

음악과 몸성의 유기적 관계

* 김은수

목차	Abstract
	I. 서론
	II. 음악과 몸성
	1. 음악장르를 통해 본 몸성
	2. 음악교육에서의 몸성
	3. 음악창작과 몸성
	4. 음악연주와 몸성
	5. 음악의 몸성 지수(BQ)
	III. 결론
	참고문헌

* 국민대학교 예술대학 공연예술학부 부교수

논문투고일 : 2023.02.06

논문심사일 : 2023.02.10

게재확정일 : 2023.03.09

Organic relationship between music and bodiness

Kim, Eun-soo · Kookmin University

‘Bodiness’ is a new terminology that can become a key word in all academic fields. Therefore this study aimed to find out the organic relationship between music and bodiness through the review of the bodiness in music, and to investigate the evaluation criteria for it.

As a result of examining the organic relationship between music and bodiness in four areas of music genre, education, composition, and performance, it was found that all four areas related to the bodiness.

All music genres were developed in the human cultural community and have a deep relationship with bodiness. In the field of music education, teaching methods combined with the body have already been found to be active. Composition based on the bodiness makes more creative music, and performance based on the body provides naturalness and comfort to players and listeners.

In this study, these four criteria's set to verify the bodiness in music: feeling the music, listening, expressing, and making it though imagination. And provided an example of Bodiness Quotient.

<key words> body, bodiness, music, BQ(Bodiness Quotient)

<주요어> 몸, 몸성, 음악, 몸성 지수

몸은 생리학적, 심리학적 현상일 뿐 아니라 정신과 의식, 느낌, 감정, 요구 등이 역동적으로 복합되어 있는 존재적 토대이다. 인간은 몸을 통해서 사회에 대한 의식을 갖게 되며 몸을 통해 '대체 불가능한 나'로서의 고유함을 갖게 된다(오레지나, 2022:8).

현대 사회는 빠르고 복잡하게 변화하고 있다. 새로운 환경에 대비한 첨단 기술 연구가 활발히 진행되면서 인공지능도 성장에 가속도를 높여 고도의 능력을 발휘하고 있다. 최근에는 챗GPT같은 대화형 인공지능 서비스가 미국의 의사면허시험을 통과하고, 프로그래밍, 번역, 통계 등 직장에서의 업무 효율을 높일 뿐 아니라 대학에서의 과제도 쉽게 작성, 이에 대한 수용 범위와 방책이 큰 이슈로 떠오르고 있다. 과거에 중요하게 여겨졌던 지식교육이 인터넷이라는 방대한 정보와 함께 방향을 전환한 것처럼 현재 우리는 인공지능의 발전 속도와 무한 능력에 대응하여 이를 어떻게 활용할 것인가와 이에 따른 윤리적, 도덕적 문제를 어떻게 풀어나갈 것인가 등에 대해 올바른 방향을 찾아야 하는 시점에 있다. 뿐만 아니라 가상세계, 인공지능 등 첨단의 디지털 환경이 고도의 발전을 이루면서 인간의 존재 자체에 의문을 던지는 탈 인간(post-human)¹⁾에 대한 개념까지 확대되었다. 그렇기에 인간, 예술, 교육 등 삶의 현장에서 형이상학적 방향을 추구해왔던 모든 분야의 목표, 방향, 지향점, 정체성 등 총체적 패러다임에 대한 검토가 요구되고 있다.

이러한 문제는 기존의 가치관으로는 대응할 수 없으며 인간의 가장 고유한 성향을 부각시킬 수 있는 새로운 방향의 키워드가 제기되어야 가능할 것이다. 이에 이미 존재해왔던 성향이지만 다른 각도로 살펴봐야 한 '몸성'이라는 개념을 제시하고자 한다. 이미 몸에 대한 중요성은 많은 철학자들에 의해 이슈화 되었다. 그러나 몸에 대해 어떠한 방향으로 접근하는지, 무엇을 중점적으로 어떠한 범위에서 다루는지에 따라 결과는 달라질 수 있다. 오레지나(2022:14-15)는 몸성에 대해 “몸적 존재인 인간이 몸을 통해 세계와의 관계를 맺으면서 지식을 체화할 때 갖게 되는 것”이라 하면서 몸성이 “인성, 덕성, 지성, 창의성, 공동체성의 기초가 되기 때문에 교육의 출발점이 되어야한다”고 주장한 바 있다. 컴퓨터로 대체 가능한 뇌(brain)중심의

¹⁾ 포스트 휴머니즘은 ‘인간은 더 이상 유일한 주체가 아니며, 인간과 비인간의 경계는 희미해졌다’는 관점에서 시작, 인간 중심적인 인식에서 벗어나 인간과 비인간의 경계를 허무는 것에 주안점을 두고 있다. “Pepperell, R.은 인간(being human)에 관해서 지금과 동일한 방식으로 생각할 수 없다고 주장하여 ‘인간’ 개념에 대해 재정의의 필요성을 나타냈고, Stelarc은 인간 신체는 진부하다고 주장, 인간의 결합을 과학기술을 통해 수정하고자 하는 의지를 펼쳤다”(신상규, 2022:10-11).

지식이나 기술 즉, 빅 데이터 기반으로 모든 정보를 제시하고 처리하는 인공지능의 실체와는 달리 인간은 고유의 몸과 몸성을 가지며 경험을 통한 체화 과정을 거치면서 공감, 소통, 이해, 배려 등 인간만의 존엄성을 드러낸다. 이러한 몸성은 단순히 정신·마음과 대비되는 육체·신체(corporeality, soma, body)의 의미를 넘어선 것으로서 체화된 지식이 몸으로 발현되는 지·덕·체의 선순환선상에서의 몸성(bodiness)을 (를) 의미한다. 다시 말해 지성, 덕성, 감성 등 인간이 보유하고 있던 성향들이 이 새로운 개념 몸성을 기반으로 재해석되며 또 다른 가치의 기준을 갖게 되는 것이다.

이에 몸성을 신체 중심 학문에 국한시키지 않고 모든 영역에서 각 분야의 목표, 지향점 등을 몸성의 시각으로 검토해야 할 필요가 있다. 그러므로 본 연구에서는 음악에서의 몸성에 대한 사유를 통해 음악과 몸성의 유기적 관계를 찾아보는 데 목적을 두고자 하며 이를 검증하기 위한 평가기준을 제시하고자 한다. 본 연구는 현존하고 있는 이론들을 몸성이라는 새로운 개념을 통해 살피는 것이기 때문에 다가올 미래를 준비하기 위한 기초 연구로서 원론적인 내용을 넓게 다루고자 한다. 따라서 역사적, 지역적, 장르적 특성을 총 망라한 모든 음악을 대상으로 한다.

II 음악과 몸성

음악에서의 몸성은 신체와 연관된 음악을 의미하는 것이 아니라 음악에 내재되어 음악 활동에 긍정적인 역할을 하고 나아가 인간다움을 영위할 수 있는 몸성을 뜻한다. 음악 자극에 의해 몸이 어떻게 반응하는지, 몸이 무엇을 원하는지, 몸의 반응을 의식하면 음악이 다르게 느껴지는지 등 머리와 지식이 아니라 몸을 통해 음악을 느끼고 자아를 발견하는 것에 주안점을 두는 것이다. 즉, 몸을 통해 체화된 음악적 감각이 음악 활동을 더욱 자유롭게 만들고 이로 인하여 감성, 덕성, 인성, 공동체성 등에 긍정적인 영향을 준다는 관점을 핵심 방향으로 삼는다. 음악은 기능, 구성, 기술, 성격 등 분류 기준과 해석이 다양하지만 몸성의 시각에서 거시적으로 보아 ‘장르’, ‘교육’, ‘창작’, ‘연주’의 총 4가지 영역에 대해 살피고, 이에 대한 응용 및 검토의 일환으로 ‘음악 느끼기’, ‘듣기’, ‘표현(악기 연주, 노래하기)’, ‘상상하여 만들기’의 4범주로 기준을 세워 몸성 지수(BQ: Bodiness Quotient) 평가문항을 예시로 들고자 한다.

1. 음악장르를 통해 본 몸성

음악장르는 크게 지역별, 시대별, 기능별 관점으로 고찰할 수 있다. 지역별 음악은 민속음악으로 대표된다. 민속음악은 인간의 삶 깊숙이 관여하며 각 지역의 문화를 대변한다. 인간의 몸에는 본능적으로 음악이 내재되어 있기에 몸에서 발현되는 음악의 기운을 표현하기 위해 노래하고 소리 지르고 쉽게 구할 수 있는 도구들을 사용하여 장단을 맞춘다. 이러한 도구들은 악기 제작 재료가 되는데 기후에 따라 재료가 다르므로 지역별로 독특한 악기음색을 갖고 있다. 민속음악은 춤과 함께 이루어지며 문화와 성향에 따라 다른 움직임과 강세가 만들어지기 때문에 지역별로 고유한 리듬, 악센트를 갖고 있다. 예를 들어 탱고는 쿠바의 하바네라에서 영향을 받아 동일한 형태의 리듬을 가지고 있지만 아르헨티나의 문화, 정서가 가미되어 악센트와 에너지가 훨씬 강하다. 또한 굿거리장단의 경우도 12박을 4등분으로 나누어 표기하면 왈츠, 마주르카와 비슷한 형태의 악보로 그려진다. 한국 고유의 장단과 독일, 폴란드의 춤곡은 완전히 다른 뉘앙스를 갖는데 이러한 음악들을 악보로만 분석한다면 악곡 고유의 독자적인 느낌을 살리기 어렵다. 악곡 본연의 특성은 지역 공동체와 삶을 나누고 함께 문화를 형성하는 몸성이 뒷받침될 때 비로소 살아나는 것이다. 어우러짐과 체험을 통해 느끼고 받아들이면 각 지역의 특성이 내재된 음악을 쉽게 구분할 수 있고 음악에 내포된 문화를 읽을 수 있을 것이다.

음악을 시대별 관점에서 고찰한다면 크게 아날로그 시대의 음악과 디지털 시대의 음악으로 분류할 수 있을 것이다. 아날로그 시대의 음악은 역사적으로 산업의 발달에 따라 악기가 점차 개량되고 인쇄술로 인하여 악보 보급이 용이해졌으며 계급 사회의 붕괴와 경제적 풍요로 인해 공연장이 활성화되고 이에 따라 연주 편성 규모가 확대되는 등 각 시대별 환경에 의해 다른 형태로 나타난다. 디지털 시대의 음악은 과학 기술의 이기로 인해 1인 미디어 제작이 가능해지면서 방대한 양으로 방출되고 있다. 소리를 증폭, 왜곡시키거나 노이즈를 발생시키고 자연에 존재하지 않는 소리를 만들어 내기도 한다. 음과 색을 연결시키기도 하고 상상력을 동원하여 질감, 감촉을 떠올리게 하는 소리를 창조하기도 한다. 시대가 변화하면서 음악도 다양한 형태로 표출되지만 가장 중요한 점은 모든 음악이 체험에서 비롯된다는 것이다. 몸으로 직접 체험을 통해 나오는 소리의 형태, 즉 창작자의 경험이 묻어난 음악, 창작자의 진정한 스토리가 담긴 음악, 이러한 음악이 감동을 전할 수 있다. 아날로그와 디지털의 의미를 넘어 인간이 향유하고 보존해 온 음악은 몸성에 기반을 두고 있음을 볼 수 있다.

기능별 관점에서 음악은 각종 행사, 의식, 놀이, 노동 등 삶과 밀접하게 관련되어

있다. 응원가, 행진곡, 제례 음악, 노동요 뿐 아니라 암기용 음악, 사랑 고백용 음악, 축하송, 잠을 부르는 음악, 식욕을 돋우는 음악, 집중력을 높여주는 음악, 마음에 위로를 주는 음악, 태교 음악 등 다양하다. 광고 음악은 제품을 세련되게 보이도록 하여 구매 의사를 촉진시켜야 하며, 영화 음악은 스토리, 상황, 대사와 결합하여 작품을 성공시키도록 해야 한다. 응원가는 그 시간 그 장소에 함께 하여 전체의 움직임이 나의 몸에 체화되어 한 마음으로 부르는 노래이고, 노동요 역시 함께 일에 동참하면서 모두의 리듬에 몸이 동조하며 일의 능률을 높이는 노래이다. 이처럼 목적성이 있는 음악은 인공지능이 빅 데이터 기반으로 빠르게 내놓은 결과중심의 음악이 아니라 인류가 사회공동체 안에서 직접 체험하는 과정을 통해 빚어낸 음악이다.

“음악은 인간문화의 하나이다. 문화는 하나의 인간 집단이 공유하는 가치, 신념 및 행동양식을 지칭한다”(김희선, 최윤자, 변지연, 2020:24). 음악이 인류의 문화공동체 속에서 일련의 음악 행위 과정, 즉 몸성을 통해 독자적인 장르를 형성해온 만큼 음악장르와 몸성은 밀접한 관계를 맺고 있는 것이다.

2. 음악교육에서의 몸성

효과적인 음악교육을 위해서 많은 연구들이 신체와 결합한 교수법에 대해 언급하고 있다. 송정주(2021:100)는 “절대음악 이념에 바탕을 둔 Reimer, B.의 심미적 음악교육에서 벗어나 Elliott, D. J.이 주장한 ‘음악하기(musicing)’에 중점을 둔 다양한 음악을 즐기고 표현하는 덕·체 위주의 실천적 측면 중심의 음악교육”이 현재 음악교육의 주류로 자리 잡고 있다고 하였고, 최진경(2022:124)은 “체화인지에 토대를 둔 실천적 음악교육은 세계와 연결되고, 관계를 맺고, 참여하는 음악적 자아를 통해 세계로의 ‘확장 가능성’을 내재하고 있음”을 주장하면서 “실천적 음악교육은 몸과 행위로 체화하고, 실연하는 자율적인 ‘음악적 자아’를 통해 인간이 자연과 생태에 속하는 존재임을 일깨워준다”고 하였다. 또한 신혜은(2022:95)은 “신체 움직임 기반 음악듣기를 통해 몽골 음악의 선율적 특징을 분석하여 초·중등을 위한 음악 교수·학습 지도안을 제시”하였으며, 이미연(2019:151)은 “음악동화 감상을 통한 신체표현활동이 유아의 창의적 신체 표현력, 음악적 성향 및 정서지능에 미치는 영향”에 대해 연구하면서 신체표현활동이 창의력, 음악성, 정서지능 등의 역량 향상에 중요한 역할을 한다는 것을 입증하였다.

외국의 경우 Dalcroze, E. J.의 교수법 유리드믹스는 신체를 활용한 음악교수법으로 전 세계적으로 학계에 주류를 이루고 있으며 Orff, C., Kodály, J.의 교수법 역시 몸을 통한 음악교육으로 유명하다. 김지혜, 유승지(2017:167)는 “Dalcroze, E. J.의

독창적인 교수법 가운데서도 특히 음악 작품을 분석하고 이해한 내용을 신체 움직임으로 구성하여 ‘생명력 있는 몸짓’으로 표현하는 플라스틱 애니메이션(plastique animée) 작업은 작품에 대한 구체적인 이미지를 머릿속에 생성하고 움직임을 근육에 저장하는 효과가 있어 연주력을 향상시키는 데 매우 도움이 된다”고 하였다.

이처럼 대부분의 연구가 신체 활동과의 결합을 중요하게 여기고 이를 통한 효과를 입증하고 있다. 몸성이라는 용어를 사용하지 않았을 뿐 내용적으로는 모두 몸성의 중요성을 주장하고 있는 것이다. 그런데 기존의 연구들은 수업 목표를 달성하기 위해 음악을 이해할 수 있는 몸의 움직임을 만든 후 교육하는 순서로 진행되고 있다. 다시 말해 음악적 정보를 인지하고 머리로 음악을 분석한 후 몸으로 표현하는 것으로서 이론에 입각한 신체표현이라고 볼 수 있다. 몸성은 “삶의 체험과 지식이 몸에 체화되어 형성되는 개인의 고유한 성질”(오레지나, 2022:7)로서 즉각적이고 직관적으로 자연스럽게 나타난다. 그러므로 음악을 듣는 순간 몸이 즉시 반응하며 몸성으로 인해 음악이 느껴지는 순간 이해와 분석은 자연스럽게 뒤따르게 된다. 즉, 동일한 키워드를 갖지만 몸 체험을 우선순위에 두고 행위에 의한 과정을 반복함으로써 저절로 체득하게 되는 완전히 다른 방식의 학습인 것이다. 학습자들은 몸에서 느끼는 리듬, 높낮이, 강세 등을 통해 음악을 상상하고 표현한다. 더욱 인간적이고 자연스러운 형태의 음악, 누구나 향유할 수 있는 음악, 몸으로 체험한 경험을 바탕으로 본인만의 상상력을 발휘할 수 있는 새롭고 창의적인 음악교육, 자연, 환경 등 외부적 요인 뿐 아니라 심리 상태, 정서 등 내부적인 요소까지 음악으로 발현될 수 있는 것, 이것이 미래를 위한 긍정적인 몸성적 음악교육이라 할 수 있다.

3. 음악창작과 몸성

음악을 창작하는 것은 무(無)에서 유(有)를 창조해내는 일이기 때문에 창의력과 상상력이 풍부해야 한다. 선율, 리듬, 화성에 대한 구성 및 음악어법 등 악곡의 완성도를 높일 수 있는 일련의 작업이 필요하기에 역사적으로 이러한 내용을 다룬 이론적 연구가 꾸준히 진행되어 왔다. 음악 창작은 대개 화성학, 대위법, 음악분석을 기초로 하며 20세기 이후의 음열작곡법, 현대 음악 작곡법 등 실험적 기법들도 주목을 받고 있다. 김정양, 이종록, 한광희(2000)의 『(누구나 작곡할 수 있는) 작곡법』은 악곡 구조, 형식, 선율, 화음, 음역, 성부의 6개 영역을 다루고 있으며, 김다윗(2009)의 『혼자 배우는 8주완성 작곡법』은 화음, 리듬, 형식, 화성대위법과 선율대위법, 합창곡 작곡법 등을 다루고 있다. 이 외에도 김경윤, 김미혜(2019)의 『(모드를 활용한) 할리우드 영화음악 작곡법』은 장·단 선율 대신 여러 가지 모드를 활용하여 이국적 색채감을 일으킬 수

있는 선율의 다양성에 대해 주력하고 있으며 Motokaze, S.(2017)의 『스타일리스 코드진행 108』은 여러 가지 화성에 기초한 코드진행 샘플을 제시하여 화성의 다양한 진행을 작곡의 기초로 삼고 있다.

이렇게 음악창작은 일정한 기본 원칙을 가지고 있기 때문에 인공지능의 도움을 받는다면 편리하게 곡을 만들 수 있다. 더욱이 현 시대에는 비트 중심의 곡이나 미니멀 사조가 많은 부분을 차지하고 있으므로 시퀀싱 프로그램에 기본으로 탑재된 샘플을 반복 재생함으로써 작곡을 전공하지 않은 사람들도 간단한 음악은 만들 수 있게 되었다. 이런 환경 속에서 『(Max/MSP를 이용한)알고리즘 작곡법』, 『맥스를 이용한 인터랙티브 알고리즘 작곡법 : 자동작곡 입문서』 등 알고리즘 작곡법에 대한 관심도 증가했다. 김상열, 김현태(2022)는 “인공지능(AI)을 활용한 작곡 기술 동향과 창작 플랫폼”에서 “인공지능 작곡에 활용되는 대표적 데이터 생성모델인 LSTM, RNN과 적대적 생성모델인 GAN을 통해 인공지능의 데이터 생성과정 및 알고리즘에 대해 연구하였고, 윤여문(2015)은 “컴퓨터 음악 작곡 교과과정 사례연구”를 통해 전통적인 작곡 방식에서 벗어나 디지털 기술을 도입한 교과과정으로의 변환을 주장하였다.

인공지능 작곡 프로그램이 각광을 받으면서 점차 인공지능을 활용한 작곡이 아니라 인공지능 자체가 알고리즘을 통해 음악을 생성해내는 경지에 이르렀다. 그러나 “작곡 A.I.는 알고리즘 작곡 방식에 기반을 두며 일반적으로 선호되는 음악들 중에서 구성과 형식이 명확한 곡들을 데이터베이스로 활용, 음악 스타일의 패턴을 분석하여 유사한 방식으로 재생산하는데, 1960년대부터 시도된 현대 음악의 확장성과 유연함은 배제하고 있다”(박영주, 이수진, 2019:69). 즉, 인공지능이 정형화된 패턴에 대해서는 분석을 통해 비슷하게 생산할 수 있지만 아직까지 인간의 창의력과 예측 불가능한 상상력은 흉내 내기 어려워 보인다.

자연스러운 음악은 몸으로 체험하고 몸에서 느껴지는 감정들에 의해 만들어진 다. 춤추는 몸에는 음악이 들어있다. 움직임의 높낮이, 속도, 무게감 등 모든 음악적인 요소들이 춤추는 몸 안에 잠재되어 있다. 음악을 움직임으로 표출하는 과정에서 무심코 나타난 선율과 리듬은 자연스러운 음악창작의 토대가 된다. 시각, 청각, 촉각적 자극을 통해 나타나는 음악 반응들, 외부 현상을 보고 떠오르는 음악적 상상, 개인의 체험을 통해 나타나는 개인의 스토리 등 몸성을 통해 발현된 창의적 모티브는 음악창작에 중요한 씨드seed가 될 것이다.

4. 음악연주와 몸성

음악연주는 악기를 연주하거나 노래를 부르는 등 신체를 움직여서 감정을 전달하는 것으로서 연주자의 감정, 기술, 이해, 경험, 재능 등 개인에 따라 다르게 표현된다. 악기 연주법, 노래 발성법은 역사적으로 모든 연주자들이 오랜 기간 해왔던 고민이며 이를 향상시키기 위해 다양한 방안들을 모색해왔다. 이연경(2011:43)은 기악 연주기술 발달에 영향을 주는 요인을 “내적 요인(동기유발, 개인적 성향, 자기규제 능력)과 외적 사회 환경적 요인(가정환경, 초기 음악적 경험, 부모와 교사의 역할)으로 보고 효과적인 기악 연습기법으로 ‘연주 모델 제시’, ‘연습목표 설정’, ‘구조화된 연습’, ‘반복연습’, ‘정신적 연습’ 그리고 ‘신체적 연습’을 언급했다. 이에 덧붙여 “유전적 소질 보다는 내적, 외적 요인 등 여러 후천적 요인들이 더 큰 영향을 주는 것”으로 설명했다. 연주는 자아와의 끝없는 투쟁이고 어려운 난관들을 극복해야하기 때문에 동기유발, 성취욕구, 자제력 등 내적 요인이 매우 중요하다. 그러므로 자아발전, 자기이해가 뒷받침되어야 하고 이러한 요소들의 근간이 되는 몸성에 대해 진지하게 고려해야 할 것이다.

연주에 대한 선행 연구들은 연주 기술 뿐 아니라 즉흥연주, 연주치료, 연주심리 등 다양한 영역을 다루고 있다. 즉흥연주는 “순간적으로 표현하고자 했던 음악을 신체와 악기를 통하여 연주하는 것”(엄지은, 2015:29)으로서 연주자의 습관, 어법, 개성이 그대로 드러난다. 이는 재즈, 교회음악, 무용음악, 음악치료에서 필수적으로 갖춰야 할 항목이며 이 분야에 종사하는 연주자들은 정교한 연주 기술보다 오히려 풍부한 경험을 통해 발전되는 몸성적 기술을 더욱 필요로 한다. 재즈 앙상블 연주자들은 음악의 리듬을 타고 즐기며 오랜 기간 음악으로 소통해왔던 서로에 대한 ‘앎(knowing)²⁾’으로써 즉석에서 조화로운 앙상블 형태인 ‘함(doing)’을 실천한다. 무용반주 분야에서도 경험이 많고 숙련된 반주자들은 무용수의 작은 몸짓만으로도 음악의 강세, 호흡, 화성 진행, 선율의 방향 등을 어떻게 진행해야할지 알고 즉석에서 적합한 음악을 제공한다. 매우 훌륭한 연주자라 할지라도 무용과 함께한 경험이 없다면 자연스러운 무용반주를 할 수 없듯이 몸으로 체화된 실천은 다른 어떤 성질보다 강력하다. 이렇듯 몸성을 통해 얻어진 연주력은 자기와 일체감을 이뤄 의식하지 않아도 자연스럽게 발휘되기에 연주할 때의 불안감, 긴장감을 훨씬 완화시킬 수 있다. 그러므로 악기를 연주하거나 노래를 부를 때 선율, 리듬, 강세, 화성 등에 대해 몸의 반응을 살피고 몸으로 터득한 앎(knowing)이 자연스러운 함(doing)을 생성할 수 있도록 몸성에 관심을 기울이는 것이 중요하다. 이러한 일련의 과정들이 반복·축적된다면 연주자와 감상자

²⁾ 앙상블 연주를 반복하면서 체화된 지식, 서로에 대한 믿음, 의지, 이해를 통해 자연스럽게 얻어진 앎(knowing)과 함(doing)에 대한 연구는 오레지나(2022), “몸성 교육의 본원성 탐색” 참조.

모두 음악 안에서 자연스럽게 교감하며 편안함을 느낄 수 있을 것이다.

5. 음악의 몸성 지수(BQ)

음악에서의 몸성은 음악 활동을 편안하고 자유롭게 만들고 몸으로 체현된 자연스러움을 통해 함께 참여하는 사람들과의 소통을 원활하게 이끈다. 김희선, 최윤자, 변지연(2020:23)이 “음악의 기초적인 본질과 의미는 음악 작품 그 자체에 있는 것이 아니라 사람들의 음악 행위를 통해 비로소 이해될 수 있다”고 한 것처럼 행위로서의 음악은 더욱 생동감 있고 자유롭다. 그렇기에 음악교육, 창작, 연주 등 모든 음악 행위는 몸성과 필연적으로 연관성을 갖게 되는 것이다. 이에 음악과 몸성의 관계를 좀 더 구체적으로 검증하기 위한 기준을 ‘음악 느끼기’, ‘듣기’, ‘표현(악기 연주, 노래)하기’, ‘상상하여 만들기’의 4개 범주로 나누어 살펴보고자 한다.

‘음악 느끼기’는 음악 체험을 통해 몸이 직관적으로 느끼는 감성(sensibility)에 대한 평가로서 지역적 음악의 분위기, 악기음색, 기능, 장르, 역사성 등에 대한 문항을 포함한다. 또한 공동체의식, 가사의 의미, 정서 등에 대한 문항도 반영한다. ‘듣기’는 음악을 들으면 몸이 얼마나 감각적으로 반응하는지에 대한 평가로서 선율, 리듬, 강세, 화성, 음색, 템포에 대한 문항을 포함한다. ‘표현(악기 연주, 노래)하기’는 실천적 영역으로서 연주 과정에 나타나는 몸의 반응에 대해 평가한다. ‘상상하여 만들기’는 시각, 청각, 촉각적 자극에 대해 상상력을 동원해 얼마나 창의적으로 음악을 떠올릴 수 있는지에 대한 평가로서 선율, 리듬에 대한 상상 및 다양한 소리 경험 등을 포함한다.

이러한 기준에 따라 음악에서의 몸성을 지수로 평가할 수 있을 것이다. 이는 인간의 능력을 정량으로 평가하고자 함이 아니라 몸성이라는 개념을 음악에 도입하는 기초 연구 단계에 검증을 위해 필요한 절차이며 많은 실험을 거쳐 심도 있게 설계되어야 할 것이다. <표 1>은 이 기준에 따른 몸성 지수(BQ) 평가문항의 예시이다.

표 1. 음악의 몸성 지수 평가문항 예시

평가기준	평가문항
음악 느끼기	체험을 통해 어느 지역 음악인지 느낄 수 있다.
	체험을 통해 지역별 악기음색을 구분할 수 있다.
	체험을 통해 어느 시대의 음악인지 느낄 수 있다.
	체험을 통해 공동체 의식을 느낀다. 함께 노래를 부르면 함께 움직이고 싶어진다.
	가사의 의미가 몸으로 느껴진다.
	음악에서 다양한 감정을 느낀다.
	강한 음악의 감정을 몸으로 발산하면 마음의 편안함을 느낀다.
	평온한 음악에서 정서적 안정감을 느낀다.

듣기	음악을 들으면 선율을 따라 부르게 된다.
	음악을 들으면 몸으로 리듬을 타게 된다.
	음악을 들으면 손뼉 치며 반응한다.
	복잡한 리듬의 음악이라도 규칙적인 강세를 몸으로 느낄 수 있다.
	음악의 세기에 따라 몸의 움직임 범위가 달라진다.
	음악의 조성, 화성에 따라 몸이 다르게 반응한다.
	악기의 음색에 따라 몸이 다르게 반응한다.
	음악의 템포에 따라 몸이 다르게 반응한다.
	음악을 들을 때 몸의 자세에 따라 반응이 다르다.
표현하기	악기 연주, 노래할 때 몸이 선율에 따라 반응한다.
	악기 연주, 노래할 때 몸이 리듬에 따라 움직인다.
	악기 연주, 노래할 때 몸이 강세에 따라 반응한다.
	악기 연주, 노래할 때 몸이 조성, 화성에 따라 반응한다.
	악기 연주, 노래할 때 몸이 템포에 따라 반응한다.
	악기 연주, 노래할 때 몸이 아티클레이션에 따라 반응한다.
상상하여 만들기	외부 현상을 보면 특정 분위기의 음악이 떠오른다.
	외부 현상의 움직임을 보면 선율이 떠오른다.
	외부 현상의 움직임을 보면 리듬이 떠오른다.
	자연의 소리를 음악으로 느끼고 몸이 반응한다.
	디지털 노이즈를 음악으로 느끼고 몸이 반응한다.
	색깔에 따라 다른 소리가 떠오른다.
	질감에 따라 다른 소리가 떠오른다.
	손, 발, 피부에 닿는 감촉에 따라 다른 음악이 떠오른다.

III 결론

음악은 신체로 표현하는 행동 예술이다. 음악은 텍스트로 머무는 존재가 아니라 정치, 문화, 사회, 종교 등 인간의 삶과 어우러져 끊임없이 변화와 성장을 이루어 왔다. 그런데 사회 전반이 디지털화 되면서 인간과 비인간의 경계가 모호해졌고 삶의 현장에서 형이상학적 방향을 추구해왔던 모든 분야의 목표, 방향, 지향점, 정체성 등

에 대해 총체적으로 검토해야하는 시점에 이르렀다. 이에 본 연구는 인간의 가장 고유한 성향을 부각시킬 수 있는 ‘몸성’이라는 키워드를 제시하여 새로운 패러다임으로의 변화에 대비하고자 하였다. 신체 중심 학문 뿐 아니라 모든 영역에서의 목표, 지향점 등을 몸성의 시각으로 검토해야할 필요성에 의해 본 연구에서는 음악에서의 몸성에 대한 사유를 통해 음악과 몸성의 유기적 관계를 찾아보는 데 목적을 두었고 이를 검증하기 위한 평가기준을 제시하였다.

음악과 몸성과의 관계를 ‘장르’, ‘교육’, ‘창작’, ‘연주’의 총 4가지 영역에 대해 살핀 결과 인류의 문화공동체 속에서 지역별, 시대별, 기능별로 몸의 체험을 통해 형성되어 온 음악장르, 신체를 주요 도구로 삼고 있는 음악교육, 창의력과 상상력이 절대적으로 요구되는 음악창작, 몸에 의한 실천적 영역인 음악연주 4가지 영역 모두 몸성의 중요성이 드러났으며, 각 영역의 목표가 몸성과 밀접한 관계를 갖고 있음을 볼 수 있었다.

음악과 몸성과의 관계를 검증하기 위해 본 연구에서는 ‘음악 느끼기’, ‘듣기’, ‘표현(악기 연주, 노래)하기’, ‘상상하여 만들기’의 4개 범주를 제안하였다. ‘음악 느끼기’는 체험을 통해 몸이 직관적으로 느끼는 감성에 대한 평가이며, ‘듣기’는 몸의 감각적인 반응, 그리고 ‘표현(악기 연주, 노래)하기’는 연주 과정에 나타나는 몸의 반응에 대한 평가이다. 마지막으로 ‘상상하여 만들기’는 외부 자극에 대해 상상하고 얼마나 창의적으로 음악을 떠올릴 수 있는지에 대한 평가이다.

현 시대에는 ‘음악을 하는 것(to music)’, ‘음악하기(musicing, 또는 musicking)’ 등 행위로서의 음악에 관심이 높아지고 있다. 음악 뿐 아니라 모든 분야에서 ‘행위’, ‘신체’, ‘과정성’ 등 공통된 키워드의 중요성을 인지하고 새로운 방향의 연구를 도모하고 있다. 이러한 시기에 각 분야의 독자성을 주장할 것이 아니라 인간 고유의 존엄성을 드러낼 수 있는 몸성을 기반으로 두고 모든 분야가 협력하여 총체적인 실천방향을 설계해야 할 것이다. 인간과 비인간의 경계가 모호한 현 시점에 결과 중심의 지능형 비인간이 아니라 경험과 과정에서 막대한 잠재력을 발산하는 인류의 발전을 위해 몸성이 학문의 새로운 패러다임으로 핵심적 길잡이가 될 수 있길 기대한다.

- 김경윤, 김미혜(2019), **(모드를 활용한) 할리우드 영화음악 작곡법**, 파주: 음악세계.
- 김다윗(2009), **(혼자 배우는) 8주완성 작곡법**, 서울:예솔.
- 김상열, 김현태(2022), “인공지능(AI)을 활용한 작곡 기술 동향과 창작 플랫폼”, 한국문화융합학회, **문화와융합 44(6)**, 207-228.
- 김정양, 이종록, 한광희(2000), **(누구나 작곡할 수 있는) 작곡법**, 서울:엘맨.
- 김지혜, 유승지(2017), “마르탱 8 Préludes pour le Piano 박과 리듬 분석에 기초한 플라스틱 애니메이션의 적용”, 세계음악학회, **음악과 문화 0(37)**, 165-208.
- 김희선, 최윤자, 변지연(2020), **문화의 시각으로 음악을 보다**, 서울:따움.
- 박영주, 이수진(2019), “클래식 음악과 작곡 A.I. - 정형화된 패턴을 넘어”, 한국기호학회, **기호학 연구 61(0)**, 69-94.
- 송정주(2021), “2015 개정 교육과정에 따른 초등음악교과서 및 지도서에 나타난 신체 움직임 교육 내용 분석”, 한국음악교육학회, **음악교육연구 50(3)**, 99-132.
- 신상규(2022), “포스트휴먼 시대와 예술의 방향”, 한국무용교육학회, **제29회 학술심포지엄**, 10-19.
- 신혜은(2022), “신체 움직임과 음악듣기를 통합한 세계음악교육방법 연구-몽골의 긴 노래와 자장가를 중심으로-”, 한국음악교육학회, **음악교육연구 51(3)**, 95-125.
- 엄지은(2015), “재즈음악의 특징을 활용한 즉흥연주 학습 지도방안 연구-고등학교 음악수업을 중심으로-”, 미간행, 석사학위논문, 국민대학교 교육대학원.
- 오레지나(2022), “몸성성교육의 본원성 탐색”, 한국무용교육학회, **한국무용교육학회지 33(3)**, 5-15.
- 윤여문(2015), “컴퓨터 음악 작곡 교과과정 사례연구”, 한국산학기술학회, **한국산학기술학회 학술대회 2015(1)**, 523-525.
- 이미연(2019), “음악동화 감상을 통한 신체표현활동이 유아의 창의적 신체표현력, 음악적 성향 및 정서지능에 미치는 영향”, 미간행, 석사학위논문, 중앙대학교 대학원.
- 이연경(2011), “기악 연주기술 발달에 영향을 주는 요인 및 교육적 적용을 위한 탐색 : 관련 연구의 문헌적 고찰에 근거하여”, 과학교육연구소, **교사교육연구 50(3)**, 43-63.
- 최진경(2022), “생태전환교육으로서 실천적 음악교육의 가능성과 의미 탐색”, 미래음악교육학회, **미래음악교육연구 7(3)**, 123-146.
- Motokaze, S.(2017), *The Stylish Chord Progression 108*, 에스알엠 편집부(역, 2018), **스타일리시 코드진행 108**, 서울:SRM.