

학술대회 보고:

〈소리와 청취의 정치학 V: 소리와 환경〉

백은실(한양대학교, Teaching Fellow 강사)

우리가 일상에서 듣는 소리는 정제된 ‘음악’ 외에도 무수히 많은 형태로 존재한다. 그 소리는 우리가 인위적으로 만든 음악보다도 인간에게 더욱 많은 영향을 끼치고 있을지도 모른다. 한양대학교 음악연구소는 이와 같은 소리에 대한 성찰에서 시작하여 ‘음악 예술’에서 ‘소리’로 연구의 범위를 넓혔고, 현재 ‘소리 연구’를 진행하고 있다. 이 연구소는 약 5년 전 소리 연구에 본격적으로 착수한 뒤 매년 이들의 연구를 발표하고 또 관심 있는 이들을 모아 학회를 개최해 왔다. 그 다섯 번째 학회였던 “소리와 청취의 정치학 V”이 2024년 4월 27일 한양대학교에서 한양대학교 음악연구소와 한국서양음악학회의 공동 주관으로 개최되었다. 특히 이번에는 “소리와 환경”이라는 주제로, 일상에 밀접하게 연관된 소리 환경에 대해 다방면으로 살펴볼 수 있는 자리를 마련하였다. 한양대학교 음악연구소장 정경영의 개회사에서 “우리가 경험하는 방식을 또 다른 방식으로 경험하는” 연구자들이 모인 자리라고 한 것처럼, 이 학회는 음악학자를 비롯해 작곡가, 학생 혹은 현장에서 활동하는 아티스트까지 음악을 다방면으로 경험하는 이들이 함께 모였다.

두 세션으로 구성된 이날 학회는, 1부에서 매체, 감각, 생태적 환경이 특정 작곡가의 작품이나 기존의 음악학에 대한 생각을 어떻게 바꾸었는지에 대한 연구가 세 편 발표되었다. 이어진 2부에서는 온라인상의 음악 환경에 주목한 연구 세 편이 발표되었는데, 세부적으로는 콘텐츠 자체에서 비롯해 온라인 음악 플랫폼, 그리고 사용자의 경험을 측정하는 것으로 구성되었다.

1부 첫 번째 발표를 맡은 음악학자 박수인은 “20세기 음악의 시간성과 매체: 슈톡하우젠의 경우”라는 제목으로 카를하인츠 슈톡하우젠(Karlheinz Stockhausen, 1928-2007)이 가졌던 형식, 시간에 대한 독특한 인식과 이것을 매체와 연결한 연구를 소개하였다. 발표자는 슈톡하우젠이 음악의 기본 요소들 예컨대 음가, 음색, 리듬 등을 ‘시간’의 차원에서 새롭게 인식하는 데에 주목하였다. 발표자

에 따르면 슈톡하우젠이 베베른, 드뷔시, 메시앙으로부터 시간과 지향성이 배제된 구조를 습득하여 방향을 가지지 않은 ‘완전히 순수한’ 것을 추구하게 되었고, 그 결과 중립적인 ‘점’을 음악의 기본 요소로 취급하기에 이르렀다. ‘점’으로부터 시작한 음악은 슈톡하우젠이 실험한 여러 가지 형식들, 점묘 형식, 그룹 형식, 가변적 형식, 다면적 형식, 통계적 형식, 순간 형식 등을 끌어내게 된다. 그리고 이것은 발표자가 슈톡하우젠의 음악 형식을 기존의 음악처럼 시간에 따라 흘러가는 과정이 아닌 구조를 가지고 건축하는 시각적 형식으로 인식하는 데에 중요한 실마리를 제공했다. 즉 작품을 형태학적 측면으로 파악할 수 있게 된 것이다. 또한 발표자는 슈톡하우젠의 독특한 시간관이 작용한 데에는 달라진 매체 환경의 영향이 있음을 주목했다. 20세기에 등장한 기술 매체, 전자음악 매체와 구체음악 매체, 그리고 송출 매체는 슈톡하우젠이 가졌던 새로운 시간적 사고를 실현할 수 있게 한 수단이었다.

두 번째로 작곡가이자 음악학자인 도하나의 “소리, 그 울림의 힘: 지아친토 셸시”가 발표되었다. 도 하나는 소리가 인간의 신체적, 정신적 치유를 가능하게 하는지를 이탈리아 작곡가 지아친토 셸시(Giacinto Scelci, 1905-1988)의 사례를 중심으로 연구하였다. 발표자는 작곡가의 사례를 보여주기 앞서 확장된 소리 감각을 소개하였다. 발표자에 따르면 인간은 귀라는 신체 감각뿐 아니라 온몸을 감싸는 감각을 통해 진동을 경험할 수 있는데, 여기에는 태아의 청취, ASMR, 반복을 지향하는 것 등이 있다. 이러한 것을 소리 울림 청취라고 하며, 이것이 원시성, 초월적 존재, 종교적 색채, 영적 세계를 추구하면서도 청취자를 트랜스와 같은 일종의 변형된 의식으로 끌어낼 수 있다고 보았다. 이어 발표자는 작곡가 셸시가 가지고 있는 소리에 대한 관념을 소개했다. 셸시는 소리의 진동이 인간의 신체와 세포에 영향을 미치기에 인간의 육체와 정신은 소리를 통해 치유될 수 있다고 믿었으며, 심지어 자신을 “소리의 힘을 전달하는 메신저”로 취급하기까지 하였다. 이와 같은 셸시의 사고가 섬세한 소리를 가공하여 미세한 소리의 변화를 끊임없이 추구한다거나, 울림을 증폭시킴으로써 움직임 덩어리의 에너지를 그리는 식의 작곡법을 구축하도록 하였다. 뒤이어 소개된 셸시의 작품 《프라넴 II》(Pranam II, 1973)은 산스크리트어로 인도의 인사하는 몸짓을 의미하며 그가 영향받은 사상을 제목에서부터 직접적으로 보여주는 것이었다. 발표자는 셸시의 작품에 사용된 미분음, 트레몰로, 피치카토 등의 주법이 그가 음향 어법을 실험하였던 증거임을 밝혔다. 또한 셸시의 고유한 음향 세계가 청취에 있어서는 원시적 힘이 발휘되는 것으로 이어진다고 보았는데, 발표자는 이는 예술이 종교적 방식으로 실현되는 방식이라고 설명하였다.

1부 마지막 순서인 음악학자 강지영의 발표는 이전보다 조금 더 현대에 가깝고 트렌디한 예술적 대상에 대한 사례를 보여주었다. 발표자는 발표의 서두에서 그의 연구가 “환경에 대한 비판의 식이 ‘소리’의 예술적 차원인 사운드아트, 그리고 삶의 차원인 생태음악학과 어떻게 맞닿아 있는지

살피는 것”을 일차적 목표로 삼았고, 다음으로 “이들이 직면한 과제와 잠재적 가능성을 타진”하며 연구를 확장할 것이라고 밝혔다. 발표자는 생태음악학과 사운드아트 작품을 살펴보기 전에, 먼저 자연에 대한 ‘비판 이론’(critical theory)을 검토하고 여기에 영향을 받은 ‘생태학’(ecology)의 문제의식을 점검했다. 카를 마르크스(Karl Marx, 1818-1883)에 뿌리를 두고 있는 비판 이론은 인간을 둘러싼 자연을 ‘도구적 이성’으로 취급하며 벌어지는 지배적 사고에 문제를 제기한 사상이다. 또한 이들은 단순히 결과만을 기술하는 데에 그치지 않고 실천적인 방향으로 이끌었다. 발표자는 이 지점에서 인간을 비롯한 생물, 그리고 그 주변부를 구성하는 환경과의 복잡한 상호관계를 살피는 생태학적 사고와 연결된다고 말하며, 이로부터 파생된 ‘생태 음악학’과의 연관성으로 논의를 확장했다. 발표자에 따르면 생태음악학은 ‘환경 비평적’ 음악학으로 자연, 문화, 음악의 복합적 양태를 연구하는 분야로 규정된다. 다르게는 음악과 환경에 대한 비판적 연구라고 할 수 있는데, 이때 환경은 자연환경뿐 아니라 경제, 사회, 미학 등의 영역을 가리킨다. 또한 여기에서 비판은 자연을 하나의 완결된 구조적 체계로 인식하는 것이 아니라, 끊임없이 변모해 가는 역동적 과정으로 접근하는 것이 핵심임을 주목했다. 이어 발표자는 이러한 과정이 담긴 사운드아트 세 작품을 소개했다. 각각은 빙하가 녹는 소리, 산호초의 소리 등을 소재로 환경 문제를 내포하는 작품이었다. 결론에서 발표자는 예술가들이 현실의 생태적 이슈를 민감하게 포착해서 적극적으로 말하고 있는 메시지를 읽어내는 것이 생태 음악학의 주요 과제라고 언급하였고, 더 나아가 생태음악학 그 자체가 아니라 생태 음악학적 사고로의 전환이 필요하다고 주장하며 발표를 마무리하였다.

1부를 마무리하며 좌장 계획승은 앞서 발표된 세 개의 연구가 서로 다른 주제를 다루는 것 같지만, 이들이 다루었던 소재를 ‘어떤 대상으로 보는 것’에서 사회적, 문화적으로 ‘구상’되는 것으로 생각이 전환되었다는 점을 언급하며 발표를 종합했다.

2부는 좌장 권현석의 진행으로 세 편의 연구가 소개되었다. 첫 번째 순서로 전자음악과 뉴미디어 아티스트 박승순의 “일상 속의 오디오 사용자 경험(AUX) 연구: 종합적인 설문조사 연구”가 발표되었다. 발표자는 ‘오디오 사용자 경험(Audio UX) 리서치 랩¹⁾’ 프로젝트에서 진행한 일상에서 오디오 경험을 파악하는 설문조사를 소개하였다. 이 프로젝트를 추진한 배경은 미래 자율주행 자동차 안에서 사람들이 어떤 음악, 사운드, 비주얼 콘텐츠를 관람할 것인가를 논의하는 과정에서 비롯된 것이었다. 발표자는 그중에서도 ‘사운드’에 관심을 가지고 이를 ‘모빌리티’라는 개념에 접근하며 결과를 도출하려 한 의도를 밝혔다. 그리하여 생성된 첫 번째 설문은 ‘개인’의 오디오 환경을 조사하는 것인

1) 박승순의 약력에 따르면 ‘오디오 사용자 경험 리서치랩’은 현대자동차 오픈이노베이션 플랫폼 제로원(ZERO1NE) 지원을 받아 음악산업 평론가 차우진, 랩캐즘 팀과 함께 2023년 운영한 프로젝트이다.

데, 한 사람의 일상에서 상황, 공간, 목적에 따라 어떤 콘텐츠와 디바이스를 사용하는지를 설문했다. 그 결과로 상황에 있어서는 수면의 경우 가장 많은 청취가 이루어졌고, 이용 시간은 주로 4시간에서 10시간이며, 이들이 듣는 장르 또한 재즈, 클래식, ASMR과 같은 사운드스케이프로 추려질 수 있다고 소개하였다. 발표자는 이러한 설문 결과를 바탕으로 특정 상황과 변주들에 따라 사용자가 필요로 하는 것을 추측할 수 있다고 보았다. 또한 이 결과가 하드웨어 제작사를 비롯한 여러 기획자에게 새로운 통찰을 얻을 수 있는 기반을 마련해 줄 것이라 기대한다고 밝히며 발표를 마쳤다.

2부 두 번째 순서로 음악학자 정이은의 “비관적 음악 플랫폼 연구의 의제들: 스포티파이를 중심으로”가 발표되었다. 발표자는 최근 부상한 음악 스트리밍 서비스 중 ‘스포티파이’(Spotify)를 중심으로 오늘날의 음악 플랫폼 시스템 속에서 일어난 새로운 방식의 음악 행위를 소개하고 이로써 달라진 음악 구성 및 음악 문화에 대해 비관적으로 검토하였다. 발표의 서두에서 스포티파이를 연구 대상으로 택한 이유로 플랫폼화(platformization), 플랫폼 효과(platform effect)²⁾를 들었다. 발표자는 스포티파이 사용자 수가 증가함에 따라 인간과 인간, 인간과 기계 기술 사이의 상호작용이 증가하며 청취 유형이 독특하게 구성됨을 언급했다. 그러나 발표자는 니콜라스 쿡(Nicholas Cook, 1950-2017)이 “기술이 모든 것을 결정하는 것은 아니”라고 말했듯이, 기술이 단순히 인간의 행동을 결정한다는 것은 아니라고 말했다. 그보다는 새로운 디지털 환경이 새로운 단계를 만들고 기존의 단계를 변화시키는 것에 주목했다. 발표자는 스포티파이에서 가장 주목할 만한 서비스로 ‘큐레이팅’을 소개한다. 스포티파이는 방대한 양의 음악이 서비스되는 환경 가운데, 큐레이팅 서비스를 이용하여 추천 리스트를 들려주는 ‘린백 방식’(lean back, 스트리밍 서비스가 골라준 음악들에 기대어서 음악을 듣는 방식)을 사용자들에게 제공한다. 뒤이어 발표자는 이 발표의 핵심인 스포티파이의 환경 속에 구성된 새로운 방식의 음악 행위, 즉 플랫폼화가 낳을 수 있는 우려를 소개했다. 플레이리스트에 오르기 위해 최적화된 음악 구성으로 변화하는 것, 인간 큐레이터와 플레이리스트를 자동으로 생성하는 AI가 공존하는 것부터 AI가 작곡하는 음악의 권리는 누가 소유하게 되는지, 그리고 개인의 취향 정보가 자동으로 수집되어 “블랙박스”와 같은 메타포를 형성하는 점은 스포티파이에서 제기될 수 있는 문제들이었다. 또한 발표자는 스트리밍 플랫폼이 음악을 일종의 뮤직(Muzak)처럼 만들고 있으며, 이러한 변화는 기능주의와 절대주의의 오래된 논쟁과 유사하다고 말했다. 발표를 마치며 스포티파이에서 시작한 논의가 디지털 환경 속에서 만들어진 새로운 관계와 그로부터 자생한 권력을 인식하는 새로운 학술적 평가의 대상이 되고 있다고 말했다.

2) 디지털 플랫폼이 인프라적으로 확장되면서 웹과 앱의 생태계에 침투하여 문화 산업의 운영에 근본적인 영향을 미치는 현상.

2부 마지막 순서로 음악학자 김경화의 연구 “일상적 소리 환경 구성과 자기 관리 기술로서 듣기: 온라인 사운드 콘텐츠를 중심으로”가 발표되었다. 발표자는 최근 디지털 미디어 플랫폼에서 광범위하게 확산하고 있는 사운드 베이스 오디오 비주얼 콘텐츠(줄여서 사운드 콘텐츠)의 듣기 방식에 주목했다. 그 예시로 유튜브상에 업로드된, ‘빛소리를 들려주는 사운드 콘텐츠’, ‘강원도 정선 계곡 소리 채집 콘텐츠’, ‘싱잉볼을 사용한 사운드 힐링 콘텐츠’ 등이 소개되었다. 발표자는 이 콘텐츠들이 서로 다른 성격, 청취의 지향점이 다르다고 할지라도 이들이 청취하는 목적은 크게 달라 보이지 않는다는 점에 특히 관심을 가졌다. 이어 “이들이 정말로 듣는 것은 무엇인가”라는 질문을 던졌다. 발표자는 이와 같은 의문을 해결하기 위해 하굿(Mack Hagood)의 소리에 대한 관념을 소개했다. 하굿은 현대에 개발된 청취 도구는 청취자가 더욱 능동적으로 일상의 소리 환경을 제어하고 구성할 수 있게 해주었다고 보았으며 이를 ‘매개된 자기 통제’(mediated self control)라고 명명하였다. 발표자는 이러한 청취가 의식의 차원에서 인식되는 것이라기보다는 신체적, 심리적, 감각적 반응을 불러일으키는 어떠한 상태에 놓이는 것으로 보고, 이를 ‘정동적 상태’(affective state)로 해석하였다. 뒤이어 개인의 일상에서 음악을 청취할 때 각기 다른 상황과 시간에 필요한 음악을 적절히 프로그래밍하고 있다는 사실을 말하며, 일상 속 음악 경험도 크게 다르지 않다고 보았다. 즉 사운드 콘텐츠 듣기를 두고 촉발된 질문은 일상 속의 음악과 소리를 듣는 방식인 ‘자기 관리 기술로서의 듣기’를 통해 확장되었음을 밝히며, 티아 데노라(Tia DeNora)가 말한 것처럼 “음악이 무엇을 의미하는가가 아니라 음악이 무엇을 하는가?”로 생각을 전환하며 발표를 마쳤다.

대략 3시간에 걸쳐 진행된 학회는 “소리와 환경”에 대한 이해를 넓힌 가치 있는 시간이었다. ‘시간’이라는 키워드로 슈톡하우젠의 작품을 새롭게 해석하는 기반을 마련해준 박수인의 연구는 우리가 쉽게 간과할 수 있는 동시대의 매체 환경 변화를 다시금 주목하게 해주었다. 도하나의 연구는 우리가 이론적, 음향적 측면을 중심으로 작곡가의 음악어법을 파악하려는 기존의 연구 방식에서 작곡가 개인의 감각적 소리 환경으로 새롭게 전환하는 시도를 보였다는 점에서 의의가 있다. 환경 문제를 직접적으로 다루는 강지영의 연구에서는 기존의 작품을 대상으로 보는 근대적인 사고를 성찰하게 해주는 새로운 깨달음도 건네주었다. 박승순과 정이은의 연구는 동시대 사람들의 일상 속에서 청취 경향을 파악할 수 있는 실질적인 자료들을 제공하고 여기서 일어날 수 있는 문제를 제기함으로써, 음악 아티스트와 음악학자들에게 다양한 연구 거리를 제공했다. 마지막으로 김경화의 연구는 새로운 형태의 사운드 콘텐츠를 소개함으로써 음악의 범위를 사운드로 확장했다. 또한, 이러한 콘텐츠를 청취하는 방식이 이전과 다르지 않다는 점을 밝혀냄으로써 우리가 일상의 소리를 더 주의 깊게 듣게 하는 기반을 마련했다.

한국서양음악학회장 송무경은 폐회사에서 이날의 학술대회가 새로운 소리 환경을 이해하고 받아들이는 새로운 음악학의 중심을 만드는 시간이었다고 평가하며 학회를 마무리하였다. 그의 말과 같이 이날 발표된 여섯 편의 연구와 열띤 논의는 우리를 둘러싼 소리 환경을 재고할 수 있게 해주었고, 참석한 여러 분야의 사람들을 소리 연구의 폭넓고 깊은 연구의 장으로 초대해 주었다.