

하드웨어 해킹 사운드 워크숍에 엉겨붙은

80

하드웨어 해킹이라. 컴퓨터 본체라도 뜯어내는 걸까요. 어쨌든 사운드 워크숍이니 소리를 만들지 않을까요. 사전 정보 없이, 노이즈 사운드 공연을 딱 한 번 보았던 당시의 분위기를 떠올리며, 그리고 해킹이라는 단어에 날렵한 섹시함을 느끼며 바로 워크숍을 신청하였다.

“안녕하세요. 저는 무용, 다원예술 퍼포먼스 분야에서 활동하고 있는 안무가입니다. 공연에서 항상 소리, 음악을 사용하게 되는데 좀 더 작품에 잘 맞는 혹은 자연스러운 소리를 찾다가 이 분야에 관심이 생겼습니다.

소리를 통해서 이미지나 공간을 만드는 가능성에 대해 관심이 있습니다. 또 소리를 받아들이는 사람들의 감각과 상태 변화, 소리가 다른 물질에 끼치는 영향 등에 대해서도 관심이 있습니다. 물질이 입자나 파장으로 이루어져 있고, 말씀이 사람이 되듯이 사운드는 어쩌면 물질의 미시적인 부분이라고 생각합니다.

이 워크숍을 통해서 다양한 관점에서 사운드에 접근하고 또 저와 같은 비전문가, 초심자가 사운드를 만들 수 있는 여러 가능성들을 배울 수 있기를 바랍니다.

꼭 참여하고 싶습니다.

감사합니다.”

신청메일을 보내고 수락을 받고, 니콜라스 선생님이 요구한 재료들을 준비하기 시작했다. 인두기, 9V 배터리, 라디오카세트, 니퍼, 드라이버, 소리 나는 장난감까지 일곱 살 조카의 내조와 협상을 통해 준비하였다.

[1] 미시세계의 예술

선생님은 아주 쾌활하고 발랄하게 질문을 던지며 시작했다. “손으로 악기를 연주하는 것, 손으로 전자음들을 만들어내는 것, 노트북에서 음악을 조절하는 것, 이것들이 서로 뭐가 다르냐?”

뭐가 다를까... ‘악기 연주’란, 그것을 할 줄 아는 사람, 못하는 사람, 잘하는 사람, 잘 못하는 사람으로 초등학교 피아노 학원 다닐 때부터 나눠져 있었다. 그래서 “내 손은 피아노를 잘 못 치게 생긴 손이야. 그러니까 저는 이제 피아노 학원을 다니지 않겠습니다. 어머니.”라는 그럴듯한 핑계거리를 대고 빠져나올 수 있었다.

‘노트북에서 음악을 틀고 볼륨을 조절하는 것’, 그것은 지극히 ‘나는 수용자’라는 입장을 고정시켜 주었다. 이 음악은 복잡한 음악이론적, 전자음악적 지식과 스킬을 가진 사람이 만든 음악이고 나는 그것의 볼륨 정도는 조절해서 듣지. 그렇지.

마지막, ‘손으로 전자음들을 만들어내는 것’이라. 분명 이게 만화책 ‘오디션’의 천재 드러머 미키처럼 길을 가다가 막대기로 전봇대 치는 거와는 다른데. 같은 것 같기도 하다. 일단 손으로 치기는 하니까. 그럼에도 불구하고 전자라고 하면 일반인에게는 공학 지식의 베일에 싸여 바로 범접할 수 없는 신비함이 있는 것만 같았다.

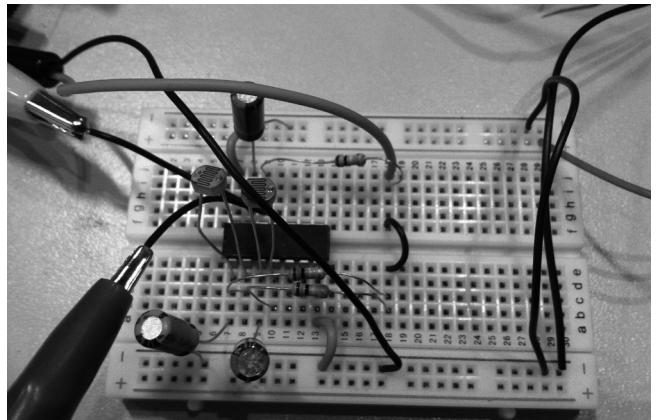
문득 워크숍에 참여하면서 라디오를 뜯어 그것의 하드웨어를 침 문힌 손으로 두드려서 전자음 하나를 얻어내고 나니 그 미세한 음 하나에 주목하게 되었다. 시중에 엠프쓰리로 사서 듣는 음악은 여러 개의 음들을 통째로 듣는 것이었고, 핸드메이드로 만든 나의 음악은 전자음 하나의 지속적인 진동이 대부분이었다. 이 워크숍을 통해 오래된 기계에서 떼어낸 부품을 두드려 튀어나오는 전자음 하나하나를 맞이할 때마다 만나는 신세계. 그 전자음 하나가 생기기 위해 필요한 전류 회로들은 마치 몸의 에너지를 만드는 과정을 그린 구조를 떠올리게 하고, 전선과 그 안에 세밀하게 감긴 코일 등은 지구를 몇

*
 이 글은 지난 2012년에 10월 19일부터
 21일까지 문래예술공장에서 열린 즉흥음악
 페스티벌 '뫼를림픽'과 연계해서 진행된
 '니콜라스 콜린스 하드웨어 해킹 사운드
 워크숍'의 후기이다.
 [니콜라스 콜린스]
 웹사이트: www.nicolascollins.com
 저서: Handmade Electronic Music

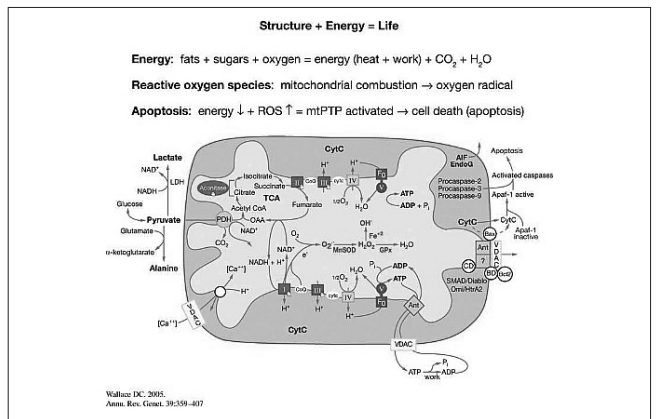
소리 발견사*

바퀴 돌아감을 수 있는 실타래라는 인간의 DNA를
 떠올리게 했다. 미시세계의 차원에서는 당당한 하나의
 존재일 DNA나 원소처럼 소리를 존재로 보게 되었다.
 시각으로 구분하는 물질로 덩어리진 이 현실에 미처
 인식하지 못했던 미시세계의 거대한 등장. 두둥.
 웬만큼 신경 쓰지 않고서는 느낄 수 없던 우주의 삼대
 기력 중 하나인 전자기력을 전자음을 통해서 조절하고
 있는 것이다. 우리가 사용하는 많은 부품들이
 자기력을 이용하고 있었다. 심지어 소리의 진동을
 포착하는 마이크도.

(사실 우리의 뇌 속도 온갖 전자기적인 신호를
 뉴런들 사이에서 주고받고 있다고 하나, 우리는
 개개의 원자를 보거나 느끼거나 들을 수도 없다.
 원자에 관한 우리의 가설은 감각기관이 받아들이는
 사물과는 여러 면에서 다르고 직접적인 검증의
 시험대에 올려놓을 수도 없다. 한 가지 사실임과
 동시에 유일한 사실은 우리가 느끼고 생각하고
 인식한다는 것이다. 이 같은 슈뢰딩거 할아버지의
 말마따나 우리는 지식을 통해 인식은 할 수 있다.
 덕분에 퇴화된 감각으로 불가능해진 미처 보지 않았던
 세계를 겨안는 경험을!)



원통 모양의 추환, 파란색은 각각 다른 소리 트랙이다.
 다리가 긴 거미처럼 생긴 것은 빛 센서로 볼륨
 스위치처럼 양을 조절한다. 짧은 다리 거미 괴물은 저항,
 전류의 흐름의 밸런스를 맞춰준다.



우연히 미토콘드리아를 검색하다 찾은 우리 몸의 에너지
 ATP 생성과정을 담은 표인데, 사운드 워크숍 때 만든
 전기회로와 참 닮게 생겼다.

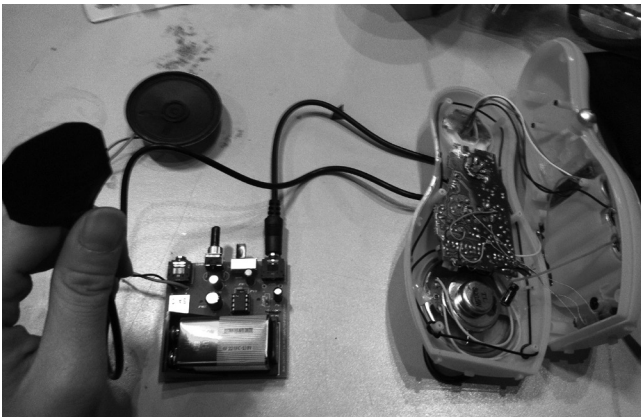
니콜라스 선생님께서는 길에서 사람들이 버린 전자기기를 보면 ‘올레!’ 하며 달려가 자기에게 필요한 부품들을 해킹한다고 한다. 일명 쓰레기 더미, 창고에서 피어난 음악이라. ‘가난뱅이의 예술’이란 단어가 신경망 속 어느 한곳에 저장되어 있다가 이 이야기에 딱 갖다 붙여졌다. 어디서 났는지 잘 모르겠다. 한국에 와서 채소를 파는 트럭이 내는 소리를 처음 듣고 ‘전쟁 터졌습니다!’라는 소리인 줄 알고 겁먹었다가 점점 그것이 익숙해져서 ‘채소나 과일을 주제로 한 아카펠라 랩’이라는 달콤한 이름을 붙여준 사운드아티스트의 글에서 읽었던 듯하다.

82

미니 앰플리파이어 만들기 전 늘어뜨린 재료들.



미니 앰플리파이어를 완성하고 진동을 포착하는 마이크와 연결한 모습. 옆에 주황색 물건은 라디오를 뜯어서 그 안에 하드웨어가 드러난 모습.



이 워크숍 동안 고등학교 이후로는 얼씬도 하지 않았던 전류회로를 다시 만나고, 미니 앰플리파이어를 만들기 위해 인두기에 머리카락을 지지면서 또 다른 이야기가 떠올랐다. 어릴 때 에디슨 만한 호기심을 지닌 아이들은 텔레비전이나 라디오를 한 번쯤 다 뜯어봤다는 이야기.

사실 무시무시할 줄 알았던 하드웨어 해킹은 그 추억들과 다름 바가 없었다. 라디오를 일단 뜯기. 그리고 그 안에 있는 하드웨어를 침을 질끈 문힌 손가락으로 두드리기. 튀어나오는 전자음들 하나하나에 경이로워 하기. 약간의 음의 차이, 소리 크기의 차이, 떨림의 차이에 당신 이것 어떻게 한 거냐며 호들갑을 떨었다.

이 핸드메이드 전자음악을 하게 하는 태도의 근원은 지극히 아이들의 태도와 닮아있다는 생각이 들었다. 텔레비전을 뜯을 수 있는 담대함과 호기심을 베이스로 쓰레기통을 뒤질 수 있는 무청결성과 모험심 제공 배. 하루 종일 레고를 쌓아도 지치지 않듯이 부품들을 회로에 맞게 쌓고 인두기에 홀린 듯 지치지.

‘노이즈 사운드를 현장에서 만들어내는 것 = 레고 쌓기’ 자체가 퍼포먼스가 되는 이들의 아름다움은 길들여지지 않은 아이들이 야생의 룰을 지니고 행하는 놀이의 행동양식에서 아름다움을 보는 것과 같은 맥락이었던 듯하다.

노이즈 아티스트들이 소리를 찾아가는 과정에서 보여지는 행위들이 특별해 보였던 것은 보이지 않는 소리의 이미지를 구현해내는 동안 눈에 보이는 모든 행위들은 의식하지 않는다는 점이였다. 이는 지극히 무용(無用)해 보이는데 일단 소리를 찾아가는 과정의 농축된 에너지는 쭈우우욱 이어진다.

공간에 시각적으로 이미지를 구현하기를 암묵적으로 요구받는 무용인의 입장에서 눈에 보이지 않는 것을 구현하기 위해 움직이는 행위들이 분출하는 성격은 인상적이였다. 안무가라면 보이는 몸을 안무할 수도 있지만 춤추는 이의 마음을 안무할 수도, 의식의 흐름을 안무할 수도, 혹은 에너지의 흐름을 안무할 수도 있는데, 굳이 보이는 물질의 형태를 디자인하게 되는 목은 습성이 자꾸 드러난다. 클래식음악 연주가가 완벽한 소리를 찾는 동안 보이는 찌그러지고 경련을 일으키는 얼굴들을 떠올려보자. 그 천상의 소리와 괴리된 의식하지 않은 얼굴이 관객에게 깊은 스크래치를 남겼던 기억들. 보이는 것을 의도하지 않은 그 얼굴들 자체가 굉장한 안무였다.

이 워크숍 이후, 진행 중이었던 리서치와 작업은 점점 ‘소리’라는 것에 집중되고 있다. 실은 작년에 발표했던 작품 <나의 신앙을 고백합니다>의 첫 문장 역시 소리였다. 요한복음의 “말씀이 사람이 되셨다.” 보이지 않는 소리가 물성을 띠다면, 이라는 물음에서, 소리 자체를 실로 하나의 존재로 마주하게 된 이 워크숍을 지나, 현재는 그 미시 존재들이 인간에게 어떻게 영향을 끼치며 인간은 그것을 어떻게 인지하는지에 대한 관심으로 이어지고 있다.

내가 과학자라면 이 미시의 존재 ‘소리’가 미시의 DNA 세포들의 총체인 ‘인간’에게 어떤 식으로 말을 거는가를 연구할 것 같다. 언어와는 다른 차원에서 어떻게 서로 상호작용하고 있을지가 참 궁금하다. 미시세계에서 소리파장, 세포, 전기 등이 스스로의 정보를 어떤 식으로 주고받으며 이 세상에 참여하고 있는지. 그것 자체가 의식이 아닐까, 라는 데 한 표 던진다. (소리의 영향력과 인지방식을 통해 양자세계의 의식수준을 이해하는 데 도움을 줄 수 있으리라 생각하였다. 또 소리라는 미시단위의 단서를 통해 그 것이 한 차원의 소통방식이고 진화의 과정에서 의식과 물질이 맞물리는 기원을 발견할 수 있기를 기대하고 있다.)

음악을 식물 혹은 동물에게 들려주었을 때, 사람과 같은 감정적인 반응을 얻었던 실험들이나 인간과 인간 사이에서도 음악을 통해 서로 감화되는 현장에서, 위의 단서가 될 만한 것들이 발견된다.

이러한 차원의 언어를 가장 잘 이용하는 다른 예가 세계의 민속음악들이라 생각한다. 민속음악이 가진 특징들은 문화마다 다르면서도 굉장히 보편적인 특성을 지닌다. 느리다가 점점 빨라지며 끝나는 장단, 3박자(2박자와 3박자의 복합박자로 구성된다. 4박자라 하더라도 그 안에 3소박으로 나뉘지는 경우가 많다), 비소음계, 미분음, 미세한 음정을 이용한 신비한 미적경험을 갖게 하는 음들. 떠는, 꺾는 소리들, 단선율의 말하는 듯한 찬트 등. 민속음악의 특징적인 형태는 사람의 정신을 고차원적 상태(스피릿을 볼 수 있거나 무아지경에 이르는 상태)를 효율적으로 이끈다고 생각한다. 예로 반복적인 소리들(낮은 주파수의 울림이 큰 소리들)은 뇌의 신경질을 자극하여 뇌의 다른 영역까지 그 주파수에 동화되도록 한다. A. 네허에 따르면 북이 초당 3회 4회 6회 8회의 속도로 반복적으로 울릴 때, 그러한 몰아가기 반응이 나타난다. 북소리는 초당 3회에서 7회 사이일 때 가장 효과적인 반응을 보이며, 뇌파는 4hz에서 7hz사이의 세타파가 중심을 이루게 된다.

일반적으로 우리가 듣거나 내는 소리는 우리의 심장박동수, 호흡 횟수 변화와 뇌파 변화를 일으키고 이를 통해 의식의 변화를 가져온다. 북소리 세타파의 몰아가기 능력은 뇌의 의식 상태를 변화시켜 샤먼이 영계로 여행하는 것을 가능하게 해주는 것이다.

이렇게 고차원적인 의식 혹은 초자연적인 의식 상태로 몰입할 수 있게 한다. 그들의 존재와 특징을 발견한 것은 지금의 TV에 나오는 춤과 소리 등

대중적으로 많이 향유되고 있는 것들에 관해 꽤나 정치적인 영감을 던져 준다. 높고 시원하게 음을 짝악 뽑아내는 <나는 가수다>의 부르기 방식 아래 가려진 소리들, 음정이 틀린 소리, 음에 닿지 못한 소리, 떠는 소리, 유아기 때 많이 하고 놀던 목구멍을 조이며 내는 소리, 목젖을 떨던 소리, 혀를 굴리거나 입천장을 치며 내던 소리, 목과 코와 입의 구멍들을 이용해내는 소리들, 동물의 울음소리를 흉내 내던 소리 등 (내가 들었던 몽골샤먼의 소리나 아프리카 민속음악의 필을 잠재하고 있는 팝 가수의 음악 등에서 이들이 가끔씩 튀어나오는 것을 발견한다. 이런 소리를 내는 방식은 자기 몸의 안과 구조를 인지하고 이를 이용한다. 무용의 기술을 배우는 것도 몸을 인지하는 것과 다를 바 없다. 내 팔이 어디에 달려 있고 그것이 어떻게 움직이는지 자각하는 것.) 그 소리들은 다 어디로 갔어? 이것은 왜 무대 위에 올라가지 않아?

위의 질문들은 나의 리서치들이 과연 무슨 의미가 있을까라는 질문을 던졌을 때 유용성의 색을 억지로 가미한 답이다. 물론 답은 계속 변화할 것이다.

무대 위로 올라가기 두세 시간 전, 다시 물음표들을 떠올리기 시작한다.

나는 왜 이 춤과 소리를 하고 있지?

나는 왜 이 움직임과 소리를 정리정돈하려고 하지? (왜 그런 경향이 쉽게 나오지?)

나는 왜 이 움직임과 소리를 무대에 올리기 전에 반복해서 연습해야 된다고 생각하지?

나는 왜 이 움직임과 소리를 이대로 고정해서 무대에 올리려고 하지?

주제를 잘 전달하려고?

주제를 포함하는 생각도 계속 변화하는데!?

계속해서 변화할 수는 없나?!!

단 것을 먹으면 짠 것을 먹고 싶고, 그리고 나면 느끼한 것 다음에 매운 것, 다음에 또 단것을 먹고 싶은 게 사람이다. 생각은 계속 변화한다. 무대 위에서 ‘아차 난 이제 이 생각이 흥미 없는데’ 할 것인가. 계속 문제를 제시하고 해결하는 과정을 만들어내고.

그것이 반복, 연습 동시에 공연이 된다. 사람은 계속 변하고, 할 수 있는 소리와 움직임의 폭은 무한대다. 1에서부터 영원히 셀 수 있는 무한대라기보다 도와 레 사이에 있는 오선지에 정의되지 않은 무한대의 음을 상상한다. 그 중에서 우리는 눈에 이상하지 않은 것들만 주로 사용한다. 야생적이고 원시적인 것도 정리해서 그것을 무대 위에 올린다. 왜? 정리하지 않으면 보이는 게 이상하니까.

오, 그 이상함이 보석이다. 그것에 왕관을 씌우는 용기가 필요하다.

오, 이 견해도 거대한 구의 한 점일 뿐이다.