

Seoul International Computer Music Festival 2012

Park, Soon-young

The Seoul International Computer Music Festival 2012 was held from 24th to 27th October 2012, hosted by KEAMS (Korean Electro-Acoustic Music Society). SICMF is the first electro-acoustic music festival based in Asia and now marks its 19th year. As a computer music festival of international dimensions, it has provided a unique opportunity to listen to various works that have been chosen from a large number of submissions and invited works. This year, for four days, twenty nine composers' works were performed. Particularly, on the final day of the festival the *E-mex* ensemble, a Cologne-based German contemporary music ensemble currently in the musical spotlight in Europe, was invited to perform prominent European works as well as new compositions by Korean composers. Moreover, the Korean Electro-Acoustic Music Society's 2012 Annual Conference (KEAMSAC) was held on October 26th and 27th at Seoul National University. Eleven papers on computer music research and technology were presented which made a lively academic exchange.

서울국제컴퓨터음악제 2012

박순영

지난 10월 24일부터 27일까지 예술의전당 자유소극장에서 서울국제컴퓨터음악제 2012가 열렸다. 올해로 19회째인 서울국제컴퓨터음악제는 한국전자음악협회(회장 임영미)가 주최하는 아시아 최초의 세계적인 음악제로, 국내외의 다양한 컴퓨터 음악 공모작과 초청작을 한 자리에서 감상할 수 있는 값진 무대로 자리매김하여 왔다. 올해는 나흘에 걸쳐 국내외 작곡가 스물아홉 명의 작품이 무대에 올랐는데, 특히 마지막 날에는 독일의 현대 음악 앙상블 E-mex가 유럽과 한국 작곡가들의 작품을 연주하였다. 또한 음악제의 마지막 이틀인 26일과 27일에는 서울대학교에서 2012년 한국전자음악협회 연례학술대회가 열렸다. 이 자리에서는 컴퓨터음악 관련 논문 열한 편이 발표되었고, 활발한 학술 교류가 이루어졌다.

음악회 1

첫째 날인 24일에는 테이프와 오디오-비주얼, 라이브 일렉트로-어쿠스틱, 댄스 퍼포먼스 등 다양한 장르의 작품 일곱 편이 연주되었다. 이날 선보인 테이프 작품들은 인간의 의식, 낯선 소리 환경, 소리의 진동과 소리의 파편 등 전자음악적인 '소리 자체'에 대한 탐험을 주제로 하였고, 라이브 일렉트로-어쿠스틱 음악과 오디오-비주얼 작품 등은 같은 소리의 질감이더라도 진화하는 여정, 내 안의 거짓, 나선형 등 '구체적인 개념'이 전자음향으로 표현된 작품들이 소개되었다.

전반부의 첫 번째 작품은 이탈리아 작곡가 Luca De Siena의 테이프를 위한 《구체화Concrezione》(2011)였다. 인간의 인식과 감각의 확장을 소재로 하여 이를 묘사적으로 표현하였는데, 금속성의 소리와 지글거리는 전자음향으로 테이프 음악 장르의 특징을 잘 보여주었다. 작가는 곡 해설에서 "인간의 감각을 확장시켜 주고 사고를 실체화시키는 요소들의 모든 구성체들로 이루어진 삼라만상으로 인간은 둘러싸여 있다. 인간을 결집하고 지각하게 하지만 바로 인지할 수 없는 그런 추상적인 것들을 이 곡에서 총체적으로 표현하고 있다."라고 밝히고 있다. 제목인 '구체화'가 의미하는 것처럼, 인간의 귀가 인지하고 소리의 변화와 이동 경로를 탐험하여 각 소리 알갱이grain로 이루어진 단위들을

소리 덩어리로 개념화하는 작업을, 인간을 둘러싸고 있는 인지할 수 없는 추상적인 것들이지만 결국 '인간의 감각을 확장시켜 주는 것'으로 표현한 듯하였다.

두 번째는 전반부에서 가장 인상적이었던 iHEAB(interactive Hybrid Electro-Acoustic Band)의 작품 《진화적 항해The Evolutive Voyage》(2012)였다. 이 작품에서 네 명의 작곡가 겸 연주가는 무대에서 울리는 숨소리 및 말소리 등 여러 음향 재료를 작곡가 네 명이 센서와 컨트롤러로 각자 직접 만든 전자악기를 사용해서 실시간으로 변조하여, 제목 그대로 '진화'되어 가는 작품을 선보였다. 이돈응은 그간 슈퍼 장고, 센서를 사용한 전자악기 등을 위한 작품을 많이 선보였는데, 그가 이끄는 iHEAB의 이번 공연에서는 연주자 네 명이 각자의 센서 악기로 저마다의 음향 재료를 작품에 투입하는 것과 영상이 함께한다는 점이 그의 이전 작품들과 차별되는 점이다. 연주자 각자를 개별 '자아'로 하여 만들어 내는 소리가 서로를 모방하거나 합쳐지며 연주자들의 모습을 카메라로 찍어 실시간으로 변조되는데, 처음엔 단조롭던 음향과 영상이 후반부로 갈수록 강화되고 휘몰아치며 긴밀하게 상호작용하는 강한 인상을 남겨주는 작품이었다.

세 번째로 프랑스 작곡가 Nils Potet의 테이프를 위한 《반영Reflects》(2011)이 이어졌다. 작곡가는 특별히 미분음과 전자음향 사이에 생길 수 있는 시너지 효과를 탐구하고 있다고 한다. 이 작품은 그가 이전에 여덟 개의 음색을 위해 개조한, 디지털 피아노를 위해 쓴 두 작품을 재구성한 것이다. 연주회장에서 공기가 흐르는 소리와 의식의 흐름을 나타내는 듯한 노이즈 섞인 배경음이 지속되는 가운데, 미분음 표현을 위해 와인 잔 소리를 녹음한 가상 악기의 음향이 전경에서 선율을 표현하고 있었다. 불투명하고 잡음이 섞여 있는 테이프 음과 미분음을 표현한 투명한 와인 잔의 음색이 잘 어울리는, 일반적이지 않은 공상의 세계를 나타내는 느낌이었는데 배경과 전경이 서로 공생하도록 하여 이 낯선 소리환경에서 관객들이 자신만의 상상의 세계를 여행할 수 있게 하는 것이 작곡가의 의도였다. 의도대로 선명하고 입체적인 두 개의 대비적 성격의 음향이 번갈아 등장하는 가운데, 별다른 클라이맥스가 없는데도 십여 분 동안 지루함 없이 계속적으로 작품 청취의 동기가 주어지며 음악이 계속되었다.

네 번째 작품은 캐나다 작곡가 Pierre P. Blais의 오디오-비주얼 미디어를 위한 《소용돌이꼴로 나아감Spiralling》(2010)이었다. 나선형을 모티브로 한 영상과 날카롭지만 점차 두터워지는 듯한 음향이 서로 잘 어울리는 재미있는 작품이었다. 약 5천 년 전 인류가 나선형 장식품을 조각하기 시작하고 시신을 묻는 관습을 가지게 된 것과 같이, 자연의 법칙에 직면하고 해답을 찾게 되는 과정들은 나선형 장식품을 조각하는 것에서 출발한다는 내용을 담은 작품이었다. 고대 동굴이나 벽화에서 볼 수 있는 붉은 황토색과 검고 짙은 녹색의 배경색들, 나선형의 조각비, 회전 계단의 안쪽으로 끝없이 빨려 들어가는 영상이 인상적이었다. 기계음이 가득한 도시의 나선형 계단에서 출발한 인류의 기원에 대한 단상은 미로처럼 빨려 들어가고, 이내 곡선형 선들이 화면에 가득 찬다. 음향도 종소리와 기계음 같은 출발에서 과거를 맞이하는 순간, 신비로운 섬광과도 같은 음향이 등장한다. 과거와의 조우는 한참 진행되다가 유리 파편과 같은 음향이 들리며 파편들이 날리는 모습이 영상으로 표현된다. 이어 갖가지 나선형 곡선들이 화면에 등장하며 마지막으로 처음에 등장했던 저음 종소리와 함께 나선형의 과거와 현재가 공존함을 암시하며 작품은 끝난다.

후반부의 첫 작품은 아일랜드 작곡가 Stephen McCourt의 테이프를 위한 《ac-4》(2010)였다. 십오 분의 긴 작품이 진동과 소리 파편들과 충돌 소음들로 구성되어 점차 발전하는 형태로 진행되었다. 처음에 진동음을 시작과 배경으로 복잡하게 나열되어 있는 형태로 갖은 소음과 소리의 파편들이 진행되다가 7분경 소음으로 뒤덮여 있는 사이에 낮은 C음을 배경으로 인도의 시타르 같은 뜯는 현악기의 선율이 변조되어 등장하여 삼 분 남짓 계속된다. 이후에도 갖가지 날카로운 소음과 소리 파편들이 계속 변화하며 진행되는데, 작품의 중간 부분에 선율구가 있어서 덜 지루하긴 하였지만, 소음의 음량이 다소 크고 자칫 지루해질 수도 있는 작품이었다.

다음으로 무대에 오른 김지현의 플루트와 라이브 일렉트로닉스를 위한 《탈피Ecdysis》(2010/2012)는 이날 작품 중 유일하게 영상이 없는 독주 라이브 일렉트로-어쿠스틱 작품이었다. 사무엘 베케트Samuel Beckett의 단막극 《Rough for Theatre I》에 등장하는 두 명의 늙은 거지—바이올린을 하는 장님 거지와 휠체어를 탄 거지—를 플루트와 실시간 전자음향으로 대입한 것이 인상적이었다. 작곡가는 "서로 장애 때문에 의존적이지만 좀처럼 서로 호의적이지 않은, 유약한 공존의 모습을 표현하였다."라고 썼다. 레가토와 플래터 텅잉, 트릴 등 다채로운 주법을 구사하는 플루트의 엷은 음색이 컴퓨터에 의해 피치 시프트, 딜레이, 리버브, 에코 등의 복합 변조를 통해 몽환적으로 확장되고 모방되

면서 한편으로는 플루트와 전자음향이 대비적인 음향을 통하여 대립하기도 하는 모습이 사무엘 베케트의 연극과 닮아 있었다.

마지막으로 연주된 작품은 안두진의 춤과 베이스 기타, 라이브 일렉트로닉스를 위한 《誰我有: 내 안의 거짓(Who are You?)》(2012)이었다. 이번 SICMF 2012 공연 전체에서 유일하게 대중 악기인 베이스 기타를 사용한 것이 인상적이었다. 특히 자유소극장 무대의 중앙 벽 뒷면을 열어 무대 공간을 넓혀서 무용수가 무대 밖에서 안으로 천천히 걸어 들어오고, 공연 마지막 부분에는 걸어 나가는 것이 인상적이었다. 현대음향적인 전자음악이 종묘제례악 선율을 차용한 베이스 기타의 선율과 잘 어울렸고, 또한 내면의 진실을 찾으려는 움직임인 무용과도 잘 맞아 들었다. 처음에 느리게 움직이던 무용수가 무대 한 칸의 빨간 버선을 신고서 무언가 깨달음을 얻은 듯 몸동작을 빨리 하며 춤을 추는 모습이 마치 안데르센의 동화 “빨간 구두”를 보는 듯하였다. 실제로 작곡가는 “빨간 구두”를 염두에 두고 작곡하였다고 한다.

첫날 연주회에서는 라이브 작품 두 편 연주 때 음향 세팅의 문제로 시작이 지연되기도 하였다. 작품과 작품 사이의 장비 세팅 재배치 시간이 충분히 배정되지 않으면 모든 세팅을 완벽히 했는지를 꼼꼼하게 체크하기 힘든 것이 당연하다. 하지만 장비만 세팅해 놓고 실제로 모든 마이크에서 의도한 라이브 음향이 잘 출력되는지는 체크하지 못한 채 연주를 시작했다가 의도한 라이브 음향이 연주되지 않아 연주를 중단하고 관객의 양해를 구하고 세팅하여 다시 연주를 하는 것보다는, 아예 연주 시작 전에 장비 세팅 후 라이브 음향 체크를 1~2분여 정도 하는 것이 작품 연주의 안전과 효율 면에서 더 나은 방법일 것이다.

음악회 2

둘째 날은 테이프 곡과 춤, 영상, 그리고 특히 베이스 클라리넷과 타악기 작품 위주의 8개 작품으로 구성되었다.

첫 번째 작품은 신성아의 오디오-비주얼 미디어를 위한 《검고 가는 선Black Thin Line》(2012)이었다. 작곡가는 프로그램 노트에 “실험영화와 컴퓨터음악의 공동 작업으로 2007년부터 작업한 연작 중 최근 작품이며, 추상적인 사운드의 극대화를 꾀하자는 생각으로 사운드의 최소 단위의 인식에서 출발했다.”라고 쓰고 있었다. 흡사 심벌즈와 같은 낯쇠를 리듬감 있게 젓가락으로 두드리는 것과 같은 사운드와 북의 리듬 소리가 계속되는 가운데, 화면에는 검은색 바탕에 하얗게 번쩍이는 빛의 이미지가 한 개에서 때로는 세 개까지 이리저리 움직이고 있었다. 따라서, 이미지를 설명하는 사운드가 아닌 음악과 사운드를 중심에 두고 여기에 이미지를 결합시키고자 하는 이 작품은, 사운드가 단일 재료로 구성되었듯 이미지도 흰 빛 하나로만 구성되어 통일성과 집중감을 주고 있었다.

다음은 양용준의 춤과 라이브-일렉트로닉스를 위한 《접근-나Access-I》(2012)였다. 센서를 착용한 무용수의 간결하고도 단호한 움직임이 만들어 내는 실시간의 전자음향이 재미있었다. 처음에는 단일한 신호음과 링 모듈레이션 형태의 소리가 들리는 어두컴컴한 무대 위에 무용수 없이 하얗고 조그만 빛이 점차 보이기 시작했다. 위에서 아래쪽으로 원형의 흰 조명이 작게 비추더니 점차 커져 무용수의 모습이 점차 드러났다. 무용수의 움직임에 따라 사운드가 제어되는 형태였다. 사람이 내면과 외면의 자아를 찾아가는 모습을 표현한 작품으로 센서를 사용하여 몸의 움직임에 따라 소리가 즉각적으로 변조되도록 표현한 것이 인상적이었다. 무용수의 몸짓이 점차 격렬해지면서 음향도 격렬해졌다. 무용수는 점차 무대 왼쪽 대각선 방향으로 뻗은 조명 길을 따라 몸을 움직이며 바닥에서 뒹굴기도 하고 팔다리를 뒹흔들었다. 점차 중앙으로 돌아오다가 짧은 독일어 문장이 들리며, 다시 무대 오른쪽 대각선 방향의 조명 길을 따라 몸을 움직였다. 이 때 음악은 바람소리와 금속성의 소리들로 더욱 복잡해졌다. 마지막으로 다시 중앙으로 돌아온 무용수가 웅크려 누우며 작품이 끝났다.

세 번째로 이탈리아 작곡가 Federico De Biase의 테이프를 위한 《가로지르는 선들의 망 속에서In a Network of Lines that Intersect / 팔로마 산Palomar / 찌르레기의 휘파람The Blackbird's Whistle》(2010/2011)이 이어졌다. 이탈리아 작가 이탈리아 칼비노Italo Calvino의 작품을 바탕으로 해서 새에 대한 소재로 세 개의 소리장면들이 자유로이 교차하는 동선을 보이고 있었다. 새소리는 전자음향으로 제작한 듯하였는데, 이것이 작품 전체에서 여러 형태로 피치-시프트되고 필터링되어

계속되고 있었다. 또한 이 소리는 마치 미래의 로봇이 말하는 것같이 들리기도 하였다.

전반부의 마지막 작품으로 fest-m 2012의 최우수작인 백준태의 스네어 드럼 독주와 라이브 일렉트로닉스를 위한 《ميم 2Meme 2》(2011)가 이어졌다. 작곡가는 비유전적 문화 요소가 모방을 통하여 다음 세대로 전달되는 것을 말하는 'meme'을 연작으로 작곡해 오고 있다. 이 작품은 클라리넷과 피아노, 테이프를 위한 《ميم 1》에 이은 《ميم》 시리즈의 두 번째 작품으로 스네어 드럼의 다양한 현대 주법과 밀도 있는 진행이 4채널의 전자음향으로 증폭되는 작품이었는데, 음악적으로 탄탄하여 주제를 잘 표현하는 진행이 좋았다. Max/MSP를 통해 스네어 드럼의 가죽을 문지르거나 채로 치는 것 등 다양한 타악기 음색들이 실시간으로 변조되어 타악기와 전자음향 간에 모방되기도 소멸되기도 하면서 리듬감 있게 mimeme을 표현하였다. 특히 카덴차 부분에서 스네어 드럼은 매우 빠른 속도로 롤roll을 하고, 이때 상행의 음향이 간헐적으로 튀어나오는 전자음향이 인상적이었다.

후반부의 첫 작품은 그리스 작곡가 Panayiotis Kokoras의 테이프를 위한 《마술Magic》(2010)이었다. 이 작품은 Arthur Clarke의 저서 《미래의 윤곽》(1962)에 나오는 "충분하게 선진화된 기술은 마치 마술과도 같다."라는 어구에서 출발하였다고 한다. 이 작품은 작곡가 자신이 피아노 소리 음향이 갖고 있는 가능성을 확장해 보기 위해 쓴 '그랜드 피아노 삼부작'이라는 곡의 세 번째이자 마지막 곡인데, 작곡가는 프로그램 노트에 다른 작곡가들에 비하여 작업 방식을 세밀하게 표현하고 있었다. 작곡가의 노트에 의하면, 이 작품은 여러 가지 색다른 방법으로 피아노 연주를 하는 동안 피아노 주변에서, 밑에서, 안에서 연주하여 녹음한 음원으로 작업하였고 라벨의 <파반느Pavane>, 베토벤의 <발트슈타인Waldstein>, 베베른의 op.27, 심지어 케이지의 <4분 33초> 등을 연주할 때 얻을 수 있는 음의 질감을 이 곡에 녹아나도록 하였으며, 2010년 독일의 칼스루에 예술 미디어 센터Zentrum für Kunst und Medientechnologie Karlsruhe에서 상주 작곡가로 머물 때 칼스루에 예술 미디어 센터의 사운드 돔Klangdom에서 32채널로 올려 퍼지도록 개발된 소프트웨어 지르코니움Zirkonium으로 작업한 것이다. 다른 테이프 작품처럼 금속성의 음향이나 바람소리, 구체적인 악기 소리가 들리는 것이 아니라, 피아노 음원을 음 하나하나마다 대입한 후 다시 연주 시간만큼 축소시킨 것이므로, 피아노 원음의 형태가 달라지면서 익살스런 소리를 내고 있었다. 급격한 클라이맥스가 있기보다는 소리색채의 변형을 귀로 따라갈 수 있게 하는 재미를 주는 작품이다.

최원석의 《타래VI》(2010)는 소리의 공간 면이 서로 교묘하게 얽히거나 펼쳐지는 듯한 음향이었고, 거기에 타악기의 통통 튀는 리듬과 무용의 자유로운 몸짓이 함께하는 작품이었다. 빨간 상의의 무용수는 긴 글리산도를 특징으로 하는 음향의 테이프와 그 위에서 움직이는 콩가의 리듬을 느끼며 음악이 말하려는 바, 즉 얽힌 실타래가 풀리는 형상을 온몸으로 표현하고 있었다. 테이프 음향의 느린 글리산도처럼 몸도 손과 팔, 다리를 휘두르며 온몸을 공간 속에서 느리게 돌고 휘두르고 있었다. 여기에 콩가가 빠르게 연주되는 부분에서는 무용수가 같은 방식으로 온몸을 더 빠르게 움직이고 있었다. 작곡가가 표현하려는 "인간사가 실타래처럼 얽혀서 흘러가듯, 인간의 몸짓과 소리 덩어리는 시간이라는 차원 안에서 유려하게 흘러간다."라는 표현처럼 무용수의 몸짓과 음악이 잘 들어맞는 작품이었다.

다음으로 포르투갈 작곡가 João Castro Pinto의 테이프를 위한 《흩뿌려진 기억들: 현과 속삭임과 공에INTERSPERSED MEMORIES: on strings, murmurs & gongs》(2012)가 이어졌다. 모호하거나 부정확한 소리 이야기를 주제로 하였는데, 인간 뇌의 '기억'이라는 요소를 전자음악에 대입하여, 인간이 자신의 기억을 저장하고 왜곡시키는 것을 컴퓨터의 버퍼buffer가 소리를 저장하고 변조시키는 것으로 표현하였다. 음악이 진행되면 현악기 소리(피아노, 산투르santur, 베림바우berimbau), 웅얼거리는 소리(힌두 차임, 종, 그리고 전자합성) 그리고 티베트 법기singing bowls 소리 등 세 종류의 소리가 전자적으로 다양하게 변화되고 작품 제목에 나오는 '흩뿌려진INTERSPERSED'이라는 말 그대로, 교차되면서 결국 명상의 소리에 다다른다. 소리의 형태들은 원래의 형태에서 전자적으로 처리된 미분음으로, 다시 두터운 층의 최면 상태를 거쳐 움직이는 웅얼 소리로 점점 추상적이고 혼란스러워지다가 변형되어 명상의 단계Vijñana에서는 마치 저음 종소리를 필터링한 것과 같은 약진동음 상태로 지속되고 있었다. 작곡가는 프로그램 노트의 맨 마지막에 "...우리가 갖고 있는 흩뿌려진 기억들의 경험들과 그것들의 매혹적이고 장난기 어린 특성들의 해방, 그리고 침묵으로 향해 가는 청각적 여행"이라고 쓰고 있는데, '침묵으로 가는 청각적 여행'이라는 표현이 재미있었다.

둘째 날 공연의 마지막은 독일 작곡가 Andre Bartzeki의 베이스 클라리넷과 일렉트로닉스, 라이브 애니메이션을 위

한 《Ⅲ》(2011)이었다. 이 작품은 Gottfried Michael Koenig의 85번째 생일을 기리는 작품으로, 그가 60년대에 만든 '프로젝트 1Project 1'과 '프로젝트 2Project 2'라는 소프트웨어에 쓰였던 알고리즘과 작곡기법들이 많이 사용되었다. 작곡가는 클라리넷 주자, 전자음향, 라이브 애니메이션의 세 파트가 서로 독백이나 양자간의 대화, 세 명의 인간의 대화를 한다고 설정하였다. 무대 왼편에는 클라리넷 주자가, 가운데에는 애니메이션이, 오른쪽에는 작곡자 자신이 전자음향과 라이브 애니메이션 제어를 하는데, 애니메이션이 클라리넷과 전자음향의 악보로 사용되기도 하였다. 작곡가는 슈퍼콜라이더Supercollider로 클라리넷 소리의 고속 푸리에 분석Fast Fourier transform (FFT) 및 전자음향과 애니메이션의 라이브 프로그래밍까지 모든 작업을 하였다. 베이스 클라리넷은 곡이 시작하면 중저음역에서 상하행의 빠른 아르페지오 음형을 연주하는데 이때 애니메이션이 나오는 화면에서도 9부터 0까지의 순서로 숫자들이 위에서 아래로 자유낙하하거나 바닥에서 튕겨 올라오기를 반복하면서 음악과의 연관성을 보여준다. 클라리넷은 멀티포닉스, 플래터 텅잉, 니엔테 어택Niente Attack 등의 다양한 현대 주법을 점차적으로 사용하는데, 애니메이션이 멀티포닉스를 4~5개씩 가로로 뭉쳐진 숫자들로, 플래터 텅잉을 그 숫자들의 활발한 상하좌우 움직임으로, 니엔테 어택의 소리없이 시작하는 부분을 숫자들이 가운데 행에 가만히 붙어 있는 것으로, 음량이 점점 커지는 것을 그 숫자들이 상하좌우로 빠르게 퍼지는 것으로 표현한 것이 재미있었다. 후반부에서는 처음에 화면에서 노란색, 하늘색, 연두색 원들이 움직이며 크기가 변형되다가 직선과 곡선, 톱니 형태들이 나타나는데, 이 애니메이션 역시 베이스 클라리넷의 느린 점묘적 움직임과 플래터 텅잉의 다이내믹에 반응하여 움직이고, 전자음향 역시 클라리넷 소리에 약간의 효과를 가미하였다.

음악회 3

셋째 날인 26일은 테이프 작품 및 타악기와 전자음향을 위한 작품, 첼로와 전자음향을 위한 작품, 그리고 마지막으로 아코디언과 전자음향을 위한 작품이 배치된 것이 특징적이었다.

첫 번째인 이탈리아 작곡가 Marta Gentilucci의 타악기와 일렉트로닉스를 위한 《눈이 볼 수 있는 한As Far As the Eye Can See》(2008)은 작곡가가 이탈리아의 여류 시인 Elisa Biagni의 시 《그레텔, 혹은 사라져가는Gretel, o del perdersi》으로부터 영감을 받아 작곡하였다. 이 시는 알 수 없는 공간에서 길을 잃고 헤매며 걷는 한 여인의 주변을 회전하는 '떠도는 텍스트'의 부분들을 연속적으로 처리하여 만든 것이다. 작곡가는 그러한 시의 시적 이미지보다는 일상적인 용어로 막강한 우주를 은유하는 다차원적인 시적 담론에 매료되어, 텍스트의 주요 네 가지 요소—돌, 나무, 뼈, 나뭇잎—를 네 그룹의 타악기로 편성하였다고 한다. 사실, 곡을 들어 보면 작곡가가 텍스트 자체에 주목하였음에도 불구하고 시적 이미지 또한 자연스럽게 표현되고 있었음을 느낄 수 있었다. 곡 도입부의 멜로디언, 템플 블록과 큰북, 중반부의 비브라폰과 공, 마지막 부분의 워터 글래스까지 각 악기의 특성을 드러내되, 타악기 각각에서 센 소리보다는 여린 소리로 신비로운 분위기를 연출하였다. 이것을 전자음향이 변조하고 얇은 색채의 비브라폰과 심벌즈를 활로 그어 고음부의 스펙트럼을 사용하였는데, 미리 녹음된 타악기 소리를 오디오스컬프트AudioSculpt, 오픈뮤직OpenMusic, 옴-크로마Om-Chroma로 분석하여 일렉트로닉의 변수영역을 만들어내었다. 연주 시작 전, 연주자가 소리의 네 그룹에 연결된 네 개의 마이크를 두드리며 소리입력을 꼼꼼히 체크하는 모습이 보기 좋았다.

두 번째는 조영미의 테이프를 위한 《새의 노래Bird Song》(2010)였다. 직접 녹음한 새소리를 슈퍼콜라이더Supercollider에서 제작하였는데, 그래놀러 합성으로 작은 소리 조각들을 처리하였다. 빠르게 지저귀는 고음의 새소리 조각들을 곡의 시작과 끝에는 밀도가 낮게, 중간부에는 밀도가 높게 배치하였다. 공연 둘째 날 선보였던 Federico De Biase의 작품이 새소리를 많이 변조하고 다른 소음과 함께 섞이는 방식으로 작업하였다면, 조영미의 작품은 새소리를 많이 변조하지 않고 음원도 새소리 하나만 사용하여 배열 간격의 밀도로만 음악을 만들었다. 다른 테이프 음악에서 많이 들을 수 있는 금속성의 음이나 노이즈, 혹은 악기소리 녹음, 거기에 바람소리나 공기소리 같은 배경음이 전혀 없이 새소리 하나를 그래놀러 합성만으로 작품을 구성한 것이 특이하였다.

세 번째 작품은 영국 작곡가 Manuella Blackburn의 테이프를 위한 《켜진Switched on》(2011)이었는데 TV 켜는 소리, 다이얼 소리, 버튼 소리가 곡 전체에 계속되는 재미있는 작품이었다. 오래된 TV를 켜면 최종적으로 전원이 다 들어 오기 전에 나는 높은 주파수 대역의 탁탁거리는 소리가 있는데, 이것을 일반적으로 들을 수 없는 아주 낮은 주파수

로 변환시키고, 아주 짧은 시간 안에 이 스위치 소리들을 그룹으로 뭉쳐서 폭발적으로 증폭시키는 방법을 사용하였다. 작곡가는 이렇듯 스위치를 켜므로써 무생물이 전기의 파동으로 생명을 얻어 웅웅 소리를 내는 듯한 착상에 착안하였다. 첫 시작 음향부터 계속되는 스위치를 켜는 '탁-탁' 소리가 팝콘을 튀기듯 짧은 간격으로 반복되고, 다이얼 소리와 버튼 소리들이 여러 음고와 다양한 리듬으로 적절히 배치되어 스위치가 정말로 생명을 얻은 듯한 느낌을 주며 독특한 인상을 남긴 작품이다.

전반부의 마지막 작품은 김태희의 첼로와 컴퓨터를 위한 《전기적 꿈Electric Dreams》(2012)이었다. 컴퓨터가 꿈을 꾸면 어떤 모습일까 하는 상상을 바탕으로 첼로가 되고 싶어 하는 컴퓨터를 표현하였다. 첼로의 저음 C음과 G음 그리고 D음과 B음으로 구성된 더블스톱의 단일 모티브가 주로 강한 리버브와 딜레이의 반복에 의해 강한 인상을 주며 확장되어 공간을 복잡하게 채웠다. 중간부에서는 단선율이 피드백 딜레이와 피치 시프트, 플랜저, 리버브 등의 복합 변조를 거치면서, 첼로를 꿈꾸는 컴퓨터의 환상을, 때로는 그 좌절을 표현하는 듯 하였다. 이후 카덴차 부분은 앞과 대조적으로 조용한 딜레이와 에코, 강한 리버브로 독주 선율의 외로운 심리를 반영했는데, 이것이 첼로의 음색과 잘 어울렸다.

후반부의 첫 작품은 이탈리아 작곡가 Luigi Marino의 테이프를 위한 《평범하고 숨겨진 소리풍경Ordinary Hidden Soundscape》(2012)이었다. 차의 경적, 새소리 등 일상의 소리를 녹음하여 만든 전자적이고 구체적인 소리들을 연속적으로 모핑morphing하였는데, 모핑의 정도를 달리하며 만들어진 여러 소리들이 표현되었다. 전반부의 테이프 작품 《켜진Switched on》이 일상의 소리를 음원으로 작품에 사용한 것과 달리, 이 작품에서는 일상 소리의 원음도 사용하고 그것이 오실레이터에서 만든 전자음과 모핑되는 과정을 들려주며 최후로 전자음이 되는 형태로 구성되었다. 전자재료는 간단한 오실레이터로부터 리커시브 변조나 그레놀러 합성까지 다양하였다. 그냥 지나칠 수 있는 일상의 소리를 테이프에 담음으로써 주의를 환기시켰는데, 거기에 그것을 변조하여 전자적인 소리와 모핑하여 다양하게 결합함으로써 일상적인 소리의 가능성을 탐구하였다는 측면에서 의미가 있었다고 하겠다.

다음으로 독일 작곡가 Peter Gahn의 라이브 일렉트로닉과 해설자, 타악기를 위한 《야시(夜視)Nachtsicht》(2010/2011)가 이어졌다. 도시의 밤이라는 주제로 작곡가 Peter Gahn과 작가 Frank Schablewski, 화가 박지나가 공동으로 작업한 작품이다. 시와 타악기의 현대 주법으로 음량은 작지만 그 에너지는 크게 느껴지는 구성감을 표현하여 일상적으로는 잘 알지 못하는 밤의 적막감과 걸음소리 등을 형상화하였다. 무대 위에는 해설자와 타악기 주자가 나란히 위치한다. 전자음향으로 나타나는 저음의 진동과 몽롱한 소리를 배경으로 하여 베이스 드럼, 공, 심벌즈 등이 다양한 현대주법으로 밤의 적막감을 표현하였으며, 시의 텍스트를 해설자가 낭송하는 방식이었다. 시 전체가 아니라 그 자음과 모음의 사용에 초점을 맞춘 미니멀리즘적인 성격이 작품의 주제와 잘 어울렸다.

마지막 작품은 아르헨티나-브라질 작곡가 Daniel Quaranta의 아코디언과 고정매체를 위한 《숨 쫓기Chasing Breath》(2010)였다. 작곡가가 스페인 교육문화부의 위촉을 받아 2009년 마드리드에 거주하면서 작곡한 작품으로 아코디언 연주자 Eva Zollner에게 헌정하였는데, 이날 연주회에서도 Eva Zollner가 연주하였다. 테이프 부분에는 탱고 음악에 전형적으로 사용되는 아코디언의 일종인 반도네온의 소리와 다른 전자음들이 사용되었는데, 곡이 시작되면 공허한 바람소리의 테이프 음향을 배경으로 연주자가 아코디언을 천천히 연주하면서 동시에 입으로 느리게 숨을 내뿜고 들이쉬며 작게 무엇인가를 읊조리기를 반복한다. 이윽고 연주가 격렬해지면 테이프에서도 아코디언 음향이 격렬하게 흘러나온다. 아코디언 특유의 바람소리와 화음이 확장되고 증폭되는 과정을 다채롭게 표현하며 강한 인상을 준 작품이다.

음악회 4

마지막 날인 27일은 초청 연주단체 E-mex의 연주회로서 일곱 개의 라이브 일렉트로-어쿠스틱 작품들로 프로그램이 구성되었다. 모두 현대음악 주법이 돋보이는 음악적 구성이 탄탄한 작품들이었으며, 전자음향은 악기를 보조해 주면서도 각 작품들에서 필수적인 역할을 하고 있었다.

첫 번째 작품은 이탈리아 작곡가 Valerio Sannicandro의 베이스 플루트와 타악기 전자음향을 위한 《서한 IIIEpistolae III》(2004)이었다. 작곡가는 “베이스 플루트와 타악기는 내면적인 글쓰기를 은유하는 것으로 가상 표면(배경으로 사용된

전자음향) 위의 잉크와 같다.”라고 쓰고 있다. 아홉 개의 그림들 안에서 여러 가지 상황들이 만들어진다. 타악기 표면을 긁는 것을 통해 목관악기의 음고가 있는 바람소리가 모방된다. 점점 약해지면서까지 반복되는 후렴구들이 좋았다. 다음으로 전현석의 피아노 삼중주와 테이프를 위한 《클로토Clotho》(2011)가 이어졌다. 그리스 신화에 나오는 세 여신 클로소, 라케시스, 아트로포스는 인간의 생명을 관장하는데 있어 실을 관리하면서 각기 실을 짓고 길이를 정하고 자르는 행위로서 운명을 결정하였는데, 작곡가는 이 작품에서 이 여신들 각각의 역할에 따라 실 짓기의 움직임, 뽀뽀혀져 나온 실의 모습들, 그리고 실이 잘려져 나가는 순간을 표현하였다. 현악기의 올림할 크레센도의 데타세détaché와 하모닉스, 트레몰로, 글리산도, 주테Jeté 등의 주법이 실을 짓고 잘라서 그 길이만큼의 운명을 돌이킬 수 없게 만드는 공포스러움을 표현하는 듯이 잘 어울렸다. 피아노는 음고와 음정적 배경을 제공하였으며, 전자음향은 얽은 층의 고음으로 악기들과 같은 분위기를 내며 또한 신비로운 분위기를 표현하고 있었다. 다른 일렉트로 어쿠스틱 작품들의 전자음향 파트가 상당히 강하고 인상이나 역할이 짙은 것에 비해, 이 작품에서는 역할이나 시간적 비중이 상당히 있음에도 불구하고 음향 층 자체가 얇기 때문인지 전자음향의 인상보다는 악기의 인상이 강했다.

다음으로 독일 작곡가 Kilian Schwoon의 알토 플루트와 일렉트로닉스를 위한 《진동하는 그림자Pendelnde Schatten》(2010)가 연주되었다. 전자음향은 하나의 단선율로 작품의 기본 토대가 되는데, 이 단선율의 토대 위에 플루트가 바람이 많은 플래터 텅잉, 빠른 도약 음형 등의 진행을 한다. 전자음향의 선율음은 자주 변하지는 않지만 단일음 혹은 트레몰로, 미세한 진폭 변화, 스피커 사이의 불규칙적인 공간 이동을 통해 그 특성이 변하고 있었다. 이처럼 플루트의 특수 주법을 동반한 음형들이 음악적 추진력을 주었기에 전자음향의 지속음이 단조롭지 않게 공간을 채우고 있었다. 맨 첫 음은 물론이고 음고 이동 시에도 연주자가 각 음의 첫머리를 온몸을 움직이며 센 어택으로 강조하여 연주하였는데, 이것이 음악을 단조롭지 않게 하였다. 계속 같은 방식으로 곡이 진행되었음에도, 공간에서 음의 이동 방향이 예상되지 않기 때문에 오히려 긴밀함이 생겼으며 13분간 작품을 듣게 하는 원동력이 되면서 제목대로 '진동하는 그림자'를 잘 표현하고 있었다.

전반부의 마지막은 임승혁의 베이스 드럼과 라이브-일렉트로닉스를 위한 《어지러움Schwindel》(2010)으로, 무대에서 연주자가 연주하는 베이스 드럼 소리가 실시간으로 녹음되고 재생, 변조되어 네 대의 스피커를 통해 객석으로 울려 퍼졌다. 시작부에 스틱으로 베이스 드럼의 가장자리를 세게 '따닥' 하고 두드린 것을 주요 소리 샘플로 채취하여 작품 전체에 사용되는 방식이었다. 중간부에 브러시로 큰북의 가죽을 훑는 소리 등도 실시간으로 변조되어 새로운 음향적 배경을 제공하였는데, 특히 브러시로 가죽 면을 훑는 방향으로 4채널 스피커에서 소리의 재생 방향이 결정되는 것이 특징적이었다. 단순하지만 특징적인 짧은 리듬들을 여러 스틱과 브러시로 반복하여 연주하면, 그 리듬이 전자음향에서 실시간으로 녹음 및 변조, 반복되면서 실제 무대 위 악기로부터 나는 소리와 함께 만들어 내는 변화된 리듬과 음색의 구성체를 듣는 묘미를 주는 작품이었다.

후반부에 연주된 이병무의 플루트와 클라리넷, 바이올린, 첼로, 타악기, 피아노, 라이브-일렉트로닉을 위한 《회전-위상Gyro-phase》(2012)은 무대 위의 여러 악기와 전자음향의 역동적인 움직임 속에 다섯 개의 부분이 순행과 역행을 반복하는 나선구조의 곡 구성이 특징이었다. 시작음부터 각 악기간에 동음 중복 위주로 주테Jeté, 트레몰로, 트릴, 하모닉스, 다중음multiphonics 등의 현대 주법을 구사하는 곡의 첫 부분은 기악 파트 자체로도 탄탄해서 전자음향의 도움이 필요 없어 보였지만, 곡이 진행될수록 전자음향은 점점 그 역할과 변조의 폭이 커지면서 기악 파트의 소리색채를 보조하고 강화해 주었으며, 작품의 후반부에는 독립적으로 한 부분을 차지하기도 하였다. 사실 'Gyro'(회전, 바퀴)하는 각 'phase'(위상, 단계)인 A-B-C-D-E-D'-C'-B'-A'-B"-C"-D"-E"-...를 귀로 알아채기는 사실상 쉽진 않았지만, 비슷한 주법에 전자음향이 점차 강화되는 형태로 같은 부분(A)이 변조(A)되는 것을 통해 대략의 구조를 파악할 수 있었다. 설령 귀로 그 나선형을 인지할 수는 없다 하더라도 그것은 작곡 기법의 영역인 것이며, 주제적 음 재료와 주법 그리고 전자음향의 사용 자체가 재미있었기 때문에 곡의 구조가 'Gyro-phase'한다는 것을 꼭 귀로 인지해야만 할 필요는 없다고 본다.

다음으로 포르투갈 작곡가 Luis Antunes Pena의 베이스 클라리넷과 첼로, 타악기, 피아노, 일렉트로닉스를 위한 《소음과 피의 단편들Fragments of Noise and Blood》(2009)이었다. 전자음향을 포함해 다섯 개의 악기파트로 이루어진 총 6악

장의 대형 작품으로 클라리넷의 다중음향multiphonics, 현악기의 솔 폰티첼로sul ponticello 등 특수 주법들과 그 소리들의 색채감을 전자음향의 아티클레이션에도 그대로 사용하여 연계성을 살리면서 제목대로 '소음과 피의 단편'을 묘사하고 있었다. 각각의 악장은 제목과 부제목을 가지고 그 특성을 악기와 전자음향이 잘 표현하고 있었는데, 악기 자체를 특이한 방법으로 연주하여 효과를 이끌어 내고 있었다. 제1악장 <멀티포닉스 - 내 안에 스스로MULTIPHONIC - IN MIR SELBST>에서는 피아노의 고음 선율에 큰북의 거대한 울림, 그리고 긴 구간에 걸친 첼로의 글리산도가 제목에 표시한바 클라리넷의 멀티포닉스와 대립하고 있었다. 제2악장 <음 없이 - 거의 완벽한 힘과 검양의 균형TONLESS - DAS FAST PERFEKTE GLEICHGEWICHT VON KRAFT UND ZURÜCKHALTUNG>에서는 첼로 주자, 클라리넷 주자, 피아노 주자가 각자 자신의 악기가 아니라 옆에 둔 심벌즈를 활로 문질러서 금속성의 새로운 음향을 내었다. 제4악장 <소음 II - 거대한 무질서NOISE II - DAS KAPITALE CHAOS>에서는 시작과 동시에 피아노 한 대에서 각각 타악기, 첼로, 피아노를 연주하는 세 명의 연주자가 동시에 엄청나게 센 다이내믹으로 불협화음을 연주했는데, 그 후 클라리넷 주자는 피에조 센서를 손으로 이리저리 문지르며 갖가지 소음의 리듬을 만들어 내고 있었다.

마지막으로 키프로스 작곡가 Vassos Nicolaou의 클라리넷과 바이올린, 첼로, 타악기, 피아노를 위한 《반영 2Reflexions 2》(2006)가 이어졌다. 총 두 악장으로 구성된 곡으로, 다섯 개의 기악 파트는 각자의 이야기를 바쁘게 하듯 복잡한 음향 층을 만들어 내었다. 음악은 주파수 변조나 전이의 원칙에서 얻어낸 화성으로 작곡하였다고 한다. 전자음향은 구체적인 음 소재나 동기의 반복보다는 복잡한 기악을 위한 배경음을 형성하였는데, 높은 금속성 음향이나 바람소리 등의 음향이 공간에서 입체적으로 구성되었다. 트레몰로와 트릴 등 빠른 음형을 연주하는 다섯 악기와 전자음향까지 여섯 파트가 각자 여러 층의 복잡한 음향을 내면서도 한데 어우러져 만드는 심상이 마치 무언가를 추구하는 인간의 몸짓 같았다.

간혹, 전자음향이 너무 부각되어 기악 성부의 독립적인 역할이 부족하거나, 반대로 전자음향을 사용해야 하는 타당성을 찾기 힘든 양의 작품들이 더러 있는데, 이날 27일 공연에서 연주된 작품들은 서울국제컴퓨터음악제의 명성대로 악기 파트와 전자음향이 각자의 모습을 드러내면서도 서로를 보완해 주는 수작들이었다.

한국전자음악협회 연례 학술대회 - KEAMSAC 2012

올해로 두 번째를 맞는 KEAMSAC 2012는 서울대학교 종합연구동 202동에서 10월 26일과 27일 이틀 동안 오후 1시 30분부터 5시 30분까지 열렸다. 이 학술대회는 작곡 확장 수단으로서의 컴퓨터, 소리 합성, 소리풍경soundscape, 이미지 소니피케이션image sonification, 셀룰러 오토마타cellular automata와 통계적 접근을 사용한 작곡, 포스트일렉트로닉월드 뮤직post-electronic world music 등에 걸친 열 한 편의 다양한 논문 발표를 통하여 세계 각국 컴퓨터 음악가들과 연구자들이 활발히 교류하고 논의하는 공간이었다. 이와 같이 SICMF는 KEAMSAC과 함께 개최됨으로써 음악회에 작품을 발표하는 작곡가뿐 아니라 논문을 발표하는 음악이론가와 학자들이 서로 교류하여 음악과 그 배후의 이론적 토대 위에 음악과 테크놀로지를 더욱 견고히 서로 나누는 국제 규모의 교류의 장으로서 자리매김하게 되었다. 이론적 뒷받침 없이는 어느 예술 분야이든 지속적인 발전이 불가능하다. 따라서 2011년을 기점으로 국제 학술대회로 성장한 한국전자음악협회의 학술대회는 앞으로도 음악회 자체와 또 국내의 컴퓨터음악 발전을 위해서, 그리고 국내외 컴퓨터음악 관계자들의 교류와 발전을 위한 희망적인 만남의 장이 될 것이다.

* * *

4일 동안 모두 29개 작품이 연주된 서울국제컴퓨터음악제 2012는 19년째 지속되어 온 세계적 규모의 전자음악 연주회다운 풍모가 돋보이는 가운데 국내외 컴퓨터음악 작곡가들의 수준 높은 작품들을 감상할 수 있는 잔치였다. 그 중에서 올해 특히 두드러진 긍정적 요소를 몇 가지 꼽아 본다.

무엇보다 올해는 한국 작곡가 작품의 음악적 완성도와 기술 요소의 사용 수준이 높아지고 자유로워졌다. 우선 학생

작품의 경우, SICMF에는 해마다 한국전자음악협회 주관의 학생 전자음악 경연대회인 Fest-M 1위 수상자의 작품을 해당 연도의 SICMF에서 발표하도록 하고 있는데, 보통 학생들의 작품은 기성 작곡가들의 작품에 비해 그 구성이나 전개 면에서 다소 못 미치는 점이 있었으나 몇 년 사이 Fest-M 1위 수상자들의 작품이 기성 작곡가들에 버금가는 탄탄한 구성력을 자랑하고 있었다. 이것은 각 학교별로 학생들이 좋은 선생님들의 지도를 받아 이루어 낸 성과겠지만, 또한 지난 시간 동안 SICMF를 통해 세계적 흐름의 컴퓨터음악 작품들을 학생들이 자연스럽게 접하고 익힌 성과라 할 수 있겠다. 기성 작곡가들의 작품 역시 세계적 흐름의 유행 스타일과 라이브 일렉트로닉, 맥스엠에스피 Max/MSP와 슈퍼콜라이더supercollider를 사용한 실시간 제어나 압력 센서, 조도 센서 등을 사용한 가상악기의 제작과 공연 등에서도 작품의 주제에 걸맞은 기술과 작품 전개를 보이고 있었다. 작품의 주제 면에서는 한국 작곡가들이 한국적인 틀을 탈피해 가고 있다는 점도 주목된다. 몇 년 전까지만 해도 많은 한국 작곡가들의 작품 주제는 한국다운 것, 한국인으로서의 정체성에 중점을 둔 것이 많았으며, 또한 무의식적으로 한국풍의 음 소재와 음향 선택이 드러나는 것들이 많았다. 하지만 해가 갈수록 한국풍의 어법에 얽매이거나 한국적인 것이 배어 나오지 않고 오히려 다른 나라 작곡가의 작품이라고 해도 믿을 정도의 전자음악 작품들을 한국 작곡가들이 써 내고 있다는 점이 눈에 띈다.

연례학술대회를 서울국제컴퓨터음악제 행사기간 내로 옮겨 개최한 점도 긍정적으로 평가할 수 있다. 두 해 전까지만 해도 서울국제컴퓨터음악제 기간 중의 학술행사는 음악회에 작품 발표를 하는 한두 명의 연사가 자신의 음악이나 작품관에 대해 두세 시간 동안 발표하는 세미나 형식으로 약 두 차례 진행되었다. 서울대, 한예종, 한양대, 추계예대 등 각 학교별로 서울국제컴퓨터음악제에 참가하는 음악가나 단체들의 작품과 연주 세미나를 필요에 따라 작곡과 수업의 일부나 특강의 형태로 개최한 것이다. 원래 한국전자음악협회의 연례학술대회는 서울국제컴퓨터음악제와는 별도로 연말에 개최되었다. 그런데, 작년부터는 서울국제컴퓨터음악제 기간 중 연례학술대회를 개최하여 이들 동안 전 세계의 컴퓨터 음악 관계자들이 한자리에 모여 십여 가지 다양한 주제를 집중적으로 논의할 수 있게 되었다. 서울국제컴퓨터음악제와 더불어 연례 학술대회를 시기적으로 같이 개최하는 덕택에 서울국제컴퓨터음악제의 수준과 격이 더욱 높아졌으며, 국내뿐 아니라 이 기간 중 모인 해외 컴퓨터음악 관계자들이 세계적인 컴퓨터음악 관련 기술과 동향을 한자리에서 살피고 교류할 수 있는 좋은 기회도 마련되었다.

하지만 테크놀로지의 발전과 함께하는 서울국제컴퓨터음악제의 더 나은 미래를 설계하기 위해서는 몇 가지 개선점을 함께 생각해 보아야 할 듯하다.

첫째, 작품의 장르를 다양화할 필요가 있다. 서울국제컴퓨터음악제는 지난 19년 동안 테이프, 라이브-일렉트로닉, 멀티미디어 무용, 영상 등을 아우르며 컴퓨터음악이 닿을 수 있는 다양한 영역을 무대에서 보여주어 깊이 있고 격식 있는 학구적인 음악회의 표본으로 자리 잡은 것이 사실이다. 또한 앞서 언급한 연례 학술대회를 통하여 음악회뿐 아니라 컴퓨터 음악에 관련된 학술적인 논의의 장까지 마련하였다. 하지만 서울국제컴퓨터음악제에서 지난 수년 동안 공모한 분야를 살펴보면 테이프 음악, 악기와 전자음악, 라이브 일렉트로닉, 오디오-비주얼 미디어 작품 등 네 분야로 구성되어 있다. 그러다 보니 SICMF에 출품된 작품들은 테이프 음악과 라이브 일렉트로닉이 대다수이고, 간혹 오디오-비주얼 작품과 무용 공연 작품이 있는 형태였다. 올해도 전체 스물 아홉 개 작품 중 오디오-비주얼 작품은 세 편, 무용 공연 작품은 세 편 뿐이었다. 공모 분야의 네 번째 항목은 '오디오-비주얼' 미디어 작품이다. '멀티미디어'나 '사운드 인스톨레이션'은 안 되고 '오디오-비주얼' 미디어 작품까지만 된다는 것이다.

컴퓨터가 음악에 대하여 할 수 있는 여러 가능성을 보여줄 수 있는 장이 되어야 하는 곳임에도 유독 테이프 음악과 라이브-일렉트로닉 음악에만 집중해 온 지난 19년간의 행사에서 벗어나 가능성의 문을 활짝 열고 사운드 아트, 미디어 아트 분야를 의식하며 더욱 확장된 컴퓨터 음악의 세계를 선보일 수 있도록 해야겠다. 적어도 사운드 인스톨레이션 작품은 추가할 수 있어야 한다. International Computer Music Conference (ICMC)의 공모작품 분야는 서울국제컴퓨터음악제의 공모작품 분야 이외에도 사운드 인스톨레이션, 멀티미디어, 인터미디어, 인간-컴퓨터 상호작용 등을 포함하고 있다. ICMC에서는 하루 평균 세 번의 음악회, 네다섯 개의 논문 발표, 테이프 음악과 오디오-비주얼 작품이 계속해서 재생되는 시청각실, 포스터 전시, 데모 등의 프로그램을 마련하여 페스티벌 기간만큼은 컴퓨터음악적

환경에 꼭 빠질 수 있다. 물론, 여러 프로그램이 여러 장소에서 한꺼번에 열리다 보니 겹치는 프로그램은 참가할 수 없다는 단점이 있기는 하지만, 이는 그만큼 다양한 컴퓨터음악 분야를 맛볼 수 있는 일 년에 한 번뿐인 축제라는 뜻이기도 할 것이다.

물론 서울국제컴퓨터 음악제는 한국전자음악협회가 추구하는바 '음악'에서 출발하여 그 가능성과 영역을 넓히는 측면의 기술을 다루고 있으므로 '전시품'에 속하는 사운드 인스톨레이션 작품을 포함하기에는 어색한 면이 있을지도 모른다. 하지만 재미있는 사운드나 사운드 재생의 기술을 가진 인스톨레이션 작품이라면 컴퓨터음악제에 포함되더라도 그 취지에 어긋나지는 않을 것이다. 물론 작품 공모를 받아도 전시관 대관 문제, 공연장과의 거리 문제 등 여러 새로운 문제에 직면하겠지만, 좀 더 축제적이고 컴퓨터 음악 분야의 다양한 성격을 드러내는 무대가 되려면 사운드 인스톨레이션 작품을 포함하는 것이 바람직하다. 공연장 앞 로비에 작품 두어 개를 설치하여 관객의 흥미를 유발할 수 있고 페스티벌의 분위기도 한껏 살릴 수 있기 때문이다. 이렇게 하면 저녁 시간에만 한정되어 있던 페스티벌이 낮 시간에도 활성화되어, 귀중한 페스티벌 기간이 아쉽게 흘러가지 않고 컴퓨터음악인들 사이의 활발한 교류와 친목 도모에 도움이 될 수 있을 것이다.

부득이 공모 분야에 사운드 인스톨레이션을 포함시키는 것이 음악제의 취지와 성격에 벗어나 어렵다면, 기존 공모작 중에서 센서를 사용한 작품 등을 전시하는 소규모 전시회나 시연회를 열 수 있을 것이다. 예를 들면 이번 서울국제컴퓨터음악제에서는 iHEAB 공연 팀에서 직접 제작한 가상악기나 양용준의 《접근-나Access-I》에서 선보인 무용수 동작에 따른 센서 반응 방식 등을 공연 시작 30분 전 공연장 로비에 전시해서 관객들이 소리를 체험할 수 있게 하거나, 아예 짧게 십 오분 가량의 시연회를 열어 제작자가 보여주고 관객이 체험할 수 있도록 할 수 있었을 것이다. 단지 이것만으로도 공연장은 훨씬 활기를 띠어 음악제 전체의 성격도 훨씬 생기 있고, 다양한 미디어를 실제적으로 포함한다는 느낌을 주어 의미가 있었을 것이다.

둘째, 주제를 도입하고 특성화를 시도하는 것을 고려해 보아야 할 것이다. ICMC의 경우 1974년 시작된 방대한 규모의 세계적인 컴퓨터 음악제인 만큼 공연 기간도 약 한 주에 달한다. ICMC 2012는 슬로베니아 음향예술연구협회Institute for Sonic Arts Research(ISAR)에서 '비달팽이관 소리Non-Cochlear Sound'를 주제로, ICMC 2011은 영국 허더스필드 대학교University of Huddersfield의 신음악연구센터Centre for Research in New Music에서, ICMC 2007은 덴마크 코펜하겐에서 '잠기는 음악Immersed Music'을 주제로, ICMC 2006은 미국 전자음향음악학회Society of Electro Acoustic Music in the United States (SEAMUS)에서 개최하는 등 해마다 나라와 주최 기관을 옮겨 가며 다양한 주제로 개최해 왔다. 해마다 다른 나라의 다른 지역적 환경에서 해당 기관의 특성에 맞는 참신한 주제로 끊임없이 발전해 나가는 컴퓨터음악의 다양한 분야를 다루고 그 지평을 점진적으로 넓혀 나가는 것이다. 예를 들어 ICMC 2007의 주제는 '잠기는 음악, 떠오르는 미디어Immersed Music, Immersive Media'였다. 몰입 환경의 음악을 선보이기 위하여 8월 28일에는 '물속/물음악회Underwater/Water Concert'를 열었는데, DGI-byen swim center에 설치된 100m 깊이의 수영장에서 수중 악기hydraulophone 공연을 열어 관람자들도 수영복을 입고 공연을 관람하는 이색적인 풍경이 펼쳐졌다. ICMC 2012의 주제는 '비달팽이관 소리Non-Cochlear Sound'였던 만큼 '비청각적인 소리'들에 대한 탐구로 미래적인 사운드 환경을 상상해 볼 수 있는 자리였을 것이다.

반면 서울국제컴퓨터음악제는 나홀로 걸쳐 개최되며 저녁 두세 시간 동안의 음악회와 이틀간의 학술 세미나로 구성되어 있다. ICMC를 비롯한 많은 축제나 학술제가 해마다 특정 주제를 가지고 공모작을 선정하고 진행되는 반면 서울국제컴퓨터음악제는 그렇지 않았다. 물론 유수의 해외 연주 단체를 초청하여 공연의 마지막 날 집중적으로 연주할 수 있도록 했으며, 또한 이틀째나 사흘째는 '멀티미디어의 밤'이라는 제목으로 영상 작품과 댄스 퍼포먼스 작품들을 위주로 한 무대를 펼치기도 하였다.

서울국제컴퓨터음악제에 해마다 다른 주제를 설정하는 것이 필요하다는 의견도 물론 제기된 적이 있었지만, 그로 인해 다양한 작품을 공모하는 것이 어려워지고 작품 선정의 폭이 좁아진다고거나 하는 이유 때문에 그러한 의견을 선뜻 받아들이기는 어려웠을지도 모른다. 하지만 나홀로 동안의 공연 전체를 관통하는 한 가지 주제를 설정하는 것은 설령 피상적이라 하더라도 이 행사가 해마다 새롭게 거듭난다는 의미에서도 도움이 될 것이고, 실제로 그 주제에 따라 공연의 성격이 매년 조금씩 달라진다면 작품의 유형이나 장르, 배치도 달라지면서 해마다 인상적이고 특징적

인 음악제가 될 것이다. 적어도 지금까지 서울국제컴퓨터음악제가 지니고 있던 '학술적인 컴퓨터음악과 라이브 일렉트로닉 음악만 연주하는 곳, 십 년이 지나도 웬지 똑같은 음악회'라는 인상은 탈피할 수 있을 것이다. 또한 지난간 서울국제컴퓨터음악제들을 기억할 때 그 해의 주제를 매개로 기억하는 편리함도 있을 것이다.

이를 위해서는 작품 공모 때 그 해의 주제를 선정하여 공모하고, 미리 컴퓨터음악의 여러 분야나 테크놀로지의 동향에 따라 향후 십 년 또는 이십 년의 계획을 조망해 보는 것이 필요하다. 또한 한국 특유의 인상이 고스란히 느껴지도록 공연 첫날 행사 시작 30분 전쯤부터 로비에서 국악 체험 시간을 마련한다면 이 행사에 참석하기 위해 찾아온 외국인들이 한국의 정취를 충분히 느끼고 특색 있는 인상을 받을 수도 있을 것이다. 우리가 느끼기에는 다소 구태의연할 수도 있겠지만, 이는 한국을 처음 방문한 사람들에게 한국만의 특징을 전통 문화와 음악으로 보여주고 들려줌으로써 한국을 기억하게 하고 각인시킬 수 있는 효과적인 방법이다. 그렇게 함으로써 한국이라는 나라에서 열리는 페스티벌만의 특징을 충분히 느끼게 해 줄 수 있을 것이다.

셋째, 학술활동 영역을 확대하고 발간지의 내용을 다양화하는 것이 필요하다. 한국전자음악협회는 해마다 학술대회와 세미나를 개최해오고 있다. 학술대회의 경우 2년 전까지는 12월 중순경 하루를 택일하여 작곡가의 작품이나 기술에 관한 연구 몇 편이 대략 반나절에 걸쳐 발표되었던 것이, 2년 전부터는 서울국제컴퓨터음악제 기간의 마지막 이틀간 집중적으로 국제규모로 개최되어 세계 여러 컴퓨터음악 연구자들의 논문이 십여 편 발표되고 있다. 세미나의 경우, 분기별로 한 작곡가의 작품 시연과 기술 연구에 관한 세미나가 연간 서너 차례 개최되고 있다. 학술대회와 세미나는 2년 전부터 더욱 범위가 넓어졌지만 학술지는 음악과 컴퓨터 테크놀로지에 관한 내용 위주의 논문집과 음악회 관람기만을 다루고 있다. 또한 음악회 프로그램 책자는 사실상 십여 년 이상 동안 같은 크기에 공연자와 작품 정보, KEAMS 소개와 내년도 작품 모집 정보만이 담긴 같은 형태로 제작되어 왔다.

MIT에서 발간되고 있는 '컴퓨터 음악 학술지 Computer Music Journal'에는 음악과 테크놀로지 관련 연구 논문들 외에 한 연구자와의 대담, '나는 이렇게 작품과 기술을 다룬다' 등의 짧은 포럼, 새로운 소프트웨어나 장비에 대한 광고 등 다양한 내용이 실려 있다. 한국전자음악협회의 학술지나 서울국제컴퓨터음악제의 프로그램 책자에도 이와 마찬가지로 기존의 내용들 외에 한국을 방문한 실력 있는 컴퓨터 음악인에 대한 인터뷰, 각 나라별 컴퓨터음악 환경과 교육에 대한 브리핑 등을 실을 수 있을 것이다. 그리고 학술대회 프로그램에도 이를 포함시켜서 자료영상과 함께 다루어도 좋겠다. 또한 프로그램 책자에는 서울국제컴퓨터음악제 작품 관람 포인트, '서울국제컴퓨터음악제의 어제, 오늘 그리고 내일' 등의 세부 항목 등을 신설할 수 있겠다. 적어도 학술적인 논문만 실리는 논문집, 공연 기간 동안의 공연 순서와 인물 정보 안내 책자 역할만 하는 프로그램 책자는 격식은 있지만 너무 고정적이다. 참가자들이 좀 더 다양한 음악과 첨단기술에 관한 정보를 공유할 수 있고 미래를 향할 수 있도록 학술지와 프로그램 책자의 성격을 유연하게 하여야 하겠다. 그 외에 음악제 뉴스지 등을 만들어 음악제 기간 동안의 동정을 살펴볼 수 있게 한다면 더욱 좋을 것이다.

마지막으로 연주 세팅 문제를 개선하여야 한다. 이번 SICMF 기간 동안에는 공연 나흘 동안 둘째 날 하루를 제외하고는 모두 한두 번씩은 불완전한 연주 세팅 때문에 작품 공연이 중단된 경우가 있었다. 악기와 컴퓨터 음향 장비 세팅의 편의를 도모하기 위하여 연주 순서가 바뀌는 경우도 있었지만, 연주회를 기획하는 단계에서 아무리 프로그램 순서를 잘 배치한다 해도 연주 당일 리허설에서 무대를 다시 파악하고 조정하는 부분이 있기 때문에 이 문제에 대해서는 어쩔 수가 없는 것이 사실이다. 하지만, 나흘 간의 음악제 중 사흘 동안이나 날마다 한두 번씩 기술 문제로 인해 연주가 중단되었다는 것은 문제가 있다. 앞에서 언급한 바와 같이 각 작품의 시작 전에 다시 한 번 마이크 테스트를 해서 필요한 음향효과가 컴퓨터와 장비를 통하여 잘 송출되고 있는지 시험하는 것이 좋다. 모든 장비가 잘 연결되어 있다 해도, 많은 장비와 컴퓨터를 다루어 음향효과를 조절하는 음향 기술자의 실수에 의해 연주 사고가 나는 경우도 종종 있기는 하지만, 그렇다 하더라도 음향의 사전 세팅 단계에서부터 저지르는 실수는 없어야 하겠다.

2013년이면 서울국제컴퓨터음악제가 20주년을 맞는다. 그간 컴퓨터 음악의 발전과 대중화, 학문적 접근을 위하여 앞장서 온 한국전자음악협회와 많은 분들의 노고에 깊은 감사를 드린다. 어느 단체나 5년, 10년 주기에는 과거를 돌아보고, 현재를 발판 삼아 미래를 기약하고, 스스로 뿌듯해하며 주변이 떠들썩하게 잔치를 벌인다. 물론 서울국제컴

퓨터음악제는 지금까지도 충분히 떠들썩했겠지만 20주년이 되는 2013년에는 훨씬 더 떠들썩하고 북적거렸으면 좋겠다. 그리하여 전공이 다른 내 친구에게도 보여주고 싶은 음악회가 되었으면 좋겠다. 지난 20년 동안의 공연 장면, 세미나, 작품들, 사람들의 모습들이 궁금하고, 보고 싶다. 그 동안 쌓은 노하우와 역량이 빛을 발해 다가오는 20주년에는 컴퓨터 음악인과 주변 이들 모두가 가슴 뭉클함과 뿌듯함을 느끼는 정말 축제다운 시간을 즐길 수 있기를 기대하고 또 희망한다.