



※ 본 기사는 CMP MEDIA LLC와의 라이선스 계약에 의해 국문으로 제공됩니다

게임 음악의 과거와 현재 그리고 미래
(Staying In Tune: Richard Jacques On Game Music's Past, Present, And Future)

브랜든 셰필드(Brandon Sheffield)
가마수트라 등록일(2008. 6. 16)

http://www.gamasutra.com/view/feature/3695/staying_in_tune_richard_jacques_.php

본문 텍스트

리처드 재키스(Richard Jacques)는 세가 마니아들 사이에서는 전설적인 인물로서 세가 유럽에서 일하던 시절 'Sonic R', 'Metropolis Street Racer' 등의 게임에서 음악을 담당했으며 'Jet Set Radio' 등 고전 세가 게임 타이틀에서 작업을 지원한 적이 있다.

세가를 떠나 프리랜서로 일해오면서 'The Club' 과 같은 프로젝트, 'Mass Effect', 'Sega Superstars Tennis' 작업 등 과거와 현재가 잘 조화된 그의 음악 활동은 오늘날까지 이어지고 있다.

이번 인터뷰에서 리처드 재키스는 아이코닉 음악(역주:iconic music: 음향적 특성을 활용해 특정 이미지를 묘사하는 음악)의 부활과 역동적인 사운드트랙의 중요성, 작곡자 주도의 게임 디자인 개념에 대한 자신의 견해를 밝히면서, 수년 동안 팬들 사이에서 논란을 빚어 온 고전 세가 프로젝트에 관하여 솔직한 의견을 털어놓았다.

최근 근황은?

리처드 잭스: 지난 해는 무척 바쁘게 보낸 한 해였다. 'Mass Effect' 작업을 하고 있었는데 이에 주력하면서 한편으로는 'The Club and Conflict: Denied Ops'의 작업도 했었다. 'Sega Superstars Tennis'의 작업도 진행해왔는데, 팬들이 좋아할만한 매우 멋진 게임이다. 지금은 'Highlander' 작업을 진행 중인데 완성되려면 3-4 주 정도 더 걸릴 것이다.

세가 게임을 하고 있는데 다시 돌아 온 것인가?



RJ: 그렇다. 나는 세가의 열혈 팬이다. 그들과 8년간 일했다. 세가의 게임이 좋고 이들의 모습, 느낌이 좋다. 이 게임에서 그들이 가진 엄청난 캐릭터와 IP를 총동원했고 'Virtua Tennis 3' 엔진으로 이들을 한데 합쳤는데, 영국의 스모 디지털(Sumo Digital)에서 이번 작업을 담당했다. 이번 게임은 세가의 모든 것이 등장하는 버라이어티 쇼와 같은 것이다.

프런트엔드, 메인 테마, 트레일러 음악 전체를 만들어야 했다. 'Space Harrier', 'Virtua Cop' 등을 리믹스하고 있었는데 오리지널 트랙 중 85개가 5.1 서라운드로 업믹스(upmix)되었다. 세가가 총력을 기울이고 있는

게임만큼 정말 재미있을 것 같다.

시간이 지나면서 음악의 전통적인 요소는 줄어들고 배경음악, 즉 표현의 요소가 늘어난 것 같다. 아이코닉 음악이라기 보다는 사람을 압도하는 오케스트라와 같다. 이러한 현상을 어떻게 보는가?

RJ: 좋은 질문이다. 그 이유 중 하나는 게임이 그렇게 변했기 때문이다. 10년, 15년 전의 'Sonic', 'Mario', 'Metroid' 등은 확연히 레벨 기반 내지 목표 기반이었고, 그러한 영역 내지 레벨을 위한 음악이 있어야 했다.

따라서 게임플레이의 어려움으로 인하여 어떤 레벨을 완수하고 한 단계 나아가기까지 해당 레벨을 수 차례 반복해야 했다.

이제 게임은 매우 다르게 구조화되었고, 분위기가 있고 압도적인 것이 그만큼 효과를 내고 있는데 그 이유는 게임플레이 자체가 크게 달라졌기 때문이다.

'Gears of War', 'Halo', 'Mass Effect' 와 같이 30시간 내지 40시간짜리의 대형 게임이라면 음악에 한계가 있을 수 밖에 없다. 단지 스토리와 특징 묘사를 뒷받침할 정도의 음악만 필요할 것이다.

'Sonic'와 'Mario'의 시절을 돌이켜보면 음악의 역할은 지금과는 다른 것이었다. 최근 음악은 캐릭터나 이야기를 지원하여 스토리 등에서 감정의 고조나 하강 등을 유도한다.

‘르네상스’를 겪었다는 것은 잘못된 말이다. 그러나 오케스트라 음악은 현재 정점에 이른 상태다. 모든 사람들이 이를 하고 싶어했고 또 그렇게 해왔기 때문이다. 이제서야 “그 길로 갈 수 있고, 세계 민족음악, 컴퓨터-일렉트로니카로 갈 수도 있다”는 것을 인식하고 있다.

음악은 게임 디자이너, 프로듀서, 작곡자 모두에게 유효한 도구이면서 스타일을 참조하기에 좋은 수단으로서 자리를 잡아가고 있다. 그러나 그것이 전부는 아니다. 나는 그 분야에서 작곡을 해보고 싶은데 그 이유는 이미 경험을 쌓아 익숙한 분야이기 때문이다. 그러나 완전히 다른 접근 방식을 통해서도 배경음악을 쉽게 만들 수 있고, 그러면서도 충분히 훌륭한 게임 음악을 만들 수 있다.

옛날 게임의 주제곡이 기억난다. 언급했던 것처럼 정말 레벨들을 수없이 플레이 했기 때문이라고 생각한다.

RJ: 그렇다, 바로 노출...

그러나 최근의 많은 게임들은 음악들이 쉽게 기억나지 않는다. 예외라면 ‘HALO’ 정도인데 이는 상당 시간 로딩 화면을 기다려야 하기 때문이기도 하다.

RJ: 맞다. 음악은 거대하고 인식할 수 있는 테마를 담고 있는데, 아마 의도적으로 그렇게 만들어졌을 것이다. 반면 ‘Gears of War’의 음악은 따라 부를 수가 없다. 내 생각에 이는 게임에 완벽하게 들어맞기 때문인 것 같다.

게임 디자이너, 수석 디자이너, 작곡자간에 “이를 어떻게 처리할 것인가? 플레이어를 하나 또는 다수의 음악적 아이디어에 고정되도록 할 것인가? 아니면 단지 게임플레이를 보조하는 백그라운드로 만들 것인가?”에 관하여 의식적으로 선택해야 한다.

‘Highlander’에 거대한 메인 테마 음악을 넣었는데 게임의 처음부터 끝까지 테마 음악이 조금씩 흘러나온다. 마침내 절정에 이르면 음악 전체가 나오는 식이다. 이는 매우 치밀하게 계획되고 신중히 만들어졌는데 ‘Headhunter’와 유사하다.

여기에서 나는 3가지의 매우 강력한 테마 음악을 가지고 이들이 레벨 내내 흘러나오도록 했다. 작곡자가 어떻게 접근하는가에 달려있다. 다시 기억해낼 수 없는 배경음악 등은 거대한 테마 멜로디 곡과 마찬가지로 나름대로 쓰임새가 있다.



에디오스/와이드스크린 게임즈의 'Highlander'

아이코닉한 음악으로 복귀할 때가 올 것이라고 보는가?

RJ: 이미 돌아가기 시작했다. 정확히 말하자면 아주 서서히 그렇게 되고 있다. 나는 옛날 세가 콘솔과 아케이드, 스펙트럼, 코모도 등과 함께 성장했다. 이제 우리 세대는 장년기에 접어들었다. 아이들을 키우고 있는 친구들도 많다.

'Wii'와 'Xbox Live' 에서 지금 이런 종류의 부활을 목격할 수 있다. 이러한 움직임은 비디오 게임의 근원으로 되돌아오는 것이다. 음악에서 이미 시작되고 있는 현상이다.

두 가지 측면으로 구분할 수 있다. 'Call of Duty' 등을 보면 장엄하고 압도적인 오케스트라 배경음악이 두드러진다. 그러나 최신 'Mario'를 보면 정말 놀랍기 그지 없다. 이것이 바로 아이코닉 음악인 것이다. 'Galaxy' 류의 음악 말이다. 'Super Star Tennis'에서 하나의 장르로서 전통적 아이코닉 비디오 게임 음악으로 복귀했다고 생각한다.

여담인데 퀸(Queen)(원작 영화의 사운드트랙 작곡자)에 이어 'Highlander'의 차별성 있는 주제 음악을 작곡하기가 어렵지 않았는가?

RJ: 음. (웃음) 그럴지는 않았다. 자세히 말할 수는 없다. 몇 달 내로 출시되기 때문이다. 그러나 질문에 답하자면 어렵지는 않았다고 할 수 있겠다.

게임에 따라 적절하게 다른 접근법을 택했다고 본다. 매우 뛰어난 음악이다.

여러 해 동안 프로세스가 변해왔다는 것을 어떻게 알 수 있었나? 당신은 어느 누구보다 이 일을 오랫동안 해왔었지 않은가.

RJ: 실제 음악 창작면에서 아니면?

음악 창작 그리고 이용할 수 있는 도구의 측면에서 또한 디자이너-작곡자 상호작용 측면에서, 그리고 당신에게 요구되는 측면에서 말이다. 매우 광범위한 질문이다.

RJ: 그렇다. 매우 광범위한 질문이다. 이 작업을 처음 시작했을 때 기술적인 제약이 많았다. 내가 맡은 첫 번째 게임은 32X 용 게임이었다.

그 게임에 대해 말해달라.

RJ: 데이빗 브라벤이 만든 프론티어 디벨로프먼트의 'Darxide' 3D 행성 게임이다. 그 다음은 'Shinobi X'인데 이의 유럽판을 맡아 작업했다. 새턴용이었다. 어떤 음악에서도 CD-ROM 을 사용할 수 없었다.



기술적 어려움이 많을 때였지만, 창작 측면에서는 지금보다 더 자유로웠다고 말할 수 있다. 그 반대가 되어야 한다는 생각이다.

이 업계에 있는 지 몇 년밖에 안 되었거나 최근 일을 시작한 작곡가라면 '우리는 정말 자유롭다'고 말할지 모르겠지만 과거로 돌아가면 나는 그냥 게임을 받아 거의 나의 직관에 따라 음악을 만들면 되었다. 하지만 지금은 음악에 비교라는 단서가 붙어 다닌다.

"이거하고 저거 말이야, 한스 짐머하고 좀 비슷하게 만들어봐." 그래 좋다. 어쩔 수 없이 받아들여야 하지만 나는 게임을 내 방식대로 해석할 수 밖에 없는 것이다. 게임 자체가 나에게 말을 해주는 것이다. 누군가 참고자료랍시고 모아놓은 CD 뭉치가 아니라…… 그래 봤자 게임이 아닌 다른 무엇을 참조하는 셈이 되는데 사람들이 이걸 매번 왜 하는지 이해할 수 없다.

나는 개발자나 수석 디자이너 등에게 항상 이렇게 말한다. "이 게임에 어울리는 나만의 배경음악을 만들고 싶다. 이 게임에 어울리는 음악을 만들고 싶지, 영화나 TV 시리즈나 다른 게임에 맞춰 음악을 만들고 싶은 것이 아니다."

이런 일은 작곡가의 창작성을 심각하게 훼손시킨다. 어떤 가이드라인을 제시하는 것은 충분히 있을 수 있는 일이다. 예컨대 '전자음악 또는 오케스트라 음악을 원한다'거나 뭐 그런 식으로 말이다. 하지만 나는 게임에 나 자신의 정체성을 담고 싶다. 그것이 게임에 올바른 정체성을 부여하는데 도움이 되기 때문이다.

그렇다. 사람들은 게임과 게임 디자인에 끊임없이 참조점(reference points)이라는 것을 이용하고 있다. 이는 다소간 창조성의 결여를 말하는 것 아닌가?

RJ: 그렇다고 말하고 싶다.

그렇다면 불행한 일이다. 적어도 당신만이라도 게임 안에서 자신의 음악을 추구하고 있다니 다행스런 일이다. 배경음악이 이미 있는 게임을 작업했던 적은 없는가? 지금 세가 게임 중에 그런 것이 있는 것 같은데, 리믹스 등의 작업을 하고 있는 것 말이다. 우리의 오디오 컬럼니스트는 루카스아츠에서 일한다. 그래서 그가.....

RJ: 거기에 해당되는 건가? 무슨 말인지 알 것 같다.

이따금 그런 일을 해야만 할 때가 없었나?

RJ: 단 한번 있었는데 라이선스 IP 작업을 할 때였다. 'Starship Troopers'와 'Highlander'는 분명 기존 IP로서 여러 영화와 TV 릴리즈 등이 있다. 이들은 모두 상당히 아이코닉한 유형이다.

'Starship Troopers'에서는 언제나 장난스럽고 과장된 배경음악을 사용했고 나는 게임에서도 이를 정확히 재현했다. 그것이 게임에 맞기 때문이다. 어떤 것도 이용하지 않으면서 독창적으로 만들었다.

과장된 음악이긴 했지만 장난스러운 요소는 좀 덜하게 만들었다. 그것이 딱 맞아떨어졌다. 결국 이는 컬럼비아 트라이-스타 픽처스의 라이선스 IP이고 음악이 전반적인 틀과 맞지 않는다면 승인하지 않을 것이기 때문이다. 'Highlander'도 마찬가지이다.

그러나 다른 것들에서, 아마 'Jet Set Radio' 같이 시리즈에서조차 그 유형이라는 게 첫 번째 게임에서 확립되었다. 나는 트랙 하나를 만들었다. 세가 재팬의 히데키 나가누마가 여러 개의 트랙을 완성했고, 다른 사람들도 있었다.

그것은 굉장한 협력 작업이었다. 모든 셀-셰이딩, 롤러블레이딩 등의 스크린샷을 보는 것만으로도 모두가 한 마음이 되었다.

무엇이 필요한 지 분명했지만 조금 튀는듯한 재미를 가미하는 것도 잊지 않았다. 이런 종류의 게임에서 'NWA'나 '퍼블릭 에너미' 같은 유형은 의미가 없다. 효과적이지 못했을 것이다. 후속작에 대해서는 이미 어떤 유형이라는 게 확립된 것이다. 보다 현대적인 것으로 만들었다.



예컨대 당신이 ‘Sonic’ 류의 긴 대형 시리즈 작업을 했다면 말이다. ‘Sonic 3D Blast’가 나의 첫 번째 ‘Sonic’ 작업이었는데, 새턴과 PC 용이었고, ‘Sonic CD’의 일본판을 주로 참조했다. 이는 정말이지 탁월한 배경음악이자 게임 음악이었다. ‘Sonic’에 대한 뛰어난 ‘청사진’을 제시해주었다고 생각했다.

여러 번 반복을 거치고 여러 버전이 나와 있는 기존 브랜드라면 전반적인 유형에

보조를 맞추는 것이 좋다. 그러나 그 안에서조차 얼마든지 자유롭게 작업할 수 있다. ‘Sonic’이 하나의 캐릭터, 하나의 게임으로서, 그리고 음악으로서 어떻게 진화했는지를 보라.

음…..

RJ: 그러니까……(웃음) 계속 변화해 왔다는 것이다.

인터랙티브 배경 음악에 대해 묻고 싶었다. 아직까지는 보편적이지 않고, 또는 가능성이 매우 커 보이기 때문이다.

RJ: 그에 대해서는 반대하는 입장이다. 웹사이트 이름을 밝히진 않겠지만 그곳에 내가 인터뷰한 기사가 있는데 인터뷰 질문 중 하나는 ‘인터랙티브 음악에 대한 이야기들이 분분하지만 결론은 아무런 의미가 없다’였다. 매우 흥미로운 인식이고, 방금 당신이 언급했던 것 다음에 나올 법한 말인 듯 하다.

지난 3-4 년 동안 여러 인터랙티브 배경음악이 있었다고 생각하며, 발표되었는지는 잘 모르겠지만, 사람들이 이에 관해 잘 모르는 것 같다. 가장 흥미로운 점은 게이머가 음악이 잘 만들어졌을 때 보다 음악이 뚜렷할 때 변화를 더 잘 인식한다는 것이다.

라이온헤드의 작곡가로서 ‘Fable’과 ‘Fable 2’ 작업을 했던 러셀 쇼와 흥미로운 대화를 나눈 적이 있다. 그가 말하기를 ‘Fable 1’의 끊임 없이 매끄럽게 변하는 인터랙티브 음악 작업을 할 때 포커스 그룹 테스트를 한 적이 있다고 했다. 또는 2 개의 트랙으로…. 그게 무엇이었던지는 기억나지 않지만 가차 없이 끊기는 ‘익스플로링’과 ‘전투 음악’이라고 해보자. 게이머들은 이 방식을 선호했는데 이유는 뚜렷했기 때문이다.

대형 타이틀을 작업했던 내가 아는 한 작곡가가 수상 후보로 지명 되었다. 후보 지명 위원회는 그 배경음악이 매우 매끄럽고 깔끔하고 훌륭하게 만들어져서인지 그것이 인터랙티브임을 구분하지 못했다.

그러나 전체 게임을 하는 장면을 모두 녹화한 후 이를 다른 방식으로 또 해본다면 배경음악이 완전히 다른 것을 알게 될 것이다.

이는 매우 훌륭한 질문이었다. 여러 작곡가들이 매끄럽고 깔끔하며 끊임 없는 방식으로 게임의 배경을 만들고 있다. 우리 작곡가들이 일을 제대로 한 것이다.

2 개의 스테레오 트랙을 하드-컷팅하는 것은 작곡가인 우리들도 피하고 싶은 일이다. 영화 사운드트랙으로서 배경음악이 아름답게 연주되면서 이를 지원해야지, 방해가 되어서는 안 된다.

이것이 게임에서 우리가 하려고 하는 일이다. 이러한 음악이 넘쳐나고 있고 향후 2-4 년 동안에는 더욱 늘어날 것이다. 이 때문에 이러한 음악 제작법에 관해 이야기를 하려고 생각 중이다.

**이를 위한 훌륭한 균형이란 무엇인가? 어느 때 적절한 것인가? 그리고 어떻게...?
자체적으로 가감할 수 있는 여러 상이한 모듈식 음악을 가지고 있지는 않은가? 또는 상이한 옥타브들로 구성된 음악을 가지고 있지는 않은가?**

RJ: 내가 일을 하는 방식, 그것은 전적으로 게임에 달려 있다. 게임마다 접근 방식이 달라야 하기 때문이다. 액션 게임을 많이 했고 액션-어드벤처 게임 역시 많이 해봤다.

액션-어드벤처 게임에서는 상황에 따른 음악이 필요하다. 예컨대 '걸기', '뛰기', '탐색' 같은 경우 말이다. 다음은 전투 음악이다. 전쟁물, 격투 또는 폭력물이건 간에 말이다. 그러나 전투 음악은 일정 형태 내지 형식을 지녀야 한다.

적의 수에 따라서 전투 음악은 여러 수준이 있을 수 있다. 일종의 보스 음악(boss music), 컷씬(cut scenes) 등도 갖추어야 할 것이다.

이를 보면서 '플레이어가 어떤 느낌을 갖기를 원하는지, 게임을 배경음악과 어떻게 인터랙티브하게 만들 것인가'를 생각한다. 아름다운 장관을 죽 둘러보기만 해도 전투에 신속히 몰입할 수 있지만 이를 양방향으로 하는데 있어 내가 원하는 방식은 음악적 전환, 또는 음악적인 고조 뒤 그 후에 대규모 전쟁 장면에 들어가는 것이다. 2 가지 트랙을 하드-컷팅(hard-cutting)하는 것보다는 그것이 더 낫다고 보기 때문이다.

그래서 나는 항상..... 그러니까 레이어로 된 사운드트랙을 많이 한다. 내가 만든 것 중에 삼중 이상의 동일 음악의 레이어로 된 음악과 3 가지 상이한 레이어로 된 음악들이 많다. 언제든지 바꿀 수 있는 것이다. 이는 플레이어가 충분히 알 수 있는 것이고 게임플레이에 따라 순식간에 긴장을 늘리거나 낮출 수 있다. 이는 매우 효과적이다.

최근에는 그다지 많이 경험하지 못했으나 과거에는 적에 가까워지면서 전투 음악이 도입될 때 간혹 범위가 맞지 않아 우스꽝스럽게 될 수 있다. 이를 어떻게 극복하는가? 쉽지는 않은 것으로 알고 있다. 그러나……

RJ: 가끔 일어나는 일이다. 나는 최대한 스스로 구현을 하려고 노력한다. 그러나 분명한 것은 프로그래머나 툴셋에 의해 좌우된다는 것이다. 수석 코더, 수석 디자이너, 작곡자간에 음악을 통한 양방향성을 어떻게 이용할 것인지에 관한 선택이 이루어진다.

그러므로 ‘적과의 거리, 적의 수, 또는 적의 포악성에 따라 음악에 변화를 주었다’고 말할 수는 있지만, 단지 잘 들어맞았으면 하는 바람일 뿐이다. 이에 관해 실제 정해져 있는 규칙 따위란 없다. 이는 개인적 구현에 따르는 것이고 또는 게임에 좌우되는 것이다.

N64의 ‘Mario Kart’를 한번 보라. 이것이 사운드 칩으로 만들어졌다는 생각을 해보자. CD 드라이브가 없다. 마지막 랩의 템포가 근사하다. 레이스 내에서 효과가 있다. 간단하면서도 매우 효과적이다. 물론 CD나 기타 디스크 기반 음악에서라면 상이성으로 인해 이를 구현하기가 쉽지만은 않다.

그러나 이제 그럴 듯한 인터랙티브 배경음악을 만들 수 있게 되었다. 향후 2년에서 4년 동안의 가장 중요한 문제는 바로 창조적 선택이다.

우리가 게임 코드 안으로 끌어들이는 것은, 음… 차를 운전하는 속도에 관해서인가? 총을 얼마나 신속히 쏠 수 있는냐에 관해서인가? 뭐 이런 것들이다. 음악으로부터 얻고자 하는 것은 무엇인가? 이것은 매우 단순할 수도, 매우 복잡적일 수도 있다. 이는 복잡한 문제이며, 우리는 여전히 이 문제와 씨름하고 있다.

게임 내 라이선스 음악을 대해 어떻게 생각하는가? 개인적으로는 그다지 좋아하지 않는다.

RJ: 솔직히 말하자면 95년과 96년 라이선스 음악이 처음 시작되었을 때 대부분의 작곡자들은 “음 안돼, 음반 업계가 게임음악을 장악하겠구나”라고 생각했었다. 그 당시 나는 인하우스 작곡가였고 음악 업계는 마치 작곡가가 필요 없을 것처럼 보였다.

개인적인 관점에서 보자면, ‘Wipeout’을 들었을 때 굉장하다고, 아주 뛰어난 선택이라고 생각했다. 단점이라면 잘못된 선택을 하는 경우가 흔하다는 것이다.



라이선스 트랙에 대해 아티스트, 밴드, DJ 등을 선택할 때 게임에 대해 충분히 생각하지 않는 경향이 있다. 이것은 새로운 트랙을 만들 때도 마찬가지다. 이들은 어떤 의미에서 다 마케팅을 위한 것들이다.

‘우리는 이 밴드를 원한다. 이들이 딱 맞는 밴드, 가수, 뭐 그런 것이기 때문이다’라고 말할만한 구실은 항상 있기 마련이다.

‘Wipeout’이 가장 훌륭한 사례라고 생각한다. ‘Wipeout’의 모든 사운드트랙은 게임과 아주 잘 어울린다. 이것을 빼고는 솔직히 내 마음에 쏙 드는 것은 없었다.

그러나 나는 ‘Rez’ 같은 유형을 매우 좋아한다. 미주구치가 아티스트와 일을 할 때 자체적인 커스텀 트랙을 만들고 있었다. 나는 그것이 우리가 나아갈 길이라고 본다. 이들 중 많은 사람들이 게이머들이고 그들은 ‘이 트랙을 원한다’라고 말하는 대신 필요한 것이 있으면 스스로 만들어버릴 생각부터 하니까……

라이선스 음악의 좋은 점은 게임 업계에는 음악이 늘 부족하다는 것과 리듬 액션 게임은 다수의 라이선스 음악이 없으면 돌아갈 수가 없는 것이다. 다만 음악을 위해서라면 이를 삽입하는 것은 반대하는 편이고 레이싱 게임이 만약 온통 록 음악이라면 레이싱 게임을 좋아하지 않게 될 것이다. 록 음악을 좋아하지 않는 사람이라면 어떨겠는가?

리듬 게임은 재미있다. 그러니까 오늘과 같은 인기를 얻게 되었을 것이다. 그러나 ‘*PaRappa the Rapper*’에 의해 보편화되었고 여기에는 오리지널 음악이 있었다.

RJ: 그렇다. 좋은 지적이다.

이러한 일을 스스로 해볼 생각을 한 적이 있는가?

RJ: 리듬 액션 게임 작업 말인가?

그렇다.

RJ: ‘Samba de Amigo’에 일부 관여한 적이 있다. 사실 ‘Sonic R’에서 가지고 있던 트랙이 있었기 때문이다. 사실 ‘Super Sonic Racing’은 그 게임에서 가장 어려운 보너스 트랙이었다. 또 나는 마라카스 시퀀스에도 관여했다.

게임 초반부를 해보면서 게임에 익숙해졌다. 나는 게임 디자이너가 아니므로 게임 밸런싱(game balancing)에 대해서는 잘 모른다. 그러나 내가 해야 할 일이 무엇인지 알고 있었다. 나는 ‘됐다’고 생각했다.

그리고 매우 기본적인 시퀀싱 패키지를 이용하면서 온스크린 아이콘을 생성했다. 그래서 트랙과 함께 작용할 기본 모형을 만들었고 세가 재팬이 이를 나름대로 조정했다.

나는 기술적 한계를 넘어서 'SingStar' 시리즈의 작업도 했고 소니의 'EyeToy' 시리즈 중 일부 작업에 참여한 적이 있다. 음악 게임이 상당 수 있었고, 음악을 만드는 것 외에도 게임은 매우 복잡했다.

'EyeToy Play 2'에는 'Air Guitar'라는 미니 게임이 있다. 'Guitar Hero'가 나오기 훨씬 전이다. 카메라는 딱 한대만 있었다. 물리적 컨트롤러가 없었으므로 모든 릭(licks), 리프(riffs) 등으로 플레이가 재미있도록 음악을 정교하게 만들어야 했다. 이러한 작업은 계속 하고 싶은 작업이다.



소니의 'EyeToy Play 2'

게임 디자이너인 내 여자친구와 나는 함께 무언가를 한다는 생각을 가지고 장난을 하곤 했는데 그 당시 여자 친구는 리듬 액션 게임에 빠져 있는 게임 디자이너였고 나는 작곡가였다.

우리는 웹 기반 또는 다운로드로 제공되는 무언가를 하려고 생각했었다. 둘 다 코더는 아니었으니까. 그러나 게임을 이해하는 나로서는 아이디어가 넘쳐났고 음악도 잘 이해하고 있어 리듬 액션 게임을 즐겁게 만드는 게 무엇인지 알고 있었다.

밴드가 있다고 게임이 재미있어지는 것은 아니다. 별 차이가 없다. 플레이하기 얼마나 재미 있는가와 얼마나 멋지게 실행되는가가 중요하다. ‘Rez’는 음악적 피드백과 효과적인 면에서 볼 때 최고의 사례이다.

그것은 아주 탁월한 것이었다. 나는 ‘Guitar Hero’, ‘Rock Band’ 의 열혈 팬이다. 가족 단위로 즐기는 사람들도 많은데 음악을 함께 즐긴다면 더욱 흥미로울 것이다.

작곡가가 주도하는 게임이 많지는 않다. 프로세스가 중요하지 않다고 느끼는 사람들 때문인지는 잘 모르지만, 모든 게임을 차치하고 ‘NanaOn-Sha’는 ‘PaRappa the Rapper’ 같이 만들어졌는데..

RJ: ‘Jammer Lammy’.

맞다. 그런 유형들 말이다. 이러한 게임들이 많지는 않다.

RJ: 사실이다.

그래서 당신이 이러한 작업을 하게 되면 괜찮지 않을까 싶다.

RJ: 무엇을 할 수 있는지 생각해보겠다. 물론 하고 싶다. 게임 산업에서 일하는 다수의 작곡가들, 특히 오케스트라 작곡자들 중에는 게임을 실제로 즐기지 않는 사람이 많다. 정말 하지 않는다. 앞에서 언급했던 영화 작곡자들은 ‘Parappa’ 게임을 하지 않는다. 그래서 게임플레이와 음악간의 마술적 균형이라는 상호작용에 관해 알지 못한다.

나는 이를 완전히 이해한다. 이런 종류를 작업해왔다. 단 몇 사람과만 같이 작업해야 했을 때 아트워크와 코딩은 할 수 없지만, 나와 여자친구가 멋진 아이디어를 생각해낼 수 있을 것이다. 재미있고 멋진 게임플레이가 무엇인지 알기 때문이다. 그리고 작곡자 위주에 대해서도 정확한 지적을 했다. 음악이 게임 디자인을 이끌고 이것이 한데 어우러지도록 하는데 주도적 역할을 하는 것이다.

그렇다. 내가 생각할 수 있는 유일한 다른 예라면…… 혹시 유조 코시로를 알고 있나?

RJ: 알고 있다.

그는 메인선트에서 우연한 기회에 작곡자가 되었다. 우연히도 작곡가가 주도하게 된 것이다.

RJ: 맞는 말이다. (웃음) 한 가지 재미있는 이야기를 하자면 내가 일전에 미주쿠치 선생 팀을 만나러 도쿄에 간 적이 있었다. 그런데 그 때 ‘Rez’ 작업이 막 시작되고 있었다. 리뷰를 하는 사람들이 엄청 많았는데…… 지금 이 게임은 Xbox Live 등에서 막 출시된 상태이다. 그들은 게임이 마치 ‘Panzer Dragoon’을 연상케 한다고 말했다. 그러나 그들이 깨닫지 못한 것은 게임을 제작할 때 ‘Panzer Dragon’ 엔진을 사용했다는 것이다. 내가 그것을 처음 보았을 때 음악은 굉장했다. 하지만 텍스처가 엉망이어서 일부 락 음악만 전달되었다. 그게 전부였다. 그러나 게임에 즉각 빠져들었는데 음악이 아주 잘 만들어졌기 때문이었다.

초창기 데모가 있었는데 K 프로젝트라고 불렸을 때인가, 사람들이 엄청 혼란스러워하고 있었다.

RJ: 맞다. K 프로젝트.

그리고 예고편에서 ‘Panzer Dragoon Zwei’의 음악을 이용했던 것 같다. 그로 인해 사람들은 ‘도대체 어떻게 된 거야’라며 더욱 혼란스러워 했다.

RJ: 그렇다. 최근 Xbox Live 에서 다시 발견하고는 엄청 재미있게 놀았다. 정말 굉장한 게임이다. 나는 ‘Parappa’의 열성 팬이었다. 정말 천재적인 작품이다. 또 ‘Space Channel 5’나 그와 비슷한 유형의 게임들도 그렇다.



소니의 ‘Parappa the Rapper’

거기다가 다운로드로 제공되는 게임들 역시 재미있다.

RJ: 그렇다. 그것이 좋은 거라고 생각한다. 게임을 재미있게 만들어주기 때문이다. 일전에 누군가와 이야기를 나눈 적이 있다. 수 많은 게임들이 나와 있기는 하지만 재미가 없다는 것이다. 나는 이들이 재미있다고 여기지 않는다. 다만 사람들이 게임 플레이를 즐기는 것뿐이다. 이로부터 재미를 얻어내는 것이다.

그러나 이들 중 실제 삶을 지나치게 닮은 게임들이 많다는 생각을 한다. 반면 ‘Super Mario Galaxy’ 같은 것은 실제 생활에서 할 수 없는 것이다. 나는 ‘Space Channel 5’에서 율랄라와 테니스를 할 수는 없다. 그래서 비디오 게임이 재미있는 것이다. 그게 진짜 이유이다. 나는 진짜 미친 짓, 진짜 바보 같은 짓, 진짜 재미있고 유치한 짓을 하고 싶다.

‘Outrun 2’와 ‘Outrun 2006’ 이 출시되었을 때 정말 신선한 무언가가 있었다. 실제로는 할 수 없는 것이지만 정말 재미있다. 차에 하트도 모으면서 말이다.

RJ: 맞다. (웃음) 그리고 여자 친구를 기쁘게 해주려는 것. 재미있는 것은 런던에서 2 주 전 내 여자친구와 이 게임을 했다는 것이다. 그러니까 ‘Outrun 2 SP Special Tour’였던 것 같다.

두 사람이 플레이하고 있었다. 그들은 정말 진지하게 운전을 했고 코너를 돌았지만 파워슬라이딩에 대해서는 알지 못했다. 그래서 우리가 좀 놀라게 해주었다. 코너마다 45 도 파워슬라이딩을 해주었다. 실제 세계에서는 할 수 없는 것이다. 이는 정말 탁월한 게임플레이 구조였고 내가 가장 좋아하는 게임 중 하나이다. 나는 항상 이 게임을 한다.

그리고 음악 또한 이를 위해 매우 적절히 구현되어 있었다. 과장되어 보였는데 그게 참 그럴 듯 했다.

RJ: 그렇다. 내가 ‘Outrun 2’의 리믹스를 만들 때에야 알 수 있었다. 원작 ‘Outrun’은 내가 12-13 세 때 했었다. 그때는 정말 사실 같았다. 그것이 내가 기억하는 첫 번째 것이다. 일반 수준의 게임 플레이어가 마지막에 갈라지는 곳에서 음악이 변화하도록 만들어졌다.

그러니까 양방향은 아니었지만 한 코스를 끝내고 다른 코스로 갈라져 들어갈 때 다른 곡이 나가도록 음악의 시간을 조정했다. 리믹싱하기 전까지는 모르고 있었다. 트랙의 길이는 모두 8 분 정도였기 때문이다. 그 시절에도 그런 생각이 있었던 것이다.

그것이 인터랙티브 아닌가! 이것은 계속 존재해왔다!

RJ: 바로 그렇다. 새로운 것이 아니다.



세가의 'Outrun'

‘Sega Superstars Tennis’에서 보컬 트랙을 해야 했던 경우가 있었나?

RJ: 이번 경우는 그렇지 않았다. (웃음) 이는 아마 팬들에게 좋을 것이다. 지난 날 어떤 웹사이트에서 최악의 'Sonic' 게임에 관한 이야기를 읽은 적이 있다. 내가 보기에 'Sonic R'이 넘버 1 이었다. 거기서 나온 말이 “음악이 이게 뭐냐?”였다. 괴롭지는 않았다. 유지 나카가 그것을 좋아했고 팬들도 좋아해주었기 때문이다.

그렇다. 나도 전혀 동의하지 않는다. 노래 가사를 들으면 우스꽝스럽단 생각이 든다.

RJ: 나도 그렇게 생각한다(웃음).

나는 모두 기억할 수 있다. 독특한 것이었다. 프리랜서로 일하는 내 친구가 있는데 그 노래를 전부 부를 수 있다.

RJ: 이에 관해 재미 있는 일화가 두어가지 있다. 유지 나카는 그런 종류의 것을 원했다. 그런데 내가 이를 가지고 논쟁을 할 사람인가? 그는 내게 신적인 존재이다. 그리고 나는 그가 원하는 것을 정확히 이해하고 있었다. J-팝 문화의 영향으로 그 시절 게임 음악에서 진짜 그런 일이 벌어지고 있었다.

‘Super Sonic Racing’의 트랙이었던 최초의 테스트 트랙을 만든 후 그가 정말 그 트랙을 좋아해주었다. 마치 5 장짜리 컴필레이션 앨범처럼 다루었다. 이는 ‘Super Smash Bros’에 등장한다. ‘Brawl’에도 있었다. 그것은 내가 10년 전에 만든 것이다.

두 번째 재미있는 이야기는 'Sonic R' 때문에 여자친구를 만나게 된 것이다. 그녀는 Sonic R의 극성 팬이었다. 그녀는 게임 디자이너였고 나를 아는 누군가가 내게 전화를 해 “이봐, 괜찮은 여자야”라고 말해주었다. 그녀는 'Space Channel 5'의 팬이기도 하다.

이해할 만 한다. 이 노래에 대한 가사를 직접 썼나?

RJ: 그렇다.

오호, 어떤 영감 같은 게 있었나?

RJ: 모든 영감은 레벨 자체에서 그냥 나왔다. 디자인 종이 서류, 개념 삽화들이 있었고 각 레벨에 대한 이름, 예컨대 'Reaction Factory', 'Regal Ruins' 같은 이름의 리스트가 있었다.

나는 레벨을 보면서 레벨 안의 무언가를 시적으로 표현하는 노래를 써야 했다. 'Regal Ruins'의 경우 'Back in Time' 트랙이었는데 이집트 유적 같은 것들이 사방에 깔려 있었고 'Work it Out'의 배경이 공장 건물이었다.

거기에는 어떤 연관성이 없는 것 같다. (웃음)

RJ: 명확한 연관성은 없을 수도 있다. 그냥 그런 생각이 든다. 'Super Sonic Racing'을 제외하고는 'Sonic'이나 어느 캐릭터와 관련하여 여러 노래를 만들 생각은 아니었다. 왜냐하면 노란색 캐릭터인 'Super Sonic'일 때 게임에서 노래가 재생되기 때문이다. 이들은 모두 레벨을 기반으로 했지만 빠르고 격정적으로 만들어져야 했고 멜로디에 관해 그들이 말한 것을 해야 했다.

마찬가지로 두 시장 모두에서 음악 테스트를 했나? J-팝 비슷하게 나가니까... ?

RJ: 좋은 질문이다. 처음에는 독일의 블루첸(Blümchen)이라는 아티스트와 이야기 중이었다. 번역하면 꽃(blossom)이라는 뜻이다. 게임을 만들 당시 그녀는 16-17 세에 불과했다. 거래가 실제로 성사되지는 못했다.

그러던 중 나카 선생으로부터 '가수를 한 사람 찾아보라'는 말을 들었다. 그래서 TJ 라고 전에 같이 일했던 가수를 찾아냈다. 그녀는 Sega 일을 하는 사람들간에는 전설로 통한다. 그녀는 'MSR'과 관련된 모든 것을 나와 함께 했었다. 이를 완성해 일본으로 보냈다. 유지 나카의 승인을 받았다. 그것으로 만들게 될 것이다.



Sega/Traveller's Tales' Sonic R

시장을 지나치게 의식하지는 않았다. 솔직히 서로 다른 시장에 맞춰 다른 사운드트랙을 만드는 것을 좋아하지 않기 때문이다. 어떤 유형의 게임에는 적절하다고 생각했지만 말이다. Sonic CD 일본어판은 미국판에 비해 게임과 훨씬 더 잘 어울린다. 그러나 그때는 지금처럼 미국시장에 대해 잘 알지 못한 상태였다.

우리는 한 버전으로 갔고 그 대신 기악곡을 선택할 수 있도록 했다. 보컬을 강요할 생각은 없었다. 그러나 내가 비디오 게임즈 라이브 등에서 게임을 할 때면 팬들은 언제나 그 게임에 대해 이야기한다. 게임은 97년엔가 나온 것 같다. 오래 전 일이다.

그 보컬 트랙이 게임에 다시 돌아올 수 있다고 생각하는가?

RJ: 그 정도까지는 어려울 것 같다. J-팝과 같은 유형이 아니다. 다시 돌아올 것이라고는 생각하지 않는다. 왜냐하면 10년 동안 게임 스타일이 변화했기 때문이다.

‘Mario’에 여전히 노래가 있다고 해도 지금은 그 시절에는 해보지 못했을 ‘Gears’와 ‘Halos’ 같은 것들이 있다. 보컬 트랙이 항상 효과적인 것은 아니라고 본다. 그러나 인간의 목소리가 하나의 악기로서 게임 사운드트랙에 잘 어울리는 곳이 있다. 그리고 이는 아주 적절히 사용되는 중이며 지금은 더욱 그러하다.

‘Highlander’에서 한 스코틀랜드 가수와 일을 했다. 켈트어, 즉 스코틀랜드 게일어로 타이틀 트랙을 불렀다. 인간의 목소리는 이를 듣는 사람과 연계가 된다. 게임에서건 영화에서건 말이다. 그것도 즉각적인 연계이다. 게임에 매우 유효한 공간이 있다고 생각한다. 그러나 ‘Sonic R’ 시절로 다시 돌아간다면? 글썸 그건 아니라고 본다.