

## Seoul International Computer Music Festival 2013

Park, Soon-young

The Seoul International Computer Music Festival marked its twentieth anniversary in 2013. Twenty years ago, in the year 1993 at which time there was a vast increase in personal computer use in the country, the Korean Electro-Acoustic Music Society was founded to disseminate and spark interest in music that used new media and engaged with other media, and to further promote international exchange. Since 1994, the SICMF has continued in this vein. Nowhere else is there this type of electronic and computer music festival at which professors and teachers participate as volunteer staff working day and night to produce a four to seven days high quality music festival. Although the conditions of financial support for the arts have not been adequate in Korea, accommodations have been provided to invited foreign composers and performers. We now know that the effort that the SICMF has been investing for twenty years in hosting an international-scale experimental computer music festival and in developing and expanding the base of the computer music has been fruitful.

In the SICMF 2013, a variety of works—spanning the tape music, electro-acoustic, audio-visual and live performance genres—were presented by thirty-nine composers over five days. Country by country, the distribution consisted of seventeen composers from Korea, eight from Japan, three from the USA, two from the UK, one from Germany, one from France, one from Hong Kong, two from Italy, one from Greece, and one from Portugal. The concerts were made up of high quality pieces demonstrating a harmonious balance between computer technology and music.

---

## 서울 국제 컴퓨터 음악제 2013

박순영

서울국제컴퓨터음악제 Seoul International Computer Music Festival(이하 SICMF)가 어느덧 20주년을 맞이하였다. 20년 전인 1993년, 국내에 개인용 컴퓨터가 막 보급되기 시작하면서 한국전자음악협회는 새로운 매체를 사용한 음악 및 멀티 미디어 장르의 보급과 활성화, 국제교류에 뜻을 두고 창립되어, 지금까지 매년 SICMF와 학술대회 등의 행사를 주관해 오고 있다. 동양 최대의 규모를 자랑하는 SICMF는 지난 20년간 국내는 물론 아시아를 대표하는 음악제로 성장했다. 짧게는 4일, 길게는 일주일에 이르는 양질의 음악제 개최를 위해 전자음악에 관심을 가진 여러 대학의 교수와 강사들이 어떠한 보수도 없이 자발적으로 참여하여 밤낮으로 뛰는 컴퓨터 음악제는 전 세계적으로도 찾아보기 힘들다. 음악제에 초청된 해외 작곡가들과 연주자들은 본인의 연주가 있는 날을 전후로 숙박을 제공받기도 하는데, 이것만 보아도 예술지원에 대해 그렇게 넉넉하지 않은 한국 땅에서 컴퓨터 음악으로 구성된 국제규모의 음악제를 유지하고 국내외 컴퓨터음악 발전과 저변 확대를 위해 얼마나 힘써왔는지 잘 알 수 있다.

20주년을 맞은 SICMF 2013에서는 5일 동안 개최되었으며 39명의 작곡가가 테이프 음악, 테이프와 악기에 의한 음악, 라이브 일렉트로-어쿠스틱, 오디오-비주얼, 라이브 퍼포먼스 등으로 다채로운 공연을 펼쳤다. 국가별로는 한국이 17명, 일본이 8명, 미국이 3명, 영국이 2명, 독일이 1명, 프랑스가 1명, 홍콩이 1명, 이탈리아가 2명, 그리스가 1명, 포르투갈이 1명의 분포를 보여주었다. 음악제는 전반적으로 테크놀로지와 음악이 조화로운 균형을 갖춘 완성도 높은 작품들로 이루어졌다.

### 음악회 1

첫날인 10월 29일에는 악기와 테이프 혹은 악기와 라이브 일렉트로닉스를 위한 7개의 전자음악 작품이 일본 연주단체 컨템퍼러리 앙상블 알파 Contemporary Ensemble Alpha에 의해 연주되었다. 이날의 첫 번째 작품인 이은화의 피아노

와 4채널 라이브 일렉트로닉스를 위한 《로드 사운드Road Sound》에서는 피아노 음역의 다섯 구간에 배치된 얇은 층의 음형을 피아노 연주자가 골라가며 연주하는 가운데 Csound로 만들어진 테이프 음향이 피아노와 자연스럽게 연결되고 있었다. 두 번째 곡인 일본 작곡가 사토시 후쿠시마Satoshi Fukushima의 클라리넷과 컴퓨터를 위한 《파트리니아 옐로Patrinia Yellow》는 클라리넷의 단순한 사용이 전자음향의 풍성한 음층으로 확대되는 기술이 좋았다. 클라리넷은 지속음을 계속 연주하는데, 이것이 컴퓨터에서 실시간으로 처리되어 그 음고가 변하고, 원래 음에 다른 음이 전자적으로 더해지거나 지연되어 나타나는 등 다양한 효과를 통해 변형되고 중첩되어 배경에 깔리는 음층을 만들어낸다. 클라리넷은 상당히 단조롭게 연주되지만, 이것이 컴퓨터에서 변조되어 청명하고 고요한 지속음 형태의 배경을 형성함으로써 클라리넷의 역할이 전혀 단조롭게 보이지 않았다.

전반부 마지막 곡인 이돈응의 첼로와 라이브-일렉트로닉스를 위한 《소리Sori》(version 2013)는 첼로 개방현의 고유 진동수 비율인 2:3과 각 개방현의 자연 배음으로 일관성 있게 곡을 완성한 것이 인상적이었다. 시작에서 첼로의 D 음이 연주되면 그것이 MaxMSP의 신호 처리에 의해 증폭되어 태고의 울림 혹은 대평원의 깊은 바람소리 같은 음향을 만든다. 두 번째 작품과 마찬가지로 첼로는 단순한 주법을 연주하지만 이것이 미세하고 다채로운 전자음향으로 변형되어 작품 후반부에서는 네 대의 스피커에서 이동하는 무지개 빛의 다양한 음색 파노라마를 들을 수 있었다. 후반부 첫 번째 작품인 일본 작곡가 아키라 후루사와Akira Furusawa의 플루트와 신시사이저를 위한 《스코프Scope》는 플루트와 전자음향이 잘 어울리지 않았다. 특수주법과 미분음에 의한 플루트의 가볍고 역동적인 움직임은 좋았으나, 작곡가가 직접 연주하는 신시사이저로부터는 음악적이기보다는 SFX같은 효과음을 들을 수 있었는데, 플루트의 선율과 잘 어울리지 않았으며, 그 음향이 너무 자주 변하여 음악적인 흐름이 어색했다.

다섯 번째 곡인 영국 작곡가 알렉산더 시그만Alexander Sigman의 바이올린과 4채널 라이브-일렉트로닉스를 위한 《VURTRUVURT》는 우선 제목이 상징하는 바가 복잡해 보였다. 작품을 듣기 전에는 영국 작가 제프 눈Jeff Noon이 1993년에 쓴 동명 공상 과학소설에서 착상하여, 제목의 VURT 중 V는 음량volume과 교통수단vehicle을, R은 공명resonance과 녹음recording을 나타내는 등 소설의 내용을 전자음악으로 표현한다는 프로그램의 설명이 다소 과장된 듯 보였으나, 음악을 듣고 나서는 곡 해설에 설명된 바와 같이 표현되었음을 알 수 있었다. 앞부분에서 나왔던 테이프의 자동차 소리, 공사장 소리 등 산업화된 도시를 나타내는 음향은 후반부로 가면서 바이올린이 트레몰로, 스타토, 주테, 피치카토, 하모닉스 등의 다양한 주법으로 모방하는 등, 악기와 전자음향이 음색과 음량에서 대비와 조화를 보이며 공명하고 있었다.

여섯 번째 일본 작곡가 타케시 추키야Takéshi Tsuchiya의 첼로와 일렉트로-어쿠스틱을 위한 《부재의 부재와 존재하는 부재Nothing that is not there and the nothing that is》는 작곡가의 열정과 집요함이 돋보이는 수작이었다. 첼로의 피치카토, 트레몰로, 스타토, 하모닉스 등 다양한 연주 주법을 살렸으며, 이것이 전자음향으로 변조되고 결과적으로는 첼로와 전자음향이 회오리 같은 소리를 만들어 내었다. 앞부분 중간부의 "Are you going?"과 맨 마지막의 "Now is the end."라고 여성 목소리로 들리는 테이프 음향은 전자음향 세계로의 여행을 안내하는 것 같아 흥미로웠다. 이날 마지막 곡인 문성준의 플루트와 클라리넷, 바이올린, 첼로, 피아노와 일렉트로닉스를 위한 《레지에로 콘 모토 III Leggiero Con Moto III》은 다섯 악기와 테이프 음향 사이의 긴밀한 앙상블이 좋았다. "경쾌하게 활기차게"라는 뜻의 제목을 표현하듯, 각 악기가 짧게 말을 내뱉는 것과 같은 음향을 엮고 투명한 음향으로 실 새 없이 서로 주고받았다. 여기에 전자음향은 악기 간 균형을 맞추고 배경에 깔리는 음향을 제공하며 때로는 자신의 특색을 드러냈는데, 마치 다섯 사람과 한 명의 중재자(전자음향)가 수다를 떨듯이 동시에 말하기도 하고 번갈아 말하기도 하며 실 새 없이 이어졌다.

첫날 SICMF에서 느낄 수 있었던 것은, 해가 갈수록 SICMF에서 연주되는 곡들의 수준이 일반 클래식 연주회장에서 들을 수 있는 기성 작품들처럼 완성도의 측면에서 세련되어지고 있다는 점이었다. 컴퓨터 기술의 적용에 급급해 어색한 전자음향으로 흐르거나, 필요하지도 않은 전자음향을 사용하느라 어쿠스틱 부분이 소홀해지거나 하지 않았으며, 기악 부분에서 악기를 다루는 솜씨도 더욱 섬세해졌고 연주 주법에 제한을 둘 경우에는 그 당위성이 마련되는 등 테크놀로지가 마치 악기로 테크닉이나 다이내믹, 아티큘레이션을 표현하듯 세심하고 고심해서 사용되었다는 것을 느낄 수 있었다.

## 음악회 2

둘째 날에 연주된 작품 가운데에서는 오디오-비주얼 작품 세 편이 주목을 끌었다. 첫 번째 작품인 그리스 작곡가 파파디미트리우 레프테리스Papadimitriou Lefteris의 8채널 테이프를 위한 《신 사탕Acid Drops》은 동그랗고 몽글거리는 음향이 작품 후반부로 갈수록 더욱 날카로워지고 미세하게 변형되는 것이 제목의 신맛acid을 그 나름대로 표현하고 있었다. 두 번째 작품인 일본 작곡가 요스케 후야마Yosuke Fuyama의 4채널 오디오-비주얼 퍼포먼스를 위한 《데이터 재료를 위한 실험Experimentation for DATA-Material》은 디지털 시대의 원동력인 “데이터”에 대한 작곡가의 성찰과 작품의 집요함이 무척 돋보였다. 디지털 시대에 데이터는 단순히 매개체가 아니라 콘텐츠, 즉 독립적인 주체가 된다는 생각으로, 장장 20여분 동안이나 데이터의 컴퓨터 변환을 통해 오디오와 이미지가 무수히 복제되며 생산되고 변화하는 과정을 보여주었다. 흰색 바탕에 무수히 많은 검은 선들이 서로 교차해 수많은 작은 삼각형 사각형 등의 이미지를 만들면서 그 구조가 계속적으로 변화해 가는데, 동시에 소리도 그에 따라 노이즈 소리, 날카로운 파형의 음 등으로 계속적으로 변화된다. 영상미와 사운드의 파워가 무척 힘있고 멋있는 작품이었다.

세 번째로 영국 작곡가 다이애나 살라저Daina Salazar의 2채널 테이프를 위한 《고추 열기Capsicum Fever》는 제목이 호기심을 불러일으켰는데, 고추의 씨를 빼는 소리를 녹음하고 점차 거칠게 변형시켜서 고추의 매운 느낌을 표현한 것이 재미있었다. 전반부 순서 마지막은 포르투갈 작곡가 페드로 올리베이라João Pedro Oliveira의 첼로와 타악기, 6채널 라이브 일렉트로닉스를 위한 《교차점Intersections》으로, 이날 공연의 유일한 라이브 일렉트로닉스 작품이었다. 작곡 의도에는 전자음향이 첼로와 타악기 사이를 연결하는 연결의 역할을 한다고 쓰었지만, 실제로는 전자음향의 비중이 커서 사실상 첼로와 타악기, 전자음향의 삼중주로 볼 수 있다. 첼로의 하모닉스, 트레몰로 등의 다양한 주법과 비브라폰의 두 음 트레몰로 등이 빠르게 교차하는데, 이 틈에서 전자음향은 한 악기에서 다른 악기로 음악적 역할을 넘겨주기 위해 리듬, 음색, 음정을 연결하는 음형을 만들어내었다.

후반부 첫 순서인 조태복의 4채널 라이브 오디오-비주얼 미디어를 위한 《점, 선Dot, Line》은 작곡가가 무대 위에서 실시간으로 음악과 이미지를 만들어내는 멋진 작품이었다. MaxMSPJitter로 알고리즘에 의해 작곡된 작품으로 미리 짜여진 이미지와 소리가 연주 때마다 실시간으로 새로이 생성되어 매번 다른 작품을 만들어낸다. 아주 작은 점들이 점차로 연결되어 유럽의 궁궐처럼 보이는 1차원 이미지가 생성되더니 어느새 3차원으로 펼쳐지는 동시에 소리는 노이즈, 펄스 파 등 전자음이 계속적으로 이미지와 연동되어 변형되며 만들어지는데, 소리와 이미지 모두 지루하지 않게 지속적으로 변화하고 있었다. 다음으로 나온 독일 작곡가 게랄트 에커트Gerald Eckert의 4채널 테이프를 위한 《우주의 손들Aux mains de l'espace》은 이날 여러 매체가 함께하는 다른 작품들과 상대적으로 대비되면서 오히려 조용히 소리 환경에만 집중할 수 있어서 좋았다. 조용한 바람 소리와의 같은 소리가 천천히 스피커 사이를 이동하면서 변형되는데, 전자음악을 들으면서도 이렇게 평화롭고 고요할 수 있다는 것을 다시 한 번 되새겨 볼 만했다.

일곱 번째는 이탈리아-미국 작곡가 줄리안 스크르다토Julian Scordato의 2채널 오디오-비주얼 미디어를 위한 《비전 II Vision II》이었다. 작품이 시작되면 - 적어도 필자에게는 - 슈토크하우젠Stockhausen의 《스튜디오 I Studie I》 악보를 연상시키는 두 개의 그래픽 악보가 스크린에 비추어진다. 검정색 삼각형들이 무수히 합쳐진 형태의 테두리를 얇고 붉은 선이 계속적으로 움직이면서 베네치아의 소리풍경을 소재로 만들어진 전자음향이 변화하는 이미지와 소리의 대위법과 추상성이 두드러진 작품이었다. 이날 공연의 마지막 작품인 일본 작곡가 코토카 스키Kotoka Suzuki의 알토 리코더와 2채널 테이프를 위한 《잔물결이 얽히는 동안While Ripples Enlace》은 작곡가 게오르크 필리프 텔레만Georg Philipp Telemann의 작품에서 음 재료를 가져왔다. 알토 플루트의 지속음 끝에 이어지는 트릴, 플라터팅 등의 주법과 테이프로부터 들리는 물 소리, 구슬 소리, 바람 소리 등이 상당히 잘 어울렸다. 이날 다른 많은 곡들에 노이즈나 클릭 소리 등 날카로운 전자음향이 사용되었던 것에 비해, 이 작품에서의 전자음향은 여러 음향소재를 부드럽게 조화하여 알토 플루트의 배경을 형성한 것이 인상적이었다.

## 음악회 3

이번 음악제의 중반부에 해당하는 이날의 음악회에서는 네 개의 테이프 작품, 세 개의 라이브 퍼포먼스가 무대에 올려졌다. 특히 라이브 퍼포먼스는 관객의 핸드폰으로 음원을 받아 가야금을 연주하는 작품, 작곡가의 손의 움직임으로 소리와 이미지를 만드는 작품 등 독특한 작품들로 구성되었다.

첫 번째 곡은 이탈리아 작곡가 안토니오 스카르시아Antonio Scarcia의 2채널 테이프를 위한 《벤틀노래Barcarola》였다. Csound로 만들어진 소리들은 바람소리, 파닥거리는 소리 등 전형적인 테이프의 음향을 보여주지만, 고요하면서도 추진력 있는 움직임이 깔끔해서 듣는 재미를 주기에 충분했다. 최영준의 세 대의 25현 가야금과 라이브 비디오를 위한 《분위기-텔레콤AURA-TELECOM》은 관객들의 핸드폰으로 설문 조사를 하여 음원을 채택하는 재미있는 작품이었다. 관객들이 작품의 연주를 위해 마련된 누리집에 접속하여 성별, 나이, 직업 등의 개인정보를 입력한 후 나열된 그림 가운데 마음에 드는 것을 선택해 '제출' 버튼을 누르면, 웹 서버는 관객들의 성향을 종합 분석해서 관객의 심리 분석 데이터를 악보화하는 동시에 이 정보를 장문의 텍스트로 보여준다. 가야금 삼중주는 이렇게 악보화된 음악의 미니멀하고 조성을 오묘하게 넘나드는 뉴에이지 양식을 들려주었다. 그의 작품에서는 그간 자신의 퓨전 국악 재즈 그룹인 오리엔탈 익스프레스Oriental Express의 활동으로 대중을 위한 공연을 해오며 SICMF나 현대음악제에서 들을 수 있는 양식이 아닌 자신만의 컴퓨터 음악 양식을 추구해 왔던 작곡가의 성향과 컴퓨터 알고리즘 작동 방식이 드러나며 다른 음악들과 차별화되어 좋았다. 하지만 미니멀한 음악 스타일 때문에 음악 진행에서 변화가 제대로 느껴지지 않고 계속 반복만 이루어져서 후반부에는 약간 지루하기도 했다.

영국 작곡가 아담 스탠스비Adam Stansbie의 2채널 테이프를 위한 《탈선Escapade》은 작곡가의 해설대로 처음에는 소리의 조각들이 모여 희뿌연 큰 구성체를 이루다가 점차로 개별 소리조각들로 분리되어 들리는 형태의 작품이었다. 다음으로 이어진 곡은 홍콩 작곡가 친팅찬Chin Ting Chan의 피아노와 2채널 라이브 일렉트로닉스를 위한 《시간, 앞으로 Time, Forward》였다. 시작부에 컴퓨터를 재부팅하는 등 준비 시간이 많이 걸렸지만, 작품이 시작되자 피아노 음형 자체도 좋았고, 이것이 실시간으로 피드백, 지연 효과, 하모나이저, 그래놀러 합성, 소리의 공간 이동 등의 전자음향으로 변형되어 피아노와 잘 어우러졌다.

후반부 세 작품 중에는 손의 움직임으로 소리를 만드는 작품이 두 개가 있어서 좋은 대조를 보여 주었다. 미국 작곡가 제임스 하킨즈James Harkins의 2채널 라이브 퍼포먼스를 위한 《구멍/몸통Affectations/Torso》은 컴퓨터에 부착된 카메라에 의해 인식된 손의 움직임이 퓨어데이터PureData, pd를 통해 슈퍼콜라이더supercollider로 전달된 후 음향 처리 알고리즘을 거쳐 소리를 낸다. 20세기 초 물리적인 접촉없이 연주가 가능했던 악기 테레민Theremin과도 같은 웅웅 울리는 소리와 여러 다양한 음향이 무지개 빛으로 펼쳐지고 있었는데, 센서와 손의 움직임에 반응하는 작품임에도 불구하고 여러 층의 소리와 섹션 구분으로 구조적으로 탄탄하고 안정적이었다. 관객으로 참석한 한 작곡가는 이런 퍼포먼스적인 작품이 과연 작곡된 작품이라고 할 수 있는지 의구심을 보였다. 물론 컴퓨터 음악이 오선에 악보를 그려 연주자에게 연주시키는 것은 아니지만 적어도 작곡가가 손수 구조를 잡고 음형을 만들고 배열하는 과정을 거쳐야 하는데, 이런 퍼포먼스적인 음악이 작곡이냐는 의문을 던진 것이다. 이에 필자는 연주회가 끝난 후 작곡가에게 이 작품을 위해서 얼마나 연습했는지 물었는데, 그는 "이 작품으로 지난주 캐나다에서도 공연했고, 다음달에는 멕시코에서도 공연한다"는 대답을 해 왔다. 작품에 사용된 기술과 이러한 기술을 언제부터 사용하여 작업을 했는지 물어 물었더니, "몸짓을 인식하여 연주에 이용하는 라이브 퍼포먼스는 2000년대 초반부터 했으니 10여 년 되었고, 퓨어데이터Pure Data로는 90년대 초부터 했으니 20년 정도 됐겠네?"가 그의 대답이었다. 물론, 기술이 아무리 발전해도 '음악'은 '음악'이겠지만, 기술이 음악에 적용되는 이상, 즉 컴퓨터 테크놀로지가 음악과 함께하는 이상, 작곡가가 작곡을 하는 여러 단계 중 어느 과정에 컴퓨터 기술을 사용하여 최종적으로 음악을 만들어 낸다면 그것 역시 작곡가가 작곡 행위를 한 것이라고 할 수 있다. Pure Data, MaxMSPJitter, Csound, Supercollier 등 사운드 생성 및 제어 프로그램의 사용 이후부터, 한 작품의 음악적 흐름도 중요하지만 소리의 생성과 제어와 작품구조에 사용된 기술의 방식 또한 작품의 가치를 이루는 중요 요소로 여겨지는 만큼, 그 기술의 난이도나 추세를 간과할 수는 없을 것이다. 오선지에 음을 기보하는 것에 할애하는 시간보다 MaxMSP 패치를 짜는데 시간을 더 보내고, 더 나아가 새로운 오브젝트, 자신만의 오브젝트 하나를 짜는 것이 더 즐거운 작곡가도 있다. 기술의 영역과 경계에서 어느 것에 주안점을 둘 것이냐는 선택의 문제이다.

이어진 클라렌스 발로Clarence Barlow의 8채널 테이프를 위한 《피꼬리의 8분절 시간Songbird's Hour Octasected》은 새소리를 고음의 전화기 버튼 음 같은 소리로 모방하고 있었다. 꽤 긴 작품으로, 이것이 여덟 개의 스피커를 이동하며 마치 숲속 여기저기에서 새들이 지저귀는 듯이 자연스러운 소리인 것은 좋았으나 전자음악적인 강렬한 인상은 없었다.

마지막 작품인 박시수의 라이브 퍼포먼스를 위한 《화이트 스펙트럼(F를 위한 연습곡)White Spectrum(Etude for F)》은 국내 대학생 컴퓨터음악 경연대회인 fest-m 2013의 최우수 작품으로, 대학생이 이와 같은 수준 높은 작품을 만들었다는 사실이 상당히 놀라웠다. 작곡가가 직접 MaxMSPJitter로 이미지와 영상을 프로그래밍했는데, 영상에는 커다란 패널에서 인식되는 여러 가지 손동작이 강렬한 흑백의 대조로 다채롭고 세련되게 나오고 있었으며, 또한 웅웅 울리면서 미묘하게 변화하는 사운드의 조합도 좋았다. 작곡과 학생이 이러한 시스템을 직접 고안해 내고 이미지나 사운드 모두 잘 다듬어진 상태로 전개되는 작품을 만들었다는 점이 무척 멋있었다. 이날 비슷한 방식의 작품을 보여준 제임스 하킨즈는 이미 꽤 오랜 기간 활동한 기성 작곡가였는데, 그의 작품과도 좋은 대비를 이루었고 거기에 영상까지 직접 만들어 보여 줌으로써 강한 인상을 남겼다.

#### 음악회 4

SICMF 2013의 넷째 날은 한국 작곡가들의 작품으로 한국 전통악기와 전자음향의 만남을 그 주제로 했으며, 현대음악 앙상블 CMEK(Contemporary Music Ensemble Korea) 단원들 가운데 대금, 생황, 가야금, 장구, 첼로 주자들이 함께하였다. 작품 전체적인 감상은 예전에 한국 전통악기와 전자음향을 위한 작품들에서 느낄 수 있었던 어색함을 벗어나, 작법과 스타일은 더욱 세련되면서도 한국적 정서는 고스란히 살아있는 작품들이 많아졌다는 것이다.

총 일곱 작품 중에 시에서 소재를 가져온 작품이 초반부 세 작품이었다. 강중훈의 생황과 컴퓨터를 위한 《오감도: 시 제6호》는 이상의 시 '오감도 제6호'에서 소재를 가져오고 생황(연주 이향희)과 전자음향을 함께 섞은 것이었다. 약간 코맹맹이 같은 생황의 얇고 여러 음이 중첩되는 신비한 음향을 전자음향이 걸러내고 변조시켜 배경 소리를 생성했다. 이따금씩 생황 주자가 시의 발체 부분을 직접 낭송하고 이것이 MaxMSP에서 지연 효과, 음고 변경 등에 의해 변형되고 중첩되면서 무서운 분위기를 연출한다. 시의 난해한 형태와 기괴한 내용, 거기서 느껴지는 불안과 공포가 음악으로 잘 표현되었다. 두 번째 작품인 김미정의 대금과 일렉트로닉스를 위한 《4월》은 중국 당나라 시인 이태백(701~762)의 시에서 영감을 얻어 봄을 주제로 했다. 1악장 '봄이 오는 소리'는 대금(연주 김승겸)이 거의 들리지 않는 음량으로 플라터팅잉(flutter-tonguing), 손가락으로 운지 구멍을 막는 소리, 바람소리 등 봄에 대한 기대감과 생명이 움트는 소리를 표현한 것이 재미있었다. 2악장 '봄의 절정'과 3악장 '자연의 아름다움과 입을 향한 기다림'에서는 대금이 좀 더 큰 음량과 무궁동 같은 구체적인 선율로 변한다. 이것이 전자음향으로 딜레이, 리버브, 소리의 공간 이동으로 처리되는데, 마치 바람이 부는 넓은 갈대밭의 이쪽 저쪽에서 메아리 소리가 들리는 듯했다. 다른 작품처럼 복잡한 컴퓨터 처리보다 오히려 간결하고 깨끗한 컴퓨터 변조로 작품 의도를 효과적으로 살린 점이 좋았다.

세 번째 미국 작곡가 케빈 파크스(Kevin Parks)의 2채널 테이프와 가야금을 위한 《회환의 장Remorseful Chapter》은 이상의 시 '회환의 장'을 소재로 했다. 팝콘이 '틱탁'거리는 듯한 노이즈, 저음에서는 웅웅거리고 고음에서는 유리알이 어른거리는 것 같은 맥놀이 소리를 배경으로, 가야금(연주 백승희)이 농현과 함께 점묘적인 몇 음을 무척 집중적으로 낼 뿐이다. 여기에 중간부에는 시 전체를 어떠한 전자음향 처리도 없이 깨끗하게 영어로만 내레이션을 해서 음악과 대비된다. 시에서 소재를 가져왔다고 해서 꼭 시를 무대 위에서 읽어야만 할까? 테이프에 넣을 수도 있고, 그것을 단어 별로 변조하여 넣을 수도 있는 것 아닌가? 이런 의문이 들었지만, 작곡가가 그런 기법을 모를 리 없고, 음악과 시의 확실한 대비와 깨끗한 낭송이 꽤 어울리기도 했으므로 그 나름대로 이해하기로 했다. 미국 출신 작곡가인 그가 지난 수년간 한국의 전통음악과 시를 공부해 온 과정을 자신의 주특기인 노이즈와 맥놀이의 전자음향으로 자신을 표현했다는 것을 느낄 수 있었다.

앞 음악들이 한 악기와 전자음향과의 작품이었고 현대음악 주법들로 구성된 데 반해 김태희의 가야금과 대금, 장구, 라이브 일렉트로닉스를 위한 《가락노리》는 대금(김정승)과 가야금(이지영), 장구(김웅식)의 세 악기와 전자음향을 위한 작품이면서 음악 스타일도 한국 전통음악의 분위기를 그대로 살리고 있었다. 대금이 선율을 이끌어 가고 장구는 고동박을 울려 주며 가야금은 그 중간을 물결로 수놓는다. 실시간 전자음향은 악기음에 딜레이와 리버브만으로도 더욱 색채감을 풍부하게 해 주었다.

후반부의 첫 번째는 임승혁의 생황과 첼로, 라이브 오디오-비주얼 미디어를 위한 《축소 II Verkürzt II》였다. 무대 왼편에 생황(이향희)과 첼로 주자(박정민)가 앉아 연주하고 이 모습이 실시간으로 무대 뒤편의 스크린을 통해 나오는데,

각 주자가 연주하여 음악이 딜레이될 때 동시에 화면도 각 주자의 모습이 딜레이되어 연주자가 움직이는 잔상을 화면으로 볼 수 있게 해 주는 형태였다. 영상과 소리에서 모두 '딜레이'(delay: 소리나 영상이 녹음, 녹화되고 일정한 시간이 지연된 후 다시 재생되는 과정)가 13초 단위에서 시작해 0.1초까지 짧아진다는 아이디어로 작곡된 것인데, 이날 공연에서 유일한 오디오-비주얼 작품인 데다 단순한 아이디어로 집요하게 곡을 끌어가고 있어 인상적이었다.

다음은 신성아의 대금과 테이프를 위한 《반향Resonance》으로, 전반부 김미정의 작품이 대금(윤지희)의 현대 주법으로 이루어진 데 비해 이번 작품은 전통음악 스타일과 주법 위주여서 대조를 이루었다. 대금 특유의 강한 바람 섞인 꺾는 음이 크레센도되면서 시작하는데, 소리는 리버브되고 있었고 테이프는 여기에 청명한 공기 소리 같은 공간음과 글리산도가 섞인 맑은 금속성의 음향 등으로 얽은 층의 배경을 제공하고 있었다. 중간부는 점차로 격렬해졌는데, 대금의 전통적인 느낌의 연주와 이것을 살리기 위해 깨끗한 배경 역할을 하며 얽고 미묘한 움직임으로 배치된 테이프 음향이 특징이었다.

이날의 마지막 작품인 임영미의 가야금과 라이브 일렉트로닉스를 위한 《해와 초승달》은 가야금 뒤판의 울림구멍 모양이 음과 양을 상징한다는 사실에 착상하여 하늘과 땅, 해와 초승달로 이 음양의 관계를 표현했다. 첫 부분에는 가야금(연주 이지영)의 뜯기, 느린 선율의 농현 등 일반적 주법으로 시작해 무궁동처럼 계속되는 알베르티 베이스 같은 음형과 아르페지오로 절정을 이루고 하모닉스, 활로 현을 긋기, 손바닥과 손가락으로 현을 문지르기 등의 현대 주법으로 발전부를 이루는 구성이었다. 이것이 전자음향으로 리버브, 딜레이되었는데, 특히 가야금 12현의 아르페지오와 함께한 딜레이와 소리의 공간 이동 효과는 가야금 12현의 특징을 살리면서 엄청난 증폭과 함께 일종의 쾌감을 가져다 주었다.

## 음악회 5

SICMF의 마지막 날은 여섯 개의 개인별 작품과 두 개의 SICMF 20주년 기념 테이프 작품이 연주회 처음과 끝에 연주되었다. 하지만 20주년을 기념하는 좀 더 특별한 작품이나 이벤트가 있었으면 하는 기대가 있었기 때문에 조금은 아쉬웠다. 한 단체의 20주년, 그것도 일반에게는 생소한 컴퓨터음악 단체의 20주년이니 더더욱 신경을 써서 지난 시간을 돌아보고 앞날을 기약하는 뜻깊은 행사를 만들었다면 관객들과 일반인들에게 이 단체의 특성을 잘 알릴 수 있는 기회가 되었을 텐데 평범하게 지나친 것 같아서 참으로 안타까웠다. 연주회 넷째 날 구성이었던 한국 전통음악과 전자음악의 만남으로 20주년을 기념하기에는 지난 20년을 돌아보고 감회에 한번쯤 젖어 보는 뜻깊은 축하가 빠진 것 같았다.

허례허식이 아닌 이상에야 어느 크고 작은 단체든지 하게 마련인 지난 시간의 발자취를 돌아보는 사진과 영상 기록물, 또 지난 기간 단체장들의 축사, 다 함께 "만세" 비슷한 것이라도 외치며 크게 박수라도 쳐 보는 그런 짝막한 시간의 의미는 참으로 중요한데, 이것을 그저 관행적인 기념식으로 여긴 탓인지 아니면 달리 무슨 이유가 있었는지 일반적인 즐거운 축하 자리를 좋아하는 필자로서는 무척 아쉬웠다. 20주년인데도 평소에 느낄 수 있었던 이 단체의 일반적 모습-딱딱한 음악을 딱딱한 의자에서 듣는 음악회-을 벗어나진 않았다. 벗어날 의도가 없었으니 고수했다는 표현이 맞다.

안타까운 것은 '20주년'이라는 '기념'을 긍정적 방향으로 다같이 '즐거울 수 있도록' 할 수 있었을 것이라는 점이다. 더 나아가 이날 하루쯤은 사실 딱딱한 틀에서 벗어나 무너져도 좋단 말이다. 음악적으로 구성하자면, '한국전자음악협회'와 비슷한 이름을 가진 인디밴드인 '서울전자음악단'을 초대해 보는 것이다. 사실 그들은 2012년에 해체했지만, 결성 당시 이름에 '전자음악'이 들어간 이유, 그리고 왜 해체됐는지, 또한 '전자음악'이라는 것이 힘들었는지 등의 유쾌한(?) 질문을 하며 같은 이름의 모임이지만 얼마나 다른 음악을 만들 수 있는지 느껴볼 수도 있다. 아니면, 하다 못해 언제나 기분을 좋게 하는 효과가 있는 생일축하 팡파르라도 울리며 다 같이 박수 치고 웃어 보는 일조차도 왜 못 하는지 모르겠다. 비용이 문제라면 할 말이 없다. 그런데 비용 문제는 아닌 것 같다.

어찌 됐든 SICMF 기념 테이프 작품이 어떨지 궁금한 가운데 《SICMF 20주년 기념 테이프 작품 1》이 연주되었다. 한국전자음악협회(KEAMS) 회원 열명이 이전에 작곡한 작품의 사운드 샘플을 제출해 '20주년 기념'을 공통된 주제로

각각 2분씩 총 10개의 음니버스 작품을 만들어 공연 시작에 다섯 개, 마지막에 다섯 개를 들려주는 방식이었다. 각자의 특징이 담긴 사운드 샘플과 영상작가 안준석의 이미지가 만나서 더욱 색다른 모습의 오디오-비주얼 작품을 선보였다. 흰 공의 집합이 갖가지 구성체를 만들며 변형되어 가는 이미지가 각각의 사운드를 더욱 돋보이게 해 주었다.

임영미의 《다섯 축전Five Congratulations》, 우재희의 《선(禪)-II》, 김범기의 《드림Dream》, 고병량의 《해피 버스데이 투 유 Happy Birthday to You》, 이사우의 《이 또한 지나가리라》 외에 강중훈, 이은화, 김태희, 김미정, 최영준의 음악이 영상과 함께해 20주년을 축하하는 뜻깊은 자리를 서로 한마음 모아 전자음악으로 표현한 것이 좋았다.

다음으로 유태선의 빨래판과 라이브 일렉트로닉스를 위한 《...빨래판 작품...Made By Washboard》는 악기가 아니라 일상의 도구인 빨래판으로 연주하고 전자음향으로 만든 것이 재미있었다. 처음엔 빨래판을 손톱으로 작게 긁더니, 점차 넓은 면적을 긁고 때리고, 두드리고 양손을 이용해 복처럼 갖가지 리듬을 만들고 이것이 전자음향으로 딜레이되고 필터링 되어 리듬을 변형시키고 음향적 색채를 더한다. 마지막 부분엔 빨래판에 마치 센서가 있는 듯이 빨래판 위 허공에서 계속적으로 리듬을 만드는 손동작을 하고 전자음향은 계속되는데, 사실 센서에 의한 것은 아니고 음악적 감흥을 위한 제스처인 것으로 보였다.

이어진 일본 작곡가 케이스케 야기사와Keisuke Yagisawa의 2채널 오디오-비주얼 미디어를 위한 《메타-축적Meta-accumulation》은 발자국 소리와 발의 걸음걸이를 재료로 소리와 영상을 한 작품이었다. 선명한 발자국 소리가 점차 전자음향으로 필터링되고, 화면을 좌우로 양분하여 발걸음의 앞모습, 뒷모습 등을 음악에 맞추어 변형하여 감각적으로 처리했다. 전반부 마지막은 일본 작곡가 하루카 히라야마Haruka Hirayama의 기타와 2채널 라이브 일렉트로닉스를 위한 《7월의 빛깔Tints of July》이었다. 아른거리는 햇빛, 반짝임, 덧없음, 조용한 빛소리 등을 플루트의 선율과 기타의 반주 음형으로 나타냈다. 맑고 깨끗한 공통점을 가진 플루트와 클래식 기타 선율을 짧은 딜레이, 긴 딜레이, 하모나 이저 등으로 잘 처리했고 서로 소리에 방해되지 않게 번갈아 연주하는 방식 위주였다. 중간부에 이 두 악기가 스트레토stretto로 짧은 리듬을 서로 주고받으며 전자음향과도 잘 어울리는 부분이 특히 인상적이었다.

후반부의 첫 번째는 일본 작곡가 요타 모리모토Yota Morimoto의 2.1채널 오디오-비주얼 미디어를 위한 《transnd.xy》였다. 각종 필터링 처리된 노이즈 음이 리듬적으로 계속되는 가운데, 영상에는 검은 바탕에 흰 선이 교차하며 갖가지 형상으로 변형되는 형태의 작품이었다. 이어진 프랑스-캐나다 작곡가 프랜시스 도몬Francis Dhomont의 8채널 테이프를 위한 《그 기계 2Machin de machine 2》는 통통 튀는 공 같은 소리가 8개의 스피커 이곳 저곳을 이동하는 효과가 뚜렷하며 8개 스피커를 리듬을 표현하는 매개체로 쓴 것이 특징적이었던 작품이었다.

박태홍의 베이스 기타와 일렉트로닉을 위한 《베이스 X 노래Bass x sung》는 작곡가가 직접 베이스 기타를 연주한 것이 인상적이다. 베이스 기타의 계속되는 저음 E음의 각종 리듬 연주와 중간 섹션부터 긴장감을 높여 주며 지속되는 높은 E음의 전자음향이 좋았다. 작곡가가 무대 위에 올라와 직접 기타를 연주하며 컴퓨터로 기타소리를 이펙터 처리하는 과정까지 담당했는데, 첫 시작에는 기타 소리가 컴퓨터에 입력이 되지 않자 조치를 취한 후 "다시 하겠습니다"라며 멋진 음악을 들려주는 모습이 오히려 자연스러웠다. 마지막에는 다시 "20주년 기념 공동 작품 2"로 20주년 기념 SICMF 2013이 마무리되었다.

20주년을 기념하는 특별 이벤트로는 20주년 기념 테이프 음악 작품을 만들고 20주년 기념 작품집을 만든 것에 그쳐 다소 아쉬웠다. 음악회는 공개적인 장소이다. 공개적인 음악회가 할 수 있는 역할이 있다. 무언가 지난 20주년을 돌아보는 회원과 참여 작곡가들의 인터뷰나 지난 기간 동안의 작품 영상을 짧게 10분 정도라도 다 함께 볼 수 있는 시간이 되었으면 좋지 않았을까? 다 같이 지난 시간에 대해 공감하고 앞으로를 다짐하는 시간을 청중과 함께했을 때 얻을 수 있는 파급효과를 갖지 못했다. 우리들, 협회 사람들끼리 하는 회식, 연말 회의에서 20주년을 축하했겠지만, 그런 것 말고 다른 사람들에게, 일반인들에게 우리의 기념식을 알리고 초대하여 함께 기쁨을 나누면 좋지 않겠는가! 그 유리한 점을 날려버린 것이 아깝다.

## SICMF의 나아갈 길

대중음악과는 반대쪽 저편에서 '순수'음악을 지향하며 그것도 21세기 최고의 '테크놀로지'인 '컴퓨터'로 만드는 음악은 사실 외로워 보인다. 클래식 음악만 해도 일반인들에게는 고상한 사람들, 저들만의 향유물로 여겨지는데 하물며 컴퓨터로 하는 순수 예술음악은 모르는 사람들에게는 '기괴한 사운드의 나열' 정도로 보일지도 모른다.

SICMF가 '그들만의 음악', '음학회', 벌써 7-80년대에 유행한 전자음악 방식이 지배적인 'old'한 스타일의 음악을 많이 연주하는 음악회라고 여겨질 수도 있다. 지난 20년을 돌이켜 볼 때 SICMF가 주로 추구해 온 길은, 한국적 특성을 살리면서 테크놀로지를 활용한 음악을 만들되 보다 아방가르드 정신을 이어가며, 최신식 경향의 실험보다는 검증된 기술 적용으로 작품의 완성도를 추구한 음악들을 선택해 온 것으로 보인다.

그런 의미에서, 한국전자음악협회와 서울국제컴퓨터음악제에는 '탈피'가 필요하다. 아시아 최대를 넘어 세계적인 음악제가 되기 위해선 넘어야 할 산이 많다. 물론 한 단체가 가지고 있는 '상징'이 있다. SICMF의 음악은 격조 높고 아름답지만 그래도 변해야 한다. 시대가 변하고 미디어가 변한다. 지난 20년간 SICMF도 변해왔지만, 더 변하고 더 도약해야 한다. ICMC, NIME 등 컴퓨터 음악가들이 해마다 참가하는 세계적인 음악제와 SICMF를 비교해 봤을 때 드러나는 특성과 문제점을 면밀히 검토해 봐야 할 것이다. 가령, 앞으로도 일렉트로-어쿠스틱 작품 위주로의 틀을 고수할 것인지, 아니면 좀 더 다채롭게 미디어가 할 수 있는 많은 것을 포섭할 수 있는 음악회로 자리매김할 것인지 고심해야겠다. 국내 유일한 컴퓨터음악 협회이고 또 연주회다 보니 그 책임이 막중하다. 우리의 사명은 지금보다 더 나은 기술로 음악을 도약시키고 발전으로 이끌어야 한다는 것이다.

예술에는 정답이 없다. 정답이 없기에 각 작품에 대한 감상과 평가는 엇갈린다. 테크놀로지의 발달로 음악의 형태가 다양해졌지만 그렇다고 음악 본연의 역할이 달라진 것은 아니다. 인간의 정신과 감정을 소리로 표현하는 것, 그래서 감화를 주고 새로운 세계로 인도하고 안내하는 것, 그것일 것이다.