

Riffing on Tolkien:

톨킨의 반복 악절

반지의 제왕' 게임타이틀 음악의 컨셉 및 제작, 보급

반 를 지키고자 하는 미들 사이즈의 난쟁이족인 호빗족과 반지를 손에 쥐어 제왕이 되고자 하는 여타의 부족간의 전쟁을 그린 비벤디유니버설게임(Vivendi Universal Games)의 '반지의 제왕' 타이틀(Middle-Earth Online 포함) 제작에서 고심한 부분은 '원작자인 톨킨의 컨셉을 어떻게 기술로 표현할 수 있느냐'였다. 특히 그의 책에서 증거로 제시된 무자비한 야망 추구를 어떻게 나타내고 여러 개발자와 작자, 플랫폼과 게임의 전체 시리즈를 묶을 수 있는 음악을 만드는 것은 타이틀 제작에 있어 가장 큰 문제였다. 이번호에는 이 반지의 제왕 타이틀에서 출판사와 개발자 모두가 원하는 수준의 혁신적인 음악 구현을 어떻게 했는지 살펴본 후 혁신적인 음악 구현 시스템을 유지할 수 있는 프랜차이즈를 위한 진정한 음악 스타일 가이드를 제시한다.

성지

신

성한 텍스트 톨킨의 작품은 세계 수백만의 독자들에게서 높은 평가를 받았다. '반지의 제왕' 시리즈는 판타지 장르 마니아에게는 거의 성경 같은 존재가 됐다. 감히 이번 작업을 톨킨의 작업과 함께 쉬는 것은 위험한 모험이지만 피상적인 것의 추구는 아니다. 이 작품을 좋아하는 사람에게 진실의 종이 울려 퍼지도록 하기 위해서는 음악도 톨킨이 직접 자신의 펜으로 써야 한다. '운명의 산'의 불길로 사라지지 않기 위한 유일한 방법은 이 작품을 완벽히 이해해 음악을 만드는 것이었다.

톨킨의 마음 읽어내기 때문에 우리는 5년의 기간 동안 톨킨의 책에서 음악에 대해 말한 모든 부분을 연구하고 분석하는데 수많은 시간을 보냈다. 다양한 종족에서 사용한 특정 악기를 묘사하는 문장을 찾아내고 음색에 대한 정보를 찾고 난쟁이와 호빗, 요정, 인간, 괴물에까지 이르는 모든 종족의 목소리 범위를 추론했다. 책에서 언급된 60개 이상의 서로 다른 노래를 찾아 음악형태를 포함한 모든 것을 연구했다. 캐릭터와 사진, 환경에까지 미치는 영향을 읽는 것을 매우 즐거운 일이었다. 결국 책은 너털너털해지고 줄이 수없이 쳐졌으며 여기저기 참고 자료들로 넘쳐나고 노란색 포스트잇이 페이지를 점령하게 됐다.

중세의 지도 이와 같은 노트에서 톨킨 음악 스타일 가이드를 제작해 게임 시리즈에서 함께 일하는 많은 작곡가에게 방향을 제시했다. 이 스타일 가이드에는 책 본문의 실제 참고문을 바탕으로 각 종족에 대한 특정 악기 팔레트가 정의돼 있다. 특정한 음성 형태와 각 종족의 음역 역시 본문의 내용을 바탕으로 정의돼 있다. 각 종족의 배경 음악은 본문의 내용을 바탕으로 추론된 배경음과 선율, 리듬 가이드라인으로 제작된다. 또한 작품 품질에 대한 표준과 음악 제작, 구현 대안, 음악 전달 방법 등을 논의한 스타일 가이드 섹션도 있다.

예를 들어 요정과 난쟁이족은 하프를 연주하지만 난쟁이의 하프는 요정의 하프와는 달리 현이 은으로 제작된다. 이것을 악보에 '와이어 하프'로 표시해 거장 가리 게리탄(Gary Garritan)이 LOTR 시리즈를 위해 특별히 연주토록 했다. 또 다른 예를 보면 호빗의 음악은 '호빗은 파이프와 플루트를 연주한다'는 본문의 내용에 따라 켈

트 앙상블로 삽입했다. 하지만 이들은 호른과 트럼펫도 연주한다. 호빗 선율에서 이를 확인할 수 있다. 또한 난쟁이는 클라리넷과 그들 키만한 비올을 연주하는 것으로 되어 있으며 이것 역시 악보에 정식으로 반영했다.

호빗 호빗의 제작에 대한 이야기를 들으면 이해가 빠를 것이다. 작곡가 로드 에버네시(Rod Abernethy)와 데이브 아담스(Dave Adams)는 호빗톤(Hobbiton)의 빌보(Bilbo) 어드벤처 배경음악을 위해 훌륭한 음악을 제작했다. 거의 모든 음악은 톨킨 음악 스타일 가이드와 완전히 조화를 이뤘다. 하지만 이 음악 중 하나는 다소 특성에서 벗어난 것처럼 보인다. 음악에 매우 매력적인 악기이긴 하지만 염두에 두지 않았던 마림바를 이용했다. 작곡가는 앞에서 얘기한 참고 스타일 가이드를 참조했으나, 사실 사이어(호빗 마을)에는 마림바를 사용하지 않았다. 이 작업시 잠시 침묵이 흘렀지만 잠시 후에는 모두 웃음을 터뜨렸다. 자체적인 중요성에서 이 순간은 코믹했지만 작곡가는 내용을 변경했고 스타일 가이드를 고수하라는 내용도 보다 높은 수준에서 성공적으로 지켜졌다.

톨킨 음악 스타일 가이드에서 제공되는 다른 게임에는 'War of the Ring(크리스마스 2003, PC용 RTS)', 'Middle-Earth Online(크리스마스 2004, PC용 MMO)', 'The Treason of Isengard(최근에 취소됨)', 'The Fellowship of the Ring(2002, 콘솔과 PC)' 등 현재 콘솔과 PC용으로 개발중이며 아직 발표되지 않은 몇가지가 포함된다.

이정표

다

개의 타워 톨킨 음악 스타일 가이드에서 가장 중요하게 추천하고 있는 것 중 하나는 주요 테마 시리즈가 내용의 각 핵심 종족의 특성을 반영해야 한다는 것이다(요정과 난쟁이, 인간, 호빗, 사우론으로 표시되는 악마족). 이들의 주요 테마는 각 게임 악보에서 내용을 보강토록 모든 LOTR 게임에 사용된다. 테마는 모든 음악을 공통된 음악적 모티브와 팔레트로 함께 묶어 게임에서 음악적 이정표 역할을 한다. 이러한 주요 테마를 작곡하는 일은 필자가 맡았다.

12개의 악보를 작곡한 후 다음과 같이 말했다. "이것은 난쟁이의

테마다.” 하지만 시리즈는 ‘최고’ 품질로 제작된다는 VUG의 비전에 따라 각 종족의 테마가 음악에서 LOTR 스토리의 핵심 부분을 이야기하는 전주곡으로 사용할 것을 제안했다. 이 모델은 넓은 범위의 잠재적 게임플레이 상황에서 스타일 가이드의 추천 내용을 준수했을 뿐만 아니라 풍부한 다중 사용 음악자산을 제공한다. 이러한 자산에는 각 게임의 악보에 직접 구현될 수 있는 수십개의 고품질 음악 큐와 다른 작곡가의 악보와 함께 녹음할 수 있도록 라이브 레코딩 부분을 나타내는 부분적 마침 부분(합창, 현악기, 금관 악기, 목관 악기), 트랙에 맞게 각 작곡가의 작품을 시작시키는 MIDI 파일, 음악 CD를 위한 피쳐 길이 트랙이 포함된다. 전체 게임 시리즈를 위해 음악 프레임워크를 이렇게 세부적으로 계획했던 것은 이번이 처음이었다. VUG는 제안한 대로 메인 테마를 승인했고 계획대로 계속 진행할 수 있었다.

요정의 나이 예를 들어 요정의 서곡구조를 생각해 보자. 이 음악은 네개의 메인 요정 테마를 나타내는 몇개의 모티브로 구성된다. 시작부와 맺음부의 모티브인 ‘바다를 넘어’와 ‘바다로의 귀환’은 불멸의 존재와 고독, 요정의 슬픔에 대한 느낌을 준다. 가운데 세계 모티브(Rivendell, Lothlorien, Mirkwood)에서는 중세에서 요정의 강인함을 배경으로 사용, 각각의 특정 부분에서 요정에 대해 책에 언급돼 있는 내용을 반영한다.

톨킨 음악 스타일 가이드에는 요정을 위해 다섯번째 배음을 증강시키고 요정의 주요 악기로 고전적인 하프를 사용하라고 정의돼 있다. 전체 요정의 전주곡은 이러한 두가지 조건을 기반으로 각 장에서 전혀 독특한 방법으로 다양성을 추구하며 요정족의 다양한 긴장을 반영한다.

또한 각각의 세 중간 장은 스타일 가이드의 부가적인 예를 제공하는 두개의 변화를 보여준다. 이 5분짜리 음악은 다음과 같이 구성된다:

- △요정 족에 대해 스타일 가이드에 표시된 여덟개 예제.
- △게임악보를 직접 구현하기 위해 작곡된 다섯개의 PCM 음악 큐.
- △게임악보를 직접 구현하기 위해 제작된 각 장의 수십개 혼합 음악 큐(하프, 현악기, 노래, 목관악기, 현악기 등).
- △작곡가가 자신만의 효과를 집어넣기 위한 시작점으로 사용할 수 있는 소스 MIDI 파일.
- △요정의 이야기에 대해 들려주는 음악 팬을 위한 풍부한 서곡. 웹사이트(www.gdmag.com)에서 몇가지 샘플을 들을 수 있다.

엘론드 회의 이 프로젝트는 전체적인 수준에서 혁신적으로 효율적인 음악 제작이었다. 보다 많은 사람들에게 호소력을 갖고 자신의 잠재적인 편견을 가능한 없애도록 하기 위해 개발자 및 VUG 관리자, 다른 톨킨 감독들과 함께 다섯개의 테마를 작곡했다. 모든 사람들에게 각 초안의 MP3 파일을 보내고 그에 대한 의견을 요청했으며 많은 의견들을 얻었다. 서리얼 소프트웨어(Surreal Software,



▲ 덜시머 같은 고대 악기는 반지의 제왕 게임 음악에 사실성을 부여한다.

Treason of Isengard)의 오디오 엔지니어인 크리스토퍼 멜로스(Kristofor Mellroth)는 사우론의 테마에 블랙 스피치를 사용할 것을 제안했고 트루빈 엔터테인먼트(Turbine Entertainment, Middle-Earth Online 제작사)의 한 디자이너는 헬름 심연에서의 전투에 난쟁이의 특징 대사를 제안했다. 창조적인 감독인 다니엘 그린버그(Daniel Greenberg)는 Mirkwood에 대해 보다 좋은 느낌을 가질 수 있도록 도와 줬다. VUG의 VP 중 한 사람인 비자이 레크스힘(Vijay Lakshman)도 난쟁이의 테마에 드럼을 강화하자고 제안했다. 이것은 전체 팀의 작품으로 최종적인 결과는 우리 모두가 좋은 느낌을 받을 수 있는 음악의 집합이었다. 이제 남은 것은 제작이다.

테마 제작

Middle-earth냐, middle-of-the-road냐. 최고 음질의 표준을 얻기 위해 가능한 많은 라이브 소자를 사용해 테마를 녹음해야 한다는데 다른 이견은 전혀 없었다. 단순히 다른 선택의 여지도 없었다. 톨킨의 음악 컨셉은 너무 이상적이다. 그는 악기에 대해 ‘완벽하고 황홀한 톤’을 낸다고 묘사하며 노래는 ‘말과 멜로디가 결합된 깨끗한 보석’이라고 말한다. 예전 노래에는 힘이 있다고 언급하고 궁극적으로 음악의 창조적인 힘은 신에게서 나온다고 이야기한다.

또한 톨킨의 작품에 명백히 언급된 음질수준에 대해서 고려해야 했다. 세부적인 사항들을 조심스럽게 살피고 단어 선택에도 매우 고심했으며 아름답고 예술적인 단어의 이미지를 그리는데 많은 기술이 있다. 그의 책에는 지칠 줄 모르는 철저함이 녹아 있었다. 테마를 위해 가능한 가장 훌륭한 표준을 찾아 사용해야 한다는 것은 분명했으며 이를 위해 가장 훌륭한 오케스트라와 합창단, 고대의 어코스티크 악기들을 찾아야 했다.

누구와 할 것인가 세계에는 수십개의 오케스트라가 있지만 구성원들이 영화나 게임, 텔레비전 음악에 많은 경험을 가지고 있고 녹

음에 적합한 설비를 갖추고 있는 경우는 손에 꼽을 수 있을 정도다. 후보자를 금방 The Hollywood Symphony와 The Northwest Sinfonia, The Utah Film Orchestra, Prague Philharmonic의 네 팀으로 좁힐 수 있었다.

L.A. 그룹은 가장 경험이 풍부한 팀으로 '세계에서 가장 훌륭한 연주자'라고 말한다. 하지만 이들은 새로운 AFM 협약을 체결해도 가장 비쌌다. 녹음에 대한 예산은 금새 바닥이 나버렸다.

Prague Philharmonic은 가장 저렴했다. 수주 동안 거기서 매일 매일 녹음 작업을 할 수 있었다. 하지만 듣기에 소리가 날카로웠고 녹음된 음악도 약간 날카로워서 미적으로 호소력을 가지지 못한다고 판단했다.

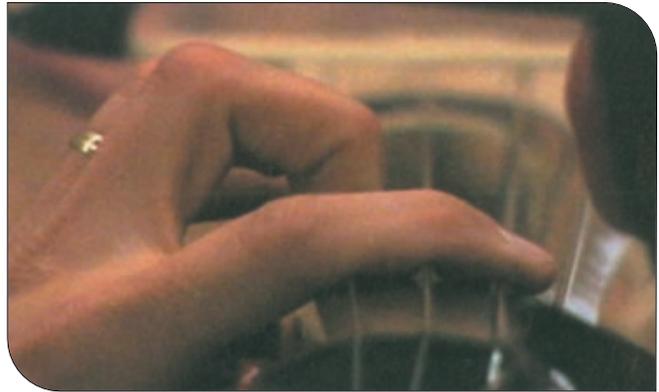
이제 남은 것은 시애틀과 솔트레이크 시티이다. 시애틀의 시간당 사용료는 55달러고 솔트레이크의 사용료는 50달러다. 시애틀의 Bastyr교회와 Studio X는 모두 시간당 125달러인 솔트레이크 L.A. East Chapel보다 비싸다. 두 오케스트라는 많은 미디어 작업 경험이 있으며 두 그룹 모두 좋은 소문과 좋지 않은 소문이 있다. 예전에 솔트레이크 시티에서 작업을 해 비용을 줄이면서 경험 많은 베테랑을 이용해 좋은 결과를 거둔 적이 있었기 때문에 솔트레이크 시티를 선택했다.

Khasad-dum의 다리 대형 그룹의 음악가가 스튜디오에서 작업하는 매 순간 수백달러가 사라지고 있다는 것만큼 주의를 집중시키는 것도 없다. 또한 한 번만 더 작업하면 완벽히 수정될 수 있는 작은 실수들을 지나쳐야 하는 것만큼 좋지 않은 느낌을 주는 것도 없다. 그래서 라이브 녹음 제작은 균형이 필요한 작업이다. 한 편에서는 심미성을 추구해야 한다. 반면 예산도 무시할 수 없다. 시간에 대해 커다란 압력을 받으며 이러한 결정을 내리는 것은 효율적인 라이브 오케스트라 제작을 위한 핵심 요소다.

오케스트라

녹음 음된 음악은 현재와 미래의 게임에 사용될 것이기 때문에 현악기, 금관 악기, 목관 안기 순서로 한 번에 오케스트라의 한 부분만 따로따로 녹음했다. 이 방법을 이용하면 후에 표시가 나지 않도록 하는 작업이 필요하지만 각 게임에서 수많은 다양한 음악 내에서 고품질로 녹음된 라이브를 사용할 수 있다. 한번에 음질과 활용성을 극대화할 수 있다. 현악기부터 녹음을 시작했다.

오크와 요정 시작이 완전히 순조롭지만은 않았다. 필자의 윈도 XP 드라이브와 스튜디오의 윈도ME 드라이브 사이에 버전이 호환되지 않아 가이드 트랙을 전송할 수 없었다. 스튜디오는 문제를 해결하기 위해 분주히 움직였고 오케스트라는 분주했다. 오케스트라의 유능한 멤버 중 하나가 불쾌한 감정을 표출하면서 분위기는 한층 험악해졌다. 기술팀이 문제를 해결하기를 기다리면서 수달러가 모래처럼



▲ 비디오 그래퍼인 존 프랫의 LOTR 음악 다큐멘터리에 수록된 더블 베이스 (참조 : www.gamasutra.com)

빠져나가는 것을 보고만 있어야 했고 혈압이 상승하기 시작했다.

컨트를 실에서는 결국 잠정 조치를 단행했다. 필자는 연단에 올라가 분위기를 파악하기 위해 잠시 둘러보았다. 연주자들은 산만했고 불편해 보였으며 몇몇은 적대적으로 보이기도 했다. 필자는 의견상으로는 침착했지만 속에서는 불이 나고 있었다. 이렇게 녹음을 시작할 수는 없었다. 특히 '반지의 제왕' 음악을 이렇게 녹음할 수는 없었다. 그래서 예전에는 해 본 적 없는 무언가를 수행했다. 필자는 기도를 하기 시작했다. 오케스트라가 항의하기 전에 먼저 머리를 숙여 사과하고 모든 사람들이 들을 수 있도록 큰 소리로 이야기하기 시작했다. 모든 사람의 재능과 전문성에 대해 감사하고 라이브로 음악을 제작할 수 있는 흔치 않은 특권을 가졌음에 감사했으며 원 작품에서 묘사된 표준에 부응할 수 있는 음악을 만들 수 있도록 도와달라고 부탁했다. 지휘봉을 들며 '아멘'을 외쳤고 첫번째 장의 스토리를 설명하기 시작했다. 재미있게도 이 부분은 녹음된 작품 중 최고의 트랙이 됐다.

합창단

'신성 개입'이 필요했던 오케스트라와는 달리 합창단은 처음부터 순조로웠다. 대부분 Mormon Tabernacle 합창단과 함께 공연하는 음악가들과 계약을 맺었으며 이들은 기대보다도 훨씬 훌륭했다. 이때부터 몇몇 섹션은 함께 작업했다.

사우론의 흥망성쇠 사우론의 테마에서는 'Ring of Power'에서 영감을 얻었다(에시 나즈그 터바틀록, 에시 나즈그 김바틀, 에시 나즈그 스라카틀록, 에시 버점, 이시 크림파틀랜드). 이것은 음악에도 적용됐다. 이것은 사우론의 테마에서 한 번은 남성 합창만으로 매우 낮은 옥타브로, 두번째는 높은 음으로 부르는 소프라노를 포함한 모든 합창단이 부르도록 노래했다. 합창단은 이 곡을 매우 잘 소화했다.

난쟁이의 노래 이 작품을 시작했을 때 노래는 뛰어났지만 동굴

느낌과 난쟁이의 단조로운 노동에 대한 느낌은 쉽게 얻을 수 없었다. 남성 합창단이 제자리에서 행진하고 다음에는 몸을 움직이도록 요청했다. 노래는 완전히 바뀌었다. 매우 신비로웠다. 톨킨의 비디오그래퍼 존 프래트(John Pratt)은 '놀랍게도 뛰어난 노래가 Khazad-dum의 완성된 홀의 축사 노래로 울려 퍼지는 지칠 줄 모르는 망치의 장엄함으로 전달됐다'고 적었다. 라이브 프로듀서는 스스로 많은 트릭을 사용해야 한다.

고대의 악기

그 리 흔히 사용되진 않지만 고대의 악기를 사용하는 경우, 세상에 다른 그 어떤 것도 줄 수 없는 고대의 향기와 느낌을 게임에 전달할 수 있다. 실제로 이들 고대 악기의 소리아말로 게임요소 중 유일하게 다른 장소와 시간에서 온 것이라 할 수 있다. '반지의 제왕'의 녹음 작업 시, 이러한 악기를 도입한 것은 매우 중요했다.

Forochel에서 Belfalas까지 21세기에서 고대의 악기를 찾아내는 것 자체가 이미 어드벤처 게임이라 할 수 있는데 이는 몇일 동안 아무리 열심히 찾아 다녀도 좋은 성과를 맺지 못하고 헛수고로 끝날 가능성이 크기 때문이다. 그런 의미에서 고대 Celtic 음악의 전문가이며 전세계 전통 악기 전문가를 줄줄이 꿰고 있는 그웰 셸츠(Gael Schults)를 만난 것은 정말 행운이었다. 그웰은 직접 두가지 악기를 권해줬으며 다른 훌륭한 전통 악기 연주자를 만날 수 있도록 추천했다. '반지의 제왕' 게임의 테마와 그 외의 트랙을 녹음할 때 사용했던 전통 악기로는 허디거디, 비올라다감바, 샬트리, 페니위슬, 리코오더, 만돌린, 레벡, 털시머, 류트 등이 있다.

게임으로의 입문

녹 음이 끝난 다음 이젠 녹음된 음악을 개발진에게 넘겨서 게임에 적용해야 할 시점이었다. 그런데 이 과정에서 의외로 많은 문제가 생기곤 하는데 이는 개발진의 개별 팀원들이 자신들의 게임음악을 위해 각기 다른 음악 담당 작곡가들과 작업을 같이 해왔기 때문이었다. 그러나 다행히도 우리의 음악은 이번 게임에 맞춰 정확하게 개발됐고 실제로 이번 게임과 매우 잘 맞아떨어졌다. 구체적인 예를 들어보겠다.

Forge와 Blacksmith 모든 음악 트랙을 5개의 프로 툴 연주로 묶어 필자의 작업장인 요세미티(Yosemite) 스튜디오로 가져와서 음악 큐를 다듬기 시작했다. 큐는 게임에서 특정한 분위기나 상황을 연출하는데 매우 유용한 음악으로 디지털 오디오 파일로 대개 만들어져 있다.

다양한 인종을 위한 개별 전주곡은 2분에서 30초 정도의 분량이며 5개에서 10개 큐의 관현악으로 이뤄져 있다. 필자는 이번 게임에 관련된 개발자들을 위해 메인 테마에서 35개의 유용한 큐를 발췌했



▲ 음악의 품질과 예산 사이에서 고민하며 꼼꼼히 따져보는 제작자

다. 그 다음 다양한 믹서를 이용해서 이들 큐에 변화를 주는 작업을 수행했다. 이 중 'The Overture of Men'의 섹션은 이번 글을 통해 말하고자 하는 주제를 설명하기에 더없이 좋은 사례다. 'The Life and Love of Men'이란 곡에서 저자는 금관악기 편곡, 하프와 플루트 편곡, 현악기 편곡, 목관 악기 편곡, 현악기와 목관 악기 편곡 등을 만들어낼 수 있었다.

다양한 악기를 이용한 편곡은 현저히 다른 느낌을 주며, 각각 독특한 분위기를 전달하고 있다. 그러므로 각 곡은 매우 유용하며 적시 적소에 사용될 수 있다. 이런 방식으로 약 100개의 큐를 만들어냈다. 모든 음악 큐를 VUG의 FTP 사이트에 올려놓아 개발진이 사용할 수 있도록 했다. 또한 MIDI 파일과 섹션 곡 파일도 올려놓았으며, 각 개발자에게 전곡 리스트와 곡의 해설 및 추천을 보냈다. 반지의 제왕에 사용된 3개의 트랙 스코어 개발에 대한 간략한 정리 문서는 스코어들이 어떻게 구성될 것인지를 알려주고 있다.

반지의 전쟁 작곡가 레니 무어(Lennie Moore)와 리퀴드 엔터테인먼트(Liquid Entertainment) 팀은 우리의 작품의 장점을 최대한 이용하고 있다. 레니는 MIDI 파일을 이용해 그의 작곡을 시작한다. 그는 일단 테마곡 중 하나를 선택해 인용함으로써 작업을 시작하며, 그 다음에는 테마곡을 편곡하는 데 집중한 이후, 마지막으로 그의 독창성을 편곡한 음악에 신는다. 스코어를 만드는데 있어서 그는 개인적으로 합창의 일부를 채용하기를 즐기는데 특히 사우론의 Black Speech에서 불려진 부분을 애용한다. 각기 다른 섹션 곡은 스코어의 느낌을 살리고 정의하는데 사용됐는데 심지어 'The Overture of Men'의 바이올린 솔로부분조차도 그의 곡과 혼합됐다. 이뿐만 아니라 부수적인 금관악기, 관악기, 음성, 아일랜드 호루루기 연주 등도 사우론 테마의 편곡과 새로운 곡을 녹음하는데 사용됐다. 메인 테마의 큐는 영화나 게임의 핵심 부분에서 배경 음악으로 사용됐다. 그 결과 음악 스타일 가이드와 완벽하게 조화를 이루는 예술적으로 완벽한 스코어가 나오며 톨킨풍의 독특한 맛을 가진 반지의 전쟁이



▲ 분리된 메인 테마는 감리의 난쟁이를 포함한 중세의 각 종족에 맞게 따로 작곡했다.

탄생됐다.

Treason of Isengard_ 이 게임의 개발은 사실 취소됐지만 좋은 사례가 될 수 있다. 작곡가 브레드 스피어(Brad Spear)와 서리얼 소프트웨어팀은 자신들만의 스타일로 우리의 작품을 이용했다. 브레드는 역시 MIDI 파일을 많이 활용하긴 했으나 인용이 더욱 교묘했으며, 자신이 만든 독창적인 음절로 매우 절묘하게 옮겨갔다. **Treason**은 음악 큐나 스템을 전혀 포함하지 않았지만, 전체적으로 톨킨 음악 스타일 가이드에 충실히 따랐으며, VUG 톨킨 게임 스코어로 인식되기에 충분할 정도로 메인 테마를 인용했다.

Middle-Earth Online_MIDI 파일에 의존하기보다는 터빈 엔터테인먼트와 작곡가 지오프 스콧(Geoff Scott)은 메인 테마에서 끄집어내 미리 만든 음악 큐를 게임 세계에 도입하는 방법을 선택했다. 이러한 완전하게 제작된 테마 세그먼트는 Middle-Earth Online에 완벽하게 맞아 들었다. MMO 게임을 구현하는데 적용된 음악 큐는 최소 90개 이상이 된다. 이렇게 풍부한 테마곡은 지오프로 하여금 게임의 선율과 같은 곡을 쓰는데 집중할 수 있도록 했으며, 류트, 목관악기 솔로, 기타 연주의 추가 녹음과 메인 테마곡 인용 작업 및 스코어를 위한 원곡 편곡 작업에 집중할 수 있도록 했다.

서사시로의 여행

위 대한 문학 작품은 상상력을 자극하는 좋은 촉매제가 된다. 특히 반지의 제왕보다 더욱 영감을 자극하는 작품을 찾아보기 힘들다. 치밀하게 작성된 톨킨 뮤직 스타일 가이드, 세심하게 제작된 메인 테마와 좋은 프랜차이즈 음악은 각 게임 스코어의

중심을 톨킨으로 맞춰놓는데 성공했으며, 이를 통해 원작의 독특한 냄새와 해석을 충실히 제공하고 있다. 그 결과 각 곡은 개별적으로 훌륭하며 전체적으로도 일관성이 있다.

필자는 개인적으로 훌륭한 영감을 제공하는 빛나는 소재 위에서 음악을 만들 수 있는 기회가 생겼다는 점을 매우 감사하게 생각한다. 반지의 제왕의 팬들에 대한 존경심을 갖고, 원작을 음악으로 표현하는데 있어서 예민하고 세밀하며 창조적일 수 있도록 최선을 다했으며, 이를 위해 여러 작곡가와 일했다. 개인적으로 반지의 제왕 팬들이 이 게임을 통해 반지의 제왕의 참맛을 느끼고 게임의 창조성과 질에 만족하며 폭 빠져들었으면 하는 바람이 있다. 음악 큐를 웹사이트(www.gdmag.com)에서 찾을 수 있는 것 외에도 앞서 언급한 많은 예와 녹음 연주 실황 비디오, 제작팀과의 인터뷰를 www.LOTR.com에서 확인할 수 있다. (Copyright CMP Media LLC)



▲ 작곡가의 작업은 흰 종이에서 시작해 완전한 오케스트라 악보가 만들어진다.