



※ 본 아티클은 CMP MEDIA LLC와의 라이선스 계약에 의해 국문으로 제공됩니다

이야기의 강약 (Dynamics of Narrative)

Rob Bridgett

2009. 9. 24

http://www.gamasutra.com/view/feature/4143/dynamics_of_narrative.php

비디오 게임 사운드는 주로 차량 충돌 효과음이나 벽 너머로 들리는 음악, 알아듣기 어려운 대화 등이다. 하지만 TV와 영화와 같이 게임과 유사한 매체들에서는 모든 소리를 크게 키우지 않고 상대적으로 조용한 순간을 만들었다가 혼란의 순간에 강화시키는 예술적인 기법들을 잘 활용하고 있다.

본 기사는 호러 영화에서 공통적으로 사용하는 예를 통해 시각화와 계획적인 기법을 이용하여 이러한 법칙이 게임 디자인과 음향에 어떻게 적용될 수 있는지를 알아볼 것이다.

사운드 디자인에 디자인을 넣기

‘디자인’은 사운드 디자인에서 가장 중요한 부분 중 하나이다. 사운드 디자이너는 게임 디자이너와 함께 여러 계획 회의를 실시하여 제공하고자 하는 경험을 처음부터 끝까지 계획하고 배치한다.

이 작업은 모든 임무와 영상을 대상으로 진행되며 게임 전체를 아우르는 전체 범위와 각각의 임무 단계의 작은 범위에서 각각 가장 큰 충격을 주어야 하는 부분을 결정한다. 이 작업에서는 게임 경험의 강약 범위를 설계하고 그래프를 만들어 음향이 그 그래프에 따를 것인지, 반대로 움직일 것인지를 계획한다.

음악과 음향효과, 대화는 게임의 미묘한 느낌과 강력함을 전달하는 도구이기 때문에 계획 단계에 사운드가 포함되어야 한다. 이 과정은 단순히 스튜디오에 앉아서 효과음을 디자인하거나 게임 오디오를 조절하는 것과는 다르며 어디에 음악을 넣고 효과음과 대화를 넣음으로써 사운드가 게임의 흐름에 따르도록 하는 전체 사운드트랙의 완전성에 매우 중요한 작업이다.

구조와 강약 범위

오디오의 측면에서 강약의 범위가 넓다는 것은 조용한 부분과 소리가 큰 부분의 차이가 있다는 의미로 매우 바람직하다. 강약범위가 없이 소리가 계속 지속되면 보는 이나 듣는 이는 피로를 느끼고 스위치를 끄게 된다.

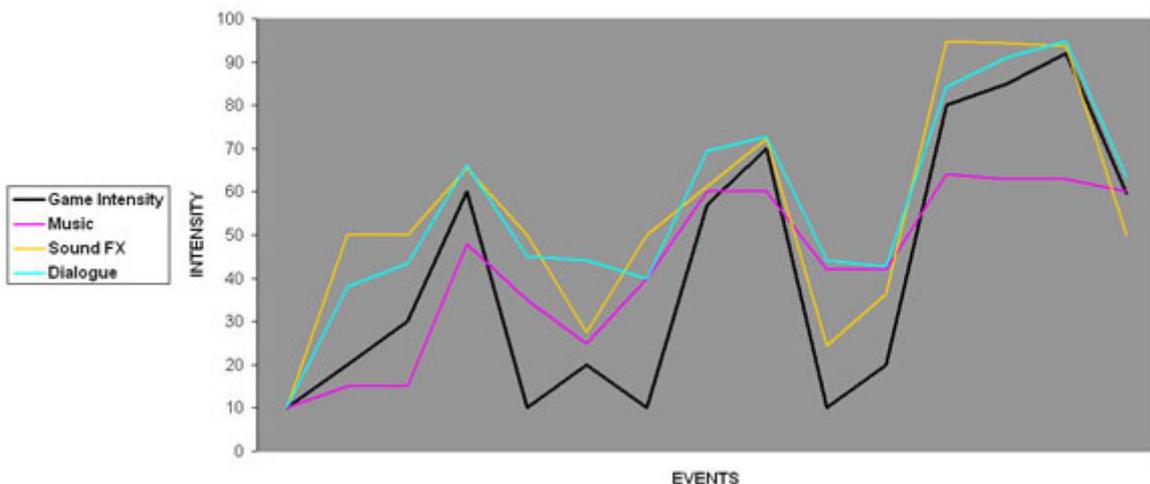
게임 플레이와 경험이 다양하지 않은 게임은 대개 사운드트랙의 강약범위도 적기 마련이다. 배트맨: 아캄 어사일럼(Batman: Arkham Asylum)과 데드 스페이스(Dead Space)는 조용한 순간과 침묵의 순간, 잠입과 사운드와 음악, 대화의 볼륨이 커지는 격렬한 액션을 잘 혼합한 예이다.

이 게임들은 구조화된 경험을 제공하는 훌륭한 예이며 게임과 오디오의 강약조절, 강렬한 순간이 나타나기 전 강도의 통제가 훌륭하다.

강약의 배치

게임 진행의 강약은 대략의 강도 측정이나 태도로 쉽게 구성된 그래프로 쉽게 나타낼 수 있다(그림 1). 각 게임 플레이 요소나 임무, 레벨은 시간의 경과에 따라 임무나 사건의 강도가 어떻게 느껴져야 하는지를 표시할 수 있다. 그래프는 각 임무와 각 레벨, 전체 게임 구성의 강도에 적용될 수 있다.

게임 강도의 그래프를 완성하면 각각의 오디오 요소와 음악, 음향효과, 대화가 게임 강도 그래프에 맞게 따라가거나 그것과는 반대로 진행될 수 있다. 그 후에는 게임이 진행됨에 따라 흥분과 몰입을 더하기 위해 그러한 규칙을 깰 수도 있다.



호러 장르의 트릭

오디오의 강약을 생각해보는 간단한 방식은 이러한 강도의 곡선에 따라 오디오를 구성하거나 반대로 구성하는 호러 영화나 생존 호러 게임을 살펴보는 것이다. 호러 장르에서는 오디오를 따라 가는 감상자의 기대를 이용한다.

호러 영화에서는 등장인물(플레이어)가 주변의 소리에 귀를 기울이는 아주 조용한 순간이 갑작스럽게 몰아 닥치는 폭력적인 장면의 전주곡이 된다. 이는 흥분을 주기 위해 항상 의도적으로 꾸며진 장르의 관습이다.

사일런트 힐(Silent hill) 시리즈 등 생존 호러 게임사운드가 이끌어 가는 방식을 취하여 다양한 게임 플레이 요소에 통합시켰다. 이러한 게임들에서는 플레이어의 상상 속에서 보이지 않는 공포를 일으키기 위해 배경 음향이 이용된다. 화면의 어두움과 안개 역시 사운드가 시각적 세계에서 나타낼 수 없는 공포를 전할 수 있도록 한다. 고요한 순간 뒤에는 갑작스럽게 무시무시한 괴물의 공격이 뒤따른다.

이러한 극단적인 강약은 호러 장르에서 주로 이용되나 다른 장르의 게임에서도 강약 범위를 넓힐 수 있는 아이디어를 준다.

관습을 따라가기와 깨뜨리기

영리하게 구성된 조용한 장면과 소리는 따로 존재하는 큰 소리보다 더 극적인 효과를 만들어낸다. 침묵과 소리를 순서대로 결합하는 방법은 거의 백 년 전 아이젠슈타인이 신봉한 영화의 편집기술과 유사하다. 표현력은 각 요소들을 함께 편집하고 서로 신중히 작용하도록 하는 경우에만 얻을 수 있다.

이러한 기술은 호러 영화와 게임에서 분명히 볼 수 있다. 어두운 밤, 삐걱거리는 집을 기어가는 침대와 높은 현악기로 만들어진 배경음악, 삐걱거리는 소리와 고양이 때문에 놀라는 모습, 잠시 현악기 소리가 멈추고 안도의 침묵이 흐른 다음 관객들도 안도의 숨을 함께 내쉴 때 적이 쳐들어온다. 침묵과 긴장, 구성과 이완은 이러한 식으로 장르의 관습을 강화시킨다. 특히 1980년대 호러 영화에서 자주 이용되는 방식이었다.

호러 규칙의 적용: 간단한 공식

레이싱 게임, 오픈 월드 게임, 호러에 해당하지 않는 FPS 게임들은 생존 호러 장르로부터 강약조절을 배울 수 있다. 공식은 간단하다. '아주 시끄럽고 강렬한 순간 앞에 조용하고 긴장감이 흐르는 순간을 넣어라.'

사건을 크게 느껴지도록 하려면 게임 플레이 동작과 소리의 크기를 함께 떨어뜨려야 한다. 이를 통해 뒤에 소리가 터져 나오는 순간 실제 데시벨 수치는 그렇지 않더라도 더욱 크게 느껴질 수 있다.

게임 디자이너들이 공통적으로 빠지는 함정은 게임 제작을 마칠 때까지 게임 플레이 강약 변화를 그래프로 그려보지 않는다는 점이다. 강도가 낮은 순간을 이용하여 그 다음 순간을 더욱 격렬하게 만드는 방법을 이해하고 간단한 강약 그래프를 게임 플레이 요소에 적용해보면 사운드와 미술, 기술 팀들은 이러한 그래프에 단순히 맞춰가는 것이 아니라 게임 플레이 상 필요한 부분에 필요한 강렬함을 주는 미학적, 기술적 결정을 내릴 수 있다. 또한 게임의 후반부에는 이러한 기대를 깨뜨리는 진행으로 플레이어의 감각에 큰 효과를 줄 수 있다.

이를 통해 예술적인 방식으로 강약을 조절한 사운드를 이용하여 게임은 응집력이 있는 경험을 제공할 수 있다. 강약 범위를 잘 정의한 게임 플레이 그래프가 없다면 이와 같은 강약의 순간을 전달하는 것이 더 어려워질 것이다.

게임의 유형과 강약 배치 유형

강약 배치의 흥미로운 점은 사건의 해결이 게임의 종류에 따라 다양하다는 점이다.

예를 들어 아캄 어사일럼이나 기어즈 오브 워, 바이오쇼크 등 상세한 각본에 따라 선형적으로 진행되는 게임 경험은 분명한 사건과 사건 계획을 갖추고 있기 때문에 속도와 강약을 다양하게 조절할 수 있다.

하지만 게임 경험에서 정해진 각본의 역할이 덜할수록 게임 디자이너들의 게임 경험 통제가 줄어든다. 오픈 월드 게임에서는 플레이어의 스타일이 게임 플레이의 강약을 조절한다.

오픈 월드 게임에서는 강약 배치를 하기가 어렵지만 전체 게임의 차원에서 수준에 따라 배치를 할 필요가 있으며 두 세가지 특수한 배치 유형을 통해 전투의 강약을 조절해야 한다 (그림 2).

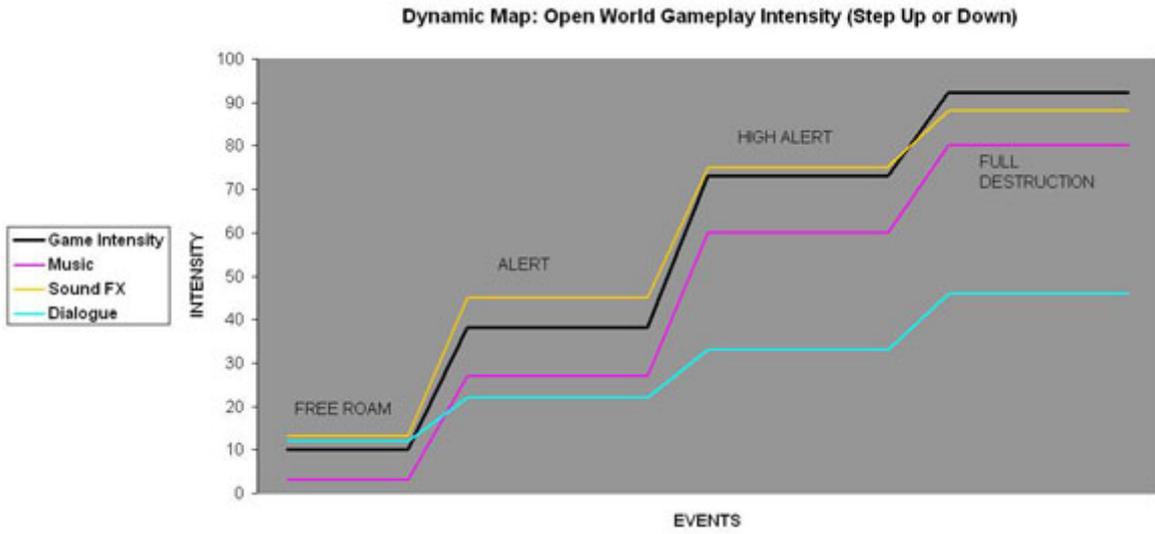


그림 2 오픈 월드 게임의 강도에 따른 강약 배치

플레이어의 움직임과 액션 조작성이 어려워질수록 분위기와 속도가 변화되어야 한다. 이를 통해 보다 영화적인 경험을 제공할 수 있다. 아래는 두 가지 게임 유형의 사건과 움직임의 속도에 따른 강약 변화를 나타낸다(그림 3, 4)

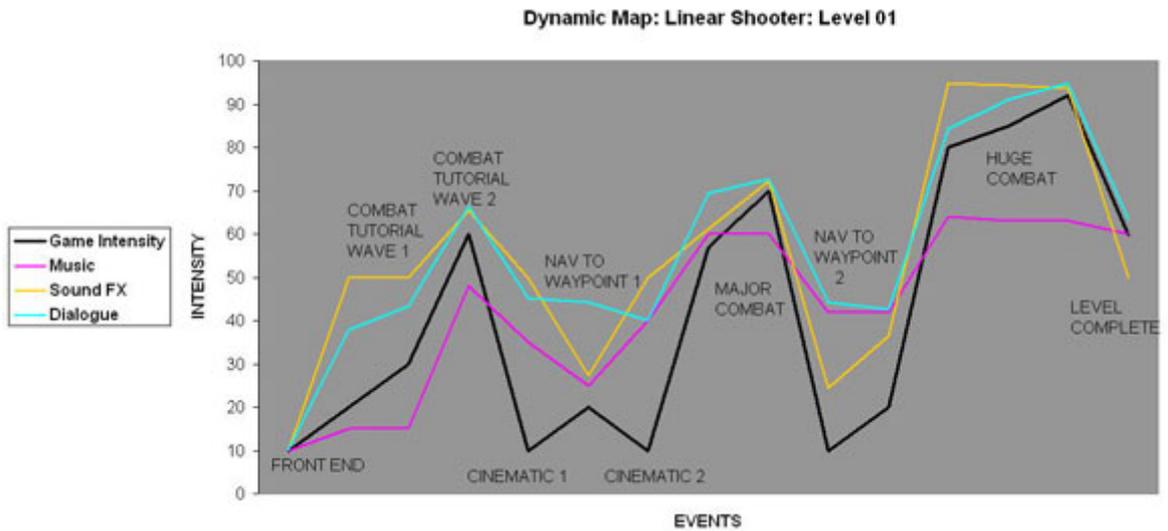


그림 3 선형 게임의 강약 배치

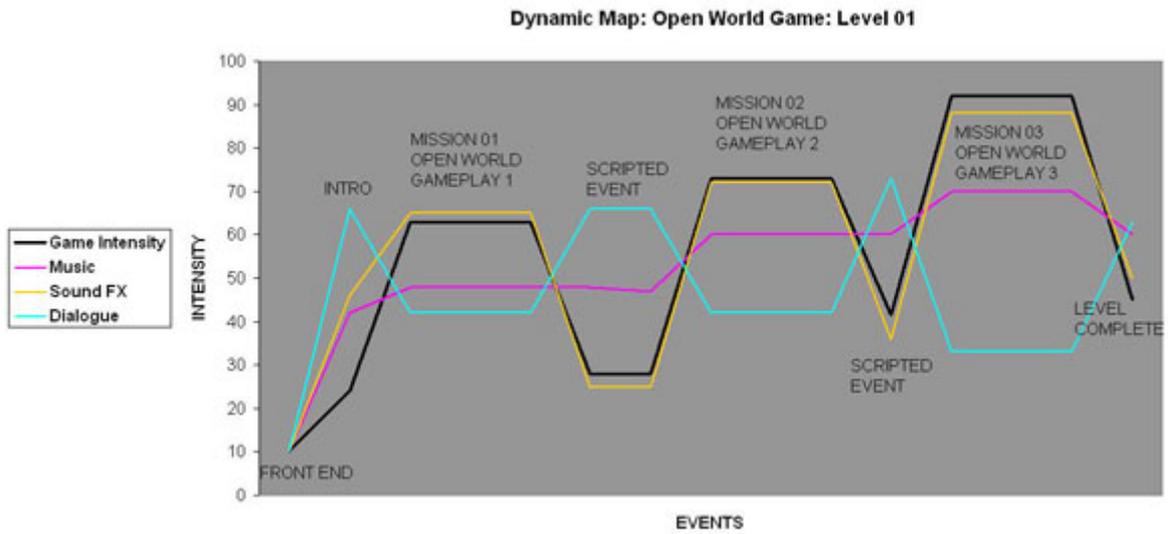


그림 4 오픈 월드 게임의 강약 배치

위의 예에서 볼 수 있는 것처럼 액션이 약해지면 대화가 강해진다. 이는 핵심적인 원칙으로써 디자이너들은 게임 플레이 강도가 약할 때에만 대화에 집중할 수 있다는 점을 알게 하여 사건의 설계와 구현을 변화시키도록 한다.

격렬한 전투 중에 긴 대화가 뚜렷하게 들리기를 기대하면 대부분 최종 믹스에서 문제가 생긴다. 하지만 간단한 계획을 통해 이러한 사운드의 문제를 피할 수 있으며 전체 게임 경험의 수준과 응집력을 크게 높일 수 있다.

시각적 계획과 디자인의 중요성

결국 게임의 강약 구성은 오디오 담당자가 게임의 각 순간에 무엇을 전달할지 결정하기 위해 본질적으로 중요한 도구이다. 이를 통해 장면에 무엇이 나와야 하는지를 알 수 있을 뿐만 아니라 장면의 앞뒤에 무엇이 이어져야 하는지를 알 수 있다. 이 방법은 강도를 약하게 하고 변화를 주어야 하는 부분이 어디인지를 알게 한다.

오디오가 디자인 결정에 영향을 줄 수 있도록 하는 것은 응집력 있는 게임과 오디오 디자인의 개발에 있어서 매우 중요하다. 게임 플레이어를 열중시키는 것은 단순히 따로 독립된 장면이 아니라 게임의 사건이나 순간이 이어지는 맥락이다. 오디오 피드백은 게임의 강약을 고려하지 않고 주어진 사건에 따르거나 더 크고 강하게만 요구되는 경우가 많다.

이러한 요구에 더 많이 따를수록 게임은 강약 범위가 사라지고 플레이어를 이야기나 게임 플레이에 몰입시키는 미묘한 분위기가 없어진다. 그리고 스토리 상 소리가 가장 크고 인상

적이어야 하는 부분에 이르면 이미 크고 강렬한 소리가 여러 차례 등장했기 때문에 더 이상 올라갈 곳이 없음을 알게 될 것이다.

강약 배치도에서 제시한 시각적 계획은 비디오 게임의 디자인에 참여하는 다양한 분야가 의도된 혼란과 고요를 이해하는데 중요한 도구이다. 이는 또한 제작 과정 상 더 늦기 전에 빠르고 쉽게 문제점을 수정할 수 있도록 한다.