성을 풀어나가는 형식을 갖추야 우리가 알고 있는 일반적인 음악적인 형태를 갖추게 된다. 하지만 정해진 조성안에서 규칙적인 이론을 벗어난 선율과 화성이 사용된다면 그 음악은 비음악적인 형식을 갖추게 되고 관객은 그 음악의 형태를 이해하기 힘들어진다. 하지만 전자음악은 작곡가의 상상을 통해 자유롭게 소리 덩어리들의 배열이 가능하다. 그리고 그 배열 안에서 관계와 충돌에 의한 전자음악의 형식이 만들어지고 그 배열이 가지는 독특한 전자음악의 형태(완결된 구조)가 완성된다. 더불어 같은 소리 덩어리들을 사용하더라도 작곡가의 또 다른 상상을 통해 소리의 배열을 바꾸게 된다면 다음의 [그림-31]처럼 그때마다 다른 완결된 구조의 형태가 만들어진다. 그리고 각각의 완결된 구조 안에서 각각의 다른 탈은폐가 이루어지게 되고 관객의 마음속에 인상될 것이다. 이것이 필자가 주장하는 전자음악이 가지는 시간의 초월이 가져오는 전자음악의 특징이다.



[그림-31] 전자음악의 완결된 구조

마지막으로 한슬릭의 음악의 내용에 대한 주장을 다시 한번 살펴보자.

“내용의 고유한 의미는 어떤 대상이 포함하고 있는 것, 그 속에 가지고 있는 것이다. 이런 의미에서 음악 작품의 내용은 음악 작품을 구성하고 작품의 부분으로서 전체를 구성하는 음이다.”²²⁶⁾

“도대체 우리는 무엇을 내용이라 부를 것인가? 소리 그 자체? 확실히 그렇다. 그러나 소리들은 이미 형식화되어 있다. 무엇이 형식인가? 다시 소리 그 자체다. 그러나 이때의 형식은 이미 채워진 형식이다.”²²⁷⁾

226) 에드아르도 한슬릭, 이미경 옮김, 앞의 책, 193쪽.

227) 에드아르도 한슬릭, 이미경 옮김, 앞의 책, 199쪽.

위의 글처럼 한슬릭은 지속적으로 음악의 내용은 소리(음)라고 주장하고 있다. 어떠한 감정도 대상도 음악안에서 표현이 불가능하다는 것이다. 필자 역시 전자음악의 완결된 구조가 형성되면 그 작품 자체가 하나의 소리가자 형식임을 주장하였다. 소리 덩어리를 구성하여 시간의 초월성을 가진 완성된 전자음악의 형식을 갖추게 되면 그 완결된 구조에 따라 내용 역시 달라진다. 결국 전자음악의 형식과 내용은 같다.

VI. 결 론

지금까지 본 논문은 전자음악이 예술인지에 대한 질문을 시작으로 많은 지식인들의 주장과 사유를 통해 전자음악의 예술적 정의와 지향성에 대한 답을 찾아보았다. 현재까지 서술한 본문의 내용을 기술, 표현, 형식과 내용이라는 키워드를 중심으로 정리하면 아래와 같다.

1. 기술

기술은 전자음악 안에서 소리의 공간성을 연장한다. 자연과학의 발전은 소리의 연장을 가져왔다. 소리의 질적 상태를 나타냈던 전통적 소리 공간에서 양적 상태를 나타내는 수치적 소리 공간으로 연장된 것이다. 기술은 배음의 구조를 자유롭게 재배치할 수 있게 함으로써 수치적 소리 공간을 더욱 연장하게 만든다. 전자음악은 이러한 자연적인 소리의 분석에 의한 수치적 소리 공간에서 연장을 끝내는 것이 아니라 분석된 내용을 활용하여 적극적으로 배음의 구조를 재배치하여 새로운 소리를 제작하고 창조의 영역까지 공간성을 연장한다. 이는 소리에 대한 분석의 영역에서 소리 창조에 대한 실천의 영역으로 확장됨을 뜻한다. 그리고 이렇게 창조된 소리는 에드가 바레즈가 말했던 소리 덩어리이며 자연으로부터 소리를 받기만 했던 인간이 자연에게 소리를 던져주는 역할의 변화가 발생하였다.

또한 이렇게 던져진 소리는 결국 인간에게 되돌아와 지금 필자가 본 논문에 서술하는 것처럼 전자음악이라는 제2자연을 만들었고 전자음악에서 사용되는 소리의 정체에 대하여 질문과 그 답을 찾기 위한 노력을 하게

된다. 그리고 그 노력은 결국 소리의 탈은폐를 가져온다. 자연과학을 통해 수치적 소리 공간으로의 연장은 기술적 탈은폐이다. 이후 창조된 소리 덩어리는 기술적 탈은폐를 바탕으로 만들어지는 것이다. 창조된 소리 덩어리로 구성된 전자음악을 듣고 있는 관객은 기존의 자연적 소리와는 완전히 다른 소리를 인지함으로써 새로운 경험에 돌입하게 되고 이로 인해서 새로운 소리에 대한 감정적 탈은폐를 경험하게 된다. 관객이 평소에 듣고 있는 자연적인 소리는 구체적 발현 지점이 쉽게 노출되어 있어 감정적 탈은폐의 과정은 쉽지 않게 일어난다. 하지만 새롭게 창조된 소리 덩어리는 소리의 구체적 발현 지점을 알 수 없어 관객들은 아무런 고정관념 없이 소리 자체를 인식하게 되고 소리가 가지고 있는 본성이 쉽게 탈은폐 되어 더욱 강한 아우라를 만들어낸다. 이 결과 창조된 소리의 강력한 아우라는 관객의 감정적 탈은폐를 이끌어낸다. 이러한 탈은폐의 마지막 결과물이 알레테이아(aletheia)이다.

2. 표현

필자는 콜링우드 주장하는 표현론이 가장 이상적인 전자음악의 표현법이라고 본 논문에서 주장한다. 예술은 관객이 어떠한 감정을 환기하는 것을 목표로 삼지 않고 예술가의 상상을 통해 예술가 스스로 감정을 인지하고 해방하는 것을 목표로 삼아야 한다고 콜링우드는 주장한다. 전자음악 작곡가는 소리 덩어리를 창조하고 예술을 제작하는 창작자이면서 동시에 그가 만드는 전자음악 작품을 구성하는 소리 덩어리와 작품을 가장 먼저 청취하는 관객이 된다. 전자음악 작곡가는 기술을 통해 본인이 직접 만든 소리 덩어리를 그 누구보다 가장 먼저 듣고(감각하고) 고정관

념이 제거된 상태에서 상상을 발휘해 그 소리의 본질을 찾고 감정을 느끼게 된다. 이후 인지하게 된 감정과 소리의 본질을 완성하기 위해서 다시 기술을 사용해 소리를 합성하고 변조한다. 이 과정을 반복하면서 소리 덩어리는 완성되고 전자음악가의 표현 역시 완성된다. 이렇듯 전자음악의 표현은 콜링우드의 주장처럼 작곡가 스스로 ‘감정을 이해하고 완성하는 것’이지 결코 관객에게 ‘감정을 설명하는 것’이 아니다.

또한 전자음악의 표현을 위해 소리의 감각은 매우 중요한 역할을 한다. 피에르 쉐퍼는 이러한 소리의 감각 과정을 구체적으로 분석하여 우리 주위의 자연적인 소리들을 구체적 소리에서 추상적 소리로 본질을 바꿔 구체음악을 탄생시켰다. 피에르 쉐퍼는 구체음악의 제작을 위해 자연적인 소리의 구체적 발현 지점을 인지함으로써 가지게 되는 고정관념을 예포케, 즉 고정관념을 괄호치기(판단 중지) 하여 제외하고 현상 그대로를 감각 후 분석하여 소리의 관념을 변화시켰다. 이것이 바로 Reduce Listening이다. 이를 위해 소리의 올바른 감각 과정이 필요하다고 생각하여 네 가지 듣기 모드를 주장하였다. 이러한 네 가지 듣기 모드는 전자음악을 제작하는 작곡가들이 소리를 들을 때 가져야 하는 태도를 제안하게 되며 그 태도로 인하여 상상의 분석을 더욱 체계적으로 이루고 전자음악을 더욱 체계적으로 완성시킨다.

3. 형식과 내용

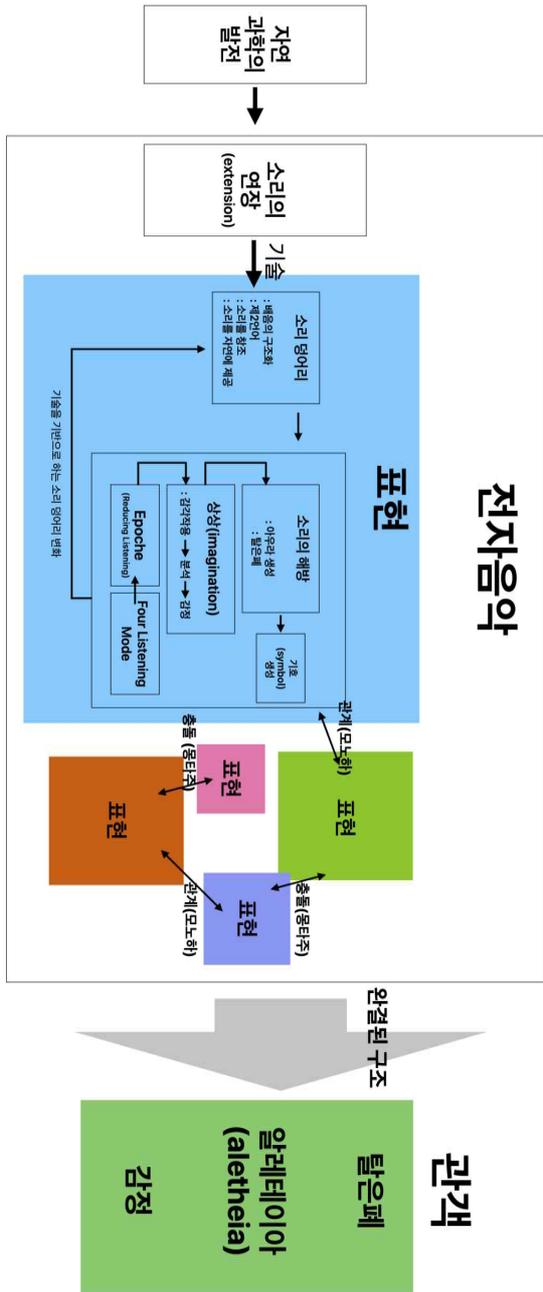
본 논문에서 필자는 에드아르도 한슬릭의 형식주의를 바탕으로 전자음악의 형식을 설명하였다. 한슬릭의 형식주의는 콜링우드의 ‘감정을 환기시키는 예술은 비예술’이라는 주장과 같은 궤를 가진다. 음악은 감정을

포함하지 않으며 음악을 듣고 나서 느껴지는 감정은 음악을 듣고 난 후 관객의 주관적 내자화에 의해 만들어짐을 주장한다. 그리고 음악의 아름다움을 음악 자체, 즉 소리 자체에서 찾으려 한다. 필자 역시 한슬릭의 이러한 주장이 전자음악의 형식을 설명하기 위해 매우 적절한 주장이라고 생각한다. 앞서 설명한 것처럼 전자음악은 소리의 탈은폐를 구현하는데 이는 제2자연에서 제2언어로 설명할 수 있으며 피에르 쉐퍼의 주장처럼 에포케 안에서 소리 자체의 현상을 느끼고 그 과정 중에 느껴지는 감정을 있는 그대로 완성하기 위해 노력해야 한다고 생각하기 때문이다. 이 과정에서 작곡가가 의도하는 관객 감정의 환기 같은 목표는 없다.

이러한 전자음악의 형식과 내용을 완성하기 위해 필자는 류이치 사카모토가 참고했던 일본의 미술사조인 모노하와 영화기법 중 하나인 몽타주 이론을 제시하였다. 모노하가 모노들 사이의 관계를 통해 그 안에 숨겨져 있던 본질을 찾아내 탈은폐 했던 것처럼 전자음악 역시 작품을 구성하는 개별적인 소리 덩어리를 소리 모노로 보고 그 소리 모노들 사이의 숨겨져 있는 관계의 본질을 찾아 탈은폐 해야 한다. 그리고 필자는 에이젠슈테인의 어트랙션 몽타주 이론을 역시 인용하는데, 어트랙션 몽타주란 영화에서 숏과 숏의 충돌을 통해 숨겨져 있던 관계의 본질을 찾아내는 것이다. 전자음악 역시 소리 덩어리들간의 충돌을 통해 숨겨져 있던 관계의 본질을 탈은폐 할 수 있다. 침묵과 귀를 찢는 듯한 비명 사이의 충돌에 의해 탈은폐되는 감정의 동요처럼 말이다. 본 논문에서는 류이치 사카모토의 작품 <Walker>와 <Integration>의 분석을 통해 모노하와 어트랙션 몽타주의 적용과 그로 인해 발생하는 탈은폐와 알레테리아를 살펴봤다. 그 결과 모노하의 관계와 몽타주의 충돌을 통한 전자음악의 내용은 그 음악을 구성하는 소리 덩어리들 사이의 형식 안에서

만들어졌기에 필자는 전자음악의 형식이 곧 내용이고 내용이 곧 형식임을 주장한다.

마지막으로 이러한 형식과 내용을 갖춘 전자음악은 시간의 초월성을 가진다. 같은 소리 덩어리가 하나의 작품 안에 있다 하더라도 어떻게 배치하느냐에 따라 각각 다른 탈은폐와 기호를 가지게 되는 결과를 가진다. 필자는 이러한 결과물을 완결된 구조라고 부른다. 다음의 [그림-33]은 지금까지 설명한 전자음악의 제작 과정을 나타낸 것이다.



[그림-32] 전자음악의 제작 과정

4. 전자음악의 예술적 정의를 위한 필요충분조건 비교

「2.5, 전자음악의 예술적 정의를 위한 조건 연구」에서 필자가 주장한 전자음악이 예술임을 주장하기 위해 제시했던 필요충분조건을 지금까지 연구한 본론의 내용을 중심으로 정리하겠다. 먼저 필자가 주장한 전자음악을 예술로서 정의 내리기 위한 필요충분조건은 아래와 같다.

전자음악은 새로운 소리로 형식과 내용을 갖춘 예술이다.

이 문장에서 필요조건은 새로운 소리이다. 이 새로운 소리는 본론에서 설명했듯이 기술의 발전에 의해 새롭게 창조되는 소리 덩어리이며 창조된 새로운 소리는 인간과 소리의 관계, 소리와 소리의 관계를 변화시켰다. 또한 창조된 소리는 탈은폐 과정을 통해 인간에게 소리의 기술적 탈은폐가 가지는 의미를 전달할 수 있다. 하지만 기술적으로 창조된 소리 덩어리만으로는 전자음악이 예술임을 증명하지 못하기에 충분조건이 필요하다고 주장하였다. 이 문장에서 충분조건은 새로운 소리로 형식과 내용을 갖추어야 한다는 것이다. 여기서 얘기하는 형식과 내용은 본론의 「V. 전자음악의 형식과 내용」에서 에드아르도 한슬릭의 형식론을 바탕으로 소리와 소리의 관계와 충돌을 통해 전자음악의 형식을 만들었고 이러한 형식은 곧 내용이 되고 내용이 곧 형식임을 주장하였다.

5. 전자음악의 발전을 위한 제안

마지막으로 전자음악이 예술적 존재로서 더욱 발전하기 위한 두 가지 제안을 하고 싶다. 첫 번째는 입체적 음향 시스템의 적용이다. 필자는 본 논문에서 발터 벤야민의 기술에 대하여 설명하면서 기술이 발전하면 집합체의 신경감응을 통해 기술과 연관된 존재들의 관계가 달라진다고 서술하였다. 특히 소리와 소리 사이의 관계가 달라지며 이를 통해 입체적인 소리가 한정적인 오디오 시스템 안으로 들어와 한계를 가진다고 서술하였다. 즉 입체적인 우리 주위의 소리 환경이 기계적 시스템으로 귀속되어 오히려 음향적인 한계 안에서 소리가 재현됨을 뜻하는 것이고 가장 대표적인 예가 바로 우리가 현재 가장 많이 사용하고 있는 스테레오 오디오 시스템²²⁸⁾이다. 기술의 발전은 전통적 소리 공간에서 수치적 소리 공간으로 그리고 소리 덩어리라는 창조적 결과물로 공간의 확장을 만들었지만 그 소리를 들을 수 있는 오디오 시스템은 오히려 두 개의 채널, 전면의 왼쪽과 오른쪽이라는 한정적 공간에 가둬 버렸다. 역설적으로 기술이 그러한 결과를 만든 것이다. 물론 지금까지 입체적 음향 시스템의 기술적 발전이 어려웠고 관객 역시 소리의 입체 음향 시스템을 구현하기 위한 금전적 투자 역시 힘들었기에 스스로 스테레오라는 기술의 한계 안에 가둬 버린 이유도 있다. 하지만 현대의 기술은 계속 발전하고 있다. 영상 기술의 경우 스크린이라는 2차원적 투사 범위를 넘어 AR(Augmented Reality, 증강현실), VR(Virtual Reality, 가상현실), XR(eXtended Reality, 혼합현실) 같은 기술로 발전하여 실생활과 연계된 입체적인 환경을 만들고 있다. 이에 뒤지지 않도록 오디오 시스템 역시 스테레오라는

228) 스테레오 오디오 시스템은 스피커를 전면의 좌,우에 위치 시킴. 관객은 소리를 전면, 그리고 전면의 좌/우의 방향성만 인지하는 한계를 가짐.

한계를 뛰어넘는 다양한 입체 오디오 환경이 개발되어 보급되고 있다. 돌비 애트모스(Dolby Atmos), 앰비소닉(ambisonic)²²⁹⁾ 같은 이머시브 오디오(immersive audio)²³⁰⁾ 환경은 우리가 즐기고 있는 다양한 예술 콘텐츠들을 입체적인 음향 시스템 안에서 전/후, 좌/우, 상/하를 모두 표현할 수 있게 만든다. 전자음악 역시 이러한 이머시브 오디오 시스템을 적극적으로 활용하여 소리 덩어리의 형태와 크기 등을 더욱 입체적으로 느낄 수 있게 만들어야 한다. 즉 소리 덩어리라는 기술에 의한 소리의 연장적 결과물을 더욱 기술을 통해 연장시켜 전자음악의 공간적 해방을 만드는 것이다. 이러한 공간적 해방은 ‘어떠한 전자음악을 만드는가’와 더불어 ‘어떻게 듣고 느끼는가’가 같은 감각의 과정까지 포함하여 소리 덩어리를 그리고 전자음악을 귀를 통해 인지되는 소리의 형태를 넘어 몸으로 느끼지는 물리적 객체의 모습으로 발전시킬 것이다. 이러한 발전은 청각적 예술인 전자음악을 무형의 조형 예술로 결합 및 확장할 수 있다. 본론의 내용 중 류이치 사카모토의 작품 <Walker>와 <Disintegration>의 분석을 다시 한번 상기해보자. 두 작품 모두 소리 덩어리 간의 관계와 충돌을 통해 소리 덩어리의 형태를 더욱 입체적으로 만들었으며 특히 <Disintegration> 같은 경우에는 음향 기술을 더해 작품을 초현실적 공간으로 구현하였다. 하지만 우리는 이러한 공간의 확장을 스테레오 시스템 안에 가두고 있다. 입체 음향 시스템을 이용하여 이러한 공간의 확장을 더욱 물리적으로 구현한다면 관객들은 전자음악 작품들이 제공하고 있는 새로운 음향적 공간을 느끼며 무형적 예술의 형태인 전자음악을 유형적 예술의 형태로 인식하며 작품을 마주하게 될 것이다.

229) 스테레오 마이크 테크닉 중 M/S 방식을 기반으로 3차원 음향을 구현하기 위한 시스템을 말한다.

230) 몰입형 입체 음향 오디오 시스템을 종합해서 이머시브 오디오라고 부른다.

두 번째는 전자음악만의 특수한 것을 제작하기 위한 수행(修行)이다.²³¹⁾ 이우환은 비어있는 캔버스 안에서 본인이 원하는 결과물을 얻기 위해 수 없이 붓질을 연습한다. 색, 크기, 모양 등 비어있는 캔버스와 객체 사이의 관계를 더욱 드러내기 위해서 그는 많은 시간 동안 붓질을 통해 수행한다. 전자음악을 만드는 작곡가 역시 침묵과 소리 덩어리 사이의 관계를 시작으로 작품을 완성하는 과정 안에서 이우환의 작품에 대한 태도처럼 수행을 지속해야 한다. 소리의 본질을 찾아내기 위해 기술적 실험과 도전을 멈추지 않고 진행해야 한다. 그러한 수행을 통해 만들어진 탈은 폐는 그 작품만의 아우라가 되며 그 아우라는 그 전자음악 작품을 ‘매우 특수한 음악적인 것’으로 발전시킬 것이다.

전자음악이 예술인지에 대한 질문을 시작으로 연구 과정을 통해 현재의 결론을 도출하였다. 서론에서 얘기한 것처럼 본 논문은 필자가 전자음악 작곡가로서 활동하면서 가지게 된 질문에서 시작되었다. 소리만으로 이루어진 전자음악을 관객들은 어려워한다. 일반적인 음악의 형식을 기준으로 보면 ‘전자음악이 예술인가’라고 관객들은 작곡가에게 질문한다. 이러한 질문에 대한 답을 찾기 위한 과정이었다. 기술, 표현과 감각 그리고 형식과 내용을 중심으로 많은 철학자들과 예술가들의 입장을 살펴보았다. 필자는 이러한 연구 과정을 통해 앞으로 제작할 작품에 대한 기준과 철학을 세울 수 있었다. 물론 필자가 찾은 답이 누구에게나 옳은 답이 되지는 않을 수 있다. 결국 현대의 예술이란 내재적 주관성을 중심으로 만들어지고 있으며 예술가 각자의 예술적 철학은 스스로 개척하고 구축해야 하기 때문이다. 하지만 본 논문이 전자음악을 제작하는 작곡가 각

231) 수행이라 해서 순례자나 종교인들이 하는 그런 혹독한 과정을 말하는 것은 아니다. 예술가로서 마땅히 해야 하는 작업 과정을 말한다.

자의 내재적 주관성을 구축하는데 작은 참고가 되길 바라며 본 연구 이후의 많은 전자음악 작품들이 탈은폐와 알레테이아 되어 또 다른 ‘매우 특수한 음악적인 것’으로 발전하길 바란다.

Keyword(검색어)

전자음악(electronic music), 구체음악(musique concrète), 테크네(techne), 컴퓨터음악(computer music), 기술(technology), 에포케(Epoché), 소리 변조(sound modulation), 소리 합성(sound synthesis), 아우라(aura), 탈은폐(Entbergung), 소리 덩어리(sound masses), 소리 모노(sound mono), 모노하(もの派), 몽타주(montage), 현상학(phenomenology)

email : eyelisten@naver.com

참 고 문 헌

1. 국내문헌

가. 단행본

- [1] 로빈 케로니, 강순미 옮김, 「슈톡하우젠 그의 음악세계」, 이화여자대학교 출판부, 1995
- [2] 뱅상 아미엘, 곽동준, 한지선 역, 「몽타주의 미학」, 동문선, 2009
- [3] 알렉스 로스, 김병화 옮김, 「나머지는 소음이다」, 21세기북스, 2010
- [4] 김상환, 「근대적 세계관의 형성」, 에피파니, 2018
- [5] 김요한, 「예술의 정의」, 서광사, 2007
- [6] 김용수, 「영화에서의 몽타주 이론 : 클레쇼프·푸도프킨· 에이젠슈테인의 예술적 미학 원리」, 열화당, 2006
- [7] 롤랑 바르트, 김정진 지금, 「음악을 읽다」, 엘피, 2019
- [8] R.G.Collingwood, 김혜련 옮김, 「예술의 철학적 원리, 상상과 표현」, 고려원, 1996
- [9] 박영욱, 「철학으로 현대음악 읽기」, 바다출판사, 2018
- [10] 장 폴 사르트르, 방곤 옮김, 「실존주의는 휴머니즘이다」, 문예출판사, 1981
- [11] 서우석, 「음악현상학」, 서울대학교 출판부, 1989
- [12] 발터 벤야민, 심철민 역, 「기술적 복제시대의 예술작품」, 도서출판 b, 2017
- [13] 류이치 사카모토 양윤옥 역, 「음악으로 자유로워지다」, 청미래, 2023
- [14] 오병남, 「미학강의」, 서울대학교 출판문화원, 2003
- [15] 마르틴 하이데거, 이기상 역, 「기술과 전향」, 서광사, 1993

- [16] 에두라르드 한슬릭, 이미경 역, 「음악적 아름다움에 대하여」, 책세상문고, 2019
- [17] 에드문트 후설, 이종훈 역, 「엄밀한 학문으로서의 철학」, 지식을 만드는 지식, 2014
- [18] 이주영, 「현대미학 특강」, 미술문화, 2018
- [19] 전영백, 「세잔의 사과 : 현대사상가들의 세잔 읽기」, 한길사, 2021
- [20] 발터 벤야민, 최성만 역, 「기술복제시대의 예술작품」, 도서출판 길, 2016
- [21] 자끄 엘뤼, 하태환 옮김, 「무의미의 제국」, 대장간, 2013
- [22] 홍정수·김미옥·오희숙, 「서양음악사2」, 나남출판, 2006
- [23] 류이치 사카모토, 황국영 역, 「나는 몇 번의 보름달을 볼 수 있을까」, 위즈덤 하우스, 2023
- [24] 황성호, 「전자음악의 이해」, 현대음악출판사, 2005

나. 연구논문

- [1] 김남시 “발터 벤야민 예술론에서 기술의 의미 「기술복제 시대의 예술작품」 다시 읽기”, 「미학」, 81(2), 2015
- [2] 김민정 “메를로-퐁티의 「세잔의 회의」 : 예술가의 회의, 그리고 반성의 새로운 가능성.” 「美學」 87.3, 2021
- [3] 김혜지 “에드가 바레즈의 Poeme Electronique에 사용된 전자음악 기법 연구”, 「음악연구」, 35(0), 2005
- [4] 김희정, “예술에 대한 클러스터 설명의 불완전성” 「미학」, 81(3), 2015

- [5] 류창열, “과학기술 발달에 따른 기술의 의미 변화에 관한 연구”, 「대한공업교육학회지」, 17(1), 1992
- [6] 백민영, “《큐비즘과 추상미술》(1936) 전시에 구현된 알프레드 바의 모더니에 대한 전망.” 「서양미술사학회논문집」 51, 2019
- [7] 손승현, “록펠러가의 미술후원 : 뉴욕 근대미술관을 중심으로”, 「미술사 연구」 17, 2003
- [8] 손지민, “모노(もの)는 어떻게 예술적일 수 있는가? - 장-마리 세피의 미적 경험 이론을 통해 본 모노하.” 「人文論叢」 78.4, 2021
- [9] 신중섭, 이기식, 이종흡, “과학기술에 의한 유토피아의 건설 -과학기술과 구성주의적 합리주의”, 「과학철학」, 3(1), 2000
- [10] 심선영, 김희영, “기술 권력에 대한 미래주의 욕망 분석 : 「소음의 예술」 재고”, 「한국미술이론학회」, 2024
- [11] 심혜련, “예술과 기술의 문제에 관하여 -벤야민과 하이데거의 논의를 중심으로”, 「시대와 철학」, 17(1), 2006
- [12] 오병남, 황유경, “분석미학에 있어 예술과 인식의 문제.” 「美學」 14-1989
- [13] 이강대, “플라톤의 이데아론 분석 - 이데아의 개념을 중심으로 -”, 「정신개벽」, 11(0), 1992
- [14] 이미경, “한슬릭 미학에서 형식 개념에 대한 이해”, 「미학」, (40) 2004
- [15] 이병철, “기술의 본질에 관한 하이데거의 존재론적 물음”, 「철학연구」 28(0), 2004

[16] 이현용, “폴 세잔(Paul Cezanne)회화에 대한 의미론적 고찰.” 국내 석사학위논문 「弘益大學校 教育大學院」, 2003

[17] 이희경, “새로운 ‘소리’를 찾아서 : 바레즈를 통해 본 20세기 음악의 경계들”, 「낭만음악」, 2005

[18] 임근준, “바우하우스는 우리에게 무엇을 남겼나?”, 「더원미술세계」, 2019

[19] 주광순 “고대의 techne에 대한 존재론적 반성에 대한 현대 과학·기술사회의 관점으로부터의 검토”, 「대동철학」, 18, 2002

2. 외국문헌

[1] Francis Bacon, “New Atlantis”(1626), *Cambridge University Press*, 2013

[2] Thomas Bey William Bailey, “Micro Bionic”, *Belsona Books*, 2012

[3] Aaron Cassidy, Aaron Einbond, “Noise in and as Music”, *University of Huddersfield Press*, 2013

[4] R.G Collingwood, “The Principles of Art”, *Clarendon Press*, 1938

[5] Lowell Cross, “Electronic Music, 1948-1953.” *Perspectives of New Music*, vol. 7, no. 1, 1968

- [6] Herbert Eimert, "How Electronic Music Began", *The Musical Time*, 1972
- [7] Berys Gaut, "Art as a Cluster Concept", in Carroll (ed.), 2000
- [8] N. Goodman, "Language of Art", *Hackett Publishing Company*, 1976
- [9] Eduard Hanslick, "Vom Musikalisch-Schönen (The Beautiful in Music)", 1854, *New York : Liberal Arts Press*, 1957
- [10] Thoresen L, Hedman A. "Spectromorphological analysis of sound objects: an adaptation of Pierre Schaeffer's typomorphology" *Organised Sound*, 2007
- [11] W.E Kennick "Does Traditional Aesthetics rest on a Mistake", *Mind* 67, : *Oxford University Press*, 1958
- [12] John Locke, "An essay, Book II"(1689), *Wordsworth Editions*, 2014
- [13] Kane B. "L'Objet Sonore Maintenant: Pierre Schaeffer, sound objects and the phenomenological reduction", *Organised Sound*. 2007
- [14] Peter Manning, "The Influence of Recording Technologies on the Early Development of Electroacoustic Music", *Leonardo Music Journal*, 2003
- [15] Maurice Merleau-Ponty, "Sens et Non-Sens"(1948), *Gallimard*, 1996

- [16] Adrian Moore, "Sonic Art", *Routledge*, 2016
- [17] Igor R. Reyner, "Listening Through Language: Jean-Luc Nancy and Pierre Schaeffer" Paragraph 44, *Edinburgh University Press*, 2021
- [18] Curtis Roads, "Composing Electronic Music, A New Aesthetic", *Oxford University Press*, 2015
- [19] Pierre Schaeffer, "Treatise of Sound Object(1956)", *University of California Press*, 2017
- [20] Władysław Tatarkiewicz "The Great Theory of Beauty and its decline", *The Journal of Aesthetics and Art Criticism* Vol. 31, No. 2 (Winter), 1972
- [21] L. Tolstoy, "What is Art?" *Oxford University Press*, 1995
- [22] Edgard Varèse and Chou Wen-chung, "The Liberation of Sound" : *Perspectives of New Music*, Vol. 5, No. 1, Autumn - Winter, 1966
- [23] Morris Weitz, "The Role of Theory in Aesthetics", *Journal of Aesthetics and Art Criticism*, 1956; reprinted in J. Margolis, ed., *Philosophy Looks at the Arts*, *Temple*, 1987

3. 참고 웹사이트

김상환의 필로소피아 - 분자적 지각 물질속의 선택, 사물속의 정념,
<https://contents.premium.naver.com/philokim/knowledge/contents/211228005044447vT>

루이지 루솔로-인투나리모리 그림,
위키백과, <https://url.kr/jn5im3>

류이치 사카모토 애플 뮤직 소개,
<https://music.apple.com/kr/artist/ryuichi-sakamoto/271593168?l=en-GB>

마르셀 뒤샹의 샘 사진,
<https://artsandculture.google.com/>

월간 미술 : 이우환 전시회 소개 글,
<https://monthlyart.com/portfolio-item/leeufan2023/>

한국민족문화대백과사전,
<https://encykorea.aks.ac.kr/Article/E0033682>

EBS 다큐멘터리 오리엔탈의 빛, 2005-03-15, 점선,여백 그리고 만남 - 이우환 (7분 40초),
<https://www.youtube.com/watch?v160v=2h9pabKTXHU>

4. 음반 및 영상 자료

류이치 사카모토에 대한 다큐멘터리 영화 『CODA』, 감독 : 스티븐 쉬블 (Stephen Schible), 2018년 6월 14일 개봉 (대한민국)

Edgar Varese, 『The Complete Works』, Decca, 1998

Ryuichi Sakamoto, 『Out of Noise』, Commons, 2009

Ryuichi Sakamoto, 『Async』, Millan Records, 2017

Ryuichi Sakamoto, 『12』, Millan Records, 2023

ABSTRACT

A Study of the Artistic Definition and Orientation of Electronic Music

Kim, Young Min

Department of Multimedia

Graduate School of Digital Image and Contents

Dongguk University

In this paper, ‘electronic music’ refers solely to music that utilizes timbre. Electronic music that employs only timbre excludes the general musical elements of melody, harmony, and rhythm, making its structure unfamiliar and challenging for audiences to understand. This often leads to the question, “Is electronic music truly art?” Furthermore, through modern and postmodern eras influenced by deconstructionism, many question whether it is even necessary to discuss the definition and value of art. Amid these two questions, the author asserts that electronic music is undoubtedly art and possesses roles and values. This paper addresses the artistic definition and

orientation of electronic music to support this claim.

To define the artistic nature of electronic music, the author proposes the hypothesis:

Electronic music is art equipped with ‘form’ and ‘content’ through new sounds.

Based on this hypothesis, the discussion is centered on the keywords most closely related to electronic music: ‘technology’, ‘expression and sense’, and ‘form and content’.

First, technology is intricately linked to the birth and development of electronic music. In electronic music, technology transforms the relationships between sound and humans, as well as between humans themselves. Technology has enabled the synthesis and modulation of sounds to create new ones, which, when applied to music, constitute a ‘second nature’ known as electronic music. This second nature forms a new musical ecosystem, communicates with a second language suited to it, and implements artistic expression. Generally, while technology facilitates the replication of objects and often leads to the loss of the aura associated with art, the newly synthesized and modulated sounds, being unique and absent in nature, possess their own aura. This generates the artistic value of electronic music. Moreover, technology shifts the role of humans from merely receiving

sounds from nature to actively creating and offering sounds to the world.

Additionally, technology brings about 'unconcealment'(Entbergung), revealing the essence of hidden elements in sound. In electronic music, technology uncovers and reveals the essence of sound elements. This process of unconcealment occurs repeatedly, advancing the artistic value of electronic music. Ultimately, unconcealment aims to find 'aletheia', or truth.

The expression in electronic music involves the artistic process where the composer perceives emotions through sound, refines them repeatedly, and completes the work. This expression embodies the creativity and individuality that art fundamentally pursues, creating a unique aura exclusive to electronic music. However, electronic music does not aim to evoke emotions in the listener. Instead, to express electronic music effectively, a keen ability to sense sound is essential. Ultimately, one must perceive the newly created sounds enabled by technology to express them well. Pierre Schaeffer, an electronic music composer, described a process called 'The Four Listening Mode' for better sound perception. These modes are based on 'epoché', a phenomenological concept that suggests suspending preconceptions (bracketing-einklammerrng) to understand the essence of an experience intuitively. In other words, to listen well, one must

abandon preconceptions and intuitively sense the sounds.

The form of electronic music is shaped by the relationships and collisions of the newly created sounds within a work. These relationships and collisions generate sound movement, which, in turn, achieves unconcealment(Entbergung). In other words, the form of electronic music arises from the relationships and collisions of sounds and is highly free in its composition. Since the form of electronic music is the movement of sound itself, it cannot carry any conceptual content. Therefore, the content of electronic music is equivalent to its form, making form and content inseparable in electronic music.

Finally, applying a spatial audio system to electronic music enables the arrangement of sound harmonics within natural spaces, transforming auditory art into sculptural art. This moves beyond 'what to hear' as an artistic format to 'how to hear', altering the sensory form of auditory art. Moreover, electronic music requires a high level of performative skill. Through technology, it identifies technical attributes and simultaneously employs technology to uncover the artistic essence, or aletheia. Electronic music, created through such a performative process, will further evolve into something 'specifically musical'.