『음악논단』 제43집
2020년 4월, 165-195쪽
ⓒ 2020 한양대학교 음악연구소
https://doi.org/10.36944/JSPM.2020.04.43.165

1990년대 한국대중음악 상상력의 변화: 전자악기와 샘플링, 그리고 PC통신*

조 일 동
(한국학중앙연구원 조교수)

Ⅰ. 들어가며: 왜 1990년대에 주목하는가?

한국 대중음악의 역사에서 1990년대의 존재는 특별하다. 한국 대중음악의 성격이나 형식이 1990년 이전과 이후가 확연히 구분된다고 주장하는 경우[1]도 있지만, 이러한 단호한 주장에 동의하지 않더라도 한류 혹은 케이팝 역사의 시작을 1990년대로 삼는 것이 보편적이다.[2] 음악 스타일 변화로 구분을 짓건 시장규모 확대를 기준으로 삼건 1990년대는 한국 대중음악을 논함에 있어 분명 중요한 기점이 된다. 1990년대는 현재 케이팝을 포함한 한국 대중음악의 음악적 스타일과 제작/유통 방식이 고안되고 정착되기 시작했을 뿐 아니라, 한국 대중음악이 한국 밖 대중음악의 흐름과 실시간으로 소통하며 동시대적으로 자신의 스타일로 표현해내기 시작한 시기이기 때문이다. 본 논문은 위와

* 이 논문은 2016년 대한민국 교육부와 한국연구재단의 지원을 받아 수행된 연구임 (NRF-2016S1A5B5A01024847)

1) 김영아, “1990년대 이후 한국 대중음악계의 변화에 관한 연구,” 『인문콘텐츠』 12 (2008), 163; 신승렬 외, 『90년대를 빛낸 명반 50: 한국 대중음악의 황금기, 1990년대』 (파주: 한울, 2006), 22-23.

2) 김성민, 『케이팝의 작은 역사』 (파주: 글항아리, 2018), 50; 원용진, “한류: 수많은 담론, 하나의 관점,” 『한류: 역사, 이론, 사례』(*The Korean Wave: Evolution, Fandom, and Transnationality*), 윤태진・진달용 엮음, 나보라 역 (파주: 한울, 2019), 65-67; 이규탁, 『케이팝의 시대: 카세트테이프부터 스트리밍까지』 (파주: 한울, 2016), 52-23.

같은 평가를 받는 1990년대 한국 대중음악에 대해 1) 전자악기(electronic instrument) 기술의 변화와 대중음악 소리(sound)의 변화, 2) PC통신과 같은 새로운 미디어를 통해 다양성과 다름을 드러내고 소통할 수 있었던 사회문화 기술적 맥락, 3) 한국 대중음악 제작방식의 변화와 그 의미라는 세 가지 차원에서 분석해보고자 한다.

송화숙(2010)은 1990년대 이후와 이전을 가르는 한국 대중음악의 생산・재생산 조건 변화에 대해 "세계정세의 변화(독일의 통일, 현실 사회주의의 몰락 등으로 대표되는 극단적 이념 대립의 종말)에서부터 좁게는 국내 사회정치적 정세변화(문민정부의 출범, 운동권의 몰락 등) 그리고 신세대 및 서태지와 아이들의 등장을 통해 야기되었던 각종 문화 담론들까지 포함"[3]된다고 주장한다. 송화숙은 한국 대중음악의 1990년대를 이전과 구분하면서 사회적 맥락에 방점을 둔 채 음악 형식이나 작업 방식의 변화와 그 의미에 대해서는 크게 언급하지 않는다. 이규탁(2016) 역시 1990년대를 한국 대중음악 변화의 분기점이라 지목하는데, 특히 1980년대 후반 경제적 호황 속에서 문화산업의 적극적인 구매자로 떠오르기 시작한 10대의 영향력 확대와 이들의 취향을 반영한 전자음악 기반의 댄스음악 시장 성장에 주목한다.[4] 1990년 전후의 대중음악 작곡 형식의 변화에 주목한 정지영(2013)도 미국 주류 대중음악에서 발견되는 선율과 화성 사용의 급격한 증가를 지적한다.[5] 다만 정지영은 1990년대 대중음악 변화를 분석함에 있어 악보로 환원된 음악만을 대상으로 하고 있다는 한계를 지적하지 않을 수 없다. 1990년대 이후 한국 대중음악은 악보로 표현할 수 없는 다양한 소리를 창조적으로 재배치하여 만들어지기 때문이다. 현재 유통 중인 케이팝 다수는 선율을 표현하는 보컬이나 악기 연주조차 기보화 시키기 어려운 변조된 전자음과 효과로 점철되어 있다. 현대 대중음악을 연구함에 있어 보컬 선율만을 기보하여 분석할 경우 음악 체험의 많은 부분을 해석하지 못할 확률이 높다.

---

3) 송화숙, "So cool, so hot: 1990년대로의 전환기 한국대중음악에 대한 매체문화사적 고찰,"『대중음악』 5 (2010), 37.
4) 이규탁,『케이팝의 시대: 카세트테이프부터 스트리밍까지』, 45-49.
5) 정지영, "한국 대중음악에 나타난 작곡적 경향의 분류를 위한 이론적 구조분석 연구,"『예술과 미디어』 12/2 (2013), 215.

악보 분석 중심의 전통적인 음악학의 관점에서 현대 대중음악을 논할 경우, 담아내지 못하는 요소가 많다는 한계를 지적한 조현리(2018)는 대중음악과 유러피언 클래식의 작업 방식이 다르기에 해석도 달라져야 한다고 주장한다. 대중음악가는 성장 과정에서 악보가 아닌 악기 연주 학습을 통해 자신이 연주하는 음악의 스타일을 몸으로 습득한다. 클래식 전공자와 달리 대중음악가는 악기를 연주하기 시작하면서부터 능동적이고 체계적인 듣기의 양이 늘어나며, 따라서 악보화 시키기 어려운 감각적 측면을 적극적으로 활용하게 된다는 것이다.[6] 그런데 현대 대중음악에서 사용하는 악기는 고전적 의미의 어쿠스틱 혹은 전기 증폭 장치를 통해 음량을 키운 악기 이외에도 다양한 전자장비까지 포함한다. 현대 대중음악은 다양한 전자악기와 장비를 통해 음계나 악보로 환원하기 어려운 잡음이나 비음악적 소리를 조합해 음악 형식에 가깝게 구성하는 실천에 가깝다. 악보가 아닌 몸으로 체득하고 전자장비와 손의 감각으로 상상되는 현대 대중음악을 해석하기 위해서는, 이 음악을 만드는 과정에서 운용된 악기 혹은 장비의 변화와 그것이 불러온 감각의 변동 또한 이해해야 한다.

따라서 현대 한국 대중음악에 대해 분석하는 작업은 단순히 과거에 벌어진 사건이나 음반의 역사를 정리하는 수준의 일이 아니라, 미디어 기술의 변화와 여기서 파생된 음악을 대하는 감각의 변동까지 감지하는 문화적 시도가 될 수밖에 없다. 1990년대는 이후 현재까지 대중음악 제작과정에서 절대적 비중을 차지하는 전자악기, 디지털 장비, MIDI를 이용한 음악 작업과 녹음이 한국에서 처음으로 구체화 된 시기다. 온라인을 포함한 미디어 환경의 변화로 현재와 같은 음악 취향의 세분화가 가파르게 진행된 시기이기도 하다. 대형기획사가 제작하는 케이팝 산업과 함께 소수의 음악 취향을 반영한 작고 개성 있는 인디펜던트 음악이 공존하는 현재의 한국 대중음악 토대 역시 1990년대의 사회・문화・기술적 변화 위에서 구축되었다. 이제 이 변화의 흐름 속 내부를 살피며 그 의미를 하나씩 짚어보도록 하겠다.

6) 조현리, “대중음악 읽기,”『음악논단』39 (2018), 107-108.

II. 전자악기와 샘플링: 1983년과 1992년

1. 1983년: 미국 대중음악의 한 축이 된 전자악기

대중음악의 역사를 논하는 많은 학자들이 1983년을 현대 대중음악의 중요한 기점으로 꼽는다.[7] 어째서 1983년인가. 여러 가지 이유가 있다. 마이클 잭슨(Michael Jackson)의 *Thriller*(1982) 앨범이 음반 역사상 최대의 상업적 성공을 거두면서 디지털 매체인 컴팩트 디스크 시장이 처음으로 대중화되었음에 주목해야 한다는 이가 있는가 하면, 전자음을 전면에 내세운 음악 장르인 "뉴 웨이브"가 처음으로 상업적 주목을 받으며 전자악기로 만든 음악이 보편화 되었다는 이유를 들기도 한다. 인터넷 표준인 TCP/IP 프로토콜 슈트가 1983년 발명되어 이후의 대중음악 작업에서 제작, 유통, 소비까지 근본적 변화가 일어나게 되었기 때문이라는 지적도 있다. 1983년의 변화를 언급하는 폴 테베르주(Paul Theberge), 래리 스타와 크리스토퍼 워터만(Larry Starr and Christoper Waterman), 닉 프라이어(Nick Prior)가 공통으로 지적하는 사건은 디지털 신디사이저(synthesizer) Yamaha DX7이 세상에 등장한 일이다. 비슷한 시기 등장한 드럼 머신(drum machine) Roland TR-808이나 Linn LM-1과 함께 DX7은 1983년 이후의 대중음악 소리를 이전과 확연히 구분 지을 수 있게 만들었다.

디지털 신디사이저와 드럼 머신 같은 새로운 장비를 통칭하여 전자악기라 부른다. 국립국어원 표준어국어대사전에 따르면 전자악기란 "전자 발진에 의한 진동을 소리의 바탕으로 하는 악기"를 가리킨다. 이는 "전기를 이용한 확성기를 통하여 소리를 내는 악기"[8]를 가리키는 전기악기(electric instrument)와 차이가 있다. 음을 전기 신호의 형태로 출력을 한다는 공통점이 있지만, 전

---

7) 이후에 등장하는 1980년대 초반 미국 대중음악의 기술적 변화가 불러온 음악사, 문화적 변화에 대해 주목하는 저서의 목록은 다음과 같다. Paul Theberge. *Any Sound You Can Imagine: Making Music/Consuming Technology* (Middletown, CT: Wesleyan University Press, 1997), 5; Larry Starr and Christoper Waterman, 『미국 대중음악』(*American Popular Music*), 김영대・조일동 공역 (파주: 한울, 2015), 497-498; Nick Prior. *Popular Music, Digital Technology and Society* (Los Angeles: SAGE, 2018), 11-13.

8) 국립국어원 표준국어대사전 '전자악기'와 '전기악기' 항목 검색 결과 https://stdict.korean.go.kr/search/searchView.do [2020년 2월 24일 접속].

기기타나 전기피아노 같은 전기악기가 연주 과정에서 물리적으로 발생하는 진동을 음원으로 소리를 증폭시키는 데 반해, 전자악기는 전자 회로를 통해 음원을 만드는 장비에 가깝다.[9] 전자악기로 만드는 전자음악은 기성 음악은 물론 비음악적 요소까지 음원으로 사용하여 음악처럼 들리게끔 합성해 낸 것에 가깝다.[10] 전자악기의 원형은 1876년 만들어진 뮤지컬 텔레그라프(Musical Telegraph)나 텔하모니움(Telharmonium, 1906)처럼 실험적 클래식 음악의 새로운 시도였다. 고가의 장비와 복잡한 운영방식으로 소수만이 이용할 수 있던 전자악기 중 일부가 1960년대 실험성 강한 대중음악에 수용되기 시작한다. 전자기술의 발달로 1970년대 후반 저렴하고 단순한 신디사이저가 출시되기 시작했고, 이를 이용해 양산된 음악이 바로 디스코다. 디스코 열풍은 전자악기를 가능성에서 보편의 영역으로 끌어들였다. 이러한 배경 속에 1983년 등장한 DX7과 같은 저렴한 전자악기는 이전까지 소수의 세계적 스타와 그를 후원하는 음반사의 엄청난 물적, 인적 지원이 뒷받침되지 않는다면 불가능했던 "자연에 존재하지 않는 세련된 인공의 합성 소리, 그리고 그 어떤 소리든 샘플하고 조작할 수 있는 능력, 엄청난 정밀도로 사운드 루프를 만들 수 있는 능력"[11]의 진입장벽을 낮춰 대중음악 표현력을 한껏 확장할수 있게 만들었다. 전자악기의 등장으로 복잡하고 거대한 녹음 및 믹싱 장비와 녹음 부스를 갖춰야 했던 녹음실 규모도 간략화 될 수 있었다.

전자악기를 통한 음악 작업은 대략 다음과 같은 모양새를 띤다. "디지털을 통해서 미리 녹음된 소리를 새로운 녹음에 통합"[12]하여 디지털 음원 형태로 저장해주는 샘플러(sampler)는 기존에 녹음된 음반에 담긴 소리를 해체하여 필요한 부분만 잘라내 재활용할 수 있게 한다. 이러한 행위를 샘플링(sampling), 이렇게 샘플러를 통해 추출된 소리의 데이터를 샘플(sample)이라 하는데, 전자악기는 이렇게 얻어진 샘플 음원을 합성하고 필요에 따라 적

9) 권현우, 박재록, "한국 대중음악에서의 전자악기 수용 연구 - 1970년대부터 1980년대 초까지의 사례를 중심으로,"『음악과 민족』 51 (2016), 213-214.
10) Nick Collins and Julio d'Escrivan, *Electronic Music* (Cambridge: Cambridge University Press, 2017), 19.
11) Starr and Waterman,『미국 대중음악』, 498.
12) Mark Katz,『소리를 잡아라』(*Capturing Sound: How Technology Has Changed Music*), 허진 역 (고양: 마티, 2006), 213.

절히 조정하여 마치 악기 연주하듯 이용하게 해준다. 녹음된 음악뿐 아니라 유리창 깨지는 소리 같은 일상의 잡음조차 샘플로 만들 수 있고, 전자악기의 소리 재료가 된다. 같은 시기에 등장하자마자 빠르게 보편화 된 디지털 시퀀서(sequencer)는 이렇게 구성한 소리 데이터를 주기적으로 반복시키면서 하나의 음악 패턴처럼 사용하거나(loop), 이렇게 만든 루프에 강세나 그루브를 미리 프로그래밍해 기계적으로 변주하며 재생해주는 장비다. 덕분에 한 명의 연주자가 수십 개의 악기 소리를 동시에 오케스트레이션 시킬 수 있게 되었다.

신디사이저와 함께 직관적인 인터페이스를 갖춰 널리 사용된 전자악기가 드럼 머신이다. 드럼 머신은 여러 개의 '패드'를 두드려 리듬의 형태를 만들게끔 되어 있다. 각각의 패드마다 샘플 음원을 담아 사용하게 되는데, 통상적인 의미의 타악기 소리 샘플 외에도 타이어 미끄러지는 소리나 자동차 엔진 소리 같은 잡음도 샘플로 사용할 수 있다. 이 경우 잡음을 조합한 패턴을 구성해 하나의 리듬처럼 사용하는 일이 가능해진다.[13] 또 이렇게 구성한 몇 마디의 리듬 패턴을 패드에 담아 사용할 수도 있다. 드럼 머신이 보편화 되면서 패드에 담을 샘플 음원 제작도 본격화되었다. 이 과정에서 제임스 브라운(James Brown)을 포함한 1960-70년대 아프리카계 미국 음악인의 음반에 담긴 악기 소리가 집중적으로 샘플링되었고, 드럼 머신을 통해 "컷 앤드 페이스트(cut and paste)"된 리듬 연주 패턴이 여러 곡에 사용되기에 이르렀다.[14]

아프리카계 미국인의 음반이 샘플링 대상으로 각광 받은 까닭은 전자악기를 이용해 음악 작업을 시작한 음악가 대부분이 가난한 아프리카계 미국인이었기 때문이다. 반복적인 녹음에도 박자를 정교하게 유지할 수 있는 연주력을 가진 비싼 스튜디오 음악인을 고용하기 힘들었던 언더그라운드 음악가에게 드럼 머신은 저렴한 제작비로 나쁘지 않은 수준의 소리를 제공해주는 장비였다.[15] 드

---

13) 예를 들어 마이클 잭슨의 *Dangerous*(1991)에 수록된 'She Drives Me Wild'는 물리적인 악기를 사용하지 않고 승용차에서 트럭에 이르는 다양한 자동차에서 채집한 경적, 엔진, 문 여닫는 소리, 차체가 긁히는 소리 등을 샘플링하여 드럼머신과 시퀀서로 작업한 곡이다.

14) Starr and Waterman, 『미국 대중음악』, 497-499.

15) 이대화, 『Back to the House: 하우스와 테크노가 주류를 뒤흔들기까지 1977-2009』 (서울: 엠스퀘어, 2015), 68-70.

럼 머신은 특수한 리듬 패턴, 특히 아프리카계 미국 음악인이 만들어 온 "불규칙적이면서도 싱코페이션이 강하게 더해진 리듬"[16]을 곡이 끝날 때까지 일정하게 공급해줬다. 흔히 폴리리듬(polyrhythm)이라 부르는 이 리듬 형식은 아프리카 중서부 지역[17]에서 사하라 이남[18]까지 고루 퍼져있으며, 노예무역 과정에서 유럽과 아메리카 대륙으로 전달되었다. 폴리리듬은 1920년대 재즈광(Jazz craze) 시대에 새롭고 혁신적인 리듬[19]으로 주목받은 이래 블루스, 훵크, 힙합에 이르는 미국 대중음악의 주류 리듬으로 꾸준히 확장되었다.[20] 두 개 이상의 타악기가 서로 다르면서도 동시에 연관성 있는 리듬 패턴을 연주하면서 발생하는 특별한 효과인 폴리리듬은 몇 개의 박자 덩어리가 만나고 헤어지며 복잡하면서도 강렬한 리듬을 만들어낸다.[21] 드럼 머신은 샘플을 여러 층위로 쌓는 작업이 가능하므로 폴리리듬 형식을 전자악기를 통해 기계적으로 재현한다. 그 결과 음악 녹음을 둘러싼 물적, 인적, 공간적 단축이 가능해졌다. 전문 연주자, 커다란 녹음공간, 고급 녹음 장비가 없어도, 전자악기만 있으면 누구나 최고의 연주자가 녹음했던 빼어난 리듬 연주와 악기 소리를 자신의 음악에 집어넣을 수 있게 되었다.

폴리리듬에 대한 주목은 1960-70년대 제임스 브라운으로 대표되는 아프리

---

16) 김주헌, 『폴리리듬의 미학』(서울: 아우름, 2019), 11.

17) 아프리카 중서부에서 발견되는 폴리리듬은 유럽인과의 접촉 이후 유럽과 아메리카 대륙으로 퍼져나가 유럽의 경음악(ligth music), 재즈, 아프로-쿠반 등의 음악에 반영되었다. 이에 대해서는 다음을 참고하라. Simha Aron, *African Polyhony & Polyrhythm: Musical Structure and Methodology* (Cambridge: Cambridge University Press, 1991), 5.

18) 남아프리카의 현대 대중음악에도 서아프리카의 음악적 요소가 다양하게 나타나는데, 여기에는 전통적인 리듬 형식이 닮아서이기도 하지만, 식민지 시기에 플랜테이션 농장과 공장 노동자로 두 지역 사이의 인구 이동이 활발해졌기 때문이기도 하다. Christopher Alan Waterman, *Juju: A Social History and Ethnography of an African Popular Music* (Chicago: The University of Chicago Press, 1990), 8-9.

19) 동시에 이 혁신적인 리듬과 음악 형식은 기성세대로부터 "성적 일탈, 동물, 식인 등"과 같은 이미지와 엮이며 비판을 넘어 사회적 위기로까지 여겨졌다. 이에 대해서는 다음을 참고하라. Starr and Waterman, 『미국 대중음악』, 174-175.

20) 조일동, "미디어 테크놀로지와 대중음악의 변동에 대한 소고," 『대중음악』 19 (2017), 16.

21) John Powell, 『우리가 음악을 사랑하는 이유』(*Why You Love Music*), 장호연 역 (서울: 뮤진트리, 2018), 266-278.

카계 미국인의 음악에서 특히 중요하다. 앤 다니엘슨(Anne Danielsen, 2006)은 아프리카계 미국 음악인에게 폴리리듬을 적극적으로 실천하는 일은 백인과 다른 리듬으로 상업성을 높이는 역할뿐 아니라, 자기 정체성 되묻기 혹은 목소리 내기라고 해석한다. 폴리리듬 형식을 극대화한 제임스 브라운의 훵크 음악은 민권운동과 연결된 정치적 행동으로 봐야 한다는 것이다.[22] 아프리카계 리듬을 전면에 내세운 제임스 브라운이나 팔러먼트/훵카델릭(Parliament/Funkadelic)의 음악 속 리듬 패턴과 악기 소리를 샘플로 만들어 전자음악 작업을 하는 행위는 제작비 절감과 함께 자신의 음악적 정체성과 정통성을 주장하는 방편이기도 하다. 힙합 음악인이 집중적으로 샘플 소스로 사용하게 되면서 새로운 도약의 계기를 얻은 밴드 팔러먼트/훵카델릭의 리더 조지 클린턴(George Clinton) 같은 경우는 아예 자신의 미발표곡을 샘플링 소스의 형태로 만든 앨범 *Sample Some Of Disc Sample Some Of DAT*(1993)을 발표[23]했을 정도로 샘플링 기술과 드럼 머신을 포함한 디지털 전자악기의 확산 속도와 규모는 거대했다.

2. 1992년: 전자악기의 한국적 변용

1970년대 초보적인 전자악기 몇 종이 '전자 올갠'이라는 이름으로 한국에도 소개되었다. 나훈아, 이미자, 문주란, 남인수 등 당시 큰 인기를 끌고 있던 트로트 가수의 노래를 편곡해 전자악기로 연주한 음반이 '전자', '콤퓨터', '특수' 등의 타이틀을 붙여 발표되기 시작했다. 비록 이 음반들이 상업적 성공을 거두진 못했지만, 한국의 여러 음악인에게 전자악기라는 존재를 알리기에 충분했다. 특히 기존 아날로그 악기로 표현할 수 없는 소리를 만들 수 있다는 사실은 금새 퍼져나갔다. 미8군 무대에서 활동하던 음악인들은 미국에서 큰 인기를 끌었던 훵크, 디스코 소리를 비슷하게 구현하고자 전자악기에 큰 관심을 보였다. 미니무그(mini-moog)를 사용하던 김명곤이 편곡을 담당했던 사랑과 평화는 그 선두주자였다. 조용필, 나미 등도 디스코와 1980년대 초반 유행하

22) Anne Danielsen, *Presence and Pleasure: The Funk Grooves of James Brown and Parliament* (Middletown: Wesleyan University Press, 2006), 4-5.
23) 이 음반 내지에는 저작권료와 관련한 내용까지 상세히 적혀있다.

던 뉴웨이브 장르 특유의 음색과 소리를 자신의 음악 안에서 구현하기 위해 전자악기를 수용했다.[24]

1980년대 이후 전자악기를 적극적으로 사용한 음악인 중 상당수가 미8군 무대 출신이라는 사실에 주목해 볼 필요가 있다. 미군을 위해 미국 대중음악을 흉내 내며 음악 경력을 시작한 이들 중 많은 연주자가 아프리카계 미국음악인이 사용하는 특별한 리듬체계-폴리리듬을 따라 하는데 곤란을 겪곤 했기 때문이다. 단순히 당김음이라 표현할 수 없는 미묘한 싱코페이션이 반복되는 아프리카계 미국음악의 리듬은 1980년대까지도 녹음실 전문 연주자조차 까다롭게 여기는 스타일이었다.[25] 그런데 1980년대 후반 도입된 전자악기인 드럼 머신과 드럼 머신 패드에 삽입할 용도로 발매된 샘플 음원 모음집, 소위 '리듬 샘플 라이브러리'(Rhythm Sample Library)는 까다롭기로 소문난 아프리카계 미국음악의 리듬을 기계적으로 해결해주었다. 당시 전세계적으로 큰 인기를 끌기 시작한 블랙뮤직 스타일의 음악을 한국에서 시도하고자 했던 음악인에게 샘플과 디지털 전자악기의 보급은 신세계와 같았다.

이들에게 드럼 머신은 미국에서와 전혀 다른 의미를 지닌 가능성이었다. 한국에서 드럼 머신은 미국처럼 기량이 뛰어난 연주자를 고용할 수 없는 가난한 음악인의 대체 수단이나, 샘플을 통해 아프리카계 미국인이라는 정체성과 뿌리를 드러내는 정치적 수단이 아니었다. 한국인 연주자가 표현하기 어색했던 훵크, 소울, 힙합 등 아프리카계 미국 음악의 미묘하게 밀고 당기는 리듬 표현을 간단하게 해결해주는 도구였다. 한국에서도 드럼 시퀀서와 신디사이저 사용을 강조한 음반이 1980년대 후반부터 등장하기 시작했으므로[26] 적어도 그 즈음에 이들 장비가 한국에 도입되었을 것이라고 추정해 볼 수 있다. 드럼 머신과 샘플을 사용하여 미국 음반에 담긴 리듬 연주 패턴을 그대로 잘라 자신의 음악에 붙여넣을 수 있다는 사실이 음악인 사이에 빠르게 퍼져나갔다. 1992년 미국 힙합의 영향을 표방하며 모든 리듬 작업을 드럼 머신으로 진행

24) 권현우・박재록, "한국 대중음악에서의 전자악기 수용 연구 - 1970년대부터 1980년대 초까지의 사례를 중심으로," 222-227.
25) 조일동, "미디어 테크놀로지와 대중음악의 변동에 대한 소고," 23.
26) A면 수록곡 중 4곡을 드럼 머신과 시퀀서로 비슷한 패턴의 리듬을 반복시켜 한 곡 안에서 변주하는 것처럼 편곡해 놓은 도시아이들의 *City Dance*(1989) 같은 음반이 이에 해당할 것이다.

한 서태지와 아이들의 *Seotaiji 'N Boys*와 현진영의 *Hyun Jin Young 2*[27]가 등장하고, 신디사이저와 시퀀싱으로 음반에 담긴 모든 소리를 표현한 윤상의 *Yun Sang Part II*가 발매된 사실은 이전과 다른 시대가 시작되었음을 선언하는 것이었다.

샘플러, 드럼 머신, 시퀀서, 신디사이저와 연동한 MIDI, 그 밖의 다양한 디지털 전자악기의 도입은 리듬에 대한 한계만 극복한 게 아니었다. 윤상, 서태지, 현진영, 이현도, 신해철, 정석원의 음악 작업처럼 홀로 작곡부터 연주, 녹음, 믹싱까지 완성할 수 있게 해줬다. 대규모 공동작업이라 여겼던 음반 만들기가 음악적 상상력과 전자악기만 있으면 개인 작업으로 구현 가능해진 시대가 열린 것이다. 흥미롭게도 당시 서태지와 아이들, 현진영, 듀스, 업타운, 솔리드 등이 발표한 미국 힙합의 영향이 드러나는 노래 중에는 리듬 패턴뿐 아니라 효과음까지 꼭 닮은 경우가 자주 발견된다. 이는 당시 음악인들이 한국에서 구할 수 있던 몇 장의 리듬 샘플 라이브러리에 담겨 있던 샘플 소스 안에서 음악 작업을 했기 때문이다.[28]

Ⅲ. 한국 대중음악 변동의 세 가지 장면

1. 1990년대의 다름: '난 알아요'

샘플과 전자악기를 전면에 내세워 당대의 미국 대중음악 스타일과 소리를 자신의 음악 안에 녹여내는 음악인이 1990년 전후로 등장하기 시작했다. 1990년에 발표된 신해철과 015B의 데뷔 앨범에는 드럼 머신과 신디사이저, 시퀀서로 작업한 결과물이 담겨 있다. 같은 해 발표된 뉴잭스윙(New Jack Swing)[29] 스타일로 격렬한 댄스와 랩을 선보인 현진영의 데뷔 앨범도 초보적

---

27) 현진영은 두 번째 앨범 *Hyun Jin Young 2*를 발표하면서 처음으로 힙합이라는 단어를 직접 사용한 바 있다. 이는 현진영이 아프리카계 미국음악에 대해 이미 상당한 인식이 있었음을 보여주는 것으로, 그가 드럼 머신을 사용한 사실도 이러한 맥락으로 이해해야 한다. 자세한 사항은 다음을 참고하라. 신승렬 외, 『90년대를 빛낸 명반 50: 한국 대중음악의 황금기, 1990년대』, 104-107.

28) 조일동, "악보에서 소리로 - 한국 대중음악 녹음·기술·실천에 대한 문화인류학," 『한국문화인류학』 51/2 (2018), 341.

이지만 드럼 머신을 적극 활용한 음악을 담았다. 이 작품들은 1990년대 한국 대중음악 변화의 시작을 증거한다. 그렇다 하더라도 1990년대를 대표하는 상징적 음악인은 단연 서태지다.

1992년 4월 *Seotaiji 'N Boys*라 적힌 앨범이 발표되었을 때, 이 음반이 상업적 성공을 거둘 것이라 예상한 이는 거의 없었다. "흔치 않은 랩 가요"라는 소개와 함께 1992년 4월 11일 토요일 오후 '난 알아요'가 처음 방송 무대에 등장했을 때, 심사위원으로부터 "멜로디가 없다", "가사의 의미가 전달되지 않는다"며 혹평을 들은 일화는 유명하다.[30] 기성 음악계의 혹평을 듣고 난 직후부터 음반 판매고는 치솟기 시작했다. 미국 랩그룹 밀리바닐리(Milli Vanilli), C&C 뮤직팩토리(C&C Music Factory) 등의 곡을 토대로 작업한 샘플 리듬 비트 사이로 수많은 효과음을 또 다른 리듬 악기 소리처럼 집어넣었다. 랩의 속도감을 살리기 위해 디스토션을 잔뜩 건 전기기타로 연주한 리프 녹음 또한 샘플처럼 잘라 넣었다. 전기기타 연주는 드럼 머신과 랩으로 가청공간을 채울 수 없던 당시 한국의 녹음 기술 한계로 인해 엉성하게 들릴 수 있는 노래의 빈 공간을 메우는 역할도 하고 있다. '난 알아요'는 한국 대중음악이 해외의 음악 형식 변화를 동시대적으로 적용하는 모습을 보여줄 뿐 아니라, 패션이나 댄스 형식도 글로벌 변화에 발맞추는 모습을 보여준다. 서태지와 아이들의 데뷔 음반은 170만장의 판매고를 올렸고, "기성세대에 반발하는 10대를 확실하게 지지자로 끌어들"[31]이는 데 성공했다.

서태지 이전에도 홍서범의 '김삿갓'(1989)이나 나미의 '인디언 인형처럼'(리믹스 버전, 1990)에 랩이 삽입된 바 있다. 그러나 서태지 이전의 랩은 어디까지나 선율 중심의 노래 중간에 등장하는 재밋거리 혹은 특이한 시도 이상도 이하도 아니었다. 랩을 사용하진 않았지만 1980년대 김완선, 소방차, 박남정

---

29) 리듬앤블루스와 힙합의 중간 정도에 있는 댄스 스타일의 음악. 바비 브라운(Bobby Brown), 엠씨해머(M.C. Hammer)부터 마이클 잭슨까지 다양한 음악인이 이 스타일을 받아들였다. 힙합의 비트를 사용하면서도 R&B와 팝의 멜로디를 적극적으로 사용해 상업적으로 큰 성공을 거뒀다. 이들 모두와 작업한 테디 라일리(Teddy Riley)는 이 장르의 성격을 규정지은 대표적인 프로듀서이자 작곡가다. 테디 라일리는 2011년 소녀시대의 'The Boys'(2011) 작업을 시작으로 엑소, 샤이니, 박재범 등의 케이팝 음반에도 참여한다.

30) 김성민, 『케이팝의 작은 역사』, 50.

31) 장유정, 서병기, 『한국 대중음악사 개론』(서울: 성안당, 2015), 344.

등도 댄스를 전면에 내세운 음악으로 큰 인기를 누렸다. 하지만 이들 중 누구도 시대를 규정하는 새로운 흐름의 자리에 올라서지 못했다. 심지어 이들의 음악 역시 새로운 악기였던 신디사이저를 적극 사용한 결과물이었음에도 말이다. 서태지와 아이들이 "다름"을 상징하는 아이콘이 될 수 있던 이유는 무엇인가.

1990년 헤비메탈 밴드 시나위의 베이시스트로 데뷔한 서태지의 이력은 문화적으로 많은 것을 시사한다. 이를 위해서는 상업적 성공 여부와 상관없이 1980년대 한국에서 헤비메탈이라는 음악이 가진 독특한 문화적 지위와 상징성에 대해 먼저 살펴야 한다. 1980년대 초반 한국에서 헤비메탈을 처음 시도한 세대는 이전까지 록을 연주하던 한국 대중음악인 집단과 확연히 구분되는 실천 감각을 갖고 있었다. 우선 이들은 1960-80년대까지 전성기를 누리던 소위 "빽판"[32] 문화의 세례를 받으며 성장했다. 이들은 빽판의 집결지라 할 세운상가에서 검열 밖에 존재하는 해외의 록, 팝, 힙합을 듣고, 그로부터 멀지 않은 낙원상가에서 악기와 공연장비를 마련해, 낙원동 파고다 극장이나 그 밖의 소극장을 대관해 스스로 공연을 마련했다. 자신이 추구하는 음악을 자유롭게 연주하기 위해 기성 음악 권력과 타협하길 거부하고 새로운 관객을 개척하고, 무대를 만드는 모습은 이전까지의 대중음악인과 차별되는 모습이다. 헤비메탈 뿐 아니라 동아기획, 하나뮤직 등 소위 '언더그라운드' 음악인에 대한 대중의 긍정적 평가 역시 비슷한 맥락에서 이해되어야 한다. 선배 록 연주인들이 미8군 무대에서는 록과 훵크를 연주하고, 한국인 대상 밤무대에서는 트로트 연주하는 일에 대해 아무렇지 않게 여기던 태도와 비교되는 모습이었기 때문이다.

물론 부활, 시나위와 같은 한국 헤비메탈의 첫 세대에 대해 한국이 자본주의와 미제국주의의 완전한 시장이 되었음을 보여주는 사례라고 비판하는 시도

32) 해적판(pirated product, bootleg)은 저작권자의 허락을 얻지 아니한 음반, 녹음물 등을 일컫는다. 그에 비해 "빽판"은 해외의 LP를 입수하여 불법으로 제작한 음반을 말한다. 1950년대부터 제작되었으나, 저작권 개념이 없던 당시 한국에서 만들어진 모든 음반은 불법복제반이었다. 그에 비해 심의와 검열이 제도화된 1970년대의 "빽판"은 검열을 통과하지 못한, 혹은 음반사에서 심의 요청 자체를 포기한 음반을 의미했다. 이에 대해서는 다음을 참고하라. 김병오, "1960~80년대 해적판 레코드 대중화 과정 연구," 『공연문화연구』 24 (2012), 47-78.

도 있었다.[33] 실재 이들이 무대에서 연주하던 음악의 성격이나 스타일은 영미 헤비메탈의 모방에 가까웠다. 그러나 소위 1980년대 '가요'의 성공 공식에 기대지 않고 DIY 정신으로 새로운 음악 문화를 만들고자 하는 젊은 세대에게 대중은 긍정했다.[34] 해외의 경우 헤비메탈은 전기기타 같은 전기악기 뿐 아니라 신디사이저를 포함 다양한 전자장비를 적극 사용하여 잡음과 음악 사이의 경계에 도전하는 장르라는 담론을 만들어내기도 했다.[35] 한국 헤비메탈 문화의 선두주자로 꼽히던 시나위에서 베이스를 연주한 경험은 서태지에 대한 보이지 않는 가점 요소였다. 실재 서태지는 데뷔 앨범에 시나위에서 함께 활동하던 보컬리스트 김종서와 기타리스트 신대철을 세션으로 참여시키고, 자신이 연주했던 시나위의 노래 'Farewell to Love' 일부를 샘플로 사용하는 등 시나위와의 관계를 전략적으로 드러냈다.

서태지는 계속해서 당대 해외 대중음악의 신조류를 재빨리 자신의 음악 안에 담아냈다. 1990년대 초반 세계적 인기를 얻고 있던 레게(reggae) 리듬을 기본으로 한 '하여가'(1993)에는 해외에서 그런지(grunge)와 함께 주류 록 시장에 진입하고 있던 쓰래쉬 메탈(thrash metal)을 한국 전통 농악기인 날라리 연주에 덧대는 시도를 했다. 기타와 날라리를 제외한 모든 소리는 샘플과 드럼 머신, MIDI를 통해 서태지 홀로 만든 것이었다. 랩을 하드 록의 샤우팅처럼 사용하는 랩 메탈(rap metal)이 미국 대중음악판을 휩쓸자 익스트림 메탈 보컬과 랩을 더한 '교실 이데아'(1994)를, 직설적인 욕설로 인종 차별을 비판하고 약물을 긍정하는 갱스터 힙합이 미국 빌보드 차트에 이름을 내밀자 이 음악 스타일을 가출 청소년 이야기로 각색한 'Come Back Home'(1995)을 내놓았다. 카피 혹은 표절 논란이 끊이지 않았지만, 그때마다 원작자로 거명된 인물로부터 표절이 아니라는 인터뷰를 얻어내거나 샘플 기법의 특징이라는 설명으로 비껴갔다. 글로벌 대중음악의 흐름을 동시대적으로 사용하는 것이나, 표절 논란에 대처하는 전략 등은 옳고 그름을 떠나 현재 케이팝 제작과 관리의 한 전형이 된 방식이다.

---

33) 홍석경, "자본주의와 록 문화," 『노래 3집 – 민족운동과 노래운동』 (서울: 이론과 실천, 1988), 247-277.
34) 김영아, "1990년대 이후 한국 대중음악계의 변화에 관한 연구," 171.
35) Robert Walser, *Running with the Devil – Power, Gender, and Madness in Heavy Metal Music* (Middletown: Wesleyan University Press, 1993), 41.

서태지와 아이들의 마지막 앨범인 *Seotaiji & Boys IV*(1995)에 수록된 '시대유감'은 서태지를 1990년대 대중문화의 아이콘으로 만드는데 중요한 작용을 했다. 공연윤리위원회의 사전심의 과정에서 '시대유감'의 가사 일부에 대한 수정 판정을 내리자 서태지는 가사 없이 반주만 담은 곡을 발표한다. 팬덤은 물론 PC통신 등에서 이를 문제 삼는 목소리는 점점 커졌고, 새정치국민회의 김대중 총재가 '서태지와 아이들 음반관련 진상조사 위원회'를 꾸리기에 이른다. 마침내 11월 14일 '사전심의 폐지의 수정안'이 국회상임위를 통과한다. 1985년 정태춘이 사전심의 거부로 기소되며 제기했던 헌법소원[36]이 서태지의 항명 덕분에 결론에 이르게 된 셈이다.

서태지로 대표되는 1990년대 초반 등장한 디지털 전자악기를 능숙하게 사용한 음악인들은 미국 대중음악으로 대표되는 글로벌 대중음악을 동시대에 한국 대중음악으로 재창조하길 두려워하지 않았다. 1970-80년대가 "한국 대중문화의 헤게모니가 일본적인 것에서 미국적(혹은 서구적)인 것으로 변화해가는 과정"[37]이었다면, 1990년대는 한국 대중음악의 헤게모니가 미국적인 것으로 완전히 바뀌었으며, 실시간으로 한국화시킬 수 있는 능력을 보여주기 시작한 시기였다. 이 시기에 활동했던 음악인인 박진영(과 그의 작업 파트너였던 방시혁), 현진영을 데뷔시키고 후에 H.O.T를 제작한 이수만, 서태지와 아이들 멤버였던 양현석은 1990년대 초반의 경험을 토대로 이후 케이팝 제작의 중추적 역할을 하게 된다.

2. PC통신과 1990년대의 상상력: '그렇게 말하지 않았어'

1988년 천리안의 상용화를 필두로 하이텔, 나우누리, 유니텔로 확산 된 PC통신은 한국사회에 월드와이드웹 형식 인터넷이 보편화되기 이전까지 가장 중요하고 영향력 있는 취향 소통의 창구였다. PC통신은 아이디를 사용하지만 이용자의 존재가 드러나지 않을 수 없는 구조를 가지고 있었다. 이 절반의 익명성이야말로 PC통신에 게시된 글과 정보의 신뢰를 담보하는 장치이기도 했다.

---

36) 권정구, "한국 대중음악 규제와 저항의 역학, 그리고 그 반전," 『음악과 문화』 34 (2016), 85-87.

37) 김창남, 『나의 문화편력기 – 기억과 의미의 역사』 (서울: 정한책방, 2015), 280.

PC통신은 전국의 수많은 음악 마니아 사이에 토론과 정보교환의 장을 열어줬다. 특히 문화예술 분야에서 서울 중심성이 강했던 당시의 한국사회에 PC통신은 서울서만 접할 수 있는 새로운 소식이나 음악을 전국의 마니아와 공유하고 소통하게 해주는 새로운 매체였다. PC통신에는 대중음악을 포함하여 수많은 취향을 반영한 온라인 동호회가 생겨났다. 온라인은 지면의 제한이 없기에 기존의 잡지 같은 오프라인 매체와 비교할 수 없는 다양한, 그러나 전문성이라는 측면에서는 들쭉날쭉한 깊이를 가진 수많은 정보가 한꺼번에 쏟아져나왔다.

모뎀 전송 속도의 한계로 인해 96~128kbit/s의 저열한 음질로 리핑한 것이 대부분이었지만, 마니아 사이에서 소문으로만 존재하던 음악을 mp3 음원으로 들어볼 기회도 마련되었다. 서로 자신이 보유한 희귀 LP나 CD를 리핑해서 동호회원과 나누길 주저하지 않았던 것이다. 음악이라는 공통점을 매개로 적극적인 참여와 상호작용, 이해의 조정이 벌어지는 사이버 공간에서는 독특한 취향공동체가 만들어졌다.[38] 불법 음원 배포의 해악을 논하기에 앞서 PC통신의 음원 공유는 새로운 체험이었다. PC통신 동호회 자료실은 이전까지 접하기 어려웠던 귀한 음반, 라디오와 TV 방송이나 라이선스 음반으로 구하기 어려운 소수 취향의 음악을 한 자리에 모으고, 나누는 공간이 되었다.

PC통신은 열혈 청취자뿐 아니라 음악을 하고 싶은 이들에게도 새로운 가능성의 공간을 열어줬다. 이전까지 같은 지역이나 학교라는 인맥을 통해 음악 연주 경력을 시작하고, 다른 연주인과 교류하던 초보 연주인에게 PC통신은 무한대에 가까운 연주인과 소통할 기회를 줬다. 소수 취향 음악이나 흔치 않은 실험성을 지닌 연주인에게 자신과 비슷한 취향을 가졌거나 소통할 수 있는 동료 연주인을 찾고 만날 수 있는 창구가 열린 셈이었다. 전자악기와 주변 기기의 발전으로 초보적인 수준의 음악 작업은 관심만 있다면 쉽게 입문해볼 수 있게 되었고, 고급 장비의 구입이나 구체적인 운용 방법과 같은 정보도 동호회 게시물을 열심히 뒤지거나, 채팅방에 참여하면 얻을 수 있었다. 온라인으로 쌓인 신뢰를 바탕으로 활발하게 열리던 오프라인 모임은 채팅으로 쌓은 지식을 실물로 만지고 확인하며 동료애를 발전시키는 기회로 작용했다. 덕분에

38) 조일동, "'음악하기'로서의 사이버 취향 공동체의 글쓰기,"『대중음악』 11 (2013), 82-83.

“이론적으로 누구나 마음만 먹으면 초보적인 기술과 아이디어를 갖고 자신의 음악을 만드는 것이 가능”[39]해졌다.

PC통신의 음악동호회에서는 거의 모든 장르의 대중음악이 이야기되곤 했다. 마니아 중심의 공간이기 때문에 소위 ‘헤비리스너(heavy listener)’ 사이의 교류에 가까웠기 때문이다. 헤비메탈의 이름을 걸고 있는 동호회에서 재즈를 이야기하고, 언더그라운드 음악을 표방한 곳에서 미국 주류 대중음악 이야기를 나누는 것이 이상하지 않았다. 당시 PC통신 음악동호회 거개의 분위기처럼 아마추어 감성과 깊이 있는 청취를 강조했던 회원들은 오프라인 모임에서의 인연으로 취미 밴드를 결성하기도 했다. 이렇게 생겨난 취미 밴드 중 하나가 노이즈가든이다. 처음 모인 이들이 공통적으로 좋아하던 미국 밴드 사운드가든(Soundgarden)에 대한 오마주이자 사운드가든 같은 훌륭한 연주를 할 수 없다는 자조적인 의미가 섞인 이름이다. 이들은 기성 음악인들처럼 반드시 음반을 발매해야 한다거나 큰 무대에 서야 한다는 식의 목표의식이 없었다. 밴드의 존재 이유는 합주를 즐기는 데 있었다. 그렇게 취미로 운영되던 노이즈가든은 몇몇 구성원의 사정으로 해체를 맞이하게 되었다. 해체조차 전혀 심각한 분위기가 아니었다. 다만 1년여를 어울려 즐긴 것을 기념하여 함께 연주하는 소리를 담은 데모 테이프(demonstration tape) 하나 남기고 헤어지자는 제안이 있었고 선선히 동의가 이뤄졌다. 1993년 말에 녹음한 데모 테이프는 멤버와 가까운 동호회원에게 몇 개가 유통되고, 후에 mp3 형태로 게시판에 공개되었다. 이 음원이 조용히 그러나 뜨겁게 PC통신 동호인 사이로 퍼져나갔다. 정식 녹음이나 믹싱을 거치지 않은 원테이크 가녹음 상태였음에도 묵직한 곡조와 빼어난 기타 소리와 연주력은 여러 동호회의 게시판을 달구기 시작했다.

해체로부터 몇 달 후, 드럼을 치던 김태윤은 기타를 담당했던 윤병주를 찾아와 노이즈가든을 다시 시작해보자고 제안했다. 그렇게 1994년 5월 노이즈가든이 재결성되었을 때는 윤병주를 제외한 모든 멤버가 새로운 이로 바뀌었다. 새로운 멤버 역시 PC통신 동호회와 그로부터 뻗어나간 관계로 연결된 인물들이었다. 전업 밴드가 된 노이즈가든은 이전보다 구체적인 목표, 음반 제작

39) 장호연 외, 『오프 더 레코드, 인디 록 파일』(서울: 문학과지성사, 1999), 23.

을 염두에 두기 시작한다. 밴드 경연대회 입상 등으로 더 많은 입소문을 타기 시작한 노이즈가든의 데뷔 앨범은 1996년 발표되었다. 앨범 *Noizegarden*은 1970년대 블랙 사바스(Black Sabbath)의 영향이 짙은 음반이었다. 당대의 음악 스타일과 비교하면 미국의 사운드가든이나 앨리스 인 체인스(Alice in Chains) 같은 1990년대 중반 세계 록음악의 대안(alternative)으로 떠오르던 밴드의 음악과 연결지어볼 수 있다. 이러한 시끄러운 록 성향이 짙은 전반부의 곡은 금새 마니아를 사로잡았다. 그런데 앨범 중반 이후부터는 록음악 사이로 재즈나 힙합의 성향이 드러나는 곡이 튀어나온다. PC통신 음악 동호회 게시판 활동에서 보이던 유연한 청취 경험과 이에 대한 온/오프라인의 토론이 떠오르는 구성이다. "이 음반은 처음부터 끝까지 이른바 '가요적인' 느낌이 전혀 없다. 심지어 그들을 낳은 '한국적 록'과도 전혀 다르다."[40] 말 그대로 이전까지 한국 대중음악이 경험해보지 못한 성격의 음반이었다.

곡의 완성도나 연주력은 물론 녹음의 품질도 비슷한 장르를 동경하던 한국 음악팬들이 바라던 양질의 결과물이었다. 20년이 넘는 시간 동안 한국의 헤비메탈이나 하드 록을 표방하던 음악인들이 구현하지 못했던 고품질 사운드를 저가의 녹음실에서 처음으로 녹음을 한 아마추어 출신 신인이 데뷔 음반에서 실현한 것이다. 비슷한 시기, 해외 엔지니어를 초빙하거나 아예 해외 녹음을 진행했던 신해철(NE.X.T), 크래쉬 같은 유명 음악인의 결과물에 뒤지지 않는 완성도였다. 1990년대 중후반 노이즈가든을 필두로, 델리 스파이스, 언니네 이발관, 와이낫 등 록음악을 추구하는 밴드부터 가리온, 주석, 버벌진트, 데프콘 같은 힙합까지 다양한 장르와 스타일의 음악인이 PC통신 동호회를 배경으로 배출되었다. 서태지와 아이들의 존재에 자극받고, PC통신에서 내공을 쌓은 이들은 이전까지의 한국 대중음악이 시도하지 않았던 다양하고 새로운 실험을 담은 음악을 만들어냈다. 이들을 일컬어 인디 음악이라 부르기 시작했는데, 무엇에 대한 독립(independent)을 추구하는지는 사실 분명치 않다. 밴드나 팬, 평론가 모두 각자의 입장에서 이를 바라보고 있기 때문이다.[41] 여기서 짚고

40) 신승렬 외, 『90년대를 빛낸 명반 50: 한국 대중음악의 황금기, 1990년대』, 260.
41) 이 글은 음악 형식이라는 측면에서 기존 한국 대중음악의 경계 밖을 개척한 이들과 디지털 미디어 사이의 관계에 주목한다. 여기서 다루고 있지 않은 기존 대중음악 제작 시스템으로부터 자유로운, 독립적인 음악 활동을 가능하게 한 사회문화적 배경에 대해서는 다음을 참조하라. 신현준, 『가요, 케이팝 그리고 그 너머』 (파주:

넘어가야 할 점은 PC통신을 통한 소통이 전자악기와 디지털 음악장비, 디지털 홈 레코딩 기술 등의 발전과 맞물리면서 기존 한국 주류 대중음악과 전혀 다른 결의 움직임을 추동했다는 사실이다. 새로운 미디어 기술은 기존의 음악 형식은 물론 산업구조까지 뛰어넘는 상상력과 실천의 바탕이 되었다.

3. 양극화되는 1990년대: '바다 사나이'

1997년 12월 아시아를 강타한, IMF사태로 일컬어지는 경제위기는 한국사회에 커다란 열패감과 씻을 수 없는 상처를 남겼다. 1998년 한국의 성장률은 -5.5%로 해방 이후 처음으로 성장곡선이 꺾인 해로 기록된다. 김대중 정권의 공격적인 정책으로 1999년 경제성장률이 11.3%로 극적으로 회복되었다.[42] 그러나 이후 한국 경제와 사회는 기초부터 이전과 구조적으로 전혀 다른 성격을 갖게 된다. 가장 대표적인 변화가 한국사회의 급속한 경제적 양극화다.

양극화는 대중음악 제작방식에서도 나타나기 시작한 변화였다. 1998년 연말 치러진 각종 음악 관련 시상식에서 신인상부터 최우수상 등 각종 상을 쓸어간 가수가 있었다. 'To Heaven'이라는 곡으로 데뷔한 조성모였다. 배우 이병헌과 김하늘이 주연으로 출연한 'To Heaven' 뮤직비디오는 1억원이 넘는 제작비로 공개 이전부터 사람들의 입에 오르내렸다. 영화 예고편처럼 짜인 뮤직비디오는 공전의 히트를 기록했다. 조성모는 뮤직비디오를 통해서만 활동할 뿐 공연이나 TV 출연을 하지 않았고, 덕분에 소위 "얼굴 없는 가수"로 알려졌다. 얼굴 없는 가수의 앨범은 드라마보다 드라마틱한 뮤직비디오의 성공과 함께 무려 150만 장이 팔려나갔다. 조성모는 신곡을 발표할 때마다 당대의 인기 스타 배우였던 신현준, 소지섭, 이영애, 김승우, 황수정, 신민아, 정준호, 허준호 등을 출연시킨 뮤직비디오를 제작했고, 커다란 화제를 모았다. 종국에는 10분짜리 단편영화를 연상시키는 뮤직비디오를 15억원의 제작비로 만들기까지 했다. 조성모 현상은 이후 H.O.T, 이수영, 브라운 아이즈, SG워너비 등

돌베개, 2013), 217-228.

42) e-나라지표 국내총생산 및 경제성장률(GDP) 통계표, http://www.index.go.kr/potal/main/EachDtlPageDetail.do?idx_cd=2736 [2020년 2월 21일 접속].

수많은 음악인의 신곡을 드라마타이즈 뮤직비디오로 제작케끔 이끌었다. 동시에 거대한 제작비를 내세운 천편일률적 구성의 뮤직비디오에 대한 비판도 이어졌다.[43]

필자는 같은 시기 이처럼 거대한 자본을 투여하는 뮤직비디오 제작 경향의 정반대편에 서 있는 작품 하나에 주목하고자 한다. 조성모가 신인상을 받던 1998년 연말, 한 케이블 방송에서 진행된 음악 시상식 뮤직비디오 부문을 수상한 작품 하나가 조용히 화제를 모았다. 이 뮤직비디오는 단 35만원의 비용으로 제작되었다. 제작 이전부터 PC통신 동호회원들이 자주 출입하던 라이브 클럽에서 활동하는 밴드와 팬이 함께 만든 뮤직비디오였다. 이렇게 완성된 뮤직비디오는 다시 VHS 테이프로 복사되어 동호인 사이를 돌아다녔고, 종국에는 케이블 방송 채널에 입수되어 수없이 송출되었다. 밴드 노브레인의 '바다 사나이' 뮤직비디오다. 라이브 클럽 "드럭"에서 활동하며 1997년 *Our Nation 2*로 음반 데뷔를 한 노브레인은 홍대 앞 놀이터에서 팬들을 잔뜩 불러다 가정용 비디오카메라로 뮤직비디오를 촬영했다. 이 작품이 화제를 모은 것은 내용의 참신함과 저렴한 제작비 덕분인데, 조성모의 'To Heaven'과 비교되며 IMF사태 이후 한국 대중음악계 제작의 양극화를 단적으로 보여준다. "제작비는 CD 1,500만원, 뮤직비디오 150만원 가량 들어갔으므로 CD 1,000장만 팔리면 바로 손익분기점"[44]이었다. 밴드 위퍼와 노브레인의 스플릿 데뷔 음반 *Our Nation 2*는 무려 칠천 장이 판매되었다. 고음질이나 고화질의 작품과는 거리가 멀다. 그러나 음반에는 밴드의 치기 어린 자신감이 고스란히 전해진다. DIY 정신을 내세운 노브레인은 밴드의 태도나 생각을 타협하지 않고 음반을 만들 방법을 찾은 것이고, 제작자는 소규모 투자로 위험 부담을 줄이는 인디 음반 제작이 현실화된 것이다. 경제 위기와 PC통신이라는 자본금이 필요 없는 홍보와 소통창구가 오히려 소수 취향 음악인에게 새로운 기회로 작용했다.

노브레인과 함께 펑크(Punk)를 내세우며 새로운 인디 음악을 견인한 밴드

---

43) 김영식 외, "국내 뮤직비디오의 영상적 특성에 따른 유형 분류 연구,"『한국사진학회지 AURA』7 (2000), 77-78; 양정혜, "뮤직비디오 제작의 관행이 텍스트 구성에 미치는 영향,"『한국방송학보』18/2 (2004), 137-140.

44) 박은주, "작은 것이 아름답다… 인디 앨범,"『주간한국』, 서울: ㈜ 한국미디어네트워크, 1998년 7월 23일 1730호.

는 노브레인에 앞서 1996년 *Our Nation*(1996)으로 데뷔한 크라잉넛이었다. 두 팀은 모두 일주일에 3-4일씩 홍익대학교 정문 근처에 자리했던 라이브 클럽 드럭에서 연주를 했다. 1994년 드럭[45]이 문을 열었는데, 당시에는 신촌과 홍대 주변에서 유행하던 소위 "록카페" 중 하나였을 뿐이다. 커다란 볼륨으로 음악이나 뮤직비디오를 틀어주는, 술을 마시다가 기분이 좋아지면 자리에서 일어나 춤을 춰도 무방한 공간이었다. 방송에서 듣기 힘든 펑크 음악을 곧잘 튼다는 소문이 PC통신을 통해 알려지면서 펑크 음악 마니아가 하나둘씩 드럭을 찾기 시작했다. 드럭이 라이브 클럽으로 변신하게 된 계기는 미국 밴드 너바나(The Nirvana)의 리더 커트 코베인(Kurt Cobain) 1주기 행사였다. 드럭을 자주 찾던 손님 중 악기를 다룰 줄 아는 사람들이 모여 너바나 노래를 따라 연주하는 작은 추모 공연을 만들었다. 그날 이후, 주인과 카페에서 공연을 한 아마추어가 함께 간헐적인 공연을 기획하기 시작했다. 식품위생법이 공연에 방해가 되면서 드럭은 아예 공연장이 되었다.[46]

드럭에서 흘러나오던 음악에 훌륭한 연주나 복잡한 구성 같은 건 없었다. 네오펑크(neo punk)로 일컬어지던 미국의 그린데이(Greenday)나 오프스프링(Offspring)처럼 10대와 20대가 일상에서 겪는 이야기를 직설적으로 표현하는 음악 뿐이었다. 그리고 그 직설은 점차 또래의 호응을 얻어내기 시작했다. 세상이 망한 게 어린 우리 잘못이 아니지 않냐고, 그러니 "닥치"고 "지금" "여기"서 미친 듯이 "말달리자"는 가사를 담은 크라잉넛의 '말 달리자'는 *Our Nation*에 이어 13곡이 수록된 정규앨범 *Crying Nut*(1998)에도 새롭게 녹음하여 발표되었다. 거침없는 가사와 자글대는 잡음 사이로 악을 써대는 크라잉넛의 음악은 클럽 드럭과 PC통신을 넘어 마침내 공중파 방송까지 진출했다. 경제위기로 학교를 자퇴해야 했던, 생활고를 피해 군대를 가려해도 몇 달을 기다려야 했던, 거리로 내몰린 젊은 세대의 정서를 대변하는 '말 달리자'는 노

45) 클럽 드럭의 역사에 대해서는 다음을 참고하라. 이석문, "드럭 이야기," 『맨땅에 헤딩하리 - 한국 인디음악의 좌표와 궤적』, 정호영 외 (서울: 푸른미디어, 2000), 82-88.

46) 당시 식품위생법상 일반음식점에서는 공연과 무도 행위가 금지되어 있었다. 일반음식점이었던 드럭 역시 단속의 대상이었다. 이에 드럭은 1996년 아예 공연장으로 허가를 받고 본격적으로 공연을 시작했다. 드럭을 포함한 홍대 주변의 라이브 클럽은 여러 문화단체와 함께 클럽공연 합법화를 추진했고, 1999년 법이 개정되기에 이른다.

래방 목록에 포함될 정도로 시대의 송가가 되었다.

경제위기 속에서 1990년대 내내 쌓인 다름을 드러내길 두려워하지 않는 음악가 정신, 저렴해진 MIDI를 이용한 홈 레코딩 방식, 홈 비디오가 더해지며 새로운 문화가 탄생한 순간이다. 과거였다면 이러한 형태의 제작물은 개인이나 친구, 이웃 사이의 작은 네트워크 안에서만 이야기되고 말았을 것이다. 주류 문화산업은 이러한 시도를 대안으로 생각하기는커녕, 존재조차도 인지하지 못했을 확률이 높다. '바다사나이' 현상은 1990년대라는 특별한 맥락 속에서 생겨났다. "미디어 콘텐츠를 축적하고, 주석을 달며, 전유하고, 재유통시킬 수 있는 신기술을 일반인 모두가 활용할 수 있게 됨에 따라 재출현하고 있는 풀뿌리 창의성"[47]이 가능한 기술적, 사회적 맥락이 작동하는 가운데 '바다사나이'가 등장한 것이다. 1990년대 이전의 상황이었다면 크라잉넛, 노브레인 같은 밴드는 앞선 서태지가 데뷔했던 밴드 시나위처럼 기성 음반사와 계약을 맺어야만 음악 활동을 이어갈 수 있었을 것이다. 1990년대의 문화변동은 이들이 기성 음반사와 타협할 필요 없이 음악 활동을 할 수 있게 해줬을 뿐 아니라, 수십억대의 자본을 투여한 대형기획사의 음악과도 같은 무대에 공존할 수 있게 만들었다.

Ⅳ. 나오며

지금까지 1990년대 한국 대중음악을 서태지와 아이들로 대표되는 주류 대중음악 내부의 새로운 시도, PC통신을 통해 만들어진 대안적인 장르 음악의 태동, 기술변화가 진행되는 가운데 맞이한 경제위기가 오히려 자기 목소리를 가감 없이 드러내는 인디음악을 탄생시킨 세 개의 특징적 사건을 통해 기술하였다. 주목해야 할 부분은 이 세 가지 새로운 흐름 모두 디지털 전자 미디어 기술과 깊이 결부되어 탄생했다는 점이다. 디지털 신디사이저와 드럼 머신, 샘플의 도입은 대중음악 작업 방식을 이전과 완전하게 구분 지었을 뿐 아니라, 강

47) Henry Jenkins, 『컨버전스 컬처: 올드 미디어와 뉴 미디어의 충돌』(*Convergence Culture: Where Old and New Media Collide*), 김정희원・김동신 공역 (서울: 비즈앤비즈, 2008), 205.

력한 동시대성을 획득하게 했다. PC통신으로 일컬어지는 초기 인터넷 문화는 글로벌 대중음악의 흐름을 실시간으로 포착하고, 디지털 복사된 음원으로 경험할 수 있는 틈새 기회를 제공했다. 해외 음악인의 음반이 한국에 정식으로 발매되거나 공중파 TV와 라디오로 송출되지 않더라도 충분히 새 음악을 들을 수 있고, 이를 자신의 방식으로 유연하게 변용시킬 수 있는 공유와 토론의 장이 열린 것이다. 마셜 맥루언(Marshall McLuhan)이 지적하는 미디어 자체가 내용이라는 사실이 다시금 확인되는 장면이다.[48]

그러나 미디어 기술 변화가 대중음악의 모든 변화와 등치되진 않는다. 1990년대 전자악기의 도입과 사용은 분명 한국 대중음악의 사운드, 이를테면 음색(timbre)과 톤(tone), 리듬 형식을 글로벌 대중음악의 흐름 속에 위치 짓게 이끌었다. 현재 케이팝이 한반도나 동남아시아를 넘어 전세계 팬과 만나고 소통할 수 있는 음악적 표현방식의 맹아가 이 시기에 싹 트기 시작한 것이기도 하다. 그런데 한국에서 디지털 전자악기를 통해 글로벌 표준에 가까운 음악을 실천했던 배경을 살펴보면, 비슷한 전자악기를 이용해 비슷한 음악을 개척했던 미국의 아프리카계 음악인이 보여준 정체성 정치 같은 문제의식과 상당히 동떨어져 있다. 서태지, 윤상, 신해철 등은 록이라는 장르 음악 활동을 배경으로 드럼 머신과 전자악기를 다루기 시작했다. 전자악기를 다룬 선구적 음악인 모두가 록을 배경으로 전자악기 경험을 시작한 것은 아니지만, 한국에서 록이 차지하는 위치가 엘리트 음악 혹은 선진적 음악이라는 헤게모니를 쥐고 있었다는 사실은 바뀌지 않는다. 비슷한 형태의 음악을 탄생시켰지만, 이들은 문화적 소수자의 위치에서 하위문화적 실천으로 디지털 전자음악 장비를 운용한 것이 아니었다.

디지털 전자악기를 통한 1990년대 한국 대중음악 제작방식 변화는 훨씬 더 개인적인 생각을 음악에 담아내는 방향으로 변해갔다. 당시 새로운 장비를 이용해 음악 작업을 했던 음악인들은 전자악기를 사용한다는 것만으로 자신들의 선배와 비교해서 개인의 자율도를 충분히 누리게 되었다. 이는 PC통신을 통해 확대되어 나간 새롭고 대안적인 장르 음악인의 성장에서도 마찬가지로 확인된다. 공동작업으로 만들어지는 음악에 비해 개인의 성격과 태도를 깊이 반

48) Marshall McLuhan, 『미디어의 이해』(*Understanding Media*), 김성기・이한우 역 (서울: 민음사, 2002), 50.

영한 소리가 만들어졌고, 덕분에 기성 음악인이 보여주지 못했던 의외성과 개성을 견지한 음악이 등장할 수 있었다. 개인을 드러내면서 오히려 완결성과 완성도가 높아지는 결과가 나타난 것이다. 이처럼 개성과 다름을 주장하는 음악이 가능했던 까닭은 단순히 새로운 장비의 개발과 도입 때문만은 아니었다.[49] 민주화나 경제 위기 같은 사회경제적 변화가 기술 변화와 맞물렸기에 가능한 일이었다. 서태지가 '시대유감'을 가사없이 발표하며 음반 사전심의제도 폐지의 불을 지핀 것은 민주화의 열망과 PC통신이라는 새로운 담론의 매개 공간이 강력한 교집합을 형성했기에 가능한 일이었다. 홍대 주변 클럽에서 활동하던 펑크 밴드가 한국 청년의 아이콘으로 떠오를 수 있던 배경 또한 도전적인 가사와 패기로 밀어붙인 연주 못지않게 IMF사태 이후 본격화된 양극화라는 맥락이 자리하고 있다. 이러한 다른 목소리와 시도가 유통될 수 있는 새로운 미디어-PC통신과 인터넷이 김대중 정권을 통해 전국적으로 안착되었기에 양극화의 아픔을 뚫고 나온 목소리가 동시대를 살아가는 청년 사이의 언어로 자리할 수 있던 것이다. 또한 인디를 통해 탄생한 작지만 강한 취향 공동체의 음악인과 이들의 활동이 인터넷이라는 새 미디어를 더 빠르게 한국사회 일반에게 확산되도록 기여한 것이기도 하다.

1990년대는 한국 대중음악의 장르가 본격적으로 세분화 되며 세대나 취향에 따라 서로 다른 음악을 향유하기 시작한 시기이다. 서태지와 아이들이 공중파를 장악하며 큰 인기를 얻었지만, 그 과정은 이전까지와 크게 달랐다. 서태지가 공중파에서 인정받을 상품성 있는 다름을 만들기 위해서는 기성세대의 취향과 분화된 자신만의 혹은 자신이 속한 세대만의 취향을 개발, 발전, 완성시킬 수 있는 통로가 존재했어야만 했다. 그리고 이를 기성세대의 구조 밖에서 구현할 수 있는 디지털 전자악기와 샘플이라는 새로운 미디어 기술이 필요했다. PC통신과 같은 세분화 된 취향을 드러낼 수 있는 소통 통로가 만들어지면서, 주류 음악산업과 다른 제작과 유통 방식을 고민하는 인디 음악이 자신만의 목소리를 발신하고 기성 음악 유통 방식 밖에서 생존을 모색할 기회를 얻었다. 1990년대 한국 대중음악은 디지털 전자악기와 미디어를 통해 이전 세대와 구별되는 글로벌 대중음악의 형식과 태도를 스스로 획득한 사례이다.

---

49) 이규탁, 『케이팝의 시대: 카세트테이프부터 스트리밍까지』, 83-84.

여전히 논란인 샘플 사용의 저작권 문제나 표절 시비가 불거지기 시작한 것도 같은 시기다. 1990년대 한국 대중음악은 글로벌 대중음악의 다양한 취향을 동시대적으로 실험한 첫 시대이자 현재까지 이어지는 한국 대중음악의 문화적 사고방식이 형성되기 시작한 시기로 기록될 것이다.

한글검색어: 한국대중음악, 전자악기, PC통신, 미디어, 음악적 상상력, 1990년대
영문검색어: Korean Popular Music, Electronic Instruments, PC Communication, Musical Imagination, 1990s

참고문헌

권정구. “한국 대중음악 규제와 저항의 역학, 그리고 그 반전.”『음악과 문화』 34 (2016): 77-104.

권현우, 박재록. “한국 대중음악에서의 전자악기 수용 연구 - 1970년대부터 1980년대 초까지의 사례를 중심으로.”『음악과 민족』 51 (2016): 211-233.

김병오. “1960~80년대 해적판 레코드 대중화 과정 연구.”『공연문화연구』 24 (2012): 47-78.

김성민.『케이팝의 작은 역사』. 파주: 글항아리, 2018.

김영식, 권중문, 지현호. “국내 뮤직비디오의 영상적 특성에 따른 유형 분류 연구.”『한국사진학회지 AURA』 7 (2000): 74-82.

김주현.『폴리리듬의 미학』. 서울: 아우름, 2019.

김창남.『나의 문화편력기 – 기억과 의미의 역사』. 서울: 정한책방, 2015.

김영아. “1990년대 이후 한국 대중음악계의 변화에 관한 연구.”『인문콘텐츠』 12 (2008): 159-175.

송화숙. “So cool, so hot: 1990년대로의 전환기 한국대중음악에 대한 매체문화사적 고찰.”『대중음악』 5 (2010): 25-49.

신승렬, 김영대, 오준환, 박찬우.『90년대를 빛낸 명반 50: 한국 대중음악의 황금기, 1990년대』. 파주: 한울, 2006.

신현준.『가요, 케이팝 그리고 그 너머』. 파주: 돌베개, 2013.

양정혜. “뮤직비디오 제작의 관행이 텍스트 구성에 미치는 영향.”『한국방송학보』 18/2 (2004): 134-168.

원용진. “한류: 수많은 담론, 하나의 관점.”『한류: 역사, 이론, 사례』(*The Korean Wave: Evolution, Fandom, and Transnationality*). 윤태진・진달용 엮음. 나보라 역, 57-82. 파주: 한울, 2019.

이규탁.『케이팝의 시대 카세트테이프부터 스트리밍까지』. 파주: 한울, 2016.

이대화.『Back to the House: 하우스와 테크노가 주류를 뒤흔들기까지 1977-2009』. 서울: 엠스퀘어, 2015.

이석문. “드럭 이야기.”『맨땅에 헤딩하리 한국 인디음악의 좌표와 궤적』. 정호영 외, 81-92. 서울: 푸른미디어, 2000.

이철희, “대중음악 제작 교육을 위한 808베이스 사운드 메이킹에 관한 연구,”

『예술교육연구』 16/1 (2018): 93-110.
장유정, 서병기. 『한국 대중음악사 개론』. 서울: 성안당, 2015.
장호연, 이용우, 최지선. 『오프 더 레코드, 인디 록 파일』. 서울: 문학과지성사, 1999.
정지영. "한국 대중음악에 나타난 작곡적 경향의 분류를 위한 이론적 구조분석 연구." 『예술과 미디어』 12/2 (2013): 211-222.
조일동. "'음악하기'로서의 사이버 취향 공동체의 글쓰기." 『대중음악』 11 (2013): 70-108.
_____. "미디어 테크놀로지와 대중음악의 변동에 대한 소고." 『대중음악』 19 (2017): 8-28.
_____. "악보에서 소리로: 한국 대중음악 녹음・기술・실천에 대한 문화인류학." 『한국문화인류학』 51/2 (2018): 325-356.
조현리. "대중음악 읽기." 『음악논단』 39 (2018): 79-121.
최진솔, 김경철, 손채봉. "사운드 디자인을 위한 K-POP 음악의 Wave-U-Net 및 주파수 분석을 통한 자동 Bass line 표기." 『Korea Institute of Design Research Society』 4/3 (2019): 159-168.
홍석경. "자본주의와 록 문화." 『노래 3집 민족운동과 노래운동』. 노래동인 엮음, 247-277. 서울: 이론과 실천, 1988.
Aron, Simha. *African Polyhony & Polyrhythm: Musical Structure and Methodology*. Cambridge: Cambridge University Press, 1991.
Collins, Nick and Julio d'Escrivan. *Electronic Music*. Cambridge: Cambridge University Press, 2017.
Danielsen, Anne. *Presence and Pleasure: The Funk Grooves of James Brown and Parliament*. Middletown: Wesleyan University Press, 2006.
Jenkins, Henry. 『컨버전스 컬처: 올드 미디어와 뉴 미디어의 충돌』(*Convergence Culture: Where Old and New Media Collide*). 김정희원・김동신 공역. 서울: 비즈앤비즈, 2008.
Katz, Mark. 『소리를 잡아라』(*Capturing Sound: How Technology Has Changed Music*). 허진 역. 고양: 마티, 2006.
Maalsen, Sophia. *The Social Life of Sound*. London: Palgrave

Macmillan, 2019.

McLuhan, Marshall. 『미디어의 이해』(*Understanding Media*). 김성기・이한우 공역. 서울: 민음사, 2002.

Powell, John. 『우리가 음악을 사랑하는 이유』(*Why You Love Music*). 장호연 역. 서울: 뮤진트리, 2018.

Prior, Nick. *Popular Music, Digital Technology and Society*. Los Angeles: SAGE, 2018.

Starr, Larry and Christopher Waterman. 『미국 대중음악』(*American Popular Music*). 김영대・조일동 공역. 파주: 한울, 2015.

Theberge, Paul. *Any Sound You Can Imagine: Making Music/Consuming Technology*. Middletown: Wesleyan University Press, 1997.

Walser, Robert. *Running with the Devil -Power, Gender, and Madness in Heavy Metal Music*. Middletown: Wesleyan University Press, 1993.

Waterman, Christopher Alan. *Juju: A Social History and Ethnography of an African Popular Music*. Chicago: The University of Chicago Press, 1990.

잡지

박은주. “작은 것이 아름답다… 인디 앨범.” 『주간한국』. 서울: ㈜ 한국미디어네트워크, 1998년 7월 23일 1730호.

음반

노브레인, 위퍼. *Our Nation 2*. 드럭 DM-042-2, 1997.

노이즈가든. *Noizegarden*. 베이프로덕션 BYCD-004, 1996.

도시아이들. *City Dance*. 서울음반 SPDR-170, 1989.

서태지와 아이들. *Seotaiji ‘N Boys*. 반도음반 BDCD-014, 1992.

_____. *Seotaiji And Boys II*. 반도음반 BDCD-017, 1993.

_____. *Seotaiji & Boys IV*. 반도음반 BDCD-028, 1995.

윤상. *Yun Sang Part II*. 지구 JCDS-0411, 1992.

현진영. *Hyun Jin Young 2*. SM Entertainment SSM-003, 1992.

Clinton, George. *Sample Some Of Disc Sample Some Of DAT*. AEM Record Group AEM 25701, 1993.
Jackson, Michael. *Thriller*. Epic QE 38112, 1982.
_____. *Dangerous*. Epic E2 45400, 1991.
New Order. "Blue Monday (12" Single)." Factory FAC3, 1983.

인터넷 자료

국립국어원 표준국어대사전, https://stdict.korean.go.kr [2020년 2월 24일 접속].
e-나라지표, http://www.index.go.kr/potal/main/EachDtlPageDetail.do?idx_cd=2736 [2020년 2월 21일 접속].

국문초록

1990년대 한국대중음악 상상력의 변화: 전자악기와 샘플링, 그리고 PC통신

조 일 동

케이팝으로 대표되는 한국 대중음악의 현재를 설명하기 위해서는 반드시 1990년대의 변화를 짚어야만 한다. 많은 이가 지적하는 바와 같이 1990년대는 한국 대중음악의 역사에서 하나의 변곡점으로 여겨진다. 본 논문은 이러한 1990년대의 변화를 전자악기와 디지털 장비의 도입, 그로 인한 음악 제작방식의 변화와 그 의미, 이렇게 탄생한 음악을 실천했던 음악인들이 자신의 다름과 다양성을 주장할 수 있었던 사회문화적 맥락이라는 차원에서 살핀다.
구체적으로는 서태지와 아이들의 '난 알아요', 노이즈가든의 '그렇게 말하지 않았어', 노브레인의 '바다 사나이'라는 세 곡의 사례를 두고, 이러한 변화를 가능케 한 물적, 인적, 사회경제적, 기술적 맥락을 분석하고 그 의미를 찾는다. 세 곡의 사례는 음악 작업 방식과 도구, 유통 채널과 소통 방식이 디지털과 인터넷 미디어로 변화하면서 음악 형식뿐 아니라 음악을 통해 형성하는 상상력 자체가 이전과 완전히 달라졌음을 보여준다. 미디어의 변화가 내용의 변화이기도 하다는 사실이 드러나는 장면이다. 즉 새로운 미디어는 그 미디어가 작동하는 사회문화적 맥락에 따라 외형적으론 닮았더라도 가치와 쓰임에서는 전혀 달라질 수 있다.

Abstract

Changes in Korean Popular Music Imagination in the 1990s: Electronic Instruments, Sampling, and PC Communication

Joe, Ildong

In order to explain the present state of Korean pop music represented by K-pop, we must point out the changes of the 1990s. As many point out, the 1990s form an inflection point in the history of Korean pop music. In this article, I examines the introduction of electronic instruments and digital equipment that drove these changes, and the resulting changes and the meaning of musical production method, and the social and cultural context in which musicians who practiced this music could claim their differences and diversity.

Specifically, it analyzes the material, human, and socio-economic contexts and background in which the three songs of 'I know'(난 알아요) by Seotaiji and Boys, 'I didn't say so'(그렇게 말하지 않았어)by Noisegarden and 'Lad of Sea'(바다 사나이) by No Brain. The three examples show that the imagination of music itself has changed completely as the media of music working tools, distribution and communication media have changed to digital and the internet. This is an important point that shows that the change of media is also the change in content. At the same time, it also reveals that the new media have similar format but different uses and values depending on the social and cultural context in which media operate.

[논문투고일: 2020. 03. 06]
[논문심사일: 2020. 03. 19]
[게재확정일: 2020. 03. 27]