

# 〈환타지아〉와 〈환타지아 2000〉에서 나타나는 음악적 요소와 내러티브 상관관계의 분석

## Comparative Analysis of the Correlation between the Musical Element and the Storyline of the 〈Fantasia〉 and 〈Fantasia 2000〉

김 호

남서울대학교 애니메이션 학부

Ho Kim(emailhokim@nsu.ac.kr)

### 요약

영상에서의 음악의 기능은 내러티브의 보조적 역할에서부터 내러티브를 본격적으로 전개하는 주요소등으로 그 폭이 매우 넓다. 이는 최근의 영상, 광고, 뮤직비디오 등의 분야에서도 마찬가지다. 과거에도 청각적 장르인 음악을 시각적 영상으로 표현하는 시도가 꽤 많았으나, 장편 영화로까지 전개된 경우에는 디즈니의 〈환타지아〉 이전에는 거의 없었다. 따라서 본 논문에서는 디즈니 애니메이션인 〈환타지아〉와 〈환타지아 2000〉에 나타난 음악적 요소와 내러티브의 상관관계를 연구하여, 두 작품의 변별적 차이점을 살펴보고자 한다.

가장 뚜렷한 차이점을 지적하자면, 〈환타지아〉에서는 음악작품에 내재된 본래의 의미론적 해석에 충실한 내러티브 구조의 영상이라면, 〈환타지아 2000〉은 각각의 곡이 갖고 있는 총체적 음향의 특성을 최대한 표현하기 위한 내러티브의 영상물이라고 하겠다. 이와 같은 관점에서 그 차이점들을 상술하여 두 작품의 감상의 폭을 넓히는데 중점을 두고자 한다.

■ 중심어 : | 환타지아 | 디즈니 | 표제음악 |

### Abstract

The function of music in a motion picture ranges widely from supporting the storyline to being the main storyline delivering the major plots. This trend and can be seen in recently produced films, advertising as well as in music videos. Many attempts were made to express music visually in the past. But it was through Disney's creative production, "Fantasia", that such attempts became a reality in a motion picture. This paper will look into the difference between the "Fantasia" and "Fantasia 2000" through a comparative analysis of the correlation between the musical element and the storyline of the 2 Disney animation movies.

The most distinct difference is that the "Fantasia" has a storyline that is faithful to the original interpretation of the true meaning of the music, while, on the other hand, the "Fantasia 2000" has a storyline that endeavors to express the special features of the overall sound of individual pieces as best as possible. And the differences between the two animations, thus compiled, is hoped to facilitate and enhance a better understanding of the two Disney's finest animations.

■ keyword : | Fantasia | Disney | Program Music |

\* "이 논문은 2011년도 남서울대학교 학술연구비 지원에 의해 연구되었음"

접수번호 : #110802-007

접수일자 : 2011년 08월 02일

심사완료일 : 2011년 08월 02일

교신저자 : 김호, e-mail : emailhokim@nsu.ac.kr

## I. 머릿말

### 1. 연구의 목적과 방법

영상에서의 음악은 내러티브를 전달하는 하나의 방법으로 사용되어 관객들의 정서적 반응을 높이는데 주안점을 두었다. 이와 같은 음악의 기능은 처음에는 영상 속에서 서사구조를 보조하는 단순 기능에서 출발하였지만, 점차 음악자체가 하나의 독립된 서사구조를 갖추으로써 영상속의 주요소로 자리매김을 하였다. 기존의 대다수 애니메이션은 자체의 내러티브를 기반으로 음악적 효과를 부가하기 위해 음악작품에 내재한 의미론적 가치를 인용하는 것이 일반적 경향이였다. 그러나 월트 디즈니(Walt Disney, 1901-1966)는 1940년에 <환타지아>(Fantasia)를 제작하면서 애니메이션에 있어서 부가적 역할을 담당하였던 음악을 내러티브의 중심으로 가져옴으로써 새로운 시도를 하였다. 이러한 목적에서 그는 표제음악이나 무용곡과 같이 이미 즐거리가 있는 음악을 선택하고 있다. 여기서 표제음악이란 19세기 서양음악의 중심을 이루던 작곡 기법으로, 곡의 내용을 암시하는 제목과 대략의 즐거리가 설명되어 있어 문학적·회화적·극적 내용을 암시하려는 음악으로서, 절대음악과 구별된다[1]. 이처럼 디즈니는 음악에 내재한 내러티브적 의미나 혹은 작곡가의 창작에서 하나의 기연(機緣)이 된 요소를 영상화함으로써 당대의 애니메이션의 영역을 확대시키는 결과를 가져왔다.

한편 월트 디즈니의 <환타지아>가 상영된 후 60년이 지나 그의 조카인 로이 디즈니는 삼촌이 제작한 1940년도 버전에 대한 평단의 미흡한 반응은 작품 자체가 시대를 앞서는 아방가르드적 시도였음을 인식하고, 이를 안타깝게 여겨 자신 스스로가 삼촌의 업적에 경의를 표하고자 <환타지아 2000>을 계획하고 실현하였다. 그러나 <환타지아 2000>를 통해서 한정적 의미뿐만 아니라 <환타지아>와 마찬가지로 당대의 모든 테크닉을 섭렵하여 새로운 지평을 열고자 하는 의지도 엿볼 수 있다. 특히 음악의 영상화 작업에 있어서 <환타지아 2000>에서는 <환타지아>의 표제적 해석보다는 음악이 표출하는 총체적 음향 효과를 통해 구성되는 내러티브의 영상이 우세하다. 이미 20세기 초반에 실험 영화에서 음악

이 주는 음향 효과를 통한 실험 영상 제작의 움직임이 있었다. 그러나 20세기 후반에 영상이 세분화되고 전문화되면서 테크닉에 있어서 눈부신 발전을 거듭하였고, 영상의 각 분야에서 음악은 표제적 내용보다는 음악이 표출하는 총체적 음향 효과를 통해 구성되는 내러티브의 영상이 많아 졌다. 또한 음악적 견지에서 20세기 후반에 들어서면서 화성-선율-리듬 중심의 기존 클래식 음악 형식은 점차로 음향이 음악적 표현 자체의 목적이 달라지는 것처럼 영상에서도 비슷한 동시대의 흐름의 경향을 볼 수 있다. 이와 같은 상황에서 <환타지아2000>에서는 <환타지아>와 같이 음악이 내포하고 있는 내러티브 형식보다는, 음악의 시각적 표현 효과에 좀더 치중하는 새로운 패러다임의 내러티브적 영상으로 제시하고 있다. 이러한 관점에서 월트 디즈니(Walt Disney, 1901-1966)가 1940년에 제작한 <환타지아>(Fantasia)와 1999년에 로이 디즈니(Roy Disney)가 제작한 <환타지아 2000>(Fantasia 2000)은 애니메이션 역사상 한 획을 긋는 작품들이라고 생각된다. 이 두 작품은 각 시대의 음악적 특성을 영상으로 최대한 표현한 것들이다. 또한 애니메이션 장르를 예술적 경지로 승화시킨 작품이자, 동시에 많은 영상 아티스트들에게 영향을 끼친 애니메이션으로 현 시점에서 재조명을 할 필요가 있다고 간주된다.

본 연구는 월트 디즈니의 1940년작 <환타지아>와 로이 디즈니의 1999년작 <환타지아 2000>에 나타나 있는 영상과 음악의 관계에 대한 탐구가 될 것이다. 두 작품은 동일하게 각각 8곡의 잘 알려진 클래식 관현악 음악을 선곡하여 서로 뚜렷하게 차별화되는 8장(章)의 영상으로 구성되어 있다. 들리는 사운드가 소리인 동시에 시각적 영상물로 가시화되는 것처럼, 가시적 이미지가 또 다시 가독적(legible)요소로 변용된다고 할 수 있다 [2]. 이와 같은 관점에서 영상과 음악의 관계를 크게 세 가지로 분리하여 살펴보고자 하는데, 첫째는 표제음악의 영상화 작업, 둘째는 작품 자체의 내러티브화 작업, 그리고 셋째는 작품 자체의 추상적 영상화 작업이다. 이를 위하여 2장에서는 <환타지아>를 그리고 3장에서는 <환타지아 2000>을 각각 분리하여, 먼저 작품이 탄생할 수 있었던 역사적·환경적 배경과 제작 과정을 살펴보고 난 후에 각 장 별로 음악과 영상의 관계를 분석

하고자 한다. 그 다음 제 4장에서는 이 두 작품에서 60년의 세월이 흐르는 동안 변화되고 변형되는 음악과 영상의 관계를 비교 분석해 보고자 한다.

이후 편리상 1940년도 <환타지아>는 편의상 <환타지아>I로, 그리고 1999년도 <환타지아 2000>은 <환타지아>II로 명명하기로 한다.

## II. <환타지아>의 분석

### 1. 제작 배경 및 과정

영화제작산업 역사에 있어서 장편작품을 음악의 시각화로 표현한 경우는 그리 많지 않다. 월트 디즈니는 천재다운 심미적 안목에 근거하여 음악을 시각화하고자 하였는데, 이는 애니메이션을 예술적 경지로 승화시키는 계기가 된다. 여기서 그는 새로운 테크닉과 실험적인 노력을 경주하였는데, 그 예를 살펴보면 anticipated stereophonic이라는 획기적인 시스템을 도입하여 기존의 것을 스테레오 사운드의 전조인 7트랙과 30개의 스피커로 구성된 음향효과 시스템으로 대체하였다.

<어리석은 교향곡>(Silly Symphony)를 기초로 한 <환타지아>I의 원제는 <콘서트 장편 영화>(Concert Feature)이었으나 나중에 <환타지아>로 제목이 바뀌게 된다. 디즈니가 당시 필라델피아 필하모닉의 상임 지휘자였던 레오폴도 스토크브스키(Leopold Stokowski, 1882-1977)와 같이 음악작품 <마법사의 제자>를 기반으로 한 영상 제작에 착수하였다. 이 과정에서 디즈니는 스토리 아티스트인 조 그렌트(Joe Grant)와 디크 휴머(Dick Huemer)에게 기존의 많은 작품들 중 애니메이션화가 가능한 작품으로 총 8편을 선별토록 하였다.[3] 그 결과 2편의 표제음악과 3편의 발레음악, 2편의 순수음악, 그리고 1편의 성악곡이 선정되었다. 1900년 초 중반부터 음악을 시각화하는 과정에서 독특한 조형미가 강조된 아방가르드적인 추상적 애니메이션을 지향하는 작가들이 활동을 많이 하였다. <환타지아>I에서 애니메이션의 추상화를 실현시킨 대표적인 작가 오스카 피싱거(Oskar Fischinger, 1900-1967)영향이 <환타지아>II에도 반영된다고 볼 수 있다. 즉 두 작품

에서 각각의 성격만큼이나 차별화된 추상적 애니메이션을 찾아 볼 수 있다. <환타지아>I에 대한 당시 평단의 평가는 새로운 시도에 비해 작품성이 떨어진다는 부정적 해석이었다. 그러나 오늘날 이 작품은 애니메이션을 단순 오락거리에서 예술적 경지로 이끌어 낸 기념비적인 작품으로 재평가되고 있는 것이 또한 사실이다.

### 2. 작품 분석

<환타지아>I의 첫 악장인 요한 세바스티안 바흐(Johann Sebastian Bach, 1685-1750)의 <토카타와 푸카>(Tocatta and Fugue)는 각 트랙이 지니는 주제(theme)를 추상적 이미지(image)로 형상화 하였다. 이와 같이 음악적 구조를 시각적 상상으로 표현하는 비주얼 뮤직(visual music)의 경우 바흐 음악 고유의 리듬에 맞추어 형성된 다양한 형태의 디자인이 내포되어 있다고 볼 수 있다. 월트 디즈니는 이 작품에 대해서, “우리는 순수한 음악을 다루었다. 이 작품에는 우리의 상상력 이외에는 그 어떤 스토리도 가지고 있지 않다. 우리는 음악을 계속 틀어놓고 계속 들으면서 과연 어떤 이미지가 우리의 마음에 생성되는지를 보려 노력했다. 정말 큰 음악 소리는 아마도 바위에 파도가 부딪치는 소리와 같은 것이 아닐까 한다[4].” 라고 하였다.

제 2장인 표트르 일리치 차이코프스키(Pyotr Il'yich Tchaikovsky, 1840-1893)의 <호두까기인형 조곡>(The Nutcracker)이다. 여기에서 디즈니는 발레 <호두까기인형>의 제2막에 나오는 일련의 춤곡들을 사용하면서, 그 음악에 동반하고 있는 안무의 형태를 충실하게 따르고 있다. 주인공과 군무를 요정과 꽃분, 꽃과 눈송이, 버섯과 물고기 등으로 의인화하여 음악의 내용에 연관을 지으며 재미있게 재구성한 것이다. 즉 그는 차이코프스키가 의도한 음악적 내용은 변형시키지 않고 자신의 영상적 상상력을 동원한 것이다.

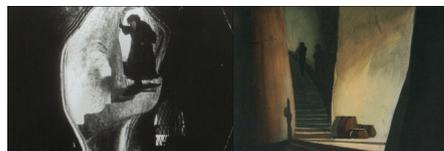


그림 1. <Der Golem (좌), The Sorcerer's Apprentice (우) >

제 3장인 <마법사의 제사>(The Sorcerer's Apprentice)는 폴 듀카스(Paul Dukas, 1865-1935)의 표제 음악(program music)을 소재로 만든 애니메이션이다. 1767년에 쓰여진 요한 올프강 괴테(Johann Wolfgang Von Goethe, 1749-1832)의 <Der Zau berlehrling> 시를 읽고 1987년에 듀카스가 단일 악장의 묘사적인 교향시로 만들었다. <환타지아>에서 <마법사의 제사>가 갖는 숨은 제작 의도는 디즈니사의 대표적 캐릭터인 미키마우스의 부활이었다. 당시 도날드 덕, 쿠피, 그리고 플루토와 같은 새롭게 등장한 월트 디즈니사의 캐릭터들에게 그 명성을 잠식당한 미키마우스에게 원래의 자리인 주역의 위치를 되찾아 주려고 한 것인데, 그 작품성이 워낙 뛰어나다 보니 <환타지아>라는 장편으로 재탄생하게 된 것이었다. 여기서의 미키마우스는 웅대한 꿈을 좇는 인물인데, 환상 세계와 현실 세계의 괴리적 심리상태에서 어리석은 행동을 보여주는 망상적 인물이라 하겠다. 따라서 관객은 미키마우스의 이러한 심리상태를 지켜보면서 스토리에 동화되는 묘미를 맛보게 된다. 즉 관객과 미키마우스가 동일시되는 현상이라고 하겠다[5]. 1930년 중반에 미국 영화는 사실주의 계열의 인본주의적 감동을 주는 데에 주안점을 두었는데, 이에 반해 디즈니는 흑백논리적인 일방적 치우침 현상을 균형 잡고자하는 의도가 있었다. 이를 위해 그는 당시 유럽에서 유행하던 블랙 코미디나 역사영화, 그리고 암울한 분위기의 어둠의 양상으로 표현의 영역을 넓혀갔다. 이 단편에서 디즈니는 1914년에 독일 영화 <Der Golem, 1921>의 이미지에서 착안하여, 그림자 모티브를 차용하였다. 강한 그림자의 존재로 대비 효과를 발생시킴으로써 각 장면의 입체감을 확보하고 공간감이 부각되도록 표현하였다.

제 4장 <봄의 제전>(Rite of Spring)의 경우 이고르 스트라빈스키(Igor Stravinsky, 1882-1971)의 발레 음악을 디즈니가 새롭게 해석하고 있다. 원곡의 내용은 러시아 전설에서 유래하는데, 봄을 맞이하여 처녀를 지신(地神)에게 제물로 바치는 혈거인(穴居人)들의 제의(祭儀)에 관한 것이다. 그러나 디즈니는 무용조각 중에서 “대지의 입맞춤”(A Kiss of the Earth)과 “숭고한 제물”(The Exalted Sacrifice)을 발췌하여 자신만의 상상력

을 동원하여 원곡과는 전혀 다른 새로운 스토리텔링을 하고 있다. 그러나 스트라빈스키의 <봄의 제전>이 표상하는 “원시주의”(primitism)의 범주 안에서 원시인들의 제사 대신에 600만년 전의 지구의 모습을 가상하여 원초적 생명을 탄생시키고 있는 것이다. 이것을 두고 스트라빈스키는 원곡의 의도가 훼손됐다고 보고 불쾌감을 표명하였다[6].

제 5장에서 디즈니는 베토벤 (Ludwig van Bee th oven)의 <교향곡 제 6번 전원 Op. 68> (The Pastoral Symphony)을 바탕음악으로 가져왔다. 원곡에서는 목가적 분위기의 전원 풍경과 농부의 삶을 묘사하고 있는데, 이와 전혀 다르게 디즈니는 그리스 신화에 나오는 바쿠스의 축제를 주제로 삼고 있다. 이 장면 역시 작곡가의 의도와 상관없는 내러티브에 준한다고 볼 수 있다.

제 6장 폰키리에의 <시간의 춤>(Dance of the Hour)는 기존의 클래식 발레를 패러디하여, 음악과 춤, 코미디를 유쾌한 방식으로 통합한 작품이다. 이 곡에 맞추어 디즈니는 하마, 코끼리, 타조, 악어 등의 캐릭터를 등장시켜 작곡가의 음악적 영감에 자신의 상상력을 가미시켜 변용하고자 한다. 각 동물들이 가지고 있는 특성들을 음악에 곁들여 코믹하고 유쾌한 춤으로 한 마당을 가득 채운다.



그림 2. <Faust (좌), Night on Bald Mountain(우)>

반면 제 7장의 <민둥산의 밤>(Night on Bald Mountain)은 표제음악으로 내용을 충실히 따른 작품이라 할 수 있다. 악마가 마을을 장악을 하면서, 악마들은 밤새 죽음의 파티를 벌인다. 대부분의 디즈니 애니메이션의 참고자료들은 [그림 2] 와 같이 영화 <Faust, 1926>에서 캐릭터 디자인과 같은 여러 요소들이 차용되었다고 본다.

마지막 곡인 <아베 마리아>(Ave Maria)는 기술적

성취가 아주 뛰어난데, 그 의도는 바로 전 곡인 민동산의 밤과 대칭을 이루어 새벽의 종소리와 찬송가에 의해 악마들은 사라지고, 교회로 향하는 사람들의 행렬에 의해 아침을 맞는다는 내용으로, 선과 악의 대립의 이항 대립적 요소를 통해 주제의식을 보다 뚜렷하게 관객에게 전달하는 효과가 있다.

### III. <환타지아 2000>의 분석

#### 1. 제작 배경 및 과정

<환타지아>I과 마찬가지로 8개의 단편으로 구성된 <환타지아>II는 디즈니 사후에 그의 정신을 기반으로 1999년에 제작된 IMAX용 애니메이션이다. 음악작품 선정에 있어서도 전작에서와 같이 일반 대중들에게 널리 사랑받고 있는 관현악곡 중심으로 구성되었다. <환타지아>I은 당시 최고의 애니메이터들과 클래식 음악을 완벽하게 결합시킨 결작이었지만, 60년간 축적된 기술들을 사용하여 새롭게 번안하여 <환타지아>II를 완성하였다. 따라서 컴퓨터 그래픽 기술의 바탕으로 한 <환타지아>II는 신예감독들을 대거 제작에 참여시킴으로써 참신성을 더하며 동시에 디즈니의 전통을 계승하고 있다. 참여한 신예감독들의 면면을 살펴보면 다음과 같다.

픽소테(Hunt Pixote)감독은 베토벤의 <교향곡 5번>을 주로 색상으로 희망과 즐거움이라는 추상적 감정을 작품에 표현하였다. 헨델(Butoy Hendel)은 레스피기(Ottorino Respighi 1879-1936)의 <로마의 소나무>(Pine of Rome)와 쇼스타코비치(Dmitri Shostakovich 1906-1975)의 <피아노 협주곡 2번> 두 작품을 감독하였는데, 전자에서 그는 곡을 감상하며 느꼈던 비행의 느낌을 살려 영상화하는 참신성을 보여주었다.

골드버그(Eric Goldberg)는 아트 디렉터인 부인인 수잔(Susan Goldberg)과 함께 거쉬윈(George Gershwin 1898-1937)의 <랩소디 인 블루>(Rhapsody in Blue), 생상스(Camille Saint-Saëns, 1835-1921)의 <동물의 사육제>(Carnival of the Animals) 두 작품을 감독하였다. 특히 전자는 그가 평소 존경하던 알 허쉬펠드(Al

Hirschfeld, 1903- 2003)의 그림 스타일로 디자인을 참고 하여 만든 작품이다.

한편, 쌍둥이 형제 감독인 브리치 형제(Paul & Gaetan Brizzi)는 상징적이며 은유적인 스트라빈스키의 <불새>(Firebird Suite) 작품을 정교한 2디 드로잉과 3디를 합성하여 프랑스에서 제작하였다.

마지막으로 글래바스(Francis Glebas)는 엘가(Edward Elgar, 1857-1934)의 <위풍당당 행진곡>(Pomp and Circumstance -Marches 1,2,3, and 4-) 작업을 하였는데, 익살스러운 도널드 덕을 노아의 방주로 각색하는 등 재미있는 발상을 하였다.

#### 2. 작품 분석

베토벤 교향곡(Symphony No.5)은 일반인에게도 널리 알려진 곡 중 하나이다. 작품 운명하면 떠오르는 그 유명한 “뱀 뱀뱀 뱀“ 이라는 부분에 대해 베토벤은 “운명은 이처럼 문을 두드린다”라고 친필 악보에 서명하였다고 한다[7].

제1장은 고전주의시대의 전형적 음악형식인 소나타 형식에 의해 작곡되었다. 소나타형식이란 제시부-전개부-재현부를 가지는 음악형식으로 특히 제시부에는 2가지 상반된 성격의 주제로 구성된다. 마찬가지로 <환타지아> II의 영상의 진행도 ‘선과 악의 대립’이라는 테마를 통해 제 1주제와 제 2주제의 대립감을 시각화하였다[8]. 그런데 이것은 <환타지아> I의 바흐 음악의 경우처럼 피싱거의 추상적 조형 애니메이션을 토대로 하고 있다.

제 2장의 바탕음악은 레스피기의 <로마의 소나무>(Pines of Rome)으로 로마의 풍경과 정취, 나무와 빛, 그리고 폐허 등 정경을 묘사한 표제적 교향시(Symphonic Poem)이지만, 여기에는 디즈니 애니메이터들은 고래들을 등장시켜 전혀 새로운 내러티브를 진행시켰다. 즉 음악의 전개 속에 나타나는 총괄적인 음향에 초점을 맞추어 소리의 움직임에 따라 캐릭터들의 동작을 유출한다. 그 예로 제 1부의 경우 레스피기의 원곡에서는 보르계제 귀족의 별장에서 아이들이 시끄럽게 뛰노는 장면이지만, <환타지아>II에서는 바닷속을

헤엄쳐야 마땅한 고래가 초신성(supernova)의 탄생이 초래한 폭발 때문에 하늘로 치솟는 환상적이고 몽환적인 분위기로 표현되었고, 악기군이 바뀔 때마다 물결에 따라 흐르는 고래의 움직임이 실감나게 재현되었다. 여기에서 희망은 다양한 형상의 빛들로 표현되었고, 제목에 나오는 고래의 소나무들은 고래의 무리로 변모되어 그 시각적 효과를 높인다. 이런 음향의 놀라운 시각화는 그것을 연출한 뷰토이의 연출력과 레스피기의 음악이 절묘히 결합한 결과이다[9].



그림 3. 〈The Prince and Pauper(좌) Rhapsody in Blue (우)〉

제3장 조지 거쉬인(George Gershwin)의 〈랩소디 인 블루〉(*Rhapsody in Blue*)는 20세기의 유명인사들의 일러스트레이터로 유명한 알 허슈펠드 (Al Hirschfeld, 1903-2003)의 단순한 흑백 인물 그림 스타일을 기반으로 선의 윤곽을 강조하여 만든 애니메이션이다. 거쉬인은 1900년대 초반에 왕성하였던 재즈를 클래식 음악의 반열에 올려놓은 작곡가로 〈랩소디 인 블루〉가 그의 대표작이다. 뉴욕을 배경으로 뉴욕인들의 삶을 표현하고 있는 재즈 음악을 바탕으로 궁핍한 경제공황기를 짝임새 있는 규모의 제작비를 들여서 영상으로 구현하였다. 특히 제목이 주는 색상인 블루는 뉴욕의 바쁜 일상 생활로 재해석되었다. 또한 영상 속에는 작곡자 거쉬인이 피아노를 연주하는 모습, 디즈니의 옛 멤버들과 〈환타지아〉의 제작 당시에 참여한 사람들의 얼굴이나 이름, 〈왕자와 거지〉 (*The Prince and Pauper*)에서 미키마우스를 상기시키는 장면 등이 포함되는 등 과거의 예찬이 곳곳에서 보여 진다.

제4장 쇼스타코비치의 〈피아노 협주곡 2번〉은 안테르센의 동화에 나오는 장난감 병정에 관한 이야기를 스토리텔링의 소재로 삼고 있다. 쇼스타코비치는 이 곡을 자신의 어린 아들을 위해 작곡하였는데, 비록 음악 자

체에는 어떠한 표제적 요소가 포함되어 있지 않으나 타악기의 활달한 리듬은 주인공 병사의 캐릭터를 탄생시킨 것이다. 이야기의 배경은 코펜하겐의 빨간 기와지붕과 거기에 어울리는 목가적 내부 장식의 느낌이 살아있는 17세기의 덴마크이다. 클라이막스는 발레리나에 대한 사랑을 쟁취하기 위한 ‘상자 속 인형 짝’(Jack in the box)과 ‘장난감 병정’ 간의 전투 장면이다. 동화 원작에서의 비극적 종말과는 달리, 피아노 협주곡의 1악장 피날레가 상박(上拍)으로 장식되는 것처럼, 영상적 내용도 남녀 주인공의 죽음이 아닌 행복으로 결말을 이룬다. 이 작품은 3D의 NPR 방식으로 렌더링을 하여 만든 애니메이션으로 기술적인 측면에서 시사하는 바가 크다.

제5장은 카미유 생상스(Camille Saint-Saëns, 1835-1921)의 〈동물의 사육제(Carnival of the Animals)〉로 볼거리 중심의 뮤지컬 느낌을 살려 만든 애니메이션으로 〈환타지아〉 I의 제6장인 〈시간의 춤〉(Dance of Hours)과 축제적 분위기를 공유한다. 편곡자 피터 슈켈(Peter Schickele)은 〈동물의 사육제〉중에서도 가장 화려하고 장황한 선율들로 구성된 피날레를 선곡하였는데, 이 장에서 주인공은 요요를 가지고 노는 흥학으로 매우 코믹한 캐릭터이다. 이는 확실적인 군중들의 식상한 행동에 반하여 개성을 강조하는 현대인을 상징하는 것이라고 한다[10].

제6장에서는 〈환타지아〉I의 세 번째 장인 듀카스의 〈마술사의 제자〉가 수정 없이 재생되어 있음으로써 〈환타지아〉를 탄생시켰던 모태적 작품으로서의 상징적 의미를 갖는다.

제7장의 에드워드 엘가(Edward Elgar, 1857-1934)의 〈위풍당당 행진곡(Pomp and Circumstance -Marches 1,2,3, and 4)〉을 들으면 졸업식을 생각하게 된다. 그러나 실제로 엘가는 March 1을 에드워드 7세의 대관식을 위해 작곡하는 등 과 같이 다양한 장엄한 의식을 위해 행진곡들을 만들었다. 그러나 디즈니 애니메이터들은 음악의 원래 취지와는 전혀 상관없이 성경에 나오는 ‘노아의 방주’의 아이디어를 차용하여 애니메이션으로 변형시켰다. 이 장에서 특이한 점은 도날드 덕을 노아의 제1조수로 등장시켜 그의 짝인 테이지 덕과의 모험을 이야기하는 중심축으로 삼았다는 것이다

표 1. 캐릭터의 상징성

캐릭터	상징성
스피릿	삶
불새	파괴자
엘크	자연의 리듬, 생식력, 부활



그림 4. <Firebird Suite>

마지막 장의 <불새>는 스트라빈스키가 1910년에 작곡한 무용조곡으로 여기서 사용된 곡은 1919년에 개작한 것이다. 신화적인 장소에서의 여정을 통해 삶과 죽음, 부활에 관한 이야기로 구성이 되어있는 러시아 전설이 주제가 되고 있다. 음악의 내용과 유사하게 영상화한 이 작품에는 크게 세 주인공들이 등장하는데, 요정과 불새, 그리고 엘크(Elk)이다. 요정은 총 7개의 캐릭터로 변형되며 그 대강의 의미는 삶을 상징하고, 이에 반해 불새는 파괴자를 상징하며, 그리고 마지막으로 엘크는 자연의 리듬, 생식력, 그리고 부활을 의미한다. 이 작품은 환경에 대한 은유와 상징이 빛과 색상으로 하나의 코드화 되어 색조적인 음향과 잘 조화된 애니메이션으로 시대적 요구를 잘 반영하고 있다.

#### IV. <환타지아> 와 <환타지아 2000>에 나타난 영상과 음악의 비교분석

앞에서 살펴본 바와 같이 <환타지아>I과 <환타지아>II의 태생적 유사성뿐만 아니라, 음악과 영상의 조화라는 동일한 목적을 공유하고 있다. 그러나 60년이라는 시간의 차이가 주는 문화적, 과학기술적 발전에 의한 양자간의 변별적 특성이 존재하는 바 이를 본장에서

는 선곡의 문제와 음악의 영상화 작업의 특성을 세 가지로 분류하여 두 작품의 성격을 비교분석하고자 한다.

#### 1. 선곡

<환타지아>I과 <환타지아>II에서 사용한 음악을 순서대로 나열하면 다음과 같다.

표 2. <환타지아>, <환타지아 2000> 음악 순서

순서	<환타지아>	<환타지아 2000>
1	바하 <토카타와 푸카>	베토벤 <교향곡 5번 운명>
2	차이코프스키 <호두까기 인형>	레스피기 <로마의 소나무>
3	듀카스 <마법사의 제자>	거쉬인 <블루 랩소디>
4	스트라빈스키 <봄의 제전>	쇼스타코비치 <피아노 협주곡 제2번>
5	베토벤 <교향곡 6번 전원>	생상스 <동물의 사육제>
6	폰키에리 <시간의 춤>	듀카스 <마법사의 제자>
7	무소르그스키 <민동산의 밤>	엘가 <위풍당당행진곡>
8	슈베르트 <아베마리아>	스트라빈스키 <불새>

위 도표를 살펴보면, 규격화된 규칙이 있는 것은 아니었던 것으로 보인다. 단지 <환타지아>I의 제작 동기를 부여한 듀카스의 <마법사의 제자> 만이 두 작품에 모두 사용되었으며, 영상 또한 수정되지 않았다. 또한 중복되는 작곡가로는 베토벤과 스트라빈스키가 있다. <환타지아>I에서는 베토벤 교향곡 6번 '전원'과 스트라빈스키의 <봄의 제전>이, 그리고 <환타지아>II에서는 <베토벤의 교향곡 5번> '운명'과 스트라빈스키의 <불새>가 나온다. 그러나 위의 작품들도 나오는 장의 순서에서 어떤 연계적 특성을 찾아볼 수 없다.

한편 사용된 음악들을 장르별로 나누어 분류해 보면 다음과 같다.

표 3. 음악 장르에 따른 분류

구분	환타지아	환타지아 2000
표제음악 (program music)	듀카스 <마법사의 제자>, 무소르그스키 <민동산의 밤>	듀카스 <마법사의 제자>, 레스피기 <로마의 소나무>
무용음악 (ballet music)	스트라빈스키 <봄의 제전>, 차이코프스키 <호두까기 인형>, 폰키에리 <시간의 춤>	스트라빈스키 <불새>
순수음악 (absolutemusic)	바하 <토카타와 푸카>, 베토벤 <교향곡 6번 전원>	베토벤 <교향곡 5번 운명>, 쇼스타코비치 <피아노 협주곡 제2번>, 생상스 <동물의 사육제>, 엘가 <위풍당당행진곡>, 거쉬인 <블루 랩소디>
성악곡 (lied-관현악 연주)	슈베르트 <아베마리아>	

장르별로 구분에 따르면 <환타지아>I에서는 표제음악 2곡과 발레조곡 3곡, 그리고 가사를 가지는 음악 1곡 등인데 이들은 음악 외적 줄거리를 가지며 반면에 음악 자체가 목적이 되는 순수음악은 단 2곡이다. 그러나 그 중에서도 베토벤의 교향곡 6번 “전원”은 비록 순수음악이 주를 이루던 고전과 시대의 작품이지만 작곡가 자신이 각 악장마다 “냇가의 전경”, “천둥과 폭풍우” 등 간단한 설명을 붙이고 있어 ‘표제적’ 교향곡이라고 지칭되어 왔기 때문에 엄격히 말하면 표제적 음악 7곡과 순수음악 1곡으로도 볼 수 있다.

반면 <환타지아>II에서는 표제음악 2곡과 발레조곡 1곡등의 줄거리를 가지는 음악 3곡과 2곡의 피아노 협주곡 등 총 5곡의 순수 음악으로 구성되어 있다. 특히 <환타지아>I에서는 모든 음악이 기존의 오케스트라 편성으로 된 곡들이지만 <환타지아>II에서는 오케스트라에 속하지 않은 피아노가 협연자의 자격으로 등장한다 [11]. 또한 <환타지아>I의 작품들은 고전적인 의미의 관현악곡이거나 편곡곡인 반면 <환타지아>II에서는 협주곡 또는 행진곡이 연주되며 더욱 더 나아가서는 재즈 형식까지 섭렵하는 등의 다양성이 그 특징을 이룬다.

이와 같이 선곡방법이 두 작품에서 크게 다룬다. 그 이유는 디즈니는 내러티브가 주조인 반면, <환타지아>II의 제작팀들은 음향에서 파생되는 느낌과 영감을 통해 애니메이션화 시키는데 초점을 맞춘 것으로 볼 수 있다. 이 다양한 종류의 클래식 음악사용은 애니메이션 작업 방식에 따라 음악과의 관계성립에 있어 세 가지로 대별된다.

## 2. 표제음악의 영상화 작업

앞에서도 정의한 바와 같이 음악에서 표제음악(program music)의 사전적 정의를 살펴보면 “곡의 내용을 암시하는 제목과 대략의 줄거리가 설명되어 있어 문학적·회화적·극적 내용을 암시하려는 음악으로서, 절대음악과 구별된다[12].”라는 뜻이다. 실제로 19세기 중엽에 소설 문학이 활성화가 될 당시, 베를리오즈(Hector Berlioz)의 <환상교향곡>에서 처음 시도되었다. 그는 한 선율에 특정한 캐릭터 모티브를 부여하여 이를 고정악상(idée fixe)이라고 하였다. 즉 청중들이

작품을 감상 할 때, 음악적 공간 표현이 바뀌더라도 고정악상 선율이 나타날 때 마다 특정 캐릭터가 등장하는 것을 암시받으며, 전후로 울리는 음악의 변화에 따라 전개되는 이야기를 구체적으로 상상할 수 있도록 한 것이다. 이처럼 표제음악이 내포하고 있는 서사적 구조를 차용하여 애니메이션을 제작한 작품들을 살펴보면 다음 도표와 같다.

표 4. 표제음악의 영상화

표제음악의 영상화 작업	
환타지아	환타지아 2000
듀카스 <마법사의 제자>	듀카스 <마법사의 제자>
차이코프스키 <호두까기 인형>	
무소르그스키 <민둥산의 밤>	

표제음악으로 교향시(symphonic poem)인 듀카스 <마법사의 제자>와 무소르그스키 <민둥산의 밤>은 <환타지아>I에 내용이 충실히 영상으로 재현되었다. 한편 발레곡인 차이코프스키의 <호두까기 인형>의 경우 실제로 발레 공연에서 무용수들에 의해 펼쳐지는 독무, 2인무, 군무 등이 의인화되어 영상으로 만들어졌는데, 음악이 가지고 있는 내용 자체가 변질되지는 않았다고 볼 수 있다. 반면 <환타지아>II에서는 표제곡으로는 전작에 나왔던 <마법사의 제자> 한 작품만 영상 자체의 변화도 없이 그대로 사용되었는데, 이는 디즈니에 대한 헌정적 표시이다. 다른 한편으로, 레스피기의 <로마의 소나무>는 표제음악인 교향시임에도 불구하고 본래 줄거리에서 떨어져 있고, 발레곡인 스트라빈스키의 <불새> 역시 근본적 정신은 공유되나 원곡과는 전혀 상관없는 인물들이 등장한다.

이처럼 <환타지아>I에서는 음악의 서사구조가 영상의 서사구조로 전입되는 표제음악의 영상화가 거의 반을 차지하였지만, <환타지아>II에서는 듀카스마저도 새로운 창작이 아님을 감안할 때, 오늘날의 제작자들에게는 표제음악적 영상화는 더 이상 관심을 끌지 못함을 알 수 있다.

## 3. 음악의 내러티브식 영상화 작업

둘째 영상화 작업 분류는 음악에서 유추한 내러티브

또는 픽션화 작업이다. 이 과정은 기존 음악을 계속 반복적으로 들은 후, 그에 관련된 스토리를 창조하는 것이다. 이에 속하는 음악은 다음과 같다.

표 5. 내러티브식 영상화

작품 자체의 내러티브화 작업	
환타지아	환타지아 2000
스트라빈스키 <봄의 제전>	스트라빈스키 <불새>
차이코프스키 <호두까기 인형>	쇼스타코비치 <피아노 협주곡 제2번>
폰키에리 <시간의 춤>	엘가 <위풍당당행진곡>
베토벤 <교향곡 6번 전원>	거쉬인 <블루 랍소디>
슈베르트 <베마리아>	

앞 장들에서 분석한 바와 같이 <환타지아>I에서 스트라빈스키의 <봄의 제전>은 원래 혈거인들의 봄맞이 제사가 주제이나, 이를 태초의 지구에 관한 것으로 변형하였고, 베토벤의 전원교향곡은 농부들의 삶과 풍광이 바쿠스신들의 향연으로, 폰키에리의 <시간의 춤>은 뮤지컬 형식의 다양한 춤의 집합이 동물들의 행진으로 전환되었다. 한편 슈베르트의 <아베마리아>는 악과 대립되는 선인들의 행렬로 묘사되었다. 이런 작업은 음악이 가진 기존의 의미론적 서사구조를 버리고 새로운 내러티브를 통하여 영상의 서사구조를 창작하는 방법이다.

한편 <환타지아>II에서도 <로마의 소나무>, <동물의 사육제> 등에서는 본래의 내러티브를 따르지 않고, 새로운 스토리로 음악을 전개하였다. 그러나 <환타지아>I에서처럼 기존의 내러티브를 대신해서 새로운 내러티브를 가져오는 것이 아니라 내러티브 음향이나 선율이 주는 즉자적 감흥에 영감을 받아 내러티브가 자체 구성되고 전개가 된다는 점이다. <로마의 소나무>의 주인공 캐릭터인 돌고래의 몸짓은 음악의 서사구조에 의해 계획되는 것이 아니라 음악의 총체적 음향의 특성을 모방하며 자연스럽게 흐른다. 이와 마찬가지로 <동물의 사육제>에서도 음악에 스타카토 엑센트 부분에 음악적 변화가 일어날 때, 시각적으로도 주인공인 요요하는 흥화된 역동적인 동작을 구사하여 관중들에게 보다 다이내믹한 움직임을 선사하고 있다.

<환타지아>II는 많은 면에서 기존의 작품을 계승하

려고 노력한 흔적이 보인다. 로이 디즈니도 마치 월트 디즈니가 혁신적으로 <환타지아>I을 만들어 업적을 남긴 것처럼, 아방가르드적 요소라 할 수 있는 첨단 3D 테크닉과 기존의 2D 테크닉을 조화롭게 사용하려고 노력을 하였는데, 이는 애니메이션 분야의 발전 성과를 극명하게 보여준다고 하겠다. 그 예를 들면 <환타지아>I은 베토벤 교향곡 5번을 <환타지아>II는 베토벤 교향곡 6번을 선곡하였는데, 비록 곡은 다르나 그 느낌은 유사성을 가지고 있다. 또 한 가지 주목할 만한 점은 <환타지아>I에서는 피아노가 전혀 사용되지 않는데 비해 <환타지아>II에서는 피아노가 작품의 거의 반을 차지할 정도로 중시되는 것이다.

4. 음악의 추상적 영상화 작업

20세기 초반에 전위적 정신을 바탕으로 아방가르드 영화로 발전하기 시작한 추상 애니메이션은 조형적 요소와 음악적 요소를 통해 예술적 본질을 시각화하려고 하는 한편, 당시 추상예술의 영향을 받아 비서사 구조 형식의 시각적 경험을 우선시하는 성향을 가지고 있었다. 소리는 만질 수도 없고 볼 수도 없다. 그저 우리의 청각을 통해서만 들릴 뿐이다. 따라서 소리로 작업하는 음악이야 말로 가장 추상적 예술이라고 할 수 있다. 그리고 의미부여 없이 기악으로만 연주되는 순수음악은 그 자체가 추상적이다. 추상은 기존의 예술을 지배해오던 관습들에 철저히 대항하는 형식으로서 20세기 모더니즘 정신의 한 형태로 나타난 전위적인 결과였다고 볼 수 있다[13]. 순수음악을 소재로 음향이 우리에게 미치는 느낌이나 영향을 형태와 색채로 변형하는 것을 음악의 추상적 영상작업이라 분류하였고 이에 해당하는 작품은 다음과 같다.

표 6. 추상적 영상화

작품 자체의 추상적 영상화 작업	
환타지아	환타지아 2000
바하 <토카타와 푸카>	베토벤 <운명 교향곡>

<환타지아>I의 추상적 영상작업의 토대가 되었던 오스카 피싱거도 애니메이션을 유동적이고 원초적인

사고와 느낌의 표현을 조화시킬 수 있는 형식으로 인식했다. 음악과 움직임의 동조시키고자 했던 그의 열망은 무엇보다도 사운드의 추상화를 추구하는 작가적 관점에 의해 추진되었으며, 전적으로 시각적인 조건에 의해 성취될 수 있다는 것을 느꼈다. 형태와 형식은 무엇인가를 재현할 필요 없이, 그것을 수용하는 관객들의 다양한 반응을 불러일으킬 수 있다[15].

관객의 시각에서 사운드 자체는 시간적 흐름으로서 파악되는 것이 바람직하다. 왜냐하면 소리는 자체적인 추상적 구조를 형성하지 못하므로, 사운드의 이해를 위해서는 언제나 이미지의 공간성이 사운드 파악의 준거를 형성하게 되는 것이다[16].

추상 애니메이션은 기존의 내러티브 중심의 서사적인 형식에서 벗어나 서정성을 추구하는 관념적 영상의 방식으로 일차적인 직선구조가 아닌 순환구조나 테마구조를 복합적으로 이용하는 것이다[16]. 아래 두 작품에서도 이와 같은 현상이 공통적으로 나타나는데, 다만 주제의식이나 형태의 추상적 단순화 작업에서 약간의 차이를 보인다. 우선 〈운명 교향곡〉에서 추상 애니메이션의 주제인 선과 악의 대비가 뚜렷이 단순화되어 나타나고 있음을 알 수 있다. 색채, 형태, 질감 등 조형성을 기본으로 리듬 자체가 작품의 주제가 되어 추상적 이미지에 의한 선과 악의 상징으로 기호화하여 표현되었다. 〈운명 교향곡〉에서 영상은 추상적이지만 구체적인 사물의 모습을 연상시키는 반면, 〈토키오와 푸카〉는 비서사적 구조의 형식으로 음악적 느낌에 충실하게 완벽한 기하학적·추상적 형태로 표현되었다. 이들은 음악의 리듬에 맞춰 반복적인 움직임으로 인하여 규칙적인 리듬이 느낄 수 있도록 하며, 더 나아가서는 명상적인 효과를 형성하는 것을 볼 수 있다.

장편작품으로는 음악의 시각화 작업을 예술적으로 시도하여 성과를 거둔 것이 드물다. 그러나 1900년대 초기에 실행되었던 실험영화에 의한 음악의 추상적 영상 시도는 2000년대 들어와 광고, 모션그래픽 등 여러 분야에 파생되어 크게 공헌하였고, 또한 애니메이션 분야에만 국한되지 않고 다양한 예술 분야로 폭 넓은 의미로 확장되었다는 점에서 중요한 의미를 지닌다고 생각된다.

## V. 맺음말

애니메이션에 있어서 음악의 역할은 영상에서 완전하게 전달하지 못하는 다양한 심리적 묘사를 전달해 줄 수 있다는 것이다. 음악을 통해 상상할 수 있는 이미지는 무한하며, 여기에는 감정, 정서에 따라 표출되는 상상력 또한 기호화 시켜 해명할 수 없는 것도 포함된다. 이와 같은 음악의 특성은 20세기 회화, 영화, 추상 애니메이션, 미디어 아트 등 다양한 분야에서 예술적 재현 가능성을 넓혀왔다.

〈환타지아>I과 〈환타지아>II는 각각 영상을 통한 음악 요소의 재현과, 화면과 음악을 일치시키는 동조화(synchronize)를 보여준 작품들이다. 그러나 〈환타지아>I, 〈환타지아>II에서 나타나는 음악과 영상의 양상을 비교한 결과, 1940년대에는 애니메이션의 테크닉 실험보다는 음악에서 표현되는 구조에 충실하였음을 알 수 있다. 반면에 〈환타지아>II에서 음악의 사용은 음악에 내재한 작곡가의 의도에 따르기보다는 애니메이션 기교와 각색된 스토리에 상징성을 부여함으로써 음향에 주력하는 성향이 강하다는 것을 보여준다. 음악적 요소의 동적 재현은 구체적인 이야기의 전개보다는 음악적 색채를 통한 이미지 표현에 중점이 두어진다. 악기의 음색, 빠르기와 연주기법 등의 음악적 요소들은 영상의 움직임과 배경적 요소에 영향을 미치며 다양한 모습으로 시각화된다[17].

이와 같이 〈환타지아>I과 〈환타지아>II에서 음악 사용에 있어서 상관관계를 비교 분석한 결과, 음악이 가진 여러 가지 요소가 영상의 내러티브에 있어서 매우 밀접하게 영향을 미치는 것을 확인할 수 있었다. 앞으로 영화나 애니메이션 등 다양한 목적을 가진 영상과 음악에 관한 연구가 계속 이루어져야 할 것이다. 또한 영상과 음악에 관한 연구가 개인을 통해서 주관적으로 지각되는 것에 그치지 않고 음악 자체가 객관적 존재로 자리를 만드는 시도와 발전을 통해 애니메이션 연구의 발전이 되기를 희망하며 결말을 맺는다.

참고 문헌

- [1] 편집부, *음악대사전*, 신진출판사, pp,1337-1338, 1972,
- [2] G. Deleuze, *Cinema2*, University of Minn esota Press p.234, 1989.
- [3] C. Finch, *The art of Walk Disney*, Harry N. Abrams, Inc., Publishers, p.180, 1995.
- [4] Bob Thomas, *Disney's Art of Animation*, Hyperion. p. 87, 1991.
- [5] C. Finch, *The art of Walk Disney*, Harry N. Abrams, Inc., Publishers, p.189, 1995.
- [6] B. Thomas, *Disney's Art of Animation*, Hyperion. p.86, 1991.
- [7] J. Culhane, *Fantasia 2000 Visions of Hope*, Disney Editions, p.22, 1999.
- [8] 김은주, “<환타지아 2000>의 음악분석을 통한 음악과 영상과의 상관관계 연구”, 이화여자대학교 대학원, 석사학위 논문, p.18, 2007.
- [9] J. Culhane, *Fantasia 2000 Visions of Hope*, Disney Editions, p.52, 1999.
- [10] J. Culhane, *Fantasia 2000 Visions of Hope*, Disney Editions, pp.102-115, 1999.
- [11][http://www.digparty.com/wiki/Fantasia\\_2000#Production](http://www.digparty.com/wiki/Fantasia_2000#Production)
- [12] 편집부, *음악대사전*, 신진출판사, p.1337, 1972
- [13] 안나 모진스카, 전해숙 역, *20세기 추상미술의 역사*, 시공사, p.8 1998
- [14] 폴 윌스, 한창완, 김세운 옮김, *애니마톨로지*, 한울아카데미, p.62, 2001.
- [15] 박성수, *애니메이션 미학*, 향연, p.119, 2005.
- [16] 나기석, “유리 놀스테인의 애니메이션: 이야기속의 이야기의 시적 이미지 구성 방식에 대한 연구”, 경희대학교 대학원, 석사학위 논문, pp,35-36 1996.
- [17] 김은주, “<환타지아 2000>의 음악분석을 통한 음악과 영상과의 상관관계 연구”, 이화여자대학교 대학원 석사학위 논문, p.97, 2007.

저자 소개

김 호(Ho Kim)

종신회원



- 1997년 9월 ~ 2001년 5월 : School of Visual Arts, B.F.A., Animation과 졸업
- 2002년 1월 ~ 2003년 12월 : New York University, M.S., Digital Imaging and Design과

졸업

- 2006년 3월 ~ 2008년 3월 : 중앙대학교, 첨단영상대원, 애니메이션 박사 과정 수료
  - 현재 : 남서울대학교 애니메이션 학부 전임강사
- <관심분야> : 3D 애니메이션, 모션 그래픽, 입체영상