

<http://dx.doi.org/10.17703/JCCT.2024.10.4.627>

JCCT 2024-7-73

사운드스케이프의 특성과 청취 경험에 대한 현상학적 이해 - 상황의 공간성과 주관적 청점을 중심으로 -

A Phenomenological Understanding Of The Characteristics Of Soundscape Listening Experience - Focusing On 'Une Spatialité De Situation' And 'Point D'écoute' -

박영주*

Park, Young-Ju*

요약 본고는 음악 문화의 전통적인 관습에서 벗어나고자 하는 움직임인 사운드스케이프에 관해 연구한다. 사회·문화·기술적 발전이 음악 문화의 패러다임 변화에 어떠한 영향을 미쳤는지를 사운드스케이프에 주목하여 살펴본다. 변화 양상으로서 사운드스케이프의 특성을 이해하고 지금까지 간과해 왔던 청각의 특성과 청취 경험에 관해 현상학의 관점으로 논의한다. 이상의 논의를 위해 머레이 웨이퍼의 사운드스케이프 개념에 기반하며 청각과 청취 경험에 대한 현상학적 이해를 위해 상황의 공간성, 주관적인 청점, 사운드의 지평, 청각의 장, 배경음과 전경음, 시의적 초점, 공시간, 세계-에의-존재 등의 개념으로 설명한다. 사운드의 특성과 청각, 청취 경험에 대한 이해가 예술적 창작에 있어 창의적인 표현을 위한 새로운 아이디어를 제시하는 데 기여할 수 있기를 기대해 본다.

주요어 : 현상학, 청취 경험, 사운드스케이프, 주관적 청점, 상황의 공간성

Abstract This paper studies the Soundscape, a movement that seeks to break away from the traditional conventions of music culture. To this end, I will examine how social, cultural, and technological developments have influenced the paradigm shift in music culture by paying attention to the Soundscape. I understand the characteristics of the Soundscape as a change pattern and discuss the characteristics of hearing and listening experience that have been overlooked so far from a phenomenological perspective. For the above discussion, Murray Schafer's concept of Soundscape, and for a phenomenological understanding of hearing and listening experience, *une spatialité de situation*, *point d'écoute*, *horizons au son*, *champ auditif*, *le premier plan et l'arrière-plan*, *temporal focus*, *space-time*, and *l'être-au-monde* are discussed. I hope that understanding the characteristics of sound, hearing, and listening experience will contribute to presenting new ideas for creative expression in artistic creation.

Key words : Phenomenology, Listening experience, Soundscape, Une Spatialité De Situation, Point D'écoute

*정회원, 인하대학교 교육대학원 강사 (단독저자)
접수일: 2024년 4월 22일, 수정완료일: 2024년 5월 23일
게재확정일: 2024년 6월 15일

Received: April 22, 2024 / Revised: May 23, 2024

Accepted: June 15, 2024

*Corresponding Author: young-ju@inha.ac.kr

Dept. of Education, Graduate School of Education, Inha Univ,
Korea

1. 서론

일반적으로 서양 클래식 음악의 전통을 토대로 주류를 형성해 온 음악 문화는 미학적 철학에 기반하여 음악 작품의 영원성과 초월성을 강조하고 기보된 작품과 그에 대한 연주의 실재를 분리해 왔다. 18~19세기의 예술가들은 음악의 감정적 요소를 통해 그들이 추구하는 심오한 진리에 도달할 수 있다고 믿었으며 미학자들 또한 음악의 정신성을 더욱 강조하며 가장 순수한 형태의 예술로서의 독립적인 지위를 부여했다. 이러한 관점은 실제 음악 활동에 참여하는 것보다 미적 대상에 대한 감상과 작품에 대한 이론적 이해에 중점을 두는 음악교육을 형성하였다[1]. 당시 미학에 따르면 예술 작품은 선형적인 존재로 간주되었기 때문에 음악 감상에서는 청취자의 경험보다 객관화된 작품에 중점을 두었고[2] 결과적으로 감상의 과정은 몸의 감각이나 일상생활과는 별개의 정신적인 활동으로 여겨졌었다[3].

그런데 20세기 중반의 음악가들은 자본주의의 확산, 전쟁에 대한 정신적 불안감, 피폐함 등 현실을 직시하고자 하는 시대적 흐름은 근대 철학과 미학이 추구했던 클래식 음악의 고착된 관습에서 벗어나고자 하는 움직임들을 드러낸다[4-7]. 사운드스케이프도 이러한 경향성으로 생성된 움직임이다. 용어에서 드러나듯이 사운드로 환경을 구성하는 것, 즉 콘서트홀이라는 한정된 공간을 벗어나 사운드의 녹음, 편집, 효과적인 배치를 통해 음향 공간을 구성하기도 하고, 조화로운 음악 대신 다양한 사운드를 소재로 공간의 입장감과 볼륨감을 구현하고자 한다. 이러한 공간에서의 청취 경험은 작품을 이해하기 위한 청취자의 소극적인 감상과 같지 않다.

우리는 늘 음악을 감상할 때만 듣는 행위에 집중해왔기 때문에 일상생활에 스며드는 많은 사운드가 존재한다는 사실을 인식하지 못한다. 사운드는 주변에 다양한 형태로 존재하며 우리가 지각하지 못하면 부재한다고 생각하지만, 실제로 사운드는 언제 어디에서나 존재한다. 이러한 사운드를 인식하게 하는 것은 청취자의 주의집중에 의해서이기 때문에 도처에 많은 사운드가 있었음에도 그것을 인식하지 못하는 경우가 많다.

청각의 장(champ auditif)은 청취자의 몸이 위치한 곳을 중심으로[8] 사운드가 둘러싸고 있어 청취자에게 가까운 소리는 크고 선명하게 들리며, 멀리 있는 소리는 작고 덜 뚜렷하게 들리도록 입체적으로 형성된 공간

이다. 현상학적 관점에서 청각의 장 중심에 위치한 내 몸의 여기는 시작점이자 몸이 직면하는 상황으로, 청취자가 모든 방향에서 에워싸는 사운드를 인식할 수 있는 청각의 독특한 특징을 강조한다. 사운드가 광범위한 정보를 짧은 시간 안에 전달할 수 있다는 점, 사운드를 귀로만 듣는 것이 아니라 온몸으로 지각한다는 점, 세상에 상대적 고요함이 있을지언정 완전한 침묵은 없다는 점, 즉 사운드는 청각적 경험 내에 늘 현전한다는[8] 논의는 청각의 특성, 사운드의 지각 범주, 사운드 청취 경험과 관련이 있다.

현상학적 관점에서 볼 때, 사운드를 지각한다는 것은 청취자를 중심으로 한 경험이다. 이는 듣는 대상을 예술 작품에만 한정하지 않고, 청취자가 현재 맥락 내에서 집중하기로 선택한 사운드에 대한 직접적인 경험에 초점을 맞춘다. 이러한 방법은 듣는 내용에서 무엇이 가치 있고, 중요하다고 간주되는지에 대한 기존의 편견이나 가정을 없애는 데 도움이 된다. 즉, 청취자가 감상에서 작품을 듣는 것처럼 이 상황에서 지각하고자 하는 사운드는 미리 정해진 것이 아니다. 따라서 청취 경험은 청취자를 둘러싼 상황에 따라 즉각적으로 구성되는 사운드 환경과 불가분하게 연결되어 있다.

따라서 청취 경험은 청취자가 처한 환경적 상황, 주관적 청취, 경험의 재구성 등과 같이 고려해야 할 것이 많은 복잡한 과정이며 사운드에 집중하여 귀를 기울이는 것 이상의 의미가 있다. 현상은 말 그대로 우리가 세계에서 경험하는 모든 활동이라 할 수 있다. 지각은 세계에 대한 몸의 활동이며 몸보다 우선시 되었던 관념, 이념, 지성 등과 같은 정신적인 것보다 몸에 체화된 경험에 우선한다.

왜 지금, 여기에서의 경험이 중요한가에 대한 물음은 그동안 음악 연구에서 작품에 집중하여 작품의 의미, 음악적 구조와 형식 등을 파악하던 것과 달리 청취자의 청취 경험을 중요하게 다룬다. 따라서 전통적인 주류 음악 문화의 변화양상으로서 콘서트홀을 넘어 환경으로 확장한 사운드스케이프에 주목하여 집중적 청취에서 다양화된 창작활동과 다변화된 청취 경험, 사운드가 생성하는 공간에서 지각되는 청점과 입체적 청취의 의미를 알아보고자 한다. 전통적인 음악 문화가 작품 중심으로 접근함으로써 간과해 왔던 몸을 통한 청취 경험의 과정을 면밀하게 살펴본다. 또한 현상학에서는 고려하지 않았던 사회문화적 맥락과 기술 발전에 따른 영향

의 관계에도 주목한다. 음악의 소재로서 악음을 포함한 다양한 종류의 사운드, 사운드시케이프를 구현할 수 있는 기술환경적 요인 등을 몸의 경험과 함께 통합적으로 이해함으로써 상황적이고 현상학적인 관점에서 청취 경험의 특성과 의미를 이해하고자 한다.

II. 콘서트홀을 넘어 환경으로 확장하는 사운드시케이프

1. 사운드시케이프 특성의 이해

사운드시케이프(Soundscape)는 소리를 의미하는 ‘사운드(Sound)’와 풍경, 경치, 경관을 의미하는 ‘스케이프(Scape)’의 합성어로 머레이 웨이퍼가 도입한 이 개념은 자연음이나 인공음으로 사운드 환경을 조성하여 현장의 상황을 느낄 수 있도록 구성하는 것을 말한다. 일반적으로 일상에서 너무 당연하기에 발견하지 못했던 사운드를 인식하고 구현해야 하기 때문에 우리를 둘러싼 청각적 세계를 있는 그대로 정확하게 지각하고자 노력하는 우리의 참여적 탐구를 추구한다[9].

웨이퍼는 이 개념을 음악의 창작에서 구현함으로써 콘서트홀이 아닌 실제 자연환경과 조화를 이루어 공연을 상연했으며 자연에서 들려지는 자연스러운 사운드와 시간의 흐름을 포함한 그 속에서의 활동들이 모두 작품의 소재가 되도록 순환되는 자연의 섭리를 작품의 구성에 반영하여 표현하였다. 웨이퍼는 공연 장소의 지형, 청취자와 연주자의 위치, 공연자의 동선, 공연하는 계절, 공연이 시작되는 시간, 공연이 연주되는 기간 등과 같이 몸의 지각하는 바를 모두 고려하여 작품을 구성하였다.

웨이퍼는 전원 환경의 사운드시케이프와 도시 환경의 사운드시케이프를 하이파이(Hi-Fi)와 로우파이(Lo-Fi)를 사용하여 설명한다. 그에 따르면 산업혁명과 도시화로 생겨난 인위적이고 기계적인 사운드들이 주변에 넓게 퍼져있어 구분별하게 지각되는 오늘날 사운드 환경은 로우파이 사운드시케이프(Lo-Fi Soundscape)이다[9]. 하이파이(Hi-Fi)와 로우파이(Lo-Fi)는 신호대 잡음비(Signal-to-Noise Ratio)의 높고 낮음을 표현한 용어이다. 이중 하이파이(Hi-Fi)는 고충실도(High Fidelity)의 약어로 신호대 잡음비가 좋은 것을 의미하며 환경 소음레벨이 낮아 각각의 사운드를 명확하게 청취할 수 있는 상태를 말하여 로우파이(Lo-Fi)는 저충실도(Low

Fidelity)의 약어로 신호대 잡음비가 나쁜 것으로 환경 소음레벨이 높아 주변의 사운드들이 과밀하여 불명확하게 청취되는 상태를 설명한다.

우후죽순 겹쳐서 들려오는 기계적 사운드들 사이에는 원근감이 없다. 사운드에 잡음이 많아 사운드를 청취하고 식별하는데 무리가 있으며 과밀한 사운드에 마스킹 된다. 이와 반대로 하이파이 사운드시케이프(Hi-Fi Soundscape)는 주위가 조용하고 사운드 간에 중복이 적기 때문에 사운드의 명료한 지각이 가능한 환경을 설명할 때 사용한다[9].

우리는 사운드들이 촘촘하게 중첩되어 있는 로우파이 사운드시케이프의 중심에 있다. 이러한 사운드의 혼란 속에서 정체성을 잃지 않은 일부 사운드를 제외하고 대부분은 불분명하게 인식된다. 모든 방향에서 쏟아져 들어오는 무분별한 사운드의 간섭에도 불구하고 사람들은 청각적 지각을 향상하기 위해 점점 더 사운드 테크놀로지를 활용하여 사운드를 증폭하고 있다. 결과적으로 사회는 더욱 시끄러워졌고, 지각되는 잡음이 많아지게 되어 어디에서 들려지는 사운드인지 사운드의 출처를 찾고 구별해 내는 것이 어려워졌다.

웨이퍼는 우리가 사운드 환경에 주의를 기울여야 하며 사회적 변화에 대응하여 청각 예술의 표현에도 변화가 필요하다고 생각했다. 이를 계기로 인간의 삶과 사회에 미치는 영향에 초점을 맞춘 음향디자인(acoustic design) 분야를 창시한다. 음악가뿐 아니라 심리학자, 사회학자를 비롯한 다양한 분야의 전문가들이 함께 사운드를 수집하고 연구하며 사운드가 사람에게 미치는 영향에 관한 융합적인 연구를 시작한다[10].

웨이퍼의 음향체(sound object)와 음사상(sound event)의 개념에 대한 웨이퍼의 이론은 음향 공간에서 사운드를 지각하는 방법을 설명하는 데 도움이 된다[11]. 음향체는 순수하게 생성된 사운드에 초점을 맞추고 사운드 환경에서 분리된 음향 대상으로 파악하는 것이다. 가령, 숲과 같은 자연적인 음향 공간에서 음향체는 새소리, 바람 소리, 벌레 우는 소리, 물소리 등의 뚜렷한 사운드일 수 있다. 반대로 이러한 사운드가 환경예술로 표현될 때 일관된 청각 이미지를 생성하는 청각 공간에 전략적으로 배치하여 공간의 깊이에 대한 지각을 향상할 수 있다.

음사상은 사회적, 문화적, 환경적 의미를 통합하여 환경의 전체 맥락 안에서 인식되는 사운드를 말한다.

음사상의 용어에서 이벤트(event)는 특정 장소와 시간에서 사운드가 발생한다는 점을 강조하며, 사운드가 본질적으로 시간, 공간의 연속성과 분리불가능하다는 것을 드러낸다. 몸을 통해 파악할 수 있는 사운드스케이프 중 가장 작은 요소로 작용하는 음사상은 사운드로 매개된 환경과 그 환경에서 지각되는 사운드를 통해 청취자가 적극적으로 관계를 형성하는 것에 대해 중요하게 여긴다. 따라서 청취자와 환경예술 작품 간의 상호작용이 중요하다. 여기에서 주목할 점은 음사상이 사운드와 특정 장소 및 시간과의 관계에 의미를 두어 구조적, 의미론적 또는 상징적인 연구를 수행하여 의미를 풍부하게 하는 대상이 될 수 있다는 것이다[10].

2. 청취 경험: 배제와 집중을 넘어 소통과 통합으로

콘서트홀에서의 집중적 청취는 산업화의 요구에 의해 근대에 형성된 새로운 풍경이다. 19세기 이전에는 음악의 청취보다 연주회에 참석한 사람들 간 사회적 상호작용이 더 중요했기에 콘서트홀과 같은 전문적인 음악 건축물이 필요하지 않았었다. 그러나 이는 시민혁명과 산업혁명을 통해 산업 사회의 여러 관계가 형성되고, 산업이 창출하는 부로써 재산을 늘린 중산층이 등장하게 되면서 변화하게 되었다. 경제적, 시간적 여유를 겸비한 중산층은 특정 계층만 즐겼던 클래식 음악을 여가 활동으로 즐기면서[12] 다양한 유형의 문화 집단을 결성하기 시작했다. 이로 인해 악보와 악기의 판매량은 점차 증가했다. 음악에 관한 관심이 높아지면서 전문 음악가들로만 구성된 교향악단이 설립되었고, 공연 및 감상을 위한 화려한 공연예술센터가 세워졌다.

음향의 효과적인 전달을 위해 음악공연 전용으로 설계된 콘서트홀이 등장하면서 작품을 온전히 감상하기 위한 집중적인 청취를 요구하게 되었다. 이는 결과적으로 음악의 진정한 본질은 작품 자체에 내포되어 있다는 믿음을 자연스럽게 받아들여지게 하였다[13]. 음악학자 쿡[14]이 콘서트홀을 “영혼의 영역을 소환하는 음악의 힘”을 “가장 요란하게 찬양하는 곳”이라고 말한 것처럼, “음악 속에서 독자적인 ‘정신성’을 찾고자 한 음악 미학적 노력”은 청취자를 콘서트홀에서 집중적 청취 방식으로 작품에 집중하여 감상해야 하는 소극적 청취자로 만들었다.

콘서트홀은 외부 환경과 단절된 공간으로 내부로 들어가기 위해서는 입장권이 필요하다. 이러한 입장권을

얻기 위해서는 경제력이 뒷받침되어야 했다. 콘서트홀의 내부에는 창문이 없으므로 시간의 흐름이나 콘서트홀 밖의 상황을 예측할 수 없다. 음향적으로도 콘서트홀 바깥의 소리가 콘서트홀 안까지 들려질 수 없으며 또한 콘서트홀 안의 소리도 바깥으로 새어 나가지 않는다. 콘서트홀은 외부와의 소통이 이루어지지 않는 단절된 공간이다.

콘서트홀에 입장하면 관객은 지금껏 있었던 일상의 세계에서 벗어나 전혀 다른 세계처럼 보이는 공간을 마주한다. 콘서트홀의 내부 벽면과 천정은 자연음의 반사를 최적화하도록 고려하여 설계되었다. 콘서트홀에서의 사운드는 홀 전체에 반사되어 전송될 수 있도록 구조화되어 있어 연주자나 교향악단마다 다르기는 하지만 대부분의 클래식 공연에서는 마이크로폰을 사용하지 않는다. 사운드가 공간 전체에 걸쳐 자연스럽게 증폭되어 인위적인 증폭이나 왜곡 없이 감상할 수 있다. 하게 들릴 수 있습니다 인위적으로 사운드를 증폭시키지 않아도 사운드를 듣는데 전혀 문제가 되지 않기 때문에 사운드의 왜곡 없이 감상할 수 있다. 사운드 전달을 향상하기 위해 다양하게 표현된 굴곡면은 예술적 조형물처럼 보이며 기능성과 미적 기능이 조화를 이루고 있다.

또한 중앙 앞쪽의 무대에 집중하여 연주를 듣도록 설계되어 주의를 기울이게 하는 장소, 즉 오라토orium(Oratorium)은 모든 주의를 집중하게 만든다[13]. 이때 관객은 다른 사람의 방해받지 않고 듣는 것에 집중할 수 있다. 무대를 향해 고정된 좌석은 자신이 앉아 있는 곳의 양 옆의 사람들과만 대화를 나눌 수 있도록 배치되어 있다. 이러한 공간 구성이 청취에 더 집중할 수 있게 한다. 콘서트홀 안에서 연주되는 음악은 미적 청취를 위한 대상이다.

확연하게 분리된 무대와 객석은 철저히 소리 발생의 근원인 연주자와 관객을 분리한다. 스몰[13]에 따르면, 객석과 “무대의 경계 지점은 하나의 사회적 장벽으로서, 벽돌로 지은 벽처럼 통과할 수 없게 하는 실제적 목적이 있다.” “일부 사람들을 주도적인 자리에, 다른 사람들을 거기에 종속적인 자리에 각각 위치시킨다”.

직업 연주자로서 연주자들은 음악 작품을 충실하게 재현하는 매개자로 점점 더 인식되기 시작한다. 연주자는 작곡가의 의도를 파악하고 악보에 충실하게 연주한다고 믿게 된다. 악보에 기반하여 연주에 깊이 참여하는 연주자의 모습은 관객으로 하여금 음악이 전달하는

정신적, 초월적 세계로의 접근을 더 용이하게 만드는 프로토콜 역할을 한다[14]. 결과적으로, 관객이 공연을 경험할 때 그들의 감상은 현재 감정 상태, 상황 또는 이전의 청취 경험 등에 관계없이 작품을 그 자체로 이해해야 한다는 틀 내에서 제한된다. “음악적 경험에는 ‘정신적인 고양’으로의 길이 열리”기에[15] 관객은 집중적인 청취를 통해 “음의 배후에 숨겨져 있는 내용을 정신적으로 해석”하게 될 것으로 기대한다. 결국 관객에게 중요한 것은 콘서트홀을 울림으로 채우는 사운드를 듣고 경험하는 것이 아닌 “정신적 내용에 관여하는 일로서 음”, “그 배후에 있는 무엇을 듣는 것”이다.

아직도 콘서트홀에서는 근대와 마찬가지로, 관객의 태도를 에티켓으로 규정하여 클래식 음악의 감상을 위해 마땅히 지켜야 할 규범으로서 형식화하고 있다. 악장과 악장 사이에는 박수를 치지 않는 것, 연주에 방해가 되지 않도록 연주 중 이야기를 하지 않는 것, 연주 중에는 콘서트홀 내부로 입장이 불가한 것, 자리의 이동은 인터미션에만 허락되는 것 등이 오늘날까지 암묵적으로 관객들이 지켜오고 있는 대표적인 사례들이다.

그런데 포스트 모던에 의한 움직임이 문화예술계에 확산되면서 음악 문화로 대표되는 서양음악의 전통이 규정한 원칙들을 거부하고, 새롭게 변화하려는 움직임들이 드러난다. 19세기 말 축음기의 등장은 레코드로 대변되는 음악 산업을 가능하게 했을 뿐만 아니라 콘서트홀에서의 집중적 청취를 변화시키고 정형화된 작곡과 창작 소재를 확장시켰다.

일상 환경에서의 예술을 지향하는 사운드스케이프는 콘서트홀을 벗어나 외부 환경으로 사운드의 청취 장소를 다변화하고, 주변의 환경 사운드와 작품의 사운드가 어우러지는 과정을 청취자가 지각하게 한다. 전문적인 음향 공간인 콘서트홀을 벗어나 일상적 환경이나 전시장과 같은 확장된 장소에 음향 공간을 만들어야 하기 때문에 음향 공간을 구성하기 위해 필요한 사운드를 녹음하고, 편집하며 사운드 재생을 위한 스피커의 채널 수, 위치, 높이 등을 고려하여 사운드를 효과적으로 배치하는 것이 고려되어야 한다. 콘서트홀에서 자연스럽게 형성되었던 사운드가 드러내는 임장감, 볼륨감, 입체감 등을 구현해야 하기 때문이다.

환경 소리에 대한 사람들의 반응은 저마다 처한 다른 상황과 주관적인 요인에 따라 다르다. 일부는 환경의 사운드를 흘려버려 인식하지 못할 수도 있고, 다른

일부는 이를 불쾌한 소음으로 인식할 수도 있다. 웨이퍼는 소음을 우리가 주의를 기울이지 않아 소홀하게 된 사운드로, 인식하지 못했지만 거기 있었던 사운드라고 정의한다. 그는 소음을 삶과 분리하여 제거해야 할 것으로 볼 것이 아니라 오히려 우리의 삶과 연결하여 통합적으로 인식하고 받아들여야 하는 사운드라고 말한다[11].

이와 같은 맥락에서 웨이퍼는 근본적으로 우리 스스로가 음악과 비음악으로 구분된 이분법적인 폐쇄성에서 벗어나야 한다고 주장한다. 원치 않아도 들리고, 들을 수밖에 없는 사운드의 특성으로 현시대가 당면하고 있는 소음 문제에 대해 음악가로서의 책임과 역할에 대해 고민했던 것이다. 사운드 전문가였던 자신이 소음의 문제에 대해서 해결할 수 없음에 고뇌하였다. 소음에 대한 방이나 규제를 통한 연구방법론에 한계를 느끼고 소음 문제를 포함한 사운드 환경 전체를 아우르는 연구 방법을 찾고자 했다. 그래서 보다 통합적인 방식으로 창안하게 된 것이 사운드스케이프다.

그는 환경과 관계를 맺기 위한 새로운 음악 활동의 형태와 틀을 마련하기 위해 노력해야 한다고 말한다. 여기에서의 관계는 개인 또는 특정 사회가 사운드스케이프를 어떻게 지각하고 있는지, 지각된 사운드를 어떻게 이해하고 있는지를 통해 개인과 환경이 어떤 관계를 맺고 있는지 설명한다. 사운드스케이프는 현실 그대로의 환경일 수도 있으며 인위적으로 구축된 건축물이나 공간일 수도 있다. 그는 환경적 맥락과 조화를 이루는 환경에서 음악 콘서트를 개최하는 것의 중요성을 강조하며 경험에 대한 사운드와 환경의 통합을 제안한다.

III. 다양화된 창작활동과 다변화된 청취 경험

머레이 웨이퍼가 작곡한 오페라 <별의 공주(The Princess of the Stars)>(1981)는 뉴 뮤직콘서트 기간에 토론토 외곽의 하트 호수(Heart lake)에서 초연되었다. 이 작품은 잔디 위의 이슬, 물 위의 안개, 새벽 새들이 언급되는 인디언 전설을 바탕으로 야외 환경에 의존하는 음악 드라마이다. 전설에 따르면 호수가 곧 얼음으로 뒤덮일 것이기 때문에 환경, 시간(새벽), 계절을 고려하여 공연이 시도된다. 웨이퍼는 인위적으로 무대를 디자인하기 보다 전체 진행을 실제 시간, 실제 장소에

서 계절의 변화를 반영하여 맞춰 기획하고 진행한다. 따라서 관객은 공연에 참여하기 위해 직접 그 시간, 그 장소에 가서 참여해야 한다[16].

[그림 1]과 같이 공연은 콘서트홀이 아닌 호수에서 동트기 1시간 전 새벽녘에 공연을 시작한다. 관객은 호숫가에서 공연을 관람하게 되는데 호수의 가장자리에는 지휘자와 코러스, 타악기와 관악기 중심의 연주자들이 관객에게 보이지 않는 장소에 위치하고 있다. 주인공들을 비롯한 다른 등장인물들은 호수를 무대 삼아 카누를 타고 공연을 한다. 사전에 등장인물들이 타고 등장하는 카누의 동선은 정해져 있다.

태양신의 딸인 별의 공주가 별에서 떨어져 숲속을 헤매는 모습으로 시작하는 첫 장면에서 공주는 아리아를 부르며 카누를 타고 등장한다. 태양신의 명령으로 공주를 찾는 늑대는 뿔이 3개 달린 적과 대적하게 되나 싸움이 시작되기 전 태양신이 수평선에서 등장한다. 실제로 카누를 저어 호수를 건너 관객이 앉아 있는 해안까지 오는 데 시간(15분)이 걸린다.



그림 1. 캐나다 앨버타주 밴프 국립공원 투 잭 호수에서의 <별의 공주>; 사진: 스캇 로우드.

Figure 1. Princess of the Stars, Two Jack Lake, Banff National Park, Alberta, Canada; Photo. Scott Rowed.

웨이퍼는 이 작품에서 음악과 연주자를 비롯한 퍼포머, 무용수 및 관객 사이의 복잡한 관계를 탐구한다. 관객은 공연을 경험하기 위해 동트기 전, 새벽에 숲을 지나 공연 장소에 도착해야 한다. 관객은 이동하는 동안에 다양한 사운드가 그들을 감싼다. 이때 청취자가 호수의 어디에 위치하느냐에 따라 지각하는 사운드는 다

르며, 어떤 사운드에 집중하는지에 따라 어떤 삶의 경험이 체득되었는지에 따라 다른 영향을 받는다. 숲속의 어둠 속에서 청각은 더 예민질 수 있으며 바람의 속삭임, 벌레의 울음소리, 나뭇잎의 바스락거리는 소리 등 주위의 소리에 귀를 기울이게 된다. 어떤 사람에게는 발걸음 소리나 부드러운 말소리가 자연의 소리보다 더 뚜렷하게 울려 퍼지는 반면, 다른 사람에게는 고요함이 고독이나 적막함을 불러일으킬 수도 있다. 공연을 보기 위해 호수로 이동하면서 관객의 지각 경험은 전통적으로 수동적이었던 관객을 공연의 적극적인 참여자로 변화시켜 전반적인 감각 경험을 극대화한다.

오페라 <별의 공주>는 동트기 전, 새벽녘의 어둠함과 지저귀는 새들의 사운드, 바람이 부는 사운드, 물결치는 사운드, 나뭇잎이 흔들리는 사운드 등 현실 공간에서의 환경 사운드는 잘 어우러져 오페라의 분위기를 표현한다. 청취자는 호수에서 울려 퍼지는 공주의 노랫소리와 호수 전체에 울려 퍼지는 목소리의 메아리를 실제 사운드의 원천보다 더 크다고 지각하게 된다. 공주는 청취자들로부터 약 1Km 떨어진 곳에서 아리아를 부른다. 목소리는 비전기식 확성기에 의해 증폭되지만 청취자는 여전히 상당한 거리에서 목소리를 들어야 한다. 이는 로우파이 사운드시케이프에서는 실현이 불가능하다. 웨이퍼가 사운드시케이프에 오디오 충실도를 적용한 것과 일치하게, 하이파이 사운드시케이프에서만 사운드들이 최고의 품질로 보존되어 청취자에게 전달될 수 있다[17].

새벽녘 호수에 가라앉은 안개 속에서 동이 트기 시작하면 주변이 밝아진다. 콘서트홀과 다르게 환경의 변화를 차단하지 않고 맥락을 함께 경험하게 한다. 태양이 수평선에서 떠오르는 시기에 맞추어 태양신이 등장한다. 웨이퍼는 콘서트홀에서 추상적으로 구현해 내야 했던 장소를 현실 속의 실제 공간으로 옮겨오면서 홀에서는 표현할 수 없었던 현실에서의 사운드 울림, 새벽녘의 기운, 의도하지 않았지만 산발적으로 들려지는 다양한 환경 사운드, 작품의 효과를 위해 의도적으로 배치한 연주자의 위치, 스토리와 해돋이 시간을 맞추기 위한 조정되는 연주의 템포 등 자연을 청각의 장으로 삼아 그 공간에 존재하는 모든 사운드는 통합적으로 연주된다[11]. 이것들은 종합적으로 오감을 자극하며 그 시간, 그 장소에서만 느낄 수 있는 분위기를 관객에게 전달한다.

<별의 공주>는 초연 이후 1985년 앨버타의 투 잭 호수, 1995년 온타리오의 머스코카 호수, 그리고 1997년 와일드캐트 호수, 2007년 본 호수, 2014년 컬럼비아 호수 (모두 온타리오에 위치함)에서 전체 또는 부분적으로 공연되었다. [그림 2]의 제작 지도를 보면, 일출 전에 공연자들이 호수 주변에 전략적으로 위치하고 있음이 드러난다. 공연의 특성상 다른 작품에 비해 특정 위치만을 위해 맞춤 설계된 것처럼 보이지만, 웨이퍼는 다른 장소에서도 공연될 수 있기를 바라기에 구체적으로 장소를 특정하지는 않았다.

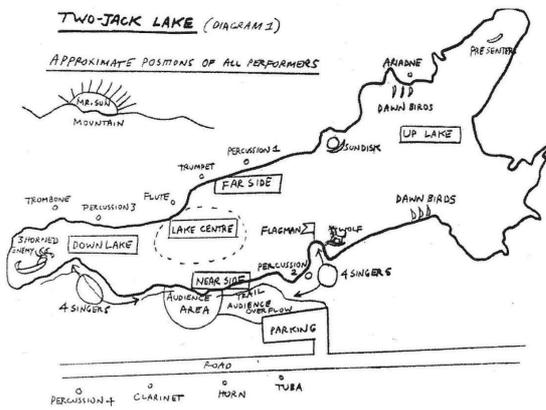


그림 2. 1985년 투 잭 호수에서의 <별의 공주>제작을 위한 레이아웃[18].

Figure 2. Layout for the 1985 production of Princess at Two Jack Lake[18].

관객은 공연을 방해하지 않는 한 공연장 주변을 자유롭게 이동할 수 있다. 웨이퍼는 이 부분이 자기 작품의 특징이라며 “그들은 일어나서 돌아다닐 수 있으며, 거기에 머물러 있을 필요가 없다. 실제로 많은 사람들이 첫 공연에서 반대쪽 소리를 경험하기 위해 호수 주위를 자유롭게 걸었다”[18]고 말했다. 이러한 유연한 특성은 음악감상의 방식을 변화시키고 있었다. 공연의 공간을 자유롭게 주도적으로 탐색하게 하는 이러한 자율성은 청취자의 감각 경험을 향상시킬 뿐만 아니라 환경과의 상호작용적 관계를 심화시켜 예술과 자연을 동시에 적극적으로 경험하게 한다[19].

IV. 상황의 공간성과 주관적 청점으로의 청취 경험

콘서트홀과 달리 사운드스케이프는 음원 배치에 대한 세심한 계획이 필요하다. 본질적으로 이러한 사운드의 음원을 어떻게 배치할 것인가는 전통적인 무대가 없더라도 사운드가 조성하는 공간의 연출을 기획하는 것과 같다. 효과적인 사운드 환경을 구축하고자 음원의 위치를 신중하게 고려하는 것은 관객을 원활한 청각 환경에 몰입시켜 공간에 대한 전반적인 감각 인식을 향상시키는 지각 경험을 생성하게 한다.

사운드에 대한 인식은 시각과 근본적으로 다르다. 시각은 지도에서 외부 조건에 영향을 받지 않고 좌표를 사용하여 위치를 정확히 찾아낼 수 있다. 이러한 좌표들은 지도에서 찾고자 하는 위치를 읽어 내고 설명할 수 있으며 다른 외부적 상황에 영향을 받지 않는 불변하는 위치이다. 그러나 시각과 달리 청각의 장은 그렇게 정확한 위치 파악에 적합하지 않다. 청각적 지각의 영역에서는 임의로 추상화시켜 표현하는 좌표로 설명할 수 없다. 청각의 장에서 사운드를 지각하는 몸은 공간에 고정된 객관화된 실체로서의 몸이 아니라, 시간의 흐름에서 존재하는 현상적인 몸이다.

철학자 메를로-퐁티에 따르면 몸은 “외재적 대상의 공간성 또는 ‘공간감’의 공간성과 같이 위치의 공간성이 아니라 상황의 공간성”이다. 이는 외부의 사물이나 정적인 ‘공간감’과 관련된 공간성과 달리 몸의 공간성은 역동적이고 상황의존적이라는 것을 의미한다[20]. 그 상황에서 몸의 목적이나 의도에 따라 서로 다른 공간적 가치를 가지게 되는 경우가 많다는 것이다. 각 몸의 행동은 공간 내의 고유한 목적에 의해 동기가 부여되므로 개인이 세계에서 자신의 위치를 정하거나 에너지를 집중하는 방식은 본질적으로 다를 수밖에 없다. 따라서 청각의 장은 개인의 몸 위치와 상황적 맥락에 의해 구성되며, 청각의 지각은 고정된 위치가 아닌 상황의 공간성에 영향을 받아 그것이 발생하는 역동적인 맥락에 따라 감각된다.

청각적 인식이 상황의 공간성에 의해 어떻게 영향을 받는지, 즉 참여한 관객의 청취 경험이 상황에 영향을 받는다는 것이 어떠한 의미인지 설명하기 위해 주관적인 청점(point d'écoute)과 관련된 예를 현상학의 관점으로 이해해 보고자 한다. 야외 원형극장에서 열리는 라이브 오케스트라 공연에 참석한다고 가정해 보자. 공연장에 입장하게 될 때 좌석을 선택하게 되는데, 이때, 어디에 앉느냐에 따라 상황의 공간성이 다르게 구성되

기 때문에 지각되는 공연 경험이 크게 달라질 수 있다.

예를 들어, 오케스트라의 연주 자리가 셋팅되어 있는 무대 쪽에 가깝게 앉게 되면 청취자에게 악기들의 연주는 크고 직접적으로 들려진다. 현악기 파트 수석 연주자의 제스처와 함께 표현되는 호흡을 들을 수도 있으며 보잉 시 현이 마찰하는 미세한 소리, 목관악기 연주자의 섬세한 숨소리를 들을 수도 있다.

반면에 원형극장 뒤쪽 좌석에서 연주를 듣는다고 가정해 본다면 이 위치에서 듣는 사운드는 무대 앞에서 들었던 연주와 같지 않다. 점점 더 먼 거리로 이동할수록 악기 연주 소리 이외에 다른 환경, 주변 사운드가 중첩되어서 들려지게 된다. 나뭇잎 사이로 바스락거리는 바람이나 멀리서 들리는 차량 소리 등 주변 소리가 음악과 뒤섞여서 들리게 된다. 이러한 소리는 공연의 일부는 아니지만 상황적 맥락에 따라 경험적 사운드스케이프에 영향을 미친다.

해가 지고 온도가 떨어지면, 차가운 공기 속에서 사운드가 다르게 전달되어 원형극장의 음향 특성이 미묘하게 변한다. 이러한 환경 변화의 영향을 받아 음악에 대한 지각적 청취 경험은 같은 음악을 듣는다 하더라도 이전의 지각 경험과 같지 않다. 상황의 공간성은 공간 내에서의 청취자의 위치 이동뿐만 아니라 환경과 생성되는 소리 간의 상호작용으로 인해 역동적이고 끊임없이 변화하는 양상으로 지각된다. 즉, 몸의 위치, 공간의 음향, 주변의 환경 사운드는 모두 공연을 지각하고 경험하는 방식에 영향을 미친다. 따라서 우리의 청취 경험은 정적이거나 고정된 위치에 국한되지 않고 상황적 맥락과 그 맥락 내에서의 존재 목적에 따라 형성되는 적극적인 참여와 깊은 관련이 있다. 같은 소리를 듣는다 하더라도 청점에 따라 다르게 인식되는 것이다[20].

끊임없이 변화하는 사운드 환경에서 주관적 선택에 의해 사운드가 전경에 드러난다는 것은 배경으로 존재하는 사운드, 즉 원래 존재했으나 처음에는 들리지 않았던 사운드의 지평이 있다는 것을 의미한다. 현전하는 사운드스케이프에서 지각되는 사운드는 배경음과 전경음으로 구분된다[20]. 배경음은 일상에 깊이 스며들어 생활 속에서 당연하게 자연스럽다고 인식되는 사운드다. 이 사운드는 항상 존재하고 있지만 청취자들 개개인에게 익숙해져 있으므로 주목을 끌지는 않는다. 예를 들면, 자연에서 끊임없이 들려오는 바람 소리나 파도 소리, 도심의 일상적인 자동차 소음, 전자기계에서 발생

하는 미세한 전기의 윙윙거리는 소리 등이 있다.

전경음은 갑자기 튀어나오거나, 듣는 사람을 자극하거나, 지향하는 현상으로 듣는 사람이 그것에 집중하기 시작할 때 그 존재가 확인되는 사운드이다. 사운드로 가득 찬 청각의 장에서 청각적 지향성의 선택적 주의력은 끊임없이 작용한다. 청각의 장에서 청취자가 주의를 쏟는 사운드가 두드러지게 되지만, 그렇다고 해서 기존의 현전하였던 다른 사운드들이 사라지는 것은 아니다. 일시적으로 배경 또는 청각의 장 주변으로 밀려나는 것일 뿐이다. 다만 청각의 장에 존재하는 연속하는 배경음의 현전과 주의적 선택에 의해 지각된 사운드는 분리될 수 없으므로 통합된 전체로 지각되는 것이다. 돈 아이다는 이를 '시의적 초점(temporal focus)'으로 정의한다. 이는 '때에 맞는' 의지에 의한 선택적 청취를 통해 사운드가 지각되고 청취자의 이러한 경험은 순간적인 주의집중에 의해 형성된다는 의미를 담고 있다[8].

청각의 장에서 청취의 경험을 한다는 것, 다시 말해 몸이 사운드를 지각하는 경험은 청각의 장에서 열림으로 존재하는 몸과 현존하는 사운드가 역동적으로 상호작용하고 있음을 드러내는 것이다. 청각의 지평은 사운드에 대한 지각으로 경험하게 되는 감각적인 세계로, 이 세계에 뿌리내린 몸과 사운드, 세계가 서로 유기적으로 연결되어 청취의 경험을 통해 관계를 맺고 있다. 이들이 상호작용하는 것은 통합적으로 세계를 이해하는 데 매우 중요하다. 사운드로 가득 찬 세계 또한 몸을 향해 열려있는 것처럼 몸도 청각의 세계를 향해 열려있다. 결과적으로 몸은 청각의 세계, 사운드와 유기적으로 연결되어 세계-에의-존재인 몸을 통해서 하나의 통일된 체계로 작동한다[20].

사운드가 고요함 속에서 스스로를 드러내고, 청각의 장에 현전하다가 다시 침묵 속으로 사라지는 것에 대한 지각 경험은 공간을 시간적으로 인식하게 한다. 이 과정은 주의를 쏟는 사운드가 분리되어 지각되는 경험과 실존하여 더 넓게 전체적으로 분산되어 있는 사운드와 구별된다. 그리고 이는 '어느 한 차원에 맞추어진 <상대적 초점>', '주제화(主題化)된 출현 속에서 의미화하는 공시간(空時間, space-time)'이라고 설명할 수 있다[8].

여기에서 논의되는 공시간은 공간과 시간의 의미가 합쳐진 말이다. 이 공간은 보편적이거나 객관적으로 존재하는 장소라기 보다 이미 존재하는 상황맥락 속에서 주체가 상호작용하며 상대적으로 이동하는 시간이 특

정이다. 이러한 경험이 인식되는 방식은 개개인이 처한 상황과 의도에 따라 다르다. 시간을 경험한다는 것은 시간 속에서 시간을 경험하는 것이라 말할 수 있다. 시간 속에서 시간을 경험하는 것은 세계 속에서 세계를 경험하는 것과 같으며 시간 속에서 주체를 경험하는 것과 같다. 주체의 경험, 세계에 대한 경험은 그 자체로 이미 주체의 선재를 의미한다. 즉, 주체, 대상, 세계, 사건에 대한 경험에서 파생되는 의미가 이미 확립되어 있음을 시사한다. 따라서 이미 이전에 확립된 것을 경험함으로써 시간의 존재를 재확인한다[21].

따라서 현상학의 렌즈를 통해 볼 때 청취 경험은 단순히 사운드를 듣는 것이 아니라 우리의 존재와 상호작용이라는 더 넓은 맥락에서 사운드를 이해하고 해석하는 것이다. 그러므로 청취 경험은 고립된 사건이 아니라 상황적으로 구성되는 사운드, 공간, 시간 및 세계와의 상호작용이며 주관적인 청점에 의해 지각되는 사운드의 인식 과정이다. 이러한 과정은 사운드스케이프에 대한 청취 경험의 이해를 향상할 뿐만 아니라 우리가 주변 세계를 인식하고 상호작용하는 방식에 대한 현상학적 이해를 심화한다.

V. 결 론

본 연구에서는 전통적인 서양의 음악 문화 관습에서 조화로운 음악과 작품 중심의 감상과 이해를 위한 교육에 치중됨으로써 간과되었던 다양한 소리를 창의적 소재로의 활용과 한정된 공연 장소를 확장하는 변화로서 사운드스케이프에 주목하였다. 특히 사운드스케이프를 통한 이러한 변화가 그동안 간과해 왔던 몸의 지각 경험, 즉 콘서트홀에서의 집중적 청취에서 확장된 다변화된 시공간, 창작 소재의 확장이 청취자의 경험에 어떠한 영향을 미치며 의미화될 수 있는지 현상학적으로 이해하고자 했다.

그 결과, 사운드스케이프는 전통적으로 악음만을 창작 소재로 삼아 작품을 창작함으로써 소외되거나 간과해 왔던 다양한 사운드를 창작 소재로 통합하고 포용함으로써 청취자의 경험을 풍부하게 하고 있었다. 이러한 변화에 주목함으로써 전통적인 듣기 관행과 수동적인 감상에 관한 재고를 촉진하여 우리 주변을 둘러싼 무수한 사운드에 관심을 갖게 하는 계기를 마련하였다. 변화의 움직임에 주목함으로써 획일적이고 표준화된 음

악 문화를 다른 관점으로 접근할 수 있는 가능성을 발견하였으며 청취 경험에 대한 관습적이고 틀에 갇힌 인식을 확장할 수 있었다.

또한 콘서트홀에서 작품은 그 자체만으로도 이해되어야 한다는 통념으로 인하여 청취자의 신체적 반응, 즐거움, 카타르시스, 상호 관계에서의 커뮤니케이션 등을 간과하는 경우가 많았다. 따라서 본 연구는 집중적 청취 과정으로의 감상에서 고려되지 않았던 음악의 사회·문화적 기능과 청취 경험의 중요성을 인식하게 하는 계기를 마련해 주었다. 실제 사운드를 지각하는 것은 단순히 듣는 것이 아닌, 청취자를 중심으로 둘러싼 사운드의 환경 맥락적 이해, 청취자의 주관적인 참여, 청취 경험의 복잡한 재구성 사이의 복잡한 얽힘 사이에서의 상호작용에 참여하는 것을 의미하고 있었다. 수동적인 경청이 아닌 능동적 참여로서 자기 경험에 기반한 경험의 재구성 과정이었다. 현상학은 추상적인 개념보다 구체화된 경험의 현상, 세계와 관련된 몸의 활동으로서 몸의 실천을 중요하게 생각한다. 청각적 인식의 맥락에서 이는 몸의 참여가 수동적 감상을 넘어 적극적인 몰입으로 확장되는 청취 경험의 통합적 특성을 고려하는 것을 수반한다.

현상학의 관점으로 청취 경험을 조명함으로써 그동안 발견되지 않았던 청각의 가능성을 확인할 수 있었다. 이러한 접근은 몸을 통한 지각과 경험에 대한 의미를 이해할 수 있게 한다. 시각중심주의 사회에서 시각에 비해 열등하다고 여겨졌던 청각에 관한 관심이 소홀했던 만큼[22] 종합적인 이해가 부족할 수밖에 없던 것이 사실이다. 우리의 인식과 경험을 형성하는 데 있어 청각의 역할 및 다양한 맥락에 대한 청취 경험의 의미는 대부분 연구되지 않은 채 남아있었다. 그러나 현상학적 관점으로 청취 경험을 이해하고자 하는 노력은 청각적 지각에 대한 잠재된 가능성과 세상을 이해하고자 상호작용하는 데 인간 경험의 복잡성에 대한 통찰력을 제공하면서 포용력 있고 포괄적인 통합하는 감각으로서의 청각 연구와 다른 감각들과의 미묘한 특성 차이에 대한 이해를 가능하게 하였다.

무엇보다 본 연구는 사운드 환경의 역동적인 변화를 통합하여 사회·문화·기술 환경의 발달이 음악 문화의 패러다임을 어떻게 변화시키고 있는지를 설명하고 있다. 이러한 변화는 현대 사회에서 사운드와 청각 인식의 중요성이 커지고 있음을 강조할 뿐만 아니라 다양한

디지털 시대 기술과의 상호작용이 세계에 대한 이해를 어떻게 재편하고 있는지 보여준다. 기술과 더불어 살게 됨으로써 청취 경험뿐만 아니라 사고와 행동 모두가 변화하고 있음을 이해하는 것이 중요하다[23]. 이러한 폭넓은 이해는 문화의 지속적인 변화를 탐색하는 데 필수적이며 이러한 변화 및 발전에 따라 우리의 관점과 접근 방식을 어떻게 조정해야 하는지, 빠르게 발전하는 환경에 지속해서 우리가 어떻게 참여하고 적응해야 하는지 할 수 있다.

환경 자체를 함께 경험하는 것의 의미를 이해하는 것은 창작자들에게 환경을 경험의 필수 부분으로 인식하고 청취자를 어떻게 참여하게 하고 경험하게 할 것인지에 대해 고려하게 할 수 있다. 다양한 공간에서 사운드로 현장감을 구성할 수 있다는 영감을 줄 수 있으며 이러한 통찰력을 활용하여 참여자에게 상호작용적이고 참여도가 높은 경험을 디자인하는 데 도움을 줄 수 있다. 청취자들이 다양하고 역동적인 청취 경험을 중시한다는 바를 이해하고 있는 창작자는 적극적인 참여를 유도하거나 공간 내에서 참여자의 움직임과 주관적 선택에 따라 변화하고, 상호작용이 주도적으로 생성되는 과정의 구성에 주목하게 될 것이다.

또한 이 연구의 학제 간 접근 방식은 창작자들이 여러 분야에서 협업하도록 영감을 줄 수 있으며 예술이 음악 환경을 어떻게 변화시키고 있는지 이해함으로써 제작자는 새로운 기술을 보다 효과적으로 활용하여 음질을 향상하고 몰입형 환경을 조성할 수 있다. 같은 맥락에서 사운드의 생성을 위한 새로운 악기 및 사운드 생성 방법을 적극적으로 활용하거나 개발할 수도 있다. 사운드가 지각될 때, 사운드가 청취자의 경험에 미치는 영향에 대한 사회·문화적 의미를 고려함으로써 창작자는 이를 작품에 반영하여 제시되는 주제나 맥락을 통해 표현할 수 있으며, 이를 통해 청취자에게 더욱 의미 있는 경험을 선사할 수 있다. 사운드를 지각하고 상호작용하는 방식에 대한 깊은 이해를 제공하는 이 연구가 작곡가, 사운드 아티스트에게 창작에 대한 다양한 방법 및 창의적 표현을 위한 아이디어를 제공하는 데 기여할 수 있기를 기대해 본다.

References

- [1] Dahlhaus, C., "Esthetics of Music", W. W. Austin, Trans., pp. vii. Cambridge: Cambridge University

Press. 1982.

- [2] Dahlhaus, C., "Was Heisst Improvisation?", In R. Brinkmann, ed., "Improvisation und Neue Musik" Acht Kongreßreferate, Mainz: Schott, pp.10-11. 1979.
- [3] Y.J.Park & S.J.Lee, "Classic Music and A.I. for Automated Music Composition", Korean Association for Semiotic Studies, Vol.61, pp. 69-94. 2019.
- [4] Gal, B., "Updating the History of Sound Art Additions, Clarifications, More Questions", Leonardo Music Journal, 27(1), pp. 78-81. 2017.
- [5] Licht, A.J.O.S., "Sound Art: Origins", development and ambiguities, 14(1), pp. 3-10, 2009.
- [6] I.E.Lee, "The Evolving Sound Art (Part 1): Sonic Singularities and Chronicle Traces", The Journal of the Convergence on Culture Technology (JCCT), 6(1), pp. 395-401, 2020.
- [7] Y.J.Park, "A Study on Performing in Musical Ensembles: Observational Analysis of Situated Cognitive Behavior and Reasoning", Korean Association for Semiotic Studies, Vol.75, pp.63-90, 2023.
- [8] Ihde, D., "Listening and Voice: Phenomenologies of Sound, Second Edition", State University of New York Press. 2007.
- [9] Schafer, M., "The Tuning of the World: Toward a Theory of Soundscape Design", New York: Alfred A. Knopf. 1977.
- [10] Schafer, M., "The Soundscape: Our Sonic Environment and the Tuning of the World", Destiny Books. 1993.
- [11] Torigoe, K., M.H.Han, trans., "Soundscape - its ideas and practices", Sejinsa. 2005.
- [12] J.H.Koo, "Symbiotic Harmony", Sogang University Press. 2012.
- [13] Small, C., "Musicking: The Meanings of Performing and Listening", Middletown, Connecticut: Wesleyan University Press. 1998.
- [14] Cook, N., "Music: A Very Short Introduction". Oxford University Press. 1998.
- [15] Watanabe, H. The Birth of an Audience. Tokyo: Shunjusha. 1989.
- [16] Schafer, M., "Patria: The Prologue, The Princess of the Stars". Toronto: Arcana Editions. 1986.
- [17] Kinnear, T., "Echo and the Recovery of the Past in R. Murray Schafer's The Princess of The Stars", Intersections, 38(1-2), pp. 31 - 56. 2018.
- [18] Wilson, T. (1985). The Place of the Princess. Banff Letters (Spring), 28-32.
- [19] Kahn, D., "The Arts of Sound Art and Music,

- in The Iowa Review Web”, University of Iowa.
pp. 1-11. 2006.
- [20]Merleau-Ponty, M., “Phenomenology of perception”, Paris: Gallimard. 1945.
- [21]G.J.Cho., “The World Of The Body, The Body Of The World-Lecture On Merleau-Ponty’s <Phenomenology of Perception>”, Bachelor of Science. 2004.
- [22]Chion, M., “The Voice in Cinema”, Columbia University Press. 1999.
- [23]McLuhan, M., “Understanding Media: The Extensions of Man”, EBook. 1964.