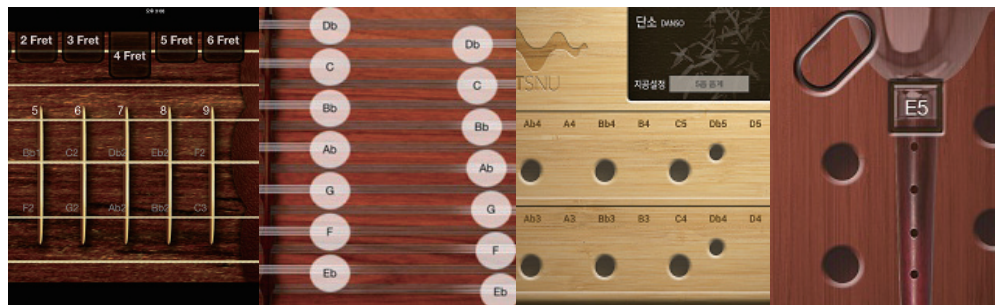


오래된 정체성을 담아내되 새로운 방식을 두려워하지 않다

국악 가상악기 프로젝트의 설계자
서울대학교 음악대학 작곡과 이돈웅 교수

글 이지현 | 기자 | story-forest@naver.com

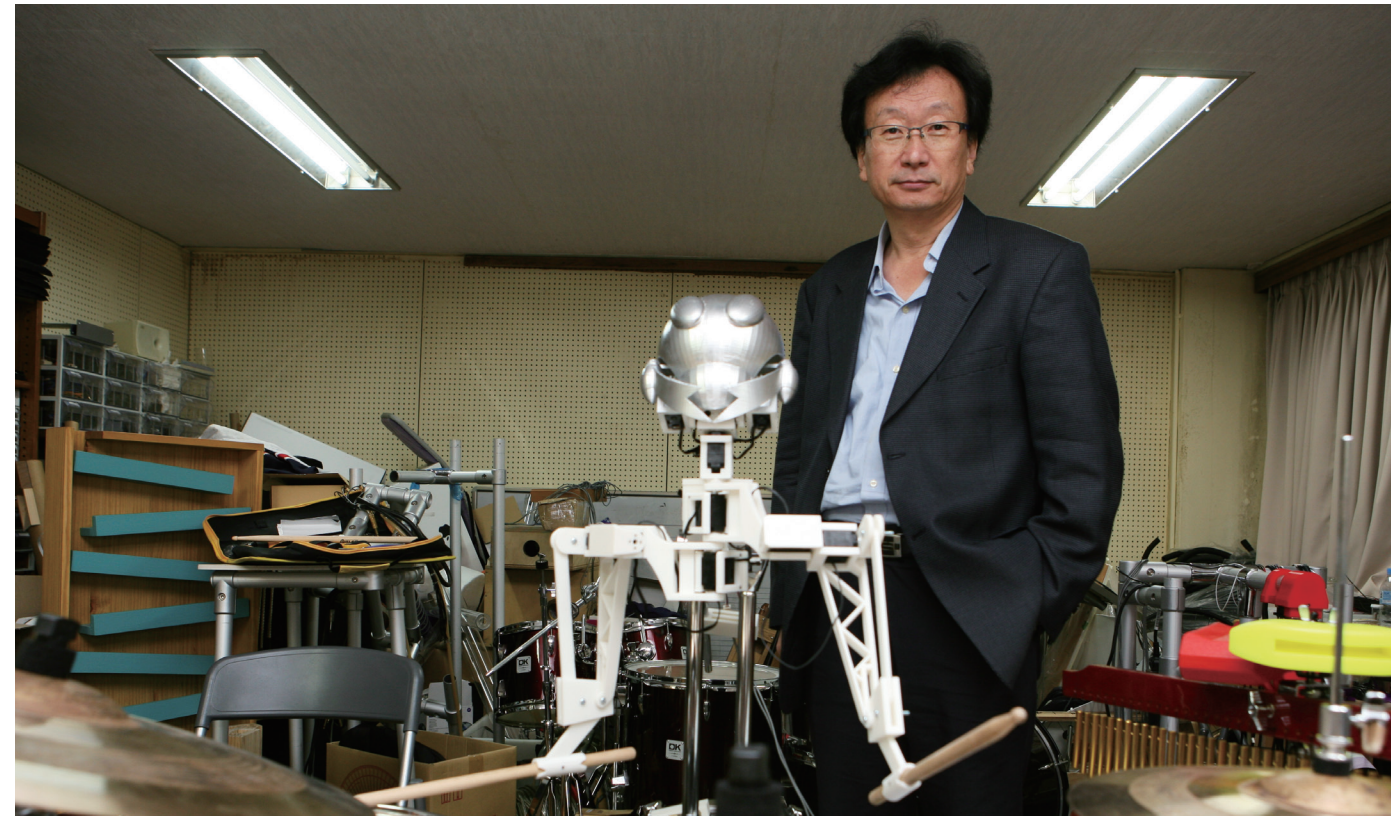


‘국악’이라고 하면 흔히 우리는 특별하고 정형화된 이미지를 연상한다. 음악 장르 가운데에서도 따로 마련된 자리에 국악을 모시고, ‘정통’ 국악이 지닌 어느 정도 엄숙한 분위기 안에서 국악을 향유한다. 또한 국악의 가장 숙련되고 세련된 경지는 전통적인 방식에 따라 단련한 장인과 무형문화재 같은 연주자만이 보여줄 수 있다고도 생각한다. 그러나 여기 이 모든 고정관념을 뛰어넘으면서도 국악의 생명력을 키우려 고군분투하는 사람이 있다. 오랫동안 전자음악계에서 국악기의 고유한 영역을 마련하기 위해 애써온 서울대학교 음악대학 작곡과 이돈웅 교수를 만나, 새로운 시대에 국악을 어떻게 가꾸어 나가야 할지에 대해 이야기를 나눠 보았다.

한국콘텐츠진흥원 지원 사업으로, 지난 2012년부터 2015년까지 이돈웅 교수의 책임 하에 서울대학교 예술과학센터에서 진행된 〈국악기 음원 디지털 소스화 및 APP 개발〉 프로젝트는 최근에 작은 유명세를 치렀다. 연일 화제를 모으고 있는 K-POP 아이돌 방탄소년단이 올 8월 발매된 싱글 〈IDOL〉

에서 해당 프로젝트의 성과인 가상 국악기 라이브러리를 사용했다고 발표했다기 때문이다. 서울대학교 음악대학 안에 위치한 작업실에서 이 교수를 만나 소감을 묻자 우선 고개를 절레절레 저었다. “예술 과학센터 홈페이지가 접속자 트래픽을 못 이겨 다 운될 정도였습니다.”

〈IDOL〉에 쓰인 가상 국악기 라이브러리는 음악 전문가를 위해 본 프로젝트에서 개발한 국악 가상악기(Vsti)다. 라이브러리에 수록된 국악기 종류는 각각 관악기 8종과 현악기 7종, 타악기 3종이다. 이 중 대금과 아쟁, 가야금에서 정악과 산조 기법 및 연주 도구(아쟁의 개나리활과 말꼬리활)까지 섬세히 구분하여 총 23종의 가상악기를 개발했다. 이렇게 개발된 국악 가상악기는 음악 제작 프로그램인 콘택(Kontakt), EXS24, 개러지밴드(Garageband), Live 등과 모두 호환이 가능하다. 각 악기를 준수하게 다루는 전문 연주자를 초청하여 음계와 기법을 추출한 후, 추출된 소리의 섬세한 정련을 통해 국악기의 디지털화 작업이 이루어졌다



고 한다.

“가시화된 성과를 냈지만 아직도 갈 길이 멍니다. 디지털 음악 제작 환경에서 앞으로도 국악이 고유한 영역을 확보하기 위해서는 개발자의 제한된 역량이 아니라 국가와 기관 차원에서의 지속적인 관리와 지원이 필요합니다.”라고 이 교수는 힘주어 이야기했다. 국악(기)의 디지털화에서는 기술 개발만이 중요한 사안일 수 없다. 여기에는 종 다양성 확보와 근본적인 문화 인식의 전환이 요구된다. 우선, 악기 종의 다양성 확보는 본 가상 국악기 프로젝트가 지향할 후속 방향이기도 했다. “예를 들면, 가야금 한 가지만 하더라도 다루는 주자에 따라 소리와 기법이 다 다릅니다. 디지털화된 국악기 소리가 폭넓게 보존되기 위해서는 현재 각 악기를 대표하여 표본으로 제작된 한 가지 소리뿐만이 아니라 더 다양한 주자의 소리를 추출할 수 있어야 합니다.” 뿐만 아니라 디지털 작업 환경도 끊임없이 변화하기 때문에, 향상된 디지털 환경이나 프로그램

에 맞추어 버전업된 음원을 계속해서 제공해 나가는 일도 당면 과제에 해당했다.

또, 국악 분야에 대한 근본적인 문화 인식의 전환은 가장 절실하기에 거시적이고도 면밀한 관심이 필요한 과제다. 일시적인 관심이나 단발성 지원만으로는 도달하기 힘든 부분이기도 하다. 이 교수는 한 분야 내에서 고유한 관념의 경계를 설정하는 일이 뜻밖에도 어떻게 상상력을 한정시킬 수 있는지를 설명했다. “‘국악과’라는 명칭에 의해 음악대학 안에서도 양악과 국악의 경계가 우선 구분되지요. 하지만 전문 교육을 위해 구분된 이 같은 제도와 관념은 자칫 현상유지를 우선하여 장르 안팎에서의 자유로운 교류와 발전을 가로막을 수도 있습니다. 크로스오버 연주회를 구상한다고 해도 각자의 틀과 규칙에 먼저 얽매이는 일이 발생하게 되지요.”

하지만 이 교수는 동시에 무엇보다도 자문화의 고유성을 수호하는 일이 중요함을 강조하였다. 이

관악기



현악기



타악기



국악기를 스마트 디바이스 안에 옮긴 ‘GugAk’ 어플리케이션. 관악기의 짙은 구멍을 스마트 디바이스의 화면 안에 맞추어 배열하였다. 길이가 긴 현악기의 경우 연주하기를 원하는 옥타브로 즉각 바꿀 수 있도록 메뉴를 용이하게 설계하였다.

교수가 본 프로젝트를 구상하고 착수한 계기는 다름 아니라 ‘대한민국의 문화유산을 잘 지켜야 한다’는 유희 당시의 자각이었다고 한다. 독일 유학 시기에 이 교수는 판소리와 알토 색소폰, 오케스트라를 함께 편성한 곡을 썼다고 한다. 그런데 당시 지도교수는 색소폰 편성 부분은 거들떠보지도 않고, 판소리 부분에 대해서만 ‘어떻게 썼나?’며 호기심을 표했다고 한다. 이에 그는 오랫동안 이어지고 있는 각국의 민속 음악을 새로운 시선으로 바라보게 되면서, 국악의 아이덴티티라고 할 수 있는 소리와 문법 또한 잘 보존해야 할 필요성을 절감했다고 한다. 컴퓨터로 옮겨가며 점차 디지털화되어가는 음악 제작 현장에서 국악(기)의 디지털화는 반드시 필요한 당면 과제였다.

이 교수의 팀이 만들어낸 성과는 이 외에도 다양하다. 기존에 여러 기호를 손으로 필사하던 국악 악보를 컴퓨터 환경에서도 입력하여 완성할 수 있는 국악 기호 폰트를 개발하였다. 이 폰트를 사용하면 ‘국악 표준 악보’를 용이하게 제작할 수 있다. 또

한, 전문가뿐 아니라 일반인과 음악교육 현장을 위해 만들어진 21종의 국악기 어플리케이션(앱)도 개발하였다. 국악기의 기본 원리를 스마트 디바이스에 맞추어 구현한 본 어플리케이션 패키지는 고가의 악기를 자주 접하기 힘든 일반 대중과 배우는 과정의 학생들을 위한 체험 및 선행단계로서의 의의를 지닌다. 스마트폰을 악기와 유사하게 쥔 후 스마트폰에 내장된 마이크를 가상악기의 취구로 사용할 수도 있으며, 현을 당기는 ‘농음’ 등 국악기의 연주 기법뿐 아니라 온음계와 반음계 또한 간편하게 구현 가능하다. 네모난 평면 스크린을 눌러 단순히 악기 소리만 재생하는 프로그램이 아니라, 각 국악기에 대한 이해를 바탕으로 설계되었기에 어플리케이션을 다루는 것만으로도 실제 국악기를 보다 잘 이해할 수 있다는 점이 장점이기도 하다.

다음 목표를 묻는 말에 이돈웅 교수는 “국악기 로봇을 개발할 계획입니다.”라고 밝혔다. 국내에서 국악기와 첨단 기술의 결합은 생각보다 오래 전부터 시도되었다. 이 교수는 1993년 열렸던 대전 엑



‘엔트’라는 이름을 가진 이 로봇은 다른 연주로봇에 비해 섬세한 강약 조절 연주가 가능하다는 장점을 갖고 있었다.

스포에서 디지털화된 국악을 처음 다루었다고 회상했다. “그때 ‘한국의 빛(色)과 소리’라는 제목으로 공연을 올렸는데, 제가 ‘소리’를 맡았었지요. 당시 권혁찬 씨가 개발했던 사물놀이 로봇이 무대에 등장했습니다. 그 로봇들의 연주가 사람(김택수 사물놀이페)의 연주와 자연스럽게 어우러지도록 연출했었습니다.” 현재 이 교수의 작업실 한가운데에도 드럼을 연주할 수 있는 로봇(drobot)이 드럼 세트와 함께 자리하고 있었다. 이 교수가 프로그램을 능숙히 조작하자, 곧 시원한 드럼 연주가 공간을 가득 메웠다. 예술과 기술의 경계를 능숙히 넘나들고, 음악의 관념을 넓혀가면서도 국악만의 고유한 영역을

놓치지 않으려는 그의 실험적인 작업은 현재도 계속해서 진행 중이었다. ❶

※ 본 프로젝트의 성과인 가상 국악기 음원 라이브러리 및 국악 기호 폰트는 현재 서울대학교 예술과학센터 홈페이지(<http://www.catsnu.com>)에 무료로 공개되어 있다. 그리고 여러 국악기를 체험할 수 있는 ‘GugAk’ 시리즈 어플리케이션(앱) 또한 안드로이드와 아이폰 환경에서 무료로 다운로드하여 사용할 수 있다.