

음악적 표현성에 대한 확장된 형식의 시물레이션 이론*

정 혜 윤**

[초 록]

이 글에서 필자는 코크레인의 ‘음악적 표현성의 시물레이션 이론’을 비판적으로 고찰한 후 이것을 더욱 정교화하고 확장하여 좀 더 포괄적이고 설득력 있는 이론으로서 ‘음악적 표현성에 대한 확장된 형식의 시물레이션 이론’을 제안한다. 청자에게 즉각적으로 환기되는 원초적 느낌을 대상으로 하는 ‘낮은 수준’의 시물레이션에 전념하는 코크레인의 이론은 음악의 즉각적이고 국부적인 정서표현성이 인식되는 기제는 어느 정도 성공적으로 해명하는 반면 인지적으로 고차원적인 정서에 대한 음악의 표현성이 인식되는 기제는 전혀 해명하지 못한다. 또한 코크레인의 이론은 청취 시 발생하는 음악과 청자 간의 역동적인 상호작용을 고려하지 않은 채 청자를 음악에 즉각적으로 반응하는 수동적인 존

* 이 논문은 2015년 대한민국 교육부와 한국연구재단의 지원을 받아 수행된 연구임 (NRF-2015S1A5B8037080).

** 명지대학교 음악학부 부교수

주제어: 음악적 표현성, 시물레이션, 마음읽기의 시물레이션 이론, 음악적 페르소나
musical expressivity, simulation, simulation theory of mindreading, musical persona

재자로서만 간주한다. 필자는 ‘높은 수준’의 시뮬레이션을 도입할 때 이러한 문제들이 해결된다고 주장하며 코크레인의 이론에 높은 수준의 시뮬레이션을 도입함으로써 코크레인의 이론을 확장할 것을 제안한다. 궁극적으로 필자는 필자가 제안하는 ‘음악적 표현성에 대한 확장된 형식의 시뮬레이션 이론’이 코크레인의 이론이 갖는 문제들뿐만 아니라 음악의 정서표현성에 대한 기존의 담론들이 가지는 문제들 역시 성공적으로 극복하며 그것들이 정당하게 주목하거나 명료한 설명을 제시하는 데 실패한 기제들에 대해 더 나은 해명을 제시한다고 주장한다.

1. 서론

최근 코크레인은 음악이 정서표현적인 바로서 인식되는 것을 가능하게 하는 인과적 기제를 그 자신이 ‘음악적 표현성의 시뮬레이션 이론’(Simulation Theory of Musical Expressivity, 이하 STME)이라고 이름 붙인 바를 통해 해명할 것을 시도하였다.¹⁾ 코크레인의 기획은 “청자들이 음악의 표현적 내용에 대해 종종 자신 있게 판단하는”²⁾ 것이 우리가 일상생활에서 순전히 지각적인 정보에만 의거하여 타인의 정서 상태를 파

1) Tom Cochrane (2009), “A Simulation Theory of Musical Expressivity”, *Australian Journal of Philosophy* 88/2, pp. 191-207. 여기에서 ‘표현성’은 ‘expressivity’의 번역어이다. 그런데 현대 음악미학문헌에서 이보다 훨씬 더 자주 출현하는 다른 용어인 ‘expressiveness’ 역시 우리말로로는 ‘표현성’으로 번역된다. 현대미학에서 ‘expressiveness’는 표현의 주체를 요구하는 ‘expression’과 구별하여 그러한 요구에 대한 구속 없이 예술작품이 소유하는 ‘지각적 속성들’을 지칭하기 위해 고안된 용어이다. 반면 ‘expressivity’는 통상 이러한 날카로운 구별 없이 두루 사용된다. 코크레인이 ‘expressivity’라는 용어를 사용하는 것은 바로 이 때문으로 보인다. 이 글에서는 ‘표현성’이 ‘표현’과 대비되는 개념으로 사용될 때에만 ‘expressiveness’를 괄호 안에 병기하겠다. ‘표현성’이 ‘expressivity’의 번역어로서 사용될 때에는 이러한 병기를 하지 않기로 한다.

2) Tom Cochrane (2009), p. 191.

악하는 것과 동일한 기제에 기초하는 것이라는 견해에 정초되어 있다. 코크레인의 이러한 견해는 음악의 정서표현성을 해명하고자 할 때 부딪치게 된다고 통상 주장되는 한 가지 난점, 즉 “정서들을 불러일으킬만한 아무런 상황도 제시하지 않고 신체 또한 갖고 있지 않은 (순수기악) 음악이 정서들을 표현하는 것이 어떻게 가능한가”³⁾라는 문제가 순전히 지각적 정보만을 통해 타인의 정서가 인식되는 방식에 대한 비교를 통해 해결될 수 있다는 믿음을 근거로 한 것이다.⁴⁾ 이 글의 목표는 음악의 정서표현성에 대한 인식이라는, 20세기 후반 이래 뜨거운 관심을 끌어 온 철학적 퍼즐에 시물레이션 이론이라는 새로운 설명의 틀을 도입한 코크레인의 매우 흥미로운 시도가 갖는 긍정적인 가능성에 주목하여 코크레인의 이론이 가진 문제점들을 극복하고 이것을 더욱 정교화하고 확장하여 진정으로 온전한 바로서의 STME를 제시하는 데 있다.

일상생활에서 우리는 다른 사람의 정서 상태의 지향적 대상을 전혀 알지 못한 채로 그 사람의 표정이나 행동 혹은 목소리나 발걸음 소리 등 순수하게 시각적인 혹은 청각적인 정보만을 가지고서도 그 사람의 정서 상태를 쉽게 알아채곤 한다. 가령 누군가가 흐느껴 우는 것을 볼 때 우리는 그 사람이 무엇 때문에 울고 있는지 모르는 채로도 그 사람이 슬픔에

3) Tom Cochrane (2009), p. 193. 사실 이 물음은 코크레인의 인식론적 관심을 제대로 반영하고 있지 못하다. 보다 정확한 물음은 “정서들을 불러일으킬만한 아무런 상황도 제시하지 않고 신체 또한 갖고 있지 않은 (순수기악) 음악에서 정서들을 인식하는 것이 어떻게 가능한가”가 될 것이다.

4) 이러한 믿음이 코크레인의 이론에서 처음 표명된 것은 아니다. 음악과 정서에 관한 인지주의 혹은 외양적 정서주의(appearance emotionalism)의 옹호자들 역시 위에서 언급한 난점에 일찍이 주목하여 음악의 정서표현성(expressiveness)을 우리가 타인의 정서를 인식하는 방식에 의존하여 설명할 것을 시도했다(Stephen Davies (1994), *Musical Meaning and Expression*, Ithaca and London: Cornell University Press; Peter Kivy (1989), *Sound and Sentiment: An Essay on the Musical Emotions, Including the Complete Text of the Corded Shell, The Arts and Their Philosophies*, Philadelphia: Temple University Press). 이에 대해서는 2.3.에서 다시 논의될 것이다.

처해있다는 것을 단번에 알 수 있다. 이러한 상황은 우리가 음악을 들으며 음악의 정서표현적 내용을 인식할 때의 상황과 어떤 측면에서 매우 유사해 보이는데, 첫째, 음악의 정서표현적 내용을 파악할 때 우리는 통상 지각적인 정보에만 의존하여 그렇게 하며, 둘째, 음악의 정서표현적 내용의 지향적 대상은 많은 경우 불확정적이라는 점에서 그렇다. 이로부터 코크레인은 우리가 타인의 심적 상태를 인식하는 것이 어떻게 가능한가를 해명하기 위한 이론, 즉 ‘마음읽기 이론’을 음악에 도입하는데, 그는 특히 ‘마음읽기의 시뮬레이션 이론’(Simulation Theory of Mindreading, 이하 STM)을 지지하여 음악의 정서표현성에 대한 인식을 해명해주는 이론으로서 STME를 제안한다.

그런데 코크레인의 STME는 많은 부분들을 설명하지 않은 채 남겨놓고 있어 그 자체로는 곧바로 이해되기가 어렵다. 독자들은 그의 이론이 정확히 무엇인지를 이해하기 위해 그가 점점이 제시한 논증의 조각들을 맞춰 전체 그림을 그려내야 한다. 독자들의 부담은 제시되는 논증들 간의 유기적 관련성마저 명확하지 않다는 사실에 의해 가중되는데, 이러한 문제점은 그의 이론의 초석으로서 요구되는, STM을 통해 타인의 심적 상태가 파악되는 방식에 대한 일반적 설명, 그리고 STM이 음악이라는 특수한 대상에 적용될 때 성립되는 방식에 대한 구체적인 설명 모두가 그의 이론에 부재하다는 사실에 기인한다.

이 글의 본론은 코크레인이 제공한 논증의 조각들을 맞추는 것으로부터 시작될 것이다. 퍼즐조각들을 맞추는 데 착수하기 위해 요구되는, 그러나 코크레인은 제시하지 않은 최소한의 밑판은 필자에 의해 채워질 것이다. 그리고 나서 필자는 누락된 조각들을 채워 넣고자 시도할 텐데 이러한 시도는 최종적인 그림이 온전한 바로서의 STME에 최대한 가까워질 수 있는 방향으로 이루어질 것이다. 이러한 가운데 필자는 코크레인이 제시한 조각들이 과연 음악에서 STM이 성립하기 위한 필요조건들을

만족시키는지, 그리고 온전한 바로서의 STME를 구축하는 데 어떤 방식으로 기여하는지 고찰할 것이다. 이러한 논의를 통해 궁극적으로 필자는 첫째, 음악의 정서표현성에 대한 인식을 STM을 통해 해명하는 것이 가능하며 정당한지, 둘째, 만약 STM이 음악의 정서표현성에 대한 인식을 해명하는 적어도 유용한 기제라고 한다면 가장 온전한 바로서의 STME는 어떤 형식을 띠어야 하겠는지, 그리고 마지막으로 셋째, 필자가 제안하는 확장된 형식의 STME가 음악의 정서표현성에 대한 기존의 이론들에 비해 진정으로 지지할만한 이론인지 점검할 것이다.

2. 코크레인의 STME

2.1. 표현과 정서

본격적인 논의에 앞서 먼저 분명히 해야 할 것은 우리가 규명하고자 하는 바가 정확히 무엇이나는 것이다. 음악에 관련하여 ‘표현’이라는 말이 늘 동일한 바를 뜻하는 것은 아니다. ‘베토벤은 교향곡 『합창』을 통해 인류애를 표현했다’라거나 ‘베를리오즈는 『환상교향곡』을 통해 어떤 여인에 대한 열정적인 사랑을 표현했다’와 같은 진술들에서 ‘표현’은 적법하게 사용된다. 이때 ‘인류애’와 ‘열정적인 사랑’ 모두는 가사와 표제, 그리고 작곡가 개인에 얽힌 일화에 관한 정보를 근거로 해독된다. 그리고 작곡가는 표현의 주체로서, 그리고 청자는 작곡가가 전하는 메시지를 해독하는 수신자로서 그 역할이 각각 분명히 구획된다. 여기에서 표현 작업은 작품이 완성된 순간 종료되며 따라서 표현의 순간과 해독의 순간은 분리된다. 한편 ‘브람스의 『현악4중주 제 2번』의 제 4악장의 시작 부분은 처연한 슬픔을 표현한다’와 같은 진술에서도 ‘표현’은 적법하게 사용

된다. 그런데 이때 ‘표현’이 사용되는 방식은 사뭇 다르다. 여기에서 표현은 음악이라는 산물을 남기고 종료되는 작업이 아니라 음악적 경험 안에서 현재진행형으로 전개되는 사건이며, 이로부터 청자는 청취 시 매 순간 생생한 정서적 체험을 하게 된다. 이처럼 청취 시 현재진행형으로 경험되는 정서는 오늘날 통상 ‘발생적’ 정서라 불리는데, 발생적 정서를 표현하는 주체는 작곡가일 수 없다. 발생적 정서의 표현 주체는 청취의 매 순간 청자의 경험 안에 살아 작동하는 존재자여야 하기 때문이다. 작곡가는 음악이 이러한 방식으로 경험될 잠재력을 가지도록 음악을 조직하는 역할만을 담당할 뿐이다. 이 글이 주목하는 정서표현성은 바로 이후자의 의미에서의 표현과 관련된다. 이러한 바로서의 표현에 대한 경험을 코크레인은 “현전하며 시간적으로 전개되는 정서적 상태에 대한 인상”이라 기술하는데, 바로 이것이 코크레인의 STME의 대상이자 이 글이 규명하고자 하는 바이다.⁵⁾

본격적인 논의에 앞서 다음으로 먼저 분명히 되어야 할 것은 ‘정서’에 대한 규정이다. STME를 제안하면서 코크레인은 신체적 변화의 패턴과 그에 대한 느낌을 정서적 상태의 핵심으로 여기는 정서이론을 채택한다. 이는 개념적 판단을 핵심으로 주장하는 정서이론에 반대되는 것이다.⁶⁾ 여기에서 코크레인이 특히 강조하는 것은 호흡계로부터 순환계, 소화계, 근골격계, 내분비계, 그리고 신경전달물질의 분비와 같은, 느낌을 일으키는 모든 신체적 변화가 잠재적으로 정서에 포함될 수 있다는 것이다. 이는 신체적 느낌이 많은 경우 특정한 방식으로 경험될 뿐만 아니라 유기체의 정서적 상태와 인과적으로 연결되어 있기 때문으로 설명된다. 이는

5) 코크레인의 논의는 순수기악을 대상으로 전개되며 필자 역시 이 글의 논의를 순수기악에 한정하고자 한다. 왜냐하면 음악에서 발생적 정서가 철학적 퍼즐로 부상하는 것은 순수기악에서이기 때문이다.

6) Tom Cochrane (2009), p. 192.

가령 웃는 표정을 지음으로써 기분이 밝아지는 것에서 분명히 드러난다. 이러한 견해로부터 코크레인은 모든 촉각적 감각들마저 정서적 상태에 포함시켜 “압력, 움직임, 온도에 대한 느낌” 등을 정서적 경험의 전형적 특징들로서 간주한다.⁷⁾ 이들은 신체적인 변화에 대한 감각에 직접 영향을 줄 수 있고 그림으로써 정서적 경험을 변화시킬 수 있기 때문이다. 필자는 코크레인의 견해에 동의하는데, 정서의 본질이 이렇게 이해될 때 청취 시 청자가 경험하는 모든 신체적 변화의 느낌은 정서적 상태로서 인정될 수 있을 것이다.

2.2. 시뮬레이션과 STM

코크레인은 자신의 이론을 STME라 명명하면서도 ‘시뮬레이션’이 무엇인지, 그리고 STM이 정확히 어떻게 성립하며 작동하는지 정작 밝히고 있지 않다. 이는 ‘시뮬레이션’이란 용어가 오늘날 도처에서 흔히 사용되고 있다는 사실에 기인하는 듯하나 ‘시뮬레이션’이 모든 사례들에서 같은 뜻으로 사용되고 있는 것은 아님을 고려할 때 이에 대한 최소한의 설명은 필요해 보인다. 여기에서 골드만의 설명이 특히 유용한데 코크레인이 그의 기획에 채택하는 시뮬레이션은 타인의 심적 상태를 파악해내는 기제로서의 시뮬레이션이며 골드만의 설명은 이러한 바로서의 시뮬레이션이 무엇인지를 잘 보여주기 때문이다. 골드만의 정의는 다음과 같다.⁸⁾

7) Tom Cochrane (2009), pp. 192-193.

8) Alvin I. Goldman (2006), *Simulating Minds: The Philosophy, Psychology, and Neuroscience of Mindreading*, Oxford: Oxford University Press, pp. 37-38.

절차 P는 절차 P'를 시뮬레이트한다. = (1) P가 어떤 의미심장한 측면들에서 P'를 복제하거나 모사하거나 닮고, (2) P'에 대한 (의미심장한) 복제에서 P는 그 목적들이나 기능들 중 하나를 완수한다.

위의 정의는 모든 종류의 시뮬레이션 절차들에 적용되는 것이다. 이제 P와 P'가 심적 절차들일 때, 그리고 P와 P'가 위에서 정의된 관계를 예화할 때, 절차 P는 목표절차 P'의 심적 시뮬레이션으로서 정의된다. 이때 P'가 반드시 실제 심적 절차일 필요는 없으며 그저 가정된 것일지라도 상관없다. 심적 시뮬레이션의 대표적인 예로는 무언가를 마음속에 그려보는 것을 들 수 있다. 무언가를 마음속에 그려봄으로써 나는 그것을 실제로 볼 때 발생하는 심적 절차와 유사한 심적 절차를 몸소 겪게 되는데, 이때 무언가를 ‘마음속에 그려보기’와 ‘보기’ 사이에 심적 시뮬레이션이 성립된다. 여기에서 유의할 점은 유사성의 관계는 ‘우리가 마음속에 그리는 대상’과 ‘실제로 보는 대상’ 사이에서가 아니라 ‘대상을 마음속에 그릴 때 발생하는 심적 절차’와 ‘그것을 실제로 볼 때 발생하는 심적 절차’ 사이에서 성립된다는 것이다. 이러한 바로서 시뮬레이션은 표상적 내용을 갖는 기능적 절차로 이해된다.

이제 이 글의 맥락에서 중요한 것은 심적 시뮬레이션이 타인의 심적 상태를 파악하는 데 사용된다는 것이다. 이러한 용법은 오늘날 STM으로 확립되어 있는데, STM은 마음읽기 이론의 강력한 후보로 널리 지지되고 있다. 마음읽기란 어떤 심적 상태를 자기 자신이나 타인에게 귀속시키는 것, 즉 자기 자신이나 타인을 어떤 심적 상태에 처해 있는 것으로 표상하는 것을 뜻한다.⁹⁾ 그리고 STM은 타인에 대한 마음읽기를 가능하게 하는

9) Vittorio Gallese and Corrado Sinigaglia (2011), “What Is So Special about Embodied Simulation?”, *Trends in Cognitive Sciences* 15/11, p. 512; Alvin I. Goldman (2009), “Mirroring, Simulating, and Mindreading”, *Mind & Language* 24/2, p. 235; Alvin I. Goldman (2008), “Mirroring, Mindreading, and Simulation”, *Mirror Neuron*

기제가 시물레이션이라고 주장하는 이론이다. ‘마음읽기의 이론 이론’(Theory Theory of Mindreading) 같은 경쟁이론으로부터 STM을 구별해주는 가장 큰 특징은 STM에서는 우리 자신의 심적 자원들을 모방적인 방식으로 이용하는 것이 타인에 대한 마음읽기의 필수적인 절차로 주장된다는 것이다.¹⁰⁾ STM은 타인에 대한 마음읽기를 추동하는 것은 통속 심리학적 이론이 아니라 바로 이러한 심리적 절차라고 주장한다.

STM에서 우리가 간과하지 말아야 할 것은 모든 STM이 동질적인 것은 아니라는 사실이다. 여기에서 시물레이션의 차원을 ‘낮은 수준’과 ‘높은 수준’으로 나눈 골드만의 구분에 주목할 만하다.¹¹⁾ 낮은 수준의 시물레이션은 ‘거울반영’ 혹은 ‘공명’의 기제를 통해 의식적인 노력 없이 발생하는 시물레이션으로서 원초적이고 자동적이며 전적으로 자발적이라는 특성을 가지며 시각이나 청각과 같은 관찰적인 양상들에 제한된다. 반면 높은 수준의 시물레이션은 목표대상의 관점이나 목표대상이 처한 상황에 대한 의식적인 ‘상상’에 기초하는 시물레이션으로서 의지에 의한

Systems: The Role of Mirroring Processes in Social Cognition (ed. by Jaime Pineda), New York: Springer, p. 312. 이때 표상이 ‘개념적’인가 아니면 ‘비개념적’인가에 대해서는 논쟁의 여지가 있다.

- 10) ‘마음읽기의 시물레이션 이론’과 ‘마음읽기의 이론 이론’에 대해서는 다음을 참고 하시오. Alvin I. Goldman (2006); Jane Heal (2003), *Mind, Reason and Imagination: Selected Essays in Philosophy of Mind and Language*, Cambridge: Cambridge University Press; Karsten Stueber (2006), *Rediscovering Empathy: Agency, Folk Psychology, and the Human Sciences*, Cambridge: The MIT Press.
- 11) Alvin I. Goldman (2011), “Two Routes to Empathy: Insights from Cognitive Neuroscience”, *Empathy: Philosophical and Psychological Perspectives* (ed. by Amy Coplan and Peter Goldie), Oxford: Oxford University Press, pp. 31-44; Alvin I. Goldman (2009); Alvin I. Goldman (2006). 이러한 구분은 골드만의 이론에서 가장 분명하게 직접적으로 표명되지만 이러한 구분이 골드만의 이론에서만 나타나는 것은 아니다. 시물레이션에 대한 이러한 구분은 오늘날 시물레이션을 기초로 하는 많은 공감이론들에서도 지지되고 있다. Karsten Stueber (2006); Dan Zahavi (2012), “Basic Empathy and Complex Empathy”, *Emotion Review* 4/1, pp. 81-82.

통제가 어느 정도 가능하다는 특징을 갖는다.¹²⁾ 각각의 수준의 시뮬레이션이 마음읽기에 연루될 때 마음읽기의 수준과 특성도 이에 따라 자연스럽게 달라진다. ‘낮은 수준’의 마음읽기는 “비교적 간단하고 원초적이며 자동적이고, 대체로 의식수준 아래에서 작동”하는 특성을 가지며,¹³⁾ 반면 ‘높은 수준’의 마음읽기는 명제적 태도와 같이 상대적으로 복잡한 심적 상태들을 그 대상으로 하며 그 절차의 요소들이 어느 정도 의식적으로 접근 가능하고 통제 가능하다는 특징을 갖는다.¹⁴⁾ 표정을 근거로 타인의 정서를 파악하는 것이 낮은 수준의 마음읽기의 대표적인 사례이며, 타인의 관점을 채택하여 타인의 심적 상태로 추정되는 ‘가장된’(pretend) 심적 상태, 즉 가장된 사고, 가장된 욕구, 가장된 의도, 가장된 믿음을 취해 타인의 욕구나 믿음, 판단을 읽어내는 경우가 높은 수준의 마음읽기의 전형적인 사례이다.

이제 2.3.에서는 위의 논의를 바탕으로 코크레인의 이론을 점검해 보기로 하겠다. ST에 대한 위의 소개는 비록 매우 간략하지만, 유기적인 연결성을 갖지 못한 채 점점이 제시되어 있는 코크레인의 주장들에 커다란 틀을 제공하여 그것들을 의미 있게 구조화시키기에 충분할 것이다. 우리는 이러한 틀 안에서 코크레인의 이론을 재구성함으로써 그가 STME로서 주창하고자 했던 바가 무엇인지를 보다 분명하게 알 수 있을 것이다. 그리고 그의 이론에 의해 음악의 표현성이 어느 만큼이나 포괄적으로 얼마나 정당하게 해명되는지 점검할 수 있을 것이다.

12) 이때 상상은 상황이 이러저러하다고 가정하는 바로서의 상상이 아니라 무언가를 마치 몸소 겪는 것 같은 바로서의 ‘체험적’(enactment) 상상을 말한다. 이에 대한 설명은 다음을 참고하시오. Alvin I. Goldman (2006), pp. 47-48.

13) Alvin I. Goldman (2006), p. 113.

14) Alvin I. Goldman (2006), p. 147.

2.3. 코크레인의 STME의 비판적 재구성

음악의 정서표현성에 대한 해명을 기획하면서 코크레인이 모델로 삼는 것은 타인의 정서를 파악하는 STM이다. 그런데 정서에 대한 마음읽기는 흔히 낮은 수준의 STM의 전형적인 사례로서 언급되곤 한다. 그러나 정서들 중에는 ‘희망’이나 ‘질투’처럼 인지적으로 복잡한 내용을 가진 것들도 있으며 이러한 정서들은 낮은 수준의 STM에 의해서는 간파되기 어렵기에 정서에 대한 마음읽기가 언제나 낮은 수준의 STM에서 일어난다고 말하는 것은 옳지 않다. 일상에서 인지적으로 고차원적인 정서들은 타인에 대한 순전히 지각적인 정보에만 의거해서는 파악되기 어렵다. 어떤 사람이 가령 희망에 차 있다거나 질투에 사로잡혀 있다는 것을 우리가 알 수 있는 것은 보통 그 사람이 처한 상황과 맥락, 그 사람의 성품 등 지각적 수준 이상의 정보를 통해서이다. 그런데 애초에 코크레인의 STME는 ‘어떻게 음악은 정서들을 불러일으킬만한 상황을 전혀 제시하지 않은 채로 정서에 대한 표현성을 가질 수 있는가’라는 문제를 순전히 지각적 정보에만 의거하여 타인의 정서를 인식하는 방식에 대한 비교를 통해 해결하고자 하는 기획에서 출발한 것이었다. 그렇다면 지각적 수준 이상의 정보를 요구하는 인지적으로 고차원적인 정서에 대해 음악이 갖는 표현성에 대한 해명은 마치 코크레인 이론의 기획 단계에서부터 이미 배제된 것처럼 보일만하다. 실제로 코크레인은 그의 논문에서 인지적으로 고차원적인 정서에 대해서는 전혀 언급하고 있지 않다. 비록 코크레인은 자신의 입장을 명확하게 표명하고 있지 않지만, 음악이 환기하는 원초적이며 즉각적인 정서적 상태에 배타적으로 집중된 그의 논의는 그의 이론이 낮은 수준의 STM 차원에만 머물러 있음을 강력하게 시사한다.¹⁵⁾

15) 필자는 순전히 지각적인 정보에만 의거하는 음악의 정서표현성에 대한 인식은 낮은 수준의 STM에 필요불가결하게 제한될 수밖에 없다는 생각에 반대한다. 필자는

앞서 2.2.에서 설명했듯이 낮은 수준의 STM은 ‘거울반응’ 혹은 ‘공명’의 기제에 전형적으로 의존한다.¹⁶⁾ 낮은 수준의 STM에 관여하는 거울반응은 시뮬레이션을 수행하는 개인 안에서 이루어지는 절차로서 어떤 행위를 몸소 수행할 때, 그리고 타자가 동일한 행위를 수행하는 것을 그저 지각하기만 할 때 모두 발화하는 것으로 마카크 원숭이에게서 처음 기록된 ‘거울뉴런’에 기초하여 일어나는 반응이다.¹⁷⁾ 오늘날 많은 학자들은 인간에게도 마카크 원숭이의 거울뉴런과 동일한 역할을 수행하는 뉴런들의 체계가 존재한다는 데 의견을 모으고 있으며, 이러한 체계가 ‘행위’뿐만 아니라 ‘감정’과 ‘감각’에 대해서도 거울반응을 이끌어냄을 보여주는 연구결과들을 내놓고 있다.¹⁸⁾ 특히 거울뉴런은 현존하는 자극

음악이 제공하는 청각적 정보가 시간에 따라 전개되는 청자의 청취 경험 안에서 축적되고 재구성되는 과정을 통해 음악은 인지적으로 고차원적인 정서에 대한 인식이 요구하는 ‘맥락’을 제시할 수 있다고 생각하며 이를 통해 음악에서도 높은 수준의 STM이 일어날 수 있다고 생각한다. 음악은 인지적으로 고차원적인 정서에 대한 경험을 가능하게 하는 ‘음악구조적인’ 상황과 맥락을 제시함으로써 순전히 지각적인 정보만을 통해서도 고차적인 STM을 포용할 수 있다는 것이다. 이러한 필자의 견해는 이후에 자세히 언급될 것이다.

- 16) 낮은 수준의 STM이 오직 거울반응절차에만 기초하여 일어나는 것은 아니다. 낮은 수준의 STM의 다른 가능한 기제들에 대해서는 다음을 참고하십시오. Alvin I. Goldman (2006), pp. 124-129.
- 17) ‘거울뉴런’에 대해서는 다음을 참고하십시오. Vittorio Gallese, Luciano Fadiga, Leonardo Fogassi, and Giacomo Rizzolatti (1996), “Action Recognition in the Premotor Cortex”, *Brain* 119, pp. 593-609; Giuseppe di Pellegrino, Luciano Fadiga, Leonardo Fogassi, Vittorio Gallese, and Giacomo Rizzolatti (1992), “Understanding Motor Events: A Neurophysiological Study”, *Experimental Brain Research* 91/1, pp. 176-180; Evelyne Kohler, Christian Keysers, M. Alessandra Umiltà, Leonardo Fogassi, Vittorio Gallese, and Giacomo Rizzolatti (2002), “Hearing Sounds, Understanding Actions: Action Representation in Mirror Neurons”, *Science* 29, pp. 846-848.
- 18) 감정과 감각에 대한 거울반응을 지지하는 연구결과들에 대해서는 다음을 참고하십시오. Jojanneke A. C. J. Bastiaansen, Marc Thioux, Christian Keysers (2009), “Evidence for Mirror Systems in Emotions”, *Philosophical Transactions of the Royal*

이 아니라 어떤 심적 혹은 인지적 사건을 발생시킬 것으로 예견되는 자극에 대해서도 발화됨이 밝혀졌는데, 이는 타인의 몸에 칼을 가까이 가져가는 것을 볼 때 발생하는 ‘고통의 감각’에 대한 거울반응에서 드러나는 바와 같다. 오늘날의 이러한 연구 성과들을 바탕으로 골드만은 낮은 수준의 STM의 토대로서의 거울반응절차를 다음과 같이 정의한다: “신경절차 N은 첫째, N이 거울뉴런 혹은 거울뉴런체계가 활성화된 결과이며, 그리고 둘째, N이 통상 다른 개별자 안에서 일어나는 이에 상응하는 거울사건의 행동적 혹은 표현적 표명(혹은 예견되는 신호)인 경우, 그리고 오직 이 경우에만 거울반응절차이다.”¹⁹⁾

이제 코크레인의 논의를 낮은 수준의 STM이 작동하는 기체에 최대한 가깝게 재구성해보겠다. 코크레인에 따르면 무생물인 음악에 대해 시뮬레이션 기체가 가동되는 것을 가능하게 하는 것은 음악이 누군가의 의도적 행위의 산물이라는 믿음, 즉 음악이 특정한 정신상태의 산물이라는 믿음이다. 이러한 믿음으로부터 우리는 마치 사람을 대하듯 음악작품을 대하게 되며 이로부터 자동적으로 시뮬레이션 기체가 촉발된다고 코크레인은 설명한다. 이러한 견해로부터 코크레인은 자신의 이론에 ‘페르소나’, 즉 음악에서 경험되는 발생적 정서의 주체로서 상징되는 상상적 존재자를 도입한다.²⁰⁾ 그럼으로써 그의 이론은 20세기 후반 이래 분석철학적 전통의 음악미학자들에 의해 옹호되어 온 페르소나 이론과 접목되는데, “만약 음악이 (...) 정서의 실제 느낌을 표현한다면 그 정서가 속하는 누군가가 반드시 있어야만 한다”²¹⁾는 코크레인의 입장은 음악이 정서의

Society B 364, pp. 2391-2404.

19) Alvin I. Goldman (2008), p. 314.

20) 이로부터 코크레인이 실제 작곡가와 상상적 페르소나를 혼동했다는 결론을 내려서는 안 될 것이다. 코크레인이 주장하는 것은 작곡가의 존재에 대한 믿음이 페르소나에 대한 상상을 촉발시킨다는 것이다.

21) Tom Cochrane (2009), p. 203.

표현이라면 표현의 주체, 즉 페르소나가 반드시 전제될 수밖에 없다는 강한 형식의 페르소나 이론과 맞닿는 것이다.²²⁾

코크레인의 이러한 견해에 따를 때 음악에 대한 STM에서 시뮬레이션의 목표대상은 페르소나가 겪는다고 상상되는 발생적 정서가 될 것이며, 청자는 페르소나에게 발생한 심적 절차와 유사한 심적 절차를 몸소 겪은 후 그 결과를 페르소나에게 귀속시킴으로써 음악의 정서표현성을 인식하는 것으로 설명되어야 할 것이다. 코크레인은 STME를 제안하면서 논의의 대부분을 음악에 의한 정서 환기의 기제를 설명하는 데 할애하고 있는데, 음악에 대한 STM의 구도가 이렇게 정리될 때, 코크레인이 왜 그렇게 정서 환기의 필요성을 강조했는지가 비로소 분명해진다. 시뮬레이션이 성립되려면 청자는 페르소나가 처해 있는 정서적 상태를 반드시 겪어야만 하는 것이다. 그런데 정서 환기에 대한 강조와 관련하여 주목을 끄는 것은 코크레인이 주장하는 바로서의 STME의 형식이 통상적인 STM의 형식과 중요한 측면에서 매우 다르다는 것이다.

코크레인이 제안하는 STME에서는 그 목표가 되는 심적 상태가 시뮬레이션의 실행자, 이 경우 청자의 심적 상태에 독립적으로 실재하지 않는다. 물론 STM에서 겨냥되는 심적 절차가 반드시 현실 세계 안에 실재해야만 하는 것은 아니다. 이는 소설이나 영화 속 인물들에 대해 흔히 적용되는 STM을 생각해볼 때 분명히 드러난다. 시뮬레이션 절차의 목표가 되는 심적 상태가 반드시 실제 심적 상태일 필요가 없음은 앞서 2.2.에서 소개된, 시뮬레이션에 대한 골드만의 정의에도 분명히 나타난다. 하지만 코크레인의 이론에서 음악적 페르소나의 심적 상태는 청자에게

22) 가장 강력한 형식의 페르소나 이론은 레빈슨에게서 나타난다. Jerrold Levinson (2006), "Musical Expressiveness as Hearability-as-Expression", *Contemplating Art: Essays in Aesthetics*, Oxford: Oxford University Press, pp. 91-108; Jerrold Levinson (1996), "Musical Expressiveness", *The Pleasures of Aesthetics: Philosophical Essays*, New York: Cornell University Press, pp. 90-125.

환기되는 정서에 의해서, 그리고 오직 그에 의해서만 상상되며 귀속된다는 점에서 소설이나 영화 속 인물들의 심적 상태와는 그 존립 양상이 다르다. 소설이나 영화 속 인물들은 비록 상상적 존재자들이나 통상 고유한 성품과 배경, 삶의 맥락과 상황 등 어느 정도 일관적이고 분명한 정체성을 지니고 있으며, 이들이 겪는 심적 절차는 이러한 정체성을 바탕으로 감상자로부터 독립적인 바로서 상상되며 귀속된다. 반면 코크레인의 이론에서 페르소나는 청자의 심적 상태에 철저히 기생하는 존재자다. 그렇기 때문에 이 경우 시뮬레이션의 중요한 특징인 ‘두 심적 절차들 사이의 닮음관계’는 성립되지 않는다. 여기에는 오직 시뮬레이션의 실행자, 즉 청자의 심적 절차만 있을 뿐이기 때문이다. 이러한 점에 비추어볼 때 “음악에 의해 표현된 정서를 *거울처럼 반영*하는 정서에 의해 (적어도 무의식적으로나마) 환기되는 것은 우리가 음악을 바로 그 정서적 속성을 갖는 바로서 지각할 수 있도록 허용해준다”는 코크레인의 주장은 명백히 순환적이다.²³⁾ 코크레인의 논의에 따르면 “음악에 의해 표현된 정서”는 곧 청자에게 환기된 정서이기 때문이다. 여기에 음악에 의해 이미 표현된 정서란 없다. 오직 정서의 환기만이 있을 뿐이다.

그렇다면 이제 코크레인의 이론은 음악적 표현성의 근거를 청자에게 환기된 정서에서 찾는 ‘전통적인’ 환기론에 다름 아닌 것이 되어 버리는 것 같다.²⁴⁾ 그런데 실상 코크레인 자신은 STME와 환기론 사이에 분명한 선을 긋고 있다. 그에 따르면 둘 사이의 가장 큰 차이점은 “시뮬레이션 절차는 목표대상의 어떤 속성들에 대한 복제에 의해 개시되며 (아마도 자동적일) 투사 절차에 의해 그 목표대상에 속성들을 귀속시킨다는 목적에 맞추어져 있다”²⁵⁾는 것이다. 이러한 조건을 만족시키는 예로는

23) Tom Cochrane (2009), p. 196.

24) ‘전통적인’ 환기론의 입장은 ‘우리가 음악 M이 정서 E를 표현한다고 말할 수 있는 근거는 청자가 M을 들을 때 E를 느낀다는 사실이다’라는 진술로 정식화될 수 있다.

호른의 음색이 환기하는 듯한 느낌이나 옥타브의 연속이 환기하는 견고한 느낌을 들 수 있겠다. 이 경우 청자에게 환기된 정서는 분명 음악에 자동적으로 투사되는 것 같다. 그런데 문제는 코크레인 자신이 들고 있는 사례가 이러한 조건을 만족시키지 못한다는 데 있다.

코크레인은 음악이 환기하는 정서의 내용에 대해 구체적으로 언급하는 바가 거의 없다. 그런데 그가 드물게 제시하는 사례가 ‘바이올린들이 어긋나게 연주하는 글리산도가 환기하는 메스꺼운 느낌’이다.²⁶⁾ 코크레인의 주장에 따르면 우리는 이렇게 환기된 정서를 곧바로 음악에 귀속시키며 이제 음악은 메스꺼움을 표현하는 바로서 인식된다. 메스꺼움을 표현하는 주체는 음악적 페르소나가 될 것이다. 그러나 이 경우 우리는 그저 음악에 의해 청자에게 메스꺼운 느낌이 환기되었다고 말하지 않는가? 이는 우리가 하이든의 『놀람 교향곡』 제 2악장의 포르티시모 부분이 사람들을 깜짝 놀라게 만들었다고 말할 뿐 이 부분이 ‘페르소나에 의한 놀라움의 표현’이라고 말하지 않는 것과 마찬가지이다.

이러한 사례들은 STM의 마지막 단계인 ‘심적 절차의 귀속’을 만족시키지 못한다. 심적 절차들 사이의 닮음은 STM의 중요한 특징이지만 이 닮음 자체가 곧 STM을 성립시키는 것은 아니다. STM이 성립되기 위해서는 목표대상에 심적 내용이 귀속되는 절차가 반드시 뒤따라야만 한다. 코크레인은 우리가 타인의 표정이나 몸짓에서부터 어떤 정서적인 인상을 받아 우리 안에 정서가 환기될 때 우리는 이러한 환기를 우리 안에서 발생한 사건으로서가 아니라 그 타인 안에 발생한 사건으로서 곧바로 경험한다고 말한다. 그리고 이러한 투사적 지각이 음악의 경우에도 그대로 적용된다고 주장한다. 즉 청자의 환기는 “개인적 환기에 대한 자기의식

25) Tom Cochrane (2010b), “Music, Emotions, and the Influence of Cognitive Sciences”, *Philosophy Compass* 5/11, p. 981.

26) Tom Cochrane (2009), p. 201.

적 인상보다는 음악 *안*의 정서에 대한 직접적인 인상”으로 이끌며 “이는 음악의 표현적 속성들을 인식한다는 것이 무엇인지를 충실하게 기술해 주는 것 같다”는 것이다.²⁷⁾

그러나 위의 사례들이 보여주듯 음악에 의해 청자에게 환기된 정서가 “음악 *안*의 정서”로서 즉각적으로 지각되는 것이 언제나 보장되는 것은 아니다. 코크레인은 ‘음악에 대한 청자의 의식적인 주목’을 음악에서 투사적 지각이 성립하기 위한 충분조건으로서 언급하고 있지만, 이것은 결코 충분조건이 될 수 없다.²⁸⁾ 길게 연장된 계류음²⁹⁾이 비로소 해결될 때 청자는 안도감을 느낀다. 이때 비록 청자가 음악에 대한 의식적인 주목 상태를 유지하고 있었다 하더라도 이 경우 음악이 안도감에 대해 표현적이라고는 어느 누구도 말하지 않을 것이다. 청자가 느낀 안도감은 음악의 구조적 속성에 대한 청자의 주목에 의해 환기되었고 청자는 이러한 느낌이 음악에 의해 촉발되었음을 알지만 이를 음악에 귀속시키지는 않는다. 이처럼 코크레인의 이론은 청자에게 환기되지만 음악에 귀속되지 않는 정서적 상태들을 음악에 정당하게 귀속되는 것들로부터 적절히 구별해 내지 못하며 그럼으로써 환기론과 차별화되는 데 실패하고 있다. 필자는 청자에게 환기되는 모든 원초적 느낌들이 낮은 수준의 STM에 의해 해명될 수 있는 것은 아님을 분명히 인정하고 바이올린의 글리산도가 환기하는 메스꺼움과 같은 경우를 STM에 의해 해명 가능한 사례들로부터 제외함으로써 코크레인의 이론은 어느 정도 구제될 수 있다고 생각한다.³⁰⁾

한편 음악이 표현하는 정서를 청자에게 환기된 정서와 동일시함으로써

27) Tom Cochrane (2009), pp. 195-196.

28) Tom Cochrane (2009), p. 205.

29) 어떤 화음 x 가 다른 화음 y 로 바뀔 때, x 가 y 로 바뀐 후에도 x 의 어느 구성음 z 가 남아 y 의 구성음들과 불협화 상태를 일으킬 때 z 를 계류음이라 한다.

30) 물론 더 근본적으로는 왜 어떤 원초적 느낌들은 STM에 의해 설명 가능한 반면 다른 어떤 것들은 그렇지 않은지가 해명되어야 할 것이다.

써 코크레인의 이론은 전통적인 환기론에 대해 제기되는 모든 반론들에 직면하는 것처럼 보인다. 가장 핵심적인 문제는 청자에게 환기된 정서가 어떻게 음악의 구조에 안정적이고 일관적인 방식으로 연관되는가를 밝히는 것이 될 것이다. 음악을 통해 청자에게 정서가 환기되는 방식에는 여러 가지가 있다. 이는 오늘날 음악의 정서 환기 기제에 대해 아마도 가장 포괄적인 설명을 제시하는 저슬린의 ‘BRECHEMA이론’에서 분명히 드러난다.³¹⁾ 저슬린은 이 이론에서 음악에 의한 정서 환기의 여덟 가지 계기들을 제시하는데 여기에는 ‘평가적 조건화’, 즉 음악이 다른 긍정적 혹은 부정적 자극들과 단순히 연합됨으로써 청자의 정서를 환기하는 것과 ‘일화적 기억’, 즉 음악이 특정 사건에 대한 개인적 기억을 불러일으킴으로써 청자의 정서를 환기하는 것이 포함된다. 그런데 이 둘에 의해 환기된 정서는 미적 대상으로서의 음악에 의해 환기된 정서라고 말하기 어렵다. 코크레인의 이론은 이와 같은 사례들을 음악적 표현성에 의한 정서 환기의 참된 사례들로부터 배제할 수 있어야 한다. 실로 정서 환기의 기제에 대한 코크레인의 설명은 코크레인이 이러한 문제에 대해 선방하고 있음을 보여준다.

코크레인은 음악이 청자의 정서를 환기하는 것은 음악이 정서적 현상을 닮음을 통해서라고 주장한다. 그에 따르면 음악은 감정을 실은 목소리 톤이나 표현적인 신체적 움직임, 혹은 정서적 경험의 역동적 면모를 닮음으로써 청자에게 정서를 환기할 수 있다. 사실 이러한 닮음은 음악과 정서에 관한 인지주의 혹은 외양적 정서주의에 의해 20세기 후반 이

31) Patrik N. Juslin (2013), “From Everyday Emotions to Aesthetic Emotions: Towards a Unified Theory of Musical Emotions”, *Physics of Life Reviews* 10/3, pp. 235-266. ‘B’는 ‘뇌간반사’(Brain Stem Reflex), ‘R’은 ‘리듬적 편승’(Rhythmic Entrainment), ‘E’는 ‘평가적 조건화’(Evaluative Conditioning), ‘C’는 ‘정서적 전염’(Contagion), ‘V’는 ‘시각적 심상’(Visual Imagery), ‘E’는 ‘일화적 기억’(Episodic Memory), ‘M’은 ‘음악적 기대’(Musical Expectancy), 그리고 ‘A’는 ‘미적 판단’(Aesthetic Judgment)을 가리킨다.

래 크게 주목되어 온 것인데, 인지주의는 음악의 정서표현성이 음악의 구조적 속성들과 인간의 정서 특징적 외양, 즉 표정, 자세, 몸짓, 행동 등 인간이 특정한 정서 상태에 처했을 때 드러내 보이는 외관 사이의 닮음 그 자체에 의해 성립된다고 주장한다. 반면 STME를 제안하면서 코크레인은 그러한 표면적 닮음은 “정서의 느낌에 대한 더 깊은 닮음을 위한 수단에 불과”하며, 오직 이것이 신체적 반응과 정서적 느낌으로 연결될 때라야만 진정으로 음악의 정서표현성을 성립시킬 수 있다고 강력히 주장한다.³²⁾ 핵심은 청자에게 환기되는 정서이며, 외양간의 닮음은 이를 위한 인과적 기제에 불과하다는 것이다.

이러한 코크레인의 견해를 STM 구도 안에서 재구성해보자면 음악에서 지각되는 정서 표현적 외양은 시뮬레이션을 촉발하는 입력값이 될 것이며 시뮬레이션은 청자의 정서적 환기라는 양상으로 전개될 것이다. 그렇다면 코크레인의 이론에서 정서의 환기는 언제나 음악의 구조적 속성에 의해 촉발될 것이므로 코크레인의 이론에서 ‘평가적 조건화’나 ‘일화적 기억’에 의한 정서환기는 성공적으로 배제되는 것으로 보인다. 이는 코크레인의 이론이 ‘전통적인’ 환기론이 갖는 문제, 즉 음악의 표현성을 가변적이고 신뢰할만하지 못한 개인의 주관적 느낌으로 환원시킨다는 문제로부터 자유로움을 보여준다. 실로 코크레인은 자신의 이론을 전통적인 환기론과 구별할 필요를 인식했던 것으로 보이며, 그렇기 때문에 음악의 구조와 인간의 정서표현적 외양 사이의 닮음에 대한 주목이 ‘느낌에 대한 더 깊은 닮음’을 위한 수단으로서나마 필수적이라고 여겼던 듯하다.³³⁾

한편 청자에게 정서가 환기되는 것이 닮음을 통해서라는 코크레인의 주장은 청각적 대상인 음악이 어떻게 인간의 정서표현적 외양을 닮을 수 있으며 이러한 닮음은 어떻게 청자의 정서 환기로 귀결될 수 있는지에

32) Tom Cochrane (2009), p. 201.

33) Tom Cochrane (2009), p. 200.

대한 설명을 요청한다. 코크레인은 이를 우리의 지각적 절차가 근본적으로 갖는 다중양상적 특성에 의해 설명한다. 그는 밝기, 색조, 감촉, 견고함 등 감각적 정보의 많은 상이한 형식들이 움직임에 대한 감각으로 환원됨을 보여주는 실험적 증거들을 제시하는데, 그는 음악이 제공하는 청각적 정보 역시 이러한 다중양상성에 의해 움직임에 대한 경험으로 번역될 수 있다고 설명한다. 코크레인은 우리가 우리 자신의 움직임을 볼 뿐만 아니라 느낀다는 사실, 그리고 우리는 소리를 들을 뿐만 아니라 느끼기도 한다는 사실에 주목하는데, 이는 소리에서 움직임을 경험하는 것이 어떻게 가능한지에 대한 실마리를 분명 제공해 주는 것 같다.³⁴⁾

낮은 수준의 STM에서 시뮬레이션 절차는 통상 타인에 대한 지각적 정보에 의해 자동적으로 촉발된다. 그리고 앞서 언급했듯이 이는 전형적으로 거울반응절차를 통해 이루어진다. 코크레인의 이론에서 음악이 제시하는 지각적 정보는 거울반응절차를 통해 시뮬레이션으로 이어지는 것으로 설명된다. 이러한 점은 그의 이론이 원초적인 수준의 신체적 느낌들에 집중하고 있는 점과 더불어 그의 이론을 낮은 수준의 STM으로 범주화하는 것을 정당화 해준다. 한 가지 독특한 점은 코크레인의 이론이 감각이나 정서에 대한 거울반응에 대해서는 전혀 주목함 없이 오직 행위에 대한 거울반응만을 언급하고 있다는 점이다. 코크레인의 설명에 따르면 청자는 음악에서 지각되는 운동감각적 정보를 행위에 대한 거울반응을 통해 시뮬레이트하며 이는 청자의 신체적 변화로 이어져 이제 청자는 정서적 경험을 하게 된다. 행위에 대한 거울반응이 어떻게 청각적 대상인 음악에 대해 일어날 수 있는지에 대한 코크레인의 설명은 그 자체로 매우 설득력 있다. 또한 행위에 대한 거울반응이 음악의 정서표현

34) Tom Cochrane (2009), pp. 199-200. 그렇기에 음악의 구조와 인간의 정서표현적 외양 간의 닮음은 운동감각과 체성감각, 내장감각 등을 포괄하는 신체 전반적인 수준에서 이해되어야만 할 것이다.

성에 대한 인식에서 핵심적인 역할을 하는 것도 사실이다. 그러나 음악에서 시뮬레이션이 촉발되는 절차를 오직 행위에 대한 거울반응으로서만 설명하는 것은 거울반응에 의해 설명될 수 있는 정서 환기의 범위를 지나치게 제한하는 것이다.

예를 들어 앞서 언급했던 ‘길게 연장된 계류음’이 통상 불러일으키는 것으로 언급되는 긴장감은 행위에 대한 거울반응으로써는 설명되기가 힘들다. 필자는 계류음이 유발하는 긴장감이 커리가 언급한 ‘하중을 지지하는 기둥’에 대한 감상자의 느낌에 필적한다고 생각한다.³⁵⁾ 커리는 ‘하중을 지지하는 기둥’에 대한 감상자의 느낌은 행위에 대한 시뮬레이션이 아니라 ‘압력 혹은 바싹 죄어지는 듯한 느낌에 대한 시뮬레이션’이라고 설명하는데, 필자는 계류음이 유발하는 긴장감 역시 행위라기보다는 ‘계류 혹은 구속감에 대한 시뮬레이션’이라고 생각한다. 따라서 이는 행위가 아닌 감각 혹은 정서에 대한 거울반응에 의해 설명되는 것이 옳다. ‘옥타브의 연속이 환기하는 견고한 느낌’ 역시 마찬가지이다.

앞서 필자는 계류음의 해결이 환기하는 안도감은 음악에 귀속되지 않음을 언급했다. 이는 이러한 안도감이 STM으로 연결되지 않음을 주장한 것인데, 이러한 주장은 계류음이 유발하는 긴장이 일종의 시뮬레이션이라는 여기에서의 주장과 상충하는 것처럼 보일지도 모르겠다. 그러나 ‘시뮬레이션’과 ‘STM’, 즉 ‘마음읽기의 시뮬레이션 이론’을 구별할 때 이러한 우려는 곧 사라진다. 그리고 앞서 2.2.에서 제시되었듯이 양자는 실제로 구별된다.³⁶⁾ 결정적으로, STM에서와 달리 시뮬레이션에서는 ‘속성의 귀속’이 필수적이지 않다. 따라서 기둥과 계류음이 환기하는 느낌들의 경

35) Gregory Currie (2011), “Empathy for Objects”, *Empathy: Philosophical and Psychological Perspectives* (ed. by Amy Coplan and Peter Goldie), Oxford: Oxford University Press, p. 87.

36) 시뮬레이션과 STM 간의 구별에 대해서는 다음을 참고하십시오. Alvin Goldman (2008).

우 이들이 STM으로 연결되지 않는다는 사실이 이들을 시뮬레이션으로서 이해하는 것이 불가능함을 함축하는 것은 아니다. 여기에서 말하고자 하는 것은 코크레인의 이론이 STM의 구성성분인 시뮬레이션 기제가 음악에서 작동하는 방식에 대한 설명에서 제한적인 면모를 보인다는 것이다.

지금까지 이 장에서는 STM의 구도에 맞추어 코크레인의 이론을 재구성해 봄으로써 코크레인이 제시한 주장들이 STM의 어떤 성분들로 각기 구조화되는지를 살펴보았다. 이를 통해 코크레인의 이론이 가진 특징과 문제가 확인되었는데, 가장 핵심적인 문제는 그의 이론이 청자에게 환기되지만 음악에 귀속되지 않는 정서들을 배제하지 않는다는 것, 그리고 원초적인 정서에 대한 시뮬레이션의 기제를 행위에 대한 거울반응절차에만 의존하여 설명한다는 것이었다. 그런데 이밖에 좀 더 거시적인 관점에서 중요한 문제들이 있다. 첫째, 코크레인의 이론은 음악에 의해 즉각적으로 환기되는 원초적 정서들만을 대상으로 함으로써 인지적으로 고차원적인 정서에 대한 음악의 표현성이라는 넓은 영역을 전혀 설명하지 않은 채 남겨두고 있다. 즉 그의 이론에 의해 해명되는 음악적 표현성의 영역이 너무나 제한적이라는 것이다. 둘째, 코크레인의 이론에서 청자는 그저 음악에 대해 즉각적인 반응만을 하는 수동적인 존재자로서 제시된다. 여기에서 음악과 청자 간의 관계는 오직 음악으로부터 청자로 향하는 일방향적 관계로만 간주되며, 청취 경험 내내 이루어지는 음악과 청자 간의 역동적인 상호 관계, 청자가 담당하는 적극적인 역할은 무시된다. 필자는 이 두 가지 문제가 높은 수준의 STM을 도입함으로써 해결될 수 있다고 생각한다. 그리고 그럼으로써 음악의 정서표현성이 더욱 포괄적으로 더욱 정당하게 해명될 수 있다고 생각한다. 이제 다음 장에서는 이것이 어떻게 가능한지 구체적으로 살펴보고자 한다.

3. 확장된 형식의 STME

앞서 2.3.에서 언급되었듯이 코크레인의 이론의 초점은 음악이 즉각적으로 환기하는 원초적인 느낌들에 배타적으로 맞추어져 있다. 이로부터 필자는 그의 이론을 낮은 수준의 STM으로 범주화하여 논의를 진행하였다. 그러나 필자는 STME가 높은 수준의 STM의 도입을 통해 더 타당하게 성립된다고 생각한다. 2.2.에서 설명했듯이 높은 수준의 STM은 욕구나 믿음, 판단 등 상대적으로 복잡한 심적 상태를 목표대상으로 하며 이때 시뮬레이션은 목표대상의 관점을 채택하여 목표대상의 심적 상태로 추정되는 가장된 심적 상태를 취하는 방식으로 이루어진다. 이러한 높은 수준의 STM을 음악에 적용하고자 할 때 발생하는 가장 큰 문제는 음악이 명제적 태도와 같은 고차적인 심적 상태에 대한 정보를 어떻게 제공할 수 있겠느냐는 것이다. 이에 대한 필자의 답은 음악이 제공하는 지각적 정보들이 음악의 전개에 따라 청자의 경험 안에서 축적될 때 그것들은 고차적인 심적 상태가 요구하는 인지적 자원들로 변모될 수 있다는 것이다.

쇼스타코비치의 『제 10번 교향곡』에 대한 칼과 로빈슨의 분석이나 멘델스존의 『핑갈의 동굴 서곡』에 대한 레빈슨의 분석이 보여주듯이 음악은 가사나 표제에 의존함 없이 그 구조적 운용만을 통해서도 ‘희망’과 같은 고차원적 정서에 요구되는 인지적 자원들의 형성을 가능하게 할 수 있다.³⁷⁾ 여기에서 중추적인 역할을 담당하는 것은 청자의 ‘상상함’, 그리고 이러한 상상함을 토대로 형성되어 나가는 음악적 내러티브이다.³⁸⁾ 청

37) Gregory Karl and Jenefer Robinson (1995), “Shostakovich's Tenth Symphony and the Musical Expression of Cognitively Complex Emotions”, *The Journal of Aesthetics and Art Criticism* 53/4, pp. 401-415, Jerrold Levinson (1990), “Hope in *The Hebrides*”, *Music, Art, and Metaphysics: Essays in Philosophical Aesthetics*, Ithaca: Cornell University Press, pp. 336-375.

38) 여기에서 상상함은 선율선의 ‘상행’이나 ‘하행’ 혹은 으뜸음에서의 ‘총창’처럼 즉각적이고 무의식적인 상상함으로부터 해석적 작업에 연루되는 의식적인 상상함까

자는 한편으로는 음악이 제공하는 청각적 자극들에 신체적으로 반응하고 다른 한편으로는 그것들을 인식하고 구조화해 나가는 가운데 음악과 끊임없이 역동적으로 상호작용하는데, 이러한 상호작용은 청자의 상상함의 개입을 통해 부단히 의미화되고 해석된다. 그리고 이러한 과정을 통해 청자의 경험 안에서 인지적으로 고차원적인 자원들이 구축되고 변용되며 재해석된다. 이러한 자원들은 어느 한 순간의 음악적 단편에만 의존해서는 결코 얻어질 수 없으며 어느 정도의 음악적 전개 위에서만 형성될 수 있는데, 이는 청자의 경험 안에서 욕구나 믿음, 판단 등이 구축되기 위해서는 그 토대가 되어줄 지각적 정보들이 반드시 일정 정도 축적되어야만하기 때문이다. 청자는 앞서 발생한 음악적 사건, 앞서 경험한 신체적 변화와 정서적 느낌들을 토대로 현재의 음악적 사건에 반응하고 이를 평가하며, 현재의 음악적 사건에 대한 경험을 토대로 과거의 음악적 경험을 재구성, 재평가하고 미래의 음악적 사건을 기대하고 예측한다.³⁹⁾ 이러한 과정을 통해 인지적으로 고차원적인 정서가 요구하는 명제적 태도가 청자의 경험 안에 형성되며, 이제 그 내용이 음악에 귀속됨으로써 음악은 인지적으로 고차원적인 정서를 표현하는 바로서 인식된다. 가령 쇼스타코비치의 『제 10번 교향곡』에 대한 칼과 로빈슨의 분석에서 3악장에 출현하는 호른 소리의 느린 전개는 “인내”와 “단호함”에 대한 표현으로서 인식되는데, 이는 그 시점까지 전개된 음악적 경험에 대한 판단과 평가에 따른 결과이다.⁴⁰⁾

지를 아우른다. 청자의 신체적 경험이 필수적으로 연루된다는 점에서 양자 모두는 ‘체험적’이라 할 수 있는데, 높은 수준의 시뮬레이션의 핵심 요소로 간주되는 바로서의 상상에 직접 해당하는 것은 의식적인 상상함이다.

39) 음악에 귀속되지 않기에 ST에 의해 설명될 수 없는, 청자에게 환기된 느낌들은 이러한 과정을 통해 청자의 의미화 작업에 중요하게 기여함으로써 높은 수준의 STME의 토대가 된다.

40) Gregory Karl and Jenefer Robinson (1995), p. 410. 음악과 청자 간의 역동적인 상호작용과 청자의 상상함을 통해 음악적 내러티브가 구축되어 나가는 생생한 과정에

이러한 과정에 시뮬레이션이 개입되는 것은 명백해 보인다. 인지적 자원의 형성 과정에서 청자의 심적 절차가 필요불가결하게 활용되고 있기 때문이다. 그렇다면 이러한 과정은 여기에서 더 나아가 STM으로서 이해될 수 있겠는가? 다시 말해 시뮬레이션의 결과가 음악에 적절히 귀속되는가? 고차적인 심적 자원들이 오직 청자의 경험 속에서만 창발한다는 사실은 이에 대한 답을 부정적인 방향으로 이끄는 듯하다. 그러나 그렇지 않다는 것이 필자의 주장이다. 여기에서 목표대상의 심적 상태는 코크레인의 이론에서처럼 청자의 심적 상태에서부터 독립적이지 못하다. 그러나 여기에서 목표대상의 심적 상태는 코크레인의 이론에서 목표대상이 갖는 것으로 주장되는 심적 상태와 그 존립 근거에서 큰 차이를 갖는다. 코크레인의 이론에서 목표대상의 심적 상태는 청자에게 환기된 정서로 환원된다. 이때 음악이 담당하는 역할이란 청자의 정서 환기를 촉발하는 인과적 역할뿐이며, 따라서 음악은 목표대상의 심적 상태에 오직 ‘인과적’으로만 기여할 뿐 ‘구성적’으로 기여하지는 못한다. 이처럼 목표대상의 심적 상태가 청자의 심적 상태와 동일시될 때 목표대상의 심적 상태는 청자로부터 타자화되기가 상대적으로 어렵다. 실제로 앞서 2.3.에서 언급했듯 음악이 즉각적으로 환기하는 원초적 느낌들은 많은 경우 우리 자신의 정서적 상태로서 의식되는 데 그치며 음악에 귀속되지 않는다.

반면 음악에 대한 높은 수준의 STM에서 목표대상의 심적 상태는 청자의 정서적 반응으로 결코 환원되지 않는다. 음악의 적극적인 기여 때문이다. 여기에서 목표대상의 심적 상태는 음악이 제공하는 청각적 정보와 청자 간의 역동적인 상호 작용을 토대로 존립하며 따라서 음악에 ‘관한’ 것이 되는데, 그럼으로써 목표대상의 심적 상태에 대한 음악의 기여는 인과적인 수준을 넘어선다. 부단히 이루어지는 음악과 청자 간의 상

대한 또 다른 훌륭한 설명은 다음을 참고하시오. Charles Nussbaum (2007), *The Musical Representation: Meaning, Ontology, and Emotion*, Cambridge: The MIT Press.

호작용에 대한 청자의 ‘의미화’ 작업은 음악을 타자화하며 이러한 상호작용을 통해 청자의 경험 속에 창발하는 심적 상태나 절차들을 청자 자신의 심적 상태나 절차들로부터 분리시킨다. 그리고 이처럼 분리된 심적 상태나 절차들은 자연스럽게 음악에 귀속됨으로써 음악에 대한 높은 수준의 STM이 성립된다.⁴¹⁾

음악은 무생물로서 심적 상태를 소유할 수 없다는 사실로부터 일군의 학자들은 음악에 귀속되는 심적 상태들의 소유자로 ‘음악적 페르소나’를 도입한다. 음악적 페르소나는 그 정체가 많은 부분 불확정적이고 비일관적인 채로나마 마치 허구 속 인물들처럼 어느 정도 독자적인 맥락과 역사, 관점을 가진 존재자로서 상정된다.⁴²⁾ 학자들은 음악적 표현성의 성립에 페르소나의 도입이 필수적이라는 견해로부터 불필요하다는 입장, 배제되어야 한다는 주장에 이르기까지 다양한 의견을 보여 왔다.⁴³⁾ 음악의 정서표현성에 대한 확장된 형식의 STME는 이 가운데 어떤 특정한 입장을 취할 것을 요구하지 않는다. 청자의 심적 상태나 절차로부터 독립적인 심적 상태나 절차가 상상되고 이것이 음악에 귀속되는 것만으로

41) 음악이 타자화되는 과정과 음악의 타자성에 대한 설명은 다음을 참고하십시오. Deniz Peters (2015), “Musical Empathy, Emotional Co-Constitution, and the “Musical Other””, *Empirical Musicology Review* 10/1, pp. 2-15.

42) 페르소나의 불확정성에 대한 설명은 다음을 참고하십시오. Tom Cochrane (2010a) “Using the Persona to Express Complex Emotion in Music”, *Music Analysis* 29/1, pp. 264-275; Jerrold Levinson (2006); Fred Everett Maus (1988), “Music as Drama”, *Music Theory Spectrum* 10, pp. 56-73; Jenefer Robinson (2005), *Deeper than Reason: Emotion and its Role in Literature, Music, and Art*, Oxford: Oxford University Press.

43) Stephen Davies (2003), “Contra the Hypothetical Emotionalism”, *Themes in the Philosophy of Music*, Oxford: Oxford University Press, pp. 152-68; Jerrold Levinson (2006); Jerrold Levinson (1996); Aaron Ridley (2007), “Persona Sometimes Grata: On the Appreciation of Expressive Music”, *Philosophers on Music: Experience, Meaning, and Work* (ed. Kathleen Stock), Oxford: Oxford University Press, pp. 130-146.

이 이론은 성립되기 때문이다. 필자는 페르소나의 도입을 굳이 배제할 필요는 없다고 생각한다. 페르소나는 오직 음악의 구조적 전개 위에서만 존립하는 존재자이기에 페르소나에게 귀속되는 심적 상태나 절차들은 언제나 음악에 귀속될 것이기 때문이다.⁴⁴⁾

음악에 대한 높은 수준의 STM에서 목표대상의 심적 상태는 청자의 경험으로부터 창발하는 것이기에 여기에서도 엄밀한 의미에서 ‘두 심적 절차들 사이의 닮음관계’는 성립되지 않는다.⁴⁵⁾ 혹자는 이를 근거로 STME의 성립 자체를 부정할 지도 모르겠다. 실로 ‘심적 사건들 혹은 절차들 간의 닮음’은 ‘심적 자원의 재활용’과 더불어 심적 시뮬레이션의 핵심적 특징으로 주목되는 것이다.⁴⁶⁾ 필자는 STME에서 심적 상태들 사이의 닮음 관계가 엄격한 의미에서 성립되지 않음을 근거로 STME자체를 포기하기보다는 이를 통상적인 STM의 한 변종으로서 인정하는 것이 더 생산적이라고 제안한다. 음악의 정서표현성에 대한 경험은 STME를 통해 실로 많은 부분 설득력 있게 해명되기 때문이다. 무엇보다, STME가 STM의 한 변종으로서 일단 받아들여지면, 바로 그 변종성으로 인해 STME야말로 음악의 정서표현성이 반응 의존적 속성으로서 갖는 창발적 성격을 매우 잘 반영하는 이론으로서 평가될 수 있다. 필자가 제안하는 STME에서 음악의 정서표현성은 청자에게 인식되기를 기다리며 청자에 독립적으로 음악의 구조 안에 미리 주어진 것으로서가 아니라 음악과 청

44) 음악분석에 페르소나를 최초로 도입한 음악이론가 콘 역시 페르소나를 오직 악곡에 힘입어서만 존속하는 인물로 정의하고 있다. Edward T. Cone (1974), *The Composer's Voice*, Berkeley and Los Angeles: California University Press, p. 160.

45) 가령 허구 속 인물들의 심적 상태는 직접 묘사될 수 있으며 이때 묘사된 심적 상태는 독자의 심적 상태에 의존하지 않는다. 반면 음악에 귀속되는 심적 상태는 언제나 청자의 심적 상태에 의존한다.

46) 심적 상태들 혹은 절차들 사이의 닮음은 시뮬레이션을 수행하는 실행자의 심적 자원이 성공적으로 재활용된 결과로서 이해될 수 있을 텐데 ‘닮음’과 ‘재활용’ 가운데 어떤 쪽을 강조하느냐는 학자들에 따라 다르다. 이에 대한 자세한 논의는 다음을 참고하시오. Vittorio Gallese and Corrado Sinigaglia (2011).

자 간의 적극적인 상호작용을 통해 창발하며 음악에 귀속되는 것으로 주장되기 때문이다. 20세기 후반 이래 음악미학의 많은 담론들은 음악적 표현성의 ‘소재’(所在)를 밝히는 데 주로 전념해 왔고, 이러한 가운데 음악의 정서표현성이 갖는 관계적이며 창발적인 특성은 간과되기 일쑤였다.⁴⁷⁾ 이러한 점에서 STME가 갖는 의의는 매우 크다.

한편 높은 수준의 STM의 도입이 곧 음악에 대한 낮은 수준의 STM의 폐기를 뜻하는 것은 아니다. 오히려 낮은 수준의 STM은 높은 수준의 STM을 통해 고차원적인 정서에 대한 음악의 표현성이 인식되는 것을 가능하게 하는 인지적 자원들의 형성 과정에서 중추적인 역할을 한다. 수직 화음들이 갖는 ‘견고성’ 같은 음악의 많은, 국부적인 표현적 속성들에 대한 인식은 낮은 수준의 STM에 의해 적절히 해명되며, 낮은 수준의 STM을 통해 인식되는 음악의 미시적인 표현적 속성들은 음악적 경험에 대한 청자의 의미화 작업에서 기본적인 자료로 활용된다. 청자는 음악의 국부적인 표현적 속성들과 구조적 전개에 대한 인식에 기초하여 자신의 상상함 속에서 음악적 내러티브를 구축해 나가며, 이를 통해 인지적으로 고차원적인 정서가 요구하는 자원들이 형성된다. 그렇기에 높은 수준의 STM은 낮은 수준의 STM을 토대로 성립되는 것이며 낮은 수준의 STM을 아우르는 것이다.

4. 결론

지금까지 이 글에서는 타인의 정서가 인식되는 방식을 해명해주는 것으로 주장되는 마음읽기의 이론을 통해 음악의 정서표현성이 인식되는 방식을 해명할 것을 시도한 코크레인의 STME를 비판적으로 고찰한 후

47) 전통적인 환기론과 인지주의가 대표적이다. 앞서 2.3.에서 언급된 코크레인의 순환적 진술은 코크레인 역시 동일한 사고의 지배하에 있음을 시사한다.

높은 수준의 STM을 도입함으로써 코크레인의 이론이 가진 문제점들을 극복하는 확장된 형식의 STME를 확립할 것을 시도하였다. 필자가 제안하는 STME가 ‘확장된’ 형식으로 간주될 수 있는 것은 무엇보다 이것이 코크레인의 STME에서 배제된 높은 수준의 STM을 도입함으로써 원초적인 정서뿐만 아니라 인지적으로 고차원적인 정서가 음악에서 인식되는 방식에 대한 해명까지 제시해 주기 때문이다. 더군다나 필자가 제안하는 STME는 청자에게 환기되지만 음악에는 귀속되지 않는 정서적 상태들이 높은 수준의 STM의 성립에서 담당하는 역할을 인정함으로써 이러한 정서들마저 아우른다. 앞서 지적되었듯이 코크레인의 STME에는 이러한 정서적 상태들이 들어설 자리가 없다.

필자가 제안하는 STME의 확장적 면모는 다른 점에서도 확인된다. 서론에서 언급되었듯 코크레인의 STME의 출발점은 “정서들을 불러일으킬만한 아무런 상황도 제시하지 않고 신체 또한 갖고 있지 않은(순수기악) 음악이 정서들을 표현하는 것이 어떻게 가능한가”라는 물음이다. 코크레인은 이 물음이 지적하는 상황을 문제 상황으로서 전적으로 수용하고 낮은 수준의 STM에 의거하여 이에 대한 해결책을 제시했다. 반면 필자는 이것이 문제가 되는 경우도 분명 있지만 그렇지 않은 경우도 있다는 점에 착안하여 이에 대한 답을 보다 확장된 수준에서 제시하였다. 앞서 소개되었듯 적어도 어떤 음악은 ‘정서들을 불러일으킬만한 충분한 상황과 맥락’을 제시할 수 있다. 필자는 높은 수준의 STM을 도입하여 이러한 경우 음악의 정서표현성에 대한 인식이 어떻게 이루어지는지를 설명했는데, 이는 위의 물음에 대한 답을 그것이 문제가 아님을 입증하는 방식으로 제시한 것이다. 물론 확장된 형식의 STME는 낮은 수준의 STME를 포괄하기에 위의 물음이 문제가 되는 경우에 대한 코크레인 식의 해결책 역시 수용하는데, 확장된 형식의 STME는 이처럼 위의 물음 자체에 대해 의문을 제기하며 한 걸음 더 나아가고 있다는 점에서 코크레인의 STME에 비해 확장된 것이라 할 수 있다.

필자가 제시하는 STME의 확장적 면모들은 코크레인의 STME가 개선

된 면모들이기도 한데, 여기에서 강조되어야 할 점이 하나 더 있다. 코크레인의 STME에서 청자는 음악에 대해 즉각적이고 원초적인 반응만을 하는 수동적 존재자로 간주되는 반면 확장된 형식의 STME에서 청자는 음악과 역동적으로 상호작용하며 음악을 스스로에게 이해 가능한 방식으로 인식해 나가는 매우 적극적이고 능동적인 존재자로 제시되고 있다는 점이다. 필자는 확장된 형식의 STME가 제시하는 청자의 모습이야말로 청자의 진정한 실제 모습이며 이러한 점에서 역시 확장된 형식의 STME는 코크레인의 STME에 비해 개선된 것이라 생각한다.

필자가 제시하는 확장된 형식의 STME가 코크레인의 STME에 대해 갖는 우위는 지금까지의 논의를 통해 충분히 입증되었을 것이다. 이제 마지막으로 점검되어야 할 것은 과연 코크레인의 이론을 포괄하는 확장된 형식의 STME가 음악의 정서표현성에 대한 다른 이론들보다 더 지지할만한 이론인지의 여부이다. 지금까지 이 글에서 언급된, 확장된 형식의 STME가 갖는 장점들은 다음과 같다. 확장된 형식의 STME는 첫째, 인지적으로 낮은 수준으로부터 높은 수준에 이르기까지 음악의 정서표현성의 모든 범위를 포괄하며, 둘째, 음악의 정서표현성에 대한 인식에서 청자가 담당하는 능동적인 역할과 음악의 정서표현성이 갖는 창발적인 특성을 정당하게 포착하고, 셋째, 현대 음악미학의 핵심 문제인 “정서들을 불러일으킬만한 아무런 상황도 제시하지 않고 신체 또한 갖고 있지 않은 (순수기악) 음악이 정서들을 표현하는 것이 어떻게 가능한가”라는 문제를 다각적인 방식으로 성공적으로 해명하고 있으며, 넷째, 청자에게 환기된 정서를 음악의 정서표현성에 대한 인식의 필수적이자 핵심적인 요건으로서 강조하면서도 전통적인 환기론이 갖는 문제에 봉착하지 않으며, 마지막으로 다섯째, 음악이 제공하는 청각적 정보가 움직임에 대한 경험으로 변환되는 계기를 지각의 다중양상성에 의해 설명함으로써 음악에서 행위를 경험한다는, 많은 학자들에 의해 그 근거에 대한 충분한 설명 없이 그저 단언되어 온 직관을 설득력 있게 해명해준다.

이에 더하여 언급되어야 할 점은 확장된 형식의 STME는 청자에게 환

기되는 느낌이 음악의 정서표현성에 대한 인식에서 담당하는 중추적인 역할을 다른 어떤 이론보다도 구체적으로 설득력 있게 설명하고 있다는 점이다. 인지주의자들이 음악의 정서표현성에 대한 설명에서 ‘느껴진 정서’의 매개를 철저히 부정한 이래 음악의 정서표현성에 대한 인식에서 청자에게 환기된 정서가 갖는 중요성은 인지주의에 대한 비판 속에 여러 학자들에 의해 재조명되어 왔다.⁴⁸⁾ 그러나 청자에게 환기된 정서가 음악의 정서표현성에 대한 인식에 기여하는 구체적인 방식과 그 기제에 대한 분명하고 상세한 설명을 발견하기란 힘들다.⁴⁹⁾ 확장된 형식의 STME는 시뮬레이션 기제를 통해 이에 대해 기존의 다른 어떤 이론보다 구체적인 설명을 제시하고 있다는 점에서 높이 평가될만하다.

필자는 확장된 형식의 STME가 갖는 이러한 장점들이 우리가 이것을 지지할만한 충분한 근거를 마련해 준다고 생각한다. 물론 확장된 형식의 STME가 그 자체로 완벽한 것은 아니다. 가령 앞서 지적되었듯 원초적인 느낌을 매개로 이루어지는 시뮬레이션 기제에 대한 제한적인 설명은 보완될 필요가 있다. 그러나 필자는 확장된 형식의 STME가 위에서 정리된 장점들을 통해 음악의 정서표현성에 대한 좀 더 나은 이론이 구축되어 나가는 데 의미 있게 기여할 수 있다고 확신하며, 따라서 이를 음악의 정서표현성에 대한 좀 더 개선된 이론으로서 제안한다.

48) 이에 대해서는 다음을 참고하십시오. Derek Matravers (2007), “Expression in Music”, *Philosophers on Music: Experience, Meaning and Work* (ed. by Kathleen Stock), Oxford: Oxford University Press, pp. 95-116; Aaron Ridley (1995), *Music, Value, and the Passions*, New York: Cornell University Press; Jenefer Robinson (2005).

49) 이에 대한 설명이 시도된 드문 사례로는 로빈슨의 이론과 너스봄의 이론을 들 수 있다. Charles Nussbaum (2007); Jenefer Robinson (2005).

참고문헌

【논 저】

- Bastiaansen, Jojanneke A. C. J., Marc Thioux, Christian Keysers (2009), "Evidence for Mirror Systems in Emotions", *Philosophical Transactions of the Royal Society B* 364, pp. 2391-2404.
- Cochrane, Tom (2010a), "Using the Persona to Express Complex Emotion in Music", *Music Analysis* 29/1, pp. 264-275.
- _____ (2010b), "Music, Emotions, and the Influence of Cognitive Sciences", *Philosophy Compass* 5/11, pp. 978-988.
- _____ (2009), "A Simulation Theory of Musical Expressivity", *Australian Journal of Philosophy* 88/2, pp. 191-207.
- Cone, Edward T. (1974), *The Composer's Voice*, Berkeley and Los Angeles: California University Press.
- Curry, Gregory (2011), "Empathy for Objects", *Empathy: Philosophical and Psychological Perspectives* (ed. by Amy Coplan and Peter Goldie), Oxford: Oxford University Press, pp. 82-95.
- Davies, Stephen (2003), "Contra the Hypothetical Emotionalism", *Themes in the Philosophy of Music*, Oxford: Oxford University Press, pp. 152-68.
- _____ (1994), *Musical Meaning and Expression*, Ithaca and London: Cornell University Press.
- Gallese, Vittorio, Luciano Fadiga, Leonardo Fogassi, and Giacomo Rizzolatti (1996), "Action Recognition in the Premotor Cortex", *Brain* 119, pp. 593-609.
- Gallese, Vittorio and Corrado Sinigaglia (2011), "What Is So Special about Embodied Simulation?", *Trends in Cognitive Sciences* 15/11, pp. 512-519.
- Goldman, Alvin I. (2011), "Two Routes to Empathy: Insights from Cognitive Neuroscience", *Empathy: Philosophical and Psychological Perspectives* (ed. by Amy Coplan and Peter Goldie), Oxford: Oxford University Press,

pp. 31-44.

Goldman, Alvin I. (2009), "Mirroring, Simulating, and Mindreading", *Mind & Language* 24/2, pp. 235-252.

_____ (2008), "Mirroring, Mindreading, and Simulation", *Mirror Neuron Systems: The Role of Mirroring Processes in Social Cognition* (ed. by Jaime Pineda), New York: Springer, pp. 311-330.

_____ (2006), *Simulating Minds: The Philosophy, Psychology, and Neuroscience of Mindreading*, Oxford: Oxford University Press.

Heal, Jane (2003), *Mind, Reason and Imagination: Selected Essays in Philosophy of Mind and Language*, Cambridge: Cambridge University Press.

Juslin, Patrik N. (2013), "From Everyday Emotions to Aesthetic Emotions: Towards a Unified Theory of Musical Emotions", *Physics of Life Reviews* 10/3, pp. 235-266.

Karl, Gregory and Jenefer Robinson (1995), "Shostakovich's Tenth Symphony and the Musical Expression of Cognitively Complex Emotions", *The Journal of Aesthetics and Art Criticism* 53/4, pp. 401-415.

Kivy, Peter (1989), *Sound and Sentiment: An Essay on the Musical Emotions, Including the Complete Text of the Corded Shell, The Arts and Their Philosophies*, Philadelphia: Temple University Press.

Kohler, Evelyne, Christian Keysers, M. Alessandra Umiltà, Leonardo Fogassi, Vittorio Gallese, and Giacomo Rizzolatti (2002), "Hearing Sounds, Understanding Actions: Action Representation in Mirror Neurons", *Science* 29, pp. 846-848.

Levinson, Jerrold (2006), "Musical Expressiveness as Hearability-as-Expression", *Contemplating Art: Essays in Aesthetics*, Oxford: Oxford University Press, pp. 91-108.

_____ (1996), "Musical Expressiveness", *The Pleasures of Aesthetics: Philosophical Essays*, New York: Cornell University Press, pp. 90-125.

_____ (1990), "Hope in *The Hebrides*", *Music, Art, and Metaphysics: Essays in Philosophical Aesthetics*, Ithaca: Cornell University Press, pp. 336-375.

Matravers, Derek (2007), "Expression in Music", *Philosophers on Music*:

- Experience, Meaning and Work* (ed. by Kathleen Stock), Oxford: Oxford University Press, pp. 95-116.
- Maus, Fred Everett (1988), "Music as Drama", *Music Theory Spectrum* 10, pp. 56-73.
- Nussbaum, Charles (2007), *The Musical Representation: Meaning, Ontology, and Emotion*, Cambridge: The MIT Press.
- Pellegrino, Giuseppe di, Luciano Fadiga, Leonardo Fogassi, Vittorio Gallese, and Giacomo Rizzolatti (1992), "Understanding Motor Events: A Neurophysiological Study", *Experimental Brain Research* 91/1, pp. 176-180.
- Peters, Deniz (2015), "Musical Empathy, Emotional Co-Constitution, and the "Musical Other"", *Empirical Musicology Review* 10/1, pp. 2-15.
- Ridley, Aaron (2007), "Persona Sometimes Grata: On the Appreciation of Expressive Music", *Philosophers on Music: Experience, Meaning, and Work* (ed. Kathleen Stock), Oxford: Oxford University Press, pp. 130-146.
- Ridley, Aaron (1995), *Music, Value, and the Passions*, New York: Cornell University Press.
- Robinson, Jenefer (2005), *Deeper than Reason: Emotion and its Role in Literature, Music, and Art*, Oxford: Oxford University Press.
- Stueber, Karsten (2006), *Rediscovering Empathy: Agency, Folk Psychology, and the Human Sciences*, Cambridge: The MIT Press.
- Zahavi, Dan (2012), "Basic Empathy and Complex Empathy", *Emotion Review* 4/1, pp. 81-82.

원고 접수일: 2016년 12월 31일

심사 완료일: 2017년 1월 22일

게재 확정일: 2017년 2월 2일

Abstract

A Simulation Theory of Musical Expressivity

— An Expanded Version

Chung, Hye-yoon*

In this essay, I critically examine Cochrane's 'simulation theory of musical expressivity' (2009) and then propose its expanded version as an enhanced and more comprehensive theory. While Cochrane's theory, which commits to the 'low-level' simulation that concerns the primitive feelings immediately aroused in listeners, elucidates quite successfully the mechanism underlying our recognition of the musical expressivity at the local and cognitively low level, it fails to give an account of the mechanism underlying our recognition of the musical expressivity for cognitively higher emotions which usually needs a considerable span of musical unfolding. In addition, Cochrane's theory generally overlooks the dynamic interaction between music and listeners and sees listeners as passive beings only to respond to music immediately. I argue that these problems would be solved when we introduce the 'high-level' simulation and that we should therefore expand Cochrane's theory embracing the 'high-level' simulation. Ultimately, I argue that 'the expanded version of a simulation

* Associate Professor, Division of Music, Myongji University

theory of musical expressivity' as I suggest overcomes successfully not only the problems in Cochrane's theory but also those in other theories on musical expressivity providing a better account of the mechanism to which those theories fail to give due attention or to offer clarification.