

Murray Schafer의 사운드스케이프 개념을 바탕으로 한 무용작품 <RE:discovery>의 창작과정 연구

A Study on the Creation Process of Dance <RE:discovery> based on the Concept of Murray Schafer's Soundscape

라세영, 최상철
중앙대학교

Se-Young Ra(seyoungra@gmail.com), Sang-Cheul Choe(scchoe@cau.ac.kr)

요약

본 연구는 머레이 쉐이퍼(Murray Schafer)의 사운드스케이프(Soundscape) 개념을 통해 소리의 구분, 지각, 요소의 이해를 바탕으로 일상생활 속의 소음과 비음악적인 소리를 활용한 무용작품 <RE:discovery>의 창작과정과 이에 대한 음악적인 효과 및 새로운 안무 유형의 가치를 탐구하는 것을 연구의 목적으로 두었다. 실기기반연구(Practice-based Research)의 방법론적 연구에 따라 실기, 이론, 평가의 단계를 몸적 자료(Somatic Data)로 축적하였으며, 『공간디자인과 조형연습』(2003)의 일부분을 기반으로 형상화 방법, 움직임 형식, 공간화 방식으로 제시하여 분석의 근거를 마련하였다. 그 결과 창작과정에서 사운드스케이프, 즉 일상생활 속의 소리에 대한 음악적 효과 및 새로운 움직임 창작방법을 발견해낼 수 있었으며, 소리 역시 작품의 전반적인 분위기, 움직임의 의미, 작품의 주제를 효과적으로 전달할 수 있는 가능성을 탐구하였다. 아울러 사운드스케이프라는 개념을 바탕으로 연구되어 나타난 소리에 대한 잠재적 가능성은 무용작품의 또 다른 창작환경을 만들어갈 수 있을 것이라 기대한다.

■ 중심어 : | 사운드스케이프 | 실기기반연구 | 무용작품 | 창작과정 |

Abstract

This study is subjected to two linked research. First is the creation process of dance work <RE:discovery> applying noise and non-musical sounds in our daily life based on understanding the classification, perception, and factor of the sound, through Murray Schafer's concept of 'soundscape'. Second is to find the value of new type of choreography and musical effect of creation process of the dance work <RE:discovery>. According to methodological research of practice-based research, three stages which is practice, theory and evaluation were accumulated as somatic data, And the analysis was provided a basis by presenting in a figuration, form of the movement and method of specialization with reference to the paper 『space design and forming practice』(2003). As a result, the creation process was able to discover the musical effect of the sound in daily life and new method of choreography, and also find the possibilities that sound could convey the theme of the dance work, the meaning of the movement and the overall atmosphere of the work to audience. In addition, It is expected that will have been made another new creation environment by potential that music has based on concept 'soundscape'.

■ keyword : | Soundscape | Practice-based Research | Performance | Creation Process |

* 이 논문은 2019년도 중앙대학교 중앙예술장학금 지원에 의하여 작성되었음.

접수일자 : 2021년 04월 07일
수정일자 : 2021년 05월 04일

심사완료일 : 2021년 05월 25일
교신저자 : 최상철, e-mail : scchoe@cau.ac.kr

I. 서론

1. 연구목적

무용에서 음악, 소리 등과 같은 청각적인 요소는 움직임, 무대, 조명 등과 같은 시각적인 요소들과 더불어 중요한 역할을 한다. 기본적으로 음악을 포함한 무용수들의 호흡, 움직임 때의 소리 등의 청각적 요소는 시각적 요소와 함께 작품의 흐름을 주도하고, 이 외에도 관객들의 소리와 호흡 역시 현장의 생동감을 전달하는 역할로 작용한다.

특히 음악 외의 소리는 19세기까지만 하더라도 '소음'으로 간주되어 배제되어왔지만, 19세기에서 20세기로 전환되는 시기와 20세기 중반의 포스트모더니즘(Post-modernism)에 이르러 그 인식이 변화하였다. 이 시기의 예술가들은 전통적인 예술에 대한 인식과 그 가치를 부정하고 새로운 예술의 개념을 추구하고자 하였는데, 이러한 새로운 패러다임의 등장은 공연예술, 음악, 회화, 문학 등의 예술분야에서 새롭고 실험적인 시도로 이어졌다.

1913년 미래주의 작곡가 루이지 루솔로(Luigi Russolo)에 의한 '소음예술' 선언을 시작으로 피에르 셰페르(Pierre Schaeffer)의 구체음악, 칼하인츠 슈톡하우젠(Karlheinz Stockhausen) 등이 점차적으로 비음악적 요소를 활용하기 시작하였다. 이러한 시도들은 1960년대 이후 존 케이지(John Cage)의 영향으로 포스트모더니스트 예술가들에게 소음을 포함한 모든 소리는 음의 소재가 될 수 있는 계기가 되었다.

비슷한 시기의 1969년에 머레이 쉐이퍼(Murray Schafer)는 소음에 대한 관점을 더욱 확장시킨 음악적 개념의 신조어로 사운드스케이프(Soundscape) 개념을 도입하였다. 본래 소음이란 '불규칙하게 뒤섞여 불쾌하고 시끄러운 소리'와 같이 부정적인 단어로 인식되고 있었으나, 쉐이퍼는 소음에 대하여 "우리들이 소홀히 하게 된 소리"[1]라고 하며, 현대인의 듣는 행위와 방법에 대해 일상생활 속 사운드스케이프를 음악적 감상과 같은 태도로 보다 주의 깊게 들어볼 것을 강조하였다.

이렇듯 소음은 시대의 변화와 더불어 그 의미가 변화하고 확장되었다. 기존의 음악과 함께 소음을 포함한 소리를 적극적으로 활용하고 있는 현 시대에 소음에 대

하여 새로운 관점으로 논의해볼 필요가 있다. 그러므로 본 연구에서는 머레이 쉐이퍼의 사상 및 그의 이론을 바탕으로 한 사운드스케이프를 통하여 일상생활에서 소음으로 인식되고 있는 다양한 소리, 비음악적인 소리를 토대로 작품 <RE:discovery>의 창작과정 연구를 연구의 중심과제로 삼는다. 더불어 실기기반연구(PBR: Practice-based Research) 방법에 따라 연구를 설계하였으며, 작품에 관련한 이론과 함께 연습의 과정에서 몸적 자료(Somatic Data)를 축적하여 제작 과정, 분석 등에 반영하였다.

본 연구의 목적은 우리 주변에서 들을 수 있는 소음의 예술적 면모를 재고하여 무용작품에서 소음에 대한 음악적인 효과와 이에 대한 안무적 가능성을 탐구한다. 또한 일상생활의 소음이 가진 현 시대의 상징성과 다중적 의미의 해석을 통해 움직임을 발견하고, 일상적 소리들을 무대 공간에 재배열함으로써 시각 및 청각적으로 새로운 안무 유형의 가치를 발견하기로 한다.

2. 연구방법

본 연구는 실기기반연구의 방법론적 연구를 통하여 연구자가 제작한 무용작품 <RE:discovery>의 전체적인 실기, 이론, 평가의 단계를 몸적 자료를 바탕으로 서술하였다. 연구의 모든 단계는 연구 결과인 작품 <RE:discovery>를 참조하여 분석하였으며, 선행연구의 결과를 바탕으로 한 객관적인 자료와 연구자의 몸적 자료인 주관적인 자료가 결합되어 있다.

첫 번째, 이론 단계에서는 이론적 배경 및 창작기반으로 이는 실기기반연구, 소음과 예술, 머레이 쉐이퍼의 사운드스케이프에 관한 정의, 구분, 지각, 요소 등을 살펴보고 있으며, 이와 같은 자료의 기술을 통하여 차후 창작의 단계에서 안무 메소드(Method)로 활용하고자 하였다.

두 번째, 실기 단계에서는 앞선 구상 단계에서 얻어진 아이디어를 바탕으로 작품을 제작하는 단계이다. 이 단계에서 이론과 방법을 실제적으로 적용해봄으로써 작품을 제작하는 과정에서 발생하는 새로운 의문, 문제들을 적극적으로 수정 및 반영함으로써 작품을 보완할 수 있었다. 특히 연습의 전 과정에 대한 안무노트, 자료, 피드백 등 몸적 자료를 기록화하여 이를 축적하고 수집

하며, 선행연구의 결과와 목적 자료의 지속적인 상호작용이 이루어질 수 있도록 하였다.

세 번째, 평가 단계는 작품을 연구자 스스로 객관적으로 살펴보기 위하여 결과물과 관련한 지식에 대한 체계적인 분석이 이루어졌다. 분석방법은 조형의 기초 중 '착상과 전개', '형태의 요소', '구성방식'[2]의 아이디어를 정착시켜가는 과정, 형태와 방법, 구성방식 및 유형을 기초로 수정, 사운드스케이프와 관련한 내용을 보완하여 설계하였다. 본고에서는 각각 형상화 방법, 움직임 형식, 공간화 방식, 사운드스케이프로 제시하여 종합적인 고찰과 함께 결과를 도출하였다.

II. 이론적 배경

1. 실기기반연구

실기기반연구는 여타 공식화된 연구와 같이 연구 문제, 방법 및 결과를 정의하고, 아이디어와 과정을 구체화하여 예술적 요소를 생산한다[3]. 특히 아이디어를 구상하여 실제 결과물을 만드는 것이 핵심이며, 연구의 모든 과정, 즉 제작, 반영 및 평가에서 얻은 통찰력은 그 자체로 직접적인 피드백이 될 수 있다. 이러한 연구는 작품을 구성하는 과정을 통해 아이디어를 탐구하는 기초가 될 수 있다.

실기기반연구의 근본적인 개념은 제 2차 세계대전과 그 이후까지 이어지는 시기에서 찾아볼 수 있다. 이 시기는 새로운 학습과 경험 이론이 등장하던 시기로 존 듀이(John Dewey)의 경험을 통한 성장과 사고의 탐구, 쿠르트 레빈(Kurt Lewin)의 '실행연구(Action Research)', 도널드 쇤(Donald Schön)과 크리스 아그리스(Chris Argyris)의 '조직 학습(Organizational Learning)'과 '성찰적 실천(Reflective Practice)'으로 거슬러 올라갈 수 있다. 특히 '성찰적 실천'은 실기기반 연구 방법론 개발에 있어 중요한 것으로 입증되었으며, 방법론적 기초에도 상당한 영향을 미쳤다[4].

여기에서 성찰적 실천은 자신의 행동에 대해 반성하고 그 결과로 다르게 행동하는 방법을 배우는 과정이며, 출발점은 연구자의 살아있는 경험이라고 할 수 있다. 이러한 개념은 실기기반연구 과정에서 피드백으로

활용되고 반영될 수 있으며, 이는 곧 결과물의 보완으로 이어질 수 있다.

1980년대 이후, 영국의 폴리테크닉스(Polytechnics)에서 최초로 문서화된 논문 이외의 자료 제출을 포함한 논문이 등장하였다. 박사학위 제출에 작품을 포함시킬 수 있었던 기준은 예술 및 인문 연구 위원회(Arts and Humanities Research Council: AHRC)의 현행 지침에서 정립되었다. 이 정의에 따르면 연구과정의 필수적인 부분으로서 창의적 결과물을 창작 및 실험할 수 있다고 기술하고 있다. 또한 결과물에 대한 연구 과정의 문서화, 평가를 나타내는 분석 및 설명이 요구된다[5].

더불어 실기기반연구에서는 실기, 이론, 평가의 세 가지 요소가 있다. 실기는 작품의 구성으로 연구의 수행 및 창작에 관한 것, 이론은 개인의 작품과 관련이 있다고 여겨지는 지식의 영역을 조사, 비평, 적용 등에 관한 것, 평가는 예술작품에 대한 관객의 폭넓은 이해와 작품에 대한 반성을 촉진하기 위해 연구자들이 정의하는 것으로 직접적인 관찰, 모니터링, 기록, 분석 및 반성을 포함할 수 있다.

또한 실기기반연구에 포함된 작업 과정, 자료, 시스템 및 기타 문서에 대한 새로운 형태의 보관이 필요하다고 주장하며, 최종 제출에는 전시, 공연 또는 기타 창작 작업에 대한 일부 영구적인 기록(비디오, 사진, 안무 표기법, 도표 표현 등)이 수반되어야 한다고 하였다[6].

이러한 기록과 관련하여 무용 작품 과정에 대한 목적 자료가 필수적으로 포함되어야 한다고 사료된다. 연구자가 작품을 구성하는 연습 과정에서 연계된 아이디어, 느낌, 생각 등을 구체적으로 기록한 목적 자료는 실기, 이론, 평가의 요소들과 서로 상호작용하며 보완적인 관계를 형성할 수 있다. 또한 이 과정에서 진행 중인 창작과정에 영향을 미치고 연속적인 변화의 과정을 거치게 된다. 앞선 세 가지 요소를 본 연구에 대비해본다면 실기에서의 주요 결과는 작품으로, 이론에서 주요 결과는 기준으로써 설계, 구성이 포함되며, 평가는 분석 및 결과로 활용될 수 있을 것이다.

2. 소음과 예술

현대 문명과 기계화에 대한 찬양을 기반으로 나타난

‘소음예술’에서 루이지 루솔로는 “소음도 악음처럼 음악적으로 사용할 수 있다”고 주장하였다[7]. 그는 제철소, 지하철, 비행기 소음 등을 적극적으로 도입하고, 자연의 소리, 기차, 폭탄 등의 일상의 소리를 재현할 수 있는 인토나루모리(Intonarumori)라는 소음 기계를 제작하여 작곡 및 연주 활동을 했다. 이는 대중적인 관심이나 하나의 장르로 인정받지는 못 하였지만, 다다(Dada) 운동의 기반이 되었으며, 20세기 중반에 피에르 셰페르에 의해 구체음악으로 계승되어 슈톡하우젠 등의 전자음악이 나타나게 된 점은 음악사에서 중요한 의미를 지닌다고 할 수 있다.

또한 세계적인 석학으로 알려진 프랑스의 자크 아탈리(Jacques Attali)는 “소음도 결국에는 새 질서가 될 것이며, 이 새로운 질서는 고정된 것이 아니라 항상 변화하는 역동적인 것이다”라고 언급하며, 이러한 소음 또한 언젠가는 또 다른 소음의 도전을 받게 될 것[8]이라고 소음에 관한 명료한 의견을 제시하였다.

기존의 부정적이었던 소음에 대한 음악적 효과 등 긍정적인 측면으로 인식이 변화하기 시작하며, 소음과 일상의 소리를 음악의 새로운 소재로 더욱 적극적으로 도입한 인물은 존 케이지이다. 대표작인 〈4' 33'〉(1952)는 어떠한 음악적인 내용이 들어있지 않고 작곡가와 관객의 개념이 사라진 작품이다. 이 작품에서는 4분 33초 동안 침묵과 여백, 그리고 소음만이 존재한다. 특히 관객들이 듣게 되는 것은 공연장 내부의 웅성거림과 바깥에서 들려오는 환경음이다. 이 작품은 기존의 서양 음악의 전통적 정의인 “음악에서 음을 이용하여 사람의 감정과 사상을 전달하는 시간적 예술”에서 상당히 벗어난 것으로 논란의 대상이 되기도 하였으나, 음악 자체를 예술의 틀에서 일상생활의 환경으로 확장하였다는 것에 의의를 둘 수 있다.

무용에서도 존 케이지의 영향으로 안무가 머스 커닝햄(Merce Cunningham)이 일상생활에서 접할 수 있는 소음을 무용에 접목하여 다양한 실험적인 작업들을 진행하였다. 이 외에도 에릭 사티(Erik Satie)는 발레 작품 〈Parade〉(1917)에서 경적, 타자기, 권총 등의 산업적인 물품을 악기로 하여 작곡한 바 있다.

이처럼 음의 새로운 소재로 부각된 ‘소음’은 음악에서 뿐만 아니라, 무용, 미술, 문학 등의 다른 장르에서도 새

로운 형태로 발전하고 있다. 특히 음악과 같은 청각적 요소가 작품의 큰 비중을 차지하고 있는 무용에서는 비음악적인 소리에 대한 기능과 가치, 나아가 본질까지 살펴봐야 할 것이라고 사료된다.

3. 머레이 쉐이퍼

작곡가 머레이 쉐이퍼는 1960년대 이후 활발히 활동하며, 현대 음악 수법을 폭넓게 도입한 인물이다. 그는 작곡을 포함하여 실험적인 음악 교육, 환경 문제 등을 다루었을 뿐만 아니라 소설, 그래픽 디자인, 출판, 음향 조각 제작, 음향 이론 등에 이르기까지 다방면으로 활동하여 ‘현대의 르네상스인’으로 불린다[9].

이렇게 쉐이퍼가 다양하고 폭넓게 활동했던 이유에 대하여 크게 세 가지의 시대적 요인을 찾아볼 수 있다. 첫 번째, 생태학 운동과 같은 환경에 대한 사회적 관심 증가, 두 번째, 마셜 맥루한(Marshall McLuhan)의 미디어 이론으로 대표되는 ‘서양 근대의 시각 중심 문명에 대한 반성’과 ‘청각 문화의 복권 시도’이다. 마지막으로 직접적인 배경으로 볼 수 있는 현대 음악에서 존 케이지로 대표되는 예술의 환경화 등의 요인으로 살펴볼 수 있다.

위와 같은 시대적 요인들과 더불어 쉐이퍼는 개인적으로 소음공해에 대한 관심이 있었다. 소음공해 역시 환경문제 중 하나라고 생각하며, 비슷한 시기의 생태학 운동과 더불어 더욱 관심을 가지게 되었다. 쉐이퍼는 기존의 소음 연구와 같이 소음에 대한 규제, 방지라는 접근의 근본적인 해결 방식에 대한 의문과 소음을 포함, 모든 소리들을 다루는 새로운 연구 방법론을 찾고자 하였다.

이러한 시대적, 개인적인 영향으로 인하여 쉐이퍼는 1969년에 낸 교육 이론서 『새로운 소리 풍경 The New Soundscape』를 통해서 사운드스케이프 개념을 주장하였다. 소리를 인간의 주변 환경 전체를 감싸고 있는 새로운 오케스트라로 표현하고, 세계 또는 지구라는 무대에서 연주되는 음악 작품으로 보았다. 이러한 생각들은 사운드스케이프 개념에 대한 초기 쉐이퍼 사상의 근간을 이루게 된다. 그는 사운드스케이프를 음향이나 음악 영역에 고정하지 않고 과학, 사회, 예술 사이의 중간 지점으로 규정함으로써 소리에 대한 물리적 특

징, 기능과 의미, 미학적 관점 등에 대한 다양한 시각으로 설명하였다.

더불어 “오늘날 소음공해 문제가 있다고 한다면, 적어도 그 일부는 틀림없이 음악교육가가 대중에게 사운드스케이프를 인식시킬 수 있는 종합적인 교육을 받을 수 없었기 때문”[10]이라고 하며, 소리를 명확히 듣고 구분하는 것을 목적으로 한 청각 훈련인 이어클리닝(Ear Cleaning)의 중요성과 개념에 대해서도 강조하였다.

이렇듯 소음 문제를 바라보는 관점, 음악가로서 현대인들이 소리를 듣는 방식에 대한 책임감 등에 대하여 『소음의 책 The book of Noise』(1970), 『교실의 작곡가 The Rhinoceros in the Classroom』(1975) 등으로 고민하기도 하였다. 지속적인 고민의 결과로 사운드스케이프를 통해 폐쇄되어 있는 청취 태도를 변화시켜야 하며, 소음은 소리를 주의 깊게 듣지 않을 때 생긴다고 정의하였다. 이는 소음을 듣고자 할 때 음악적 감상과 같은 태도로 바라보아야 한다는 소음에 대한 새로운 답론을 제시하였다.

III. 창작기반

1. 사운드스케이프

사운드스케이프란 사운드(Sound)와 경관이란 의미의 스케이프(Scape)와의 복합어이며, 시각적인 풍경(Landscape)에 대해서 귀로 받아들이는 풍경, 즉 청각적 경관, 음의 풍경을 의미하는 것이다[11]. 이는 사람들이 생활하는 음향 환경을 가리키는 것이며, 인간과 함께 존재하고 있는 일련의 모든 소리들을 의미, 자연의 원초적인 소리를 비롯해 날로 증가해가는 복잡한 소리 환경을 포함한다[12]. 다시 말하여 음악을 포함한 비음악적 소리들, 즉 소음, 소리들을 모두 포괄하는 개념으로써 일상생활 속에서 들을 수 있는 모든 소리를 시각적 풍경과 함께 감각화하는 과정이라고 할 수 있다.

머레이 웨이퍼는 본격적으로 사운드스케이프에 대한 연구를 시작하기 위하여 1971년 세계 사운드스케이프 프로젝트(World Soundscape Project, 이하 WSP)를 조직하였다.

WSP 구상에 관해서는 웨이퍼가 1970년 유네스코에 제출한 「음향 생태학과 세계의 사운드스케이프 연구 Studies in the Acoustic Ecology and the World Soundscape」에 자세히 기록되어 있으며, 1971년 캐나다의 도너 재단(Donner Foundation)에 제출한 기획서에는 소리 환경의 기록, 소리가 인간의 행동에 미치는 영향에 대한 조사 연구, 소리의 신화적, 상징적 성격에 대한 조사 연구, 사라져가는 소리의 기록, 수집 등의 목적 달성을 위한 구체적인 활동 내용이 제시되어 있다[13].

WSP의 구체적인 활동은 1978년을 끝으로 중단되었지만, WSP의 현장 조사 활동을 통해 사운드스케이프의 다양한 활동의 모색 및 가능성을 확인할 수 있었다. 특히 이러한 활동을 통해 사운드스케이프의 개념 자체가 점차적으로 보완되고 확장될 수 있었다.

앞선 개념과 WSP의 활동을 통해 사운드스케이프가 지향하는 바는 음악의 소리에만 관심을 두고 있는 현대인들이 자연, 인간, 도구, 기계 등의 주변 환경의 다양한 소리로부터 관심을 갖게 하는 것이다. 더 나아가 환경음의 존재를 인식하는 것, 일상의 매력적인 소리의 존재를 발견하기를 바라는 것이다.

여전히 사운드스케이프에 관한 해석이나 분석은 다양하다. 사운드스케이프를 녹음하여 좋은 소리나 쾌적한 소리로 재생산, 재조합하는 것, 소리의 종류나 성격에 관련 없이 물리적으로 측정, 평가하여 단순히 분류하는 경우도 존재한다. 어떤 이는 “듣는 이에게서 시작해서 듣는 이에서 끝나게 되는 작곡이라고 규정”[14]하며, 듣는 이가 스스로 소리의 중요성과 가치를 결정할 수 있다는 것이다.

그러나 본고에서는 머레이 웨이퍼의 저서 『사운드스케이프』를 바탕으로 사운드스케이프를 구분, 지각, 요소로 분류하고 이를 분석, 해석하여 작품 <RE:discovery>에 적용한다. 특히 주변에 존재하는 일상의 소리, 어떤 이에게는 소음으로 인식될 수도 있는 소리, 비음악적인 소리를 무대 공간 위에 새롭게 조합, 재배열하여 소리에 의한 풍경, 즉 작품을 감상할 수 있도록 한다. 외부에서 무심코 지나쳤던 소리, 소홀히 했던 소리를 작품으로 끌어들이므로써 소리로 인한 움직임과 공간의 변화를 창출하기 위하여 다음과 같이 구분, 지각, 요소의

세 가지로 접근, 해석하고자 한다.

2. 소리의 구분

쉐이퍼에 의하면 사운드스케이프는 크게 하이파이(Hi-Fi)와 로우파이(Lo-Fi)로 구분될 수 있다. 여기서 하이파이는 고감도(High-Fidelity), 로우파이는 저감도(Low-Fidelity)를 간략하게 나타내는 말로써 서로 반대되는 의미를 가지고 있다.

하이파이 사운드스케이프는 각각의 소리를 명확하고 명료하게 들을 수 있는 상황을 의미한다. 쉐이퍼는 “시골은 도시보다, 밤은 낮보다, 고대는 현대보다 하이파이 상태”[15]라고 표현하기도 하였다. 주위가 매우 조용한 상태, 배경소음이 작은 상태이기 때문에 음이 명확하거나 먼 곳의 소리까지 들을 수 있다.

반면에 로우파이 사운드스케이프는 소리가 동시에 밀집되어 존재하는 상황을 의미한다. 이는 각각의 소리들이 서로 가려지거나 거리감을 잃어버린 상태로 다양한 소음으로 인하여 소리가 혼선되어 귀를 기울여야만 들을 수 있는 상태이다. 쉐이퍼는 산업혁명으로 이러한 소리들이 발생되며 인간이 편리함을 누릴 수 있게 되었지만, 자연, 인간의 음을 불명료하게 하는 결과를 초래하였다고 언급한 바 있다.

3. 소리의 지각

머레이 쉐이퍼는 사운드스케이프를 지각하기 위하여 기조음(Keynote Sounds), 신호음(Signals), 표식음(Soundmarks)으로 구별하였다.

첫 번째, 기조음이란 음악 용어의 주음(Keynote)에서 비롯한 말로, 악곡 전체에 기본이 되는 소리를 의미한다. 이러한 기조음은 악곡 전체에서 기반으로 작용하기 때문에 기조음 외에 신호음, 표식음을 지각할 수 있도록 하는 작용물로서의 역할을 한다고 할 수 있다. 또한 기조음에 해당되는 소리는 보통 일관성 있게 존재하여 항상 의식적으로 들리는 것은 아니며, 시각적 지각에서는 배경에 해당될 수 있다.

두 번째, 신호음은 의식적으로 들리는 모든 소리를 가리키는 용어이다. 쉐이퍼는 신호음에 대하여 경고 장치, 종, 휘파람 등을 예로 들어 설명하였다. 그의 저서에서는 음향적인 경고수단으로 고찰의 대상을 한정하고

있지만, 기조음과 신호음이 항상 소리의 내용에 따라 결정되는 것이 아닌 개개인의 심리상태나 소리와의 관계에 따라 영향을 받을 수도 있다고 덧붙였다.

세 번째, 표식음은 랜드마크(Landmark)라는 용어에서부터 나온 것으로, 소리로 인식되는 풍경을 의미한다. 이는 공동체에서 장소, 역사 등에 따라 보호할 가치가 있는 소리, 보존의 대상이 되는 소리를 의미한다. 신호음 중에서도 존중되고 주의되는 독자성을 가지는 소리를 일컬어 표식음이라고 한다.

본고에서는 작품 <RE:discovery>에 나타나는 사운드스케이프로 한정하고 있다. 따라서 기조음은 배경음 및 베이스로 나타나며, 신호음은 새롭게 등장하는 소리, 표식음은 작품 내의 상징적인 소리를 전제로 한다.

4. 소리의 요소

머레이 쉐이퍼는 그의 저서 『사운드스케이프: 세계의 조율 The Soundscape: Our sonic Environment and the tuning of the world』(1977)에서 소리에 대한 표현의 기준을 마련하고, 크게 여섯 가지로 자연의 소리, 인간의 소리, 공동체의 소리, 기계의 소리, 침묵, 상징의 소리로 아래 [표 1]와 같이 사운드스케이프의 요소를 분류하였다.

표 1. 사운드스케이프의 요소

요소	내용
자연의 소리	창조, 종말, 물, 공기, 지구, 불, 새, 동물, 곤충, 물고기, 계절 등
인간의 소리	목소리, 몸, 의류 등
공동체의 소리	시골, 마을, 도시, 가정, 상업, 직업, 생활, 공장, 여가, 음악, 의식, 축제, 공원 등
기계의 소리	산업-공장 설비, 운송기계, 전쟁무기, 열차, 내연 기관, 항공기, 건설 장비, 공구, 환기 장치, 농기계 등
침묵	-
상징의 소리	종, 불, 휘파람, 시간의 소리, 전화, 경고 시스템 등

‘자연의 소리’는 환경 전체에서 나타나는 소리이며, ‘인간의 소리’는 인간에 의해 나타날 수 있는 소리를 일컫는데 여기에는 목소리의 길이, 강약, 억양 등과 의성어도 포함될 수 있다. ‘공동체의 소리’는 장소에 따라 달라지는 고유한 특성을 갖고 있는 소리, ‘기계의 소리’는 대부분 산업혁명 이후로 등장한 소리가 해당된다. 다음으로 ‘침묵’에 대해서 쉐이퍼는 단순한 입막음이 아닌 무의 상태, 정적 혹은 고요함이라고 언급하였다. 오히려

침묵은 울려 퍼지는 것이며, 예술에서 가장 높은 가능성을 품은 특질이라고 하면서 침묵의 가치에 대하여 중요하게 서술하였다. 마지막으로 '상징의 소리'는 이미 생성되었을 때부터 인위적으로 상징화된, 사람들이 공통적으로 공유하고 있는 소리를 말한다.

IV. 무용작품 <RE:discovery>의 창작과정

표 2. <RE:discovery> 작품개요

작품명	<RE:discovery>
연출	최상철
안무	라세영
출연진	최종원 신민규 박용휘 임채현 전현지 정다운
쇼케이스 일시	2021년 3월 15일 월요일 오후 4시 30분
쇼케이스 장소	중앙대학교 소극장
소요시간	30분

1. 안무의도

연구자는 작품에서 머레이 웨이퍼의 사운드스케이프 개념에 따른 "어떤 소리를 보존하고, 강조하고, 증폭시킬 것인가?"[16]에 대한 탐구를 통해 작품을 창작하였다. 앞서 살펴본 사운드스케이프의 개념 중 소리의 구분, 지각, 요소를 응용하여 작품에 반영하였다. 여기에 소리를 만드는 행위, 소리의 물리적 특징, 소리의 의미, 그리고 소리의 재생산을 통해 변화되는 움직임의 창작함으로써 일상생활의 소음을 무대에 재배열하여 시각, 청각적으로 새로움을 발견한다.

2. 작품분석

본 연구는 실기기반연구법을 바탕으로 한 연구로써 연구의 결과물인 작품 <RE:discovery>의 창작 과정 및 전 과정을 목적 자료로 기록하였다. 작품 창작 과정 중에서도 목적 자료는 중요한 자료로써 작품 제작에 직접적인 영향을 주며, 매 연습 시에 연속적인 변화를 주도하는 역할을 지니게 되었다. 이렇듯 실제 작품에 보완, 적용을 통해 작품이 제작되었으며, 목적 자료를 통해 생성된 자료들을 토대로 작품을 분석, 이를 도표화하여 서술하였다.

이러한 분석을 위하여 함정도, 손유찬의 『공간디자인과 조형연습』(2003)을 기반으로 도표를 설계하여 분석

방법 및 기준을 마련하였다. 조형의 기초 중 '착상과 전개', '형태의 요소', '구성방식'은 분석방법에서 형상화 방법, 움직임 형식, 공간화 방식으로 제시하였으며, 각각의 방법에서 하위분류를 두어 여러 방면으로 살펴보았다. 더불어 사운드스케이프를 포함하여 소리의 구분, 지각, 요소로 설명하였다. 최종적으로 종합적인 고찰과 함께 결과를 도출해냄으로써 작품과 관련된 지식, 목적 자료에 대한 총체적인 분석이 요구된다.

분석방법 및 기준은 아래의 [표 3]과 같다.

표 3. 분석방법 및 기준

구분	내용	분류	내용
형상화 방법	'착상과 전개'의 단계로 아이디어를 창출하고 작품에서 아이디어를 정착, 구체화시키는 과정을 형상화 방법으로 제시	시각적	소리와 관련된 시각적인 자료를 토대로 발견된 아이디어를 서술
		실험적	아이디어를 적용해봄으로써 발생하는 문제, 보완점을 지각하여 새로운 방법을 찾는 과정
		적응적	추상적인 개념을 창출하여 작품과 내용이 적응적 관계가 될 수 있도록 변형
움직임 형식	'형태의 요소'로써 인간의 몸을 조형의 대상이라고 보았을 때 움직임과 관련된 형식을 의미	형태	움직임의 질감: 에너지, 흐름, 속도, 몸의 부위, 방향 등
		방법	술로, 듀엣, 군무 등
공간화 방식	'구성방식'은 공간을 기준으로 무용수들의 결합, 형태, 조합 등에 따른 공간화 방식으로 정의	구성	공간과 무용수, 무용수와 무용수 간의 공간적 변화
		개입	구성을 토대로 변화되는 사항들을 안무자의 개입을 통해 발전
사운드스케이프	작품 내에서 나타나는 사운드스케이프를 바탕으로 해석 및 분석	구분	하이파이 사운드스케이프, 로우파이 사운드스케이프
		지각	기조음, 선호음, 표식음
		요소	자연의 소리, 인간의 소리, 공동체의 소리, 기계의 소리, 침묵, 상징의 소리

첫 번째, 형상화 방법은 아이디어를 구체화 시키는 과정을 시각, 실험, 적응적 방법으로 나누어 설명하였다. 시각은 해당 감각을 통해 영향을 받아 정리한 내용이며, 실험은 아이디어를 실제적으로 작품에 적용, 활용 해봄으로써 문제, 보완점을 발견하여 새로운 가치에 대하여 고찰하는 과정이라고 할 수 있다. 적응은 추상적인 개념을 창출하고 수많은 변형을 촉진하는 과정으로

써 이를 작품에 적용하였을 때를 서술한 것이다.

두 번째, 움직임 형식은 형태와 방법으로 나뉜다. 형태는 움직임의 질감에 대한 내용으로 에너지, 흐름, 속도 등을 포함한 움직임은 몸의 부위, 방향 등을 서술하였다. 방법은 솔로, 듀엣, 군무 등의 형식적인 측면에서 살펴보고자 한다.

세 번째, 공간화 방식은 구성과 개입이 있으며, 구성은 무대와 무용수 간, 무용수와 무용수 간의 공간적 변화를 의미한다. 개입은 구성 이후 변화되는 사항들에 대한 내용이 포함되어 있다.

네 번째, 사운드스케이프는 앞서 본고에서 서술한 소리의 구분, 지각, 요소가 작품에서 어떻게 나타났는지에 대하여 설명하였다.

아래에는 작품 전체를 형상화 방법, 움직임 형식, 공간화 방식, 사운드스케이프에 따라 정리한 내용이다. 하위 구분의 적용 정도에 따라 ●: 많음, ◎: 보통, ○: 적음으로 분류하고 이에 대한 내용을 서술하였다.

표 4. 작품 <RE:discovery> 분석

구분	적용	내용
형상화 방법	시각적 ○	1. 에어캡을 의상(옷, 모자)으로 활용하여 소음을 시각화함 2. 공장 기계처럼 질서, 반복, 단순한 형태의 움직임 및 이동 경로 활용
	실험적 ◎	1. 소리를 직접적으로 발생: 소리를 극대화할 수 있는 마이크, 소품 등이 요구됨 2. 소리의 특징을 도형화: 소리와 움직임의 간극을 최소화 3. 소리의 의미와 상징에 주목: 움직임의 감정, 질감 배제
	적응적 ●	소리와 움직임의 연관성, 다양한 소리를 바탕으로 한 움직임, 소리의 상징과 움직임의 추상화를 구현
움직임 형식	형태 ●	1. 전체적으로 소리에 집중하기 위하여 움직임의 감정을 최소화함 2. 움직임의 추상, 단순, 반복 활용 3. 소리에 따른 움직임의 질감 변화
	방법 ○	솔로, 듀엣, 트리오, 군무 등의 다양한 방법 및 솔로를 한 공간에 여러 명 배치함으로써 무용수 간의 관계를 해제함
공간화 방식	구성 ◎	1. 남자 3인무는 상대의 몸의 빈 공간에 직접적인 접촉 없이 신체 부위를 겹치거나 연결함으로써 신체 공간의 확장과 변화가 나타남 2. 군무에서 직선적인 이동경로와 역동적인 발 동작을 반복적으로 진행하고, 상체 움직임은 높낮이와 방향의 변화를 주어 통일감, 연속성을 통해 에너지의 발산과 증폭을 강조함
	개입 ●	같은 움직임 프레임에 방향성을 다르게 하거나 하나의 움직임 프레임에서 여러 개로 나누어 임의적으로 순서를 부여한 후, 방향

구분	적용	내용
사운드 스케이프	구분 ●	전환, 반복, 타이밍의 변화를 통해 입체적인 공간을 구성 하이파이 사운드스케이프와 로우파이 사운드스케이프를 감각할 수 있도록 적절하게 사용
	지각 ◎	기조음을 화이트노이즈, 도시의 소음 등으로 제시하고, 신호음을 문소리, 인간의 목소리 등 다양한 소리로 배치, 표식음인 물소리, 에어캡 소리는 단독적으로 활용함으로써 사운드스케이프에 의한 공간을 상상할 수 있도록 함
	요소 ●	자연: 물소리, 빗소리, 바람소리 등 인간: 속삭이는 소리 공동체: 도시의 소음 기계: 공장기계 소리, 에어컨 실외기 등 상징의 소리: 에어캡 침묵을 포함한 6가지의 요소를 기반으로 다양한 소리를 각 장면으로 배치

작품 <RE:discovery>는 작품 전체에서 머레이 쉐이퍼의 사운드스케이프 개념을 기반으로 하여 비음악적인 소리, 일상생활의 소음을 활용하였다. 형상화 방법, 움직임 형식, 공간화 방식, 사운드스케이프를 통해 작품을 분석한 결과는 다음과 같다.

첫 번째, 사운드스케이프를 통해 소리의 울림, 음향에 집중함으로써 무용작품에서 음악적인 효과를 도모할 수 있다. 평소에는 소음으로 들렸던 소리들이 무대 공간에 재배열됨으로써 하나의 음악으로 감각되었다.

두 번째, 청각적인 표현과 접근을 통해 소리와 관련된 새로운 움직임 창작방법을 탐구할 수 있었다. 실기 기반연구의 방법에 따라 몸적 자료를 기록하여 그 결과인 작품을 분석함으로써 다양한 움직임 메소드와 형태를 창출해 낼 수 있었다.

세 번째, 소리를 통해 이미지들을 현실화하고 구체화함으로써 작품의 분위기, 움직임 의미, 작품의 주제를 효과적으로 전달할 수 있다. 기존의 음악과 달리 비형식, 비표현적, 비서술적이며, 다양한 뉘앙스를 갖게 하는 사운드스케이프는 소리 자체에 몰입하게 하여 전체적인 작품의 미세한 변화에 집중하게 하였다.

V. 결론

본 연구는 실기 기반연구 방법론을 적용한 무용작품 <RE:discovery>의 창작과정에 대한 연구로서 머레이 쉐이퍼가 도입한 사운드스케이프 개념을 중심으로 이

문적 근거를 제시하였다. 이를 바탕으로 연구의 전 과정을 목적 자료로 축적하여 작품의 제작 과정에 이를 적극적으로 반영하였다. 최종적으로 작품의 분석을 위하여 함정도, 손유찬의 『공간디자인과 조형연습』의 일부분을 보완, 설계하여 도표로 정리하였다.

그 결과로 창작과정을 면밀히 살펴볼 수 있었으며, 안무 과정에서 사운드스케이프를 기반으로 한 소리에 대한 탐구를 통해 음악적 효과와 새로운 움직임 발견할 수 있었다. 특히 이론적 근거에 의한 논리와 목적 자료를 통한 직관적 방식이 결합되어 스스로 작품을 연구하는 과정에서 작품을 객관적, 개념적으로 이해할 수 있었다. 또한 작품의 전 과정을 목적 자료로 축적함으로써 연구자의 살아있는 경험을 토대로 과정 중심적 창작 과정을 모색하였다.

분석을 통하여 사운드스케이프, 즉 소음과 소리에 대한 잠재적 가능성, 새로운 미적 가치를 발견해낼 수 있었으며, 소리 역시 장면의 분위기, 움직임의 의미, 작품의 주제를 효과적으로 전달할 수 있는 가능성을 탐구하였다. 아울러 사운드스케이프라는 개념을 바탕으로 연구되어 나타난 소리에 대한 의미 창출은 무용작품의 또 다른 창작환경을 만들어갈 수 있을 것이다.

이와 같이 새로운 개념을 바탕으로 안무방법이 끊임 없이 시도되어 무용작품에 있어 소리에 대한 가능성을 무수히 확장시킬 수 있을 것이라 기대한다. 마지막으로 우리 주변의 소리, 다양한 뉘앙스를 갖는 음에 주목해봄으로써 사운드스케이프를 음악 감상과 같은 태도로 주의 깊게 들어볼 수 있기를 바래본다.

참 고 문 헌

- [1] R. Murray Schafer, *The Soundscape: Our Sonic Environment and the Tuning of the World*, Destiny Books, p.111, 1993.
- [2] 함정도, 손유찬, *공간디자인과 조형연습*, 기문당, 2003.
- [3] L. Candy and E. A. Edmonds, *The Role of the Artefact and Frameworks for Practice-based Research*, Routledge, p.3, 2010.
- [4] L. Candy and E. A. Edmonds, *Interacting: Art, Research and the Creative Practitioner*, Libri Publishing Ltd, UK: Faringdon, pp.33-59, 2011.
- [5] L. Candy and E. A. Edmonds, "Practice-Based Research in Practice: Regulations and Recommendations," *Leonardo* Vol.51, Issue.1, p.2, 2018.
- [6] L. Candy and E. A. Edmonds, "Practice-Based Research in Practice: Regulations and Recommendations," *Leonardo* Vol.51, Issue 1, pp.4-8, 2018.
- [7] 김진호, *매혹의 음색: 소음과 음색의 측면에서 본 20세기 서양음악의 역사와 이론에 대한 개론서*, 갈무리, p.47, 2014.
- [8] 차지원, "음악·권력·돈: 자크 아탈리의 『소음: 음악의 정치경제』 읽기," *음악사연구*, 제2권, p.153, 2013.
- [9] 토리고에 게이코, *소리의 재발견-소리 풍경의 사상과 실천*, 그물코출판사, p.25, 2015.
- [10] 머레이 쉐이퍼, *사운드스케이프*, 한명호, 오양기 역, 그물코출판사, p.183, 2008.
- [11] 한명호, "도시공간의 쾌적 음환경 창조를 위한 사운드스케이프 디자인 연구-음환경을 배려한 거주환경의 정비방안II," *대한건축학회 논문집*, 제19권, 제12호, p.252, 2003.
- [12] 김서경, "R. Murray Schafer의 Soundscape에 관한 고찰 및 실천방안 탐색," *부산교육대학교 교육대학원 논문집*, 제4집, p.75, 2002.
- [13] Murray Schafer, *Studies in the Acoustic Ecology and the World Soundscape, a grant proposal for Unesco*, Unpublished manuscript, 1971.
- [14] B. 고틀립, 양지윤, *사운드+아트: 미디어 아트와 사운드웨이브의 만남*, 미술문화, p.145, 2008.
- [15] 머레이 쉐이퍼, *사운드스케이프*, 한명호, 오양기 역, 그물코출판사, p.80, 2008.
- [16] 머레이 쉐이퍼, *사운드스케이프*, 한명호, 오양기 역, 그물코출판사, p.15, 2008.

저 자 소 개

라 세 영(Se-Young Ra)

정회원



- 2012년 2월 : 중앙대학교 무용학과 (무용학사)
- 2016년 2월 : 중앙대학교 대학원 무용학과(무용학석사)
- 현재 : 중앙대학교 대학원 무용학과 박사과정

〈관심분야〉 : 무용안무, 공연예술

최 상 철(Sang-Cheul Choe)

정회원



- 현재 : 중앙대학교 공연영상창작학부 무용전공 교수

〈관심분야〉 : 무용안무, 무용창작, 무용즉흥