

[4~9] 다음 글을 읽고 물음에 답하시오.

(가)

쾨베르크는 현대 음악이 난해하다는 인상을 만든 대표적 작곡가이다. 전통적인 조성 음악이 다장조나 가단조 같은 특정 조성을 바탕으로 화음을 전개하는 것과 달리, 그의 음악은 특정 조성에 얽매이지 않는 ㉠ 범조성을 지향하였다.

조성 음악의 음계에는 으뜸음을 중심으로 한 엄격한 위계질서가 존재한다. 예컨대 다장조 음계는 ‘도’를 으뜸음으로 하여 ‘도-레-미-파-솔-라-시-도’로 배열되며, 각 음 사이의 간격은 장2도나 단2도라는 일정한 규칙을 따른다. 이러한 규칙에서 벗어난 음이 화음에 포함되면, 그 화음은 불협화음으로 취급된다. 또한 다장조 곡은 ‘도-미-솔’의 으뜸화음으로 시작하여, ‘파-라-도’의 버금딸림화음과 ‘솔-시-레’의 딸림화음을 거쳐 다시 으뜸화음으로 돌아오며 마무리된다. 이와 같이 조성 음악에서는 음들 간의 협화·불협화 관계와 화음 전개에 따른 선율의 흐름이 미리 정해져 있다.

이에 반해 쾨베르크의 음악에서는 으뜸음 중심의 위계질서가 ㉡ 해체되고 모든 음이 동등한 지위를 부여받는다. 그가 고안한 12음 기법은 한 옥타브 내의 12개 음 모두를 자유롭게 배열한 ‘음렬’을 이용하는 작곡 방식이다. 조성 음악의 음계에서는 으뜸음과 장3도·단3도의 관계에 따라 장·단조가 규정되는 반면, 12음 기법의 음렬에서는 음들이 반음 간격으로 조밀하게 배열되어 조성의 경계가 모호해진다. 이 때문에 하나의 곡에 장조와 단조가 공존하는 듯한 인상을 주어, 그의 음악이 무질서하다는 인식을 낳기도 했다. 그러나 쾨베르크의 의도는 화음을 자연의 섭리처럼 받아들이던 조성 음악의 관습에서 벗어나, 사전에 설정된 인위적 질서가 아닌 음들 간의 내재적 관계에 기초한 새로운 음악적 형식을 마련하는 것이었다.

쾨베르크는 음들 간의 자연스러운 관계가 외부로부터 주어지는 것이 아니라 곡 전체의 유기적 통일성을 통해 형성되는 것이라고 보았다. 그는 곡을 하나의 유기체로 완성하기 위한 조건으로 응집력을 제시했는데, 이는 곡을 이해 가능한 구조로 통합하는 음들 사이의 내적 결속을 의미한다. 응집력은 음과 음 사이의 관계에서 ㉢ 기인하는 유사성이 반복됨으로써 실현된다. 따라서 음들 사이의 관계가 유사성을 공유하며 반복될수록 곡의 응집력은 강화된다. 이처럼 쾨베르크는 특정 화음만을 협화음으로 인정하던 조성 음악의 제한된 질서를 넘어, 음들 사이의 응집력을 바탕으로 한 보편적 음악 질서를 추구하였다.

(나)

레보비츠는 12음 기법의 등장을 음악사의 혁신으로 평가하고 후설의 현상학을 적용하여 그 의미를 ㉣ 규명했다. 후설에 따르면, 우리의 일상적 경험은 의식의 지향성을 통해 구성되는 ‘현상’이다. 예를 들어, 음악적 경험은 소리라는 물리적 파동에 대한 지각이 아니라, 소리의 패턴을 인식하는 의식의 지향성을 매개로 한 현상이다. 후설은 우리가 당연시하는 전체에 대한 ‘판단 중지’를 통해 사물의 본질에 도달할 수 있다고 보았다. 이는 경험을 있는 그대로 받아들이는 ‘자연적 태도’에서 벗어나, 의식 속에 나타나는 현상만을 탐구하는 ‘현상학적 태도’로 전환하는 것을 의미한다. 후설은 이러한 전환을 현상학적 환원이라 불렀다.

이러한 관점에서 레보비츠는 쾨베르크가 조성 음악의 화음을 특정한 지향적 체계가 만들어 낸 인위적 현상으로 간주하고, 12음 기법을 통해 음악의 본질에 다가섰다고 평가하였다.

조성 음악의 질서를 당연시하는 자연적 태도에 대한 판단 중지를 통해 보편적 음악 질서를 확립하였다는 것이다.

그러나 쾨베르크가 주장한 ㉤ 범조성은 현상학적 환원과 괴리된다. 현상학은 모든 전체에 대한 판단을 중지하고 의식에 직접 주어지는 현상 그 자체를 포착하려 하지만, 쾨베르크는 조성이라는 기존의 규범을 거부하면서도 모든 음의 동등한 사용이라는 새로운 규범을 ㉥ 제시했기 때문이다. 더욱이 그는 평균율*이라는 물리적 제약을 그대로 수용했다. 바로크 시대 이후 서양 음악의 토대가 된 평균율은 무한한 음향적 가능성 중 극히 일부만을 표준화한 것에 불과하다. 아도르노가 ‘형식은 침전된 내용’이라고 말했듯, 음악의 재료는 단순한 소리가 아니라 특정한 문화적 맥락이 응축된 형식이다. 결국 쾨베르크가 조성의 기반인 평균율의 12음을 그대로 수용한 것은 ㉦ 전통적 물감 사용법은 거부하면서도 물감은 전통적인 것을 고수하는 태도와 다르지 않다.

후설은 현재 순간의 지속에 대한 미시적 직관을 강조한다. 이는 역사적 시간의 일부로서 현재를 인식하는 것이 아니라 과거와 미래를 통합하는 지금 이 순간을 직관해야 한다는 것이다. 그러나 쾨베르크는 음높이와 음길이처럼 악보상 음표의 위치로 표현되는 거시적 구조로만 음악을 조망함으로써, 음색과 강세 등 개별 음에 대한 미시적 체험의 중요성을 ㉧ 간과했다. 이는 후설이 말한 현상학적 잔여의 개념과 어긋난다. 현상학적 잔여, 즉 현상학적 환원 이후에 남는 것은 현상 그 자체여야 하지만, 쾨베르크의 음악은 곡의 거시적인 구조에 치중함으로써 순수 현상에는 이르지 못했기 때문이다.

* 평균율: 옥타브를 등분하여, 그 단위를 음정 구성의 기초로 삼는 음률 체계. 주로 12평균율을 가리키는데, 단위의 하나를 반음, 2개를 온음으로 함.

4. (가)의 ‘쾨베르크’에 대해 이해한 내용으로 가장 적절한 것은?

- ① 장조와 단조를 교차 배치하여 복수의 조성이 하나의 곡 안에 동시에 구현되어야 한다고 보았다.
- ② 음악적 형식이란 미리 정해진 것이 아니라 음들 간의 내재적 관계를 통해 생성되는 것이라고 보았다.
- ③ 음 사이의 관계가 규칙적인 음계 대신 비규칙적인 음렬을 사용하여 난해한 음악을 만들고자 하였다.
- ④ 협화음과 불협화음의 구분에 기반한 조성 체계의 자연적 질서를 부정하고 음악적 무질서를 추구하였다.
- ⑤ 화음에 기반한 전통적인 음악적 형식을 부정하고 일정하게 반복되는 패턴이 곡에 표현되는 것을 거부하였다.

5. (나)의 [현상학적 잔여]에 대한 설명으로 적절하지 않은 것은?

- ① 자연적 태도에 대한 판단 중지를 통해 드러나는 사물의 본질이다.
- ② 과거와 미래가 통합된 현재 순간의 지속에 대한 미시적 직관의 결과물이다.
- ③ 사물의 질서를 인식하려는 지향성을 매개로 의식이 경험하는 미시적 체험이다.
- ④ 현상학적 환원을 통해 모든 전제를 배제한 후 의식에 남아 있는 순수 현상이다.
- ⑤ 기존의 규범과 맥락을 제외한 뒤 포착되는, 의식에 직접적으로 주어지는 현상 그 자체이다.

6. (가)의 글쓴이의 관점에서 이해한 ㉠과 (나)의 글쓴이의 관점에서 이해한 ㉡을 비교한 내용으로 가장 적절한 것은?

- ① ㉠은 으뜸음이 주관하는 음악적 질서이고, ㉡은 음의 배열을 지배하는 거시적 구조이다.
- ② ㉠은 전통을 계승하여 발전시킨 작곡 기법이고, ㉡은 전통과 단절되어 새롭게 제안된 작곡 기법이다.
- ③ ㉠은 편협한 질서를 넘어서는 보편적 질서이고, ㉡은 인위적 질서를 대체하는 또 다른 인위적 질서이다.
- ④ ㉠은 작곡가가 아닌 곡 자체에 의해 형성되는 질서이고, ㉡은 작곡가의 음악적 자유를 구속하는 제약이다.
- ⑤ ㉠은 모든 음에 동등한 자격을 부여하는 체계이고, ㉡은 곡의 체계를 와해하여 무질서를 야기하는 원인이다.

7. (가)의 글쓴이가 (나)의 ㉢에 대해 반박할 만한 말로 가장 적절한 것은? [3점]

- ① 평균율이라는 물리적 제약에서 완전히 벗어나지 못했다는 점에서, 전통적 물감 사용법 그 자체를 거부한 것은 아닙니다.
- ② 12음 기법의 12음은 평균율의 12음과 배열 방식이 다른 음이라는 점에서, 이미 동일한 물감이라고 할 수 없습니다.
- ③ 화음 전개에 따른 선율의 흐름이 예측되지 않는다는 점에서, 동일한 물감을 고수하는 것이 문제는 아닙니다.
- ④ 음들 간의 내적 결속이 응집력을 형성한다는 점에서, 동일한 물감으로도 더 좋은 그림을 그릴 수 있습니다.
- ⑤ 장조와 단조의 구분을 없앴다는 점에서, 동일한 물감에서 새로운 물감 사용법을 발견한 것입니다.

8. (가)의 ‘원베르크’의 관점(A), (나)의 글쓴이의 관점(B)을 바탕으로 <보기>를 이해한 내용으로 적절하지 않은 것은? [3점]

— < 보 기 > —

전자 음악은 공기 진동을 통해 소리를 내는 전통적 악기와 달리, 전기적 신호를 합성하여 무한한 음향을 창조한다. 이러한 기술적 특성을 바탕으로, 전자 음악은 다양한 실험을 거치며 음악의 표현 영역을 확장하고 있다. 바레즈는 <하이퍼리듬>에서 11마디 동안 ‘높은 도’를 반복하면서 강약과 음색만을 변화시켜 일정한 음향 패턴을 만들어 낸다. 슈톡하우젠은 <십자놀이>에서 음높이, 음길이, 강세, 음색을 동등한 위상으로 활용하여, 어떤 패턴도 반복하지 않고 각각의 음을 독립된 음향 사건으로 다루는 작곡 기법을 선보였다. 이러한 시도는 음악에 대한 관념을 바꾸는 계기가 되었다. 가령 루솔로는 기계음과 같은 소음이 새로운 시대의 예술적 정서를 반영하는 음악적 재료가 된다고 주장하였는데, 이는 전자적 음향을 다루는 것을 넘어 일상의 구체적인 소리를 음악의 재료로 활용하는 구체 음악의 출현으로 이어졌다.

- ① A: 음높이는 유지한 채 강약과 음색만을 변주하는 <하이퍼리듬>에서는, 동일한 음높이의 공유와 반복을 통해 곡의 유기적 통일성이 확보될 수 있겠군.
- ② A: 개별 음을 독립된 음향 사건으로 다루는 <십자놀이>의 작곡 기법은, 음들 간의 내적 결속을 고려하지 않는다는 점에서 곡의 이해 가능성이 저해되는 한계를 지닐 수 있겠군.
- ③ B: 전기적 신호의 합성을 통해 무한한 음향을 창조하는 전자 음악은, 새로운 음악의 재료를 도입함으로써 기존 음악의 문화적 제약을 극복할 가능성을 제시한 것이겠군.
- ④ B: 음높이, 음길이, 강세, 음색을 동등하게 활용하는 <십자놀이>의 작곡 방식은, 순간의 미시적 체험에 주목하여 순수한 음향 현상 자체에 도달하는 길을 여는 것일 수 있겠군.
- ⑤ B: 기계음이 새로운 음악의 재료가 된다는 루솔로의 주장은, 기계음이라는 인공적인 소리를 특정한 지향적 체계가 만들어 낸 인위적 현상으로 간주한 것이겠군.

9. 문맥상 ㉣~㉥와 바꿔 쓰기에 적절하지 않은 것은?

- ① ㉣: 흠어지고
- ② ㉣: 비웃되는
- ③ ㉣: 밝혀냈다
- ④ ㉣: 내놓았기
- ⑤ ㉣: 지나쳤다