

음악으로서의 게임



장 재 호

한국예술종합학교 음악원 음악테크놀로지과 부교수
jaeho.net@gmail.com

서울대학교 작곡과 학사
네덜란드 왕립음악원 전자음악과 (sonology) 2차과정 졸업
서울대, 한양대 강사
(현) 한국예술종합학교 음악원 음악테크놀로지과 부교수
관심분야: 전자음악, 미디어아트

음악으로서의 게임. 어떤 이들은 이 제목을 들으면 DDR(Dance Dance Revolution)이나 Guitar Hero 같은 게임을 연상할지 모른다. 물론 이 게임들은 음악을 기반으로 하고 있다. 그러나 ‘이 게임들이 음악 그 자체인가’라는 물음에는 누구도 쉽게 답하기는 어려울 것이다. 이는 ‘음악은 무엇인가’라는 음악의 정체성을 기반으로 하는 어려운 질문이기 때문이다. 음악의 정체성은 모호하다. 그것은 시대와 문화에 따라 다르며, 종종 개인의 취향과 경험, 교육 등에 따라 다르기 때문이다.

이 글의 제목 “음악으로서의 게임”은 정말 게임이 음악이 될 수 있는가 라는 점에 이야기의 핵심이 있지는 않다. 이 글은 미디어아트 공연 그룹인 태싯그룹(Tacit Group)이 게임과 공연의 유기적 관계를 실험한 한 예를 이야기하고 있다. 이를 통해 21세기 뉴미디어아트 공연의 한 가능성을 보여주려는 것이다.

이 글은 우선 음악의 역사를 잠시 돌아보며 우리가 현재 살고 있는 이 21세기의 상황이 어떠한지를 이야기한다. 그리고 나서 태싯그룹의 작업이 왜 탄생하게 되었는지를 이야기할 것이다.

음악사에 등장하는 유명한 작곡가들

음악의 역사를 보면 음악에 수많은 변화가 있었음을 알 수 있다. 서양 음악의 역사는 흔히 중세, 르네상스, 바로크, 고전, 그리고 낭만 시대로 나뉘며, 각 시대마다 독특한 특성을 보여준다. 또한 사람들은 많은 유명한 작곡

가들을 기억한다. 특히, 서양 음악의 질서가 완성되었다고 볼 수 있는 고전 시대를 전후로 바로크 시대의 바하부터 후기 낭만 시대의 말러까지, 꽤 많은 작곡가들이 기억되고 그들의 작품이 연주되고 있다.

20세기 음악에 도대체 어떤 일이 벌어졌는가

그런데 20세기는 어떠한가? 많은 사람들은 20세기에 어떤 작곡가들이 있었는지 잘 모른다. 21세기도 그러하다. 왜 그럴까? 20세기 음악에는 대체 어떤 일들이 있었던 걸까? 요약하자면 이렇다. 서양 음악의 기반인 조성 체계가 무너져 무조 음악이 성행했다. 감성적인 측면보다 개념적 측면이 강조되었다. 플룻과 바이올린 같은 전통 악기들 외에 전자음이 사용되었다.

예를 들어, 러시아 작곡가 알프레드 슈니트케(Alfred Schnittke, 1934-1998)의 비올라 협주곡(1985년작)을 들어보자. 이러한 무조음악은 사실 어느 날 뚝 떨어진 것이 아니라 이미 후기 낭만시대 부터 시작되었다. 바그너와 말러, 그리고 인상주의라고 불리는 라벨과 드뷔시가 활동한 19세기말~20세기 초에 이미 서양음악의 가장 중요한 기반이었던 조성체계는 서서히 무너지기 시작했다. 이들은 음악을 통해 더 다양한 표현을 만들고자 했고, 그에 따라 새로운 작곡의 방법, 즉 새로운 음악의 질서가 필요했던 것이다.

또한 음악에 대한 개념 변화도 서서히 일어났다. 예를 들어, 존 케이지(John Cage, 1912-1992)의 4'33”(1952년

작)를 보자. 연주자가 나와서 4분 33초 동안 아무것도 연주하지 않는 작품이다. 악보에는 침묵을 뜻하는 음악 용어인 ‘tacet’이라는 말만 쓰여 있다. 이 작품은 침묵조차도 음악이 될 수 있다는 개념을 보여준다. 물론 이러한 개념도 어느 날 뚝 떨어진 것이 아니라, 20세기를 지나면서 자연스럽게 생겨난 음악에 대한 여러 가지 변화를 바탕으로 하고 있다.

그렇다면, 전자음은 왜 쓰였을까? 20세기 중요한 변화 중 하나는 악기에 대한 개념 변화이다. 후기 낭만 시대를 즈음하여 작곡가들은 다양한 주법, 극단적 음역, 다양한 타악기를 사용하는 등의 방법으로 기존 악기로 부터 더 다양한 색채의 음향을 얻어냈다. 이러한 노력은 20세기 초반 극에 달하여, 매우 비정상적인 수준까지 가게 된다. 예를 들면, 피아노의 현을 손톱으로 뜯거나, 바이올린의 활을 뒤집어 연주하는 등이다. 급기야 존 케이지는 자동차 소리나 비 소리와 같은 소리조차 하나의 악기가 될 수 있다고 했다. 이는 작곡가들이 소리 자체에 매우 큰 관심을 갖게 되었다는 것을 의미한다. 1950년대를 전후하여 전자음이 쓰이게 된 것은 이를 배경으로 한다. 전자음은 당시 작곡가들에게 매우 매력적이었다. 왜냐하면 비교적 자유자재로 다양한 소리를 만들어 낼 수 있었기 때문이다.

21세기 음악은 어떠한가

지금 이 시대의 상황을 한마디로 이야기하자면 테크놀로지가 음악에 매우 큰 영향을 주고 있다는 것이다. 물론 모든 음악이 다 그러한 것은 아니다. 지금은 다양성의 시대이며, 사람들은 하나의 사조를 따르지 않고 개인별 취향을 따른다. 거의 모든 예술은 이제 감상의 대상이라기보다는 즐거움의 대상이다.

음악과 테크놀로지의 긴밀한 결합. 이것은 이 시대 다양한 현상 중 하나이지만, 매우 신선한 장르를 열어가고 있다는 점에서 개인적으로 다른 무엇보다 재미있다. 특히, 테크놀로지를 전통적 악기를 대체하는 정도에서 그치지 않고, 보다 적극적으로 활용하는 분야가 더더욱 재미있다.

본인은 이런 작업을 하기 위해 2008년 태싯그룹(Tacit Group)을 결성했다. 이후의 이야기들은 태싯그룹이 작업한 것들 중 일부를 소개할 것이며, 우리가 실험하고

있는 “음악으로서의 게임”의 가능성을 보여주고자 한다. (태싯그룹에 대한 자세한 정보는 다음 사이트에 있다 - <http://tacit.kr>)

백그라운드 : 디지털 미디어와 창조성

존 마에다(John Maeda)는 그의 책 "Design By Numbers"에서 다음과 같이 말하고 있다.

“ 종이 위에 연필을 사용하여 그림을 그리는 것은 시각적 표현을 위한 가장 자연스런 방법이다. 그러나 디지털적 표현의 세계에서는 연필과 종이 가 아니라 계산(computation)이 가장 자연스러운 방법이다.”

여기서 계산(computation)은 단지 덧셈과 뺄셈을 의미하지 않는다. 이는 알고리즘, 다양한 정보의 처리 등을 포함하는 말이다. 즉, 아날로그와는 매우 다른 방식으로 예술적 표현을 하는 것을 이야기하고 있다.

테크놀러지의 발달은 미디어의 변화를 가져온다. 책과 TV 등은 이제 옛 미디어가 되었고, 컴퓨터와 휴대폰이 새로운 미디어가 되었다. 아티스트에게 옛 미디어가 옛 영감을 주었다면, 새로운 미디어는 새로운 영감을 준다. 태싯그룹은 이러한 새로운 영감을 작업의 기반으로 삼는다.

예를 들면 알고리즘 작곡은 디지털 미디어가 주는 새로운 영감을 가장 직접적으로 보여주는 것 중 하나이다. 전통적인 작곡은 작곡자가 최종 결과물로서의 음악을 만드는 것이지만, 알고리즘 작곡은 작곡자가 먼저 시스템을 만들고, 그 시스템으로 하여금 최종 음악을 만드는 방식이다.

본인은 여러 가지 방법으로 알고리즘 작곡을 연구해왔는데, 사실 알고리즘 작곡법으로 일반인들의 귀에 듣기 좋은 음악을 만든다는 것은 매우 어려운 일이다. 이 음악들은 20세기의 아방가르드적 분위기를 여전히 갖고 있기 때문이다.

태싯그룹은 알고리즘 음악을 일반인들이 쉽게 즐길 수 있도록 게임이라는 요소를 등장시키고 있다. 게임 오버(Game Over), 퍼즐15(Puzzle 15) 등이 그것이다. 즉, 여전히 알고리즘 작곡이라는 새로운 작곡의 방식을 취하면서 게임이라는 상당히 대중적 ‘시스템’으로 전체를 포장하고 있다.

음악으로서의 게임

디지털 게임은 디지털 미디어의 특성을 아주 잘 보여 준다. 계산에 의해 여러 가지 콘텐츠를 만들어내는 것, 현실성과 가상성을 동시에 갖고 있는 점, 모듈화 되어 있는 객체들이 사용자와 인터랙티브하게 하나의 이야기를 만들어가는 것 등등, 지금 시대의 미디어가 갖는 독특한 특성들을 지니고 있다.

게임은 하나의 시스템이다. 알고리즘 작곡에 있어 가장 중요한 것은 시스템이기 때문에, 게임이라는 시스템을 활용하는 것은 매우 흥미로운 것이다. 게임은 위에서 언급한 대로 디지털 미디어의 특성을 잘 보여주는 데다가 대중적인 인기도 갖고 있기 때문이다.

게임 오버나 퍼즐15 같은 작업들은 매우 단순한 규칙으로 음악을 만들어낸다. 게임 오버의 경우 연주자가 테트리스 게임을 하면 바닥에 쌓인 블럭의 모양에 따라 음의 높낮이와 음색 등이 결정된다. 퍼즐15의 경우 연주자가 타일 퍼즐을 맞추면 매칭되는 타일들이 있을 때 그 부분에서 2~4개 정도의 음이 선율처럼 만들어진다.

물론 최종 결과가 단지 무작위한 음악적 결과로 나타나지 않도록 즉, 나름대로의 음악적 질서를 갖게 하기 위해, 발생할 수 있는 음의 높낮이와 음색, 음계 등은 섬세하게 골라져 있다.

한 가지 재미있는 것은, 관객들은 잘 느끼지 못할 수도 있겠지만, 게임을 하는 연주자들은 게임을 풀어가야 하는 것과 연주를 하는 것 사이에서 갈등을 한다는 점이다. 예를 들어 게임 오버의 경우 테트리스 게임을 잘 하려면 쌓이는 블럭을 가능한 한 평평하게 유지해야 하는데, 이러면 음악적으로 재미없는 결과가 나온다. 따라서 연주자는 게임을 잘 하는 것과 연주를 잘 하는 것 사이에서 균형을 잘 맞춰야 한다.

이 작업들은 아직 단순한 단계에 있다. 그러나 많은 가능성을 갖고 있는 만큼 태식그룹의 공연에서 계속해서 변화하고 업그레이드 될 예정이다.

내 안의 융합을 피하다

태식그룹의 이러한 작업들은 모두 자체 제작을 한다. 태식그룹의 멤버들은 모두 작곡가들이지만, 이들의 대부분 작업은 컴퓨터 프로그래밍으로 이루어진다. 전문 프로그래머와의 협업을 할 수도 있겠지만, 이들은 스스로 모든 것을 제작한다. 이에 대해 이들은 분명한 목적을 갖고 있다. 그것은 내 안에서의 융합이 먼저 일어나야 한다는 것이다.

오케스트라를 예로 들어보자. 지휘자는 오케스트라의 각 악기에 대한 매우 많은 지식과 경험을 갖고 있다. 그렇지 않으면 수십 명의 연주자들을 제대로 융합시킬 수 없다. 단지 ‘거기는 좀 더 부드럽게’, ‘좀 더 색다른 음향을 만들어봐’ 등의 추상적 지시로 오케스트라를 이끌 수 없기 때문이다. 대신 지휘자는 연주자들에게 가능한 한 구체적이고 정확한 지시를 할 수 있어야 한다.

예술과 기술의 융합을 꿈꾸는 예술가라면, 테크놀로지에 대한 많은 지식과 경험을 쌓아야 한다. 전문 프로그래머와 협력을 한다해도 예술가가 테크놀로지를 모르고, 프로그래머가 예술을 모르면 금세 한계에 부딪히고 만다.

그러한 점에서 이제 예술가들의 프로그래밍 능력은 필수처럼 되어버렸다. 수십 년 뒤에는 또 다른 상황이 되겠지만 적어도 바로 지금은 내 안의 융합이 먼저 일어나지 않으면 남과의 융합도 어려워지는 시대이기 때문이다. 