

**인공폭포:** 인위적으로 낙차를 조성하여 폭포를 형성시킴으로써 미적 효과를 제공해주는 시설로 설치되는 장소. 시설물을 구성하는 재료, 높이 물의 낙차단 등에 따라 다양한 외적 변화와 디자인을 가미한 규모 폭포에서부터 소규모 폭포에 이르기까지 여러 형태가 있다. 대체적으로 시설의 목적에 따라 표지물, 진입유도, 레크레이션, 휴게지 성격을 가지며 폭포 구성여건에 따라 인위적인 폭포, 자연적으로 흐르는 물에 인위적인 낙차단만 축조하는 폭포, 자연경사지형에 동력으로 물을 끌어올려 조성시킨 폭포 등의 형태로 구분한다. 또한 물의 특성인 반사효과, 음악적 리듬 효과, 냉각 효과, 동적 효과, 둘러쌓기 및 격리 효과를 줄 수 있으며 동적 효과와 음악적 리듬효과는 특히 강조사항이므로 물과 직접 접촉하는 외장재료는 폭포 조성의 가장 중요한 요소이다.

**합성적 청취자:** 소리가 되기 위해서는 소리가 감지되고 인식되어야 한다. 이 질문을 제기하는 이유는 소리와 주체 사이의 관계, 그리고 소리가 자본주의 주체의 생산에 어떤 역할을 하는지에 대해 묻기 위해서다. 그리고 합성적 사운드의 창조적 사용 가능성이 그러한 주체의 생산과 재생산을 넘어 어떻게 확장될 수 있는가에 대해 탐구하기 위해서다. 우리가 살고 있는 세계는 합성적이고, 인공적이고, 어쿠스마틱하고, 기술적으로 해부되고 재결합되며 재생산되고 전송되는 세계다.

**물리적 음파의 활용을 위해 구성된 다양한 능력을 인식할 필요가 있다.** 이 능력이란 인간 문화에 의해 재형상화되고 재설계되는 능력, 특히 새로운 반복과 새로운 규율을 통해 정밀화된다. 청취자는 단순히 소리를 받아들이고 처리하는 의식의 중심, 분석적인 통합체가 아니다. 청취자도 이미 합성되었으며, 오늘날에도 계속해서 리믹스되고 재설계되고 있다.

많은 경우 청취자는 일련의 자명하고 간단한 문제들에 답할 필요가 있다. 소리의 근원지는 몇 개인가? 그들의 위치는 어디인가? 내가 듣는 불연속성은 하나의 소리 내부에서 일어나는 중단인가? 아니면 한 소리의 끝과 다른 소리의 시작인가? 여러 그룹의 소리는 하나의 복잡한 소리로 이해되어야 하는가, 아니면 몇몇의 단순한 소리로 이해되어야 하는가?

이러한 질문을 해결하는 인지 메커니즘에 대해 한 가지 예시를 들어보자면, 청각 장면 분석 (Auditory Scene Analysis)에 관한 알프레드 브레그먼의 연구가 있을 것이다. 이 연구는 우리가 소리를 '동일한' 환경적 원천이나 사건으로 간주하기 위해, 소리를 별개의 흐름으로 나누는 방법에 관한 것이다. 그게 제시하는 실험은 소리를 지각적으로 할당하는 일이 하나의 대상에 할당되는 임계점을 밝혀내기 위해서, 시간 또는 주파수의 분리, 음색의 차이와 같은 다양한 매개 변수를 변경하는 것을 포함한다. 따라서 청각 장면 분석이 목표로 하는 것은 인간 종에 중요한 역할을 하는 것으로 판명된 할당 메커니즘의 '지도'이다.

청취의 전례 없는 경험이란, 자연적이고 문화적인 진화로 인해 주어지게 된 청취의 양식을 서로 충돌시키고 이종교배하고 교차시키는 것이다.

