

Fallout: New Vegas의 음악 (The Music of The Mojave Wasteland)

스캇 롤러(Scott Lawlor)

[오브시디언 엔터테인먼트(Obsidian Entertainment)의 오디오 디렉터인 스캇 롤러가 Fallout: New Vegas의 사운드트랙 제작에 대해, 그리고 이전 Fallout 게임의 음악 요소들이 이 시리즈의 사운드 기술 및 오디오 미학 측면의 새로운 방향에 어떤 식으로 접목시켰는지에 대해 이야기한다.]

Fallout: New Vegas의 음악적 풍경에 있어서 배경 음악 효과(atmosphere)는 핵심적 부분이다. 아스라히 울려 퍼지는 총격에서부터 조밀하고 레이어로 배열된 주변음(ambiances)에 이르기까지 이들 음향은 종말 이후 모하비 사막(the Mojave Wasteland)의 세계로 게임자를 한층 몰입시켜 간다.

필자가 Fallout: New Vegas에 대해 가진 목표는 게임의 음악적 풍경(soundscape)과 무난히 들어맞는 음악, 그리고 이 음악이 100시간 이상의 게임 경험 내내 게임자를 무의식적으로 이끌어가는데 기여하도록 하자는 것이었다. 그러자면 음악이 게임 세계의 분위기와 완벽하게 조화되어야 한다.

우리는 이 게임 시리즈의 역사에 경의를 표하고 싶었고, 아울러 Fallout 1과 2에 나타난 마크 모건의 음악 스타일과 Fallout 3에서 나타난 이논 저(Inon Zur)의 음악적 방향 사이에 선을 긋고 싶었다. 이논은 게임 환경과 완벽히 조화되는 훌륭한 음악으로 Fallout: New Vegas을 위해 자신의 역량을 충분히 발휘해주었다.

게임 세계가 황야를 헤매며 수많은 시간을 보내야 할 정도로 거대하게 펼쳐져 있기 때문에 음악은 자칫 반복적이 되기 쉽다. 이 문제를 완화하는 데는 장소에 따른 적응형 내지 반응형 음악 시스템(adaptive and reactive music system)이 최선이라는 결론에 이르렀다.

결국 텅 빈 폐허 지역에서 제멋대로 생성되는 주변 음악으로부터 마을에서의 레이어로 된 장소 음악(location based music)에 이르기까지 무결하게 어우러지는 음악 시스템을 얻자는 것이다.

던전 음악(dungeon music)이 탐색과 긴장의 순간들, 전투를 펼치는 상황들 사이에서 원활하게 전환하는 가운데 전체 음악 시스템은 게임 영역 안에 있는 무리(faction)와 게임자 사이의 관계에 반응하는 그런 식이다.

이들 모두가 한데 어우러져 게임자의 선택에 반응하는 원활한 음악 경험을 얻게 된다. [편집자 주: Fallout: New Vegas 비디오 일기에서 사운드트랙의 요소들을 들을 수 있고 스캇과 이논 저 등의 오디오에 대한 토론 전체를 볼 수 있다]

이 시스템을 종합하는 과정은 1년이 훨씬 넘게 걸렸고 여러 단계를 거쳤다. 이제부터 프리프로덕션(Preproduction)에서부터 제작을 거쳐 파이널라이징(Fnalizing)에 이르는

과정들에 대해 차례로 이야기해보겠다.

프리프로덕션

이전 Fallout 시리즈의 게임들은 음악적 방향이 서로 간에 사뭇 달랐다. New Vegas에서는 갖가지 효과들을 통일하려고 시도하는 가운데 게임만의 독창적이고 새로운 무언가를 내놓고자 했다. 이년 저야말로 적임자라는 결론에 도달했다. 여러 종류의 음악을 작곡할 능력이 있고 그래서 우리가 게임에 대해 가진 목표를 달성시켜 줄 수 있을 거라는 느낌이었다.

일단 이년과 프로젝트를 함께 하기로 결정하자, New Vegas에서 지향하는 사우스웨스턴 느낌에 가장 잘 어울리는 음악 유형을 놓고 브레인스토밍을 시작했다. 프로젝트 감독인 조시 소여와 마주 앉아 프로젝트 목표를 결정했다. 이년에게 보낸 첫 번째 이메일에서 이들 목표를 다음과 같이 설명해주었다.

하나의 어구로 종합하자면 ‘ 미래적 사우스웨스턴 스타일’ 정도이다.

그러니까 흰히 트여 있고, 광활하고, 문명의 손이 닿지 않고, 쓸쓸하고, 카우보이, 방울뱀, 사막, 바람, 열기, 녹, 강철, 먼지, 분진 뭐 그런 느낌이다.

- 우선 귀하(이년)가 만든 Fallout 3의 메가톤 음악(Megaton piece)은 우리가 추구하는 것과 유사하다.
- 아울러 모건이 만든 작품인 Fallout2의 Redding의 광활한 느낌도 괜찮다.
- 음악 편성은 웨스턴/포크 악기에 주력하는 가운데 한층 모던하고 인더스트리얼한 파운드-사운드(Found-Sounds)와 그리티 신서시스(Gritty Synthesis)를 가미한다.
- 현악 4중주 같은 소규모 현악 합주단을 실험한다.

게임을 위해 라이선스 트랙, 주변 음악, 스크립트 뮤직, 이렇게 3가지 종류의 음악을 구상한다.

- 라이선스 음악은 Vegas의 랫팩 시대(the Rat Pack era)에 주력한다.
- 스크립트 음악은 Fallout3의 작품과 흡사하지만 사우스웨스턴 효과를 더 많이 가미한다.
- 주변 음악은 극히 웅장하고 개방적이어야 한다. 실험적으로 전투용 주변 음악 위에 타악기 소리를 겹쳐본다.

이제 New Vegas의 음악 스타일을 정의하는 이터레이션 과정을 시작했다. 처음부터 계속해서 이년에게 수많은 지침을 제시하면서 조니 그린우드가 만든 영화 There Will Be Blood의 음악을 포함해, 프로젝트에서 원하는 몇 가지 효과들을 주문했다. 또한 우리가 게임 음악에서 지향하는 바에 부합하는, Fallout 시리즈 내 각 게임에 쓰인 음악 소품들이 아주 많았다.

일단 프로젝트의 목표를 정의하고 나자 작업은 순조롭게 진행됐다. 이년은 프로젝트만의 독특한 무언가를 만들려는 열의로 총만했고 이내 우리가 상상했던 것에 딱 들어맞는 첫

번째 작품들의 데모를 들고 나타났다. 바빠지기 시작하는 순간이다.

프로젝트의 미적 방향은 이미 정해졌으므로 이제 게임의 맥락에 따라 음악을 가장 효과적으로 제시하는 방법에 주력할 차례가 되었다. 이년이 또 다시 존재감을 드러냈다. 이년은 음악이 받게 되는 평가는 음악이 제시되는 방식이 결정적임을 굳게 믿는 사람이다. 우리는 어떻게 하면 효과를 극대화할 것인가를 놓고 끊임 없이 논의를 계속했다.

Fallout은 음악 구현과 관련해 고유한 문제가 몇 가지 있다. 게임자의 경험은 대개 즉흥적이고 게임자의 여러 예측 불가능한 선택에 따라 달라진다. 언제든지 게임자는 떠나버리거나 아니라면 진행 방향을 변경해버릴 수 있다. 그러므로 음악적 변화를 치밀하게 스트림트하는 일이란 애당초 아무런 소용이 없다. 게임자에게 제어권이 있기 때문이다.

게임은 그 구성이 예측 불가능할뿐더러 지극히 길다. 게임자는 이 세계에서 무수한 시간을 보낼 것이므로 음악이 압도적이거나 짜증스럽지 않아야 한다. 그러자면 우리가 할 수 있을 때마다 음악의 변종이나 다양성을 만들려고 노력해야 한다. 각 상황에 따른 여러 가지 접근이 필요하다는 말이다.

원래의 음악 시스템에서 정의한 음악 유형은 다음과 같이 다섯 가지이다.

스크립트 음악(Scripted Music). 가장 기본적 유형의 음악이다. 제작될 수 있는 다른 어떤 유형의 음악에 대해서든 우선적이다. 이의 재생이 끝나면 음악 시스템은 새로운 명령이 주어질 때까지 침묵한다.

부수 음악(Incidental Music). 확 트인 황무지에서 음악은 극히, 극히 희박해야 한다고 생각했다. 부수 음악은 5-15초 정도의 짤막한 음악 소품이다.

다양한 부수 음악이 포함된 음향을 특정 시간 간격으로 재생한다. 그러면 음악과 음조가 배경에서 아무렇게나 섞이면서 조용히 흘러간다. 거의 침묵에 가까울 정도로 말이다.

장소 음악(Location Music). 게임자가 황야의 어떤 영역에 접근하고 그를 그곳으로 끌어들이고자 한다면 장소 음악(Location Music)이 도움이 된다. 게임자가 가냘프게 흐르는 부수 음악을 들으며 공허한 황야를 터벅터벅 걸어가는 것을 상상해보라.

수평선 위로 집이 하나 보이기 시작하면 첫 번째 레이어(3개 중)가 실행되기 시작한다. 게임자는 긴장도가 변하는 것을 느낀다. 집에 가까워짐에 따라 2번째 레이어가 등장하고 마을의 한 가운데에 이르면 전체 음악 트랙이 재생된다.

게임자가 영역을 떠날 때는 이게 역순으로 펼쳐진다. 황무지를 탐험하는 경험을 아주 자연스러운 흐름으로 만들어주는 방법이다. 그러자면 음악을 낮 버전과 저녁 버전으로 만들어야 한다.

전투 음악(Battle Music). 황야에 있거나 조그만 마을에 있을 때는 부수 내지 장소 음악을 주로 내보낸다. 꽤나 사소하기 십상일 테지만, 황야나 마을 어디서든 전투가 벌어질 수 있다. 만약 상대방이 게임자에게 상당한 위협이 된다면 전투 음악은 인트로, 루프(loop)와 함께

그리고 전투가 끝났을 때의 아웃트로(outtro)로 이루어지게 된다.

적대적 음악(Hostile Music). 어떤 마을이나 장소가 적대적이라면 적대적 음악(Hostile Music)을 연주한다. 이 음악 소품은 탐색, 긴장, 전투라는 3가지 레이어로 구성된다. 위협 수위에 따라 음악이 이 3가지 레이어 사이에서 전환한다.

이 복잡하고 다채로운 음악 시스템은 절대 눈치 채여선 안 된다. 이론상으로, 게임자는 이러한 시스템의 존재 자체를 인식하지 못하도록 돼있다. 음악이 경험을 반영하는 것처럼 보이도록 하고자 시스템이 만들어졌기 때문이다.

제작에 들어가기 전에 마지막으로 해결해야 할 문제가 몇 가지 있었다. 하나는 이년이 작업할 작품에 대해 최종 지시 목록을 종합하는 것이었다. 게임을 전체적 시각으로 바라보는 한편 전용 음악이 필요한 영역이 어디인지 정한다는 의미이다.

이년은 자신이 창작한 다양한 음악 소품을 제공하는데 있어 지극히 협조적이었고 우리는 이를 지극히 효과적으로 구현해냈다. 장소 음악 소품은 각각 저녁 및 낮 버전으로 만들어졌다. 아울러 이들을 저, 중, 고 버전으로 믹스시켰다. 우리가 만들고 있던 시스템은 우수한 게임플레이 시간 전반에 걸쳐 이러한 온갖 변형물들을 이용하며 음악이 제 가치를 발휘하도록 할 것이다.

아울러 적응성 음악 시스템을 만드는데 필요한 프로그래밍 작업의 최종적 명세 사항도 취합해야 했다. 일단 시스템이 설계되고 작곡자에게 작업 계획이 주어지면 프로젝트의 모든 의문에 대해 해법이 주어진 셈이고 이제 본격적인 제작에 들어갈 차례이다.

제작

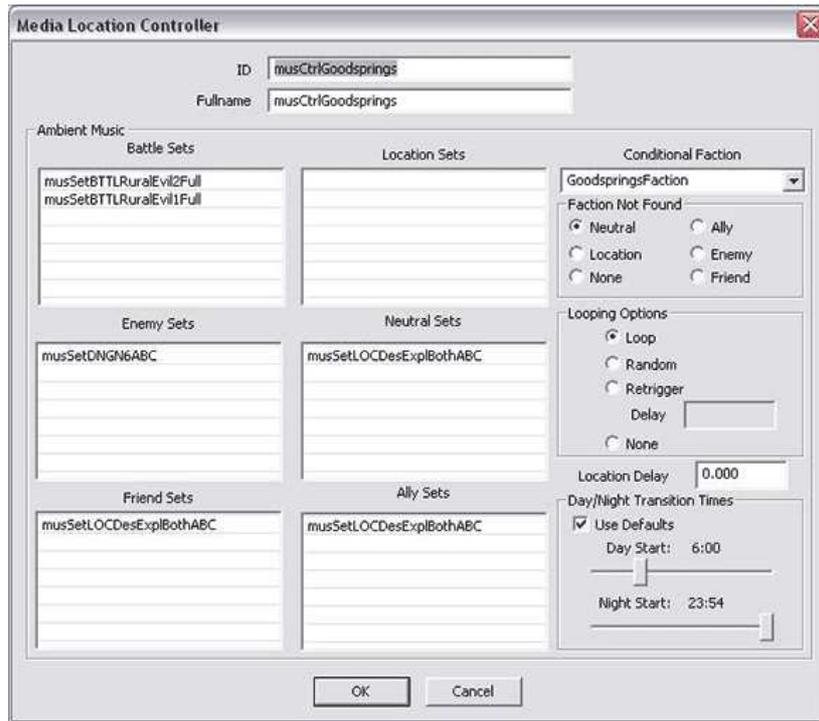
이 시점에서 모든 일이 자리가 잡혔고 계획대로 작업이 속속 시작되었다. 필자의 역할은 시스템이 진척되고 음악이 만들어지면 이를 검토하는 것으로 바뀌었다.

프로그래밍 쪽에는 극복해야 할 장애가 많았다. 적응형 음악 시스템을 설계하는 일은 까다롭다. 하지만 처음 시험해보았을 때 이의 진가가 드러났다. 게임자가 첫 번째 마을인 굿스프링스(Goodsprings)에 들어가고 떠날 때의 음악은 지극히 만족스러운 느낌이었다. 악기들이 서로간에 미묘하게 어우러지면서 황무지의 부수 음악 단편들로부터 하나의 작품이 만들어졌다. 우리는 게임자와 마을간의 관계에 강세를 주기로 했고 시스템에 반응적 요소를 구현했다.

Fallout은 게임자가 자신의 역할과 도덕성을 선택할 수 있는 게임이다. 선한 사람 역할을 하는 게임자가 있는가 하면 악역을 하는 게임자도 있다. 그래서 음악 시스템에서도 이를 반영해야 한다.

만약 게임자가 굿스프링스 마을을 통과하며 사람들을 닳치는 대로 죽인다면 음악은 이를 반영해 어둡고 불행한 예감의 음조를 띤다. 만약 게임자가 마을 사람들에게 도움이 되고 크게 문제를 일으키지 않는다면 음악은 훨씬 밝고 전원풍의 음조를 띤다. 이는 이 프로젝트를 위해 제작한 아래와 같은 미디어 로케이션 컨트롤러 시스템(the Media Location

Controller system)을 통해 구현된다.



위 그림에서 보는 바와 같이 반응성 음악의 근거가 되는 우리의 평판을 정의할 수 있다. 적, 친구, 동맹, 중립 등 우리와의 관계에 따라 상이한 조합의 음악을 재생하도록 선택할 수 있다. 그 후 미디어 로케이션 컨트롤러는 게임 세계에 배치된 뮤직 메이커(Music Maker)와 연계된다. 뮤직 메이커(아래)를 이용해 게임 안에서 음악의 반경과 장소를 정의할 수 있다.



기초 작업이 마무리되자 뮤직 메이커와 미디어 로케이션 컨트롤러는 설정을 하기가 비교적

용이했다. 이토록 광활한 지역에 음악을 적용하려 한다면 무엇보다 설정하기가 쉬어야 한다. 일련의 로케이션 컨트롤러 템플릿(무서움, 적대적, 신비, 평화, 전원, 볼트 등)이 생성되자 이들을 황무지 전체에 걸쳐 배치할 수 있도록 템플릿 컨트롤 시스템을 제안했다.

이는 게임 세계 전체에 비교적 간단하게 음악을 적용할 수 있게 해주었다. 그런 다음, 게임의 핵심 경로의 일부이자 2개의 주요 무리, 즉 NCR과 시저의 군대(Caesar's Legion)에 속하는 영역으로 돌아가 이에 집중했다. 이 영역은 게임자의 평판에 반응하고, 아울러 게임자가 누군가와 동맹을 맺으면 음악에서 이를 반영한다. 이 이터레이션 과정으로 유연성이 극대화되었다.

우리가 추구하던 음악적 다채로움을 위해서는 더 많은 양의 음악이 필요함이 이내 분명해졌다. 고마운 일이지만, Fallout 시리즈는 대단히 풍부한 음악적 배경을 자랑한다. 프로젝트를 진행하면서 마크 모건이 만든 Fallout 시리즈 1과 2의 사운드트랙을 정말 많이 들었고 이중 일부 트랙이 New Vegas의 세계와 더할 나위 없이 잘 어울릴 거라고 생각했다. 이 시리즈는 처음의 두 게임으로부터 다량의 캐릭터, 무리, 주제를 차용하고 있으니 그럴 만도 했다.

필자는 New Vegas에 적용할 Fallout 1과 2의 일부 작품의 마스터링 재작업을 위해 마크 모건과 베세스다와 연락했는데 모두 전적으로 참여해주었다. 아울러 시리즈 내 제반 게임들 사이의 시너지를 위해 Fallout 3의 트랙 중 일부를 다시 사용해야 한다고 느꼈다. 그게 얼마나 효과가 뛰어났는지는 놀라울 정도였다. 선택한 트랙들은 서로가 완벽하게 잘 맞았고 필요하다고 느꼈던 깊이와 넓이를 더해주었다.

이전 게임에서 음악을 차용하는 일은 Fallout 시리즈 계통의 탁월함에 대해 경의를 표하는 것이 된다. 마크 모건의 음악은 대개 황무지의 여기 저기에 흩어져 있는 볼트(Vaults)에서 들을 수 있고 Fallout 3 트랙은 군사 기술과 브러더후드 오브 스틸(the Brotherhood of Steel)과 연관된 영역에서 대부분 사용된다.

하지만 게임 음악은 대부분이 New Vegas용으로 작곡된 것들이었고 이는 시리즈를 새로운 방향으로 이끌어간다.

Fallout은 언제나 경이로운 라이선스 음악들로 유명했다. 게임자가 게임 세계 전반에 걸쳐 듣게 될 몇 가지 독특한 유형의 음악이 있어야 한다고 생각했다. 3개의 가장 일반적인 라디오 스테이션은 라디오 뉴 베가스(Radio New Vegas)와 모하비 뮤직 라디오(Mojave Music Radio) 등이다.

라디오 뮤직 베가스는 랫팩 시절(rat pack era)의 음악에 치중하는 성향이고 모하비 음악 라디오는 전원 및 컨트리 뮤직을 다루고 블랙 마운틴 라디오(Black Mountain Radio)는 독자적인 스타일이다. New Vegas 거리에 있는 카지노에는 저마다의 독특한 음악 테마가 있다. 약간 귀족적이면서 약간 선정적이다. 라디오 음악은 황무지 어느 곳에서든 들을 수 있고 게임자가 탐험하는 각 영역에 진정성을 더해준다.

파이널라이징

일단 시스템이 마무리되고 장소들이 만들어지고 라디오가 배치되고 음악이 작곡되자 전체 그림에서 음악을 들을 수 있게 되었다. 이제 최종적인 세부사항 몇 가지만 마무리하면 된다. 그 중 가장 중요한 것은 음악을 녹음하고 파이널라이징(finalize)하는 일이었다.

현악 4중주를 이용하자는 생각은 처음부터 시리즈에 잘 맞아 보였다. 소규모 현악부는 어딘지 친근한 분위기가 있다. 현을 켜는 활의 끌고러운 디테일은 내가 얻고 싶던 것이었다.

그러자면 때에 따라 악기를 전통적이지 않은 방식으로 연주하고 마이크로 이의 디테일을 포착해 최종 레코딩에 수용해야 한다.

그리고 이년이 조엘 파그먼, 캐리 케네디, 루크 모러, 티모시 루로 구성된 디널리 4중 주단에 세계 최고의 현악기 연주자들을 합류시킨 게 확실히 도움이 됐다. 이년의 믹싱 엔지니어인 아사프 린드는 연주를 훌륭히 포착했고 대단한 상세함과 깨끗함으로 최종 믹스를 구현해냈다.



믹스들이 나오자 이제 퍼즐의 마지막 조각이 남았다. 이들을 적소에 배치하고 최종 게임 믹스가 전반적으로 그럴듯한지 보기만 하면 되는 것이다. 모든 일이 마무리됐다.

결론

할 말, 할 일을 다했으므로 결과에 지극히 만족한다. 필자는 음향이 얼마나 무의식에 영향을 주는지에 대해 매혹을 느낀다. 그리고 이 음악 시스템은 훌륭한 본보기이다.

앞서 말한 바와 같이 이 시스템의 작용을 실제로 알아차리는 사람이 없기를 바란다. 단지 자연스럽게 적절하게 들리기만 하면 된다. 게임자는 진짜 이유를 알아차리지 못한 채 긴장하고 두려움을 느껴야 한다. 누군가가 게임자 자신만을 위해 게임을 구성하고 있는 듯이 느껴야 한다. 어찌됐든 틀린 말은 아니지 않은가?