

# 일렉트로닉 댄스 뮤직(EDM)의 쾌락의 의미에 대한 문화연구적 해석: 손튼의 1980-90년대 영국 레ιβ 및 클럽 컬처 연구를 중심으로\*

이 수 완  
(서울대학교 강사)

## 1. 서론

최근 케이팝이 전 세계를 사로잡은 근원에는 언어를 초월하는 댄스 퍼포먼스가 있다는 것은 주지의 사실이다. 오늘날 춤이 없는 대중음악은 상상도 할 수 없지만, 오랫동안 댄스 뮤직은 음악학자와 비평가들의 연구 대상이 되지 못하고, 가장 저열하고 유해한 음악으로 비난받아 왔다. 심지어 사회에서는 사회적 규율과 도덕적 구속을 저항하는 것으로 여겨져 금지되기도 했다. 그럼에도 댄스 뮤직은 늘 대중들로부터 열렬한 사랑을 받았다. 댄스 뮤직에 대한 이런 대립적 태도가 공존하는 것은 무엇을 의미하는가? 이것은 댄스 뮤직이 듣는 이에게 큰 쾌락을 주었고, 음악이 주는 쾌락에 대해 주류사회는 두려워했음을 보여준다. 댄스 뮤직은 단순히 대중음악의 한 장르를 넘어서 큰 사회적 의미를 가진 장르로 존재했음을 보여준다. 본 논문은 포괄적 의미의 댄스 뮤직이

---

\* 이 논문은 2020년 대한민국 교육부와 한국연구재단의 지원을 받아 수행된 연구입니다(NRF-2020S1A5B5A17090231). This work was supported by the Ministry of Education of the Republic of Korea and the National Research Foundation of Korea.

아니라, 춤 그 자체를 위해 만들어진 장르인 EDM(Electronic Dance Music) 1)(그중 영국의 1980-90년대 EDM)을 중심으로 서구의 문화연구의 성과를 기반으로 음악의 쾌락을 해석하고자 한다. 댄스 뮤직은 늘 존재했고 EDM에 관해서라면 미국의 시카고나 디트로이트 혹은 독일의 베를린이 그 본류를 형성한다고 할 수 있다. 그럼에도 영국의 1990년대 댄스 뮤직에 주목한 것은, 이 시기 이곳에서 댄스 뮤직에 대한 반감이 음악을 금지하는 법률의 제정으로 이어졌고, 이로 인해 역설적으로 댄스 뮤직의 사회적 위력이 뚜렷하게 가시화되었기 때문이다. 게다가 영국은 이전에 주목받지 못한 대중문화(대중음악 포함)를 사회적, 정치적 맥락 속에서 다룬 문화연구(cultural studies)가 시작되고 발전된 곳이기도 하다. 음악적으로 단순해 보일 수 있는 댄스 뮤직이 지니는 위력을 이해하기 위해서는 음악 자체에 대한 분석을 기반으로 한 전통적 접근을 넘어서서, 융합 학문적인 접근 방식이 필요하며 그런 의미에서 문화연구적 접근 방식은 하나의 해결책이 될 수 있다. 음악을 수용하는 수용 주체의 조건 및 그를 둘러싼 사회, 미디어, 공간 등의 음악 외적 환경을 검토할 때 댄스 음악에 대한 총체적 조망을 가능하게 하기 때문이다. 특별히 이 시기 영국의 클럽 신(scene)을 파고든 사라 손튼(Sarah Thornton)의 연구는 영국 문화연구를 계승, 발전시키면서 선구적으로 EDM 실천의 장을 참여관찰 방식으로 연

---

1) 'EDM'은 일렉트로닉 댄스 뮤직(Electronic Dance Music)의 약자로 특정 장르를 뜻하는 용어라기보다는 클럽이나 DJ가 주도하는 댄스파티에 쓰이는 전자 음악 일반을 말한다. EDM 전문가인 버틀러 역시 EDM을 디스코 이후의 전 세계의 댄스 뮤직에 적용한다. 이들 장르는 레코딩과 디제잉이 중심이 되며, 댄스를 위해 만드는 음악이며 특정한 장소와 연관되어 소비되는 공통점을 지닌다. 사전적으로는 EDM은 80년대 테크노, 하우스, 90년대 트랜스, 드럼 앤 베이스, 브레이크비트 하드 코어, 2000년대는 뎁스텝, 일렉트로 하우스, 트랩 등 다양한 장르를 총망라하는 용어다. 'Electronic Dance Music'이라는 용어는 1985년부터 영국에서 처음 사용하였는데, EDM이란 용어 자체가 대중적 붐을 이룬 것은 2000년대 후반 미국 음반 업계가 브랜드화하면서이며 현재 일렉트로 하우스와 프로그레시브 하우스가 대표적이다. 그래서 현재 상업적 니앙스가 강한 EDM이란 용어를 고전적 하우스나 테크노에 사용하는 것을 비판하기도 한다. 이 논문에서는 이후 '일렉트로닉 댄스 뮤직'을 약자 'EDM'으로 표기한다. Mark Butler (ed.), *Electronica, Dance and Club Music: The Library of Essays on Popular Music*, 1st edition (London and New York: Routledge, 2012), xi; "Electronic Dance Music," in *Wikipedia*, [https://en.wikipedia.org/wiki/Electronic\\_dance\\_music](https://en.wikipedia.org/wiki/Electronic_dance_music) [2022년 7월 18일 접속].

구했다는 점에서 의미가 있다.

댄스 뮤직이 전성기를 누리고 있고 댄스 뮤직 장(클럽과 페스티벌 등)이 음악적 삶에서 중요해진 최근, 아직 댄스 뮤직 연구가 활발하지 않은 상황을 생각해 볼 때, 본 연구는 댄스 뮤직 연구 활성화에 기여할 수 있을 것이다.

## II. 본론

### 1. EDM의 역사적 수용 양상과 음악의 특성

#### 1.1. 댄스 뮤직에 대한 혐오의 역사

##### 1.1.1. 디스코가 불러일으킨 매혹과 혐오

EDM의 선행 장르이자 역사적으로 대표적 댄스 뮤직 장르인 디스코는 음악이 사회적 쟁점이 된 중요한 사례였다. 디스코는 1970년 중반 주류 록 음악과 궤를 달리해 출현한 새로운 음악이자 문화였다. 작곡과 가창 능력, 밴드의 연주 기량을 바탕으로 예술로서의 대중음악을 지향했던 록 음악과 달리, 디스코는 음반으로 작업하는 프로듀서와 디스크자키(이하 DJ)가 주도하고 디스코텍이라는 댄스 클럽을 위해 만들어진 음악이다.<sup>2)</sup>

디스코가 단시일 내에 인기를 끈 데에는 다음의 요인들이 작용했다. 1. 소울, 핑크(funk) 등 흑인 대중음악의 발전, 2. 주말 밤 클럽에서 춤추는 것이 중요한 대도시 저녁 문화와 미국 대도시 게이 커뮤니티, 3. 신시사이저, 턴테이블 세트 믹서 등 새로운 테크놀로지의 등장, 그리고 거시적으로는 비용이 많이 드는 뮤지션이 아니라 DJ를 고용해서 싸게 음악을 만드는 길을 유도한 70년대 후반의 경기침체가 그것이다.<sup>3)</sup> 언더그라운드 문화의 상징이던 디스코가 주류 문화의 총아로 부상하는 데 이바지한 영화 《토요일 밤의 열기》

2) 래리 스타는 디스코의 음악적 특징으로 1. 비트의 강조 2. 꾸준하고 지속적인 중간 박자, 3. 형식적 복잡성에 대한 회피(단순하고 반복적인 형식), 4. 직선적인 가사(단순명료한 주제 의식과 가사), 5. 제한적인 코드 어휘(단순한 코드 반복)라고 소개한다. Larry Starr and Christopher Waterman, 『미국 대중음악』(*American Popular Music*), 김영대·조일동 공역 (서울: 한울, 2015), 444-445.

3) Starr and Waterman, 『미국 대중음악』, 439.

(1977)에 대해, 대중음악 역사가 래리 스타(Larry Starr)는 디스코가 노동계급과 다양한 배경의 중산층 미국인에게 이전에 경험해보지 못한 화려함을 제공하였다고 평가하였다.<sup>4)</sup> 번쩍이는 사이키 조명, 내부를 뒤덮은 거울과 유리, 멋진 의상을 입은 아름다운 젊은 육체가 넘치는 디스코텍은 쾌락의 성전이자 번잡한 일상에서의 도피처를 상징했다.

바로 그런 이유로 디스코는 열광적 애호와 극단적 혐오의 대상이 되었다. 디스코가 주류 음악산업에 등장하자, 록 음악팬들의 거부감도 커졌고, 시카고 야구경기장(Comiskey Park)에서 행해졌던 수천 명의 디스코 반대 집회(Disco Demolition Night, 1979. 7. 12)에서 정점에 달했다. 모임은 “Disco Sucks!”라는 구호와 함께 디스코 음반들을 불태우는 폭력적 집회로 이어졌고, 라디오 방송에서 디스코에 대한 공공연한 공격이 벌어졌고 이것은 전 미국의 디스코 쇠락에 기여했다. 폭력적 사태로 이어지는 집단적인 반대 의사 표명, 음악에 대한 적극적 반감과 히스테리 표출은 대중음악사에서 유례없는 일이었다.

디스코가 혐오의 대상이 된 것은 여러 요인에 의해서였다. 음악적 측면에서 보자면, 스튜디오 오버 더빙 기술이나 무한 반복적인 음악 패턴은 음악적으로 단순해 보였고, 이것은 악기 연주 테크닉과 보컬의 가창력을 평가의 기준으로 삼았던 전통적 대중음악 비평 관점에서 저급해 보였다.<sup>5)</sup> 기본적으로 춤만을 위해 음악이 만들어졌다는 점 자체가 음악의 가치를 훼손한다고 평가되었다. 특히 디스코 음악이 내포한 에로티시즘과 쾌락주의(가사의 성적인 표현 및 신음 등)는 보수적 비평계의 비판 대상이었다. 사회적으로는 디스코가 만들어지

4) Starr and Waterman, 『미국 대중음악』, 440-441. 그는 “한창 분위기가 무르익은 디스코텍의 문을 열고 들어가는 것은 마치 끊임없이 고동치는 베이스가 구동시키는 천둥 같은 음악으로 이루어진 감각의 소용돌이 속으로 빨려드는 것 같다”라고 말했다.

5) 예를 들어 『펍큰 대중음악 사전』(*The Penguin Encyclopedia of Popular Music*)의 ‘디스코 음악’ 항목을 보면 “70년대 댄스 열풍은 대중음악에 심대한 불행한 영향을 주었는데, 제작자와 테크놀로지 측면에서 그러하다. 프로듀서는 이미 너무 많은 권력을 가지고 있고 드럼 머신과 신시사이저 등 음악적 가치를 결여한 기믹(눈속임)을 이용한다. 대부분의 디스코 히트 메이커는 사실 저자가 없다…” Donald Clarke, *The Penguin Encyclopedia of Popular Music* (London: Viking, 1989), 344.

고 향유되었던 게이 공동체에 대한 혐오감(homophobia)과 흑인 음악에 대한 인종차별주의(racism) 역시 디스코 비판의 주요 배경이었다.

### 1.1.2. 공공질서법과 애시드 하우스

댄스 뮤직에 대한 주류사회의 거부는 디스코의 후속 장르 하우스(house)에서도 지속되었다. 하우스는 디스코를 뒤이어 시카고에서 발전한 언더그라운드 댄스 뮤직이다. 그중 본고에서 주로 다룰 ‘애시드 하우스’(acid house)<sup>6)</sup>는 미국의 하우스 뮤직이 영국에 뿌리내리고 변성한 장르이다. 애시드 하우스의 주요 장은 소규모의 클럽이나 레ιβ였다. 레ιβ(rave)는 실내가 아닌 옥외, 들판이나 빈 건물에서 행하는 댄스파티를 지칭하는 말로, 수천 명에 이를 정도로 규모가 컸다.<sup>7)</sup> 레ιβ 시대는 1988년 개막되었는데 이 무렵 런던 언더그라운드 클럽의 인기가 정점에 달했고 이 열기가 야외의 대형 공간으로 나간 것이 레ιβ였다.<sup>8)</sup>

애시드 하우스에 대한 거부는 여론의 비난뿐 아니라 법제화로 구체화되었다. 1990년 영국에서는 그램 브라이트 법(Graham Bright Bill, 일명 Acid House Party Bill)이 통과되었는데 이것은 불법 레ιβ와 파티를 금하는 법으로, 어길 경우엔 2만 파운드 이상의 벌금을 내야 했고 징역형이 추가되었다.<sup>9)</sup>

6) 하우스는 미국 시카고 클럽인 ‘웨어하우스’에서 온 명칭으로 줄임말이다. 애시드(acid)는 세간에 환각제 LSD를 지칭하는 단어로 이해 혹은 오해되었는데, 레이블즈는 애시드가 ‘acid burn’에서 온 말로 ‘아이디어를 훔친다’라는 의미가 있으며, DJ의 샘플링 기법을 의미한다고 말한다. 신현준, 『입 닥치고 춤이나 춰』 (서울: 한나래, 1998), 55-56.

7) 레ιβ이라는 말은 원래 1950년대 영국에서 런던 소호의 ‘wild bohemian party’를 지칭하는 말로 사용되었고 EDM과 관련해 쓰이기 시작한 것은 1980년대 후반이었다. 애시드 하우스 운동이 성장하면서 형성된 하위문화를 묘사하기 위해서 이 용어가 사용되었다. 1980-90년대에 애시드 하우스, 트랜스, 브레이크빗 하드코어, 가바 같은 것이 연주되었고, 큰 행사가 열릴 때는 엄청난 인원의 사람들이 모였는데 미디어는 이 모임을 레ιβ 파티라고 불렀다.

8) 이대화, 『Back to the House』 (서울: 엠스퀘어 코리아, 2015), 253.

9) 애시드 하우스 법이라는 이름을 지닌 이 법은 후일 ‘Entertainment Bill’로도 불렸다. 이 법은 대형전막, 들판, 집, 웨어하우스 등 부적절한 장소에서 행해지는 무허가 파티 주최자들의 불법 파티를 벌금과 징역으로 단속하자는 것으로, 거기서 밤새도록 춤추는 수천 명의 청소년을 보호하자는 취지를 가지고 있다고 발의자 그레이엄 브라이트 의원은 밝혔다. 법 발의자의 연설내용은 <https://www.theywork>

그러자 이 법을 반대하는 사람들이 런던 트래펄가 광장에 모여 레ιβ 탄압 규탄 대회를 개최하고 ‘파티할 자유를 달라’는 구호를 외쳤다. 그들은 파티를 금하는 것을 기본권 탄압이라고 항의했다. 이 법의 제정에도 불구하고 파티는 사라지지 않았고 1992년 캐슬모턴 커먼 페스티벌(Castlemorton Common Festival)에서는 2만에서 4만 명이 군집하였다. 그것은 가장 큰 불법 레ιβ로 역사에 기록되었고 결과적으로 더욱 강화된 법의 제정을 초래했다.

1994년에는 공공질서법(the criminal justice Bill)이 발표되었는데, “전체 또는 상당 부분에 걸쳐 반복적 비트가 연속적으로 재생되는 사운드를 (만드는) 허가받지 않은 집회(music includes sounds wholly or predominantly characterized by the emission of a succession of repetitive beats)를 불법화한다”<sup>10)</sup>라는 명료한 조항이 있었다. 애시드 하우스의 반복적인 비트가 지속되는, 허가받지 않은 집회는 레ιβ를 겨냥한 것이었다. 이 법을 근거로 해서, 경찰병력이 투입되었고 춤추는 이들은 폭력으로 진압되고 구금형에 처해졌다. 개최자에게 벌금이 부과되고 장비가 몰수되었다. 이러한 진압과 탄압은 음악애호가들과 음악가들의 강한 저항을 불러일으켰다.<sup>11)</sup>

## 1.2. EDM과 레ιβ의 쾌락에 접근하는 두 가지 차원

위의 두 사례는 댄스 뮤직이 참여자들을 극단적으로 열광시키고 독특한 쾌락으로 인도할 수 있으며 동시에 춤 문화 외부자에게는 두려움과 혐오감을 줄

---

foryou.com/debates/?id=1990-04-27a.652.6 [2022년 9월 24일 접속]과 “Orders of the Day — Entertainments (Increased Penalties) Bill,” <https://www.theyworkforyou.com/debates/?id=1990-04-27a.652.6> [2022년 7월 22일 접속]을 참고하라.

10) “Criminal Justice & Public Order Act, 1994,” <https://web.archive.org/web/20041019115654/http://www.urban75.org/legal/cja.html> [2022년 9월 24일 접속].

11) 음악관계자와 시민 자유 단체 주도로 2만에서 10만의 시민이 모인 큰 규모의 반대 집회가 3번 이상 열렸다. 몇몇 음악가들은 반복적인 비트를 가진 음악을 만들어서 이 법을 음악으로 조롱하였다. 예를 들면, 전자음악 듀오 오테크(Autechre)는 65개의 반복적인 드럼 패턴을 사용해서 법을 조롱하는 《Flutter》라는 곡을 발표했고 오비탈(Orbital)은 4분여간 침묵으로 일관된 《Criminal Justice Bill》이란 제목의 곡을 만들었다. 유명 EDM 그룹인 프로디지(Prodigy)는 《the Law》라는 곡에서 경찰에 대항하여 싸우라고 주장했다.

수 있음을 보여준다. 수용의 두 양상을 이해하기 위해서는 EDM이란 음악의 일반적 특성과 음악이 행해지는 외적인 맥락을 살펴봐야 한다.

### 1.2.1. EDM의 음악적 차원

전술한 애시드 하우스는 주로 언더그라운드 클럽에서 DJ가 주도하여 수행되는 음악이었다. 애시드 하우스는 Roland TB 303, TR 808 같은 드럼 머신 혹은 신시사이저 시퀀서(베이스 라인 신시사이저)의 전기적인 음향(노이즈)이 특징적인 음악이다. 주로 기존 곡의 베이스라인을 샘플링하고 신시사이저로 만든 비트를 까는 방식이다. 4/4박자의 빠르고 지속적이고 일정한 베이스 라인 비트는 음악의 뼈대를 형성하고, 그 위에 긴 음악 구조가 진행된다. 시퀀서가 만드는 전자적인 소리 텍스처와 기계적 비트가 주도하는 애시드 하우스는, 가사와 멜로디가 주도하던 이전 대중음악과 전혀 달랐다. 마치 전기적 사운드로 짜인 음향직물 같은 것이다. 애시드 하우스의 뒤를 이었던 1990년 초 EDM인 트랜스(trance)<sup>12)</sup> 역시 대부분 기악음악이었다. 인간의 목소리(주로 고음역 여성 목소리)가 음악에 포함되어도, 그것은 음향적인 직물의 한 구성 요소로 들어가는 것이지, 언어적 메시지를 전달하기 위한 것으로 보기 힘들다. EDM은 어떤 메시지를 전달하는 음악이 아니다. 말 그대로 ‘황홀’, ‘무아지경’ 혹은 ‘비정상적 각성상태’라는 의미를 지니는 트랜스는 EDM의 수많은 하위 장르로 발전했고, 1990년대부터 2000년대까지 클럽 음악으로 사용되었다.<sup>13)</sup> 클럽과 레이블을 중심으로 전파된 이들 EDM은 대부분 베이스 사운드를 강조하고 빠른 템포 혹은 ‘beats per minute’(BPM)<sup>14)</sup>를 중시한다. 그리고 기존의 곡들에서 샘플을 만들어서 이용하거나 프로듀서가 기본 샘플을 작곡하기도 한다. 애시드 하우스를 비롯해 많은 EDM의 쾌락 중추는 베이스 사운드와 타

12) 트랜스는 1980년 후반에 만들어진 EDM의 종류로, 테크노와 하우스 음악에서 파생된 장르이다. 트랜스 음악은 125-160 BPM의 빠른 속도, 몽환적인 느낌의 신시사이저 멜로디가 특징이다.

13) 1990년대에는 ‘goa trance’, ‘psychedelic trance’, ‘progressive trance’, ‘uplifting trance’로 불리는 분파를 형성했고 ‘jungle’, ‘drum and bass’ 등으로 발전하기도 했다.

14) 음악에서 템포를 나타내는 단위. 즉 분당 몇 비트의 템포로 연주되는가로 빠르기가 결정된다. 보통 테크노나 트랜스 하우스는 BPM이 130-150이고 하드코어 테크노는 150 이상(170-190)으로 매우 빠르다.

악기 비트로 이것은 사람들을 춤추게 만든다.

### 가. 비트가 전부인 음악

“감성의 만족, 욕망의 충족에서 오는 유쾌하고 즐거운 감정”<sup>15)</sup>을 의미하는 쾌락은 자극에 대한 생리적, 심리적 반응으로, 주관적이지만, 댄스 뮤직 연구자들은 댄스 뮤직이 주는 쾌락을 주로 ‘비트’에서 찾는다. 로베르 주르댕(Robert Jourdain)은 기쁨이 극치에 이른 상태를 ‘황홀경’이라 표현하며 이것의 특징을 직접성이라고 했다. 그는 음악은 모든 예술 중에서 가장 직접적으로 작용하므로 황홀경을 일으킬 가능성이 가장 크며, 음악이 우리를 소유할 때 우리의 몸을 흔들게 한다고 했다.<sup>16)</sup> EDM 연구자 벤 널(Ben Neill)도 EDM 쾌락의 원인은 비트라고 주장하면서, 비트는 신체적 요소와 연결되고 이것이 쾌락을 준다고 주장한다. EDM에서 비트는 지속적 펄스(pulse), 루프<sup>17)</sup>를 기반으로 한 구조에서 비롯된다. 널은 이것이 템포 변화, 분할, 사운드 조작, 복합적인 정량화(complex quantization)를 통해 일종의 과학으로 발전했다고 주장했다.<sup>18)</sup>

『Unlocking the Groove』의 저자이며 EDM 제작자인 마크 버틀러(Mark Butler) 역시, EDM 음악의 본질은 ‘비트’이며 비트가 가장 중요하다고 말한다.<sup>19)</sup> 그는 청중을 열광적으로 춤추게 하고 음악의 경험에서 가장 중요한, 흥미로운 특징이 EDM의 규칙적인 비트라고 말한다. 그는 EDM의 비트는 기계적으로 엄밀하게 지속되는 패턴과 좀 더 내추럴한 리듬의 프로파일 사이에 긴

15) “쾌락,” 『표준 대 국어사전』, <https://ko.dict.naver.com/#/entry/koko/ab8bf5ee82b94ae0bbb7d9e99d83e202> [2022년 7월 30일 접속].

16) Robert Jourdain, 『음악은 왜 우리를 사로잡는가』(*The Brain, And Ecstasy: How Music Captures Our Imagination*), 최재천·채현경 공역 (서울: 궁리, 2002), 515-516.

17) 음악을 구성하는 반복적인 짧은 구간. EDM에서는 시퀀서에서 루프를 반복해 레코딩한다.

18) Ben Neill, “Pleasure Beats: Rhythm and the Aesthetics of Current Electronic Music,” *Leonardo Music Journal* 12 (2002), 3.

19) Mark Butler, *Unlocking the Groove: Rhythm, Meter and Musical Design in Electronic Dance Music* (Bloomington: Indiana University Press, 2006), 4.

장을 만들어내며, 무한하게 반복할 것 같은 독특한 체험을 주면서 다양하고 풍부한 시간 경험을 선사한다고 말한다. 그는 4/4박자의 동일한 박자의 지속적 반복 때문에 EDM은 단순하다는 세간의 평가를 비판하면서, 오히려 지속적 패턴이 그루브를 만들어내며 EDM의 그루브는 사운드의 차원(sonic dimension)에서 강화된다고 설명한다. 『몰입의 기술』을 쓴 미하이 칩센트미하이(Mihaly Csikzentmihalyi)도 훌륭한 댄스 뮤직의 가장 중요한 측면은 분명하고 일관된 박자와 높은 볼륨이라고 하면서 몰입 경험을 낳는 비트의 중요성을 언급하였다.<sup>20)</sup>

#### 나. 서사의 파괴와 무한성의 음악

클럽 뮤직은 수많은 트랙의 더미들이 끊이지 않게, 매끄럽게 접합된 긴 음향의 태피스트리와 같다. 클럽의 EDM은 개별 트랙으로 듣는 것이 아니며 트랙들의 하나의 총체적 흐름(total flow)으로 경험된다. 그리고 상업적인 레이블에서 멀수록, 언더그라운드 EDM은 버스 코러스(verse chorus)의 일반 대중음악 구조, 대중음악 플롯을 거부한다. 가사의 서사도 없고, 음악 구조의 일반적 도식도 거부한다. 하우스와 테크노 신을 대표하는 평론가인 사이먼 레이놀즈(Simon Reynolds)는 이 음악은 “텐션과 클라이맥스와 릴리즈 대신, 크레센도의 천의 고원, 목시적인 지금(now)의 끝없는 행렬을 제공한다.”<sup>21)</sup>라고 시적으로 표현했다. EDM은 목적이 없는 가운데 강렬한 체험을 지향한다. 그것은 선율적, 화성적 발전보다는 음색적 텍스처 구성물이며, 무한한 반복과 모방을 지향한다는 점에서 일종의 변종 대중음악이자 음악적 아방가르드에 가깝다.

그러나 비트의 강조와 서사 없는 긴 음향 텍스처라는 특성은, 역으로 부정적 느낌을 줄 수도 있다. 일반적인 대중음악에 비해 명료하지 않은 선율선과 반복되는 샘플, 긴 연주 시간은 지루함을 유발할 수 있다. 다른 대중음악처럼

20) Mihaly Csikzentmihalyi, 『몰입의 기술』(*Beyond Boredom and Anxiety: Experiencing Flow in Work and Play*), 이삼출 역 (서울: 더불어책 2003), 190.

21) Simon Reynolds, “On the Hardcore Continuum #1: Hardcore Rave” (1992), in *The Wire*, [https://www.thewire.co.uk/in-writing/essays/the-wire-300\\_simon-reynolds-on-the-hardcore-continuum\\_1\\_hardcore-rave\\_1992\\_\[2022년 7월 30일 접속\]](https://www.thewire.co.uk/in-writing/essays/the-wire-300_simon-reynolds-on-the-hardcore-continuum_1_hardcore-rave_1992_[2022년 7월 30일 접속]).

청취만을 목적으로 이 음악을 ‘감상’한다면, 쾌락을 못 느낄 수 있다. 그래서 EDM 음악의 체험은 단순히 음악적 차원에서만 논의될 수 없다. 사람들을 레이브나 클럽으로 끌어모으고 무아지경으로 이끄는 것은 단순히 음악 구조만의 힘은 아니다. 불법 집회가 된 것은 비트와 그루브의 경험 때문이 아니라 집단적인 춤 때문이었다. EDM은 춤추며 체험될 때 무아의 쾌락으로 체험될 수 있다.<sup>22)</sup> 그래서 춤을 추게 하고 춤에 몰두하게 만드는 환경 속에서 음악적 쾌락이 고려되어야 한다.

### 1.2.2. EDM 몰입의 음악 외적 조건들

#### 가. 클럽과 레이브라는 집단 체험

댄스 뮤직은 지역에 있는 댄스 클럽을 중심으로 발전하였다. 그것은 일종의 하위문화(서브컬처)로 향유되었다. 미국의 하우스는 애초에 시카고 흑인 동성 애자들이 주도하는 파티에서 만들어졌다. 영국의 애시드 하우스는 클럽에서 출발했지만, 새벽 2시에 클럽 문을 닫아야 해서 밤새고 춤추고 싶은 사람들은 클럽 밖에 모여 밤새도록 추었고 이것을 레이브라고 불렀다.

레이브는 원래 댄스파티를 의미하는 단어로, 공적이거나 사적인 장소(야외 포함)에서 EDM을 틀어놓고 집단적으로 벌이는 댄스파티를 지칭하며 불법적으로 행해졌다. 집단이 밀집될 때 형성되는 집단 심리는 개인에게 큰 영향을 미친다. 혼자서는 맛볼 수 없는 강렬한 체험이 군집 속에서 가능해진다. 같은 연령대 비슷한 취향이 모이면 그 체험은 더욱 강화될 수 있다. 집단이 모이는 레이브에는 항상 약물이 있었다. 흔히 클럽 드럭(drug), 파티 드럭으로 불리는 레이브 관련 약물로는 엑스터시라고 불리는 MDMA를 비롯해 다양한 종류가 있었다.

22) 하우스에 대한 찬가인 디 몹(D-Mob)의 《We call it Acieed》의 가사는 다음과 같다. “애시드는 음악적인 현상이지. 당신을 춤추고 싶게 만들고, 비트에 움직이게 만들고, 트랜스 상태로 몰아넣고, 쉬지 않고 발을 움직이게 만들지. 우린 그걸 애시드라고 불러. 만약 당신이 애시드가 마약이라고 생각했다면 그건 틀렸어, 당신은 이 음악을 퓨처, 스펙트럼에서 들을 수 있어.” 이대화, 『Back to the House』, 305. 그런 측면에서 집단 황홀을 추구하는 레이브의 체험을 샤머니즘적 제의와 연결해 연구하는 작업도 있다.

### 나. '엑스터시'(ecstasy)의 환희

80년대 '엑스터시'는 말 그대로 압도하는 환희와 완전한 몰입감을 주는 약물로 레이브의 동반자로 여겨졌다. 그것은 감각을 세밀하게 만들고 에너지를 강화하며 신비한 황홀감을 줄 뿐 아니라, 유쾌함과 공감 능력을 증폭시켜서 레이버들에게 애용되었다. 자신의 쾌락만이 아니라 타인들과 즐거움을 나누는 힘, 집단적 연합감을 강화하는 힘이 이 약의 강점이었다.<sup>23)</sup> 레이브의 경험이 매력적이고 증독적이었던 것은 강렬한 감정의 분출, 집단적 친밀감, 모든 감각을 생생하게 만드는 약효 때문이기도 했다.

특히 클럽 약물은 음악을 통감각적으로 경험하게 했다고 한다. 평론가 레이놀즈는 레이브 음악의 최면적인 비트와 연속적인 루프는 엑스터시의 특성과 완벽하게 상호작용했다고 주장한다. 그는 엑스터시가 “온몸의 표면을 귀로, 음파에 반응하는 극도로 민감한 세포막으로 만들고”<sup>24)</sup> 음악은 약물의 통감각적 효과를 강화한다고 말했다. 춤의 BPM은 심장박동수와 혈압의 수준과 일치하거나 능가할 정도로 빨라졌다.

이러한 강렬한 효과로 인해서 레이브 컬처에서 엑스터시는 현실을 망각하거나 도피하는 수단으로 사용되었다.<sup>25)</sup> 하지만 자극을 강화하기 위한 약물의 과용은 사망사고를 유발했고 사회 병리적 현상으로 여겨졌는데 레이브 방지법도 바로 이러한 약물의 치명적 효과 때문에 촉발되었다. EDM이 약물을 위해서 만들어진 음악이라고 할 수 없지만, 약물 없는 레이브 컬처도 생각하기 힘들었다.<sup>26)</sup> 레이브의 쾌락에서 약물이 차지하는 역할이 크지만, 레이브의 쾌락은 음

23) 엑스터시의 어원 그리스어 'ekstasis'는 자기 밖에 서 있음을 의미한다. 자신을 자신 밖에 서게 하고 작은 것보다 더 큰 것, 집단에서 행복을 느끼게 하여 'we drug'이라고 불렀다. Simon Reynolds, *Energy Flash: A Journey through Rave Music and Dance Culture* (New York: Soft Skull Press, 2012), xxiv.

24) Reynolds. *Energy Flash*, xxii.

25) 극단화된 개인주의와 물질만능주의를 배우고 자란 세대에게 하우스와 엑스터시는 공감과 일탈의 정서를 증폭시켰다. 하위문화의 실천으로서 EDM 신에서 약물 문체에 관해 주목한 연구도 많은데 Ben Malbon, *Clubbing, Ecstasy, Vitality* (London and New York: Routledge, 1999) 등이 주목할 만하다.

26) 레이놀즈는 레이브가 음악과 약물의 결합이지만 그 이상이라고 말한다. 그는 엑스터시가 원자화된 사회가 야기한 소외에 대한 처방 약이었다고 평가했다. 그것을 일종의 라이프 스타일, 제의화된 행동과 신념의 결합이라고 주장했다.

악과 약물 개개 요소를 넘어서는 포괄적인 것에 의해서 형성된다. 그런 지점에 주목한 것이 문화사회학자 사라 손튼(Sarah Thornton)<sup>27)</sup>의 연구이다.

## 2. 클럽 컬쳐와 음악적 체험에 대한 손튼의 연구

### 2.1. EDM과 클럽 컬쳐에 대한 문화연구(cultural studies)적 접근

#### 2.1.1. 문화연구와 하위문화

1960년대 영국 버밍엄 대학을 중심으로 시작된 문화연구는 ‘문화’를 실제 삶의 공간에서 생산, 소비되는 모든 유무형의 삶의 모든 방식으로 폭넓게 정의하고, 그것의 의미와 가치에 관심을 기울여 왔다. 특히 고급문화가 아닌 서민, 노동계급의 일상 문화 속에서 건강하고 진취적인 사회변화의 힘을 발견하고, 대중매체의 급격한 확산 속에서 변화하는 일상적 삶의 문화를 이데올로기 비판의 관점에서 해석해왔다. 그들은 아도르노로 대표되는 프랑크푸르트 학파식의 대량생산 상업문화에 대한 비관주의 일변도에서 떠나서 긍정적 가능성을 찾으려 노력했고 대중들의 능동적인 사용 속에서 그 가능성을 찾으려 했다. 그들은 특히 오락적인 속성을 가진 새로운 형태의 대중문화에 ‘하위문화’(subculture)<sup>28)</sup>라는 개념을 통해 새로운 의미를 부여했고 영화와 대중음악을 연구 대상에 포함시켰다. 영국의 문화연구는 자본주의 체제를 비판하는 시대정신을 이어가며 후기 구조주의 이론을 수용하면서 80년대 이후 미국으로도 확산되었고, 인류학, 언론학, 철학, 심리학 등 다양한 분과의 경계를 넘나

27) 사라 손튼(1965-)은 캐나다 출신이며 영국에서 25년간 거주하며 활동한 학자다. 예술가, 예술 시장, 테크놀로지, 디자인, 음악 테크놀로지의 역사 등 다양한 분야에 대한 저술 작업을 하였다. 홈페이지: Sarah Thornton | Writer and Sociologist of Culture, <https://www.sarah-thornton.com>.

28) 하위문화는 한 사회 내 정통적 전통적 문화에 대해 독자적인 특질과 정체성을 나타내는 소집단의 문화를 가리킨다. 주로 계급 인종 세대의 측면에서 소외된 계층이나 소집단과 관련된다. 하위문화는 주로 집단적 결속력과 고유한 정체성을 제공하는 기능을 한다. 하위문화연구는 이미 1920년대부터 시작되었지만 1960-70년대 영국의 버밍햄 대학 ‘Centre for Contemporary Cultural Studies’(CCCS) 그룹이 하위문화의 계급적이고 정치적이고 인종적인 문제에 대해서 문화사회학적 민속지학적 접근을 시도하며 발전했다. Dick Hebdige, 『하위문화, 스타일의 의미』(*Subculture: Meaning of Style*), 이동연 역 (서울: 현실문화연구, 1998)을 참고하라.

들면서 일상 삶 속의 다양한 미시적 주제들(성적 소수자, 이주자 문제 등)과 하위문화에 관한 연구를 주도하고 있다.<sup>29)</sup> 대중음악 분야에 있어서는 대중음악의 역사적 흐름에 맞춰서 연구가 수행되었다. 딕 헵디지(Dick Hebdige)는 모드(mod)에서 펑크(punk)까지 1950년대 후반에서 70년대 후반부의 영국 노동계급의 청년 하위문화를 록 음악과 연관해서 연구했고, 더글라스 켈너(Douglas Kellner)는 마돈나, 마이클 잭슨 등의 팝 음악을 MTV와 연관 지어 청중이 그 음악에 어떻게 반응하고 이용하는가에 주목했다.<sup>30)</sup> 또한 폴 길로이(Paul Gilroy)는 흑인 하위주체와 흑인 음악의 상동성에 대한 논의를 전개했고, 팝음악(티니팝, teeny pop)과 연관된 소녀들의 하위문화를 연구한 안젤라 맥로비(Angela McRobbie)는 댄스 뮤직 붐 이후 소녀들의 레ιβ 참여를 연구하면서 춤(음악)과 여성 정체성 확립의 관계를 다뤘다.<sup>31)</sup> 그 외에도 최근에 하우스 관련 저서를 출판한 힐리곤다 리트벨트(Hillegonda Rietveld)의 영국 북부 레ιβ 관련 연구<sup>32)</sup>도 모두 문화연구 전통 속에서 이루어진 것이다. 영국의 하우스 음악과 연관해서 1990년대 이후에 팔목할 만한 연구는 사라 손튼의 연구이다. 손튼은 하위문화적인 것과 주류문화의 차이점을 강조하는 전통적 접근법에서 벗어난다. 이것은 댄스 뮤직을 위시한 대중음악의 변화와 더

29) 학계에서 비전통적이고 반(反)학문적인 것으로 인식되기도 하는 문화연구는 특정한 방법론을 갖지 않고 오히려 다양한 학문적 지적 전통 속에서 브리콜라주식으로 핵심적인 사고에 접근하는 방법을 선호한다. 특히 1980년대 이후로는 문화인류학적이고 경험적인 연구를 선호하여 방법론적 절충주의가 인종, 계급 및 젠더의 문제와 관계를 맺게 된다.

30) 헵디지에 관해서는 『하위문화, 스타일의 의미』를, 켈너에 대해서는 Douglas Kellner, 『미디어 문화』(*Media Culture*), 김수정·정종희 공역 (서울: 새물결, 2008)을 참고하라.

31) 맥로비의 티니팝과 연관된 논의는 Angela MacRobbie, "Dance and Social Fantasy," in *Gender and Generation* (Basingstoke: MacMillan, 1984), 130-161, 레ιβ에 관해서는 Angela MacRobbie, "Shut up and Dance: Youth Culture and Changing Modes of Femininity," *Cultural Studies* 7 (1993), 406-426을 참고하라.

32) 리트벨트의 논의는 "Living the dream," in *Rave Off: Politics and Deviance in Contemporary Youth Culture* (Aldershot: Avebury, 1993), 41-89와 *This is Our House: House Music, Cultural Spaces and Technologies* (London & New York: Routledge, 2020)를 참고하고, 레이놀즈의 논의는 *Energy Flash: A Journey through Rave Music and Dance Culture* (New York: Soft Skull Press, 2012)를 참고하라.

불어 문화연구적 접근 방식의 변화를 반영한다.

### 2.1.2. 청소년 하위문화의 소셜 허브로서의 클럽 컬처

손튼은 저서 『클럽 컬처: 음악, 미디어와 하위문화 자본』(*Club Cultures: Music, Media and Subcultural Capital*)<sup>33)</sup>에서 영국의 1990년대 전후 하위문화에서 클럽과 레이브가 왜 핵심적인가 질문한다. 왜 특정 장소 혹은 체험이 10대, 20대 청년 문화(youth culture)의 어젠더를 충족시키는가 질문했다. 이것을 위해서 손튼은 일정 기간 댄스 클럽 집단에 참여하면서 관찰하는, 참여 관찰(participant observation)이라는 경험적이고 실증적인 연구를 수행했다.<sup>34)</sup> 이 과정을 통해 음악적 특성(댄스 뮤직의 구조)이나 음악외적 요소(장소나 약물)를 넘어서 포괄적, 통섭적으로 음악체험의 의미를 찾고자 했다.

손튼은 영국 젊은이들의 취향 문화(taste culture)가 레이브와 클럽이란 장을 중심으로 돌아간다고 보았는데 클럽은 댄스 문화가 구성되는 특정한 축이자 소셜 허브(social hub)이다. 그곳은 음악과 춤뿐 아니라 스타일이 형성되는 취향 문화의 공간이다. 클러버들은 취향을 공유하는 음악, 자신과 비슷한 취향을 지닌 사람들의 음악적 지식, 문화적 가치를 공유하면서 친근감을 느끼고 공동체를 형성했다가 흩어진다. 즉 클럽은 취향을 공유하는 일시적 공동체를 형성하는 유연한 장이었다. 그녀는 이 모임의 최종 목적은 총체적 황홀감(total ecstasy)라고 주장한다.<sup>35)</sup> 이 황홀감은 클럽의 음악 EDM과 춤, 클럽의 시각적 스펙터클 그리고 또래 공동체가 만들어내는 일치감과 해방감의 다른 표현이었다.

영국의 경우, 10대, 20대 청년의 삶에서 가장 중요한 문화 형식은 음악으로, 음악을 중심으로 하위문화가 형성되는 경향이 큰데, 그들은 소리로 가상의 벽을 세우고 공간 혹은 영토를 채운다, 그것이 물화된 공간이 클럽과 레이브

33) Sarah Thornton, *Club Cultures, Music, Media and Subcultural Capital* (Middletown: Wesleyan University Press, 1995).

34) 그녀는 1988년부터 1992년까지 200개가 넘는 디스코텍, 클럽, 레이브와 서른 개가 넘는 킥 라이브(geek live)에 참여했다고 밝히며 자신을 열광적인 클러버라고 진술한다. 스스로를 내부자이지만 한편으로 그것에서 거리를 두고 관찰하고 기록하고 인터뷰하는 참여적 관찰자라고 밝히고 있다.

35) Thornton, *Club Cultures, Music, Media and Subcultural Capital*, 22.

인 것이다. 그래서 손튼은 댄스 낱어가 “청소년들(youth)에게 자기들만의 경험적 영토(empirical terrain)를 그리게 한다”<sup>36)</sup>고 표현하면서 공간획득의 의미를 강조했다. 기계적 음악, 산만한 인테리어 디자인, 강렬한 조명의 효과는 가공의 지역, 장소, 시간을 구성하고 (음악, 섹슈얼리티, 패션 취향에 따른) 차별적인 입장(admission) 정책은 동질적인 집단 형성을 도와준다. 이 공간이 주는 해방감은 매우 강력하다. 특히 창고, 들판의 텐트 같은 새로운 장소로 파티를 옮길 때, 비밀스럽고 예측할 수 없는 장소로 가는 것은 새로운 영토를 탐험하는 듯한 쾌감을 제공한다. 그 쾌감은 다음의 새로운 의미 또한 가진다.

## 2.2. 댄스 뮤직이 가져온 새로운 변화

### 2.2.1. 진정성 축의 전환: 라이브 연주에서 디스크(disc)로

대중음악의 가치를 판단하는 데 자주 사용되는 개념이 진정성(authenticity)이다. 원래 진정성은 매우 다양한 영역에서 사용되는 가치함축적 용어로, 예술과 연관될 때는 ‘진지함’, ‘신실함’, ‘유일무이함’을 함축하며, ‘독창성’, ‘창조성’과 주로 연관되었다.<sup>37)</sup> 진정성이 음악에 관련해 거론될 때에는 행위 주체와 연관해서 ‘원작자, 작가, 권위자’라는 의미로, 텍스트 및 작품과 관련해서는 ‘오리지널, 진짜, 조작되지 않음’을 포괄한다. 미학에서 진정성은 ‘신실하고 본질적인’이란 의미로 통용되며 미적 가치를 부여받아왔다.<sup>38)</sup> 대중음악 비평에서 이 개념은 오랫동안 라이브 연주를 중시하는 록 음악의 예술성을 옹호하는데 사용되었다. 록 음악은 뮤지션이 직접 곡을 쓴다는 점에서 ‘창조성’과 탁월한 연주 기예를 가지고 직접 연주한다는 점에서 ‘장인성’(일종의 작가성)을, 라이브 연주로 공연된다는 점에서 유일무이함(originality)을 가진다고 판단되었기 때문이다.

그런데 손튼은 댄스 뮤직과 댄스 클럽을 통해서 ‘진정성’이 라이브가 아닌 복제 매체인 ‘레코드’에도 부여되기 시작했다고 주장한다. 원래 레코드의 기능

36) Thornton, *Club Cultures, Music, Media and Subcultural Capital*, 14.

37) Roy Shuker, “진정성,” 『대중음악사전』(*Key Concepts in Popular Music*), 이정엽·장호연 공역 (서울: 한나래, 1999), 281.

38) 이수완, “서구 대중음악론에서 진정성 개념의 의미에 대한 소고,” 『미학』 65 (2011), 101-102.

은 라이브 공연의 저장 및 재생이었다. 하지만 점차 대중음악의 제작이 라이브 현장이 아닌 스튜디오에서 행해지고, 신시사이저 등 첨단 테크놀로지로 특수한 사운드가 만들어지면서, 레코드는 연주의 부차적, 파생적 산물이 아니라, 일차적 오리지널한 형식이 되었다. 오히려 레코드의 독특한 사운드는 라이브 연주로 재현하기 힘든 사례도 많았다. 손튼은 이런 과정에서 레코드가 진정성을 축적하기 시작했다고 말한다.<sup>39)</sup> 레코딩 테크놀로지로 인해 아우라가 사라져 버리는 것이 아니라, 오히려 증식되고 재배치되었다고 말한다. 특히 레코드 수집과 연관된 상품 물신주의와 맞물리면서, 새롭고 드물고 특별한 레코드에 아우라가 부여되고 대량생산된 문화상품이 원형적이고 진정한 것처럼 보이기 시작했다는 것이다. 대중음악의 역사에서 새로운 테크놀로지가 도입되면 처음에는 낯설고 인공적이어서 진정하지 않아 보이지만, 그것이 문화에 흡수되고 확산되면 새로운 진정성을 획득할 수 있는 것처럼,<sup>40)</sup> 레코드도 진정한 문화적 매개체가 될 수 있다는 것이다.

레코드가 진정성을 얻게 된 것에는 댄스 뮤직이 기여한 바가 크다. 밴드보다 음반에 맞춰 춤추는 것이 비용이 적게 들었기 때문에, 음반을 트는 댄스홀은 주머니가 가벼운 젊은 청취자들을 쉽게 불러 모았다. 디스코텍<sup>41)</sup>에서 유래한 디스코라는 장르명은 바로 레코드가 문화화(문화적응, enculturation)<sup>42)</sup>되었고, 수용의 장에서 인정 혹은 인증(authentication)되었음을 보여준다. 클럽 댄스 문화에서 레코드가 오리지널한 것으로 인식되기 시작했고, 오히려 음반의 라이브 연주가 재생산적 실행이 된다. 왜냐하면 클럽에서의 음악적 체험은 디스크에 맞춰 춤추는 관습을 제도화했기 때문이다. 특히 EDM 사운드는 악기 연주로 재생산되기 힘들었다. 결국 역사적으로 댄스 클럽 문화의 성장은 라이브 연주 음악의 퇴조와 연관성을 갖게 된다. 댄스 클럽을 중심으로 형성되는 하위문화에서 레코드는 필수적이었고, 하위주체들에게 진정하고 신실<sup>43)</sup>

39) Thornton, *Club Cultures, Music, Media and Subcultural Capital*, 27-28.

40) 예를 들어 마이크로폰이 처음 도입될 때는 사ibi 감성을 드러내고 가짜 가창력을 만들어낸다고 생각되었지만, 후일 가수의 감성과 개성을 잘 드러낸다고 여겨지면서 새로운 진정성을 얻게 되었다.

41) 불어의 디스코텍(discothèque)이란 말은 애초에 춤추는 사람을 위해 음반(disc)을 트는 나이트 클럽을 의미했다.

42) ‘문화화’는 인류학적 개념으로 새로운 문화적 형식과 실천의 통합 과정을 일컫는 말이다. 손튼에게도 중요한 개념이다. Shuker, “문화화,” 『대중음악 사전』, 130.

하다고 인식되면서 진정성을 획득하게 된 것이다.

### 2.2.2. 뮤지션십의 확장

디스크(레코드)의 인정은 전통적 의미의 뮤지션십(musicianship)<sup>44)</sup>을 폐기하고 확장된 뮤지션십을 수반하였다. 전통적으로 음악가는 작곡가, 연주자, 가수를 의미했으나, 클럽 컬처에서는 디스크 혹은 음원 샘플로 작업하는 이들 즉 프로듀서, DJ도 음악가로 편입되었다. 클러버들은 음원을 조작하거나 차용하는 그들을 음악가로 인정하고 숭배한다. 이들의 주요 역할은 음악을 만드는 것이지만, 사실 더 중요한 것은 참여자와 밀접한 상호관계를 형성하고 클럽에 독특한 분위기를 조성하는 것이다. 손튼은 전통적인 연주자(뮤지션)에 대한 숭배가 분위기(vibe, atmosphere)에 대한 숭배로, 분위기를 조성하는 DJ 숭배로 전이된다고 주장한다.<sup>45)</sup>

DJ는 단순히 음반을 트는 사람이 아니라 전문적 수집가이자 플레이어이며 대중의 조정자(orchestrator)이다. DJ는 기존의 음원을 이용하여 새로운 트랙 및 음향 테이프스트리를 만드는 창조적인 생산자이자 저자(author)로 인정된다. 음원은 그들의 퍼포먼스를 위한 재료가 된다. 그들은 퍼포먼스를 통해 청중과 교감하고 청중의 에너지를 클라이막스에 이르는 텐션을 끌어내면서 청중들의 총체적 경험을 구성한다. 손튼은 이 과정에서 청중들은 자신이 듣고 보는 것을 라이브 퍼포먼스라고 생각하게 된다고 설명한다.<sup>46)</sup> DJ는 음악을 통해 살아있는 하위문화를 만들어내는 것이다. 결국 댄스 클럽의 특별한 쾌락은 음반

43) Thornton, *Club Cultures, Music, Media and Subcultural Capital*, 32. "genuine and sincere"의 번역어.

44) 'musicianship'은 원래 음악적 기교 혹은 소질 등을 의미하는데 필자는 이 글에서 음악적 기교뿐 아니라 음악가성(音樂家性)이란 추상적 개념을 의미한다고 이해한다. 내용의 포괄성 때문에 이 글에서는 번역하지 않고 원어로 표기했다.

45) Thornton, *Club Cultures, Music, Media and Subcultural Capital*, 29. 좀 더 자세히 말하자면 사람이 아니라 DJ가 만드는 클럽의 분위기를 숭배한다고 표현하고 있다.

46) Thornton, *Club Cultures, Music, Media and Subcultural Capital*, 63-65. 그녀는 레코드가 더 이상 공연의 대체재가 아니라 새로운 형식, 새로운 타입의 이벤트, 새로운 사회적 스페이스를 만들어 냈는데, 이것의 가장 적절한 소비의 장이 디스코텍이었다고 말한다. Thornton, *Club Cultures, Music, Media and Subcultural Capital*, 86.

혹은 음원의 기계적 사운드, 춤추는 집단과 DJ의 라이브 퍼포먼스가 형성하는 이 유일무이한 체험, 그 장소에서만 만끽할 수 있는 유일한 체험을 의미하는 것이다. 클럽 컬처를 진정한 것으로 만드는 것이 바로 DJ와 클러버가 한 공간에 만드는 공동체적 무드 혹은 분위기(vibe)다.

### 2.2.3. 구별이 주는 즐거움과 하위문화 이데올로기(subculture ideology)

클럽 집단은 어떻게 구성되는가? 댄스 클럽은 세대뿐 아니라 더 세분화된 취미, 계급, 인종, 성적 취향 등을 매개로 독특한 문화를 형성해왔다. 이 항목들을 구별하고 인지하는 과정이 댄스 클럽의 쾌락을 강화한다. 손튼에 따르면 영국에서 디스코텍은 전통에서의 해방을 상징했다. 디스코텍은 볼룸(ballroom)에 대한 귀족적 판타지, 엘리트들의 나이트클럽과 일반 댄스 홀 간의 위계를 거부하고, 유토피아적 평등주의를 꿈꿀 수 있는 곳이었다. 1980년대의 영국 레ιβ브는 밤의 여흥(night life)을 문화산업이 상업화한 것에 대해 저항하면서 형성되었다. 레ιβ브 이벤트는 유연성과 이동성(mobility)에서 장점을 가져서, 모였다 흩어지면서 새로운 분위기를 형성할 수 있었다. 손튼은 레ιβ브를 “일종의 성지참배 여정, 현실 세계에서 윈터랜드로의 참여”<sup>47)</sup>라고 표현한다. 레ιβ브에는 특별한 입장 정책(door policy)이 없어서 누구나 갈 수 있고 최면적 비트 속에서 다양한 삶을 사는 이들이 하나가 될 수 있지만, 그것이 언제 어디에서 벌어지는지 아는 사람만이 참여할 수 있었다.<sup>48)</sup>

이 과정에서 댄스 집단은 그들이 폄하하는 무지몽매한 타자와 자신들을 구별하고 자신들은 힙 월드(hip world)<sup>49)</sup>에 속한다고 생각하게 된다. 댄스 집

47) Thornton, *Club Cultures, Music, Media and Subcultural Capital*, 57

48) Thornton, *Club Cultures, Music, Media and Subcultural Capital*, 56. 1988-1989년 영국 레ιβ브 홍보물에는 회원이나 게스트만 입장이 가능한 프라이빗 파티라고 쓰여 있는데, 이는 영국의 공연법을 피하기 위해서 사적인 목적의 파티로 위장한 것이었다. 레ιβ브를 허가해주지 않자 홍보물에 날짜와 시간만 쓰고 장소는 인쇄하지 않고 전화번호만 남겼다. 기획자들이 개통한 전화사서함으로 자동응답사서함을 개설해 파티 장소를 수시로 업데이트했다. 파티 장소를 비밀에 부치다가 시작하기 바로 직전에 사서함에 장소를 공지하면, 아는 사람들이 일제히 파티 장소로 모여들었다. 이를 막기 위해 영국에서는 레ιβ브 파티를 막는 전담 단속반도 만들어졌다.

49) Thornton, *Club Cultures, Music, Media and Subcultural Capital*, 8-9.

단은 스트레이트와 얼터너티브, 메인스트림(이하 주류)과 언더그라운드, 보수와 진보를 이분법적으로 나누고 자신을 후자로 생각한다.<sup>50)</sup> 스스로를 소수자 혹은 비주류로 규정하고, 진정하지 않은 것, 미디어를 폄하하는데 이는 대부분의 클럽 컬처에서 지배적이었다. 그들은 주류를 TV, 신문 같은 미디어와 가장 친근한 문화로 여겼고, 클럽 컬처를 미디어의 접근성이 멀거나 적대적(antithesis)인 것으로 생각했다. 클럽과 레이블을 ‘우리’라는 가상적 공동체가 형성되고 정체성이 공유되는 장으로 여겼다. ‘힙’하다는 것은 음악과 춤에서 유행을 앞서간다는 뜻도 있지만, 구성원들이 미디어가 쉽게 접근할 수 없는 내부자의 지식, 비전적(esoteric) 지식을 소유함을 의미했다.

손튼에 따르면 댄스 클럽의 공동체에서 일차적으로 축을 이루는 것은 성적 취향이다. 맘에 드는 성적 파트너를 찾는 목적이 모임에 중요했다.<sup>51)</sup> 두 번째는 음악 취향이다. 예를 들면 ‘테크노, 하드코어, 얼터너티브, 트랜스’ 혹은 ‘라가(ragga), 힙합, 정글’ 등 구별되는 음악적 취향이다. 손튼은 사회학자 피에르 부르디외(Pierre Bourdieu)의 견해를 빌려, 음식에 대한 취향 다음으로 뿌리가 깊은 것이 음악적 취향이라고 했는데,<sup>52)</sup> 왜냐하면 청각적 경험은 시각적 경험보다 신체에 더 강하게 뿌리내린다고 보았기 때문이다. 음악적 취향은 사회적으로 형성되지만, 마치 제2의 천성처럼 경험되며, 그것을 신체적, 본능적, 비의도적으로 느낀다고 주장한다. 그래서 음악에 대한 선호는 사회적인 친근감을 형성하는 효과적인 매개체가 될 수 있다는 것이다.<sup>53)</sup> 열정적이고 비타

50) “언더그라운드라는 용어는 클러버들이 하위문화적인 것을 지칭하는 표현이다. 패셔너블이나 트렌디 보다는 언더그라운드한 사운드와 스타일이 진정한 것이며 대량 생산되고 소비되는 것들에 반대하는 의미를 함축한다. 언더그라운드는 배타적 세계를 지칭한다.” Thornton, *Club Cultures, Music, Media and Subcultural Capital*, 117.

51) 1970년대부터 댄스 클럽은 게이 커뮤니티의 역할을 했는데 뉴욕의 디스코, 시카고의 하우스, 디트로이트의 테크노 모두 처음에는 흑인 게이 커뮤니티와 밀접하게 연관되어 언더그라운드 문화로 뿌리내렸다. 특히 AIDS의 발생, 반 동성애 법안에 따른 동성애 혐오 분위기로 폐쇄적 성격이 강하였다. 이비자나 영국의 초기 하우스 클럽도 마찬가지였다.

52) Thornton, *Club Cultures, Music, Media and Subcultural Capital*, 113. Pierre Bourdieu, 『구별짓기(상)』(*La Distinction*), 최종철 역 (서울: 새물결 출판사, 2006), 158. 부르디외는 음악이야말로 진짜 육체적이라고 말하며, 체액과 결부되어 있어서 사람을 매료시키고 열광시키고 감동시킨다고 말한다. 음악은 신체적 제스처와 움직임의 리듬에 있다고 말한다.

협적인 클러버들에게 주류에 대립되는 언더그라운드 의식, 혹은 구별되는 커뮤니티의 느낌은 레이브와 클럽의 일차적인 매력(appeal)이었다.<sup>54)</sup>

하지만 손튼은 이런 구분이 ‘우리 대 그들’이라는 이분법적인 클리셰 및 개념들(〈표 1〉<sup>55)</sup>)을 기반으로 하는데, 이것은 일종의 ‘이데올로기’라고 평가한다.

〈표 1〉 ‘우리’ 대 ‘그들’의 이분법

우리	그들
대안적(alternative)	주류(mainstream)
멋진(hip/cool)	따분한(straight/square)
독립적(independent)	상업적(commercial)
진정한(authentic)	거짓된(false/phony)
반항적(rebellious. radical)	보수적(conformist. conservative)
특수한 장르(specialist genres)	팝(pop)
내부자 지식(insider knowledge)	쉽게 접하는 정보
소수(minority)	다수(majority)
이종적(heterogeneous)	동종적(homogeneous)
젊은이(youth)	가족적(family)
남성적(masculine) 문화	여성적(feminine) 문화
계급이 없는(classless)	계급이 있는(classed)

손튼에 따르면 클러버가 구별되지 않는 무명의 대중이 아니라, 구별되는 캐릭터를 지닌 주체임을 긍정하는 수단이 ‘하위문화 이데올로기’이다. 클러버들은 자신이 열광하는 댄스 음악이 광고로 팔리는 돈벌이 수단이 아니며, 자신의 음악을 끌어들이려는 주류와 미디어에 지속적으로 대립한다고 생각하지만, 손튼에 따르면 사실은 그렇지 않다는 것이다. 손튼은 쾌락을 만들어내는 구별의 힘을 인정하지만, 구별을 위해 동원되는 이분법의 저변에는 미디어와 클럽

53) Thornton, *Club Cultures, Music, Media and Subcultural Capital*, 113.

54) 하우스가 처음 부리내릴 때 사람들은 “음악성이 없는 아이들이 값싼 전자 장비로 손쉽게 만든 B급 댄스음악”, 조약한 음악이라고 비판했지만, 클러버는 격렬한 BPM과 최면적인 반복, 그루브, 중독적인 일렉트로닉 음색에 열광했다. 이는 뚜렷한 취향분리이다. 이대화, 『Back to the House』, 173-180을 참고하라.

55) Thornton, *Club Cultures, Music, Media and Subcultural Capital*, 115.

컬처의 복잡하지만 밀접한 상호관계가 존재한다고 주장한다.

#### 2.2.4. 클럽 컬처를 형성하는 중요한 역할을 하는 다양한 미디어들

마르크스주의에 근간을 둔 비판이론 및 영국 문화연구에서, 진정한 문화는 미디어 및 비즈니스와 거리를 둔다는 것이 오랫동안 지속되었던 생각이었다. 하지만 손튼은 하위문화와 미디어가 대척점에 있는 것이 아니라고 주장한다. 대부분의 음악 신(scene)은 그것만의 특유한 미디어와 관계 맺고 있고, 청년 하위문화를 구별하는 것이 바로 미디어의 현상임을 주장한다. 즉 다양한 미디어가 청년 문화 관련 지식 등 문화자본을 형성하는 데 핵심적 역할을 한다는 것이다.

손튼은 애시드 하우스와 레이브를 관찰하면서, 커뮤니케이션 미디어를 미세 미디어(micromedia), 니치 미디어(niche media), 대중 매체(mass media)로 세분하고 그 역할을 구분한다. 전단지, 공연안내지, 팸진(fanzine), 해적방송, 인터넷 웹사이트 같은 지역 기반 미세 미디어는 클럽에 사람을 모으거나 모임 장소를 전달함으로써 클럽 집단을 형성하는 중요한 역할을 한다. 미세 미디어에 포함되는 해적 라디오 역시 음악장르를 소개하고 유포하기 때문에<sup>56)</sup> 하위문화 참여자들에게 필수적 매체였다. 음악 잡지, 출판물 같은 니치 미디어는 하위문화를 구성하고 기록한다.<sup>57)</sup> 니치 미디어는 사회그룹을 범주화하고 장르와 사운드를 명명하고 의상을 아이템화한다. 그것은 문화적 구별을 유지하기 위한 자의식을 구성하는 전문적 역할을 한다. 한편 TV와 신문 같은 대중 매체는 청년 운동을 발전시키기도 하고 파괴하기도 한다. 댄스 클럽 문화를 보여주는 쇼나 뮤직비디오는 십대 중반 세대들을 클럽 컬트(cult)로 유입하는 통로 역할을 하였는데, 하위주체는 신문과 라디오에서 자신의 문화를 비

56) 영국에서는 1990년대까지 댄스 음악 라디오가 불법이어서 댄스 음악을 제공하는 것은 해적방송이었다. 공적인 정부 보조를 받는 라디오 방송과 달리 해적방송은 하위문화의 능동적 목소리를 냈는데 방송법 개정 이후 해적방송은 클럽에 유착되거나 합법화의 길을 갔다.

57) 니치 미디어는 특정 분야에만 한정된 미디어를 의미하는데 마이크로 미디어보다 좀 더 크고 전문적인 소비자 잡지가 그 예다. 영국에서는 청소년 음악과 스타일을 겨냥한 잡지가 폭발적으로 늘어났다. 멀티미디어가 대상 독자를 무한대로 확장시켜 가는 데 비해, 니치 미디어는 대상 독자를 보다 제한하기 때문에 목적이 확실하고 깊이 있는 정보를 제공할 수 있다.

난하거나 관심 갖는 것을 즐기고 이것을 자신들의 문화에 대한 일종의 승인으로 받아들였다. 손튼은 EDM에 대한 도덕적 공황(moral panic)이야말로 하위문화의 주요 마케팅 전략 중의 하나였다고 말한다.<sup>58)</sup> 댄스 컬처를 구성하는 집단은 부정적인 타블로이드 신문의 보도가 음악의 독특함을 널리 선전하기 때문에 보도를 환영하며, 도덕적 고발은 다른 어떠한 광고 전략도 할 수 없을 만큼 하위문화를 전복적 힘을 가진 매력적인 것으로 만든다는 것이다. 결국 손튼의 주장에 따르면 하위문화 혹은 언더그라운드 대(vs) 언론이라는 대립은 허구적이고 오히려 하위문화 자본의 순환과 유통이 언론에 의해서 지배된다고 해석될 수 있다.

### 3. 문화연구 전통 속에서 손튼의 해석이 지니는 역사적 의미와 한계

#### 3.1. 손튼 해석의 역사적 유효성

음악 하위문화가 다양하게 그리고 적극적으로 미디어와 관계 맺는다는 손튼의 주장은 하위/주류문화 이분법과, 하위문화를 정치적으로 저항적이고 자발적이라고 여기는 전통적인 문화연구의 전제에 이의를 제기하는 것이다. 문화연구를 선도한 버밍엄 학파는 1950-70년대 테디 보이, 로커, 펑크 등을 대상으로, 비숙련 노동자 출신 청년이 대중음악과 패션 등을 통해 하위문화를 형성하며 지배적 문화의 틈바구니에서 매개되지 않은 진실을 말할 수 있다고 하면서 저항적 의미를 강조했다. 하위문화의 거부행위가 단순한 일탈이 아니라 세대의 식과 계급의식을 동시에 드러내는 것이고 갈등의 한 형태라고 정의했다.<sup>59)</sup> 하지만 손튼은 이러한 전(前) 세대 문화연구 전통은 대처(Margaret Thatcher)의 시대를 지낸 1980-90년대 청소년들, 포스트모더니즘 시대를 살고 있는 청년들에게 그대로 적용될 수 없다고 생각한다.<sup>60)</sup> 그녀는 하위문화가 자율적이

58) 손튼은 도덕적 공황이 오히려 하위문화의 광고 역할을 한다고 말한다. 댄스 음악과 엮이는 섹스, 죽음, 드럭이란 용어는 음악에 리얼 라이프의 엄숙함을 부여한다. 반대로 TV, 신문에서 댄스 컬처를 긍정하는 것을 하위문화의 죽음의 키스라고 불렀다. 예를 들어 웃는 얼굴 그림(Smiley face) 티셔츠가 언론에 등장하자, 클럽에서 그 티셔츠는 사라졌고, 애시드 하우스의 '애시드'란 용어는 일반 독자들에게 익숙해지자 클럽 이름과 음악 장르에서 사라졌다고 말한다. Thornton, *Club Cultures, Music, Media and Subcultural Capital*, 136.

59) Hebdige. 『하위문화, 스타일의 의미』, 11.

고 자발적으로 발생하여 그들 내부 에너지로 자라난 후 미디어에서 다뤄지는 것이 아니라, 오히려 처음부터 미디어와 문화산업과 상호작용을 하며(심지어 미디어가 청년 하위문화를 이름 짓고 경계를 만들며), 대중문화(대중음악)의 계층화와 힙합(hipness)의 위계 역시 미디어와의 공생적 관계 속에서 만들어진다고 주장함으로써 전통적 하위문화론을 수정한다. 레이브와 클럽에 오는 이들의 차별성은 대개 미디어의 현상이기 때문에, 보수와 진보, 힙과 주류, 언더그라운드와 언론을 구별하는 것 자체가 또 하나의 이데올로기라고 과감하게 주장한다.

손튼의 주장처럼 하위문화의 문화적 가치가 미디어들의 커뮤니케이션의 채널을 통해 존재하고 유지되고, 미디어와 클럽은 영리를 목적으로 운영된다고 한다면, 하위집단의 활동은 대립이나 저항 혹은 전복의 성격을 가지기보다 순응적 활동으로 해석될 여지도 있다. 심지어 그들이 느끼는 '진정성'이 결국 대중음악을 둘러싼 담론들의 효과일 뿐이라고 해석할 수도 있다. 대중음악학자 리처드 미들턴(Richard Middleton)이 손튼을 평가하면서, 진정성 개념이 얼마나 허약한 것인지를 설득력 있는 설명으로 드러냈다고 한 것은 이와 일맥상통한다. 미들턴은 손튼의 설명이 댄스 뮤직 하위문화가 신우파 소비주의의 광대한 이데올로기와 모종의 제휴를 맺고 있음을 시사했다고 평가했다.<sup>61)</sup> 실제로 EDM은 1990년대 중반에 주류 음악 장르로 부상하기 시작했고, 대부분 댄스 클럽에서 즐길 수 있는 스탠더드 뮤직으로 자리잡게 된다. EDM은 미디어와 문화산업에 힘입어 하위문화가 간직하였던 힙합 그리고 쿨함을 무기로 쾌락적인 대중음악 장르가 되고 대형화의 길을 가게 된것이다. 이로써 손튼의

60) 이것과 관련해서는 Thornton, *Club Cultures, Music, Media and Subcultural Capital*, 121, 162-165를 참고하라. 손튼은 힙디지의 『하위문화, 스타일의 의미』를 언급하면서, 60-70년대 테디 보이즈, 스킨 헤드, 펑크 등 하위문화가 음악과 의복을 통해 사회의 미적 범칙을 어기는 방식으로 진보적 잠재력을 보여주었고 이것이 저항의 한 형식이라고 힙디지가 평가했으나, 자신이 대상으로 하는 80년대 이후 청소년에는 해당되지 않는다고 선을 긋는다.

61) Richard Middleton, “팝과 록 그리고 해석,” 『케임브리지 대중 음악의 이해』(*The Cambridge Companion to Pop and Rock*), 장호연 역, Simon Frith, Will Straw, John Street 편 (서울: 한나래, 2001), 346-347을 참고하라. 이와 비슷한 평가는 Elaine Baldwin and Scott McCracker, 『문화 코드 어떻게 읽을 것인가, 문화연구의 이론과 실제』(*Introducing Cultural Studies*), 조애리 외 역 (서울: 한울아카데미, 2008). 267-269도 참고하라.

‘하위문화 이데올로기’라는 개념은 그 유효성을 입증한 셈이다.<sup>62)</sup>

### 3.2. 손튼 해석의 새로움과 한계

손튼의 해석은 하위문화가 고정된 것이 아니라 가변적이고 생성적이라는 문화 연구의 전제에 충실하다. 80년대 이후 댄스 뮤직 향유자들은 이전의 하위주체와 달리, 계급적으로 노동자·룸펜 프롤레타리아, 성적 지향성에서 동성애자, 인종적으로는 유색인 정체성을 가지지 않는다.<sup>63)</sup> 대처 집권기 이후 영국은 강한 노조탄압 정책으로 시위나 집회 같은 단체행동이 줄었고 어린 세대는 극단화된 개인주의와 물질만능주의 속에서 자랐다. 하우스와 엑스터시는 여기로부터 이탈과 구별을 추구하는 새로운 하위문화의 정서를 표상하는 것이다.

그리고 손튼이 문화적 차별화 혹은 취미의 ‘구별’(distinction)을 키워드로 한다는 것은 부르디외의 영향을 보여준다. 부르디외에게 상징적인 자산으로 간주되는 예술작품은 그것을 전유할 수 있는 자, 즉 해독할 수 있는 자에게만 예술작품으로 존재하며, 그것을 식별할 능력은 작품의 향유에 필요한 수단(문화자본)을 가지고 있어야 가능하다. 예술에서 얻는 큰 기쁨도 인지 행동, 해독 작업에서 온다고 부르디외는 생각했다.<sup>64)</sup> 손튼도 EDM 듣기의 쾌락을, 유행을 앞서가고 그들만이 축적한 비전적 지식을 가지고 있음(문화자본의 소유)을 드러내는 구별 혹은 차별 행위와 연결한다. 하지만 부르디외에게 있어 남들로부터 자신을 구별하여 두드러지게 하는 것을 의미하는 ‘구별’ 행위가 계급 분

62) 수퍼 클럽, 수퍼 DJ가 등장하고, EDM은 레이브가 아닌 클럽과 페스티벌에서 즐기는 보편적 음악이 된다. 2000년대 초반에는 빌보드에 EDM 장르가 등장해 1위를 차지하고 퓨전을 위한 좋은 도구적 장르가 되었다. 하지만 한편에서는 이에 대응하는 언더그라운드 하드코어 EDM도 계속 만들어진다.

63) 2차 세계 대전 이후 하위문화는 부모문화와 지배문화에 대한 반발로 생성되었다. 전통적 윤리의식과 규범을 대표하는 부모문화 그리고 자본주의 경제의 착취구조에 대한 계급적 반발에서 생겨난 것이다.

64) 부르디외는 자본을 경제적 차원에 국한하지 않고 사회의 경쟁에서 도구로 사용할 수 있는 모든 에너지로 봤는데 이 중 문화자본은 세 가지 형태로 존재할 수 있다고 말한다. 첫째, 유기체의 지속적 성향의 형태로 존재한다. 이 자본을 축적하려면 주입과 동화에 따른 유희를 요구하고 일정 시간의 개인별 투자를 요구한다. 구체적으로는 지식 교양 기능 취미 감성을 들 수 있다. 둘째, 문화적 상품(그림, 책, 사진, 기계), 셋째, 제도화된 상태(학교 졸업장) 같은 것으로 존재한다. ‘구별’, ‘문화자본’ 등은 Bourdieu, 『구별짓기(상)』, 13-14, 21-32를 참고하라.

화와 계급구조를 유지하는 기본원리로 정의되지만, 손튼에게 계급적 요소는 희미하다는 점에서 둘은 다르다.

손튼과 여타 문화연구의 접근 방식은 음악적 판단의 근거나 쾌의 원천을 음악 작품보다는 수용자의 자발성에서 찾는 것에서 의미가 있다. 음악 작품의 가치를 판단할 음악적 근거가 미약하지만 그 효과가 지대한 여러 현대의 음악 현상(예를 들면 팬덤현상)을 연구할 때 그 이론은 효용성을 입증한다.

한편 손튼 연구는 다음의 점에서 미비점을 드러낸다. 앞서서도 언급했듯 이제 EDM이 대중적이고 파급력이 큰 음악 장르가 되면서, 서구에서 EDM에 대한 새로운 연구가 요청된다. 댄스 뮤직 경험의 쾌락이 장소(공간) 및 수용자와 밀접한 관계가 있기 때문에, 이후 댄스 뮤직 연구는 클럽 공간과 참여자들에 대한 참여관찰적 연구에 기반한 인류학적, 사회학적 연구가 수행되었다. EDM 듣기와 클럽 가기가 전 세계적 레저와 문화산업의 주요 항목이 되면서 클럽 가기의 쾌락은 청소년 하위문화의 '구별'의 관점이 아니라, 일상성 속의 유희적이고 일시적인 생명력 활동으로 해석될 수 있다. 벤 말본(Ben Malbon)은 모호한 소속감의 덧없는 순간 속에서 경험하는 활력과 강렬함을 이야기 하면서, 클러빙(clubbing)을 낫선 사람들의 평범하면서도 특별한 경험으로 묘사하였다.<sup>65)</sup>

마지막으로 손튼의 논의에서 EDM을 구성하는 핵심축인 DJ와 새로운 기술이 가지는 문화사회학적 의미가 빠져있다는 점도 지적되어야 할 것이다. 손튼의 논의에는 EDM을 만드는 주체이자 댄스 클럽(혹은 페스티벌) 쾌락의 독보적인 원천인 DJ가 성취한 역할과 영향에 대한 설명이 추상적이고 미흡하다.<sup>66)</sup> 아울러 샘플링과 리믹스를 주축으로 한 새로운 테크놀로지가 수반한 음악적 환경변화의 맥락과 음악미학적 논의도 요구된다. 이것은 EDM이 대중음악사의 패러다임을 어떻게 바꿔놓았는지를 미학적으로 이해하는 데 필요한 부분이다. 앞에서 기술한 'EDM 음악가들이 성취한 진정성의 축의 전환'(본 논문

65) Malbon, *Clubbing: Dancing, Ecstasy, Vitality*를 참고하라.

66) 최근 수십 년간 음악사에 핵심 인물이 된 DJ 및 디제잉(DJing)에 대해서는 Bill Brewster and Frank Broughton, *Last Night a DJ Saved My Life: the History of the Disc Jockey* (New York: Grove Press, 1999)를 참고하라. DJ가 음악을 어떻게 바꿨는지를 디스코에서부터 현재까지 댄스 음악의 역사를 따라서 참여 관찰의 방식으로 기술하고 있다.

의 191쪽, 라이브에서 디스크로의 전환)의 경우, 진정성은 댄스 참여자들의 수용의 차원에서 생성된다고 볼 수 있으나, 뮤지션들의 테크놀로지 작업이 지닌 기술적 독창성과 혁신성에서도 발생한다. 그렇기 때문에 이것을 실증하는 연구는 EDM 진정성 담론에 설득력을 더해줄 것이다.<sup>67)</sup>

### III. 맺음말

댄스 뮤직은 명실상부한 21세기 현대를 대표하는 음악이다. 노이즈에 가까운 전기적 사운드와 끝없이 이어지는 형식파괴의 EDM은 악보로 표기되지 않는 새롭고 독특한 음악이지만 EDM에 몰입하면 색다른 쾌락과 신비한 황홀을 체험할 수 있다. 음악의 즐거움, 황홀함 같은 모호하고 주관적 경험을 이해하기 위해서 인지과학을 포함하여 다양한 접근방식이 있을 것이다. 이 중에서 필자는 음악적 차원만이 아니라 춤추는 주체들과 춤이 구성되는 여러 사회적 관계 및 환경을 추체험적으로 접근하는 문화연구의 방식에 관심을 가졌다. 왜냐하면 EDM은 감상용 음악이 아니라 함께 모여 춤추기 위해 만들어진 음악이기 때문이다. 사라 손튼은 대중음악을 연구했던 영국 문화연구의 전통을 이어가며 하우스 뮤직과 레ιβ 폭발이 시작되었던 1980-90년대 영국의 댄스클럽 현장에 참여 관찰하며 진일보한 해석을 선보였다.

상업적인 클럽이 아니라 미국의 허름한 창고에서 탄생한 하우스는 대중음악사에서 EDM의 새로운 음악적 흐름을 이끌었고, 영국의 레ιβ와 댄스클럽으로 전해져 하위문화의 열광적 허브를 형성했다. 레ιβ와 춤과 음악이 금지되었을 때, 클러버와 레이버들은 춤출 자유를 외치며("Freedom to Party!") 자발적으로 대규모 시위를 하였다. 이것은 춤추는 이벤트가 단순히 즐거움만 추구하는 여흥을 넘어서 중요한 사회적 행위임을 보여준 흥미로운 사건이었다. 하지만 그 실천이 단순히 진보적 성향의 정치적 '항거'로 단순화될 수는 없다.

67) 이 분야에 대해서는 David Gunkel, 『믹솔로지에 대하여: 디지털 시대의 새로운 사유와 미학』(*Of Mixology*), 문순표·박동수·최봉실 공역 (서울: 포스트카드, 2018); Mark Katz, 『소리를 잡아라』(*Capturing Sound: How Technology Has Changed Music*), 허진 역 (고양: 마티, 2006); Mark Butler, *Unlocking the Groove* (Bloomington: Indiana University Press, 2006)을 참고하라.

왜냐하면 당시 비판 대상은 정치적 좌파와 우파를 모두 아우르는 것이었기 때문이다. 그들은 레이브가 음악과 춤을 통해 행복을 느끼기 위한 축제일 뿐이라고 주장했다. 손튼은 EDM을 즐기는 청년들은 일상에서 탈피해서 집단감을 느끼고 몰아의 경험을 원하는 쾌락주의자들에 가까웠고 그들에게 EDM과 그 환경이 새로움과 해방감을 주는 그들의 문화자본이었음을 밝혔다. 그들의 쾌락은 최신 유행을 선도한다는 '힙함'과 그들만의 진정함을 추구하는 취미의 구별 행위였다. 그것은 정치적 실천도 불사하는 '취향'을 지키기 위한 투쟁이었고 포기할 수 없는 것이었다. 그 저변에 바로 EDM의 힘이 있었다.

현재 미디어와 비즈니스의 집중 관심을 받으며 대규모의 상업적 페스티벌로 발전하여 하위문화와 떨어진 듯한 EDM은 음악적 질의 문제와 상관없이 여전히 사회적으로 영향력이 큰 음악이다. 이러한 음악을 이해하는 것은 음악을 생산하고 소비하는 다양한 주체들이 의미를 만들어내는 실천 행위를 모두 읽으려는 노력에서 시작될 것이다.

**한글검색어:** 일렉트로닉 댄스 뮤직, 이디엠, 하우스 뮤직, 클럽 문화, 댄스 뮤직, 레이브, 하위문화, 사라 손튼

**영문검색어:** Electronic Dance Music, EDM, House Music, Club Culture, Dance Music, Rave, Youth Culture, Subculture, DJ, Sarah Thornton

## 참고문헌

- 신현준. 『입 닥치고 춤이나 춰』. 서울: 한나래, 1998.
- 이대화. 『백 투더 하우스』. 서울: 엠스퀘어 코리아, 2015.
- 이수완. “서구 대중음악론에서 진정성 개념의 의미에 대한 소고.” 『미학』 65 (2011): 99-129.
- Baldwin, Elaine, Scott McCracker and Brian Longhurst 외. 『문화 코드 어떻게 읽을 것인가, 문화연구의 이론과 실제』(*Introducing Cultural Studies*). 조애리·강문순·김문순 외 역. 파주: 한올아카데미, 2008.
- Bourdieu, Pierre, 『구별짓기(상)(하)』(*La Distinction: critique sociale du judgement*). 최종철 역. 서울: 새물결 출판사, 2006.
- Butler, Mark (Ed.). *Electronica, Dance and Club Music: The Library of Essays on Popular Music*. 1st Edition. London and New York: Routledge, 2012.
- \_\_\_\_\_. *Unlocking the Groove: Rhythm, Meter and Musical Design in Electronic Dance Music*. Bloomington: Indiana University Press, 2006.
- Clarke, Donald. *The Penguin Encyclopedia of Popular Music*. London: Viking, 1989.
- Csikzentmihalyi, Mihaly. 『몰입의 기술』(*Beyond Boredom and Anxiety: Experiencing Flow in Work and Play*). 이삼출 역. 서울: 더블어책, 2003.
- Frith, Simon, Will Straw and John Street. 『케임브리지 대중음악의 이해』(*The Cambridge Companion to Pop and Rock*). 장호연 역. 서울: 한나래, 2001.
- Hebdige, Dick. 『하위문화, 스타일의 의미』(*Subculture: Meaning of Style*). 이동연 역. 서울: 현실문화연구, 1998.
- Jourdain, Robert. 『음악은 왜 우리를 사로잡는가』(*The Brain, And Ecstasy: How Music Captures Our Imagination*). 최재천·채현경 공역. 서울: 궁리, 2002.
- Malbon, Ben. *Clubbing: Dancing, Ecstasy, Vitality*. London and New York: Routledge, 1999.
- Neill, Ben. “Pleasure Beats: Rhythm and the Aesthetics of Current Electronic Music.” *Leonardo Music Journal* 12 (2002): 3-6.

- Reynolds, Simon. *Energy Flash: A Journey through Rave Music and Dance Culture*. New York: Soft Skull Press, 2012.
- Shuker. Roy, 『대중음악사전』(*Key Concepts in Popular Music*). 이정엽 · 장호연 역, 서울: 한나래, 1999.
- Starr, Larry and Christopher Waterman. 『미국 대중음악』(*American Popular Music*). 김영대 · 조일동 공역. 서울: 한울, 2015.
- Thornton, Sarah, *Club Cultures, Music, Media and Subcultural Capital*. Middletown: Wesleyan University Press, 1995.

## 인터넷 자료

- “쾌락.” 『표준 대 국어사전』, <https://ko.dict.naver.com/#/entry/koko/ab8bf5ee82b94ae0bbb7d9e99d83e202> [2022년 7월 22일 접속].
- “Criminal Justice & Public Order Act” (1994), <https://web.archive.org/web/20041019115654/http://www.urban75.org/legal/cja.html> [2022년 7월 22일 접속].
- “Electronic Dance Music.” In *Wikipedia*, [https://en.wikipedia.org/wiki/Electronic\\_dance\\_music](https://en.wikipedia.org/wiki/Electronic_dance_music) [2022년 7월 18일 접속].
- “Orders of the Day — Entertainments (Increased Penalties) Bill,” <https://www.theyworkforyou.com/debates/?id=1990-04-27a.652.6> [2022년 7월 22일 접속].
- “Rave.” In *Wikipedia*, <https://en.wikipedia.org/wiki/Rave> [2022년 7월 1일 접속].
- Reynolds, Simon. “On the Hardcore Continuum #1: Hardcore Rave” (1992), [https://www.thewire.co.uk/in-writing/essays/the-wire-300\\_simon-reynolds-on-the-hardcore-continuum\\_1\\_hardcore-rave\\_1992](https://www.thewire.co.uk/in-writing/essays/the-wire-300_simon-reynolds-on-the-hardcore-continuum_1_hardcore-rave_1992) [2022년 7월 10일 접속].
- Thornton, Sarah. *Writer and Sociologist of Culture*, <https://www.sarah-thornton.com/> [2022년 7월 20일 접속].

국문초록

일렉트로닉 댄스 뮤직(EDM)의 쾌락의 의미에  
 대한 문화연구적 해석:  
 손튼의 1980-90년대 영국 레이브 및 클럽  
 컬처 연구를 중심으로

이 수 완

댄스 뮤직은 금지와 매혹이란 상반된 평가 속에 존재했다. 댄스 음악 탄압의 역사는 그것이 강렬한 신체적 쾌락을 주고, 외부자들에게는 두려움과 혐오감을 준다는 사실을 보여준다. 이것을 이해하기 위해서는 음악에 대한 분석과 함께 음악 외적인 요인에 대한 분석이 요구된다. EDM은 규칙적 비트와 샘플 위에 다양한 텍스처의 음향이 지속되는 구조로 몰형식의 무한함, 혹은 가공의 공간감을 창조하고 몰입을 강화해 장시간 춤을 출 수 있게 만든다. 하지만 EDM의 쾌락은 음악뿐 아니라 춤과 대중들의 집단모임(클럽과 레이브), 약물이 결합되어 완성된다. 약물의 과용과 집단행동은 음악적 체험을 법적 제재 대상으로 만들었다.

1980-90년대 영국 레이브 및 클럽 문화를 청소년 하위문화와 연관해 탐구한 손튼은 다음과 같이 음악적 의미를 해석하였다. 1. 음악적 진정성(authenticity) 획득. 댄스 음악은 음악비평의 가치개념인 진정성을 라이브 음악 연주 및 연주자에서 대량생산의 수단으로 여겨졌던 레코드로 옮겼다. 이를 가속화한 것이 댄스클럽에서의 레코드 사용이었다. DJ는 춤 집단의 상호관계, 독특한 분위기를 조성하고 군중의 에너지가 고조되어 클라이막스에 이르는 텐션을 창조하는 음악가로 인식되었다. 2. 구별이 주는 쾌락. 클럽은 세대, 계급뿐 아니라 세분화된 취미집단, 인종, 섹슈얼리티가 구별되는 집단 문화를 형성하는 곳으로, 구별이 쾌락을 강화한다. 클러버는 스스로를 주류와 구별된 마이너리티로 규정하고, 다수 대중과 주류 미디어에 대립하며 진정성을 확인한다. 하지만 손튼은 클러버들이 정체성 확립에 사용한 주류와 언더그라운드 의 이분법이 허위적이라고 하면서 '하위문화 이데올로기'가 미디어와의 다양한 공생관

계 속에서 형성된다고 주장했다. 하위집단은 클럽 문화 속에서 취미를 중심으로 한 구별 행위를 통해 쾌락을 얻지만 하위문화를 대립이나 저항의 성격으로 지닌 대안적 활동으로 본 기존 문화연구 전통과 구별되며 이는 음악적 생산과 소비양식의 변화에 기인한 것이다.

Abstract

Interpretation of Pleasure in Electronic Dance Music  
(EDM) on Cultural Studies' Perspective:  
Focusing on 1980-90 British Rave and Club Culture

Lee, Suwan

Dance music existed in conflicting evaluations of prohibition and fascination. The history of suppression of dance music shows that dance music gives intense physical pleasure and fear and disgust to outsiders. EDM is a structure in which various textures' acoustic fabrics are overlapped on a mechanical beat and sample for a long time, creating a sense of infinite mold or processing space, and strengthening immersion to dance. However, the fascination of EDM stems not only from music, but also from dance and mass gatherings of the youth (rave), and a drug called Ecstasy was completed. Rave was conducted in secret around the same age group and taste. Ecstasy was considered a pathological phenomenon (overuse and disorder), and was subject to legal sanctions.

Thornton, who explored English club culture in the 1980s and 1990s, asked why clubs and raves were key in subculture and argued that: 1. Transformation of musical authenticity: Dance music began to assign an object of authenticity, a concept of value in music criticism, to records that were considered a means of mass production by live music performers and performers. It was the use of records in dance clubs that accelerated this change. DJ was recognized as a musician who created the tension that reached the climax due to the mutual relationship of the dance group, the unique atmosphere, and the heightened energy of the crowd. 2.

Pleasure of distinction: Clubs form a group culture in which not only generations and classes, but also subdivided musical taste, races, and sexuality are distinguished, and distinction strengthens pleasure. Clubbers define themselves as minorities distinct from mainstream, and confront the majority of the public and media. However, Thornton calls the dichotomy between mainstream and underground used by clubber to establish identity false and called it a “subcultural ideology”. Thornton argues that club groups are not naturally formed, but are formed in symbiotic relationships with various media. The goal of the subgroup is to gain pleasure through the practice of club culture. This is a step forward from the existing cultural research tradition that viewed subculture as an alternative activity with the characteristics of confrontation or resistance.

[논문투고일: 2022. 08. 29]

[논문심사일: 2022. 09. 20]

[게재확정일: 2022. 09. 28]

