

동일 속성 결합에 의한 영상과 음악의 상호의존성 -영화 <인터스텔라(Interstellar, 2014)>를 중심으로-

Interdependence of Images and Music Combined by Sharing the Identical Properties - Based on the Movie <Interstellar, 2014>-

이도경, 김준
동국대학교 영상대학원 멀티미디어학과

Do-Kyoung Lee(ehrud131@dongguk.edu), Jun Kim(music@dongguk.edu)

요약

이 연구는 영화에서 음악과 영상의 심화된 관계를 모색하기 위해 두 미디어가 갖고 있는 공통점을 찾아 어떻게 결합되고 그에 따른 효과는 무엇인지 살펴본다. 음악을 영상에 종속되는 미디어로 여기는 기존 관점의 한계를 뛰어넘어, 두 미디어 사이의 심화된 관계를 조명하기 위해 영화 <인터스텔라>를 분석한다. 영화에서는 '반복 구조'의 동일한 속성을 공유하여 음악과 영상을 결합했으며, 이것은 영화의 주제 및 스토리에 대한 전달력을 높이고 시청각적 자극을 극대화하며 몰입감을 형성한다. 즉, 대등한 위치에서 결합된 영상과 음악은 서로에게 끼치는 영향력이 크기 때문에 상호의존적 관계 수립에 대한 가능성을 긍정적으로 고찰할 수 있는 토대를 마련한다.

■ 중심어 : | 미니멀리즘 | 미디어 결합 | 평행구조 | 영화음악 | <인터스텔라(Interstellar, 2014) |

Abstract

This study looks at common features between the two media to explore the deepening relationship within music and images in movies and finds at how they are combined each other and the resulting effects. Beyond the limitations of conventional viewpoints of music as video-dependent media, The <Interstellar> is analyzed to focus on the deepening relationship between the two media. In the movie, music and video were combined by sharing the same attributes of 'repeating structure', which increases the transmission power to the film's subject and story, maximizes visual and auditory stimuli, and forms a sense of immersion. That is, video and music combined in equal positions have great influence to each other, thus representing for a positive consideration of the potential for establishing interdependent relationships.

■ keyword : | Minimalism | Media Combination | Parallel Configuration | Film Music | <Interstellar, 2014) |

I. 서론

영화 <재즈 싱어(The Jazz Singer, 1927)>는 부분적인 발성영화로서 사람 목소리를 영상에 담아내고 상업적

성공을 이룬 최초의 영화로 본다[1]. 그 후, 1930년대에 들어서는 무성영화의 시대가 완전히 종결되고 영화 사운드의 3가지 요소: 대사, 음향효과, 음악을 기록하는 시스템의 발전을 통해 영상 주제의 전달력이 향상되었으며

접수일자 : 2019년 07월 22일
수정일자 : 2019년 09월 16일

심사완료일 : 2019년 09월 19일
교신저자 : 김준, e-mail : music@dongguk.edu

특히 음악의 기능이 점차 확대된다. 초기 무성영화 시절에 영사기 소음을 비롯해 대중이 내는 여러 소리들을 문히게 하려는 목적의 실용적인 용도로서 음악을 사용한 것부터 시작해 영상에 맞춤형된 음악적 기능을 이론화하여 정리할 수 있을 정도로 영화음악이 발전되었다. 일반적으로 리하르트 바그너(Richard Wagner, 1813-1883)의 작곡 기법이 영화음악의 이론적 배경으로 제시되며 대표적으로, 유도 동기(Leitmotiv) 음악 작법을 통해 영화의 시각적 매체와 결합된다. 작곡가의 의도대로 작품을 구성하는 모든 매체가 일관성 있게 표현되었을 때, 그러한 최종 결과물은 감상자에게 하나의 전체적인 표현 양식으로서 인식된다[2].

영화 음악이 여타의 음악과 다른 이유는 영상에 종속되기 때문이며, 음악 자체의 예술성과 완성도보다는 음악으로 다른 관념을 연상하게 하는 기능으로서 음악을 이미지화하는 것이 더 중요하다[1]. 세르게이 에이젠슈타인(Sergei Eisenstein, 1898-1948) 음악을 이미지화하는 것에 관하여 다음과 같은 보수적인 시각을 드러내기도 했다.

“음향이라는 새로운 기술적 발명에 대한 그릇된 이해는 예술로서의 영화의 발전과 완성을 가로막을 뿐 아니라, 지금까지 영화 형식의 성과를 송두리째 파괴해 버릴 위험성을 지니고 있다……. 소리가 이렇게 ‘고도의 문화적인 연극’과 기타 ‘촬영된’ 연극적 공연물을 위해 무의식적으로 사용되는 것은 무서운 일이다. 이런 식으로 소리가 사용되면 몽타주 문화는 파괴되고 말 것이다[3].”

위의 인용 글과 같은 에이젠슈타인의 관점은 시각과 청각에 대한 서양의 전통적 가치관의 연장선에 있으며 그 전통적 가치관이란 ‘시각성의 우월, 청각성의 종속’이라는 편견이다. 브세볼로트 푸도프킨(Vsevolod Pudovkin, 1893-1953)의 경우 시각성이 ‘객관적인 사실’이고 청각성이 ‘주관적인 것’이라는 편견을 훨씬 직접적으로 드러냈다[4]. 이러한 보수적인 이론들과 더불어 영화라는 매체의 장르적 특성상 제작 과정을 포함하여 영상이 음악보다 우세한 미디어로서 여겨지고 있는 것이 일반적이며 바그너 작곡 기법으로 묶인 큰 틀 안에서 이론화된 영화 음악은 대개 영상 속에서 음악이 어떠한 용도를 갖는지와 같은 기능적인 측면에 치우친 분석이 많다. 하지만 이러한 연구는 음악을 영상의 하위 속성 미디어

이로서 여기는 기존의 종속적인 관점에서 벗어나려 하지 않는다는 한계가 드러나는 분석이다.

본 연구는 2014년에 개봉한 공상과학 영화 <인터스텔라>의 음악을 영상과 거의 대등한 위치의 미디어로 두고 영상에 직접적으로 영향을 미치는 음악 요소를 분석한다. 단순히 영상을 보완하는 것에 그치던 기존 관점에서의 영화 음악적 한계점 뛰어넘는 접근을 위해, 영상과 음악의 두 미디어가 직관적 결합을 이루는 공통 속성으로서 ‘일정한 반복’이 적용된 장면들을 찾아본다. 분석한 내용을 토대로 영상과 음악이 서로 의존하여 결합된 것이 영화 전개에 어떠한 영향을 미치는지 살펴보고 두 매체의 상호의존적 관계 수립에 대한 가능성을 고려해본다.

II. <인터스텔라> 영상과 음악의 공통 속성

1. 미니멀리즘 : 비(非)기능적 반복의 예술

포스트모더니즘(post-modernism)¹⁾은 현대적인 문화가 확대된 가장 최근의 단계라기보다는 역사의 여러 지점에 있는 문화가 혼합되는 마지막 단계로서 다양성, 대중성의 가치를 인정하며 기존의 것을 탈피하는 문화 운동으로 볼 수 있다. 따라서 여러 예술 형식과 장르가 공존하며 다원화되었고 간결하고 단순하게 표현하는 것에 대한 미학적 관점이 받아들여지게 되는 토대를 마련했다. 이러한 사회 전반의 변화를 배경으로 하여 탄생한 예술 사조가 미니멀리즘(minimalism)²⁾이다. 단순함을 예술적으로 표현한 것에 대하여 리차드 윌하임(Richard Wollheim, 1923-2003), 바바라 로즈(Barbara Rose, 1938), 도널드 저드(Donald Judd, 1928-1994)와 같은 각 분야 전문가들은 새로운 예술에 대한 비평을 쏟아냈고 미니멀(minimal)이라는 용어가 등장하게 된다.

시각예술로부터 출발한 미니멀리즘은 작가 주관의 배제를 기반으로, 기하학적인 형태의 규칙적 반복을 통해 냉철하고 그 예술적 속성이 차가운 것에 한 걸음 다가간

1) 1960년대 미국과 프랑스 중심으로 시작된 사회 전반의 문화 운동으로 기교를 최소화하여 작가의 성향, 감정을 드러내지보다는 사물의 본질에 대해 초점을 맞추는 문화 예술 운동이다.

2) 제2차 세계대전을 전후로 시각 예술 분야를 비롯해 음악, 건축, 패션, 문학 등 여러 영역으로 확대된 예술 사조이며 미국 태생의 예술가들이 주도한 운동으로서 국제적으로 주목을 받은 편이다.

다. 미니멀리즘 사조 안에서 선두주자로 언급되는 예술가로 프랭크 스텔라(Frank Stella, 1936)³⁾, 도널드 저드가 있다. 두 예술가가 함께한 1966년 9월 호, <ARTnews> 인터뷰[5]에서 도널드 저드는 어떠한 구성적 요소(compositional effects)⁴⁾를 없애기 위한 하나의 방법으로 대칭적인 것을 가져왔다고 말한다. 작가와 작품마다 미니멀리즘적인 예술 사고를 전개시켜나가는 방식이 다양하고 하나로 정의 내릴 수 없지만 도널드 저드가 언급한 대칭성, 더 나아가 대칭되는 요소를 일정하게 반복하는 것은 미니멀리즘의 전개 방식 중 가장 주요한 특징이 된다. 반복적인 배열을 통해 '비관계적 구성(non-relational composition)'⁵⁾을 추구하며[6] 이러한 미니멀리즘 특징은 거의 비슷한 시기에 음악 분야에서도 구체화되었고 점차 다방면의 영역으로 확대된다.

음악 분야에서도 반복되는 요소가 심화된 미니멀리즘 음악은 작곡가의 의도와 음악성에 따라 전개되는 방식이 다양하다. 미니멀리즘으로 정의되는 음악 간의 유사성을 찾기 힘들지만⁶⁾ 포괄적으로는 반복을 통한 점진적 변화로 요약된다. 그러나 반복의 요소가 미니멀리즘 음악 전체를 지배한다고 하더라도 그 음악적 기능을 수행하고 있다고 볼 수는 없다. 일반적으로, 전통 클래식 음악은 '반복'의 요소를 통해 구조화되며 동기(motive), 악절(phrase)로 발전하고 클라이맥스에 도달한다. 그러나 미니멀리즘 음악에서 사용되는 반복은 클라이맥스 혹은 궁극의 도달점이 없으며 첫 번째의 아이디어가 두 번째, 세 번째로 똑같이 존재할 뿐이다[7]. 시각 예술 분야에서는 추상 표현주의(expressionism)의 복잡성과 제스처주의



(gesturalism)⁶⁾의 주관적인 개성에서 벗어나기 위해, 음악 예술 분야에서는 복잡하고 진지한 음렬주의(serialism)⁷⁾의 패턴 속에서 대중을 등지는 것에 대한 반발로 미니멀리즘 사조가 탄생되었다. 미니멀리즘에서 반복의 요소가 특히 눈에 띄는 이유는 이전 시대의 예술의 방식에서 사용하던 반복을 비(非)기능적으로 사용하며 그 고정관념을 탈피하고 있기 때문이다. 즉, 미니멀리즘은 표현의 부각 혹은 구조적 발전의 근거로서 반복을 사용했던 기존 예술의 방식에서 벗어나, 기능적이지 않은 반복을 통해 새로운 미학적 관점을 제시한다. 또한 20세기에 등장한 현대예술 사조 중 가장 대중 친화적인 성향의 예술사조로서 지금까지 여러 매체에 사용되고 있다. 본 연구를 통해, 미니멀리즘 양식에서 추구되던 반복 전개 방식이 <인터스텔라>영화를 구성하는 미디어에 어떻게 적용되었는지 살펴보고 이것의 역할을 고찰한다.

2. 시각과 청각의 반복 요소 결합

형태나 요소가 어떠한 규칙성을 가지고 일정하게 나열될 때 반복된다고 볼 수 있으며 전체적인 통일감 및 응집력을 부여한다. 조형에서의 반복 유형을 크게 둘로 나누어 볼 때 형태와 크기의 반복, 방향의 반복으로 분류할 수 있다[8]. 또한 반복의 구성을 나눌 때 단순 반복, 교체 반복, 진행 반복, 불규칙적 반복 등과 같이 세밀하게 분류할 수 있으며[9] 아래의 [표 1]은 반복되는 유형 중, 형태와 크기를 바탕으로 하여 시각과 청각으로 나타낼 수 있는 요인들을 정리한 것이다.

3) 미술의 사물성(objecthood)에 주목하며 미니멀리즘 사조 안에서 선두주자로 언급되는 예술가로서, <ARTnews>인터뷰에서 “당신이 보는 것이 당신이 보는 것이다. (What you see is what you see)”라는 명언으로 미니멀리즘의 시작을 알렸다.
 4) 도널드 저드가 언급한 구성적인 요소는 다음과 같다. 유럽 전통에 뿌리를 두는 회화 양식의 효과들로서 작품을 통해 구조, 가치, 감정들을 전달하려는 경향이다.
 5) 영국의 골드스미스 대학교 음악학 교수, 키스 포터가 정리한 미니멀리즘 음악의 특징: 정체된 화성 harmonic stasis, 반복 repetition, 저음 지속 drones, 점진적인 진행 gradual process, 일정한 비트 steady beat, 고정된 악기 static instrumentation, 메타음악 metamusical, 순음 조율 pure tuning, 귀로 인식 가능한 구조 audible structure 9가지 특징 중, 점진적인 진행에 속한 세 가지 방식 (가산: additive process/ 위상 변형: phase-shifting/ 치환: permutational process)을 통해 작곡가의 작법에 따라 음악 스타일이 극명하게 달라질 수 있다는 것을 보여준다.





표 1. 반복 유형-1 : 형태 및 크기

반복 유형-1		형태 및 크기에 따른 사정각 대치 요인
형태 및 크기	형태	
	크기	

6) 화가의 표현적인 붓 작업이 두드러지는 회화나 드로잉을 말하는 용어로, 표현주의와 밀접한 관계를 맺으며 개인적인 방식을 표출하여 회화 자체의 주관성을 일깨우는 것이다.
 7) 음악의 요소를 작곡가가 정한 임의의 순서대로 반복하며, 모든 음악의 요소를 통제하는 방식의 작곡 기법이다.

위의 표와 같이, 시각과 청각에서 형태는 음의 길이로 나타내질 수 있고 크기는 음의 세기로 나타낼 수 있다. 개체 하나의 존재로는 시각과 청각의 관계를 명확하게 연결 지을 수 없으며, 여러 개의 형태 및 크기들이 일정하게 반복되는 패턴을 파악해 그에 상응하는 시·청각적 요인들을 대입할 수 있다. 즉, 대입하려는 각각의 요인들에 어떠한 변화가 일어나는지는 비교를 통해 파악되고 이는 상대적이라는 것을 알 수 있다. 다음의 [표 2]는 반복되는 유형 중, 방향을 바탕으로 하여 시각과 청각으로 나타낼 수 있는 요인들을 정리한 것이다.

표 2. 반복 유형-2 : 방향

반복 유형-2		방향에 따른 사·청각 대치 요인
방향	상행	
	하행	
	곡선	
	회전	

반복 유형 중, 방향성은 시작점과 끝점의 흐름으로 인지되는 시각적 형태는 청각에서 음의 높낮이로 바뀌 볼 수 있으며 상행, 하행, 곡선과 같은 형태의 방향성은 명확하게 악보 상의 형태가 시각적 요소와 상당히 일치한다. 이전에도 악보 상의 형태와 시각적 형태를 비교한 논문은 연구된 사례가⁸⁾ 있고 악보에서 음표의 머리 부분만 남기고 모든 형상을 제거했을 때, 더 확실한 인지가 가능했다. 반면, 회전하는 시각적 형태는 시작점과 끝점을 명확하게 구분 지을 수 없기 때문에 악보의 음표 간 형태가 앞의 세 가지 방향성(상행, 하행, 곡선)에 비해 뚜렷하게 드러나지 않는다. 따라서 원의 형태에 맞춰 최고점, 최저

점과 그 사이의 중간점을 지정했으며 저자가 임의로 정한 음정으로 G4(중간점), C5(최고점), C4(최저점)로 나타냈다.

[표 1]과 [표 2]에 정리된 내용은 일반적으로 연상되는 범주 안에서 대입한 것으로, 시각과 청각 사이의 대입이 표에 제시된 것처럼 절대적이지는 않다. 예를 들어, [표 1]의 형태와 크기에서 청각적으로 서로 바뀐 요소를 대입해 볼 수 있다. 또는 [표 2]의 회전과 곡선의 방향처럼 상·하행 패턴이 반복적으로 교차되는 흐름은 청각적으로 대입했을 때 표현될 수 있는 경우의 수가 굉장히 다양하다. 따라서 사·청각 사이의 반복되는 패턴에서 규칙성만 명확히 인지하고 표현할 수 있다면 어떠한 요소를 대입해도 무방하며 다채로운 변화가 가능하다.

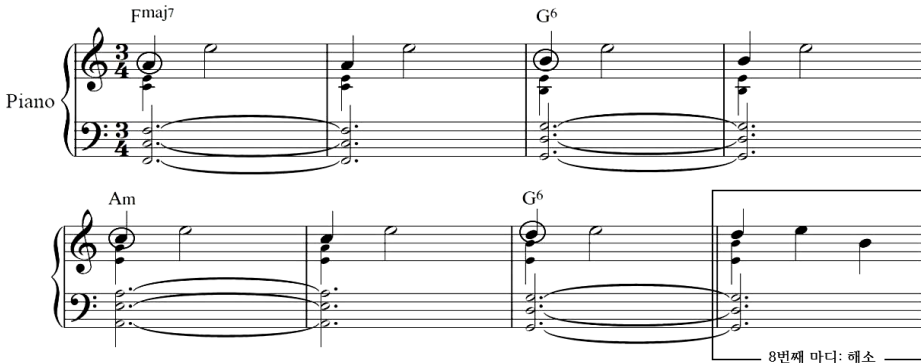
III. 영화 <인터스텔라> 분석

영화 <인터스텔라>는 2014년에 개봉한 크리스토퍼 놀란(Christopher Nolan, 1970) 감독의 작품으로 우주를 배경으로 한 공상과학 영화이며 영화음악 감독으로 한스 짐머(Hans Zimmer, 1957)가 참여했다. 엠파이어 감독상, 아카데미 영화상의 특수 시각효과상 등을 수상하며 연출 및 영상미가 돋보인 영화로도 선정이 되지만 그에 못지않게, 음악 또한 주목받은 영화이기도 하다. 이번 장에서는 영화의 주제음악에서 볼 수 있는 반복 패턴을 찾고 영상과 어떻게 결합되어 있는지 살펴본다.

1. 주제 음악의 반복 패턴

영화 <인터스텔라>의 디럭스 에디션(Deluxe Edition) 사운드 트랙(sound track) 중, First Step이 영화의 주제곡으로서 일반 대중들에게 잘 알려진 배경음악이다. First Step 이외의 영화에서 등장하는 다른 곡들 또한, 거의 한 곡으로 인지될 정도로 비슷한 구성을 띄며 거시적으로는 구조의 반복, 미시적으로는 요소의 반복을 통해 음악이 전개된다. 따라서 본 장에서는 특정 사운드 트랙을 정하지 않고 일반적으로 <인터스텔라>주제 음악이라고 알려진 음악 요소를 분석할 것이다. 다음의 [악보 1]은 메인 주제곡에서 등장하는 주요 멜로디 라인이며 본 논문에서는 A음악으로 표시한다.

8) 이민희, “멀티미디어에서 나타나는 필립 글래스(Philip Glass) 음악과 영상의 결합 방식에 관한 연구 영화 <코야니스카치(Koyaanisqatsi, 1982)>를 중심으로.” 한국서양음악학회, 17 (2014.3): 33-76.으로, 영화의 영상과 필립 글래스가 작곡한 배경음악을 분석한 논문이다. 논문의 58p에 꼬리, 대, 오선을 제거한 그림이 제시되며 영상에 등장하는 이미지와 음표 머리 부분의 이미지를 비교했다.



악보 1. 주제 음악의 동기 : A음악

조성은 가 단조(A minor)로, 멜로디 라인에서 볼 수 있듯이 미(E)음정이 규칙적인 박자로 일정하게 등장하는 것이 가장 핵심적인 음악 동기로서 반복된다. 또한 동그라미 표시된 음정들이 점차 상승하며 긴장감을 부여하며 8번째 마디에서 급격히 하강하며 해소되는 것을 볼 수 있다.上行과 하행이 교차되는 멜로디 라인인 긴장감과 고조-해소의 패턴을 띄며, 최저점은 라(A)음정, 최고점은 미(E)음정을 기준으로 반복의 형태 중 회전형(☺)으로 분류해 볼 수 있다. 또한 위의 8마디 악절을 주제 음악의 최소 단위로 보며 작품 내에서 전반적으로 지속되는 '단순 반복'의 구조를 가지며 네 개의 코드(Fmaj7, G6, Am, G6)는 배경음악의 중심 화성으로 긴 지속 저음을 통해 풍성한 음향을 만들어내는 역할을 한다. 따라서 반복 요소를 주제곡 내의 여러 측면에서 살펴보자면, 음악적(동음 반복, 코드 반복) 및 구조적(악절 반복)으로 나뉘 볼 수 있으며 단순하게 반복되지만 의도적으로 두 가지 변화를 주고 있다.

첫 번째, 음향을 이루는 층이 점차 두터워지기 때문에 볼륨이 커지는 것과 두 번째, 저음과 고음 사이의 간격이며 음역대가 넓어진다. 정리된 두 가지 특징을 다음의 [악보 2]에서 볼 수 있다. 주제 음악이 반복될 때 어떠한 변화가 있는지 각 악절의 앞 두 마디를 비교한 것으로 반복 구성 중, 점진적인 반복(■■■■)으로 분류할 수 있으며 악보에 네 단계로 나뉜 것보다 더 많은 횟수의 반복을 통해 서서히 변화한다. 실제 사운드 트랙에서는 다양한 악기의 소리가 쌓이기 때문에 피아노로 편곡된 것보다 더욱 웅장한 음향을 느낄 수 있다. 주제 음악 구성이

단순한 선율과 화성으로 고정적인 반복을 하며 음향적으로 서서히 발전하는 형태이다. 따라서 인지가 쉬운 구조의 주제 음악을 반복 청취하기 때문에 영화가 끝나고도 관객들의 기억에 강렬하게 남게 된다.



악보 2. 주제 음악의 1-2마디의 변화 비교

또한 A음악은 편곡되는 방식에 따라, 선율 중심적 혹은 화성 중심적으로 구분 지어 볼 수 있다. [표 3]에 정리된 장면 중, 일어나고 있는 상황을 전개하는 목적이 큰 A음악은 위협에 처해진 장면에서 주로 사용되며 화성 중심으로 편곡되고 시계 초침 효과음이나 타악기를 사용



악보 3. 변형된 주제 음악의 동기 : B음악

해 일정한 리듬을 연출해 위급한 상황을 전달한다. 반대로, 쿠파가 우주로 떠나기 전 가족과 함께 있는 장면이나 우주 공간에서 물리적 거리를 극복하고 우주선의 영상 장비나 5차원 속 공간과 같이, 제약적인 환경 속에서 가족과의 재회 장면에서는 A음악의 요소 중 선율 중심으로 편곡되었으며 쓸쓸함, 화사함, 편안함 등으로 다양한 분위기를 표현한다. 이와 같이, 각 장면별 특징에 따른 테마음악의 기능적 역할변화는 영화 전체 내러티브 구성에 따르며 효과적인 적용을 통해 영화 영상에서의 상승 효과를 기대할 수 있으며[10]. 더욱이, 본 연구의 영화 <인터스텔라>에서는 반복이 주요한 모티브로서 전체 테마에 지속적으로 사용 및 변형되기 때문에 그 효과가 심화된다.

표 3. 장면에 따른 A음악 분위기

영상 구간	A음악 편곡 방식
가족이 무인 비행기를 따라가는 장면 (00:05:48-00:07:46)	멜로디 중심
밀려 행성의 거대한 파도가 덮치는 장면 (01:08:29-01:11:55)	화성 중심
쿠파가 가족들의 메시지를 보는 장면 (01:18:18-01:21:30)	멜로디 중심
파손된 인튜어런스 호를 도킹하는 장면 (02:10:01-02:11:20)	화성 중심
5차원 공간에서 실마리를 찾는 장면 (02:29:58-02:33:20)	멜로디 중심
머피와의 재회 후, 영화의 끝까지 (02:40:12-02:43:57)	멜로디 중심

다음으로, A음악만큼 자주 등장하는 음악이며 본 연구에서는 B음악으로 분류한다. B음악을 비중 있게 다루는

이유는 A음악과 동일한 음악 요소를 가지고 전개되지만 최종적으로는 A음악과 반대되는 음악적 기능을 갖고 있기 때문이다.

[악보 3]에 표시한 것과 같이, 원형과 그 원형에 대한 변형을 각각 B-i와 B-ii로 나누어 볼 수 있다. B음악의 멜로디 라인은 규칙성이 인지되는 선율의 한 단위가 A음악의 멜로디 라인보다 복잡하다. 따라서 짧은 단위에서 일정한 규칙성을 가진 A음악은 B음악보다 멜로디 라인의 패턴 인식이 빠르며 두 음악은 서로 반대되는 역할을 하고 있다. 예를 들어, Day One이라는 제목의 사운드 트랙과 같은 경우는 B-ii음악 다음에 A음악이 등장하며 긴 단위의 패턴에서 짧은 단위의 패턴으로 바뀌어 반복하는 것으로 인식된다. 이것은 청각적으로 환기가 되는 장치이며 간결한 반복 패턴을 가진 A음악이 더 확실하게 영화의 주제 음악으로 인식되고 B-ii음악이 이를 돕는 역할을 하고 있다.

<인터스텔라>의 주제 음악은 고전적인 관점에서의 미니멀리즘 음악(9)으로 규정하긴 어렵지만 미니멀리즘 음악에서 사용하는 주요 특징들을 가지고 있는 것은 분명하다. 앞서 정리한 키스 포터(Keith Potter, 1951) 교수의 미니멀리즘 음악의 9가지 특징 중 정제된 화성, 반복, 점진적인 진행, 일정한 비트는 모두 <인터스텔라> 주제 음악에서 찾아볼 수 있는 음악적 요소들이며 특히, 위의

9) 저자가 언급한 고전적 관점에서의 미니멀리즘 음악이란, 반복의 요소가 굉장히 심화된 것을 의미한다. 그중, 음향학적 효과로서 의도하지 않았던 새로운 음악 요소가 인지되는 측면인 메타음악(metamusic)적 특징을 미니멀리즘 음악의 심화된 특징으로서 예를 들 수 있다.

네 가지 요소들은 미니멀리즘 음악을 대표하는 특징이다. 앞서 분석한 주제 음악들은 일정한 회전 주기(cycle)를 가지고 구조적 원리에 따라 끊임없이 반복되는 단순한 조직(cell)이나 구(phrase)의 형태를 취하며 수평적 배열을 통해 발전되는 음악으로 볼 수 있다[11]. 따라서 영화 <인터스텔라>의 주제 음악은 상업 영화에 쓰이는 음악의 기능에 충실하며 대중적인 미니멀리즘 음악 스타일을 완성했다고 본다. 특히 점진적인 발전 양상 중, 가산(additive) 되는 방식의 구조로서 음악의 형태와 음향이 거대해진다. 미니멀리즘 작곡가, 필립 글래스(Philip Glass, 1937)가 대표적으로 사용한 미니멀리즘 음악 전개 방식이기 때문에 많은 비평가들이 <코야니스카치(Koyaanisqatsi, 1982)>와의 유사점¹⁰⁾을 지적한다[12].

2. 반복 패턴으로 결합된 영상과 음악

일반적으로 영화 음악은 세 가지 기능으로 가정하여 나누어 볼 수 있다. 첫 번째, 영화에 의미를 부여하는 기능 두 번째, 시각적 이미지와 동반되어 시청자의 기억 속에서 유대감을 형성하는 기능 세 번째, 충증을 영화 속에 끌어드리는 기능이다. 세 가지의 기능 중, 의미 부여의 기능은 영화에 의해 전개되는 사건과 감정과의 연관성에 의해 외적 의미(external meaning)와 단순히 패턴이나 구조에 의해 생기며 영화 속 세계의 연결과는 무관한 내적 의미(internal meaning)로 나뉜다. 멜로디 윤곽이 화면상의 시각적 패턴과 일치하는 것이 내적 의미로서 설명될 수 있으며[13] 앞 장에서 분석한 주제 음악의 반복 형태를 영상과 대입하여 보고 어떠한 내적 의미가 있는지 더 나아가, 이것이 외적 의미에 어떠한 영향이 있는지 살펴본다.

일정한 패턴을 바탕으로 시·청각적 연관성을 내적 의미로 연관 짓기 위해 분류한 두 가지의 유형이 있다. 첫

번째는 반복의 형태가 하나의 시각적 이미지(image)로 등장하며 음악과 결합되는 것이다. 두 번째는 영상에서 방향성을 띠며 음악과의 동기화(synchronize)가 이뤄질 때이다. 영상에서의 반복은 이미지나 화면이 일정하게 전환된다는 의미이며 장면의 전달력이 극대화되는 효과가 있다. 그중, 첫 번째 특징의 예시들을 다음에서 볼 수 있다.

2.1 반복되는 형태의 이미지와 음악의 결합

첫 번째 예시로 볼 장면은 영화의 중반에 등장하며 쿠퍼가 밀러 행성에서 시간을 허비하고 돌아와 지구에서 온 23년간의 메시지 영상을 보는 부분이다. 우주에 있는 항성과 그 주위를 회전하고 있는 인듀어런스 호에 의해 빛의 밝기가 어두웠다 밝아졌다 하는 장면으로 A음악이 삽입되어있다.

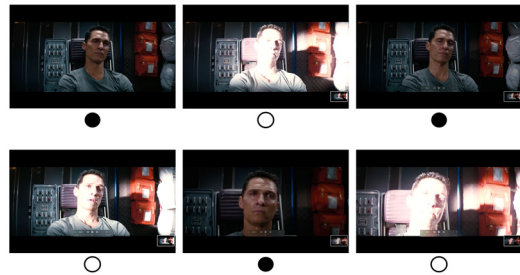


그림 1. 단순 반복의 정적인 패턴

[그림 1]의 영상과 음악 사이에는 '단순 반복'이라는 공통점이 있다. 특히, 동일한 음악적 요소를 일정하게 반복시켜 서서히 웅장해지는 구조가 A음악의 가장 큰 특징이지만 위의 장면에서는 그러한 음악 발전을 찾을 수 없다. 영상에서는 명암이 교차되는 것으로, 음악에서는 구조적 발전을 회피하는 것으로서 단순 반복되는 형태의 내적 의미를 가진다. 한번 인지된 단순하고 규칙적인 시·청각적 패턴은 다시 지각할 필요가 없기 때문에 다른 상황과 정보를 더욱 집중적으로 받아들이며 이 장면에서는 주인공의 심경 변화가 더욱 두드러지게 표현되는 효과가 있다. 위의 장면은 단순한 패턴의 내적 의미로 결합된 영상-음악이 효과적인 외적 의미를 수행하고 있음을 확인할 수 있다. 다음의 장면은 동적인 반복 형태의 예시이다.

10) <인터스텔라>에서 보이는 점진적 가산형의 전개 방식이 필립 글래스의 음악 성향과 일치할 뿐만 아니라, 작품의 유사점이 논의되는 또 다른 이유로 악기를 사용하는 방식이 비슷하기 때문이다. 일반적으로, 전통적인 오케스트라 군에서의 오르간 역할은 음향적으로 거대해지는 구간에서 뒷받침하는 악기로써 강렬한 사운드와 함께 화성적인 역할을 하는 악기로 사용되어 왔다. 하지만 <코야니스카치>에서는 서정적이고 주요 멜로디의 역할을 하는 악기로 사용되었으며 이러한 유사점이 한스 짐머의 <인터스텔라> 음악에서도 발견된다.



그림 2. 단순 반복의 동적인 패턴

[그림 2]는 영화의 결말에 해당하는 장면으로 머피의 방, 책장 너머에 존재하는 5차원의 세계를 보여준다. 이 부분에 삽입된 A음악은 음색 적으로 화려하게 편곡되었으며 주인공이 미지의 세계에서 중요한 실마리를 찾는 감동적인 장면이다. 앞서 A음악 멜로디 라인에서 볼 수 있듯이, 라(A)음부터 미(E)음을 향해 점사 상승하고 있으며 이것은 영상에서 쿠퍼가 5차원의 긴 터널을 앞으로 나아가는 형태와 맞물린다. 또한 위의 원편 사진과 같이 블러(blur) 효과가 있는 화사한 이미지는 화려하게 편곡된 음색과 어울리고 오른편 사진의 사각형 틀로 반복 구성된 머피의 방은 아르페지오 음형을 일정하게 반복하는 것, 라이트모티브 멜로디 악절을 반복하는 것과 같은 음악적 요소와 부합하며 5차원 공간의 무한함을 이미지화하고 있다.

위의 장면에서 사용된 A음악은 화려한 음색, 반복되는 구조를 통해 가상 이미지화된 공간으로 몰입을 돕고 있다. 영화는 규칙적으로 반복되는 사각형 틀의 배경과 화려한 음색의 반복 청취를 통해 복잡한 시공간의 논리적인 이해를 생략하고 시청각의 감각적인 자극을 제공한다. 이것은 <인터스텔라> 영화의 복잡한 서사적 단점을 극복했다고 볼 수 있다. 이러한 음악과 영상의 관계는 시공간을 초월한 쿠퍼의 세계와 지구에 있는 머피의 세계를 연결하며 영화에 연속성을 부여하는 영화 음악의 기능¹¹⁾을 하고 있으며 이러한 기능은 아래의 장면에서도 찾아볼 수 있다.



그림 3. (a)와 (b)장면에 연속성 부여

상단의 (a)장면은 지구에서 머피가 톰의 가족을, 하단의 (b)장면은 얼음 행성에서 브랜드 박사가 쿠퍼를 위험에 처한 상황에서 구출하러 가는 장면으로 서로 다른 공간의 이야기이다. 두 장면에 삽입된 주제 음악은 B-ii 음악이며 짧은 단위의 음가가 지속되는 음향 효과와 음고의 변화¹²⁾를 통해 장면의 긴급함을 표현한다. 또한 좌-우로 펼쳐진 옥수수 농장 사이를 헤쳐 나가는 머피의 자동차, 상-하로 펼쳐진 얼음 지형을 헤쳐 나가는 브랜드의 비행선과 같은 이미지적인 대칭을 찾아볼 수 있다. 따라서 지속적으로 반복되는 음악을 바탕으로 하여, 두 공간의 상황을 연결하고 있으며 전개에 연속성을 부여해 통일감을 형성한다.

반복되는 패턴의 영상과 음악의 결합을 위의 두 가지 예시와 같이 정적 및 동적으로 분류해 보았으며 그 기준은 영상의 움직임과 음악의 분위기에 따라 달라진다. 그러나 두 가지 방식은 모두 영화 내용의 전달력을 높이기 위한 것으로서 반복적 패턴으로 결합된 내적 결합으로부터 확대되어 외적 의미를 부여하고 영화 음악의 기능을 수행하고 있다.

2.2 영상의 반복되는 방향과 음악의 동기화

앞서 예시로 본 장면들은 반복의 형태가 이미지로 드러나는 예이기 때문에 고정된 사진을 사용하여 패턴을 살펴볼 수 있었지만, 본 단원에서는 '방향성'의 반복에 따른 음악과의 동기화를 살펴봄으로 고정된 사진을 통해 예시를 설명하는데 어려움이 있다. 방향성은 움직임이 있는 공간 속에서 어떠한 지점으로 향해 나아가는 것을

11) 미국의 작곡가이자 평론가인 아론 코플랜드(Aron Copland, 1900-1990)는 영화 음악의 기능을 다섯 가지로 정리하였으며 다음과 같다. 1) 시공간적 배경을 확인시키는 기능 2) 인물의 내부 심리, 상황에 숨겨진 의미를 창출하는 기능 3) 순수 배경음악의 기능 4) 영화에 연속성을 부여하는 기능 5) 영화의 감성적 토대를 구축하는 기능

12) B음악의 원형은 라(A)음부터 시작하지만 발전적 양상을 띠며 변형될 때, 음정이 5도 위로 상행하여 미(E)음부터 시작되는 멜로디 라인이 구성되고 그에 따라, 긴장감이 형성된다.

말하며 음악과 동기화된 <인터스텔라>의 장면은 다음의 예시이다. [그림 4]와 같이 그림자가 지는 것으로 보아, 인듀어런스 호가 빠른 속도로 회전하고 있음을 알 수 있다.

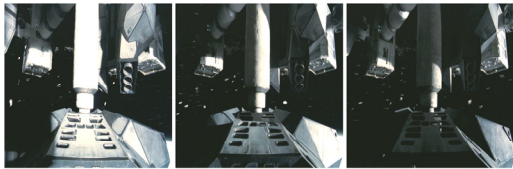


그림 4. 시계 방향으로 회전하는 장면

인듀어런스 호는 시계 방향으로 회전하고 있으며 그 속도에 맞춰서 현재 주인공들이 타고 있는 우주선과 도킹을 해야 하는 긴박한 상황에 놓여있다. 이 장면에 삽입된 B-ii 음악은 긴박한 상황을 표현하지만 신(scene)의 끝까지 사용되지는 않는다. 빠른 회전 속도로 인해 주인공들의 체력이 한계점에 도달했을 때, A음악이 화성 중심으로 편곡되어 나온다. 따라서 이 장면에 삽입된 두 주제 음악은 서로 다른 기능을 하고 있는 것으로 나누어 볼 수 있다. B-ii음악은 일정한 악절을 빠른 템포로 반복함으로써, 인듀어런스 호를 쫓아가 도킹하려는 외부의 상황을 묘사한다. 반면, A음악은 빠른 회전 속도로 인해 주인공들 체력의 한계점이 부각되었을 때 두터운 음향으로 편곡되어 삽입되며 어려운 상황에 처한 주인공들의 내부 상황을 표현하는 음악이다.

[그림 5]는 인듀어런스 호의 회전 속도에 따라 주인공들이 타고 있는 우주선도 똑같이 회전력을 높일 때 나오는 A음악의 가장 위의 성부 음정을 표시한 것으로, 라(A)음정부터 레(D)음정까지 순차 상행을 반복하는 형태이다. 으뜸음인 라(A)음보다 5도 위에 있는 미(E)음정¹³⁾에 도달하지는 않기 때문에, 한 악절에서 종지적 마침(cadence)이 형성되지 않고 끊임없이 반복되는 느낌을 준다. 따라서 음악에서 목표점을 두지 않으므로 회전하고 있는 영상과 더욱 자연스럽게 동기화되며 주인공들이 처한 상황 속으로 몰입을 유도한다.

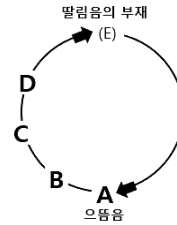


그림 5. 음악의 구조

단순한 패턴 혹은 일정한 방향의 반복적인 영상과 음악이 결합했을 때의 예시들을 살펴보았다. 예시를 통해 두 가지 결합 방식으로 나눠 볼 수 있다. 첫 번째, 중요하게 인식되어야 할 정보를 부각시키기 위한 방식으로 정적인 영상과 구조적 발전 양상이 없는 음악을 결합시키는 것이다. 두 번째, 영화 속 상황에 몰입을 극대화하는 방식으로 동적인 영상과 그에 맞춰 편곡된 음악이 결합되는 것이다. 영상에서 방향성을 가지며 음악과 동기화된 예시도 두 번째 방식으로 분류될 수 있다. 즉, 영화에서 의미를 부여하는 기능, 시청자의 기억 속에서 유대감을 형성하는 기능, 청중을 영화 속에 끌어드리는 기능은 반복 구조의 시청각 결합으로 수행되고 있으며 이를 통해, 스토리 및 영화 주제의 전달력을 높이고 있다.

IV. 결론

일정한 규칙성을 가지는 이미지 혹은 방향의 반복으로 구성된 영상과 그에 상응하는 반복되는 구조의 음악 결합을 통해 장면 전달력을 높이는 장면들을 살펴보았다. 저자는 <인터스텔라> 영화의 효과적 스토리 전개 및 몰입감 형성의 가장 큰 요인으로 일정한 '반복 구조'가 활용되고 있다는 것에 특히 주목한다. 일상생활에서의 반복 구조와 몰입도의 관계는 이미 널리 통용되고¹⁴⁾ 있으며 몰입 발생의 조건에 부합하는 주요 변인이다[14]. 따라서 과거 미니멀리즘 사조 안에서 단일 예술이 표현하던 비(非)기능적 반복 구조는 <인터스텔라> 영화에서, 영상과 음악이 결합됨으로써 기능적으로 활용되었다고 할

13) 라(A)음이 으뜸음으로서, 미(E)음은 딸림음이다. 일반적으로 조성음악에서는 짝수 마디로 반종지와 정종지를 하며 구조적인 안정성을 추구하고 그 역할을 딸림(화)음이 한다.

14) 게임 매체에서 활용하는 반복적 사운드 및 규칙적인 시·청각 자극을 통해 뇌파를 집중시키는 엠씨 스퀘어(MC Square)와 같은 예를 들 수 있다.

수 있다.

음악의 경우, 동기(motive), 악절(phrase), 구간(period), 섹션(section) 등으로 영상의 경우, 촬영(shot), 장면(scene), 연속적 진행(sequence)으로 계층의 단위를 나눌 수 있으며 영상과 음악 두 영역에서 평행적 구조를 적용하는 것은 세그먼트(segment)의 개념이다[12].

Segment : 반복

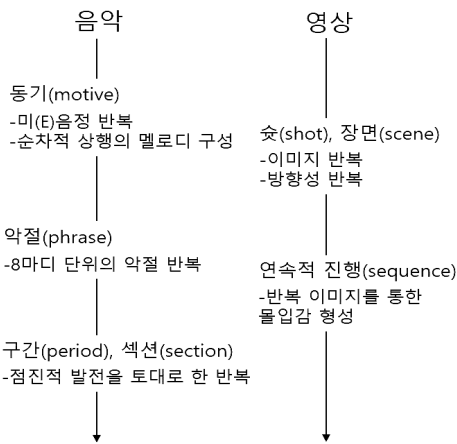


그림 6. 음악과 영상의 평행구조

영화 <인터스텔라>를 연구한 결과, 시각과 청각의 두 영역의 계층에서 동일한 세그먼트의 개념으로 '반복'이 적용되고 있는 것을 알 수 있다. [그림 6]과 같이, 각 계층에서 적용된 반복적인 세그먼트를 정리해 볼 수 있다. 영상과 음악 모두 시간에 따라 각 단계가 구분되며 작은 단위에서부터 큰 단위로 세그먼트 스케일이 확대된다. 영상과 음악의 모든 단위에서 같은 속성이 적용되기 때문에 영화의 전반적인 구성에서 영상과 음악이 더욱 밀접하게 결합된다. 따라서 영상에 종속적인 미디어로서 편입되어 분석되었던 기존의 영화음악과 다르기 때문에 영화 <인터스텔라>를 토대로 본 연구를 진행한 이유이다. 더하여, <인터스텔라>의 주제 음악은 영상과 분리되어도 독립적인 위치를 고수하며 미디어의 기능을 한다. 그 증거로 영화가 개봉된 후 주제 음악에 대한 폭발적인 관심으로 사운드 트랙에 대한 연주곡 콘텐츠들이 범람했으며 영화 개봉 후, 크리스토퍼 놀란 감독과 한스 짐머가 <The Hollywood Reporter>와 인터뷰[15]한 기사 내

용에서도 기존의 영화 음악 제작 방식을 벗어나 음악 그 자체로서, 영상에 종속되지 않고 구상을 한 것으로 보인다.

놀란은 공상 과학 영화를 계획하고 있다는 사실을 말하지 않고, 언젠가 사용될 음악을 구상해 보라는 내용의 편지를 짐머에게 보냈다. …… 하룻밤 사이에 짐머는 피아노와 오르간으로 구성된 4분짜리 곡을 썼다. …… 짐머는 놀란을 위해 연구했고 놀란은 “그럼, 나는 지금 영화를 만드는 게 좋겠어.”라고 대답했다.

본 연구를 통해 제시해 볼, 상호의존적 관계는 두 미디어 중 하나의 미디어가 제거되었을 때 남아있는 미디어가 제 기능을 상실하는 정도로 서로의 영향력이 강하게 작용하는 관계이다. 영화 <인터스텔라>의 영상-음악 사이의 상호의존적 관계 수립에 대한 근거로서 두 가지로 정립될 수 있다. 첫 번째, 두 미디어의 세그먼트에서 반복되는 속성을 공유하고 있기 때문에 시청각적 결속력을 높이며 몰입감이 형성되는 것이다. 두 번째, 기존의 영화 음악 제작 방식에서 벗어나 꽤 독립적인 음악 구상이 이뤄졌다는 것이다. 이것은 음악이 영상과 동등한 지위를 갖고 있다는 증거이며 주요한 미디어에 종속되는 관계를 넘어, 상호의존적 관계 수립에 대한 요인으로 볼 수 있다.

디제틱(diegetic), 논-디제틱(non-diegetic)과 같이 시각과 청각에 대한 끊임없는 미학적 구분에도 불구하고 음악을 영원히 '보이지 않는' 대상으로 취급하는 것이 아니라, 영상의 전개와 동등한 수준으로서 음악을 다루는 것은 영화 예술에서 마땅히 이뤄져야 할 것이다[16]. 본래 영화음악의 기능적인 역할뿐만 아니라, 부분적으로 소리 시각화(sound visualization)¹⁵⁾가 이루어졌기 때문에 영화 <인터스텔라>에서는 음악의 지위를 한 단계 높임으로써, 위의 논의를 실현했다. 따라서 영상에 종속적인 미디어로서 여겨지던 영화 음악의 한계점을 극복하고 상호의존적 관계 수립에 대한 긍정적인 고찰이 가능하다는 결론이 도출된다.

15) 소리 시각화에 대하여 부분적이라고 언급한 이유는 시각과 청각의 1:1 대응에 따른 절대적인 소리 시각화가 아니기 때문이다.

참 고 문 헌

- [1] 이재신, *이재신의 영화음악론*, 해드림출판사, 2014.
- [2] 윤양석, *음악형식론*, 세광음악출판사, 1986.
- [3] Sergei M. Eisenstein 저, 이정하 옮김, *몽타쥬 이론*, 예건사, 1990.
- [4] 한상준, *영화 음악의 이해*, 한나래, 2000.
- [5] <http://www.artnews.com/2015/07/10/what-you-see-is-what-you-see-donald-judd-and-frank-stella-on-the-end-of-painting-in-1966/>, 2019.6. 28.
- [6] 전해정, 나현신 “복식의 미니멀리즘 양식,” 한국복식학회지, 제28권, pp.113-135, 1996.
- [7] 박혜경 “지루함의 미학에서 본 미니멀 음악에서 반복의 역할,” 한양대학교 음악연구소, 제31권, pp.211-234, 2014.
- [8] 유희범, 성정환, “반복 구성을 통한 미디어 아트 연구,” 기초조형학연구, 제10권, pp.197-205, 2009.
- [9] 이상미 “솔 르윗 작품에 나타난 반복구조를 응용한 장신구 디자인 연구,” 기초조형학연구, 제15권, pp.273-283, 2014.
- [10] 최유미, 이승연 “범죄영화 「이중배상(Double Indemnity)」속 테마음악의 기능적 역할,” 한국콘텐츠학회논문지, 제15권, 제3호, pp.48-56, 2015.
- [11] Edward Strickland, *Minimalism:Origins*, Indiana University Press, 1993.
- [12] [https://en.wikipedia.org/wiki/Interstellar_\(soundtrack\)](https://en.wikipedia.org/wiki/Interstellar_(soundtrack)), 2019.7.3.
- [13] David Neumeyer, *The Oxford Handbook of FILM MUSIC STUDIES*, Oxford University Press, 2014.
- [14] 김완석, 윤재선, 임찬, 민병철 “반복사운드 활용이 게임 유저의 몰입에 미치는 영향 분석,” 한국콘텐츠학회논문지, 제10권, 제3호, pp.149-156, 2010.
- [15] <https://www.hollywoodreporter.com/news/composer-hans-zimmer-talks-interstellar-745891>, 2019.7.8.
- [16] Royal S. Brown, *Overtones and Undertones reading film music*, California University Press, 1994.

저 자 소 개

이 도 경(Do-Kyoung Lee)

정회원



- 2015년 2월 : 숙명여자대학교 작곡과(학사)
- 2018년 2월 : 동국대학교 멀티미디어학과(석사)
- 2018년 3월 ~ 현재 : 동국대학교 멀티미디어학과 박사과정

<관심분야> : 멀티미디어, 컴퓨터음악, 소리시각화

김 준(Jun Kim)

정회원



- 1989년 : 경희대학교(음악학사)
- 1994년 : Boston University(음악석사)
- 1999년: Stanford University(음악박사)
- 2001년 ~ 현재 : 동국대학교 영상대학원 멀티미디어학과 교수

<관심분야> : 멀티미디어 콘텐츠, 컴퓨터음악, 인터랙티브 퍼포먼스