



SOUND SCAPE OF 신라상상도 SILLA

시간 및 장소
2024년 12월 28일 - 29일
플레이스 씨(Place C) 경상북도 경주시 국당2길 2

주관
문화체육관광부 한국콘텐츠진흥원

www.futurek.co.kr



첨성대는 천 년 전 신라 사람들이 별을 통해 세상을 이해하려 했던 곳으로 첨성대라고 불리기도 하였다. 그곳에서 별을 바라보던 옛사람들은 무엇을 떠올렸을까? 그들에게 별은 단순한 빛의 점이 아니라, 죽은 이와 사랑했던 사람들, 그리고 자신들의 인생을 비추는 거울이었을 것이다. 이 곡은 첨성대라는 공간과 별이라는 매개체를 통해 과거와 현재를 연결하려는 시도이다. 전자음악의 글리치와 왜곡된 소리들은 별빛이 흔들리는 듯한 느낌을 표현하며, 동시에 기억의 파편과 무수한 감정들의 잔향을 담고자 하였다. 옛 신라인들이 느꼈을지도 모를 그리움과 회상의 감정을, 현대적인 소리로 해석하여 담아 내려 하였다. 첨성대는 여전히 별을 품고 있고, 우리는 그 별빛 아래에서 우리의 이야기를 계속 써 내려갈 것이다.

“삶과 죽음, 그 끝없는 윤회의 고리 속에서 인간은 무엇을 꿈꾸는가.”

작품 <굴레>는 인간이 벗어날 수 없는 삶과 죽음, 그리고 윤회를 주제로 하였다. 작품의 모티브는 신라 시대의 걸작, 선덕대왕신종에서 시작된다. 에밀레종으로도 잘 알려진 선덕대왕신종은 신라 경덕왕이 부왕 성덕왕의 명복을 빌기 위해 제작을 시작했지만, 경덕왕의 생애에 완성되지 못하고 그 아들 해공왕 7년(서기 771년)에 이르러 마침내 완성되었다. '명복'은 죽은 이가 저승에서 받는 복, 또는 그 복을 지원하는 불교 의식을 의미하는데, 이는 삶에서 누리는 행복과는 다르게, 죽음 이후에도 복을 받으려는 인간의 염원을 내포하고있다.

이 곡은 이러한 부자연스러움과 역설에 주목하며, 삶과 죽음의 경계를 넘어선 영원한 순환의 구조를 탐구한다. 이 작품에서 퍼포머는 쇠사슬과 오션 드럼(OCEAN DRUM)을 활용하여, 끊임없이 반복되는 삶의 고통과 죽음 이후의 구원을 신에게 묻고 호소하는 모습을 표현하고있다. 쇠사슬은 작품 굴레에서 얽매임과 속박의 상징으로 활용되는데, 이 물리적 도구는 단순히 물체로서의 사슬을 넘어, 인간이 벗어나기 힘든 운명의 족쇄를 상징하며, 운명적 굴레, 그리고 자유를 갈망하는 내적 갈등을 드러낸다. 오션 드럼의 몽환적인 소리는 삶과 죽음의 사이를 흐르는 불확실한 경계를 표현하고 있다. 퍼포머의 움직임은 이 소리와 조화를 이루며, 신체를 매개로 한 '의문'과 '저항'을 표현하는데, 퍼포머는 단순히 윤회의 굴레에 얽매인 존재를 상징하는 것을 넘어, 그 굴레에서 벗어나고자 하는 인간의 몸부림과 신에게 던지는 질문을 시각화한다. 작품을 통해 관객들이 인간 존재의 본질에 대해 스스로 질문을 던져볼수 있는 기회를 만들고 싶었다.

<MU>는 전통 대금과 현대 전자음악이 조화를 이루는 작품으로, 과거와 현재, 전통과 신기술의 융합을 목표로 한다. 작품에서의 대금은 신라시대 설화에 등장하는 전설의 피리 판파식적을 의미하며, 이를 통해 한국 고유의 문화적 정체성을 현대 음악 속에 녹여내고자 시도하였다.

"판파식적(萬波息笛)", 즉 "모든 파도를 잠재우는 피리"는 신라시대 신문왕과 관련된 설화에 따르면, 신문왕은 용으로 변한 아버지 문무왕의 도움으로 피리를 만들게 되었다고 한다. 이 피리를 불면 나라에 닥친 재앙과 근심이 사라지고, 평화와 번영이 찾아왔다고 전해지고 있다. 작품의 제목인 <MU> 에도 이러한 상징적 의미를 담았다. 첫째, 신라의 문무왕(文武王)에서 "무(武)"따온 것으로, 문무왕이 죽어 동해의 문무대왕릉에 묻히면서 "죽어서도 나라를 지키겠다"라는 유언과 함께 용신이 되어 나라를 수호했다는 설화를 포함한다. 둘째, "무(武)"라는 단어는 평화와 안정을 이루기 위한 힘과 용기를 상징적으로 나타낸다. 따라서 <MU>는 단순히 신라 시대의 이야기를 음악적으로 재현하는 데 그치지 않고, 현대에 와서도 평화와 안정의 작품에서 대금의 선율은 전통 경성도 민요의 특징적인 선법인 메나리토리(Menaritori)를 이용하여 경주의 자연과 정서를 표현하며, 나아가 인간과 자연, 전통과 현대의 조화를 구현하고 있다. 대금 연주자 권오주 씨와 스튜디오에서 녹음하여 작품에 활용하였다. <MU>는 전통과 현대의 대화를 기반으로 창조된 작품으로 단순한 음악 작품을 넘어 소리로 이루어진 하나의 기원문과 같은 의미를 가진다. 대금의 전통적인 선율은 전자음악의 현대적 음향과 조화를 이루며, 두 음악적 언어와, 영상은 시간공간을 초월하여 청중들에게 특별한 경험을 선사하길 바란다.

그야말로 고독, 문무대왕릉을 처음 봤을 때의 느낌이었다. 해가 질 무렵 동해를 지키는 문무대왕릉은 거친 파도 속에서 고독해 보이면서도 강직해 보였다. 많은 해변을 가보았지만 해변에서 그렇게 거친 파도 소리를 들어본 적은 처음이었다. 절벽에서나 들을만한 파도 소리가 해변을 덮쳐왔다. 이 파도 소리를 무조건 사용해야겠다고 생각했고, 앰비언트와 악기를 구성하는 요소로 사용되었다. 바이올린의 우는 듯한 사운드는 낭기 가득한 겨울 바다 위에 외롭게 동해를 지키는 문무대왕릉을 표현한다. 높은 신라의 고분들과는 대조적으로 죽어서도 나라를 지키기 위해 높이 '0'의 수면에 자리 잡은 문무대왕릉은 고귀하다. 역사적인 사실들보다 동해에 남기로 한 문무왕의 그 마음에 집중하여 곡을 만들었다.

조디악(Zodiac)은 경주 여러 왕릉을 지키고 있는 십이지상과 음양오행에서 영감을 받아 작곡한 곡이다. 왕릉을 지키는 십이지상은 동근 왕릉 주변을 감싸고 있는 형태를 이루고 있는데, 이러한 형태와 배치는 당시 신라 문명과 철학에 큰 영향을 끼친 음양오행과 연결된다. 시간적인 관점에서 음양오행은 낮과 밤의 반복과 오행(목, 화, 토, 금, 수)이라는 자연의 다섯 가지 기본 요소의 주기적인 변화에 대응한다. 음양오행의 각 단계를 공간적으로 배치하면, 원형의 십이지상의 배치와 연결된다. 음양오행은 시간공간을 포괄해 설명하는 독특한 개념이다.

이 곡에서는 음양오행을 작곡적으로 재해석함과 동시에 신라 문명의 시작과 끝(그 끝은 다음 문명의 시작이기도 하다) 사이의 이야기를 음향적으로 풀어내고자 했다. 이를 위해 음악을 십이지와 음양오행의 논리에 따라 열두 개의 섹션으로 구성했다. 각 섹션은 자연의 요소(오행)를 논리적으로뿐만 아니라 음향적으로도 충실히 표현하기 위해, 음양오행에서 해석한 개별 자연 요소의 개념과 요소 간의 관계를 고려해 선법을 설계했다. 이 과정에서는 상생과 상극의 관계, 선법별 공통음, 선법별 기준음, 선법별 피치 클래스 인터벌 등 다양한 요소들을 검토했다. 또한 음과 양, 순환의 개념을 효과적으로 나타낼 방법론을 고민해 최종적인 작곡 파라미터를 정했다. 완성된 음악은 내가 개발한 알고리즘 작곡 프레임워크인 KCAC을 이용한 작곡 프로그램을 통해 제작했다. 관객들이 이 음악을 통해 내가 의도한 성질 변화와 순환의 개념, 그리고 한 문명의 시작과 또 다른 문명의 시작을 알리는 끝의 이야기를 느낄 수 있기를 바란다.

경주의 계림은 단순히 나무가 우거진 숲이 아니라, 과거와 현재를 이어주는 시간의 통로처럼 느껴진다. 고요히 숲을 거닐다 보면, 그곳에서 신라 사람들이 느꼈을 감정과 생각을 느낄 수 있으며, 나무와 땅, 그리고 바람 소리는 그 시대의 기억을 속삭이는 듯했다. 이 고즈넉한 숲의 정취를 피아노와 전자음악의 조화로 표현하고자 했다. 피아노 선율은 숲의 향기와 고요함을, 전자음악의 음향은 그 안에 숨어 있는 시간의 층위를 상징한다. 이 두 가지 소리는 계림이라는 공간에서 현재와 과거가 서로를 마주하는 순간을 형성화하였다. 숲은 항상 그 자리에 있으면서도 모든 것을 품고 있다. 계림에서 느꼈던 개인적인 감동과 사색의 시간을 이 곡에 담았다. 이 음악이 듣는 이로 하여금 계림의 고요와 그 속에 깃든 신라의 숨결을 느낄 수 있는 여정을 선사하길 바란다.