



게임 음악, 이게 최선입니까?

(Is Game Music All It Can Be?)

작성자: 앤드류 하이(Andrew High)

작성일: 2012년 11월 7일

이것은 사랑 노래다. 게임 음악을 향한 사랑 노래. 게임을 잘 포장하기 위해 심혈을 기울이는 비디오게임 음악을 향한 사랑 노래다.

이 글은 대부분의 트리플에이(triple-A)와 늘어나는 인디 작품에 공통으로 영화적인 게임 경험을 만들고, 작곡하고, 혹은 즐기는 사람들을 위한 것이다. 이 글에서는 다양한 부분에서 모든 비디오게임들의 공통 요소를 다루게 될 것이다. 하지만 유대인 어머니가 두 명의 개발자들에게, 수석 졸업한 뒤 액티비전(Activision)과의 큰 계약을 따냈으며 언젠간 아마도 암을 극복할 그들의 형을 어떻게 더 사랑해야 하는지 잔소리하기 위한 목적은 아니다.

이 글의 목적은 프로듀서들이 작곡가들과 소통하고, 작곡가들이 기술을 연마하고 최종 소비자가 게임 음악의 잠재적 가치에 대해 더 배울 수 있도록 돕는 것이다.

왜 게임 음악에 영화적 접근법을 취하는가?

게임 음악이 게이머들의 마음에서 먼지 쌓인 한 구석으로 물러난 지 꽤 오래됐다. 물론, 우리는 모두 칩튠스(chip-tunes)와 우리가 가장 좋아하는 멜로디에 좋은 추억을 가지고 있다. 하지만 비디오게임 음악은 일반적으로 시각 요소에 직접적으로 플레이 되는 것이 아니라 배경음으로 인식된다. 플레이 중에 자신이 선택한 음악을 불러오거나 흘러나오게 할 수 있는 모든 게임들을 보라.

이는 부끄러운 것이다. 음악은 게임이 전달하려고 하는 시각적 요소의 분위기, 느낌, 감정에 엄청난 영향력을 가진다. 음악의 변화는 같은 장면을 전혀 다른 방향으로 이끌 수 있다. (나는 다른 음악이 어떻게 작품을 변화하게 하는가에 대해 항상 이 예시를 보여준다.)



[동영상링크: <http://youtu.be/Z11B9L2awVA>]

비디오게임은 다양한 형태로 나오며, 엔터테인먼트 유형에 관한 한 다양한 의도를 가진다. (하드 모드의 <닌자 가이덴(Ninja Gaiden)>은 <팜빌(FarmVille)>에 비해 명백하게 다른 형태를 취하고 있다.) 하지만 나는 많은 트리플에이와 그 외의 인기 있는 게임들이 더 영화적이고 스토리에 초점을 맞춘 접근법을 사용한다고 말하는 것이 더 안전하다고 생각한다. 말도 안 되는 전제에 이야기 요소가 없는 일인칭 슈팅 게임(FPS)을 마지막으로 해본 게 무엇이었는가? 시각적 기술이 이를 반영한다. 라이트 블룸(light bloom), 렌즈 플레어(lens flare), 포컬 시프트(focal shift), 그리고 심지어 필름 그리트(film grit)와 같은 실제 카메라 패턴을 따라가는 효과들은 현대 게임에서 매우 흔하다.

비디오게임은 이 A/V 분야에서 여러모로 유일무이하다. 가장 명백한 것 중 하나는 속도와 심지어 사건들의 순서까지도 플레이어에 의해 정해질 수 있다는 것이다. 이런 종류의 불확실성을 위해 쓰는 것은 분명히 비디오게임 개발자라면 누구나 고려해야 하는 문제다. 하지만 게임이 더 대본화되고, 조직적, 감정적으로

강렬해질수록, 게임 작곡가들은 다른 매체들이 수백 년에 걸쳐 경험한 것들을 공부해야 한다. 우리는 바퀴를 다시 발명해내려는 것이 아니다.

영화적 비주얼과 스토리텔링에 초점을 맞추는 것은 그저 게임에서 얼마나 정직한 비 간섭성 영화적 스토리텔링을 찾을 수 있을지를 살펴보면 점점 더 명백해진다. 물론, “죽지 않으려면 X를 눌러라(press X to not die)” 같은 순간도 여기저기 섞여 있을 것이다. 하지만 실제 게임 플레이에 들어가보면 실제 영화에 필적할 만큼 긴 시퀀스의 컷신(cut-scenes)을 만나게 되는 일이 많다.

예를 들어, 유튜브에 있는 <배트맨: 아캄 시티(The Batma: Arkham City)>의 컷신 [선곡표](#)¹는 2시간 30분 이상으로, 보통의 영화보다 길다. <기어스 오브 워 3(Gears of War 3)²>는 1시간 43분이다. <제노블레이드 크로니클(Xenoblade Chronicles)>는? [5시간 이상](#)³, 심지어 <왕의 귀환(Return of the King)> 확장판보다 길다. 심지어 플레이어가 주도하는(player-driven) 게임플레이를 완전히 무시하더라도, 오늘날 게임 안에는 영화 전편이 포함된다.

유감스럽게도, 비디오게임 개발자들과 플레이어들 자신도 이런 관계를 보지 않는 경우가 많다. 코너가 잘리고, 희생이 생겨나고, 완전히 잘못 실행되는 일이 몇 번이고 되풀이되는데, 게임 미디어는 그것을 지켜보곤 좋다고 선언한다. 최근 의 게임들은 스토리텔링에 더 영화적으로 접근하면서 훌륭한 진전을 이루고 있다. 하지만 퍼즐의 중요한 부분이 너무 자주 간과되어 매우 안타깝다. <파이널 판타지(Final Fantasy)> 시리즈, <드래곤 에이지(Dragon Age)>, <매스 이펙트(Mass Effect)>는 조명, 연출, 촬영술 등을 이해하고 시작했으며, 이를 활용해 훌륭한 효과를 만들어 냈다. 하지만 음악은 어떨까?

모든 시각 매체는 생각보다 더 단단히 연관되어 있다. 영화, TV, 광고, 게임은 모두 유사한 특성들을 많이 공유하며, 음악 퍼블리셔(music publishers)는 종종 매우 유사한 방법으로 그들을 다룬다. 각각이 독특한 이점과 도전들을 보여주긴 하지만, 모든 것은 두 개의 간단한 단어로 요약될 수 있다.

¹ 참조 링크: <http://www.youtube.com/playlist?list=PLE01468900D053496>

² 참조 링크: <http://www.youtube.com/playlist?list=PLCACDFDA2A50C75B6>

³ 참조 링크: <http://www.youtube.com/playlist?list=PL2A7921BFCE9C5DFD>

“화면을 위해(To Picture)”

이것은 모든 시각 지향적인 음악의 정수다. 비디오게임은 오래 전부터 아주 흥미로운 이야기를 하기에 적당한 매체였고, “화면을 위한” 접근법은 최고의 지침서임이 세기에 걸쳐 입증되었다. 우리는 대개 음악에 시각적 분석보다 더 잠재적이고 더 깊게 반응한다. 기껏해야 그것은 우리 눈이 우리에게 이야기하는 것을 더 잘 이해하게 하고 심화한다.. 가끔은 직접 더하고, 때로는 우리가 보지 못한 다른 측면이나 묘안을 보여주기도 한다.

왜 우리는 시각적 요소에는 영화적 포커스를 동원하면서, 게임 음악에 대해선 영화적으로 접근하지 않는가?

게임 악보 작성을 안내하는 음악 광적 뇌 철학 사용에 대해 논하기 전에, 몇몇 기본 기술들에 대해 개략적으로 설명하는 것이 순서일 것 같다. 솔직히, 많은 게임들이 이것조차 제대로 하지 못한다. 정말 중요한 문제는 그냥 음악을 만든다고 해서 그게 효과를 내는 건 아니란 점이다.

당신의 위치 이해하기

우리의 귀는 정확히 음성 주파수에 맞춰져 있으며, 이를 피해 작업하는 것은 힘들 수 있다. 어떤 멜로디가 (그리고 보통 음악이) 우리 귀에 가장 좋게 들리는지 맞춰보라. 맞다. 정확히 음성과 같은 범위다. 최근에 팝 음악이 나오는 라디오를 틀어놓고 대화하려 했던 때를 생각해보라. 다른 사람의 말을 듣기 위해 얼마나 자주 볼륨을 낮췄나? 이제 다음 영상을 틀어놓고 첫 90초 동안 대화를 시도해보라.



[동영상링크: http://youtu.be/QTETP_mZx44]

이 작품은 특별히 사람의 목소리에 맞춰 작곡되었다. 팝음악 샘플보다 볼륨을 훨씬 더 크게 틀어둘 수 있겠는가? 그래야만 한다. 이는 공간에 관한 문제이다.

시각 미디어 논의의 목적으로, 디제시스(*diegesis*⁴)는 “속된 말로(of the world)” 화면 위에 직접 표현하는 것을 지칭한다. 따라서, 연기 자욱한 카바레 장면이 있다면 그 장면의 음악은 카바레 안에 있는 재즈밴드가 연주해야 하는데, 이것이 디제시스한(*diegetic*) 것이다. “보헤미안 랩소디(Bohemian Rhapsody)”는 <웨인즈 월드(Wayne’s World)> 안의 디제시스다. 음악이 그들의 라디오에서 흘러나온다는 것을 캐릭터들이 분명히 알고 거기에 반응하기 때문이다.([링크된 기사](#)⁵는 이것과 다른 중요한 컨셉에 대해 좀 더 자세히 이야기한다.) 대부분의 영화와 비디오게임 음악은 디제시스가 아닌 *미메시스*(*mimetic*)⁶ 다. 즉, 음악이 세계 안에서 캐릭터와 함께 존재하는 것이 아니라 대신 청중을 위해 추가로 덧붙여진 것이다. 왜 그런지 이해하는 것이 중요하다. 왜냐하면 디제시스는 왕이기 때문이다.

만약 오페라를 공부해본 적 있다면 , 모든 오케스트라가 기본적으로 가수(들)를

⁴ 참조 링크: <http://en.wikipedia.org/wiki/Diegesis>

⁵ 참조 링크: <http://www.filmscoremonthly.com/features/functions.asp>

⁶ 참조 링크: <http://en.wikipedia.org/wiki/Mimesis>

위해 존재한다는 것을 금방 알아챘을 것이다. 보컬리스트는 디제시스, 혹은 세계 안에 있으며, 미메시스인 음악은 조심스럽게 이를 감싸고 있거나 세계 밖에 있어야 한다. 그래서 유능한 작곡가는 이야기의 디제시스 부분에 맞춰 곡을 써야 한다. 왜냐하면 그것이 이야기를 진짜로 말해주는 부분이기 때문이다. 오페라같이 보다 전통적인 음악 설정에서는, 멜로디 라인을 확실히 기보법에 따라 씀으로써 쉽게 이렇게 할 수 있다. 다른 매체에선 아마 이만큼 명확하지는 않을 것이다. 하지만 이는 콘셉트를 무시해도 된다는 의미는 아니다.

간단한 대화에도 피치(pitch)가 있다. 훌륭한 무대 연기자들은 발성 폭(speaking range)이 최대 3옥타브까지 간다. 이것이 감정이 음성을 통해 전해지는 방법이다. 단조롭게 이야기하고 당신이 얼마나 전달할 수 있는지 보라. 훌륭한 초기 영화음악 작곡자 중 한 명인 에리히 코른골드(Erich Korngold)는 이전에 그가 오페라 대본에서 했던 것처럼 기보법에 따라 음악을 만들고 디제시스한 영화 대사를 쓰기로 유명했다. 이것이 반드시 필요한 단계는 아닐지라도, 남성과 여성에 의해 사용되는 주파수 범위에 대한 기초적인 이해와 같은 폭 내에서 악보를 쓰지 않는 방법은 작곡가의 이해의 범주에서 벗어나지 않는다. 그 예로, 코른골드의 가장 유명한 작품 중 하나인 <로빈 훗의 모험(Adventures of Robin Hood)>의 한 장면을 보라.



[동영상링크: <http://youtu.be/Evof-iVD0wQ>]

시작 부분에서 기악이 전체 소리의 스펙트럼을 차지하지만, 곧 보컬이 18초쯤에서 들어간 후에 서로 갈라지는 것을 눈치챘을 것이다. 현악기는 점점 높아지고 베이스는 좀 낮아지며, 그 둘이 떨어지는 사이에 모든 것이 있다. 이는 적절한 음역대의 목소리를 위한 공간을 만들려는 사실상의 물 가르기(virtual parting of waters) 다. 이것이 단지 요행이 아님을 보여주기 위해, 0:43초에도 같은 방식으로 처리한다.

이 개념을 진짜로 적용한 게임을 단 한 개도 떠올릴 수 없다는 게 나는 매우 놀랍다. 이것은 어려운 것이 아니라, 그저 인지하고 있으면 되는 것이다. 일반적으로 내가 비디오게임을 로딩할 때 처음으로 하는 것이 "음성" 슬라이더를 최대한 하고 특수효과와 음악 슬라이더를 상당히 낮추는 일이라는 것은 매우 슬픈 비판이다. 그들은 덮는 대신 곡을 쓰고 음성을 섞는 데 아무 콘셉트가 없기 때문이다.

주파수 범위를 유념하는 것에 덧붙여, 작곡가는 원고를 망칠 수도 있는 다른 방법들을 고려하고 이를 피해야만 한다. 게임 세계에서 이러한 문제는 음악이 너무 복잡해서 정신을 산란하게 만드는 경우가 가장 많다. 너무 많은 음들, 너무 빠른 박자, 모든 것이 너무 많다. 전문 작곡가는 음악이 두드러져야 할 시간과 배경으로 사라져야 하는 시간을 적절히 선택한다. 내러티브의 자연스러운 호흡에 맞춰 왔다 갔다 하는 것이다.

촬영술과 플롯에서 보면 매우 끔찍하지만, 바질 폴레두리스(Basil Poledouris)가 작곡한 뛰어난 음악이 깔린 영화, <코난(Conan)>의 예고편은 매우 훌륭한 예다. 처음부터 끝까지 보라.



[동영상링크: http://youtu.be/xwdYd_RdLCQ]

폴레두리스가 대사에 맞춰 어떻게 음악에 변화를 주었는지 눈치챘는가? 또한 심지어 음악 자체에도 작용하는 것을? 제임스 얼 존스(James Earl Jones)의 대화를 두각시키기 위해 높은 현악기와 성가대를 밀어내고, 낮은 금관 악기 소리를 집어넣었는데, 이는 매우 효과적이다. 기악 편성법 자체는 대화와 액션 신의 상호작용에 매우 적합했다.

이제 어두운 면을 보자. 가끔 사람들은 게을러져서 음성이 나오면 음악을 "덕킹(ducking)"해 이를 해결하는 믹싱 엔지니어에게 넘긴다. 음악의 음량을 줄여서 음성이 들릴 수 있게 만드는 것이다. 거듭되는 덕킹의 예는 복잡한, 더 "강렬한(intense)" 음악이 깔리는 예고편에서 많은 나타난다. 최근 예로 <언차티드 3(Uncharted 3)>를 들 것이다.



[동영상링크: <http://youtu.be/mi3yUBHvEtA>]

런칭 예고편(launch trailer) 40초쯤에서 시작되는, 대사가 들어오고 나감에 따라 반복해서 소리가 올라가고 내려가고 올라가고 내려가는 것을 알아챌 수 있다. 매우 산만하고 성가시다.

소리 공간을 만드는 것은 다수의 3D 거품들을 정리하는 것과 같다. X축과 Y축의 중심에 무엇이 있든 Z(깊이)축의 앞쪽이 가장 주목받을 것이며, 그것은 언제나 목소리여야 한다. 덕킹은 음악을 Z축 뒤쪽으로 밀어 넣는 쉬운 방법이지만, 계속해서 이동하면 눈에 띈다. 훨씬 더 좋은 방법은 대화 주변에서 X축과 Y축 앞면에 공간을 만드는 것이다. 수천, 수만의 오페라와 영화음악이 입증해주듯 피해 곡을 쓰는 게 가능하다. 비디오게임에서도 이렇게 하지 말란 법 있는가?

그냥 두드려라(Just Beat It)

비트(beat)는 음악 용어에서 강조되어야 하는 특정 시점을 나타내는 것으로 장면, 펀치, 어떤 것에서든 어려운 것이 될 수 있다. 이는 음악에서 다양한 방법으로 강조될 수 있고, 일반적으로 시각 요건에 의존한다. 여기 모든 것을 다 갖춘 짧은 예시가 있다.



[동영상링크: <http://youtu.be/VR8wXsvUrBg>]

잠자리가 그녀의 코에 닿을 때 나는 (우두⁷ 같은) 낮은 타악기 소리가 비트다.

⁷ Udu: 브라질 민속 향아리 악기 - 역주

잠자리가 날아갈 때 나는 시타르⁸ 음은 또 다른 비트다. 원더랜드가 등장할 때 하프 글리스(harp gliss)도 또 다른 비트다. 애벌레를 발견할 때 우르르 하는 심벌즈 소리는 물론, 그의 등장 직후 나오는 듣기 싫은 낮은 관악기 소리도 또 다른 비트다. 25초 안에 우리는 이미 다섯 개의 비트를 쳤다. 이는 에너지가 높은 부분 혹은 예고편에서 꽤 흔한 속도다. 눈치챌겠지만 다른 효과를 가지고 있는 각각의 요소가 모두 합쳐져서 화면에 흥미와 충격을 더해준다.

비트를 사용하지 않고 강한 울림을 주는 장면을 위한 음악을 만들 수는 있지만, 그러면 효과 음향 디자이너에게 의존하면서 태만해지게 된다. 여기 전형적인 예를 보라.



[동영상링크: <http://youtu.be/lZqrG1bdGtg>]

청각적 충격이 전혀 없는 반대 효과와 무리한 진행, 시각적 울림이 매우 부자연스럽다. 이와 관련해 어떤 좋은 예시도 찾아볼 수가 없다. 왜냐하면 누구도 하지 않았기 때문이다.

내가 여기서 예고편들을 예시로 든 이유는 많은 현대 게임에서 컷신이 급증했음에도, 이런 것들을 게임에서 정말 찾아보기 힘들기 때문이다. 가끔 큰 크레센도(crescendo)를 쌓기 위한 신호로 불리는, 비트를 하나만 쓴 경우를 찾을 수 있지만, 많은 신들이 두 자릿수에 달하는 잠재적인 비트를 포함한다는 것을 고려했을 때 이는 한심할 정도로 적게 활용된 것이다.

⁸ Sitar: 기타 비슷한 남아시아 악기 - 역주

그림 그리기

작곡을 하는 데 가장 중요한 것은 음악이 화면상의 시각적 단서를 향상하고 보완하기 위해 제공된다는 점이다. 예를 들자면, 이는 다정한 애랑 신 중간에 과장된 금관악기는 적절하지 않다는 것을 의미한다.

또한 좋은 음악은 다른 방식으로는 불가능할지 모르는 서브텍스트를 더한다거나, 장면의 관점을 바꿈으로써 연출자(혹은 게임 디자이너)에게 또 다른 도구로 활용할 수 있다. 후자는 매우 중요한 개념이지만, 모든 상황에 들어맞는 것은 아니다.

대부분의 영화, 게임 등은 꽤 간단하며, 주로 간단한 반주면 된다. 그럼에도 불구하고, 이에 대해 깊게 논의하는 것은 중요하다.

비단같이 매끄러운...(Silky Smooth...)

최근 약 25년 동안, 영화와 텔레비전은 음악(score)이 언제나 멜로디, 하모니, 꾸준한 박자 등을 갖춘 전통적인 의미에서의 "음악(music)"이 아님을 깨달았다.

때로는 단순한 조화(texture)가 형식적인 구조를 갖춘 작품만큼, 혹은 보다 더 이야기를 잘 이해하게 해준다. 때로는 음악의 구조(structure)가 부족한 것이 그림의 확실한 형태가 없는 테마를 뒷받침해줄 수 있다.

70, 80년대의 TV쇼들을 상기해보자. 이런 음악들은 처음 쇼가 시작할 때 만들어져서, 사람들은 누구나 처음 몇 음을 듣고도 이렇게 생각한다. "<보난자(Bonanza)⁹> 시작했다! TV 앞에 모일 시간이야!" 아마 여러분도 지금 당장 TV 주제음악 중 하나를 흥얼거릴 수 있을 것이다. 결국, 우리는 다음과 같이 바뀌 보았다.

⁹ 1959년부터 1973년까지 방영된 미국 드라마 - 역주



[동영상링크: <http://youtu.be/85qnnHEQqDM>]

이는 본질적으로 나쁘거나 좋은 것이 아니라, 장면을 적절히 그리기 위해 쓸 수 있는 작곡가의 도구 상자 속에 있는 또 다른 도구일 뿐이다. “패드(pad)” 혹은 장면과 맞지 않는 하나 혹은 소수의 음을 받쳐주는 낮은 현악기(strings)/신디사이저(synths) 그룹은 이제는 영화에서 긴장감을 형성하거나 대기 경로, 혹은 그런 조짐을 나타내는 극히 평범한 방법이 되었다. 어쨌든 우리는 현재 플레이 할, 꽤 많은 것들을 여는 음악, 조화, 그리고 소리를 가지고 있다.

표현하는 방법(How to Represent)

앞서 언급했듯이, “여기 아주 효과적인 것을 써” 혹은 “이걸 슬프게 만들어”라고 말하는 것으로는 충분하지 않다. 이보단 훨씬 더 자세하게 신경을 써야 한다. 이를 보여주는 가장 좋은 방법은 예시를 드는 것이다. 당신이 중요시하는 모든 것을 내가 싫어하지 않는다는 걸 보여주기 위해, 우리는 <반지의 제왕(The Fellowship of the Ring)>에 쓰인 하워드 쇼(Howard Shore)의 음악을 살펴볼 것이다. 이제, <호빗의 마을(concerning hobbits)¹⁰>을 들어보자...

여기서 음악이 묘사하고자 하는 것은 무엇인가, 그리고 어떻게 그것을 해냈는가? 첫 1분 동안 이 점에 주목해서 보면, 힌트가 보일 것이다. 카메라는 빌보(Bilbo)의

¹⁰ 참조 링크: <http://www.youtube.com/watch?v=OEBNinQ4I6A>

집을 훑고 지나가며, 벽난로 같은 것들이 짧은 순간 매우 중요하게 다뤄진다. 그동안 당신은 실제로 우리가 나중에 살펴볼 라이트모티프(leitmotifs¹¹)의 가장 중요한 컨셉트를 위한 도입부, 원정대 테마(Fellowship Theme) 미완성 버전의 낮은 소리를 들을 수 있다. 따라서 음악은 우리에게 전조가 되며, 같은 주제를 나타내는 비디오를 뒷받침한다. 그러면 빌보는 호빗에 대해 이야기하기 시작한다.

호빗은 매우 단순하다. 그들은 평화, 음악, 그리고 잘 정돈된 지구를 사랑한다. 음악은 그들의 일반적인 게으름, 쾌활한 본성 등 모든 것들을 나타낸다. 쇼는 이 부분을 간단하게 유지하기 위해 순수한 현악 편성만 썼다. 복잡한 악기 편성이 요점을 흐릴 수 있기 때문이다. 바이올린(혹은 솔로 바이올리니스트가 연주하는 부분)이 연주를 이끌어간다. 쇼는 테마를 강조하기 위해 사전 지식(다른 도움이 될 만한 -컨셉트)에 기댔다 문화적으로 관련된 대부분의 사람들은 싱글 바이올린을 간단한, 농촌의 목가적인 설정을 연상한다. 그것이 아일랜드든 혹은 미국 남부(아니면 당신이 살던 곳)이든 음향이 그러한 기억들을 즉각적으로 떠오르게 한다. 따라서 작업의 절반은 그가 페이지에 메모하기 전까지 만들어진다.

음악 자체는 짧고 간간히 끼어든다. 다소 활기 넘치기도 하지만 심하게 빠르진 않다. 음악이 가늘고 긴, 곡선의 선을 이용하면, 매우 감상적이고 달콤한 느낌이 난다. 더 활기차지면(가령 빨라지면) 정신없어지고, 샤이어(Shire) 주민들의 더 게으른 천성과 충돌할 것이다. 아이언 장군(Sir Ian)이 말할 때 바이올린의 음역이 두 옥타브 정도 내려간 것에 주목하라. 이는 앞서 우리가 다뤘던 디제시스를 피하는 것에 대한 논의와 관련이 있다.

이 짧은 작품에는 내가 시간상 다 다루지 못하는 아이디어들이 있으며, 또한 내가 듣지 못했지만 우리 모두가 잠재적으로 흡수한 다른 아이디어들이 분명 있을 것이다. 하워드 쇼는 최근 활동하는 최고의 영화 작곡가이기에, 충분히 그랬을 것이라고 생각한다.

또 다른 예를 들어보자. 시각적 요소 없이 노래만 듣고 이것이 무엇을 묘사하는지 생각해보길 바란다.

¹¹ 오페라나 다른 작품들에서 특정 인물·물건·사상과 관련된, 반복되는 곡조 - 역주



[동영상링크: http://youtu.be/pEaGu7_J3oY]

무엇을 들었는가? 여기에는 유연함이 있지만, 긴장도 있다. 첫 몇 음만 해도, 내가 “자음 불협화음(consonant dissonance)”이라 부르는 것이 나온다. 이는 우리가 많은 높은 3도 화음(upper-tertian harmonies), 장7도(major 7ths), 단9도(minor 9ths) 등의 형태에서 꽤 들었던 불협화음을 의미한다. 아름답지만 긴장이 가득한 것. 그리고 트럼펫이 들어온다. 오, 이럴 수가, 그 트럼펫이다. 그 부분을 연주한 전설적인 트럼펫 연주자는, 제리 골드스미스(Jerry Goldsmith/작곡가)가 “섹시하게 연주한다. 하지만 좋은 섹스 같진 않다!”라고 평해 유명해진 우안 라시(Uan Rasey)이다. 차이나타운의 적절한 묘사, 그리고 게임 세계에 대한 충분한 고찰이 필요한 입도(granularity) 수준을 볼 수 있다.

하나 더. 가능하다면, 여기에 있는 작품을 보지 않도록 노력하라! 재생 버튼을 누르고, 눈을 감은 채 당신이 상상한 것을 말해보라.



[동영상링크: <http://youtu.be/ZH1NFziHUxg>]

무엇을 들었는가? 나는 액션 시퀀스처럼 많은 에너지, 그러나 매우 강렬한 자연을 들었다. 많은 산업적 소리들, 메탈 드럼과 그 비슷한 것을 두드리는 듯하지만 중동풍(중동 사람들이 연주하는 작은 트릴 같은)의 현악기와 섞여 있는 샘플들, 그 이후엔 모든 것의 팬 플루트 소리. 좋다, 이제 작품을 보자. 이것은 우리가 주요 암살을 완수한 후에 재생되는 음악이며, 조직으로 급히 되돌아가야 할 때다. 이해가 되는가?

나는 여기에 다소 유보적인 입장이다. 어떤 의미에서, 우리가 사람을 1100년대로 보내려면 최첨단 장비를 이용해야 한다는 것에 대해 이야기하고 있기 때문에, 나는 현대 음향과 오래된 세계 테마의 혼합을 이용한다. 나는 이런 걸 좋아한다. 이는 또 플레이어에게 더 큰 문제가 나타나기 전에 공간을 벗어나야 한다는 긴박함을 잘 전달했다.

다른 한편으로는 현대적 요소에 대한 매우 산업적인, 기계적인 느낌이 내게 인공두뇌 기술과 <어쌔신 크리드(Assassin's Creed)>의 스파이 행위 수준이 아닌, 스팀펑크(steampunk¹²)/산업을 외친다. 덧붙여 보병들의 느리고 체계적이며 투박한 전투는 당신이 비행하는 동안 일어날(당신은 그들을 피할 수 있지만, 그들이 기지

¹² 역사적 배경에 공상과학이나 판타지 요소를 적용하고 전자제품 대신 증기로 작동하는 기계가 등장하는 문학 장르 - 역주

바로 밖에 모였을 때는 피하기 힘들다) 것 같은 이상한 조합이다. 하지만 게임에서 작곡보다 더 큰 잘못은, 두 가지가 어떻게 어우러질지 디자이너들이 거듭 생각했어야 한다는 것이다. 작곡은 눈이 게임하는 동안 귀를 산만하게 하기 위해 존재하는 것이 아니다.

여담으로, (피아노를 포함해) 우리가 악기로 생각하는 대부분의 것들이 아무리 빨라도 1800년대 이전에는 발명되지 않았다. 당시를 돌아보면, 우리는 크롬호른([crumhorns](http://en.wikipedia.org/wiki/Crumhorn)¹³)이나 새크버트([sackbuts](http://en.wikipedia.org/wiki/Sackbut)¹⁴) 같은 것들이 있었으며, 더 멀리 가보면 줄이 내장된 기타([gut-string guitar](http://en.wikipedia.org/wiki/Gut-string_guitar)), 류트([lute](http://en.wikipedia.org/wiki/Lute)¹⁵), 하프/리라, 그리고 팬 플루트 같은 기본적인 목관 악기 정도만 있었다.

따라서 육중한 브라스나 심지어 전자 악기를 사용하는 르네상스 이전의 설정과 청동기시대 판타지 게임은 매우 시대착오적이다. 이는 정확히 왜 그런지 지적할 수 없다 해도, 이상한 느낌을 줄 때가 많다.(<300>, 네 얘기야.) <어쌔신 크리드>는 표면상 현대를 배경으로 설정함으로써, 원치 않던 상황을 완화한다. 하지만 그들이 이 사실에 더 주의를 기울인다면 좋을 것이다.

레벨 디자인(Level Design)

비디오게임은 일반적으로 분위기 있는 배경음악이 무한 반복되어야 하는 플레이어 운영 액션 부분이 길다. 이는 분명히 비디오게임만의 특성이며, 그 자체로 어려움을 야기한다. 작곡가는 (a) 구역 혹은 단계의 스토리를 말해주고 (b) 전적으로 플레이어가 계속 관심을 기울이도록 충분히 흥미로워야 하며 (c) 플레이어가 지겹도록 들어도 미치지 않을 수 있어야 하며, 또한 (d) 게임의 나머지 음악들과 조화되는 소리를 만들어야 한다. 게임 작곡가들은 보통 B에는 크게 신경 쓰지 않지만, A, C, 그리고 D는 심각한 장애물이 될 수 있다.

단계의 "스토리를 말한다"는 것은 무엇을 의미하는가? '여기는 얼음 단계이니, 우리는 글로켄슈펠([glockenspiel](http://en.wikipedia.org/wiki/Glockenspiel))과 고음 피아노 같은 높고, 차가운 악기를 많이 이용해 냉담한 소리를 내야 해' 아니면 '여기는 불 단계니까, 육중한 브라스와 열을 가하는 산업적 소리를 쓰자'를 의미하는가 아마도 <메트로이드 프라임(Metroid

¹³ 참조 링크: <http://en.wikipedia.org/wiki/Crumhorn>

¹⁴ 참조 링크: <http://en.wikipedia.org/wiki/Sackbut>

¹⁵ 기타와 연주법이 비슷한 초기 현악기 - 역주

Prime)>처럼?) '여기는 이야기 안이고 캐릭터들이 현재 어떻게 느끼니까, 그것을 작곡하자'를 의미하는가? 앞으로 일어날 사건의 조짐을 나타내는가? 아니면 과거를 돌아보는가?

정도는 다양하지만, 위에 언급한 것 모두 정답이다. 어떻게 해서든 일관되게 이를 해내는 게임은 극히 일부다. 필드는 지겨움, 클리셰, 그리고 그저 평범하고 나쁜 수준의 음악으로 지저분해진다. 그렇지만 좋은 것부터 보자. 내가 들어본 게임 음악 가운데 최고의 음악 중 하나였지만 비참하게 과소평가된 모험, <니어(Nier)>를 예로 들겠다.

이는 매우 잘 쓰였으며 매우 화합적인 작업이었고, 모든 작품, 심지어 도시 음악까지도 모두 게임이 가진 이 보편적인 불만감과 만연하는 두려움에 의지한다. 이는 행복한 게임은 아니다. 이 게임은 다른 무엇보다도 더 (사랑하는 것, 사라지는 생명의) 상실에 대한 것이며 음악은 이것이 잘 전달되는 큰 이유 중 하나이다.

<니어>의 사운드트랙은 매 트랙마다 이 엄청난 슬픔을 전달하기 위해 쓰였다. 한 인터뷰에서 작곡가는 "흥분되는" 높은 긴장감의 보스 배틀까지도 마음속에 만연한 슬픈 감정으로 작곡했다고 언급¹⁶ 했다. 흥미롭게도, 개발자는 반대로 하지 않고, 음악에 맞춰 게임 디자인 요소를 이것저것 바꾸게 한 음악에 대해 매우 높이 평가했다. 특히, 영화에서 주로 생기는 이 상호작용이 가끔 연출자가 작곡가에게 고개를 숙이는 부분이다.

매우 화합적이고 단계 음악으로 잘 어울린다고 느끼는 주된 이유 중 하나는 한두 명의 여성 목소리가 각 트랙에 나오기 때문이다. 이야기에는 두드러지는 특징을 가진, 그리고 사실 (마이너 스포일러) 세계를 맡은 일종의 감시인/설계자 듀오로 판명된 두 여성이 있다. 최소한, 한 명은 항상 노래하거나 기타를 치는 모습으로 나온다. 그들은 또한 "무대 위에서(on-stage)" 공연을 한다. 따라서 어느 정도, 그들은 세계의 사건을 살피면서 사운드트랙을 노래한다.

다시 말해, 거의 모든 트랙에서 들리는 여성 목소리가 게임 의미 안에서 실제 디제시스를 가진다. 매우 좋은 터치다. 음악과 플롯이 강렬하고 흥미로운 방식으로 엮이며, 이는 내러티브를 상당히 고조시킨다. 게임에서 몇몇 구체적인 예를 보도록

¹⁶ 참조 링크: http://en.wikipedia.org/wiki/Music_of_Nier

하자.

이걸 들을 때 무엇이 “보이”는가?



[동영상링크: <http://youtu.be/oUn-kezLzeY>]

그저 보편적인 느낌이 아니라, 보다 구체적이다. 나는 훌륭한 역사와 미스터리의 장소를 보았다. 단조와 개방형 기본 스트링패드가 개방성을 더해주고, 치솟는 소프라노 그리고 희미한 중동 타악기(Vaguely Middle Eastern Percussion)는 사막 지역에 데려다 놓는다. (호빗 예시에서 그랬듯, 우리가 설명해야 하는 것을 줄이는 청자의 배경지식에 의존한다는 점을 주목하라.) 사실, 이 단계는 (게임들의 클리셰가 그러하듯) 엄청난 힘의 비밀을 가진 알려지지 않은 고대 사막 사원이다. 나는 또 오래 전에 사라진 것에 대해 울부짖는 것처럼, 음악에서 굉장한 페이스스를 들었다.

나는 이 음악을 한 시간 이상 들어도 전혀 질리지 않으며, 우리가 곧 보겠지만 그것의 독보적 지위를 표현하는 동시에 게임의 다른 부분들과도 화합된다는 사실을 입증할 수 있다. 다음을 보자.



[동영상링크: <http://youtu.be/kHDmgOPprT0>]

이 컷은 첫 예시와 같은 목소리(그들의 음역보다 약간 낮은 하지만), 같은 보편적인 “느낌”을 사용했다. 이는 어떤 사람이 창 밖이나 바다를 바라보며 누군가 혹은 무언가를 기다리고 있는 듯한 소리다. 이 음악은 게임 중에 한 방에서만 연주된다. 사이드 퀘스트를 많이 하지 않는다면, 메인 스토리상으로는 꼭 가지 않아도 되는 방이다. 이것은 게임에서 가장 길고 가장 씁쓸하면서도 달콤한(bittersweet) 사이드 퀘스트일 것이다.

간단히 말해서, 이는 남편을 오래 전에 바다로 떠나보낸 할머니만 입주해 있는 등대의 내부다. 그는 그녀를 위해 편지를 쓰고 중요한 무언가를 보냈지만, 그의 죽음을 알리는 소식이 우체국에 먼저 도착했다. 우체부는 차마 여자에게 사랑하는 사람의 죽음을 알릴 수 없어, 그 사람의 이름으로 마을 소식과 함께 그녀에게 편지를 쓴다. 50년 간. 결국, 그녀는 마을의 모든 사람들이 비밀을 지키고 있었음을 알게 되었고, 그들은 그녀의 상실에 모두 애도했다. 이제 알았을 것이다.

다음 큐.



[동영상링크: <http://youtu.be/Wmc3yji0G84>]

이 트랙은 금속 위에 금속 소리로 시작해, 즉시 나를 “공장”으로 데려간다 (앞서 언급한 <어쌔신 크리드> 예시에서처럼 헛갈리는 “사이버 간첩행위”가 아니다). 이 공장이 시계태엽처럼 완전히 자동화되고 전혀 멈추거나 변하지 않고 똑같은 물건들을 매일 뽑아냄에 따라 미니멀리스트 필립 그래스([Philip Glass](http://en.wikipedia.org/wiki/Philip_Glass)¹⁷)에게 헌정하는 무관심한 주행을 한다. 아, 하지만 지나간 날들에 대한 동경과 겹쳐지며 소리는 돌아오고, 슬픔이 대지를 덮는다.

하지만 이는 당신이 <니어> 음악에서 들을 수 있는 흥미롭고 화합되는 많은 소리 중 일부 예시일 뿐이다. 이 매우 좋은 게임을 해보길 다시 한 번 권한다. 중심 테마인 비참한 절망을 신경 쓰지 않는 한 말이다. 여기까지 좋은 예를 보았고, 이제 나쁜 예를 연구해보자.

나는 <페르소나 4(Persona 4)>를 사랑했다. 그것은 마치 그 전임자처럼, (좋은 방식으로) 인간 본성을 살피는 원숙함뿐만 아니라 거장답게 스토리, 세계, 심지어 게임 역학 자체까지 관통하는 테마의 화합을 만들어내, 내가 가장 좋아하는 게임 중 하나가 되었다. 하지만 음악은 그 외 패키지의 긴밀함을 더하는 데 완전히 실패했다. 방금 <니어>에서 들었던 큐와 정반대다. 악기 편성이나 스타일, 다른 것들에 똑같은 화합을 보여주었는가? 게임 테마와 시각 자료를 맞추었는가?

¹⁷ 참조 링크: http://en.wikipedia.org/wiki/Philip_Glass

게임에서 당신이 느끼는 감정의 어떤 것을 환기했는가? 단호하게, 그들은 그러지 않았다.

이걸 들으면서 무엇이 떠오르는가?



[동영상링크: <http://youtu.be/2OcUy7s9vvE>]

나에게는 마치 우리가 마약 파티(rave), 혹은 늦은 밤 푸주 바(meat market bar)에 있는 것처럼 들린다. 우리는 사실 사우나에 있다. 이야기에서 음악보다 조금 먼저 시작하는 게이 바의 오버톤스(overtones¹⁸)가 있지만, 칸지(kanji) 캐릭터가 모습을 드러내는 것과 잘 맞지 않는다. 이 음악을 한 시간 이상 반복해서 듣는다고 상상해보라. 실제로, 유튜브 박스의 리플레이 버튼을 두세 번 눌러보라. 질릴 것이다, 그렇지 않은가?

같은 게임을 계속하면서... 무엇이 들리는가?

¹⁸ 혼합음의 기본 주파수보다 더 높은 피치를 가진 음 - 역주



[동영상링크: <http://youtu.be/0ziJkEkDsRw>]

음악 테마가 너무 뒤죽박죽이라서 작곡가가 여기서 무엇을 시사하려 했는지조차 모르겠다. 약간의 무자크-y(muzak¹⁹ -y)는 나에게 빈둥빈둥 기다리는 것만을 시사한다. 약간의 농담, “우리가 할 일이 있어, 친구” 같은 것 말이다. 사실, 이 음악은 탐정소설을 읽고 실행하는 누군가의 비밀 지하 기지에서 듣는 것이다. 그래서... 그렇다. 그들은 평범한 인생 길에서 도망쳤고 심지어 자신의 성(gender)에서도 벗어나려 한다. 그런데 음악이 그것에 대해 뭐라도 이야기해주는가? 나는 듣지 못했다.

<페르소나4> 트랙 하나 더.

¹⁹ 상점 · 식당 · 공항 등에서 배경 음악처럼 내보내는 녹음된 음악에 대한 못마땅한 표현 - 역주



[동영상링크: <http://youtu.be/463Us587Z9o>]

여기 가장 지독한 예시를 보았다. 게임상 당신은 각 레벨에서 구하려고 하는 이를 구하지 못하면 그들이 끔직한 경험을 하고 죽어서 가로등에 거꾸로 매달리는 상황에 처하게 된다는 것을 잘 알고 있다. 이 시점에서 이들은 너무 멀리 갔다. 희생자는 당신과 함께 사는 아홉 살짜리 사촌이며, 게임 전개 과정에서 당신과 정서적인 유대를 가장 많이 쌓았다. 따라서 당신은 분노와 불쌍하고 무고한 어린이에게 일어날 수 있는 일에 대한 두려움, 그리고 그 아이가 끝내 희생되기 전에 찾아야 한다는 엄청난 절박함을 느낀다. 그런데 이때 집으로 가서, J-pop 라디오에서 이렇게 편안한 노래를 듣다고?

<페르소나 4>의 트랙은 분명히 어떤 방식으로든 서로 일치하지 않는다. 공통되는 테마, 큐 사이의 음악적 유대가 없다. 어떤 실제적 화합도 없다. 각 로케이션이 매우 독특하는 점은 인정한다. 하지만 궁극적으로 플레이어는 각각에서 같은 목표를 성취하기 위해 거기에 있는 것이다. 독특한 로케이션을 인정하더라도, 컷은 개별 현장에 적합해 보이지 않는다. 내가 언급했던 모든 "화면을 위한" 것들을 여기에서는 찾을 수 없다. 게임에서 이것은 다른 측면에서 능수능란하게 창조되었는데, 조금도 과장하지 않고 실망스럽다.

반면에, <니어>는 각 현장의 느낌을 잘 전달했을 뿐만 아니라 대단히 중요한 테마를 만들어 각각의 작품을 하나로 묶었다. 덧붙여 매우 디제시스한 방법으로 이를 해냈다. 이는 단순한 사운드트랙이 아닌 음악작품을 쓴 완벽한 예시다. 불행하게도, 이는 매우 이례적인 일이다.

미묘함, 전복, 그리고 숨은 의미들

그런대로 괜찮은 음악은 화면에서 일어나는 액션을 그대로 따라 하는 정도만을 해낸다. 이는 그 자체로는 나쁘지 않지만, 음악을 통해 시각 요소에 대한 시청자들의 이해를 실제로 향상하고 더할 기회가 많이 있다. 음악은 많은 생각을 의식적으로, 또 잠재의식적으로 빠르게 전달할 수 있다. 이는 디제시스 나레이션이 바라는 것 우리가 <니어>에서 봤듯이 작업의 더 보편적인 테마를 대표할 수 있다. 또한 이것은 관점을 바꾸기 위해 오래된 테마를 상기시키는 등 많은 일을 할 수 있다. 역대 최고의 영화 작곡가 버나드 허먼(Bernard Herrmann)의 후기작에서 이에 대한 쉬운 예시를 가져왔다.

조셉 맨키비츠(Joseph Mankiewicz)의 <유령과 뉘어 부인(The Ghost and Mrs. Muir)>은 언뜻 보기에 유령과 함께 벌어지는 이야기를 다룬 1940년대 로맨틱 코미디다. 여기 영화의 분위기를 조성하는 오프닝 크레딧이 실린 허먼의 작품이 있다.



[동영상링크: http://youtu.be/EY_NHddQNLc]

무엇이 들리는가? 로맨틱 코미디를 부르짖고 있는가? 거의 실수처럼 들리지 않는가? 이 음악은 어둡고, 음울하며, 구슬프다. 위화감이 느껴진다. 하지만 당신이 영화를 다 본다면, 어떤 인물도 이야기하지 않지만 화면 도처에 편재해 있는 이 영화의 주요 테마 중 하나가 인간의 저속한 삶의 덧없음, 그리고 시간이 흘러감에 대한 내재된 슬픔이라는 것을 깨달을 것이다. 허먼은 이를 감지하고 역대 최고 중

하나로 꼽히는 놀라운 음악을 영화에 선사했다.

이와 대비하여, 악명 높은 살인 공판에 대한 와이즈(Wise)의 1958년 영화 <나는 살고 싶다!(I Want to Live!)>의 예고편을 보자. 자니 만델(Johnny Mandel)이 작곡한 전형적인 50년대 재즈풍 음악은 처음엔 적절하게 느껴진다. 주인공이 50년대의 활기차고 거친 소녀(jazzed-up wild girl)이기 때문이다. 하지만 영화가 진행되면서, 그녀는 저지르지 않겠다고 맹세한 살인을 하고, 영화는 매우 어두워진다. 나는 만델이 이를 보고 영화가 진행될수록 음악을 더더욱 적게 썼다고 생각하지만, 그럼에도 불구하고 음악은 매우 나쁘게 노화되며 무거운 주제에 필요한 것을 책임지지 못한다. 이 예고편은 음악의 대략적인 인상을 전해준다.



[동영상링크: http://youtu.be/X_iQdDy3tr0]

이는 중요한 기술이며, 복수의 악보에 쓰일 수 있다. 하지만 게임에서 이 기술은 기본적으로 이 점에서(하나의 예외를 제외하곤) 존재하지 않는다. 게임 작곡가들과 디렉터들이 이 도구를 가지고 있음을 기억하면 더 잘할 수 있으리라고만 해두자.

적은 것이 더 많은 것이다(Less Is More)

영화, 텔레비전, 게임들은 확실히 지속적인 음악을 요구하지는 않는다. 이는 많은 음악가들이(보통 미숙한 음악가들이) 하는 실수지만, 필요할 때만 음악이

등장한다면 종종 훨씬 더 큰 영향을 미칠 수 있다.

사실, 영화음악의 중요한 부분이 사운드트랙에 올라가지조차 못하는 것은 드문 일이 아니며, 대부분의 음악적인 순간들은 독백을 돕는, 종종 간신히 팔분음표로 전하는 대개 일본 미만의 테마인 큐(cues)라고 불리는 짧은 삽화에 관여한다.

20년 전 영화들은 총알 발사, 폭발 등과 같이 깊고 강렬한 액션 효과음 음악을 위해 수백만 달러를 지출했으며, 주요 액션 장면 중 일부는 굳이 음악을 넣지 않았다면 더 큰 충격을 줄 수 있었다는 것을 깨달았다. 이러한 경우에 음악의 결핍은 실제로 우리를 액션과 가까워지게 해줄 수 있다. <라이언 일병 구하기(Saving Private Ryan)> 도입부의 노르망디 전투 장면을 생각해보라.

20분의 전쟁 시퀀스(분명 본 적이 있을테니 링크를 걸지 않겠다)를 통틀어 오직 작은 한 부분에만 음악이 있다. 몇몇의 전사자 샷을 카메라가 물에 살짝 담근 채로 찍었을 때 말이다. 실제로 그 작은 부분은 다른 주요 전투 장면과 달리 소리가 없다는 사실로 인해 주목받는다.

비디오게임들은 대체로 아직 이것을 깨닫지 못하고 있다. 일반적인 수준에서 모든 사람들은 “높은 벽 뒤의 이상하게도 편리한 상자에 쭈그리고 앉아라, 적들이 오고 있다!” 같이 장면이 전환될 때 빠른 속도의 음악이 나오는 데 익숙하다. 그렇지 않은가? 어쩌면 그것은 필요치 않다.

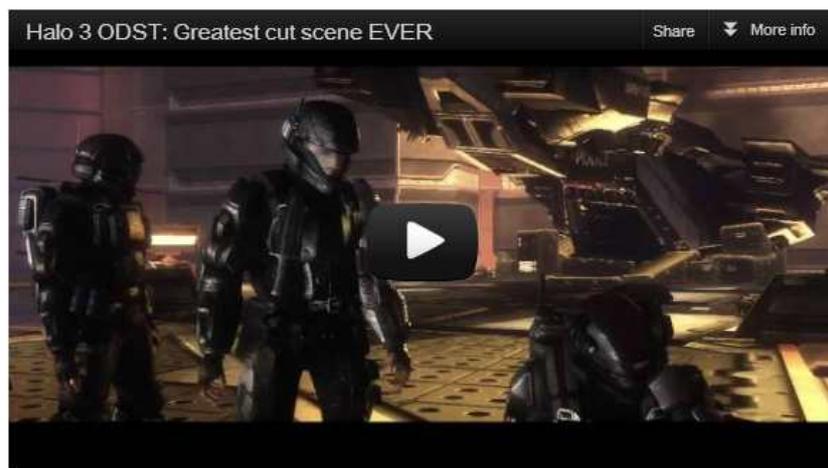
음악이 없는 것도 긴장감을 만들어낼 수 있다. 특히 적절히 나타났을 때 말이다. 여기 <더 퍼스트 기어스 오브 워(the first Gears of War)>의 훌륭한 예가 있다. (사무실에서 듣기엔 적절하지 않은 대사가 포함되어 있음)



[동영상링크: <http://youtu.be/4UkVx0k8yTQ>]

음악이 한동안 전혀 없다가 겨우 지각할 수 있는 스트링패드가 나왔을 때 그야말로 좀 더 긴장감을 준다. 그리고 나서 20초 후, 등장한다. 이후에 음악은 최소한으로 지속되는데, 이것은 어떻게 매우 적은 음으로 좋은 효과를 나타내는지 보여주는 좋은 예다.

또 음악 없이 더 큰 효과를 내는 예가 있다 처음 30초를 확인해보라



[동영상링크: http://youtu.be/5hrC_D3-3EI]

작곡가의 의도인지는 모르겠지만 여기서 음악은 보이는 것과 별개로 거의 코미디 영역으로 가져왔다.

기기장치, 화음 제한 그리고 다른 제한들 역시 효과를 고조시키는 방법이다. 버나드 허먼은 전체적으로 관악기, 브라스, 심지어 팀파니도 없이 현악 섹션만으로 유명한 폭력적인 음악을 작곡했다. 내 생각에는 작고 집중된 소리는 공포를 훨씬 잘 느낄 수 있게 하며, 이는 히치콕(Hitchcock)이 표현하려고 했던 영화촬영법이다. 예시가 필요한가? 물론 여기 있다.



[동영상링크: <http://youtu.be/0WtDmbr9xyY>]

결론

음악을 통해 비디오게임이 향상될 수 있으며, 이전에 그들이 이룬 것보다 더 높은 단계를 이뤘다는 것은 충분히 증명되었다. 음악은 진정으로 이야기의 또 다른 캐릭터가 될 수 있고, 감탄을 더할 수 있고, 자체로 서브텍스트가 될 수 있다. 우리가 어떻게 이러한 변화의 효과를 전할 수 있을까?

첫째는 간단한 교육이라고 생각한다. 게임 음악의 좋은 사용법과 그것이 어떻게 작용하는지를 파악하고 인지할 수 있게 되는 것, 그리고 나쁜 것과 이를 분리하는 것은 모든 비디오 게이머에게 이익이다. 비디오게임 비평가들과 디자이너들이 그 미묘한 차이를 잘 이해하는 것이 가장 이상적이지만, 게이머들이 이를 요구 해야만 하는 상황이다.

우리가 언캐니 밸리(uncanny valley²⁰)를 느꼈고 거의 사진적 현실감을 지닌

²⁰ '인간과 비슷해 보이는 로봇을 보면 생기는 불안감, 혐오감, 및 두려움'을 뜻하는 신조어 - 역주

시각자료의 다른 면이 드러났기 때문에, 이미 더 이상 그저 “좋은 그래픽”만으로는 충분하지 않은 상황이 되었다. 다음 십 년을 넘어서 이는 인정받는 좋은 그래픽이 되진 않겠지만, 좋은 화합적 예술 디자인이 될 것이다 사실, 이미 그렇게 되었다.) 영화와 같은 다양한 분야의 기여로 이론, 뛰어난 예술적 비전은 게임 성장의 미래다. 이는 꼭 영상 지향 음악 작곡에 대한 더 깊은 이해와 이를 통해 게임 경험을 향상시키는 방법을 (꼭) 포함해야만 한다. 우리는 더 실감나고 더 힘을 실는 음악을 만들어야 하며, 이젠 그래야 할 시간이다. 어떻게?

가장 쉽고 빠른 방법은 예산이다. 일반적으로 영화는 전체 예산의 약 5퍼센트가 음악에 할당된다. 우리가 비디오게임에 이 정도를 추산한다면, <콜 오브 듀티(Call of Duty)> 같은 것들은 500만 혹은 그 이상의 예산으로 볼 수 있는데, 이는 순전히 (마케팅과 배급을 제외한) 개발 비용에 근거한 것이다. 그 정도 돈이면 당신은 원하기만 한다면 하워드 쇼와 런던필하모닉을 부를 수 있을 것이다. 게임에 지금까지 중 가장 높은 음악 예산이 책정되어 있다는 루머가 생긴 것은 우연이 아니다. <파이널 판타지 3(Final Fantasy III)>는 내가 가장 좋아하는 사운드트랙이다. 그리고 이 블로그 글²¹에서 그 이유를 알 수 있을 것이다.

물론, 뒤의 반은 교육을 받으러 돌아가거나 개발을 생각한다. <스카이림(Skyrim)>의 디자이너들이 한 말이 전부는 아니다. “드웨머 남성 합창단(Dwaemer²² male choir)이 <엘더 스크롤(Elder Scrolls)>의 테마를 부르게 하자, 왜냐하면 엄청 멋있을 거거든! 웅장하고! 대박!” 음악으로 무엇을 할 수 있는지, 그리고 설정에 영향을 줄 수 있는 무한한 방법에 대해 치밀한 생각을 훨씬 더 많이 해야 한다. 생각과 열려가 음악 안에 들어가야 한다. 우리는 여러 예시들을 보았다. 차이나타운 음악에서 트럼펫 연주자에 대한 제리 골드스미스의 경고, 우수한 작곡이라고 인정하고 그에 따라 게임을 재정비한 <니어>의 프로듀서, 히치콕의 매우 친숙한 영화를 위해 매우 친숙한 작품을 쓴 허먼, 또는 <파이널 판타지 13(Final Fantasy 13)>과 연관된 라이트모티프 논의... 여기 성장 기회가 놓여 있다.

한 줄기 희망이 있다. 여기서 논의된 게임 외에 <데드 스페이스2(Dead Space 2)>, <저니(Journey)>, 그리고 몇몇 다른 게임들의 음악은 많은 사람들을 놀라게 한다... 하지만 완전히 이해하고 성취하려면 아직 멀었다. 퍼블리셔들과 개발자들이 음악이

²¹ 참조 링크: <http://www.gamerswithjobs.com/node/113596>

²² 본 글엔 'Dwaemer male choir'라고 나와 있으나 실제론 'Dwemer male choir'가 맞다 - 역주

투자할 만한 가치가 있다는 것을 깨달아야 한다. 프로듀서들은 자기 프로젝트의 감정적, 지적 목표와 어떻게 그것들을 작곡가에게 전할지에 대해 매우 분명하게 생각해야 한다.

음악의 더 영화적인 측면에 대해 공부하는 것에 반대하는 작곡가들은 수백 년의 작곡 경험이 제공하는 지식의 깊은 우물에서 스스로 빠져나올 필요가 있다. 우리가 제이슨 그레이브스(Jason Graves/대표작: <데드 스페이스> 시리즈) 같은 더 잘 훈련된 작곡가에게 옮겨 가는 동안, 대다수의 게임 작곡가들은 전혀 훈련받지 않는다.

게임업계에 10~20년 정도 있었던 사람들은 훌륭한 멜로디 감각을 가졌으며, 틀림없이, 조정 가능한 오디오가 제한된 상황에서 어떻게 일해야 하는지 알지만, 긴 서사 음악은 요점을 피하는 것처럼 보인다. (<모던 워페어 2(Modern Warfare 2)>의 큐(Cues)를 쓴 한스 짐머(Hans Zimmer) 같은) 영화계의 "거물들(big boys)"이 게임을 위해 초청되는 흔치 않은 기회는, 두 개의 큐를 씌으로써 또 다른 박스 포장 (box-art bullet point)으로 PR 팀을 행복하게 만들며 그로써 모든 힘든 업무와 실제 작곡은 다른 사람들이 하게 만든다.

인디 게임들은 게이머들이 기꺼이 적극적으로 게임 음악의 입안 공간에 투자한다는 것을 증명했다. <비트.트립(BIT.TRIP)> 시리즈, <보타니쿨라(Botanicula)>, <오디오서프(Audiosurf)>등. 나의 스팀 리스트는 게임과 음악을 완전히 통합한 게임들로 채워져 있다. 이 게임들이 이 논의와 별 관계가 없다 하더라도, 그들은 음악에 집중하는 데 시간을 보내는 것이 돈을 허비하는 게 아니라는 것을 증명할 수 있다.

플레이어들 스스로 자신들이 진짜로 즐기는 게임 음악이 뭔지 잘 알 것이다. 그들이 많은 훌륭한 게임 사운드트랙이 보여주는 대로, 그저 게임을 하는 동안 느긋한 시간을 보내게 만드는 곡을 찾을까? 아니면 스스로 더 경험하는 데 투자하고 훌륭한 보상을 받기 위해, 기꺼이 게임 오디오-시각 시너지의 더 적극적인 이용자가 되려고 노력할까?