

팝핑, 사이버 소닉

사이버 세계에서 음악 공간

송 화 숙

1. 공간 개념의 전환(Spatial Turn)
2. 음악에서의 시공간성
 - (1) 기보법과 음악적 시공간성
 - (2) 녹음 매체와 음악의 시공간성
 - (3) 오디오비주얼 매체와 음악의 시공간성
 - (4) 팝핑, 사이버 소닉: 사이버 공간에서의 음악
3. 결론을 대신하여

개 요

뉴미디어의 출현 이후 음악의 생산 구조는 혁신적인 변화를 맞이하게 되었으며 이에 따라 음악을 전유하는 방식 역시 급속히 재편되었다. 무엇보다 현실과 가상의 경계를 넘나드는 새로운 음악적 공간의 탄생은 기존의 음악 카테고리, 장르, 형식 등의 전통적 개념들의 범주를 벗어나는 현상이므로써, 이를 관찰하는 새로운 해석의 틀이 요구된다고 보인다.

현재성과 현존성을 감싸는 공간 개념 내에서 음악은, 사운드를 통해 존재한다는 본유적 측면에서 바라본다면, 순간적이고 무형적이며, 이러한 의미에서 기보법의 출현에서부터 음반에 이르는 음악 매개체들은 일차적으로 무형이라는 한계를 벗어나 음악적 실체를 확보하고 이를 재현하고 전달하기 위한 수단으로 기능해 왔다고 할 수 있다. 여기에서 전제되었던 것은 음악적 감각과 체험이 매체화를 통해 ‘지금-여기’라는 ‘현재적 시공간성’ 안에서 재현될 수 있을 것이라는 가능성이었다. 기보를 통한 음악의 시각화 및 보존, 레코드 기술의 발전을 통한 청각적 음질 향상과 재생 시간 연장 등이 그 예들에 속한다.

보다 어려운 문제는 컴퓨터 및 인터넷을 통한 디지털 혁명 이후 가상과 현실의 경계가 모호해짐과 더불어 ‘현재적 공간성의 재현 (가능성)’이라는 전제가 엄밀한 의미에서 적용되기 어려워진다는 지점에서 등장한다. 현실, 가상적 현실, 현실적 가상. 이들의 관계들은 복잡하고 다층적으로 얽혀져 있고, 이 속에서 펼쳐지는 음악 실제 역시 복잡다단한 형식으로 급속히 재구성되고 있지만, 현재 이에 관한 학문적 논의들(일상적 논의도 포함하여)은 대개 사이버 공간 내에서의 소비 행위 및 저작권 등의 경제적/법률적 차원에 대한 관심으로 편중되고 있다.

이 글은 무엇보다 음악을 총체적인 감각 경험으로 파악하고자 한다는 점에서, 음악을 ‘시간적 예술’ 또는 음악을 ‘청각적 예술’ 이라고 제한하는 정의들에서 거리를 두고 있는데, 먼저 1980년대 이후 사회문화 이론에서 펼쳐

졌던 ‘공간적 전환’ (spatial turn) 논의에 주목하여, 지리적/물리적 현상으로 머물렀던 공간 개념이 ‘문화적 장으로서 구성’ 되는 인식론적 전환 과정을 다루고 이를 바탕으로 음악적 공간 개념의 전환을 살펴본다. 음악적 시간과 공간의 관계는 특히 음악적 매체의 변화와 관련하여 세 가지로 구분해 설명된다. 첫째는 기보법, 둘째는 녹음, 셋째는 오디오비주얼 매체이다. 이러한 매체적 변화 방식에 대한 문화적/역사적 조망을 바탕으로 사이버 스페이스라는 새로운 미디어적 공간에서 음악적 실체는 어떠한 방식으로 구성되는지 이들과의 비교를 통해 고찰될 것이다.

주제어: 음악적 감각, 음악의 시/공간성, 기보법, 녹음기술, 사이버 스페이스

1. 공간 개념의 전환(Spatial Turn)

19세기의 가장 큰 강박관념은 역사였다. 발전과 정체, 위기와 순환, 과거의 축적, 수많은 죽은 이들의 이름, 위협적인 지구의 냉각화 같은 주제들 [...] 우리가 살고 있는 오늘날은 이와 반대로 공간의 시대다. 우리는 동시성의 시대, 가까움과 멀이 맞닿아 있는 시대, 병존과 산재가 얽혀있는 시대를 살고 있다. 오늘날의 세계는 더 이상 시간 속에서 발전하는 거대한 생물체로서가 아니라, 선들이 서로 교차하고 점들이 서로 연결되는 네트로 파악되어야 한다.

- 미셸 푸코(Michael Foucault)¹⁾

20세기는 가히 패러다임 전환의 시대라 불릴만하다. 다양한 범주에서 전환의 논리들이 등장했고, 이를 통해 각각의 학문 분야와 사고 영역에서 절대적 규범과 기준으로 간주되었던 것들에 대한 반성과 비판, 그리고 이들에 대한 새로운 관점이 마련되어 왔다. 언어, 과학, 문화, 미디어 등, 지금 우리는 수많은 전환 논리의 끝에서 ‘공간’에 대한 새로운 개념 정의와 접근 방식을 요구하는 ‘공간적 전환’(spatial turn)을 마주 대하고 있다.

‘공간적 전환’이라는 용어는 1989년 소자(Edward W. Soja)의 저작²⁾에서 처음 사용되었으며, 이후 지리학뿐만 아니라 사회학, 문화학 등의 분야에서 수렴되어 각각의 학제 내에서 다양한 방식으로 적용되고 있다.³⁾ 이러한 흐름들의 양태는 다분히 분산적이지만, 적어도 한 가지 지

1) Michael Foucault, "Von anderen Räumen," *Raumtheorie. Grundlagentexte aus Philosophie und Kulturwissenschaften*, Jörg Dünne, Stephan Günzel(Hg.), (Frankfurt: M. Suhrkamp, 2006), 317.

2) Edward W. Soja, *Postmodern Geographies, The reassertion of Space in Critical Social Theory*, (London, New York: Verso, 1989).

3) 새로운 공간 개념을 중심으로 펼쳐지는 논의들의 다양한 흐름과 이를 바탕으로 ‘기존의 공간 개념 저술을 역사적으로 재구성 해내는 것에 관해서는 Jörg Dünne and

점에서는 동의하고 있다고 보여지는데, 즉 물리적/지리적 개념으로서의 공간은 더 이상 유효하지 않다는 것과 동시에 공간은 사회적/문화적 개념으로 전환 및 확대되어야 한다는 것이다. 이러한 논의들이 보여주는 가장 첨예한 비판 지점은 19세기 이후 서구 세계에서 주도적인 것으로 자리 잡기 시작했던 ‘시간과 역사 중심적 세계관’이다. 소자에 따르면, 19세기 중반에 이르기까지 서구 사상에서 ‘역사적인 것과 공간적인 것’, 그리고 ‘역사학과 지리학’은 일정 정도 균형을 유지하고 있었다. 그러나 헤겔 이후 20세기 후반까지 역사적인 관점의 특권화 과정이 펼쳐지는데, 이 시기를 거쳐 역사와 시간 개념은, 과정, 진보, 발전, 변화,ダイナ믹, 변증법, 운동 등의 개념과 연결되기 시작한다. 이와 반대로 공간 개념은 점차 ‘죽은 것’, ‘고정된 것’, ‘비변증법적인 것’으로 간주되어, 단순한 ‘물리적 형식’, ‘가시적인 것’, ‘주변적인 것’, ‘형식을 구성하는 것’ 등으로 인식되며, ‘항상 거기 있는 것’이지만 사회적 형성과 이를 이해하는 사고틀에서 부차적인 것으로 간주하게 되었다는 것이다.⁴⁾

주지하다시피 역사주의의 시대라 불리는 19세기는, 목적론적 역사를 엄격한 학문적 원칙으로 정립해 나갔다. 역사를 일종의 의미 연속체로 파악하는 이러한 관점에 의거할 때, 역사적 흐름을 구성하는 가장 기본적 단위로서의 시간은 단순히 초와 분과 시의 연속으로 파악되는 것이 아니다. 이 흐름의 선형성과 연속성이 전제하는 바는 인간의 진보와 발전, 논리적/이성적으로 완벽한 인과 관계이며 시간은 이러한 모든 것들의 총체로써 파악되었다. 이러한 진보성 및 운동성이 상실되어 있

Stephan Günzel(Hg.), *Raumtheorie. Grundlagentexte aus Philosophie und Kulturwissenschaften* (Frankfurt: M. Suhrkamp, 2006)과 Jörg Döring and Tristan Thielmann, et al.(Hg.), *Spatial Turn. Das Raumparadigma in den Kultur- und Sozialwissenschaften* (Bielefeld: Transcript Verlag, 2008) 참조.

4) Edward W. Soja, “Vom ‘Zeitgeist’ zum ‘Raumgeist,’” *Spatial Turn, Das Raumparadigma in den Kultur- und Sozialwissenschaft*, Jörg Döring and Tristan Thielmann(Hg.), (Bielefeld: Transcript Verlag, 2008), 241-262.

는 ‘공간성’은, 소자의 지적처럼, 고정된 물리적 형식으로만 파악되어 시간과 공간이라는 상관관계에서 위계적으로 하위적인 것으로 자리 잡게 되고, 20세기 중후반에 이르기까지 공간 개념에 대한 시간 개념의 주도권은 계속 유지되어 왔다.

2. 음악에서의 공간성

이는 음악의 영역에서도 마찬가지다. 독일의 체계음악학자 헬가 드 라 모떼-하버(Helga de la Motte-Haber) 역시 이러한 ‘시간 개념의 우위’를 18세기와 19세기를 거쳐 완성된 진보 개념과 연관 지어 설명하고 있다. 그는 “시간이 선형적으로 진보해 나가는 것으로 파악된 것, 과거가 현재로부터 분리된 것, 미지의 미래가 희망 혹은 두려움으로 현재와 연결되는 것은 서구 근대의 현상”⁵⁾이라고 말하면서, 이어서 다음과 같이 설명한다.

진보 개념은, 시간이 인간 의식에 내재된 카테고리이기 때문에 인간이 시간을 지배한다는 이념과 밀접하게 연관되어 있다. ‘진화’, ‘혁명’, ‘시대정신’ 같은 개념들은 18세기에 이르러 최종적 의미를 획득했다. 목적 없는 단순한 시간의 전진은 용납되기 힘든 것이다. 진보 의식은 19세기 모든 사상 영역을 지배했다. 물론 고대에도 진보라는 개념은 존재했지만 이는 기술적 완벽성을 의미하는 것이었다. 서구 근대의 진보 개념은 이와 달리 [...] 상승이라는 의미에 근거하여 과거를 뒤로 흘려보내는 시도를 의미했다.⁶⁾

5) Helga de la Motte-Haber, *Musik und bildende Kunst: Von der Tonmalerei zur Klangskulptur* (Laaber: Laaber-Verlag, 1990), 16.

6) Helga de la Motte-Haber, *Musik und bildende Kunst: Von der Tonmalerei zur Klangskulptur*, 25.

이와 관련해 그는 음악적 경험이 항상 공간적 인상과 연관되고 실제로 음악 내에서 다양하게 구현된 구체적인 음악적 공간 질서가 중요함에도 불구하고 미적 관찰은 ‘시간 예술성’에 제한되어 있다고 지적한다.⁷⁾

음악을 경험한다는 것이 인간 감각의 한 측면에 고착된 것이 아니라 육체를 통한 총체적 감각화임을 고려할 때, 음악에서의 시간성과 공간성은 분리가 아닌 통합으로 작용한다는 것은 자명한 사실이다. 선형적 시간 예술로서의 음악 규정은, 그러므로 음악 경험의 다양한 방식 중 하나의 측면을 절대화 시킨 것이라 할 수 있는데, 이를 보다 구체적으로 해명하기 위해 ‘기보화된 음악’을 중심으로 구축된 음악 미 개념의 성립 과정을 살펴볼 필요가 있다.

(1) 기보법과 음악적 시공간성

사운드를 통해 존재한다는 본유적 측면에서 바라본다면, 음악이란 순간적이고 무형적이며, 이러한 의미에서 9세기 서양 라틴 기보법은 일차적으로 무형이라는 한계를 벗어나 음악적 실체를 확보하기 위한 수단으로 기능했다고 할 수 있다. 여기에서 전제되었던 것은 기보를 통해 ‘지금-여기’에서 경험된 음악을 다시 ‘현재적 시/공간성’ 안에서 재현할 수 있다는 가능성에 대한 믿음이었다.

음악을 아날로그적/기호적으로 ‘시각화’하는 기보법의 발견이 가져다 준 변화는, 서구문화사가 ‘쓰기’를 통해 구술 문화에서 문자 문화로 변화하는 과정, 그리고 이와 더불어 ‘청각 문화 중심에서 시각 문화 중

7) Helga de la Motte-Haber, *Musik und bildende Kunst: Von der Tonmalerei zur Klangskulptur*, 22. 이 책에서 저자는 바로크 시기부터 현대음악에 이르기까지 실제로 음악 작곡 및 작품에서 구현된 음악적 공간성, 혹은 공간성에 대한 작가의 고려 등을 분석하고 있다.

심⁸⁾으로 변모해 가는 과정과 유사하다. 서구사를 매체적 관점에 따라 ‘1차 구술 문화-문자 문화-2차 구술 문화⁹⁾’로 구분하는 월터 J. Ong (Walter J. Ong)은 시각의 특성과 청각의 특성에 관한 흥미로운 분석을 보여준다. 그에 따르면, 시각은 외면적, 분리적, 선형적, 분절적인 감각이고, 청각은 내면적이고 동시적이며 통합적인 감각이다.¹⁰⁾ 그는 쓰기를 통해 시작되었던 구술 문화에서 문자 문화로의 변화를, 곧 청각을 대신해 시각이 우위를 점해가는 과정으로 설명한다. 이는 특히 구텐베르크 인쇄술의 도입 이후 보다 가속화되는데, 무엇보다 활판 인쇄술은 청각의 세계에서 머물던 단어를 시각적 공간 속에 고정시켰으며, 하나의 단어가 각각 분리될 수 있는 음소 단위에 의해 구성된다는 것을 인식하도록 했음을 강조한다.¹¹⁾

이와 마찬가지로 기보법은 시/공간적 통합체로서의 음악 실체를 2차원적 시각 평면체에 고착시켰고, 이는 한편으로는 기보될 수 있는 것과 기보될 수 없는 것의 분리 과정, 다른 한편으로는 기보될 수 있는 것들의 세분화 및 분절화 과정을 수반했다. 이 시스템에 따라 기보될 수 없는 것(몸짓, 분위기, 인상 등)은 기보될 수 있는 것(높낮이, 시간적 길이, 음들 간의 수직적 관계 등)에 비해 부차적인 것으로 간주되었고, 기보될

8) 월터 J. Ong/이기우 · 임명진 옮김, 『구술문화와 문자문화』 (문예출판사, 1995).

9) 이는 맥루언 (Marshall McLuhan)의 ‘구술문화-인쇄문화-전기문화’라는 시대 구분법과 유사한데, 맥루언의 미디어이론에 관해서는 후설하도록 한다.

10) “시각은 분리하고 청각은 합체시킨다. [...] 메를르-퐁티가 말한 바와 같이 시각은 사물을 토막 내어 감지한다. 시각은 인간에게 한 때에 한 방향으로 밖에는 감지할 수 없게 한다. [...] 그러나 들을 때에는 동시에 그리고 순간에 모든 방향으로 소리가 모여 온다. 즉 우리는 자신의 청각 세계의 중심에 있다. 그 세계는 우리를 에워싸고 우리는 감각과 존재의 핵심에 위치해 있는 것이다. [...] 시각은 토막 나는 감각임에 반해 소리는 통합하는 감각이다. 시각의 전형적인 이상은 명확성과 명료성, 즉 나누어 보는 일이다(데카르트가 주장한 명확성과 명료성은 인간 감각 중 시각을 강조한 것이다). 이에 반해서 청각의 이상은 하모니, 즉 하나로 통합하는 것이다.” 월터 J. Ong/이기우 · 임명진 옮김, 『구술문화와 문자문화』, 113-114.

11) 월터 J. Ong/이기우 · 임명진 옮김, 『구술문화와 문자문화』, 179-186.

수 있는 것들은 각각의 개별적 요소들로 세밀하게 분해되어 갔다.¹²⁾ 특히 인쇄술의 발명(무엇보다 산업혁명을 통한 인쇄술의 혁신적인 기술 발전과 악보의 대량 생산) 이후 음악적 사고는, 한 작품에 대한 수천 수백 개의 사본이 존재하고 이에 대한 다양한 해석과 실체가 존재할지라도 이를 ‘하나의 절대적 작품’으로 환원시킬 수 있는 ‘동일성의 원칙’을 전제하도록 했는데, 여기서 이 동일성을 강제하는 것은 소리 그 자체가 아니라 일차적으로 시각에 의한 것이다.

(2) 녹음 매체와 음악의 시공간성

음악에서의 시공간성 개념에 대한 또 하나의 전기를 마련한 것은 녹음 기술의 발명이다. 기보법이 아날로그적 기호를 통해 음악을 시각화하여, ‘음악의 보존과 이의 실제적 재현’이라는 목적은 이상적/규정적 차원에 머무를 수밖에 없었던 것이었다면, 녹음 기술은 음 그 자체를 담아냄으로써 음악의 시공간적 재현에 대한 다른 양상을 보여준다. 녹음 기술을 통해 음악이 발현되었던 그 순간은 음반이라는 용기에 그대로 담겨져, 재생이 가능한 기술이 존재하는 어디로든 옮겨질 수 있으며 ‘원형 그대로’ 반복될 수 있게 된다.¹³⁾ 기술 복제 시대는 음악에서 녹음 기술을 통해 구현된다. 벤야민(W. Benjamin)은, 그의 유명한 저작 『기술복제시대의 예술작품』에서 복제 기술의 특징과 그 영향을 다음과 같이 설명한다.

12) 19세기에 정립되었던 학문으로서의 음악학과 여기에서 학문적 방법론의 주조를 ‘분석’이 차지했다는 것은, 바로 이러한 기보를 통한 음악의 시각화 과정 맞물린다.

13) 마크 카츠에 따르면 녹음된 음악은 ‘유형성’, ‘이동성’, ‘반복성’ 등의 특징을 가지고 있다. 마크 카츠/허진 옮김, 『소리를 잡아라』 (도서출판 마티, 2006), 23-79.

복제 기술은 복제된 것을 전통의 영역에서 떼 낸다. 복제 기술은 복제를 대량화함으로써 복제 대상이 일회적으로 나타나는 대신 대량으로 나타나게 한다. 또한 복제 기술은 수용자로 하여금 그때 그때의 개별적 상황 속에서 복제품을 쉽게 접하게 함으로써 그 복제품을 현재화한다. 이 두 과정, 즉 복제품의 대량 생산과 복제품의 현재화는 전통을 엄청나게 뒤흔드는 결과를 가져온다. 14)

주지하다시피 그 결과는 ‘아우라의 상실’이고, 이 상실의 핵심은 ‘작품의 진품성(Echtheit)’이다. 벤야민이 말하는 진품성이란 단지 최초의 원형만을 지칭하는 것이 아니라, “그 사물의 물질적 지속성으로부터 그 사물의 역사적인 증언 가치, 그리고 그 사물에서 원천으로부터 전승될 수 있는 모든 것을 아우르는 총괄 개념”¹⁵⁾이다. 그러므로 작품은 기술 복제 될 수 있지만, 작품의 진품성(아우라)은 복제가 불가능하다. 바로 이러한 진품성이라는 기준을 통해 기술 복제된 대상(오리지널)과 기술 복제된 생산품(복사품) 사이의 분리가 이루어지며, 음악에서의 이러한 구분은 “라이브 음악과 녹음된 음악 사이의 차이”¹⁶⁾로 드러난다. 라이브로 연주에서 ‘사운드’가 녹음된다는 사실을 고려해 본다면 이들 간의 간극은 명확하다고 보여진다. 즉, 복사품에는 단지 청각적인 측면만이 재연된다는 것, 극단적으로 말하자면, 시각이 삭제되어 있다는 점이다. 녹음 기술이 도입되었던 초기, 이들 간의 시각적 차원에 대한 보완을

14) 발터 벤야민/최성만 옮김, 『기술복제시대의 예술작품』 (도서출판 길, 2007), 47.

15) 벤야민이 말하는 진품성이란 단지 최초의 원형만을 지칭하는 것이 아니라, “그 사물의 물질적 지속성으로부터 그 사물의 역사적인 증언 가치, 그리고 그 사물에서 원천으로부터 전승될 수 있는 모든 것을 아우르는 총괄 개념”이다. 벤야민/최성만 옮김, 『기술복제시대의 예술작품』, 46.

16) 마크 카츠는 녹음이 단순한 기록 이상의 의미를 지니며, 이 기술을 통해 새로운 음악적 창작 방식 및 수용 방식들이 등장하게 되는데, 이를 ‘포노그래프 효과’라고 칭했다. 그는 포노그래프 효과를 “녹음의 영향이 드러나는 방식”이며 정확하게는 “궁극적으로 라이브 음악과 녹음된 음악의 차이에 대한 반응”이라고 정의한다. 카츠/허진 옮김, 『소리를 잡아라』, 15쪽 이하.

시도했던 흔적들이 있었지만,¹⁷⁾ 녹음 음악에서 이러한 시각적 결여를 보완해 나가는 방식은 청각 그 자체에 대한 집중으로 진행되어갔다. 말하자면, 사운드의 질적 향상을 통해 보다 정확하고 정밀한 ‘실제 소리’를 재현해 나가고자 했다는 것이다. 스테레오 음향 시스템의 도입을 통한 공간적 음향의 확보, 멀티 트랙 녹음 기술의 발전을 통해 이루어진 세부적 음색의 정확한 녹음과 재연, 음반 재료들의 혁신을 통한 음질 향상과 음악 녹음 길이의 확장 등이 이러한 예에 속하는데, 이러한 기술 발전이 지향했던 비는, 눈을 감고 음악을 들으며 ‘오리지널’의 공감각적 현장성을 환기시키는 것이었다.

녹음 기술이 급격한 발전을 보였던 1960년대에 이르러 오리지널로서의 라이브 음악이 녹음된 음악에 대해 가졌던 우위적 가치는 서서히 역전되기 시작한다는 사실은, 마크 카츠(Mark Katz)의 ‘포노그래프 효과’, 즉 라이브 음악과 녹음된 음악 간의 차이를 보여주는 명확한 사례일 것이다. 라이브 음악을 녹음/보존/재현하는 목적에 복무했던 녹음 테크닉의 발전은 새로운 음악과 음향을 창출해 낼 수 있는 조건으로 기능하게 되는데, 즉 라이브에서는 도저히 연주될 수 없는 음악이 스튜디오라는 공간에서의 음악 녹음으로 가능하게 되었다는 것이다.¹⁸⁾ 이를 통해 녹음 음악이 가졌던 라이브와의 ‘대상-재현’이라는 관계는 단절되고, 점차 청각적으로만 구성된 녹음 음악이 오히려 실재를 능가하

17) 예컨대, 일러스트레이티드 송 머신(Illustrated Song Machine)이나 스테레오폰(Stereophone) 같이 음악을 틀면 색채 이미지들이 투사되는 장치들이 등장했다. 카츠/허진 옮김, 『소리를 잡아라』, 38-39.

18) 비틀즈의 행보는 이러한 분리 과정을 잘 드러내준다. 1966년 새로운 음향 작업과 다양한 악기 사용 등을 실험한 LP 판 《리볼버》(Revolver)를 녹음한다. 그리고 같은 해 샌프란시스코 공연을 마지막으로 더 이상 공식적인 콘서트 무대에서 사라진다. 이후 발매된 《서전 페퍼스 론리 하트 클럽 밴드》(Sgt. Pepper's Lonely Heart Club Band 1966/67), 《옐로 서브마린》(Yellow Submarine, 1969), 《애비 로드》(Abbey Road, 1969) 등은 모두 스튜디오 작업을 통해 완성된 앨범들로 이전과 다른 다양한 음향 테크닉이 구사된 것들이다.

는 어떤 것, 그래서 실연이 녹음 음악의 전형이 되는 역전 현상을 만들어내게 된다.

쓸데없는 소동이 제거된 LP를 들으면 번덕스러운 가짜 오페라의 향연에서 완전히 벗어날 수 있다. LP를 들을 때는 케케묵은 오페라 하우스의 공연에서는 느낄 수 없는 힘과 격정을 어느 정도 다시 잡아낼 수 있으므로 LP는 오페라라는 음악을 가장 바람직하게 재현한다.¹⁹⁾

위와 같은 아도르노(T. W. Adorno)의 언급은 이러한 반전을 보여주는 예이기도 하며, 오늘날까지도 이어져오는 ‘음악은 절대적으로 청각적인 것’이라는 미적 판단의 기준을 보여주는 예이기도 하다.

(3) 오디오비주얼 매체와 음악의 시공간성

음악 경험의 총체적 시/공간 감각의 보존과 재현과 전달에 대한 욕망이 어떠한 감각적 배제나 삭제 없이 드러나기 시작한 것은 오디오비주얼 음악 매체를 통해서다. 음악의 시각적 경험과 청각적 경험을 결합하여 이를 매체를 통해 구현하고자 했던 시도들은 이미 16세기로부터 출발했다.²⁰⁾ 20세기에 접어들어 영화 산업의 발달, 텔레비전의 등장, 광고

19) 아도르노, “오페라와 LP 레코드,” 1969년, 카츠/허진 옮김, 『소리를 잡아라』, 42에서 재인용.

20) 아르힘발도(Giuseppe Arcimboldo, 1527-1593)의 ‘옵틱 쳄발로’(optic cembalo)나 카스텔(Louis-Bertrand Castel, 1688-1757)의 ‘그래픽 쳄발로’(graphic cembalo), 그리고 20세기에 접어들어 등장한 ‘비주얼 오르간’(visual organ) 등은 음악 연주를 색채 이미지와 결합하려는 시도들이었고, 오늘날의 뮤직비디오나 뮤직텔레비전 같은 음악의 오디오비주얼화도 이러한 시도들의 연장선상에 있다고 보여진다. Peter Wicke, Wieland & Kai-Erik Ziegenrucker, *Handbuch der populären Musik: Geschichte, Stile, Praxis, Industrie* (Mainz: Schott, 2007), 474-478.

등을 통해 시각 및 청각의 결합 양상은 청각 기호들을 단순한 색채 이미지로 변화시키는 수준을 넘어 점차 고도화되기 시작한다.

적어도 20세기 말엽까지의 모든 미디어의 기술 발전들이 그렇듯이, 오디오비주얼 매체의 기술 진보 역시 ‘보다 더 정확한 현실성의 재현’이라는 명제에 근거한다. 영화 기술이 지향해 왔던 끊어짐 없는 동작의 연결, 무성에서 유성으로의 발전, 흑백에서 칼라로의 전환, 화면의 고밀화 등은 이 명제를 끊임없이 환기시킨다. 영화, 광고, 음악 영화에서와 달리 음악 실연이 오디오/비주얼적으로 재현되기 시작한 것은 무엇보다 텔레비전이 가져온 변화다. 미국과 영국의 경우 공영 텔레비전 방송은 1950년대에 도입되었는데, 이후 70년대에 이르기까지 방송 프로그램에서는 다수의 록, 팝 음악가들을 소개했으며, 여기서 음악을 직접 연주하는 모습이나 레코드에 맞춰 싱크하는 모습들이 전파되었다.²¹⁾

1964년 미국에 입성한 비틀즈가 에드 설리번 쇼에 출연해 7천만 이상의 시청자가 이를 시청했다는 사실과 이들이 공식적 무대에서 사라진 뒤 더 이상 직접 출연하지 않고 프로모션용으로 제작된 짧은 음악 필름²²⁾을 보내 이를 대신 틀게 했다는 사실은, 텔레비전이라는 매체를 통한 음악적 재현이 가진 특성과 이의 영향 그리고 전환 과정을 보여주는 상징적인 사건들이다. 이미 70년대부터 음반 녹음에는 아날로그 사운드를 디지털로 전환시키는 샘플링 기술이 도입되고 있었다. 음악을 만들기 위해 더 이상 모든 음악가나 악기들이 한자리에 모일 필요가 없어졌고, 사운드 테크닉을 통해 모든 소리들이 축적되고, 조합되고, 생성되고, 조작되어 완성될 수 있게 되었다는 것은, 이미 전장에서 살펴보았듯, ‘라이브 연주’라는 이상이 점차 흔들리고 있음을 뜻하는 것이었다.

21) 로이 셔커/이정엽 · 장호연 옮김, 『대중음악사전』 (한나래, 1999), 316-318.

22) 《페니 레인》(Penny Lane, 1967)과 《스트로베리 필즈 포에버》(Strawberry Fields Forever, 1968)가 대표적인데 이 둘 모두 스웨덴의 아방가르드 영화감독 피터 골드만(Peter Goldman)과의 합작으로 만들어진 것들이다.

현실에서 가능한 사운드보다 더 정확하고 세밀하고 정밀한(말하자면 현실보다 더 현실적인, 그리고 실제 현실에서는 불가능한) 사운드가 녹음 기술을 통해 가능해짐을 통해 음악에서의 ‘진정성’의 의미는 대체 가능한 것이 되었고, 점차 희미해졌다. 이러한 일련의 과정들은 시각적/청각적 차원 모두를 포함한 오디오/비주얼적 매체화를 통해서 더욱 가속화 되어간다. 이 매체는 한 음악 경험의 ‘아우라’를 재현 가능한 형태로 담아냈고, 이를 반복 재생할 수 있도록 했으며, 실제 경험에서라면 놓칠 수 있었던 세밀한 부분들을 포착할 수 있게 했고, 그리고 실체가 드러낼 수 없는 ‘가상’을 드러냈다. 그리고 이제 현실은 가상을 모방하게 된다.²³⁾

(4) 팝핑, 사이버 소닉²⁴⁾: 사이버 공간에서의 음악

컴퓨터라는 기술 매체의 발전과 이에 기반을 둔 새로운 네트워크 시스템은, 기존의 모든 정보 미디어들(신문, 라디오, 텔레비전 등)을 통합 흡수하여 이들의 자리를 대신하고 있으며, 오늘날의 생활 세계에 새로운 미디어적 사고와 감각을 깊게 각인시키고 있다. 보다 자세히 살펴봐야 할 것은 이러한 새로운 매체가 기존의 매체들을 대체하는 방식과

23) 1980년대 뮤직비디오라는 매체 통합적 (영화, 텔레비전, 광고, 음악) 장르의 탄생은 바로 이러한 가속화의 산물인 동시에 촉진제다. 마이클 잭슨이나 마돈나의 뮤직비디오가 이러한 예들이다. 특히 마돈나의 경우, 그는 자신의 뮤직비디오에서 끊임없는 이미지 변신을 시도하는데 이는 한편으로 현실과의 관계성 내에서 ‘리얼’하게 표현되기도 하며 현실 모사(模寫)와 상관없는 이미지로 표현되기도 한다. 텔레비전과 뮤직비디오를 주요한 무대로 삼았던 마돈나의 라이브 공연은 자신의 뮤직비디오를 재현하는 형태를 띠고 있다. 이는 2000년대 중반 이후 우리나라 대중음악에서도 그 예를 흔히 찾아볼 수 있다.

24) 팝핑(popping)은 길거리 댄스나 펑크 댄스에서 쓰이는 테크닉을 지칭하는 단어인데, 본 논문에서는 사이버 공간에서의 음악 실체를 일종의 ‘(마치 팝콘이 튀어 오르듯) 감각스럽게 터짐’으로 묘사하기 위해 사용되었다.

또 이를 통해 만들어지는 미디어적 세계의 형성과정이다. 이와 관련하여 제이 데이비드 볼터와 리처드 그루신(Jay David Bolter & Richard Grusin)은 그들의 공저 『재매개: 뉴미디어의 계보학』²⁵⁾에서 새로운 디지털 미디어의 특징을 ‘재매개’(remediation)라는 개념을 통해 설명한다. 그들에 따르면 재매개란 “한 미디어가 다른 미디어를 표상하는 것”²⁶⁾인데, “한 미디어는 다른 미디어는 전제하고, 이 과정에서 새로운 미디어는 선행 미디어를 개혁하거나 개선, 보완, 경쟁함으로써 정당성을 부여받는다”²⁷⁾는 것이다. 이 재매개 과정은 두 가지의 상이한 미디어 구현 전략을 통해 이루어지는데 첫째는 ‘비매개(의 투명성)’, 둘째, ‘하이퍼매개’이다. 비매개성은 미디어가 그 자신을 사라지게 함으로써 대상과 재현 사이의 경계를 지워버리는 것이다. 예컨대, 르네상스 원근법 출현 이후의 회화가 보여주듯, 현실 공간과 그림 공간의 경계를 모호하게 만듦으로써 이들 사이의 동일성 및 연장성을 드러내는 경우다. 대상과 모상 사이에 매개체가 존재한다는 사실을 지워나감으로써 경험하는 이들로 하여금 ‘현실’과 ‘재현’은 동일한 것으로 간주되어 재현의 세계 속으로 ‘몰입’하게 된다. 하이퍼매개는 이와 달리, 매개 사이의 분절점, 즉, 인터페이스를 (때로는 강조적으로) 드러내는 경우다. 콜라주나 윈도우 인터페이스의 경우처럼 특정한 하나의 관점으로 이를 통합하려 하지 않기 때문에 다중적, 이질적인 것들을 동시에 드러내게 되고 그럼으로써 이들이 매체에 의해 매개된 것임을 환기시킨다는 것이다.²⁸⁾ 특히 저자들은 이러한 매체적 관점에 의해 현대의 미디어적 정체

25) 제이 데이비드 볼터 · 리처드 그루신/이재현 옮김, 『재매개, 뉴미디어의 계보학』 (커뮤니케이션북스, 2006).

26) 제이 데이비드 볼터 · 리처드 그루신/이재현 옮김, 『재매개, 뉴미디어의 계보학』, 53쪽.

27) 제이 데이비드 볼터 · 리처드 그루신/이재현 옮김, 『재매개, 뉴미디어의 계보학』, 62-75쪽.

28) 제이 데이비드 볼터 · 리처드 그루신/이재현 옮김, 『재매개, 뉴미디어의 계보학』,

성을 두 가지 다른 버전으로 구분하는데, 첫째는 투명성의 비매개 논리에 의해 작동하는 미디어(가상 현실과 3차원 컴퓨터 그래픽)를 접하는 과정에서 그 속에 몰입되는 정체성이다. 이러한 몰입성을 통해 우리는 관점을 변화시킴으로써 우리 자아를 자유롭게 변경시킬 수 있고, 타자의 관점을 취함으로써 자유롭게 타자에 감정 이입 할 수 있다. 둘째, 동시에 디지털 멀티미디어나 네트워크 환경에서 표현되는 하이퍼매개의 논리는 ‘몰입됨’ 보다는 ‘상호 연관되고 연계됨’을 핵심적 특성으로 하는 네트워크적 자아 개념을 보여준다.²⁹⁾

이들의 이론에 근거한다면, 뉴미디어에 의해 창출된 사이버 스페이스가, 가상과 현실 그 어느 한편에 귀속되기 어려운, ‘혼란’으로 받아들여지는 이유가 명확해진다. 즉 사이버 스페이스는 ‘비매개의 투명성’과 ‘하이퍼매개’라는 두 가지 상이한 매개 방식이 가장 강력하게 교차하며 나타남으로서, 공간인 동시에 공간이 아닌 곳, 가상적 현실(virtual reality)과 현실적 가상(real virtuality)³⁰⁾이 혼재되어 있는 곳, 그리고 매개된 공간인 동시에 매개를 넘어서는 공간이기 때문이다.

맥루언(Marshall McLuhan)은 ‘미디어는 메시지’라는 선언과 더불어 미디어는 곧 인간의 확장임을 선언했다. 주목해야 할 것은 이러한 주장이, 단순히 인간의 육체의 물리적 확장으로서의 미디어(예를 들면 눈의 확장으로서의 카메라, 손의 확장으로서의 기계, 발의 확장으로서의 자동차 등)에만 국한되는 것이 아니라, 인간의 감각에 전체에 관련된 것이

24-61쪽.

29) 제이 데이비드 볼터 · 리처드 그루신/이재현 옮김, 『재매개, 뉴미디어의 계보학』, 278쪽 이하.

30) 가상적 현실(virtual reality)과 현실적 가상(real virtuality)은 구분될 필요가 있다. 예컨대, 내가 온라인 음악을 구입한다는 사실은 가상의 공간 속에서 이루어지는 ‘가상이지만 현실’에 속하는 경우이며, 미니홈피나 블로그, 게임 등을 통해 현실과 다른 공간을 구성하고 그 안에 몰입하게 되는 것은 ‘현실 같지만 현실과는 다른 가상’의 체험, 즉 ‘현실적 가상’에 속한다고 할 수 있다.

라는 점이다. 그의 사상 전반과 미디어 개념의 근간을 이루고 있는 것은 ‘감각’에 관한 것이며, 그의 이론의 전제는 인간의 모든 감각이 조화롭게 활용되는 감각의 균형 혹은 이들 간의 유기적 통합이다. 그에게 있어 이러한 감각들 간의 풍부한 만남을 마련하는 장은 촉각이며, 여기에서 촉각이란 피부를 통한 접촉이라기보다 “여러 감각들 간의 상호 작용”이며, “시각이 청각으로, 청각이 운동 감각으로, 이어 미각과 후각 등으로 번역되는 만남의 문제”이다.³¹⁾

미디어의 감각적 특성에 근거하여 맥루언은 고대 구술 문화에서 근대의 인쇄 문화로의 서구문화사 변이 과정을 고찰하고 있는데, 그에 따르면 이러한 전반적인 과정은 ‘촉각적 구술 문화’에서 ‘시각적 문자 문화’로의 변화이다. 통감각적인 세계 전유 방식이 활자 인쇄적인 ‘구텐베르크 은하계’ 시대를 거치면서 시각이 지배적 감각으로 자리 잡으며, 다른 여타의 감각 방식 간의 교류와 상호 유기적 관계-그의 표현에 따른다면 감각 간의 번역 및 은유 관계-를 폐쇄시켜갔다는 것이 그의 주장의 골자다. 소위 서구 근대의 합리성은 말하자면 시각이 다른 감각적 전유들을 배제시키고 억압시키는 과정이며, 이는 그가 말하는 통감각적 합리성 (common sense, sensus communis)에 배치되는 합리성일 뿐이다. 획일성, 연속성, 환원론적 통일성, 단선적 인과 관계, 표준화, 반복 가능성 및 예상 가능성 등 시감각의 독단성에 근거하는 구텐베르크 은하계는, 그러나 20세기 전기/전자 시대에 이르러 또 하나의 미디어적 전환기와 대면하게 된다. 이 새로운 시기로의 이전에서 그가 보았던 것은 시각 문화의 독단성에서 벗어나 통합적 감각 방식을 구현할 수 있는 구술성 회복에 대한 가능성이다. 즉 그가 말했던 ‘인간의 확장’으로서의 미디어의 가능성은 곧 미디어적 감각의 유기적 교류 방식의 복구에 대한 가능성이다.

31) 마셜 맥루언/김성기 · 이한우 옮김, 『미디어의 이해: 인간의 확장』(민음사, 2002), 108.

우리는 지금 이원적으로 분리되고 구별된 세계에서 사는 것이 아니라 수많은 세계와 문화가 동시에 존재하는 다원적 세계에서 다양한 삶을 살게 되었다. 우리는 이미 한 가지 종류의 문화-한 가지 비율로 배열된 인간의 감각 체계-만을 신봉하지 않는다. 또 우리는 책만이 유일한 지식의 원천이 아닌 지식의 원천이 다양한 세상에 살고 있으며 하나 이상의 다양한 언어 혹은 기술에 의존해 살고 있다. 오늘날 우리가 필요로 하는 것은 문화적인 측면에서 편향성(bias)을 교정하기 위해 사용하고 있는 도구 자체에 편향성이 있다는 것을 깨닫는 일이다. [...] 확실히 전자과의 발견은 인간사에 있어서 동시적 ‘장’을 재창조하여 인류라는 가족이 오늘날 ‘지구촌’ 아래 존재하게끔 하였다. [...] 전자적 상호 의존성은 세계를 하나의 지구촌이라는 이미지의 존재로 재창조하고 있다.³²⁾

맥루언에게 새로운 전기 시대의 대표적 미디어는 텔레비전이다. 텔레비전 및 전기적 미디어가 가진 ‘촉각’적 성격³³⁾을 통해 근대의 시각 중심주의를 극복하고, 감각의 공동체성을 회복하는 것, 즉 하나의 감각이 지배하는 것이 아니라 이들 모두가 병존할 수 있는 상태를 복원시킬 수 있다는 것이며, 이러한 미디어적 감각의 확장이 곧 ‘글로벌 빌리지’

32) 마셜 맥루언/임상원 옮김, 『구텐베르크 은하계』(커뮤니케이션북스, 2001), 68-69.

33) 텔레비전이 가진 촉각적 성격에 대한 맥루언 자신의 언급을 살펴볼 필요가 있다. “눈이 촉각적으로 사용된다는 의미는 눈을 통해 보지만 그것은 시각만이 동원되는 것이 아니라 다른 모든 감각이 동시에 동원된다는 것을 의미한다. 그런 의미에서 촉각적이다. TV가 촉각적이란 말도 이런 의미에서 하는 말이다. [...] “감정이입적으로 사물 안으로 들어간다(They go empathically into it)”는 말도 이를 시사하고 있는데, 즉 시각을 통해 사물 안으로 들어가 그 안에서 모든 감각이 동원되어 인지되는 상태를 의미하는 것이다”, 맥루언, 『구텐베르크 은하계』, 80, 각주 68. “텔레비전 영상은, 매 순간 우리가 모든 힘을 다해 감각을 참여시켜 그물눈 속의 공간을 ‘매워’주기를 요구한다. 이와 같은 참여는 매우 활동적이고 촉각적인 것이다. 촉각성이라는 것은 피부와 사물 간의 단순한 접촉이라기보다는 감각간의 상호작용이다”, 맥루언/김성기 · 이한우 옮김, 『미디어의 이해: 인간의 확장』, 435.

로의 가능성을 열어준다는 것이 그의 전반적인 미디어 이론의 근간이자 요지이다.

현재 사이버 스페이스와 음악에 관한 논의들은 특히 ‘하이퍼매개’적 측면, 즉 가상적 현실(virtual reality)에 집중되어있다. 디지털 기술의 발전을 통한 ‘무형적 비물질적 음반’ 포맷은 무엇보다 ‘음악의 전달’ 과정에 혁신을 가져왔다. 온라인상에서 이루어지는 음악 생산 및 재생산 그리고 이의 유통 및 전달 과정, 이를 둘러싼 가상 커뮤니티의 형성 등은 이전 시대에 ‘유형적 음반’을 중심으로 작동했던 음반 산업의 종말을 예고했으며, 더불어 이러한 유형성을 바탕으로 빈약하게 유지되어 오던 ‘원전성’은 더 이상 유효하지 않은 것으로 판명되기에 이른다. 특히 P2P 방식을 통한 분산적 네트워크의 형성은 기존의 집중적/선형적 커뮤니케이션 구조에 균열을 가하며³⁴⁾, 맥루언이 칭한 바, ‘글로벌 빌리지’는 전기/전자 시대가 아닌 디지털의 시대에 이른 오늘날, 가상과 현실이 얽혀있기도 하고 이들 안에서 부단히 새로운 매개 방식과 음악적 부침이 나타나고 있는 이 사이버 스페이스 현실 내에서 ‘글로벌 네트워크’를 통해 실현되고 있는 것으로 보여진다.

3. 결론을 대신하여

전술한 바와 같이, 음악의 매체화와 이를 통한 음악적 시공간의 감각화는 오랜 역사를 가지고 있고, 이러한 매체화의 모습은 시대와 역사와 문화와 기술 발전 정도에 따라 다른 모습으로 나타났지만, 적어도 한 가지만은 변하지 않고 지속되어 왔다. 예컨대 이런 상상이다.

34) 이는 ‘불법 다운로드’라는 측면까지를 포함해서 지칭한 것이다.

정말 놓치기 싫은 공연을 결국 못 갔을 때, 과거 어느 순간 어떤 음악은 실제로 어떻게 울렸으며 그 분위기는 어땠는지 느끼고 싶을 때, 컴퓨터 앞에 앉아 인터페이스를 착용하고 몇 번의 클릭을 통해 그 곳으로 들어간다. 나는 한 관객이 되어 공연이 이루어지는 스타디움의 분위기와 열기를 실제로 느낄 수 있고, 공중 위에서 그 무대를 내려다 볼 수도 있으며, 무대로 가까이 다가가 연주자들의 모습을 몇 센티 앞에서 마주 대하며 그들과 눈을 마주칠 수도 있으며, 그들과 악수를 할 수도 있다. 내가 원하기만 한다면 실제 그 연주자가 되어 무대 위에서 직접 연주를 하며, 그 연주자가 그 순간 무엇을 생각하고 무엇을 느꼈는지 체험할 수도 있다. 나는 지휘자가 되어 수많은 오케스트라 단원과 수많은 관중들 앞에서 지휘를 할 수 있다. 나는 베토벤이 될 수도 있고, 지미 헨드릭스가 될 수도 있고, 어떤 조그마한 바에서 노래하는 사람이 될 수도 있으며, 그 노래에 감동하는 지나가는 관객이 될 수도 있다.

음악의 매체화는, 어떤 순간과 어떤 공간에서 이루어졌던 음악에 대한 총체적 체험을 ‘보존-재현(재연)-전달’한다는 명제에 각기 다양한 방식으로 답해왔다. 만일 사이버 스페이스라는 공간이 음악 매체화의 진보 과정에서 ‘최후의 단계이자 목표’라면, 아직은 실현되지 않은 이 매체화가 실제로 구체화 되었을 때의 모습이 어떨지 현 시점에서 우리는 이러한 ‘아바타적’ 상상을 통해서만 가늠해 볼 뿐이다.

참고문헌

- 루만, 니클라스/김성재 옮김. 『대중매체의 현실』. 커뮤니케이션북스, 2006.
- 맥루언, 마셜/임상원 옮김. 『구텐베르크 은하계』. 커뮤니케이션북스, 2001.
- _____/김성기 · 이한우 옮김. 『미디어의 이해: 인간의 확장』. 민음사, 2002.
- 바라바시, A. L./강병남 · 김기훈 옮김. 『링크』. 도서출판 동아시아, 2002.
- 박진영. “뉴미디어와 음악산업의 변화에 따른 한국 음악콘텐츠의 미래와 과제.” 『음악과 민족』 32 (민족음악학회, 2006), 275-302.
- 벤야민, 발터/최성만 옮김. 『기술복제시대의 예술작품』. 도서출판 길, 2007.
- 볼츠, 노베르트/윤종석 옮김. 『구텐베르크-은하계의 끝에서』. 문학과 지성사, 2000.
- 볼터, 제이 데이비드 · 리처드 그루신/이재현 옮김. 『재매개, 뉴미디어의 계보학』. 커뮤니케이션북스, 2006.
- 셔커, 로이/이정엽 · 장호연 옮김. 『대중음악사전』. 한나래, 1999.
- 심혜련. 『사이버스페이스 시대의 미학』. 살림, 2006.
- 웅, 윌터 J./이기우 · 임명진 옮김. 『구술문화와 문자문화』. 문예출판사, 1995.
- 윤영민. 『사이버공간의 사회』. 한양대학교 출판부, 2003.
- 장재옥 · 변용완. 『디지털 음악서비스와 저작권의 간접침해』. 중앙대학교 출판부, 2007.
- 채년, 마이클/박기호 옮김. 『음악녹음의 역사』. 동문선 문예신서, 2005.
- 카츠, 마크/허진 옮김. 『소리를 잡아라』. 도서출판 마티, 2006.
- 한국 문화콘텐츠 진흥원. 『2009 음악산업백서』. 커뮤니케이션북스, 2010,

- Bachmann-Medick, Doris. *Cultural Turns. Neuorientierungen in den Kulturwissenschaften* 3. neu bearb. Aufl. Hamburg: Reinbek, 2009.
- De la Motte-Haber, Helga. *Musik und bildende Kunst: Von der Tonmalerei zur Klangskulptur*. Laaber: Laaber-Verlag, 1990.
- Döring, Jörg and Tristan Thielmann(Hg.). *Spatial Turn. Das Raumparadigma in den Kultur-und Sozialwissenschaften*. Bielefeld: Transcript Verlag, 2008.
- Dünne, Jörg and Stephan Günzel(Hg.). *Raumtheorie. Grundlagentexte aus Philosophie und Kulturwissenschaften*. Frankfurt: M., Suhrkamp, 2006.
- Flender, R. and E. Lampson(Hg.). *Copyright: Musik im Internet*. Berlin: Kulturverlag Kadmos Berlin, 2001.
- Hosokawa, Shuhei. *Der Walkman-Effekt*. Berlin: Merve Verlag Berlin, 1987.
- Jones, Steve. "Music and the Internet." *Popular Music* 19/2 (2000), 217-230.
- Kleiner, Marcus S. and Achim Szepanski(Hg.). *Soundcultures: Über elektronische und digitale Musik*. Frankfurt am Main: Suhrkamp, 2003.
- Leppert, Richard. *The Sight of Sound, Music, Representation, and the History of the Body*. Berkeley and Los Angeles: University of California Press, 1993.
- Röttgers, Janko. *Mix, Burn & R.I.P.: Das Ende der Musikindustrie*. Hannover: Verlag Heinz Heise, 2003.
- Wicke, Peter. "Vom Song zur Soundfile: Das Internet als musikalische Interaktionsplattform." *Musikforum* 92, Schott Music International (2000), 22-27.
- _____, Wieland Ziegenrücker, and Kai-Erik. *Handbuch der populären Musik: Geschichte, Stile, Praxis, Industrie*. Mainz: Schott, 2007.

Abstract

Popping, Cybersonic

Musical Space in Cyberworld

Song, Hawsuk

Along with the development of new media, the structure of music production/reproduction has hugely renovated and the way of musical appropriation has rapidly reorganized as well. Especially, the birth of new musical space that transcends boundaries of reality and virtuality breaks the traditional notion of music such as musical category, genre and form; thus, it demands a new frame of interpretation.

In terms of space, which implies the presence and the existence, music is instantaneous and intangible. In that sense, the musical media –from the invention of notation to the disc– have played a significant role in securing musical substance, based on the premise that musical experience could be represented in “present space and time(i.e. here and now)”: Visualization of music through notation and auditorial preservation of music through recording exemplify this.

However, due to the digital revolution through computer technology and internet, the boundary of the real and the virtual has become ambiguous, thus the premise –the possibility of representation of present space and time of music– is, in strict sense, now hard to apply. Relation of reality, virtual reality and real virtuality is tangled in complicated and multi-dimensional ways, and musical practices are also reorganized into complicated forms. Nonetheless, the current academic discussions seem to only give an emphasis on the economic or legal issues (for example, digital consumption or copyright) in cyberspace.

This paper defines the music as a whole sensual experience, distinguishing it from the traditional and restrictive definitions such as “music as a time art” or “music as an auditive art”. First, this paper focuses on the “spatial turn” discussion in socio-cultural theories from the late 1980’s, in which the concept of space changed from a geographical/physical dimension to a cultural one. This conceptual turn is explored in forming - and changing-process of the concept of musical space. Then, the relation of musical time and space is discussed in terms of transition of musical media(notation, recording, and audio-visual media). Critically reviewing this medial transformation, this paper investigates how the musical practices in cyberspace are constructed.

Keywords: musical time/space, cyberspace, the spatial turn, musical mediality, new media

투 고 일	심 사 일	게재 확정일
2010년 4월 30일	2010년 5월 6일~20일	2010년 5월 31일