

3. The Intention/Reception Project

LEIGH LANDY

3.1. Introduction

- 전자음악 작품 청취를 통한 감상 및 평가를 소개
- 반복청취 및 작곡자의 취지(작품제목, 영감, 작곡자가 전달하고자 의도한 요소 등)에 따른 표현방법(또는 악상) 소개를 통한 감상반응의 모니터링
- 음악 감상과 평가의 의미 및 전자음악작품의 의미를 찾을 수 있도록 고안된 프로젝트
- 연구의 목적은 어떠한 친밀감이 작품으로의 친밀도 혹은 접근성과 작품에 관한 긍정적인 평가에 기여하는가를 연구하는 것.

3.2. 프로젝트의 배경

- 본 프로젝트는 작품으로의 접근성과 작품에 관한 긍정적인 평가라는 논점에 관한 저자의 선행연구를 근간으로 하고 있으며, 현대의 예술음악 중에서도 특별히 전자음악 작품을 중심으로 함
- 대부분의 전자예술음악의 경우, 청자는 다수의 전자음악 작곡가들로 이루어져 있음을 연구 배경으로 함
- 저자의 연구는 연구에 상응하는 다음의 관측을 발생시킴
 1. 교육적인 면에 있어 새로운 음악을 위한 입문과정 및 중등과정의 지원 부족. 이들 지원 없이, 접근성 증가를 위한 수단을 발견하는 것은 적어도 모험이라 할 수 있음. 따라서 이러한 상태의 음악은 상대적으로 일반 대중에게 무익함
 2. 상당수의 작곡가들이 매우 복잡한 작품을 작곡해 왔으며, 특히 20세기 후반의 두드러진 경향으로 볼 수 있음. 청자들이 이러한 작품을 이해하고 내적으로 처리하는 과정의 속도는 일반적으로 매우 느림. 이러한 작품에 관해 학습할 만한 기회 자체가 매우 적기 때문에 이 같은 문제는 필연적인 것이라 할 수 있음.
 3. 현대 음악 연구에 관한 광대한 대다수의 출판물들 중, 특히 전자음악 작품에 관한 것들은 높은 수준의 논의를 유발. 더 나아가 잠재적인 흥미나 비전문

가를 위한 입문서는 드물게 나타남.

4. 보컬이나 악기를 위한 전자음악에 있어서, 미숙한 청취자는 접근성과 감상 평가에 관한 한계선을 지날 수 있도록 그들을 도와줄 수 있는 “something to hold onto factor”가 제공되는 것을 즐김. 소리 또는 텍스처, 소리의 층, 공간감의 파라미터에 있어 동질성과 같은 항목이 작품으로의 접근성을 만들어내는 것으로 밝혀짐. 사실상 다양한 성격의 음악이 반복 청취 후 접근성 면에서 용이하여졌다는 것이 일반적이며, 특별히 청자가 지속적으로 의지하고 공감할 수 있는 요소를 음악으로부터 제공받았을 때 더욱 두드러짐. 시험을 통해 얻어진 의도 데이터(intension data)는 감상(appreciation)을 돕는 데에 있어 중점적인 역할을 한다고 한다면, 의도/수용 프로젝트의 방법론을 다른 장르로 확대시키지 못할 이유 또한 없음.

- 의도/수용 프로젝트는, *something to hold onto factor*라는 용어로 명명하는 프로젝트에 근거함.
- 이것은 작곡자와 청취자 모두가 전자음악 작곡의 의미를 발견하는 것에 흥미를 가지고 있으며, 적어도 이것들은 real-world sound reference를 포함하고 있다는 것을 가정으로 함.
- 작품의 의미는 반드시 문장으로 표현될 필요는 없으며, 전자음악 작품의 일부 부분으로부터 유발된 이미지나 감정을 포함할 수 있음
- 소재(source) 인식은 오직 작품의 부분적인 이해만을 형성하며, 사실상, 이해를 방해함. 그럼에도 불구하고, real-world sound reference는 또한 경험의 연대감의 일부를 구성하고 있으며, 감상 의지 요소를 찾고자 할 때는 필수불가결한 것이 됨. 이러한 관념은, 감상자와 평론가에게 소스나 근거(원인)에 관한 고려 없이 소리를 듣도록 요구하는, reduced listening(ecoute reduite)이라는 Schaefferian 개념에 뚜렷이 대조되는 것.
- 비록 감상자가 작품으로부터 습득한 의미가 고정된 것이거나 작곡자를 포함한 다른 감상자와 같은 것일 필요는 없으나, 의도/수용 프로젝트는 전달하고자 하는 의미있는 요소(elements of meaning)가 작곡자로부터 감상자에게로 의사소통되고 있는가 하는 것, 그리고 작곡자의 의도는 주어진 작품에 접근하는 또 다른 방법을 감상자에게 제공하고 있는가 하는 것을 연구하는 것.
- 이 프로젝트는 Lelio Camilleri와 Denis Smalley에 연관된 개념에 바탕을 두고 있다. : “우리는 감상자가 어떠한 방법으로 선택하고 어떻게 그들의 의미를 구

성하는 하는가 하는 방법을 알 필요가 있다.”(Camilleri and Smaley 1998, 5). “분석적인 탐구의 중요한 목표는... 작품의 내적인 세계와 소리에 관한 혹은 소리와 관련 없는 외부 세계를 융화시키고 둘 사이의 관계를 형성해주는 것이다.”(Camilleri and Smaley 1998, 7). 이것은 작곡자의 어떠한 의도(에 관한) 정보가 감상자의 경험을 도울 수 있는가의 범위를 정의내리는 것에 있어 매우 유용.

3.3. 분석

본 실험은 장기 다단계 프로젝트의 두 번째 단계에 해당 함.

3.3.1. 선택된 작품

- 이 실험을 위하여 두 개의 대조적인 작품이 선정되었다. 이 중 하나의 작품은 두 명의 작곡자의 공동작업으로 이루어진 것이므로, 세 명의 작곡자는 각자 “작곡자 의도 질문서(DVD reference 1)”를 완성하도록 요구됨.
- 질문서는 19개의 문항으로 이루어졌으며, 작곡절차에 관계된 적절한 정보를 청구하도록 고안되었는데, 이는 영감을 얻은 순간으로부터 작품의 완성단계에 이르기까지의 의도(취지)라는 관점에서 작품의 발전단계를 따르기 위한 것임. 작곡자 의도 질문서를 통하여 습득된 정보는 감상 테스트에 사용됨.
- 선택된 작품은 극도로 다른 것. *Prochaine Station*은 소재를 빠르게 사용하여 구현한 매우 짧은 길이의 작품이라 할 수 있으며, 매우 간결하게 맞물린 장면들(scenes)의 음악적 파노라마라.

ex> *Prochaine Station* - Christian Calon / Claude Schryer

<http://www.emusic.com/album/VariouS-Artists-The-Orchard-Electro-Clips-MP3-Download/10818520.html>

- Valley Flow는 지금까지 연구된 바에 의하면 매우 길고 섬세한 극단에 서 있는 작품으로, 작품의 소재는 드물게도 명백히 알려져 있음. 작곡자인 Denis Smalley는 사운드의 형태학(morphology¹⁾)과 이들 사운드의 조직들(morphologies)의 구조로 발전시키는 것으로 유명하며, 뿐만 아니라 자신의 작품을 보완하기 위한 분석 틀을 고안한 것으로도 잘 알려짐.

ex> *Valley Flow* - Denis Smalley

http://www.amazon.com/Valley-Flow-excerpt/dp/B000SXMH8C/ref=sr_1_2?ie=UTF8&s=dmusic&qid=1208777264&sr=1-2

- 첫 번째 피스는 청취 시 즉각적으로 지하철 여행을 연관 짓게 한다. 이 연구는 감상자가 도움없이 Smalley의 “주제 범위(subject area)”를 정의할 수 있는가를 결정.

1) 형태학 [形態學, morphology] : 생물체의 모습, 또는 내부구조에 대해 연구하여 어떤 법칙성을 탐구하는 생물학의 분야로 연구대상에 따라 세포학·조직학·해부학 등으로 나눌 수 있다. 연구방법에 따라서는 다른 종류의 생물의 형태를 비교하여 일반적인 법칙을 찾아내는 비교형태학과 형태가 형성되기까지의 인과관계를 실험적으로 추구하는 실험형태학으로 나눌 수 있다.

- 본 연구에서는 오직 “테이프 작품(tape pieces)”만을 선택함. 고정된 미디어에 담긴 작품으로 한정되어왔으나, 이는 실험 환경을 고려한 것일 뿐, 인터랙티브 작품의 경우에 관해서도 문제될 것은 없음.

3.3.2 감상 테스트

감상테스트의 지원자는 두 개의 사용자 그룹(“user groups”)으로 나누어짐.

- (a) 초보 감상자 : 전자음악에 관한 사전지식이 없는 일반 대중
- (b) 숙련된 감상자 : 전자음악작품에 관한 기본적인 지식을 가졌으며, 전자음악 작품 감상과 작곡 경험을 가진 사람으로 현대음악 전공에 있는 학부 재학생

참가자의 경험부족은 다음의 질문들을 통하여 추정됨. :

- (a) 전자음악에 관해 들어보았거나 전자음악에 관하여 알고 감상한 경험이 있는가?
- (b) 어떠한 타입의 음악을 들은 적이 있는가?
- (c) 음악을 첫 번째로 듣는 동안 받는 질문 : 지금 들은 것과 비슷한 것을 이전에 들은 경험이 있는가?
- (d) 그들의 질문서에 대한 답은 나아가 더욱 밀접한 관련이 있는 정보를 제공한다. ; 질문의 예> 테스트를 하는 동안 소개되지 않은 관련 전문용어를 사용해본 적이 있는가?

- 발달된 높은 수준의 감상자들의 경우 전자음악에 관한 지식을 심화함. 높은 경험수준을 가진 이러한 소수 그룹 감상자들은 전자음악에 관한 “전문가”적 지식이 접근성과 감상 전략에 영향을 미치는 정도에 관하여 설명하고자 함.
- 감상이 진행되는 동안 반응을 기록하기 위한 두 가지 타입의 질문서가 완성됨. 감상자들을 어떠한 해석적인 방향으로 이끌지 않도록, 자유로운 생각들을 얻어내기 위해 고안된 시리즈로 구성된 질문들을 제공하였으며, “지시된 질문서(directed questionnaire, DVD reference 2)”는 첫 번째 감상 후 완성하도록 함.
- 실시간 질문서(real-time questionnaire, DVD reference 3)는 세 개의 독립된 테스트 동안 완성되었는데, 이것은 개별적인 감상세션으로 나타나며 결과적으로 총 세 번의 개별적인 작품 재생을 수반함.

Listening 1. 감상자에게 제목이나 프로그램 노트에 관한 정보를 제공하지 않고 작품을 재생

Listening 2. 동일한 작품을 다시 재생. 이번에는 작품의 제목을 제공하거나, 이것이 도움이 되지 않을 경우에는 작곡자 의도와 관계된 한 가지 측면을 제공.

Listening 3. 작품이 한 번 더 재생됨. 이번에는 감상자에게 작곡자의 프로그램 노트와 질문서의 답변이 제공됨.

이와 같은 3회의 감상은 그들이 관련된 더욱 질적인 데이터를 제공할 수 있다는 점에서 유용하며 다음과 같은 면들이 고려됨 :

- (a) 작품 감상 전, 어떠한 전후 문맥상의 데이터도 받지 않고도 감상자가 작품에 다가갈 수 있는 접근성의 정도
- (b) 오로지 작품의 내용만으로 의미를 만들어내기 위해 사용된 감상 전략들
- (c) 제목과 작품관련 정보가 감상자들을 도와주는 각본연출의 범위와 어떻게 이러한 문맥상의 요소가 감상경험을 제공할 수 있었는지에 관한 것.

- 각본연출(*dramaturgy*)은 연극용어로 작품의 맥락을 설명하거나 공연해석을 의미. 여기서 생각해 보아야 할 하나의 중요한 질문 : 새로운 전자음악에 직면할 경우, 어떠한 범위 안에서 제목과 각 작품의 각본연출이 감상자에게 “something to hold on to”를 제공하는가?

- 실시간 질문서는 개개의 질문들에 대하여 꼼꼼이 생각하지 못하도록 하여 그들의 즉각적인 반응을 얻어내기 위해, 감상자가 그들이 작품을 경험하는대로 기록 하도록 함

- 지시된 질문서(DVD reference 3)는 보다 집중적인 질문을 하고 감상자들이 그들의 처음의 기록을 확장할 수 있도록 유도함. 감상자들은 작품에 관한 어떠한 종류의 정확도 주어지기 전, 이 질문서를 첫 번째 감상(첫 번째 경험에 관한 중요한 정보만 제공됨) 직후 완성.

- 모든 세션의 결론에서, 그룹은 구두로 의견을 교환. 매 세션 이후 기록하였으며, 이러한 구두 논의는 매우 중요한 것으로 입증됨. 특별히 초보자 그룹에서는, 이러한 의논이 진행되는 동안 새로운 경험이 공유되었으며 몇 가지 견해들은 변경되었는데, 이는, 차례로 의도/반응 데이터에 추가됨.

3.3.3 수집된 데이터

테스트는 전자음악에 관한 경험이 없는 두 가지 타입의 그룹(N-E)을 대상으로 수행됨 : 음악인(N-E/N-M)이 아닌 그룹과 추가적인 학습에 의하여 음악과 음악 공학전공 학생들을 포함하는 그룹. 음악공학 학생들은 연주작품의 발전에 초점을 맞추기 보다는 음악공학에 사용되는 툴로의 접근을 위한 기본적인 요소에 관하여 더 많이 배우고 있었음. 이들 중 두 가지 테스트에 포함된 작품과 같은 것을 들어본 학생은 없었으며, 모두 대중음악에 종사하고 있었으며, 음악 산업에서 경력을 쌓고자 하는 성향을 보임.

- 음악인이 아닌 12명의 참가자는 20세에서 59세까지의 연령분포를 보였으며, 여성이 여덟이었고, 이들 참가자는 두 작품 모두에 관한 양식을 완성함. Leicester College의 10명의 남학생(N-E/1)은 대부분 16세에서 22세에 해당하는 구성원으로, 한 명만 58세에 해당하였고, 두 작품 모두에 관한 테스트에 응함. 이 카테고리에서 고등교육기관에 속하는 동일한 기관으로부터 추가된 5명의 남학생은 19세에서 23세에 해당하며, 이들은 Calon/Schreyer의 작품에 관한 테스트에 응하였고, 그 밖의 세 명의 여학생들(N-E/2)은 16세에 해당하며 Smally의 작품을 감상.

- 또 다른 Hinckley college의 9명의 학생들도 테스트에 응하였으며, 작품 Valley Flow의 테스트가 끝나기 전까지 구두로 의견을 나누었고, 테스트가 끝난 후 분위기를 전환하도록 함. 추가 세션에 해당하는 Calon/Schreyer의 질문에서도 동일한 표현수단을 이용하여 같은 방식으로 진행.

- 경험자 그룹(Exp)은 Leicester(영국 중부도시)의 De Montfort Univ.의 학부 최고학년 13명으로 구성. 12명이 남학생으로 대부분 21세에서 23세까지의 분포를 보였으며, 27세와 31세의 학생이 각각 한 명씩 포함됨. 이들 학생들은 음악 공학을 공부하였으며 대부분 대중음악적 배경을 가지고 있으나, 마지막 학년에 와서 많은 학생들의 취향은 더욱 전자적인 것을 향하게 됨. N-E와 Exp 그룹의 차이점은 예술과 대중음악 카테고리 안에 있는 전자음악이라는 것에 놓여 있으며, 이는 Exp의 학습코스에 없어서는 안 될 부분을 형성.

- 마지막으로, 많은 경험을 소유한 그룹(HExp)은 Birmingham Univ.에서 전자음악을 전공하는 작곡가로 4명의 대학원생으로 구성되었다. 29세의 학생 1명이 있고 나머지는 나이를 밝히지 않았음. 이 그룹에서 한 명만이 여성이었으며, 이 여성은 Valley Flow를 처음 듣는 동안 작품의 작곡가를 기억해내어, 작은 예외가 데이터로 고려됨. 성별 또는 나이 간에 관찰된 패턴은 없었으며, 비

음악인 그룹을 제외하고는, 젊은 참가자들에 비하여 나이가 많은 참가자일수록 새로운 시도를 위해 마음을 열지 않는 것으로 입증됨.

3.3.4 *Prochaine Station* - Christian Calon, Claude Schryer

Prochaine Station(Next station)은 3분정도의 길이로, 이 작품은 음악적 파노라마(soundscape)라는 말로 대표할 수 있으며, 캐나다를 배경으로 함.

3.3.4.1 작품

도시에 관한 작품으로 이벤트의 밀도 높은 구성으로 도시의 주변 환경을 반영. 작품에서의 다음 정거장(next station)은 항상 동일한 것. 장면들은 서로 엮이며 음경의 레코딩이 음경의 작곡으로 변화해 가는 작품. 잠재된 수많은 청중을 접근하게 하고자 하는 의도를 가지고 만들어진 작품(Claude Schryer).

3.3.4.2 작곡자의 의도

CD에 소개된 간략한 내용에 의하면 이 작품은 Montreal Piece라 할 수 있음. 두 명의 작곡자는 독립적으로 설문에 응하였으며, 주어진 19개의 문항은 이 작품에 적합하지 않아 가장 적합한 답으로 제한하여 설문답변에 관한 요약본을 구성.

3.3.4.3 감상자의 체험

- *Prochaine Station*은 모든 사운드들이 레코딩 된 것이어서 대부분의 감상자들이 가까이 다가갈 수 있는 작품에 속함. 레코딩된 사운드의 사용이 작곡에 있어 좋은 평가를 받기 위한 필수 요소는 아님 : soundscape를 음악으로 보는가에 관한 견해의 차이도 있을 수 있음.
- 대부분의 감상자들은 일상의 소리와 연관된 것을 연상하였고, N-E/N-M에 속한 어떤 실험자는 전혀 음악적이지 않다고 느꼈다. 이 경우엔 사운드의 조직이 쉽게 음악적인 접근으로 이어지지 않은 경우에 해당. 이 그룹에서는 토의를 통해 관점이 옮겨지는 현상을 보임. 한 사람을 제외하고는 대부분 사운드의 소재로부터 매력을 발견.
- 대부분의 감상자들은 반복되는 감상이 사운드와 친숙해 질 수 있도록 하였고, 이들이 어떻게 조직화되는지 알게 되면서 집중할 수 있도록 만들어 작품의 이해도를 증진시켰다고 언급. N-E/N-M 그룹의 테스트는 개별적으로 혹은 작은 그룹으로 이루어져 토의에 관한 데이터가 없었음.
- N-E 그룹은 매우 비슷한 패턴을 보였는데, 대부분 나이가 많지 않고 첫 번째 감상 후 정확히 이 작품이 무엇에 관한 것인가에 대해 많이 토의되지 못했

기 때문. 여행경험이 비교적 적었기 때문일 것이나, 언어적인 부분을 인식하여 대부분 여행에 관련된 것임에 합의를 보임. 이 그룹의 대부분은 대중음악적인 성향에 의거하여 결과를 표출함. 예를 들어, 클라이막스, 멜로디, 리듬의 면이 부족하다는 의견을 표출.

- 작품에 사용된 언어는 대부분 불어로 이루어져 작품의 배경공간에 대한 착각을 불러일으키기도 하였으며, 감상자의 배경에 따라 다른 나라의 언어로 착각을 일으키기도 함. 사용된 언어는 작품의 배경이 되는 공간의 단서가 되었다는 점에서 일치되며, 대부분 시청각적인 상상을 배경으로 이 작품을 시청각적으로 이해하고자 함. 반복청취와 토의를 통해 그들이 처음 들었던 것에 비해 작품에 매력이 있다고 느낌.
- Exp 그룹은 soundscape composition과 같은 적절한 용어를 사용하여 전자음악에 관한 많은 지식을 반영하였다. 이들은 스테레오 환경을 매력적으로 이용한 작품의 기술적인 면에 대하여 관심을 보였다. 어떤 이들은 콘서트 환경이라는 관점에서 이 작품을 비평하기도 하고, “hi-fi piece”라 부르기도 함. 자주 등장하는 배경 소음에 관한 지적도 있음.

3.3.4.4 통계 해석

9. 작품이 감상자를 지속적으로 감상하도록 만들었는가, 아니면 지루했는가? 그 이유는?
10. 지금 들은 것과 유사한 타입의 음악을 향후 또 선택하여 듣고 싶은 생각이 있는가? (Yes와 No의 경우 모두 이유를 서술하시오.)
11. 이러한 타입의 작품이 수록된 CD를 구매할 의사가 있는가? (Yes와 No의 경우 모두 이유를 서술하시오.)
12. 이러한 타입의 작품들이 연주될 콘서트에 참가할 의사가 있는가? (Yes와 No의 경우 모두 이유를 서술하시오.)

* 위의 설문에 관한 통계 : p.41의 Table.3.2

3.3.5 Valley Flow - Denis Smalley

Prochaine Station이 soundscape 레코딩이라는 점을 주로 연상시켰던 것에 반하여, Valley Flow는 17분 길이의 작품으로 작품의 여러 측면이 부각됨.

3.4. 결론 및 프로젝트의 진행방향

- 프로젝트의 첫 단계는 “something to hold onto factor”에 관한 연구
결론>
 1. 작가의 의도 정보라 할 수 있는 각본연출이 고려되어야 한다는 점.
 2. 음악분석이 작곡자와 감상자(감상자가 숙련된 음악인인가의 여부에 상관 없이)의 두 가지 측면에서 이루어져야 한다는 점.
 3. 감상자가 느끼는 전자음악으로의 친밀도는 상상했던 것 보다 훨씬 높은 가능성을 가지고 있다는 점.

- 향후 연구과제
 1. 데이터 수집의 양을 증가시키고, 통계를 확장시킴. 이와 병행하여 작곡가와 함께 연구를 진행함으로써 프로젝트 결과가 이후 작곡가의 작품에 어떠한 영향을 미치는가도 연구.
 2. 하나 혹은 그 이상의 소프트웨어를 개발하는 프로젝트 진행. 이는 새로운 사용자 혹은 경험이 없는 사용자가 다룰 수 있는 국제적으로 통용되는 디지털 사운드 조합 툴을 제공하기 위한 것. 프로젝트를 진행하고 있는 연구그룹은 지구상의 문화발전을 위한 새로운 디지털 미디어 자원을 공동으로 관리하기 위한 UNESCO의 Digi-arts 프로젝트에 관계됨.
 3. 소리의 예술이 대중음악과 예술음악의 경계를 넘나들고 있을 뿐 아니라, 그 자체로 다양한 예술의 한 형태로서 그 정체성을 인정받을 수 있는가에 관한 문제제기. 현재 받아들여지고 있는 음악의 분류 시스템이 전자음악이라는 장르에도 적합하다고 볼 수 있는지의 여부 및 전자음악의 패러다임 존재여부에 관한 문제 연구.