

애니메이션 장면 내용에 의한 음악 연구

- 『슈렉 2』 『하울의 움직이는 성』 『마리 이야기』를 중심으로

김 혜 지

(우송정보대학 교수,

동국대학교 멀티미디어학과 박사과정)

목 차

I. 서론

II. 3개국의 애니메이션 특징

1. 미국 애니메이션

2. 일본 애니메이션

3. 한국 애니메이션

III. 본론

1. 스토리전개 및 장면에 따른 음악분석

2. 장면 내용에 따른 음악적 역할

IV. 결론

참고문헌

Abstract

<요 약>

본 연구는 애니메이션 음악에 있어서 음악의 역할을 이해하고, 창작의 다양한 방법을 제시하기 위하여 미국, 일본, 한국의 애니메이션 중 『슈렉 2(Shrek 2)』 『하울의 움직이는 성(Howl's Moving Castle)』 『마리 이야기(My Beautiful Girl, Mari)』를 선정하여 작품들의 음악을 분석해보았다. 분석 방법은 두 가지로 나누어 이루어졌다. 첫 번째 분석 방법은 스토리 전개 및 장면에 따른 음악 형태와 요소 분석 및 각 작품의 기존 노래곡과 팝 음악의 재편곡 사용법을 살펴보고, 두 번째 분석 방법은 장면 내용에 따른 음악적 역할을 분석하였다. 그 결과 미국과 일본의 작품인 『슈렉 2』 『하울의 움직이는 성』은 내용 전개와 밀접한 관련을 맺으며 주요 테마음악 형태의 다양성을 나타냈다. 즉 음악 형태는 주요 테마 멜로디를 변형하여 반복적으로 사용한 것을 알 수 있었다. 한국 작품인 『마리 이야기』는 주요 테마음악의 변형, 반복 사용보다는 다양한 음악이 사용된 것을 살펴볼 수 있었다. 두 번째 분석 방법 결과, 『슈렉 2』의 장면 내용에 따른 음악적 역할은 장면의 내용을 더욱 구체화시키며 긴장감을 유도시키는 역할이 특징으로 나타났고, 『하울의 움직이는 성』의 배경음악은 스토리 전개의 속도감을 증가시키고 관객의 심리를 화면의 빠른 변화에 일치시키는 역할을 했다. 『마리 이야기』는 여러 장면을 하나의 소재로 일관시키며 시·공간적 연속성을 부여했고 이를 통해 관객이 동일한 시·공간 경험을 하도록 하는 배경음악의 역할이 결과로 나타났다. 따라서 위의 연구에 사용되어진 각 분석 방법들은 애니메이션 음악에 다양한 방법으로 사용할 수 있는 요소를 제시했으며 애니메이션 음악의 창작 작업에 있어서 반드시 적용되어야 할 것이다.

I. 서론

현재 영상의 발달과 정보화 시대를 맞이하여 급속한 발전을 갖는 예술산업은 영화이다. 이 영화의 한 분야인 애니메이션은 “움직이는 환영의 인공적인 제작물, 예를 들면 회화, 만화, 입체물, 형상 등에 따라 이루어지는 모든 영화는 애니메이션이다.”¹⁾ 라고 정의된다. 이렇게 영화의 한 부분으로 자리매김 하던 애니메이션은 독립적인 고부가가치 산업으로 발전했고 현재 세계 시장을 양분화하고 있는 애니메이션은 미국과 일본 애니메이션으로 나누어 볼 수 있다. 따라서 본 연구는 미국과 일본의 애니메이션 작품과 한국의 애니메이션 작품 중 마법과 판타지 등의 내용이 공통점으로 내재되어 있는 작품을 각각 선택해본 작품들에 사용된 음악을 스토리 전개와 장면 내용과 연관하여 다음과 같이 두 가지 방법으로 연구해보았다.

첫째, 스토리 전개 및 장면에 따른 음악 분석을 통해 테마음악의 사용과 음악 형태, 기존 노래곡 및 팝 음악의 재편곡 사용 방법을 살펴보았으며, 둘째, 장면 내용에 따른 음악적 역할을 분석하여 애니메이션 음악이 각 작품에서 어떠한 역할과 기능을 수행하며 내재하는지 연구해보았다. 현재 애니메이션 음악은 많은 ‘O.S.T(Original Sound Track)’의 상업적 출현과 더불어 일반 대중에게 폭넓게 보급되며 지속적인 발전을 하고 있다. 이러한 시점에서 3개국의 애니메이션 작품에 따른 연구를 통해 본 애니메이션 음악의 창작에 있어서 적용해볼 요소들을 제시해보고 이를 통해 새로운 창작음악의 발전 가능성을 제시해본다.

II. 3 개국의 애니메이션 특징

1. 미국 애니메이션

미국의 애니메이션은 1925년 월트 디즈니(Walt Disney, 1901~1966)에 의해 설립된 월트 디즈니사(The Walt Disney Company, 1928)를 중심으로 발전해 왔다. 1928년 최초의 유성 만화 영화인 『증기선 윌리호(Steamboat Willie, 1928)』와 『미키마우스(Mickey Mouse, 1928)』를

1) Hebert Read, *The Thames and Hudson Dictionary of Art and Artists*, World of Art, 1994, p.11.

시작으로 『도날드 덕(Donald Duck, 1934)』, 『구피(Goofy, 1932)』, 『백설 공주와 일곱 난장이(Snow White and the Seven Dwarfs (1937))』, 『밤비(Bambi, 1926)』, 『신데렐라(Cinderella, 1950)』와 같은 고전 캐릭터와 『인어공주(The little Mermaid, 1989)』 『미녀와 야수』(Beauty and the Beast, 1991)』 『라이언 킹(The Lion King, 1994)』과 같은 현대 캐릭터들은 디즈니사를 세계 애니메이션들 중 중요한 위치에 올려놓는 역할을 했다. 2) 이렇게 미국 애니메이션의 특징은 디즈니사의 작품을 예로 살펴볼 수 있다.

디즈니사의 작품 특징은 첫째, 캐릭터 개발을 현실과 가깝게 구현하려는 데 있다. 캐릭터는 곧 작품의 얼굴이며 스토리를 전개, 발전시키는 중요한 역할을 한다. 따라서 캐릭터 개발이 중요하다. 예로 『라이언 킹』의 사자 삼바를 구현하기 위해 직접 사자를 스튜디오에 데려와 울부짖고 뛰어오르는 사자의 움직임을 관찰하여 스케치한 뒤 이를 제작에 활용했다. 또한 『알라딘(Aladdin, 1992)』을 만들기 위해 아랍의 역사 전문가 도움으로 아랍 문화를 익히며 아랍 의상을 제작하고 모델에게 입혀 십여 명의 디자이너들에게 다양한 각도에서 스케치를 하게 했다. 『타잔(Tarzan, 1999)』 역시 미세하고 정교한 근육의 움직임 등 다양한 움직임을 묘사하기 위해 끊임없는 노력 끝에 활동적인 타잔을 만들기에 성공했다.³⁾ 둘째, 스토리는 아이뿐만 아니라 누구나 공감할 수 있는 권선징악을 주제로 택하여 이루어진 것이 특징이다. 어려운 난관을 사랑과 용기로 극복하는 내용에 재미와 감동을 부여하여 스토리를 이끌어냈다. 이 중 디즈니 애니메이션은 여성 주인공의 어려움을 남성 주인공이 도와주고 사랑으로 해결하는 부분이 많이 있다. 예로 『인어공주』와 『미녀와 야수』의 에리얼(Ariel)과 벨(Bell) 두 주인공은 남성 주인공의 도움으로 인간이 되었으며 완전한 남성과 사랑을 이룬다. 또한 중국 민담을 소재로 한 『물란(Mulan, 1998)』도 주인공 파물란(Fa Mulan) 곁에 대장군의 아들이 지켜주며 디즈니 식 여성상을 보여주고 있다. 이렇게 미국 애니메이션은 현실에 가까운 캐릭터 개발을 계속적으로 했으며 여성 주인공을 도와주는 남성 주인공과의 사랑의 내용들은 미국 애니메이션 특징의 주요 부분이라 할 수 있다.

2. 일본 애니메이션

일본 애니메이션은 재패니메이션(Japanimation)⁴⁾ 또는 아니메(Anime)⁵⁾란 용어로 사용되기도

2) 김현주, 『월드디즈니 애니메이션에 관한 연구』(서울: 시각디자인학 연구, Vol.-No.5, 2000). 157쪽.

3) 김현주, 『월드디즈니 애니메이션에 관한 연구』, 158쪽.

한다. 즉 일본 애니메이션은 독자적 단어가 사용될 만큼 많은 발전을 했다. 일본 애니메이션의 세계 최초 작품은 『철완아톰(Tetsuwan Atom, 1963~1966)』⁶⁾이다. 이는 테즈카 오사무(Tezuka Osamu, 1928)⁷⁾의 작품으로 디즈니사의 경제적 능력을 따라갈 수 없는 점을 고려하여 화면의 현실적인 세세한 완성도를 포기하고 스토리의 내용을 새롭게 발전시켰다. 즉 일본 애니메이션의 첫 번째 특징은 애니메이션 내용이 우주, 세계평화 등 특정 소재를 가지고 장편 애니메이션을 구사한 것이다. 1970년대에서 1980년대 세대에는 『철완아톰』을 비롯하여 『드래곤 볼(Dragonball, 1985)』 『슬램덩크(Slam Dunk, 1993)』 『울트라 맨(Ultraman, 1966)』 『세일러 문(Salormoon, 1993)』 등 초과학적, 신비주의 등 SF 만화가 주를 이루며 일본 전체의 문화를 나타나기도 했다. 두 번째 특징은 마법 소녀물을 소재로 한 작품들이 많다는 것이다. 마법 소녀물의 주인공들은 인간 세계에 있는 평범한 소녀이거나 또는 다른 세계에서 인간 세계로 온 특별한 존재들이다. 즉 TV를 보는 청취자들과 다를 것 없는 소녀들로 하여금 특별한 힘, 즉 마법을 통해 변신을 하며, 각기 욕망을 채우고 꿈을 이뤄나간다. 이렇게 『마법사 새리(1968)』 『미소녀전사 세일러문(1994)』 『마법의 프린세스 밍키모모(1982)』 등이 그 예이다. 각 작품들은 소녀를 대상으로 옳은 일에 앞장서며 악과 싸우고 지구를 지키는 선의 일을 행하는 캐릭터들이다. 이렇게 일본 애니메이션은 미국 디즈니사와 다르게 영상에서 보이는 시각적인 것, 즉 캐릭터의 세밀한 표현주의가 아니고 스토리의 구성을 위해 새로운 소재를 찾아 스토리를 강조한다. 또한 마법 소녀물 등 소녀의 등장과 마법으로 하여금 현실의 악과 싸우며 선을 실행하는 점이 일본 애니메이션의 특징이라 볼 수 있다.

-
- 4) 재패니메이션 : 재팬(Japan)과 애니메이션(Animation)을 합성한 단어이다. 이정숙, 『일본 애니메이션에 관하여』, 『일본학논집 15집』(서울: 2002), 37쪽.
- 5) 애니메(Anime) : 애니메이션의 일본식 줄임말로 최근에는 세계적인 공통어로 일본 애니메이션을 가리킨다. <http://utd500.utdallas.edu/~hairston/animehp.html>
- 6) 철완아톰(Tetsuwan Atom, 1963-1966): 1960년 일본 후지(Fuji) TV에서 처음 상영되며 흑백의 193편의 에피소드들로 구성된 최초의 TV 시리즈 만화이다. 1983년에는 신아톰이 컬러로 만들어졌으며 한국에서는 이 시기에 방영되었다. 미국 제목은 ‘Astro Boy’이며 1963년 첫 방영되었다. 이정숙, 『일본 애니메이션에 관하여』, 38쪽.
- 7) 테즈카 오사무: “일본 만화의 아버지”라 불릴 만큼 일본만화를 발전시킨 사람으로 1960년대 일본 최초의 TV시리즈 『철완아톰』을 만들었다. 1985년에는 UN지정 ASIFA(국제애니메이션필름협회)를 히로시마 페스티벌로 유치시켰다. 훗날, 미야자키 하야오 등 여러 감독이 그의 영향을 받았다. 작품으로 『밀림의 왕자』 『사파이어 왕자』 등 1,000여 종의 작품이 있다.

3. 한국 애니메이션

한국의 애니메이션 역사는 미국과 유럽보다 약 50년 늦게 출발했다⁸⁾. 첫 애니메이션 형태로 제작된 것이 1956년에 나타난 럭키치약의 광고(CF)이다. 그 후 1961년 국립영화제작소의 이습우화 『개미와 베짚이』를 애니메이션으로 제작하였다. 또한 한국 최초의 장편 애니메이션은 1967년 개봉한 『홍길동』이며, 이후 1970년대에는 해외 애니메이션 수입 때문에 자체 제작이 어려웠다. 하지만 『로보트 태권 V』 시리즈를 비롯하여 1987년에는 『떠돌이 까치』 『달려라 호돌이』 등이 첫 텔레비전 시리즈로 제작되었으며 『아기공룡 둘리』 『달려라 하니』 『옛날 옛적에』 등이 있다. 1990년대에는 극장용 애니메이션으로 『블루 시걸』 『홍길동』 『아마겟돈(Armageddon, 1998)』 등이 제작되었다. 현재 한국 애니메이션은 계속적으로 발전하는 단계이다. 또한 미국과 일본에 비해 역사가 짧고 전문 인력 또한 부족하다. 하지만 한국만의 독창적인 소재를 개발하고 애니메이션 관련 고급인력 발굴이 추진되고 있는 실정이다.

이렇게 3개국의 애니메이션 특징에 관해 살펴보았다. 이에 본 연구는 마법과 판타지, 요정을 공통적 소재로 미국 애니메이션의 특징이 잘 나타나 있는 『슈렉 2』, 일본 애니메이션의 『하울의 움직이는 성』과 한국 애니메이션 『마리 이야기』를 선택해 스토리가 전개될 때 각 작품의 음악적 역할에 관해 분석해보았다.

III. 본 론

1. 스토리 전개 및 장면에 따른 음악 분석

미국 애니메이션 작품인 『슈렉 2』는 앤드류 애덤슨(Andrew Adamson, 1966~)⁹⁾ 감독의

8) 변영란, 『애니메이션의 변천사와 미야자키 하야오에 관한 연구』(서울:디지털디자인학연구 vol.2,2001), 38쪽.

9) 앤드류 애덤슨(Andrew Adamson, 1966~): 『슈렉』으로 2001년 아카데미상을 수상했으며 『나니아 연대기』 등 다양한 애니메이션 활동을 했다.

작품으로 2004년에 개봉되었으며 음악은 해리 그렉슨(Harry Gregson-Williams, 1961~), 존 윌리엄스(John Williams, 1932~)¹⁰⁾, 제임스 맥키 스미스(James Mckee Smith, 1965~), 존 포웰(John Powell, 1963~)이 공동으로 작업을 했다. 또한 일본 애니메이션인 『하울의 움직이는 성』은 미야자키 하야오(Miyazaki Hayao, 1941~)¹¹⁾ 감독의 작품으로 2004년에 개봉되었으며 음악은 히사이시 조(Hisaishi Joe, 1950~)¹²⁾가 담당했다. 한국 애니메이션 『마리 이야기』는 2002년 이성강¹³⁾ 감독의 작품이며 음악은 이병준¹⁴⁾이 작업을 했다. 또한 제26회 안시 국제애니메이션 페스티벌 대상을 수상한 작품이다. 이렇게 세 작품의 스토리 전개 및 장면에 따라 이의 사용된 음악의 형태와 요소들을 분석해보았다. 다음 [표1] [표2] [표3]은 각 작품들의 스토리 전개 및 장면에 따른 음악 형태와 요소들의 내용이다.

『슈렉 2』는 1편에서 결혼한 슈렉과 피오나가 허니문에서 돌아와 왕국의 왕과 왕비인 피오나의 부모님으로부터 초청장을 받으며 스토리가 시작된다. 슈렉과 피오나 공주의 사랑 방법, 대모 요정의 마법과 음모, 슈렉의 모험들이 펼쳐지며 진정한 사랑과 아름다움을 그린 작품이다. 따라서 스토리 전개와 장면에 따른 창작음악(under score)¹⁵⁾을 분석해보면 다음과 같다.

[표 1]의 순서 1에 사용된 테마¹⁶⁾음악 1은 다음과 같이 순서 3, 6, 18, 25, 33, 34, 44, 49, 52, 56, 63에서 변주되어 사용된 것을 알 수 있었다. 이들 음악의 사용 장면은 피오나 공주가 슈렉을 찾아다니거나 서로의 마음에서 사랑이 표현될 때 사용되었다. 또한 음악 형태와 요소는 전체 편성의 오케스트라를 주로 사용하였으며, 클라리넷, 플루트 등 목관 솔로 악기와 결합한

-
- 10) 존 윌리엄스(John Williams, 1932~): 1970년부터 헐리우드 식 전통 심포닉 사운드를 만든다. 『스타워즈』 『조스』 『E.T』 『윈들러 리스트』 등 많은 작품들을 만들었다.
 - 11) 미야자키 하야오(1941~): 현재 일본 애니메이션의 대표적인 감독으로 『미래소년 코난』을 비롯하여 『천공의 성 라퓨타』(1986), 『이웃집 토토로』(1988), 『붉은 돼지』(1992), 『원령공주』(1997) 등의 작품이 있다. 1989년 이래 발표하는 극장용 애니메이션마다 흥행 랭킹 1위를 차지했다.
 - 12) 히사이시 조(1950 ~): 조는 미야자키 하야오 감독 작품을 대부분 맡아 작업하는 일본 영화음악 작곡가이다. 작품은 『센과 치히로의 행방불명』 『바람계곡의 나우시카』 『천공의 성 라퓨타』 등이 있다.
 - 13) 이성강(1962~): 『별별 이야기』 『오늘이』 『천년여우 여우비』 등의 작품이 있다.
 - 14) 이병준 (1965~): 『괴물』 『장화홍련』 『왕의 남자』 등 한국의 대표적인 영화음악가
 - 15) 창작음악을 언더스코어(Underscore), 오리지널스코어(Original Score)라 하며 창작음악이 여러 형태로 반복적으로 사용 될 경우 주요 테마(main theme)라 한다. 최유리, 『필름을 위한 사운드 디자인』(서울: 예술출판사, 2000), 28쪽.
 - 16) 테마(theme): 본 연구에서는 영상음악에 한정을 두고 하나의 악곡을 구성하는 소재의 단위로 표시하며 두 마디 이상의 동기가 최소단위로 제시된다.

스트링 오케스트라 편성이 테마 1의 주요 음악 형태로 볼 수 있다. 순서 8에 사용된 음악은 각각 26, 30, 35, 38, 46에서 동키와 슈렉이 함께 집을 떠나 모험하는 내용에 사용되었으며 음악 형태는 피치카토 주법¹⁷⁾의 스트링과 전체 오케스트라 편성으로 이루어진 것이 테마 2의 특징이라 할 수 있다.

[표 1] 『슈렉 2』의 테마음악 분석 : 장면 내용 및 음악 형태와 요소

Table 1. Shrek 2's the analysis of the theme music: The scene, the musical form & elements

테 마	주요 순서	테마의 변형된 순서 ¹⁸⁾	장면 내용	음악 형태와 요소
1 (Opening - Title)	1	3	피오나 공주로 알고 문이 열림	전체 편성의 오케스트라와 코러스
		6	피오나 공주가 왕국으로 가려 함	플루트, 목관악기 편성
		18	피오나 공주가 혼자 울고 있음	전체 편성의 오케스트라
		25	슈렉이 피오나의 일기장을 훔쳐 봄	스트링 편성의 오케스트라
		33	강아지가 피로나를 깨우며 일기를 본다	스트링 편성의 오케스트라
		34	피오나가 슈렉을 찾는다.	트럼펫 솔로와 스트링 오케스트라
		44	피오나가 슈렉을 찾겠다고 부모님을 설득함	클라리넷 솔로와 스트링 오케스트라
		49	차밍 왕자가 슈렉인 척한다.	스트링 오케스트라
		52	피오나에게 말을 타고 감	빅밴드 재즈 편성
		56	피오나가 왕에게 얘기를 함	오보에 솔로와 스트링 오케스트라
63	왕이 공주를 구하고 개구리로 변함	스트링 오케스트라		
2	8 슈 렉 과 동 키	26	슈렉과 동키가 여행을 떠남	피치카토를 사용한 스트링 편성의 발랄한 음악
		30	동키가 옛날이야기를 함	피치카토 스트링 오케스트라
		35	슈렉과 동키, 고양이가 길을 걸음	피치카토 스트링과 전체 오케스트라
		38	슈렉이 변장하고 대모 요정 집으로 들어감	콘트라베이스와 피치카토 스트링 오케스트라
		46	동키와 고양이가 인간 옷을 훔침	피치카토의 스트링 오케스트라
3	19 대 모 요 정	37	슈렉이 요정에게 행복을 물어봄	Bell과 오보에, 전체 오케스트라
		40	차밍 왕자와 대모 요정이 왕국을 차지하려는 음모를 꾸밈	전체 오케스트라

순서19에 사용된 테마음악 3은 37, 40의 순서로 변형되었고 이의 장면은 겁나 먼 왕국을

17) 피치카토(Pizzicato): 활을 사용하는 현악기의 현(絃)을 손끝으로 튕겨 연주하는 주법.

18) 부록1 참조

차지하려는 대모 요정의 나쁜 음모가 나타났다는 것이 공통 내용이다. 음악 형태는 전체 편성의 오케스트라와 벨 오보에의 악기가 포함된 편성을 형성하고 있다. 또한 음악 전반에 걸쳐 기존의 노래가 재편곡된 팝음악과 캐릭터 자체가 직접 노래를 부르는 뮤지컬 형식의 음악을 많은 부분에서 사용하고 있음을 알 수 있었다.

『하울의 움직이는 성』은 마법과 과학이 공존하는 유럽의 19세기 말을 배경으로 모자상점을 운영하는 소피의 모험담을 그린 작품으로 왕실 마법사 하울을 만나며 스토리가 전개된다. 마녀가 마법을 걸어 어린아이에서 90세 노인이 된 소피와 사람들이 무서워하는 거대한 성인 움직이는 성에서 사는 하울의 사랑, 용기와 모험 등이 담겨 있는 작품이다. 이 작품 또한 스토리 전개와 장면내용에 따라 음악을 분석해보았다.

[표 2] 『하울의 움직이는 성』의 테마음악 분석: 장면 내용 및 음악 형태와 요소

Table 2. Howl's Moving Castle's the analysis of the theme music: The scene, the musical form & elements

테 마	주요 순서	테마의 변형된 순서 ¹⁹⁾	장면 내용	음악 형태와 요소
1	1	6	소피와 하울이 하늘을 날	피아노 솔로
		7	소피가 혼자 버스를 타고 감	피아노 솔로
		9	소피가 할머니로 변함	바순의 멜로디
		20	소피와 미르크크가 세탁을 마치고 차를 마심	하프와 전체 오케스트라 편성
		21	하울이 소피를 바라봄	솔로 피아노
		22	소피가 울고 있음	피아노와 스트링 오케스트라
		24	소피가 왕실마법사에게 말함	스트링 오케스트라
		31	하울의 마법으로 꽃밭으로 소피를 데리고 나옴	스트링들이 멜로디 연주
		33	마녀가 소피에게 사랑을 말함	피아노 솔로
		34	마르크크가 소피에게 가지 말라고 붙잡는다.	오보에와 목관악기
		36	하울이 나타남	전체 편성의 오케스트라
		38	가루슈파가 힘을 보여줌	전체 오케스트라
		40	현실에서 소피와 하울의 재회	스트링 오케스트라
		41	키스로 마법이 풀림	Song, 전체 오케스트라
		42	엔딩 크레딧(Ending Credit)	순서 1로 시작하여 여러 형태로 변주
2	4	6	소피와 하울이 하늘을 날	스케르초 ²⁰⁾ 의 전체 오케스트라
		27	하울, 소피, 강아지, 마녀의 비행	빠른 리듬의 전체오케스트라
		28	살리반 왕실에서 움직이는 성에 쳐들어옴	빠른 리듬의 전체 오케스트라
		32	살리반 군대에서 폭탄이 떨어짐	빠른 리듬의 전체 오케스트라

[표 2] 『하울의 움직이는 성』의 순서 1인 테마음악 1은 6, 7, 9, 20, 21, 22, 24, 31, 33, 34, 36, 38, 40, 41, 42에서와 같이 총 15회의 변형된 음악 형태가 사용되었다. 즉 순서 1에 사용된 테마음악 1의 선율은 다양한 편성의 변주를 통해 여러 형태의 음악으로 나타났다. 테마음악 1이 사용된 장면은 하울과 소피의 만남과 사랑이 표현되는 장면이 가장 많이 사용되었으며 가루슈파, 미르크르처럼 다른 캐릭터들의 내용이 전개될 때도 사용되어 애니메이션 스토리 전체에 걸쳐 여러 부분에서 사용된 것을 알 수 있었다.

음악 형태의 편성은 테마음악 1의 본 형태인 피아노 솔로로 시작하여 바순, 하프, 오보에 등 다양한 악기들이 멜로디를 나타냈다. 또한 스트링으로 구성된 오케스트라에서 발전되어 전체 편성의 오케스트라 형태를 이루었다. 순서 4의 테마음악 2는 6, 27, 28, 32에서 변주되었다. 장면은 하울과 소피가 같이 날아다니는 장면, 살리반 군대와 싸우는 장면 등 급격히 빠르게 진행되는 부분에서 다양하게 사용되었다. 음악 형태는 빠른 리듬의 전체 편성의 오케스트라가 사용되어 목관악기, 금관악기, 타악기 등 여러 악기의 파트들이 빠른 리듬을 선도하며 테마음악 2의 형태를 나타내고 있다.

『마리 이야기』는 바닷가 외딴 마을에 사는 열두 살 소년 남우, 친구 준호, 고양이 요와 함께 등대를 배경으로 마법 구슬을 통한 미지의 세계를 보여준다. 또한 환상의 소녀 마리를 만나 다채롭고 아름다운 일들이 펼쳐지는 내용이다. 다음은 작품의 스토리 전개와 장면 내용에 따라 음악을 분석해보았다.

19) 부록2 참조

20) 스케르초(scherzo): 템포가 빠른 3박자 형태로 격렬한 리듬, 급격한 변화가 나타나는 것이 특징이며 극적, 해학적인 성격을 띤 기교적인 곡을 나타냄.

[표 3] 『마리 이야기』의 테마음악 분석 : 장면 내용 및 음악 형태와 요소

Table 3. My Beautiful Girl, Mari's the analysis of the theme music : The scene, the musical form & elements

테마	주요 순서	테마의 변형된 순서 ²¹⁾	장면 내용	음악 형태와 요소
1	3	4	등대에서 새가 날아다님	플루트 솔로
		14	남우 얼굴을 가릴만한 큰 거인 개가 걸어다님	드럼과 벨음악
		18	등대에 꽃이 자라남	스트링과 벨
		20	남우와 요가 걸어감	오보에 솔로, 기타 솔로
		21	남우 버스에서 내려 걸어감	피아노 솔로
2	2	9	과도가 침	피아노 솔로 <등대지기> 동요 기타 솔로
		15	마리와 남우가 날아다님	스트링 편성의 등대지기
3	1	16	오프닝 음악, 마리가 남우 얼굴을 만짐	오프닝 음악의 스트링
4	5	10	물속에서 책, 연필이 날아다님	벨 음악

[표 3]에서 보면 순서 3의 테마음악 1은 4, 14, 18, 20, 21의 변주 형태를 보였다. 장면 내용은 등대에 새가 날아다니고, 꽃이 피며, 거인 개가 걸어 다니는 환상의 세계가 펼쳐질 때 테마음악 1이 나타났다. 또한 현실로 돌아와 남우가 버스에 내려 집으로 돌아갈 때에도 테마음악 1이 등장했다. 음악 형태는 솔로 편성으로 나타나며 벨 사운드의 멜로디가 이 테마음악 1의 특징이다. 순서 2의 테마음악 2는 순서 9, 15로 변주되어 사용되었으며 동요 <등대지기>를 적용했다. 순서 9, 15의 장면은 순서 2의 장면 내용과 공통사항 없이 각각 장면에 독립적으로 음악을 사용했다. 음악 형태는 피아노 솔로, 기타 솔로, 스트링 형태로 변주되었다. 순서 1의 테마음악 3은 오프닝에서 사용된 음악으로 순서 16에서 변주되었고 이 음악의 장면 내용은 마리가 남우 얼굴을 만지는 장면에서 사용되었다.

음악은 스트링 편성을 구성하고 있다. 순서 5의 테마음악 4는 순서 10에 변주 형태를 나타내며 각각 남우가 마리의 손을 잡고 날아다니는 장면과 물속에서 책, 연필이 날아다니는 장면으로 환상의 세계가 펼쳐질 때 사용되었다. 음악은 벨 사운드의 사용이 공통적 특징이다. 그 외의 음악은 특정 캐릭터나 내용과 상관없이 독립적인 배경음악으로 사용되었다.

이렇게 세 작품에 대해 각각 스토리 전개 및 장면에 따른 음악 형태에 관해 분석해보았다. 『슈렉 2』의 순서 1번은 총 11회의 변주 형태로 나타났으며 피오나와 슈렉의 사랑 이야기가

21) 부록3 참조

펼쳐질 때 등장하였다. 이렇게 순서 1번은 『슈렉 2』에서 가장 많이 변주되어 사용된 주요 테마음악 1이다. 순서 8은 총 5회 변형되었고 당나귀 동키 등장에 사용된 테마음악 2이다. 순서 19는 총 2회의 변주 형태로 나타났으며 대모 요정이 나타나는 장면에 공통적으로 사용되어 특정 캐릭터나 내용과 연관하여 테마음악이 형성된 것을 알 수 있었다. 또한 음악 형태들은 각 테마음악에서 조금씩 다른 형태들로 나타났지만 전체 오케스트라, 스트링 오케스트라 편성과 다양한 솔로 악기들의 결합으로 형성되었다.

『슈렉 2』음악 형태의 다른 특징은 기존 노래곡뮤지컬 노래가 사용된 것이 특징이다. 총 16개의 노래곡이 기존 팝곡을 재편곡하여 각각 장면에 나타났고 편곡 방법은 뮤지컬 형식을 사용하여 애니메이션 주요 캐릭터들이 직접 노래를 부르는 형태를 보였다. 하지만 『하울의 움직이는 성』과 『마리 이야기』는 기존 노래곡의 재편곡을 살펴볼 수 없었다. 이렇게 기존 팝곡의 재편곡뮤지컬 노래는 『슈렉 2』 이외의 여러 디즈니 애니메이션에 나타나며 디즈니 애니메이션 특징 중의 하나이다. 『하울의 움직이는 성』은 순서 1번이 총 15회 변주를 통해 나타났으며 소피와 하울의 사랑 모험 이야기가 등장할 때 사용된 주요 테마음악 1이다. 음악 형태는 피아노 솔로로 시작하여 전체 오케스트라 편성까지 여러 다양한 변주 형태로 발전되었고 스토리 전개 전반에 사용되었다. 즉 주요 테마음악 1이 스토리 전개에 있어 가장 많은 부분에서 사용된 것을 알 수 있었다. 마지막으로 『마리 이야기』는 순서 3번의 테마음악 1이 총 5회 변주되며 환상의 세계와 현실을 나타내며 벨 음악과 각 악기들의 솔로 편성이 가장 큰 특징으로 나타났다. 이 외의 테마음악은 대부분 1~2회의 소수 형태로 변주가 이루어져 특정 장면의 내용과 연관 없이 독립적으로 음악이 사용되었다.

2. 장면 내용에 따른 음악적 역할

예전의 영화나 애니메이션 음악은 움직이는 영상물의 부속물처럼 단순히 배경음악으로써의 역할로만 여겨졌다. 하지만 음악이 갖는 위치는 시대가 변할수록 그 중요성이 성장되고 발전되고 있으며 역할 또한 다양한 기능으로 수행되고 있다. 따라서 영상 안에서 음악의 역할에 관해 살펴보면 다음과 같다. 첫째, 영상의 내용과 상호관계를 맺으며 인물등장, 내부 심리, 상황의 숨겨진 의미를 창출하는 역할과 기능을 수행하며, 둘째, 여러 장면을 하나의 소재로 일관시키며 시·공간적 연속성을 부여하고²²⁾, 셋째, 스토리 전개의 속도감을 증가시키고

관객의 심리를 화면의 빠른 변화에 일치시키며 마지막으로 애니메이션과 관객을 연결하는 의사소통의 고리로서, 음악 자체의 배경음악 기능을 가지고 있다.²³⁾ 따라서 앞서 살펴본 3개국의 애니메이션 음악이 장면과 음악의 상호 연관성을 맺으며 진행되는 역할에 관해 살펴볼 것이다. 다음 [표4] [표5] [표6]은 각 애니메이션의 장면에 따른 음악 역할을 분석한 표이다.

[표4] 『슈렉 2』의 장면 내용에 따른 음악 역할

Table 4. The musical function by Shrek 2's the strory & the scene

장르	순서	변주된 형태	장면의 공통내용	음악 역할
테마 음악	1	3, 6, 18, 25, 33, 34, 44, 49, 52, 56, 63	-오프닝음악, 피오나가 슈렉을 찾음, 피오나가 왕에게 슈렉을 사랑한다 말함, 등 -피오나가 슈렉을 사랑하는 표현이 나타날 때	-인물등장, 내부심리, 상황의 숨겨진 의미를 창출하는 기능 -장면 내용과 상호작용을 함
	8	26, 30, 35, 38, 46	-슈렉과 동키 길을 떠남, 동키가 옛날 애기를 함, 동키가 옷을 훔칠때 등 -동키가 등장하며 익살스러운 장면이 나타날 때	-인물이 등장할 때 나타나 그 캐릭터를 상징함 -장면 내용과 상호작용을 함
	19	37. 40	-대모 요정이 나타남, 차밍 왕자와 왕국을 차지하려는 음모를 꾸밈 -대모 요정이 음모를 꾀하려고 할 때	-인물등장, 내부심리, 상황의 숨겨진 의미를 창출하는 기능 -장면 내용과 상호작용을 함
노래 팝 음악		4, 5, 7, 9, 16, 17, 22, 24, 39, 47, 50, 60, 64, 65, 66, 68	-Accidentaiiy In Love -Holding Out For A Hero -Funktown -People Ain't No Good -Livin" La Vida Loca 등 -기존에 있는 팝송 등을 재편곡하여 각 장면에 사용	-디즈니 애니메이션의 특징으로 장면에 직접 노래를 부르는 뮤지컬 장르뿐만 아니라, 팝송 등을 넣어 가사에 따라 장면 내용의 이해력을 높이며 시각적 효과로 흥미 유발 -스토리 전개 속도를 조절 함
배경 음악		2, 20, 23, 36, 42, 48, 51, 55, 58, 59, 61, 62	-왕에게 협박하는 대모 요정과 차밍 왕자, 슈렉을 죽이려 함, 슈렉이 약을 마심, 대모 요정이 슈렉을 곤경에 빠뜨림 -장면에서 긴박감이나 긴장감이 나타날때	-장면의 내용을 더욱 구체화시키기 위한 배경음악 -여러 장면을 하나의 소재로 일관시키며 시·공간적 연속성을 부여함

22) Davis, Richard, *Complete Guide to Film Scoring*(Boston: Berklee Press,1999), pp.141-146.

23) Bell, David, *Getting the Best Score for your Film*(Los Angeles: Silman James Press,1994), pp.2-6.

[표4] 『슈렉 2』의 장면 내용에 따른 음악 역할은 테마음악의 1, 8, 19가 공통적인 기능을 가지고 있다. 이의 역할은 인물 등장, 내부 심리, 상황의 숨겨진 의미를 창출하며 장면 내용과 상호작용을 하고 있는 것을 살펴볼 수 있었다. 다음 16개의 팝음악은 가사가 음악에 포함되어 있는 특징으로 인하여 장면 내용의 이해력을 높이고 시각적 효과가 더해져 스토리 전개 속도를 빠르게 조절하는 기능을 하고 있다. 마지막으로 다양하게 사용된 여러 배경음악들은 장면의 내용을 더욱 구체화시키며 여러 장면들을 하나의 소재로 일관시키는 시·공간적 연속성을 부여하는 역할을 하고 있다.

[표5] 『하울의 움직이는 성』의 장면 내용에 따른 음악 역할은 다음과 같다. 가장 많이 사용된 테마음악 1은 장면 내용과 상호작용을 하며 인물 등장, 내부 심리, 상황의 숨겨진 의미를 창출하는 기능을 하고 있다. 테마 4번 음악은 살리반 군대가 나타날 때 사용되어 하나의 소재로 일관시키는 시·공간적 연속성을 부여하는 역할을 하고 있다. 그 외에 배경음악으로 사용된 것은 스토리 전개 속도감을 증가시키고 관객의 심리를 화면의 빠른 변화에 일치시키는 기능이 나타나고 있다.

[표5] 『하울의 움직이는 성』의 장면 내용에 따른 음악 역할

Table 5. The musical function of Howl's Moving Castle's the story & the scene

장르	순서	변주된 형태	장면의 공통 내용	음악 역할
테마음악	1	6, 7, 9, 20, 21, 22, 24, 31, 33, 34, 36, 38, 40, 41, 42	-소피와 하울이 하늘을 날, 하울이 소피가 자고 있는 것을 바라봄, 소피가 울고 있음, -소피와 하울의 사랑이 표현될 때	-인물등장, 내부심리, 상황의 숨겨진 의미를 창출하는 기능 -장면 내용과 상호작용을 함
	4	6, 27, 28, 32	-하울, 소피, 마녀와 강아지가 비행을 함, 살리반 왕실에서 움직이는 성을 쳐들어옴, 살리반 군대에서 폭탄을 투여 -공통적 내용보다는 대부분 살리반 군대가 나타날 때 사용	-여러 장면을 하나의 소재(전쟁하는 장면)로 일관시키며 시공간적 연속성을 부여함
배경음악		2, 3, 5, 10, 11, 12, 13, 15, 16, 17, 18, 19, 23, 26, 29, 30, 35, 39	-가루슈피와 얘기를 함, 가부가 빨래 너는 것을 도와줌, 합창이 들리는 불꽃 마법이 등장함, -소피와 하울 외에 다양한 캐릭터가 등장하여 내용이 전개될 때 사용	-다양한 상황에 배경음악이 나오며 대사보다는 액션이 중점이 되며, 음악은 스토리 전개 속도감을 증가시키고 관객의 심리를 화면의 빠른 변화에 일치시킴

[표6] 『마리 이야기』의 장면 내용에 따른 음악 역할은 다음과 같다. 세 개의 테마음악 형태가

사용된 것 중 3번 테마음악은 인물등장, 내부심리, 상황의 숨겨진 의미를 창출하는 기능을 지니며 장면 내용과 상호작용을 한다. 그리고 1번 테마음악은 오프닝 음악으로 주요 장면에 사용 되어 장면을 강조하는 역할을 하고 있으며 5번 테마음악은 일관된 소재인 환상의 세계를 나타내는 내용으로 시공간적 연속성을 부여하는 역할을 보여주고 있다. 노래곡이 사용된 것은 오프닝과 엔딩음악으로 특정되었으며 1회의 소스뮤직이 사용되었다. 그 외에는 애니메이션과 관객을 연결하는 의사소통의 고리 역할을 했다. 즉 배경음악은 관객을 동일한 시공간의 경험을 느끼게 하고 스토리 전개의 속도감을 조절하는 역할을 하고 있다.

[표6] 『마리 이야기』의 장면 내용에 따른 음악 역할

Table 6. The musical function of My Beautiful Girl, Mari's the strory & the scene

장르	순서	변주된 형태	장면 내용 및 공통 내용	음악 역할
테 마 음 악	1	16,	-오프닝 음악, 마리가 남우의 얼굴을 만짐 -주요 장면에서 재사용	-애니메이션을 대표하는 음악으로 주요장면에 사용되어 장면을 강조하는 역할
	3	4, 14, 18, 20, 21	-남우와 준호가 자전거를 탐, 남우 얼굴을 가린 거인 개가 걸이다님, 남우와 요가 걸어감 -남우가 등장하며 심리가 표출될 때 사용	-인물등장, 내부심리, 상황의 숨겨진 의미를 창출하는 기능 -장면 내용과 상호작용을 함
	5	10	-남우가 마리 손을 잡고 하늘을 남, 물속에서 책, 연필이 날라다님 -환상의 세계가 펼쳐질 때 사용	-일관된 소재(환상의 세계)로 일관시키며 시·공간적 연속성을 부여함
노 래 가 요	13		-서커스장에서 직접 흘러나오는 음악 -대전블루스	-소스뮤직
	1 22		-노래곡 : 우리가 사는 곳은 by 유희열 -노래곡 : 마리 이야기 by 성시경	-오프닝 음악 -엔딩 음악
배 경 음 악	2	9, 15	-남우가 요에게 이야기하며 회상함, 마리와 남우가 날아다님, 동요 <등대지기> 사용 -공통적 내용은 없음	-배경음악으로 사용되며 일관된 소재(회상 장면)로 일관시키며 시·공간적 연속성을 부여함
	6	8	-남우가 직접 마리를 만남, 남우가 손을 갖고 그림자놀이를 함 -공통적 내용은 없음	-배경음악으로 사용 -작품과 관객을 연결하는 의사소통의 고리로서, 이를 통해 동일한 경험을 하도록 하는 역할
	12	19	-비행기가 날아다님, 고요한 바다에 별뿔별이 떨어짐 -공통적 내용은 없음	-순수 배경음악
	7, 11, 17		-꽃잎을 날려보냄, 거인 개가 등장, 숙이가 쪽지를 봄 -공통성 없이 에피소드 처럼 스토리 전개에	-다양한 소재에 따른 배경음악이 나오며 음악은 스토리 전개의 속도감을 증가시키고 관객의 심리를 화면의 빠른 변화에 일치시킴

IV. 결론

현재 영상산업의 발전과 더불어 애니메이션은 점차 대중문화로 생활화되어가며 높은 고부가가치를 창출하는 산업으로 변화되어 왔다. 이러한 애니메이션의 음악은 애니메이션을 작업하는 전체 분야에서 개별적으로 분리되어 독립성을 이루면서 발전하고 있다. 이렇게 애니메이션 음악이 발전됨에 따라 본 연구는 미국, 일본, 한국의 애니메이션 중 『슈렉 2』 『하울의 움직이는 성』 『마리 이야기』를 선정하여 각 작품들의 음악에 관해 분석해보았다. 첫 번째 분석 방법은 스토리 전개 및 장면에 따른 음악 형태와 요소를 분석하였으며, 두 번째 분석은 장면 내용에 따른 음악적 역할에 관해 연구해보았다. 따라서 이의 연구 결과는 다음과 같은 결론을 도출해낼 수 있었다.

첫째, 스토리 전개 및 장면에 따른 음악 형태와 요소를 분석한 결과 3개국 모두 공통적으로 테마음악을 사용하고 있었다. 미국과 일본의 작품은 애니메이션의 주요 테마음악이 내용 전개와 밀접한 관련을 맺으며 음악 형태의 다양한 변주가 이루어졌다. 변주는 주요테마 멜로디를 변형하고 여러 요소들을 사용하여 다양한 형태로 나타났고 반복적으로 사용되었다. 『슈렉 2』와 『하울의 움직이는 성』의 주요 테마음악 1은 각각 11회, 15회의 많은 횟수로 변주 형태를 보였다. 이는 스토리 전개에 따라 주인공들이 등장할 때마다 테마 1 음악이 엄격히 나타난다는 주요 테마음악의 반복된 변주 형태의 규칙을 알 수 있었다. 반면 『마리 이야기』는 주요 테마음악의 많은 사용보다는 여러 테마음악을 다양하게 사용되었고 각 장면에 따라 독립적으로 사용된 것을 알 수 있었다.

『슈렉 2』의 대부분 음악 형태는 전체 오케스트라, 스트링 오케스트라 편성과 다양한 솔로 악기들의 결합으로 형성되었으며 『하울의 움직이는 성』의 주요 테마는 피아노 솔로로 시작하여 전체 오케스트라 편성까지 여러 다양한 변주 형태로 나타났다. 그리고 『마리 이야기』는 벨 음악과 각 악기들의 솔로 편성이 특징으로 나타났다.

기존 노래곡팝음악을 재편곡 한 『슈렉 2』는 총 16개 이상 기존 팝곡을 재편곡해 사용했으며 이 중 가사가 있는 노래곡은 캐릭터가 직접 장면에서 노래를 부르는 뮤지컬 형식을 사용했다. 이는 여러 미국 디즈니 애니메이션의 작품에서 찾아볼 수 있었다. 반면 일본 작품인 『하울의 움직이는 성』과 한국의 『마리 이야기』는 기존 노래곡팝음악을 재편곡한 경우를 거의 찾아볼

수 가 없었다. 즉 각 작품의 테마음악 변형 방법 및 기존 노래곡팝음악 사용 방법이 각각 다르다는 것을 알 수 있었다.

둘째, 장면 내용에 따른 음악적 역할의 결과는 다음과 같다. 테마음악으로 사용된 3개국 모든 음악은 인물 등장, 내부적 심리, 상황의 숨겨진 의미를 창출하며 장면 내용과 상호 작용 역할을 했다. 하지만 배경음악은 각기 다른 역할을 수행 한 것을 살펴볼 수 있었는데, 『슈렉 2』는 장면의 내용을 더욱 구체화시키며 긴장감을 유도한 것이 가장 주된 역할이었으며, 『하울의 움직이는 성』의 배경음악은 스토리 전개 속도감을 증가시키고 관객의 심리를 화면의 빠른 변화에 일치시켰다. 그리고 『마리 이야기』는 여러 장면을 하나의 소재로 일관시키며 사공간적 연속성을 부여했고 이를 통해 관객이 동일한 경험을 하도록 배경음악의 역할을 수행했다. 따라서 앞서 제시한 주요 테마의 사용 방법과 다양한 팝음악의 재편곡법은 애니메이션 음악 창작에 다양한 방법으로 사용할 수 있는 요소가 될 수 있다.

이는 각기 음악적 역할의 이해에 따라 각 애니메이션에 사용된 음악의 성격을 구분질 수 있는 요소들로 애니메이션 음악의 창작에 있어 적용되어야 할 것이다. 또한 이러한 결과는 애니메이션을 비롯하여 스토리가 있는 대부분의 영상 작품, 즉 영화, 드라마 등에도 본 논문의 결과인 테마음악의 변형을 비롯하여 팝음악의 재편곡법 등을 적용해볼 수 있다는 것을 제시한다. 본 논문의 연구에 나타난 3개국의 애니메이션들이 3개국을 대표할 수 있는 작품은 아니며 여러 국가의 더욱 다양한 애니메이션 작품들이 분석되길 바란다. 또한 분석 과정 중 장면 내용에 따른 음악적 역할은 여러 서적들을 통하여 객관적으로 나타내려 하였으나 다른 관점을 가진 분석도 가능하다는 제한점을 두고 후속 연구에는 좀더 객관적이며 새로운 방법으로 모색되길 기대해 본다.

검색어: 애니메이션 음악(Animation music), 슈렉 2(Shrek 2), 하울의 움직이는 성(Howl's Moving Castle), 마리 이야기(My Beautiful Girl, Mari), musical function(음악역할), theme music(테마음악), underscore(창작음악)

E-Mail: hjkmusic@wsi.ac.kr

참고문헌

Bell, David., *Getting the Best Score for your Film*, Los Angeles: Silman James Press, 1994, pp.2-6.

Davis, Richard, *Complete Guide to Film Scoring*, Boston: Berklee Press, 1999, pp.141-146.

Hebert Read, *The Thames and Hudson Dictionary of Art and Artists*, The World of Art Series, 1994, p.11.

Isler, Hanns., Adorno, Theoder., *Composing for the Films*, Athlone Press.1994.

김현주, 「월트디즈니 애니메이션에 관한 연구」, 『디지털 디자인학 연구』 Vol.2, 2000, 157쪽.

변영란, 「애니메이션의 변천사와 미야자키 하야오에 관한 연구」, 『디지털 디자인학 연구』 Vol.2, 2001, 38쪽.

이정숙, 「일본 애니메이션에 관하여」, 『일본학논집』 15집, 2002, 37-38쪽.

최유리, 『필름을 위한 사운드 디자인』(서울: 예술출판사, 2000, 28쪽)

<http://utd500.utdallas.edu/~hairston/animehp.html>

Abstract

A Study on the Animation Music by the Story and the Scene -A Case of 『Shrek 2』 『Howl's Moving Castle』 『My Beautiful Girl, Mari』

Hyejee Kim

This study analyzes music employed in animation movies by selecting 『Shrek 2』, 『Howl's Moving Castle』 and 『My Beautiful Girl, Mari』 among American, Japanese, and Korean animations, respectively, in order to understand the musical functions in the creation of animation music and suggest a variety of ways to understand them. Analysis is divided into two parts. First, it analyzes musical forms and elements for the story development and scene. Second, it analyzes musical functions for the story. Results of the analysis are as follows: First, For the animations of the U.S. and Japan, a main theme music is closely related to the story development, multiple variations are played in terms of musical form, and various elements are repeatedly used in main theme melodies by changing the theme, while 『My Beautiful Girl, Mari』 employs a variety of theme musics rather than repeatedly using a main theme music. Moreover, for the musical function for the story, music in 『Shrek 2』 further actualizes the story of the scene inducing tense. Background music in 『Howl's Moving Castle』 accelerates the story development and assimilates the mentality of spectators into the rapidly-developing changes of the screen, while music in 『My Beautiful Girl, Mari』 integrates multiple scenes into one theme, providing the continuity of time and space

and lets the spectators have the same experience as the movie through it.

Since the use of main themes and rearrangement of various popular songs serve as the elements that are used in music creation in a variety of ways, and the characteristics of music employed in each animation are classified in a different way by the level of the understanding of musical functions, these elements should be applied in the creation of animation music.

<부록 1> 『슈렉 2』의 스토리 전개 및 장면에 따른 음악 요소

Appendix 1. The musical form & elements by Shrek 2's the strory & the scene

순서	시간(h:m:s)	장면내용	음악 형태와 요소	스토리 전개
1	00:01:00 - 00:01:28	Dream Works가 나오며 오프닝 타이틀로 차밍 왕자의 내레이션	서정적인 멜로디로 전체 오케스트라 음악으로 슈렉의 테마음악 1	기
2	00:01:28 - 00:02:09	차밍 왕자가 말을 타고 감	전체 오케스트라, 진취적인 빠른 리듬	
3	00:02:09 - 00:02:19	피오나 공주인지 알고 문을 엿	테마 1의 변주(1-1), 오케스트라와 코러스	
4	00:02:34 - 00:04:59	슈렉과 피오나 공주의 신혼여행	Song: Accidentally in Love by Counting Crows	
5	00:06:57 - 00:07:08	슈렉과 피오나 공주 앞에서 광파르	Song: Hawaii Five, 트럼펫	
6	00:08:45 - 00:08:57	피오나 마차를 타고 본국으로 돌아가려 함	플루트, 목관악기, 1번 변주(1-2)	
7	00:08:58 - 00:09:10	슈렉 친구들이 굿바이 인사를 한다.	Song: Le Freak by Chic(Disco)	
8	0:09:32 - 00:10:05	마차를 타고 가는 슈렉, 피오나, 비바람을 맞는다.	현악기 pizz, 낮은 tone의 Brass	
9	00:11:10 - 00:13:00	겁나 먼 왕국에 도착한 슈렉, 피오나, 동키	Song: Funktown by Lipps.INC	
10	00:13:15 - 00:13:20	슈렉이 마차에서 내림	광파르 음악	
11	00:13:50 - 00:14:40	슈렉과 피오나 공주 왕실로 들어간다.	목관악기와 오케스트라(무조)	기
12	00:15:01 - 00:15:45	슈렉의 불쾌한 저녁시간	왈츠의 바이올린솔로와 오케스트라	
13	00:16:09 - 00:16:53	슈렉과 피오나 가족의 저녁식사	왈츠의 오케스트라. 12 사용	
14	00:17:10 - 00:18:22	식사가 나옴	왈츠의 오케스트라. 12 사용	
15	00:18:40 - 00:19:19	피오나 공주 부모님의 반대에 슬퍼함	하프 솔로	
16	00:19:19 - 00:19:44	대모 요정이 노래를 피오나에게 부른다.	Musical Song	
17	00:20:08 - 00:21:11	대모 요정이 요술봉 노래를 한다.	Musical Song	
18	00:23:28 - 00:23:52	피오나 공주가 혼자 울고 있다.	1의 변주, 전체 오케스트라(1-3)	
19	00:24:41 - 00:25:17	대모 요정이 나타남	무조의 음악, C.bass의 음악	
20	00:25:59 - 00:26:07	마차에서 왕에게 대드는 대모와 차밍 왕자	전체 오케스트라의 긴장감 유도 음악	
21	00:27:09 - 00:27:40	왕이 술집으로 말을 타고 감	하프와 윈드벨, 낮은 바순의 음악	
22	00:27:41 - 00:28:33	왕이 술집에 음, 피아노맨이 직접 노래함	Song by Larry King, 소스뮤직	
23	00:28:45 - 00:29:23	슈렉을 죽이려는 음모가 이루어짐	낮은 음역의 오케스트라	

24	00:29:25 - 00:30:45	슈렉과 피오나가 자다가 슈렉이 깬	Song by Justin Timberlake	승	
25	00:30:59 - 00:31:29	슈렉이 피오나의 일기장을 훑쳐본다.	1의 변주, 스트링오케스트라(1-4)		
26	00:32:29 - 00:33:26	슈렉과 동기가 여행을 떠남	스트링과 pizz, 8번 사용(8-0)		
27	00:33:27 - 00:34:20	장화신은 고양이 등장	라틴 장르의 스페니시 기타와 스트링		
28	00:34:31 - 00:34:38	고양이가 마스크조로 마크를 나무에 새김	라틴 장르의 스페니시 기타		
29	00:35:59 - 00:36:12	슈렉이 피오나 공주를 생각함	스트링		
30	00:36:22 - 00:36:43	동기가 옛날이야기를 함	pizz의 발달한 음악, 8번 변주(8-1)		
31	00:36:47 - 00:37:16	대모 요정이 나타남	플루트의 솔로		
32	00:37:41 - 00:38:16	슈렉이 고양이를 한 가족으로 받아들임	피아노 솔로		
33	00:38:17 - 00:38:35	강아지가 피오나를 깨우며 일기를 본다	스트링, 1의 변주 (1-5)		
34	00:39:21 - 00:40:04	피오나가 슈렉을 찾는다.	트럼펫 솔로와 pizz, 1번 변주(1-6)		
35	00:40:05 - 00:41:10	슈렉 동키와 고양이와 길을 걷고 있다.	전체 오케스트라, pizz(8-2)		
36	00:41:42 - 00:42:31	대모 요정이 음모를 꾀함	전체 오케스트라		
37	00:42:48 - 00:43:33	슈렉이 요정에게 행복을 물어봄	Bell과 오보에, 전체 오케스트라 19번 변주(19-1)		
38	00:43:46 - 00:46:08	슈렉이 변장하고 대모 요정 집으로 들어감	C.bass와 전체 오케스트라 8번 변주(8-3)Pizz,		
39	00:46:08 - 00:47:16	슈렉이 들켜 동키, 고양이와 도망감	Song: Modern Dance 음악		
40	00:47:28 - 00:48:11	차밍 왕자와 대모 요정이 왕국을 차지하려는 음모를 꾸밈	전체 오케스트라, 19번주(19-2)		
41	00:48:12 - 00:48:41	슈렉이 아름다워지는 약을 가지고 옴	스트링 pizz		
42	00:49:37 - 00:49:56	슈렉이 약을 마신다.	트럼본의 솔로와 전체 오케스트라		
43	00:50:26 - 00:51:40	슈렉이 슬퍼하며 어떤 집으로 들어감	bell과 하프, 피아노 솔로, Horn		
44	00:51:41 - 00:53:06	피오나가 슈렉을 찾겠다고 부모님께 얘기함	클라리넷의 솔로와 1의 변주(1-7)		
45	00:53:18 - 00:53:51	마법이 통해 슈렉이 인간으로 변함	발랄하고 재미있는 음악, 전체 오케스트라		전
46	00:55:27 - 00:56:28	동키와 고양이가 인간 옷을 훔침	8번의 변주 (8-4)		
47	00:56:29 - 00:57:46	슈렉이 말을 타고 겁나 먼 왕국에 도착	Musical Song		
48	00:57:47 - 00:57:53	대모 요정이 슈렉을 곤경에 빠트리게 함	긴장감 유도, 전체 오케스트라		
49	00:58:18 - 01:00:19	차밍 왕자가 슈렉인 척한다.	1번 변주(1-8), 스트링 오케스트라		
50	01:00:19 - 01:02:15	술집에서 피아노맨이 노래를 한다.	Song: If just aint' no good (Nick Cave & The Bad Seeds)		
51	01:02:49 - 01:03:34	대모 요정의 음모를 꾀하는 음악	긴장감 유도, 전체 오케스트라		
52	01:03:35 - 01:04:44	말을 타고 감	1번주, 재즈 형태로, (1-9)		
53	01:04:45 - 01:05:46	왕실 무도회장 중계, TV 긴급속보	TV음악, 소스뮤직, 블루스		

54	01:05:47 - 01:05:51	TV 다시 재생	TV음악, 소스뮤직, 블루스	결
55	01:05:54 - 01:06:21	왕이 음모를 꾀함	금관의 낮은 톤 음악	
56	01:06:22 - 01:07:38	피오나가 왕에게 얘기를 함	1변주 오보에의 멜로디(1-10)	
57	01:07:55 - 01:08:37	피노키오가 슈렉과 동키를 구함	Mission Impossible 주제곡	
58	01:08:38 - 01:09:47	슈렉이 탈출하려 함	긴장감 유도 음악, 전체 오케스트라	
59	01:09:48 - 01:10:55	슈렉이 탈출하고 쿠키맨 등장	전체 오케스트라	
60	01:11:01 - 01:15:30	차밍 왕자와 피오나 결혼식	Song:피아노 반주(C min), 소스뮤직 Holding Out For a Hero	
61	01:15:31 - 01:16:45	슈렉이 피오나 앞에 나타남	59과 같은 유형, 전체 오케스트라	
62	01:16:48 - 01:17:40	차밍과 피오나가 키스함	스트링 오케스트라	
63	01:17:41 - 01:20:49	왕이 공주를 구하고 개구리로 변함	스트링 오케스트레이션, 1변주(1-11)	
64	01:20:53 - 01:22:53	축제의 장(슈렉과 피오나가 춤을 춤)	Song: Livin La Vida Voca by Eddie Murphy&Antonio Banderas	
65	01:22:54 - 01:24:08	Ending Credit (Directed by Andrew Adamson)	Song: Hero(다른 장르)	
66	01:24:14 - 01:24:16	동키가 홀로 노래를 부름 (브릿지 존스의 일기- 패러디)	All by myself by Eddie Murphy 소스뮤직	
67	01:24:32 - 01:25:11	동키 와이프인 공룡이 나타남	전체 오케스트라	
68	01:25:11 - Ending	Ending Credit(Story)	Modern Song, Funktown, Hawaii	

<부록 2> 『하울의 움직이는 성』의 스토리 전개 및 장면에 따른 음악 요소

Appendix 2. The musical form & elements by Howl's Moving Castle's the story & the scene

순서	시간(h:m:s)	장면내용	음악 형태와 요소	스토리 전개
1	00:00:57 - 00:03:07	소피가 모자를 수선함	피아노 솔로, 테마1	기
2	00:03:59 - 00:04:31	군대가 행렬 함	팡파르 음악	
3	00:05:09 - 00:05:35	하울이 소피를 구해줌	스트링 pizz	
4	00:05:35 - 00:05:50	소피와 하울이 같이 걸어감	스케르초의 전체 오케스트라	
5	00:05:51 - 00:06:18	검은 그림자가 나타남	무섭고 웅장한 음악	
6	00:06:18 - 00:07:17	소피와 하울이 하늘을 날	1변주(1-1), 4변주(4-1)	
7	00:09:31 - 00:09:47	소피가 혼자 버스를 타고 감	1변주(1-2)	
8	00:10:14 - 00:11:05	모자가게에 황무지 마녀가 옴	클라리넷트릴과 낮은 스트링	
9	00:13:49 - 00:15:21	소피가 할머니로 변함	1변주(1-3), 바순의 멜로디	승
10	00:15:22 - 00:16:29	소피가 지팡이를 찾음	왈츠의 플루트와 목관악기의 진취적이고 밝은 느낌의 음악	
11	00:21:46 - 00:22:49	소피가 가루슈피와 얘기를 함	목관악기의 빠른 리듬	
12	00:22:54 - 00:23:08	개선행진하는 모습	팡파르 음악	
13	00:23:41 - 00:28:53	소피와 마르크르와 함께 있음	오보에 솔로와 스트링 pizz음악	
14	00:31:48 - 00:32:24	마법으로 종이 타서 없어짐	8변주(8-1), 클라리넷의 빠른 리듬	
15	00:33:09 - 00:34:26	소피가 청소함	목관악기들과 전체 오케스트라	
16	00:35:52 - 00:36:48	하울의 움직이는 성이 날고 있음	트롬본 사운드, 전체오케스트라	
17	00:36:48 - 00:37:27	움직이는 성을 타고 야외가 내려다 보임	호른의 멜로디와 오케스트라	
18	00:37:27 - 00:38:23	가부가 성에 끼어져 있음	바이올린과 오케스트라	
19	00:38:23 - 00:38:46	가부가 빨래 너는 것을 도와줌	클라리넷의 경쾌한 음악, 스트링	
20	00:38:48 - 00:40:00	소피와 미크르크가 세탁을 마치고 차를 마심	하프와 전체 오케스트라, 1의 변주(1-4)	
21	00:42:28 - 00:42:52	하울이 소피를 바라봄	1의 변주(1-5), 솔로피아노	
22	00:47:31 - 00:48:50	소피가 울고 있음	1의 변주(1-6), 피아노와 스트링	
23	00:51:23 - 00:55:09	하울 대신 소피가 왕에게 가달라고 부탁함	스트링 pizz, 스케르초 음악	
24	01:02:33 - 01:03:29	소피가 왕실마법사에게 말함	1의 변주(1-7)	
25	01:04:49 - 01:05:43	살리반이 마법을 펼침	전체 오케스트라(빠른 리듬)	

26	01:05:43 - 01:06:21	합창마법으로 불꽃에 아이들이 둘러 있음	주문노래, 아이들의 합창노래와 전체 오케스트라	
27	01:06:30 - 01:08:10	하울, 소피, 강아지, 마녀의 비행	빠른 리듬의 전체 오케스트라 4 변주(4-2)	전
28	01:08:11 - 01:08:56	살리반 왕실에서 움직이는 성을 쳐들어옴	전체 오케스트라 4 변주(4-3)	
29	01:11:29 - 01:13:52	꿈, 소피가 예전모습으로 돌아감	플루트의 멜로디와 스트링	
30	01:15:49 - 01:18:00	소피가 빗자루를 들고 있음	첼로 연주와 전체 오케스트라	
31	01:19:58 - 01:22:54	하울의 마법으로 꽃밭으로 소피를 데리고 나옴	스트링들이 멜로디 연주 테마 1변주(1-8)	
32	01:23:58 - 01:24:46	살리반 군대에서 폭탄이 떨어짐	4 변주(4-4)	
33	01:25:12 - 01:26:16	마녀가 소피에게 사랑을 말함	피아노 솔로, 테마1변주(1-9)	
34	01:29:04 - 01:30:23	마크르크가 소피에게 가지 말라고 붙잡는다.	오보에와 목관악기(1-10)	
35	01:30:57 - 01:31:57	살리반 병사들이 쳐들어옴	전체 오케스트라	
36	01:32:00 - 01:33:43	하울이 나타남	테마1변주(1-11)	
37	01:35:14 - 01:36:36	하울과 전함과 싸움	빠른 리듬의 전체 오케스트라	
38	01:38:37 - 01:41:13	가루슈파가 힘을 보여줌	전체 오케스트라, 테마1변주(1-12)	
39	01:43:46 - 01:47:30	소피가 하울을 만나러 성으로 들어 감	오보에 솔로와 스트링 화음	
40	01:47:40 - 01:50:45	현실에서 소피와 하울의 재회	테마1 변주(1-13)	
41	01:51:36 - 01:55:47	키스로 마법이 풀림	Song, 테마(1-14), 전체오케스트라	
42	01:55:47 - Ending	Ending Credit	테마1로 시작하여 여러 변주 형태로 나타남(1-15)	

<부록 3> 『마리 이야기』의 스토리 전개 및 장면에 따른 음악 요소

Appendix 3. The musical form & elements by My Beautiful Girl, Mari's the story & the scene

순서	시간(h:m:s)	장면내용	음악 형태와 요소	스토리 전개
1	00:00:10 - 00	제공 - 아이픽처스, Opening Credit 음악	Song, 스트링(오케스트라)	기
2	00:07:45 - 00:08:23	남우와 요가 이야기하며 회상	피아노 솔로, 동요-등대지기	
3	00:14:45 - 00:16:10	남우와 준호가 자전거를 탐	피아노 멜로디, 신서사이저(벨)	
4	00:18:17 - 00:19:34	등대에서 새가 날아다님	플루트 솔로, 3변주(3-1)	승
5	00:25:04 - 00:27:05	남우가 마리 손을 잡고 하늘을 남	벨 솔로	
6	00:27:14 - 00:28:23	나무가 직접 마리를 만남	벨 반복	
7	00:28:24 - 00:28:57	꽃잎을 날려보냄	플루트와 피아노 반주	
8	00:30:31 - 00:31:14	남우는 손을 갖고 그림자 놀이함	6변주(6-1)	
9	00:34:06 - 00:35:27	파도가 칩	기타 솔로, 2변주(2-1)	
10	00:38:13 - 00:39:13	물속에서 책, 연필이 날아감	벨 음악, 4변주(4-1)	전
11	00:39:50 - 00:40:48	거인 개가 나타남	드럼과 타악기 음악	
12	00:41:18 - 00:42:58	비행기가 하늘을 남	스트링 오케스트라, 바이올린 선율,	
13	00:44:05 - 00:44:57	서커스 연주장	트로트, 소스음악	
14	00:49:31 - 00:51:21	남우 얼굴을 가림 거인 개가 걸어다님	드럼과 벨음악, 3 변주(3-2)	
15	00:51:23 - 00:52:42	마리와 남우가 날아다님	스트링, 2변주(2-2)	
16	00:53:20 - 00:54:45	마리가 남우 얼굴을 만짐	스트링, 1변주(1-1)	
17	00:57:39 - 00:58:20	숙이가 쪽지를 본다	기타 솔로와 스트링	
18	01:05:52 - 01:07:06	등대에 꽃이 자라남	스트링과 벨, 3 변주(3-3)	
19	01:07:18 - 01:09:13	고요한 바다에 하늘에서 별뿔별이 떨어짐	기타와 스트링, 12 변주(12-1)	결
20	01:10:53 - 01:12:10	남우와 요가 걸어감	오보에 솔로, 기타 솔로 3변주(3-4)	
21	01:12:51 - 01:13:51	남우 버스타고 걸어감	피아노 솔로, 3변주(3-5)	
22	01:14:32 - Ending	구름방울, Ending Credit	Song	