

“애니메이션에 있어서의 음악과 영상과의 상관관계”

- <미녀와 야수>, <이웃의 토토로>, <크리스마스 악몽>을 중심으로 -

최유리*

I. 서론

A. 연구의 필요성 및 의의

무성영화 시절에는 영상을 보면서 피아니스트가 직접 연주를 하였다. 이러한 초기의 배경 음악이래로 영상과 음악은 상호 보완적으로 발전해 왔다. 음악은 상황과 의미 전달의 중요한 요소이고, 특히 애니메이션 음악은 현실에 존재하지 않는 상상의 캐릭터나 스토리의 배경을 잘 표현하기 위해 사운드 이펙트와 더불어 그 중요성이 더욱 부각된다.

본 연구는 디즈니 애니메이션 음악가 알렌 멘켄의 <미녀와 야수, 1991>, 일본 애니메이션 음악가 히사이시 쇼의 <이웃의 토토로, 1988>, 그리고 자신만의 독특한 스타일을 가진 작곡가 대니 엘프만의 <팀 버튼의 크리스마스 악몽, 1993>의 음악과

장면 분석을 토대로 음악적 표현과 영상과의 상관관계를 고찰하였다.

음악은 영상에서 궁극적으로 표현하고자 하는 감정의 진로를 제시하고, 내러티브의 시·공간적 장치가 되어 그에 따른 운동 영역을 청각적으로 그려 준다. 따라서 애니메이션에서의 음악과 영상의 관계는 밀접하고도 본질적인 것이 되었다. 또한 멀티미디어의 발달과 기술력의 도입으로 인해 음악의 영역과 기능 역시 과거에 비해 더욱 넓고 다양해졌다. 그래서 애니메이션 음악은 더욱 많은 대중을 수용할 수 있게 되었고 이에 따른 애니메이션 음악의 발전적 도약이 요구되고 있다. 우리나라에서도 애니메이션 음악 분야가 체계적으로 연구되어 세계시장에서 경쟁력을 갖출 방안을 모색하고 영상과 음악에 고른 이론적 지식과 작업능력을 갖춘 전문 인력의 양성을 도모하여 수준 있는 애니메이션 음악 제작을 실현할 토대를 만드는 노력 역시 필요하다.

* 이화여자대학교 실용음악대학원 교수

본 연구에서 분석의 대상이 되는 세 편의 애니메이션 작품을 선정할 의의는 다음과 같다.

디즈니(Disney)사는 대표적인 애니메이션 제작사이며, 현재까지 40여 편이 넘는 극장용 장편 애니메이션을 제작하여 애니메이션 역사에 중요한 위치를 차지하고 있다. 디즈니사의 애니메이션 중 작곡가 알란 멘켄(Alan Menken)의 <미녀와 야수(Beauty and the Beast, 1991)>¹⁾는 애니메이션으로 최초로 아카데미 작품상 후보에 오른 작품이었다.

멘켄은 <인어공주(Little Mermaid, 1989)>, <알라딘(Aladdin, 1992)>, <포카혼타스(Pocahontas, 1995)>등의 음악을 작곡하여 아카데미 주제가상(Original Song)과 작곡상(Original Score)을 동시에 수상하면서 큰 성공을 거두었다. 특히 이 시기에는 알란 멘켄, 하워드 애쉬먼(Howard Ashman), 팀 라이스(Tim Rice) 그리고 스테판 슈와르츠(Stephan Schwartz)에 의해 디즈니 애니메이션의 고전적인 음악 스타일인 뮤지컬 형식이 확립되었다. 1930년대부터 여러 형태로 꾸준히 실험된 뮤지컬 형식은 1989년의 <인어공주>와 1990년대의 <미녀와 야수>, <알라딘>, <라이언 킹(Lion King, 1994)>, <포카혼타스> <물란(Mulan, 1998)>, <타잔(Tarzan, 1999)>, <몬스터 주식회사(Monster Inc., 2001)>등의 작품들에서 공통적으로 사용되어 흥행상으로 큰 성공을 거두게 되어 디즈니 애니메이션의 중흥기를 가져왔다고 볼 수 있다.²⁾

1)1991년에는 디즈니 애니메이션인 <미녀와 야수>의 음악을 작곡하였고, 타이틀 곡인 "Beauty and the Beast (하워드 애쉬먼 작사)"로 아카데미의 영화음악 작곡상과 주제가상, 두 개의 골든 글로브 상을 수상하였다

2)마크 앨리어트 지음 원재길 옮김, 『윌트 디즈니' 대중 문화 읽기』 (1993).

디즈니의 영향을 받아 뮤지컬 형식으로 제작된 초기의 애니메이션으로부터 탄생한 일본 애니메이션 음악은 1970년대에 TV 시리즈물의 인기로 동요와 가요의 중간 형태의 주제가인 '아니메 송'들이 유행하여 상업적으로 큰 부가가치를 창출하기 시작하였다. 1980년대 경부터는 대규모 투자로 수준 높은 OST(Original Soundtrack)가 제작되어 성공함으로써 하나의 독립된 장르로서 인식되기 시작했다. 또한 1990년대 중반 이후부터는 장르의 다양성과 전문성을 지닌 수준 높은 음악들이 등장하여 예술적이나 상업적으로 높은 성과를 거두고 있다. 히사이시 쇼는 1980년대 이후 일본 애니메이션 음악의 발전을 이끌어 온 작곡가로서 현재 일본 애니메이션 음악의 거장으로 알려져 있다. <이웃의 토토로>는 히사이시 쇼의 대표작으로서, 애니메이션 음악 분야에 있어 가장 뛰어난 업적 중의 하나로 국내외에서 인정을 받았다. 히사이시 쇼는 미야자키 하야오 감독의 다른 여러 작품에서도 음악을 담당하여 영상과 음악과의 뛰어난 조화를 이끌어내었다.

디즈니라는 가장 대표적인 주류의 무대에서 비주류와 주류의 경계를 넘나들며 자신들만의 독특한 스타일을 완성하여 흥행과 작품성을 인정받은 스톱모션 장편 애니메이션 <크리스마스의 악몽>은 팀 버튼이 10년간 기획하고 제작한 야심작이다. 1994년 칸느 영화제(Cannes Film Festival)³⁾ 개막작으로 초청되는 등 비평가들에게 작품성을 인정 받은 점에서 대상 선정의 의의가 있다.

3)프랑스의 국립영화센터에 의해 1946년 관광휴양지 칸에 설립된 국제 경쟁 영화제. 해마다 4월이나 5월에 개최되며, 국제영화제중 최고의 권위를 인정받고 있다. (네이버 시사용어사전).

이 애니메이션에서 음악을 담당한 대니 엘프만은 이 작품으로 골든 글로브 '영화음악 작곡상(Best Original Score)'의 후보에 지명되었고, 공상과학·판타지·호러 필름 '최우수음악상(Best Music)'을 수상했다.

B. 연구 방법

각 애니메이션 작품의 음악을 구성하는 요소인 곡의 형식, 주요 테마, 박자, 리듬 및 템포, 화성, 음색을 분석하면서, 특히 영상에 대한 기능적 역할을 하는 음악적 요소가 무엇인지 살펴보겠다. 우선 음악의 역할, 즉 시·공간적 배경의 설명, 인물의 상징, 등장인물의 내면 심리 및 정서의 표현, 영상의 시간적 도약이나 생략을 자연스럽게 연결시켜주는 역할을 고찰하겠다. 나아가 음악의 연속성⁴⁾이나 음악의 불가청성⁵⁾, 또한 이러한 음악적 요소가 전체적인 스토리나 영상에 미치는 영향을 분석하고자 한다.

그 결과로 다음과 같이 음악의 기능적 측면을 요약할 수 있다⁶⁾.

1) 시간적, 공간적 배경을 확인시킬 수 있는 연상적 기능

4)음악의 연속성 기능(Building Continuity)은 음악이 영화의 전체적 흐름과 구성을 자연스럽게 이끄는 역할과 장면마다 이어지는 여러 장면들의 연결고리 역할을 함으로써 영상의 시간적 도약이나 생략을 연결시켜주는 기능을 한다.

5)음악의 불가청성(Inaudibility of the Music)기능은 불가항성이라고도 하며 영화 안에서 음악이 의식적으로 들리지게끔 하지 않은 것으로, 관객이 의식적으로 음악을 감상 하도록 하기 보다는 화면의 소리 없는 빈 공간에 좀더 인간적이고, 심리적 입체감을 주려는 내재적 기능

6)최유리, 「필름을 위한 사운드 디자인」 도서출판 예술, (2000)

- 2) 인물 캐릭터의 상징 기능
- 3) 화면상의 상태나 분위기를 나타내는 배경음악적 기능
- 4) 동작을 표현하는 기능
- 5) 인간의 심리, 정서에 직접 호소하는 기능
- 6) 화면에 나타나지 않은 인물들의 생각이나 내면심리, 상황 등 복선을 나타내는 기능
- 7) 화면의 구성, 전개, 진행을 돕거나 연관시키는 연속성(Building continuity) 기능
- 8) 음악의 불가청성(Inaudibility of the music) 기능

II. 개별 작품의 음악적 분석

A. <미녀의 야수>의 영상과 음악적 기능 분석

1. <미녀의 야수>의 음악적 분석⁷⁾

이야기 소재는 동화로서 '권선징악'이 그 바탕이 되고 있고, 스토리의 배경과 등장인물들이 소개되는 것으로 시작하여 앞으로 일어날 사건에 대한 조짐이 보이고, 그 다음에는 사건이 발생하여 분위기가 점점 고조되어 절정 부분에 이르다가, 결말 부분에서 사건이 해결되는 기승전결의 형식을 취하고 있다.

이러한 플롯에 부합하여 음악 구성 형식면에서

7)김소영, 「디즈니 애니메이션의 음악 분석을 통한 디즈니 음악 스타일 연구」 석사학위논문, 이화여자대학교 실용음악대학원, (2004)의 분석결과를 참조하였음.

도 주요한 특징들을 도출할 수 있는데, 전체 애니메이션에서 음악의 구성을 살펴보면 다음과 같다. 음악은 전반적으로 노래, 춤, 연기가 어우러진 뮤지컬 형식으로 구성되어 있어, 음악이 애니메이션 전체를 이끌어가는 막중한 역할을 하고 있다. 이하에서는 전체 애니메이션의 줄거리를 기승전결(발단, 전개, 위기절정, 결말)로 나누어 각 부분에 사용된 음악을 프롤로그(나레이션과 배경음악으로 구성), 오프닝 음악⁸⁾, 주제곡⁹⁾, 배경음악¹⁰⁾, 엔딩 음악¹¹⁾으로 분류하여 서술하겠다.

1) 프롤로그에 사용된 음악은 뮤지컬의 서곡 형식¹²⁾으로서 애니메이션의 전반적 분위기를 암시하고 있는데, 야수의 과거의 비극을 표현하며, 앞으로의 고통스러운 운명을 묘사하고 있는 차분하면서도 애절한 멜로디를 통하여 동화적이면서 신비한 느낌을 묘사하고 있다. 악기는 오케스트라에 하프, 아코디언, 첼발로가 추가된 관현악 편성이다.

2) 발단 부분의 노래(벨의 주제곡)를 통하여 애니메이션이 시작되는 부분에서 스토리의 배경과 등장인물들이 소개된다. 여주인공 벨과 그녀가 살고 있는 작은 마을의 풍경, 그리고 마을 사람들이 소개되고 있는 장면에서의 음악으로서 오프닝 음

악에 해당되며, 벨과 마을 사람들의 선창과 후창으로 전형적인 뮤지컬의 합창형식이다. 노래 가사를 통해 벨의 성격과 벨이 이상적인 것을 추구함을 나타내고 있다. 야수와 그의 성을 배경으로 하는 프롤로그와 대조되게 벨과 마을을 밝고 경쾌하게 묘사하고 있다. 전체적으로 노래를 제외한 나머지 거의 모든 부분에 배경음악이 사용되는데 많은 선율을 사용하는 것이 아니라 노래에 나왔던 테마나 분위기를 위주로 구성하고 있다.

3) 발단부분의 배경음악은 모리스의 발명품이 성공하여 집을 나서는 장면에서 사용되었는데, 현악기의 음색을 중심으로 하여 부드럽고 밝은 분위기로 연주되었고, 음악의 템포는 약간 빠르게 진행되고 있다. 그리고 발명품이 성공적으로 작동하자 벨과 모리스가 기뻐하는데, 이때 만화에서 주로 사용되는 사운드 이펙트와 목관악기들을 중심으로 하여 캐릭터들의 행동이 부각되고 있다.

4) 전개부분의 노래(벨의 주제곡)는 모리스(벨의 아버지)가 길을 잃어 야수의 성에 가게 되어, 야수에게 붙잡히게 됨을 묘사한다. 한편 마을에서는 게스통이 벨과의 결혼식을 준비했는데, 벨이 이를 거절한다. 음악은 한 개의 노래와 배경음악으로 구성되어 있었는데, 이 노래는 앞 장면에서 연주되었던 오프닝 음악("Belle")이 벨의 주제가로서 반복되고 있는 것이다.

5) 전개부분의 배경음악은 스토리의 진행 상황과 화면에 맞게 연결되어 사용되었다. 즉 모리스가 야수의 성을 찾아 나서고 성에 도착하는 장면에서의 음악은 볼륨(volume)의 조절에 의해서 강조되는 부분과 거의 들리지 않는 부분으로 구성되어 있고, 모리스의 불안하고 긴장된 심리상태를 나타

8) 오프닝(Opening) 음악은 극이 시작되는 부분에 작품 전체의 플롯을 예감하게 하는 기능을 하는 음악이다.

9) 주제는 Theme song이라고도 하며, 영화나 연극 등에서 주제가 되는 사건이나 등장 인물을 다룬 노래이다.

10) 배경음악은 영화, 연극, 방송극 등에서 그 장면의 분위기를 돋우려고 연주하는 음악이다.

11) 엔딩(Ending) 음악은 영화나 연극 등에서 극중에 일어났던 사건이 해결되어 클라이막스로부터 긴장을 풀어주는 역할을 하는 음악이다.

12) 서곡은 형태와 무드를 알리기 위한 음악인데, 뮤지컬이 시작하기 전에 울려 퍼지는 오케스트라의 곡으로 관객들에게 극이 시작됨을 알리는 기능도 한다. 참조 손정섭(1999), 『뮤지컬 Oh 뮤지컬(매니아를 위한 뮤지컬 전문서)』 도서출판 북 스토리, p.160.

내고 있다. 게스통이 결혼식을 준비하는 장면의 음악은 금관악기들과 조율이 잘 안된 것 같은 바이올린으로 연주되는 결혼 행진곡으로서, 벨에게 거절당하는 게스통의 상황을 코믹하게 나타내고 있다. 게스통이 웅덩이에 빠지는 순간부터 단조의 멜로디로 음악의 볼륨이 갑자기 커지는데, 이는 게스통의 화난 감정 상태를 나타낸 것이다.

6) 위기·절정 부분의 노래들("Be our Guest", "Beauty and the Beast", "The Mob Song")은 접시와 촛불 쇼가 펼쳐지는 장면("Be our Guest"), 벨과 야수가 춤추는 장면("Beauty and the Beast"), 게스통이 마을 사람들을 선동하여 야수의 성을 공격하는 클라이맥스 장면("The Mob Song")에서 사용되었다. 촛대의 독창부분("Be our Guest")에서 아코디언 반주와 애절한 바이올린의 독주는 오히려 코믹한 분위기를 연출하고 있다. 아울러 코러스와 합창 부분은 손님을 맞은 성 안의 하인들의 들뜬 기분을 잘 표현하고 있다. 이 부분은 전형적인 뮤지컬의 형식으로 쇼 스타퍼(Show Stopper)에 해당한다. 즉, 스토리의 전개가 심각해지려는 순간 극의 방향을 우회시켜 음악으로써 재미를 돌구는 역할을 하며, 노래, 춤, 합창을 비롯한 특수효과가 총동원된 음악이 그것이다. 이때의 장면은 쇼(Show) 형태로 구성되어 진행이 되며, 음악은 각각의 애니메이션의 소재에 따라 다양한 장르가 사용되고 있다. 벨이 성에 머물게 되는 첫날밤에 접시를 비롯한 부엌의 식기들과 촛불 쇼가 펼쳐지는 장면에서 촛대의 레시타티브로 시작하고, 코러스와 합창이 있어 전형적인 뮤지컬임을 연상하게 한다.

야수가 춤을 추는 장면에서 차분하게 노래되는 "Beauty and the Beast"는 뮤지컬의 주제가이다.

곡은 전반적으로 현악기의 부드러운 음색에 의해 반주되고 있는데 야수의 외형과는 달리 차분하고 부드러운 야수의 성격을 암시하고 있다. 플루트나 피콜로에 의해 대신율이 연주되기도 하는 이 곡은 클라이맥스로 가는 과정에서 관객의 주위를 집중시키기 위해 사용된, 가장 많이 알려진 곡으로서 애니메이션의 타이틀 곡에 해당된다. 타이틀 곡은 일반적인 팝 발라드 풍의 음악 형식을 따르고 있으며, 극 중에서는 주인공이나 주요 등장인물이 노래를 부르지만, OST에는 유명 가수에 의해 다시 녹음된 버전이 있다. 이 타이틀 곡의 주요 멜로디는 결론 부분에서 변형된 형태로 사용되어 영화가 끝난 후에도 여운의 효과를 주고 있다.

게스통이 마을 사람들을 선동하여 야수의 성을 공격하는 클라이맥스 장면("The Mob Song")의 노래에서는 시작 부분에 현악기의 트레몰로로 단2도씩 상행하는 선율이 불안감을 고조시키고 있고, 게스통이 주제 테마를 부르며 마을 사람을 선동한다. 이후 마을 사람들이 주제 선율을 받아서 그에 동조한다. 이 부분에서는 행진곡 풍으로 금관악기가 반주를 주도하고 있다. 곡의 중반에 성의 하인들이 불안감 속에서 기다리며 대화할 때는 주요 선율이 현악기로 연주되며, 불안한 분위기를 표현하고 있다. 곡의 후반에 마을 사람들이 야수의 성을 향해 걸어가는 장면에서 발소리와 함께, 'Kill the beast'라는 가사와 함께 같은 형태의 리듬이 반복되다가 조금씩 변형되면서 음이 장2도씩 빠르게 상행하는 선율은 계속 상승하여 흥분을 유발하게끔 유도된 것으로 속도감이 느껴지고 있다.

7) 위기·절정부분의 배경음악으로서는, 벨이 성에 머무는 동안에는 대체로 현악기나 목관악기들

을 중심으로 부드럽고 밝은 분위기의 음악들이 주로 사용되었고, 마을에서는 대체로 목관악기의 저음 음역이나 금관악기의 음색으로 어둡거나 심각한 분위기를 묘사한 음악들이 사용되었다. 벨이 늑대와 싸우다 입은 야수의 상처를 돌봐주는 장면의 배경음악은 벨 주제가의 멜로디가 변주되어 현악기를 중심으로 부드럽게 연주됨으로써 둘이 친해졌음을 나타내고 있다. 한편 게스통이 모리스를 가둘 계획을 세우는 장면의 음악은 오보에, 클라리넷, 금관악기의 저음역을 중심으로 어두운 분위기로 연주되어, 게스통이 사건을 꾸미고 있음을 암시하고 있다. 마을 사람들과 성 안의 하인들이 서로 싸우는 장면은 클라이맥스에 해당되는 부분인데 이전에 나왔던 테마들이 다양한 형태로 확대, 축소, 변형되면서 반복, 결합되어 사용되고 있다.

8) 결말부분의 노래와 배경음악

야수가 벨의 사랑으로 다시 사람이 되어 극중에 일어났던 사건에 대한 해답이 펼쳐지고, 그로 인해 긴장이 와해되며 대단원에 이르는 부분에 엔딩 음악이 있다. 사건이 해결되는 부분으로 음악은 주제가와 배경음악이 합쳐진 형태로 구성되어 있다.

엔딩 음악은 앞에서 사용되었던 주요 테마들이 여러 형태로 변형되어 토막토막 이어지는 장면에서 따라 등장한다. 야수가 왕자로 변신하기 시작하는 장면에서는 플루트에 의해 벨의 테마가 원래의 형태로 연주되면서 선율들이 상승한다. 왕자가 완전히 원래의 모습을 되찾는 장면에서는 "Prologue"의 테마가 금관악기에 의해 팡파레로 연주되면서 저주가 완전히 풀렸음을 알리고 있다. 야수가 벨의 사랑으로 다시 사람이 되어 사건이 해결되는 장면에서, 오케스트라의 투티(tutti, 總奏)와 합창으로

타이틀 곡인 "Beauty and the Beast"의 멜로디가 중창이나 합창곡의 형태로 등장하며 마무리된다.

2. <미녀의 야수>의 영상과 음악의 기능적 역할

<미녀의 야수>의 애니메이션 음악을 분석한 결과와 영상들과의 상관관계를 살펴보고자 한다.

발단부분의 노래곡(벨의 주제곡)은 벨이라는 인물 캐릭터의 상징 즉 라이트모티브¹³⁾로서 애니메이션 전반을 통하여 벨의 테마로 쓰이고 있다. 이처럼 주요 인물별로 음악을 지정해 분위기에 맞게 편성만 달리 하는 방식이 사용되고 있다.

또한 각 부분에서 사용된 배경음악은 화면상의 상태나 분위기를 나타내는 배경음악적 기능이 주를 이루고 있다. 예를 들면 모리스의 발명품이 성공하여 집을 나서는 장면에서는 희망차고 밝은 분위기로 연주되고, 모리스가 야수의 성에 도착하는 장면에서는 모리스의 불안하고 긴장된 심리상태가 표현되고 있다. 또한 마을에서는 대체로 목관악기의 저음 음역이나 금관악기의 음색으로 어둡거나 심각한 분위기를 묘사한 음악들이 사용되었다. 화면에 나타나지 않은 인물들의 생각이나 내면 심리, 상황 등 복선을 나타내는 기능은 다음과 같은 장면에서 보이고 있다. 게스통이 결혼식을 준비하는 장면에서는 벨에게 거절당하는 게스통의 상황을 미리 알려주듯 코믹하게 음악으로 암시되고 있다.

13)라이트모티브(Leitmotiv)는 시도 동기나 유도동기로 불리기도 하는데, 특정 등장인물이나 특정상황을 묘사할 때 사용되는 주제 선율이며, 동일한 등장인물이나 특정상황을 묘사할 때마다 변형되어 반복적으로 사용됨으로써 극의 진행을 음악으로 묘사하는 기법이다. 『음악 사전』 세광음악출판사

벨이 야수의 상처를 돌봐주는 장면의 배경음악은 벨 주제가의 멜로디가 변주되어 부드럽게 연주됨으로써 둘이 친해졌음을 나타낸다. 한편 게스통이 모리스를 가둘 계획을 세우는 장면의 음악은 어두운 분위기로 연주되어, 게스통이 사건을 꾸미고 있음을 암시하고 있다.

부분적으로 배경음악에서 ‘불가항성’이나 ‘연속성’이 쓰이고 있어 스토리의 진행을 더욱 자연스럽게 연결해 주고 있다. 벨이 성안의 서쪽 탑에 가서 야수의 장미를 보는 장면의 음악으로는 처음 애니메이션이 시작되었을 때 나오는 서곡의 주제 테마가 다시 나오는데 이것은 이 애니메이션의 전체를 통해서 가장 중요한 부분, 즉 야수와 벨의 진정한 만남을 암시하는 것으로 서곡에서 보여줬던 신비감을 재현하고 있다.

‘동작을 표현하는 기능’은 디즈니 애니메이션 음악의 기본적 개념으로서 음악과 음향효과를 잘 조합하여 사용하는 것이다. 이 기법은 디즈니사가 최초의 발성 애니메이션인 <증기선 윌리(Steamboat Willy, 1928)>가 제작되었을 당시부터 사용하였으며 흔히 미키마우싱 기법(Mickey Mousing)¹⁴⁾이라 부른다. 화면의 움직임이나 자유롭게 움직이는 캐릭터들을 음악 효과와 일치시키는 이 기법은 음악과 간단한 사운드 이펙트(Sound Effect)의 사용만으로도 큰 성공을 거두었다. 처음에는 디즈니 애니메이션만의 특징이었던 것이 작품 속에서 대면하는 상황마다 나름의 음향이 수반되어야 한다는 일

반적 인식으로 확산되기 시작하였고,¹⁵⁾ 그 결과 애니메이션에 있어서 음악이 가지는 중요성이 더욱 부각되었다. 애니메이션 음악과 영화음악 사이에 두드러진 차이가 있다면 애니메이션 음악의 많은 부분이 음향효과 특히 미키마우싱 기법에 의존하고 있다는 점일 것이다.

화면의 구성, 전개, 진행을 돕거나 연관시키는 연속성 기능은 화성적인 면에서 다뤄질 때가 많다. 전체적 조성과 그 조성 진행, 전조 등이 그것이다. <미녀와 야수>에서는 대부분 복잡하지 않은 기본적인 화성을 사용하고 있으나 잦은 전조가 사용되고 있음을 알 수 있다. 음악에 있어서 전조는 다양한 의미를 가지는데, 같은 선율도 약간씩 다르게 들리게 하여, 테마들이 계속 반복되어 각 부분의 연속성을 나타내면서도 지루하게 들리지 않게 의도되어 청자를 환기시키는 역할을 한다. 또한 등장 인물의 성격이나 감정 변화, 상황에 따라서 전조가 되기도 한다. "Belle"에서는 계속 C 장조로 노래되고 있지만, 게스통이 노래할 때는 그의 굵은 테너 음성에 맞추어서 한음 낮은 Bb으로 전조되고 있는데, 이는 그의 독선적인 성격을 반영한다고도 볼 수 있다.

B. <이웃의 토토로>의 영상과 음악적 기능 분석

히사이시 쇼는 1980년대 이후 일본 애니메이션 음악의 발전을 이끌어 온 작곡가로 애니메이션과

14)미키마우싱 기법(Mickey Mousing): 화면의 움직임이나 캐릭터의 동작을 음악 효과와 일치시키는 것으로, 미키마우스가 등장하는 디즈니 애니메이션인 <증기선 윌리(Steamboat, 1928)>에서 칼 스탠링에 의해 처음 시도된 기법인데, 주로 쫓고 쫓기는 장면에서 많이 사용되었다.

15)모린 퍼니스 지음 한창완, 조대현, 김영동, 박선영 옮김, 『음악적임의 미학』 한울 아카데미, (2001) 사운드 구조와 디자인 참조.

영화음악, TV 방송음악, 개인 앨범 발표와 콘서트 등 많은 장르에서 왕성한 활동을 해왔는데, 특히 애니메이션 음악 분야에 있어 가장 뛰어난 업적을 이루어 국내외에서 인정을 받아왔다. 특히 미야자키 하야오 감독과는 명콤비를 이루어 영상과 음악과의 뛰어난 조화를 보여주었다. 그 중에서 1987년 개봉하여 공전의 히트를 기록했던 <이웃의 토도로>의 음악을 분석함으로써 그의 애니메이션 음악과 영상과의 상관관계를 살펴보고자 한다.

1. <이웃의 토도로>의 음악적 분석¹⁶⁾

장면에 삽입된 음악은 다시 분위기나 장면의 특징을 묘사하는 음악과 화면의 움직임과 싱크되거나 특정 캐릭터를 묘사하는 효과음 기능을 하는 음악으로 구분되었다. 이와 같이 구분된 각 음악의 분석을 통해 알 수 있는 음악적 특징은 다음과 같다.

이 작품의 오프닝 음악은 보컬과 금관악기를 중심으로 한 악기 편성에 스네어 드럼의 부점과 3연음을 강조한 리듬패턴을 반복하여 행진곡 풍의 분위기로 씩씩하게 표현되고 있다. 이러한 행진곡 스타일은 일본 대중음악 초기에 유행하던 것으로 1920년대 이후 서양 음악을 공부한 유학생들에 의해 보급된 창작가요 초기 작품들에서 그 형태를 찾아볼 수 있으며 이후 일본의 전통가요인 엔카와 군악대의 음악 등에 영향을 주어 현대 일본 음악의 특징을 이루고 있다. 또 이러한 특징은 과거를 배경으로 하는 작품의 시대적 특징과 부합되어 성

인 관객들에게 어린 시절의 향수와 추억을 상기시키며 작품 속으로 몰입시키는 역할을 한다.

또한 오프닝 음악에서 히사이시 쇼는 행진곡 풍의 특징과 함께 유아적이고 코믹한 캐릭터들이 등장하는 화면을 표현하기 위해 여러 음악적 요소들을 사용하였다. 특히 음색적으로 잉글리쉬 혼의 전주와 목관악기의 장식음, 튜바의 베이스음 등으로 코믹함을 강조하고 있으며 큰 북, 심벌즈, 트라이앵글 등 주로 어린이들이 합주에 사용하는 타악기 구성으로 어린 음악대와 같은 독특한 분위기를 나타내고 있다. 또 동요처럼 따라 부르기 쉬운 선율과 가사로 친숙함을 주는 한편 전통적인 가요형식에서 동기의 구성이나 마디 수를 변화시켜 독특한 효과를 주는 기법은 히사이시 쇼의 선율에서 나타나는 특징으로 작품 내의 다른 곡에서도 찾아볼 수 있으며 이로 인해 쉽고 단순한 진행의 음악이라도 진부하게 느껴지지 않고 현대적이고 독특한 감각을 갖게 된다. 이와 같은 특징으로 이 음악은 현대적인 스타일의 일본 동요로서 작품의 개봉 당시 많은 주목을 받았으며 특유의 밝고 흥겨운 리듬으로 어린이들의 운동회나 소풍에서 널리 불리고 있다.

엔딩 음악은 1970년대 TV 애니메이션에서 유행했던 '아니메 송'의 스타일로서, 캐릭터를 강조하는 가사와 이를 노래하는 보컬, 또 밴드 형식의 반주 형태를 기본으로 이루어지며 이 작품의 주제가 된다. 캐릭터를 각인시키고 작품을 대표하는 음악의 기능에 맞추어 히사이시 쇼는 최초 2마디에 후렴구를 사용하여 도입부부터 '토도로'를 강조하고 있으며 코러스 보컬로 반복되는 후렴구를 통해 곡의 분위기를 고조시킨다. 또 4마디를 기본 단위

16) 고은정, 『이웃의 토도로』의 음악 분석을 통한 히사이시 쇼의 애니메이션 음악 스타일 연구, 석사학위논문, 이화여자대학교 실용음악대학원, (2005)의 분석결과를 참조하였음

로 하는 가요 형식으로 누구나 쉽게 따라 부를 수 있고 기억될 수 있도록 구성하였지만 오프닝 음악과 마찬가지로 부분적으로 마디수를 변화시켜서 점점 상승되는 속도감을 준다. 악기 구성면에서는 밴드 음악의 편성에 오케스트라를 추가 시켜 히사이시 죠 스타일의 고유한 오케스트라 음색을 잃지 않으면서도 일반 대중음악의 사운드를 구현하여 이 음악은 클래식적인 면과 대중적인 면을 조화시킨 편곡을 특징으로 한다.

스토리 전개에 따라 4부분으로 나누어 살펴본 배경 음악에서 히사이시 죠의 특징이 잘 나타나는 대목은, 특정 장면을 묘사하는 음악이 존재하고 이들이 작품 전체에서 비슷한 장면에 반복되어 나타난다는 점과, 장면이 전환되는 부분에서는 각 장면을 이전의 음악들을 이어 붙여 하나의 새로운 음악으로서 재구성 한다는 점이다. 이와 같은 장면 전환에 따른 음악들의 연결은 히사이시 죠가 작곡하는데 있어 분위기에 따라 장면마다 특정한 음악을 미리 부여하고 이후에 비슷한 장면마다 대입시키는 방법을 취하고 있음을 알 수 있게 한다. 실제로 음악 작업을 할 때 그는 시나리오 단계에서 미리 작품의 '이미지 앨범(Image Album)'을 제작하는 것으로 알려져 있는데, 장면이나 캐릭터의 이미지에 따라 미리 샘플을 만들어 놓고 후에 완성된 영상을 보며 수정과 편곡을 하는 제작 방법으로서 이 작품의 분석을 통해서도 이러한 제작 방법의 특징들을 찾아볼 수 있다.

이 작품에서 장면이나 분위기 표현 외에 음악이 갖는 또 하나의 기능은 화면과의 싱크와 캐릭터를 나타내는 효과음적 사용이다. 발단부의 '새 집'과 전개부의 '아기 토도로와 메이'의 장면에서 대표적

으로 나타나고 있으며 히사이시 죠는 여러 가지 특수 악기의 주법이나 효과로 효과음으로서의 화면과 싱크를 시키면서도 전체적인 연결성을 갖도록 악기 편성이나 음의 사용에 있어서 통일성을 주었다. 또 스스와타리와 아기 토도로 등 등장인물을 나타내는 짧고 인상적인 동기를 사용하여 이들의 등장에 맞춰 음악으로써 묘사를 하고 있다. 이처럼 히사이시 죠는 음악의 사용에 있어 장면이나 분위기의 묘사에 큰 비중을 두고 때로는 화면의 세세한 움직임을 표현하거나 특정 캐릭터에 동기를 부과하기도 하여 상황에 따라 적절한 기능을 할 수 있도록 구성하였다.

이와 같은 여러 기능을 하는 배경음악의 제작에 있어 히사이시 죠의 음악은 오케스트라에 그 기반을 둔다. 일본 애니메이션에는 실로 다양한 장르의 배경음악이 존재하지만 현재까지 히사이시 죠는 오케스트라 음악을 고수하고 있는 편이다.

이 작품에서 전반부는 스트링이나 브라스 등의 특정 악기군 만을 사용하거나 주선율을 연주하는 악기에 몇 개의 반주 악기가 첨가된 스타일로서 비교적 가벼운 편성으로 이루어져 있다. 또 주선율을 현악기와 목관악기에 교대로 주고받게 해서 장면 변화를 주선율을 연주하는 악기로서 표현하기도 한다. 후반으로 갈수록 풀 오케스트라로 편성이 점과 확대되어 가고 여러 특수 악기나 타악기들이 첨가된다. 타악기의 사용에 있어서 히사이시 죠는 피치 밴드 효과를 주는 콩가와 마림바, 글랜 카사, 글로켄슈필 등을 즐겨 사용하는데 이들 악기들의 음색을 통해 여러 작품에서 나타나는 이국적인 세계나 신비로운 분위기를 효과적으로 묘사하고 있다.

오케스트라를 기본으로 하는 그의 음악 스타일은 전통 클래식 음악에 기초하고 있지만 작품 곳곳에서 재즈적 요소나 5음 음계의 특징, 현대 음악의 특징 등이 나타나기도 한다. 초기의 일본 대중 음악은 미국의 래그타임(ragtime)이나 스윙 재즈 리듬의 4분의 4박자 곡으로 추는 사교댄스의 스텝, 또는 그 리듬에 영향을 받아 발전되었으며 현재에도 많은 장르의 일본 음악에 재즈의 영향이 미치고 있다. 히사이시 쇼의 음악에서도 재즈적 특징을 찾아볼 수 있는데, '五月の村(오월의 마을)'에서는 베이스의 피치카토 효과와 순차적 진행, 반음계적 장식음 부점 리듬 등으로 부분적으로 느낌을 나타내었고, 'ねこバス(고양이 버스)'는 피아노 래그타임적 요소, 블루스 스케일과 화성진행을 사용해서 재즈적 분위기를 강하게 표현한 곡이다. 그의 다른 애니메이션 음악 작품 중 '紅の豚(붉은 돼지, 1992)', '魔女の宅急便(마녀의 특급 배달, 1989)' 등은 특히 재즈적 특징이 두드러지게 나타나는 작품들이다.

또한 배경음악에서 5음 음계의 영향으로 독특한 분위기를 나타낸 부분을 찾아볼 수 있다. 이는 일본 전통 가요인 엔카에서 사용되는 음계로 장조 5음계와 단조 5음계(요나무끼 장조, 요나무끼 단조)로 분류되며 일본적인 특징을 갖게 하는 음악적 요소이다. 히사이시 쇼는 주로 단조(minor)곡의 선율에 5음 음계를 사용하여 목가적이고 서정적인 분위기를 나타내었다. 혹은 하프의 선율에 사용하여 신비로운 느낌을 주기도 하였다. 5음 음계의 특징은 이 작품 외에 'もののけ姫(원령 공주, 1997)'의 배경음악과 주제가에서 두드러지게 사용되어 동양적이고 신비한 느낌을 표현하였다.

히사이시 쇼는 클래식과 현대음악을 전공한 작곡가로서 그의 음악에서는 현대음악의 영향을 받은 부분도 찾아볼 수 있다. 작품의 전개부에 메이가 아기 토토로를 따라가는 장면이 삽입된 효과음악에서 그 특징이 잘 나타나고 있는데, 무조음악의 영향과 16분음표로 절분된 불규칙한 리듬, 분위기를 묘사하는 특수 악기주법을 통한 음색 효과 등 여러 가지 현대적 기법이 사용되어 음악의 기능을 효과적으로 높이고 있다. 또 새 집에서 뛰노는 자매의 모습을 표현하는 단순하고 반복적인 패턴의 음악에서는 그가 대학 시절 심취했던 미니멀리즘의 영향을 찾아 볼 수 있다. 그의 초기 작품인 '風の谷のナウシカ(바람계곡의 나우시카, 1984)', '天空の城ラピュタ(천공의 성 라퓨타, 1986)'에서 인간의 세계와 대비되는 곤충이나 기계의 세계를 표현할 때 이러한 단순하고 반복적인 패턴이 주로 사용되었다.

이와 같이 '이웃의 토토로' 음악 분석을 통하여 이 작품에서 보이는 히사이시 쇼의 음악적 특징을 간략히 살펴보았다. 요컨대, 그의 음악은 오케스트라 위주의 클래식 스타일을 기본으로 하며 여기에 재즈적 요소와 5음 음계의 사용, 현대 음악의 영향 등이 특징을 이루고 있었고, 이러한 특징은 일본 초기 대중음악에서부터 시작된 것이었다. 또 '이미지 앨범'의 제작으로 인해 공간과 분위기를 강조한 배경음악이 특징을 이루며, 비슷한 장면에서 반복해서 사용되었다.

결국 친숙하고 단순한 선율로 많은 사람들에게 공감을 받으며 오래도록 잊혀지지 않는 음악을 선보이면서도 현대적인 감각과 새로운 형식으로 독특한 스타일을 만들어 가는 작곡가가 히사이시 쇼

임을 알 수 있다.

2. <이웃의 토토로>의 영상과 음악의 기능적 역할

시나리오 단계에서 '이미지 앨범'을 제작하여 전체적인 분위기를 미리 정해놓은 후 화면과 대입시킨 후 수정작업을 통해 사운드 트랙을 제작하는 그의 제작 스타일로 인해 음악에서는 장면과 분위기의 묘사가 가장 중점적으로 이루어진다. 이러한 특징은 몇 개의 각 장면을 대표하는 음악이 전체적인 작품 중 비슷한 장면에서 반복되거나 편곡되어 사용되는 점과 한 부분이 몇 개의 장면으로 전환될 때에는 각 장면의 음악을 적절히 이어서 변화된 장면을 표현하고 있는 데에서 찾아볼 수 있다(화면의 구성, 전개, 진행을 돕거나 연관시키는 연속성). 또한 장면의 분위기와 함께 등장하는 인물이나 사물에 관한 특징을 음악적으로 묘사하기도 하여(인물 캐릭터의 상징 기능) 음악이 시·공간적 배경을 설명하거나 등장인물이나 사물의 외관상의 특징, 혹은 내면 심리나 암시하는 바를 나타내는 데에 중요하게 사용되고 있음을 볼 수 있다.

위와 같은 음악의 목적과 기능에 따라 작곡 기법에 있어서 여러 음악적 구성 요소가 재료로서 사용되고 있는데, 이러한 각 구성 요소들의 개별적인 특성들이 유기적으로 결합되어 전체적인 분위기를 조성하고 장르를 결정짓는 역할을 한다.

클래식에 기반을 둔 오케스트레이션 편곡이 가장 큰 특징이지만 이 밖에도 그의 음악 스타일에서는 재즈와 현대음악, 동양적인 5음 음계 등 다양한 요소들이 복합적으로 나타나서 그의 음악의 색

채를 이룬다. 이러한 특징들은 클래식을 전공하여 탄탄한 음악적 기초를 바탕으로 음악적 기교를 자유자재로 구가하면서도 예리 사티 풍의 간결성을 가지며, 멜로디를 중요시하는 서정주의의 음악적 성향과 함께 애니메이션에 반영되어 스토리와 화면으로의 몰입과 감정 이입을 유도하며 효과를 극대화 시켜주는 역할을 하였다.

C. <팀 버튼의 크리스마스 악몽>의 영상과 음악적 기능 분석

팀 버튼이 10년간 기획하고 제작한 야심작인 만큼 애니메이션<팀 버튼의 크리스마스 악몽>의 음악은 대니 엘프만에게 있어서도 새로운 도전이었다. 주로 공포나 판타지, 코미디 장르가 작품의 대부분을 차지한 그인 만큼 어둡고 해괴하지만 발랄하고 신나는 자신의 음악적 특성이 이 작품에서 유감없이 발휘되었다. 대니 엘프만은 음악으로 화면을 서술하는 방식에 감각적이고 새로운 스타일을 제시하였는데, 뮤지컬의 형식을 빌어 너무나도 사실적으로 움직이는 캐릭터들의 동작 하나, 감정선 하나하나까지 표현하여 애니메이션의 캐릭터에 생명을 불어넣고 있다. 할로윈 타운의 그 음침하고도 심술궂은 사운드와 크리스마스 타운의 발랄하고 신나는 리듬을 통해 두 동떨어진 공간 사이의 명암을 조절하며 정반합의 공간 속으로 이끌어 결국 아름다운 화해로 결말짓고 있는 이 음악은 11개의 보컬 스코어를 통해 각 곡마다 개성이 가득한 음악들을 만들어 냈는데 결국은 세밀한 스토리의 구성과 심리 묘사에 맞춰 작곡한 부분들이 전

곡에 걸쳐 반영되고 있음을 알 수 있었다. 영상과 함께 문득 크리스마스의 참 의미까지도 되새기게 만든다. 대니 엘프만은 2005년 팀버튼과 함께 <유령신부(Corpes bride)>로 또 한 번 스톱모션 애니메이션의 음악을 선보여 <크리스마스의 악몽>의 느낌을 재현했다. 이 작품들은 디즈니의 뮤지컬 애니메이션과는 전혀 다른 분위기를 안겨 주며 대니 엘프만과 팀 버튼 표 장편 애니메이션이라는 하나의 뚜렷한 스타일로 자리 잡고 있다.

1. <팀버튼의 크리스마스의 악몽>의 음악적 분석¹⁷⁾

1) 발단 부분의 음악은 오프닝 타이틀과 함께 시작되며 숲 속에서 비밀스럽게 속삭이는 듯 한 내레이션이 명절의 유래에 대한 호기심을 자극한다. 음악적으로는 오프닝 음악에 해당되며, 잭이 고민을 토로하는 장면에서는 온통 흥분에 휩싸였던 마을장면의 음악과는 대조적으로 구슬프고 회한이 담긴 서정적인 멜로디를 사용하여 앞으로의 갈등의 사건을 예상하게 한다. 오프닝인 이 곡의 많은 요소들이 앞으로 나올 곡들의 주요 모티브가 되는데, A의 모티브는 “Sally’s Song”의 모티브로 사용되고, B의 모티브인 혼합박으로 이뤄진 단2도 진행은 “Jack’s Obsession”의 주요 멜로디 라인을 형성하게 된다. 또한 비화성음과 변화화음이 오히려 주요 3화음보다 중요한 위치를 차지하고 있으며, 계속되는 변박과 전조 또한 앞으로 등장할 여러 곡들의 테마 성격을 암시하고 있다.

17)김보미, 『‘크리스마스의 악몽’의 음악 분석에 의한 Danny Elfman의 애니메이션 음악 스타일 연구』(이화여자대학교 실용음악대학원 석사학위논문, (2006)의 분석결과를 참조하였음.

2) 발단 부분의 노래(할로윈 타운 “This is halloween”)

칙칙하고 낡아 폐허가 된 중세 고딕 양식의 성을 연상시키는 마을이지만, 어둠의 에너지로 가득 찬 유령들이 부르는 생동감 넘치는 노래의 가사는 화려하고 열띤 축제로 관객을 유도한다. 이 곡의 역할은 관객의 관심 집중, 분위기 안정, 상황 설명 등이며 따라서 대부분 힘차고 활력 있는 것 특징이다. 할로윈 타운 유령들이 총동원 되어 스무 개의 캐릭터 집단 혹은 솔로로 구성되어 곡을 독창과 합창 코러스로 나누어 돌아가며 부르는 형식이다. 뮤지컬의 음악 구성 중에 서곡이 끝난 후 연주되는 곡 혹은 코러스들의 합창을 일컫는 곡인 ‘오프닝 코러스(Opening Chorus)’¹⁸⁾에 해당한다고 볼 수 있다.

3) 발단부분의 노래(잭의 애가, “Jack’s Lament”)

할로윈 퍼레이드를 끝낸 잭(남자 주인공)은 달의 언덕에 올라 매년 반복되는 일상에 대한 공허함과 내면에서 움트는 새로운 것에 대한 갈망을 노래한다. 이야기 구조상 앞으로 일어나게 될 사건을 암시하는 역할을 하는데, 뮤지컬의 스토리 구조에서도 이와 유사한 역할을 하는 곡이 있다. 앞으로 진행될 극중 상황 이전에 어떤 배경과 상황이 선행되었는가를 설명하여 주는 ‘Exposition’¹⁹⁾곡이며 이것은 ‘I want song’이라고도 하는 것에서도 알 수 있듯이 주인공의 심리적 갈망을 잘 표출해야 하는 곡이기 때문에 특별히 정확한 가사 전달과 분명한 발음이 특히 요구되는 부분이기도 하다.

4) 전개 부분의 노래(크리스마스 타운, “What’s

18)박용재. 『뮤지컬 감상법』. 대원사. (1998) p.58.

19)박용재. 『뮤지컬 감상법』. 대원사. (1998) p.58.

This?”)

숲을 배회하던 잭이 우연히 크리스마스 타운으로 빨려 들어가 크리스마스 타운의 장관을 경험한다. 빠른 템포와 복잡한 가사로 속형형색색의 원색 빛깔과 새하얗고 부드러운 눈, 웃음으로 가득한 행복한 요정들의 모습 등 마을 이곳저곳에서 새로운 모습을 확인하며 자신의 공허함이 채워지는 즐거움을 맛보며 부르는 이 곡은, 어둡고 음침한 할로윈 타운과 대비되는 원색의 다채로운 크리스마스 타운을 그려내고 있다. 애니메이션 음악은 캐릭터들의 움직임에 초점이 놓이기 때문에 고전적인 방식의 음악으로는 캐릭터들의 구체적인 동작과 세밀한 감정선을 반영하기 어렵다. 이에 대니 엘프만은 보다 과감한 시도로 작품의 생명을 불어넣었는데, 다양한 전조와 변박의 사용이 그것이다. 굳이 공통화음을 거치거나 이명동음을 통한 전조 등 고전적인 방법이 아니더라도 자유롭게 다양한 방법으로 전조를 피하는데, “What’s this?”의 전주에서 사용된 짧은 시간 내의 전조는 숨 쉴 틈조차 없이 진행될 앞으로의 음악에 앞서 잠시 화성 해결을 지연시켜 줌으로써 관객으로 하여금 좀 더 기대하고 애타게 만드는 심리를 자극하는 기법을 보여주고 있다. 각 요소들이 모두 동원되는 부분으로 화려하고 대담하며 유쾌한 곡으로 뮤지컬의 구조 중 뮤지컬의 하이라이트라고 할 수 있는 ‘프로덕션 넘버(Production number)’²⁰와 유사한 기능을 한다.

5) 전개부분의 노래(크리스마스 축제를 열자 “Town Meeting Song”)

크리스마스 타운의 새로움과 행복을 만끽한 잭은 이를 할로윈 타운 유령들에게 크리스마스 축제를 열자는 내용의 마을 회의를 소집한다. 가사는 침착한 어조로 설명하려는 잭과 성급한 추측으로 일관하는 할로윈 타운 유령들의 대화로 구성되어 있다. 많은 부분이 sprechstimme²¹)주법으로 연주된다. 보컬과 관현악 편성의 곡으로써 잭과 할로윈 타운 시민들이 대화 형태로 부르는 노래이다. “What’s This?”와는 달리 유령들 앞에서 차근차근 설명하려는 잭의 안정되고 이성적인 모습을 표현했다.

6) 전개부분의 노래(잭, 마음을 사로잡히다, “Jack’s Obsession”)

크리스마스에 대한 해답을 얻기 위한 실험에 몰두한 잭의 불안과 집념의 마음을 표현한 곡이다. 전체의 분위기를 알려주는 4마디의 전주 후에 크게 두 부분으로 나뉜다. 기계적인 감각으로 부르는 유령들의 노래와 연구에 골몰하며 괴로워하다가 마침내 무언가 결단하는 잭의 노래로 나뉘는데, 짧게 처리한 문장을 여러 번 나열함으로써 단조롭게 반복되는 멜로디에 생동감을 준다. 이는 가사에 따라 형식이 만들어진 경우로서 뮤지컬의 노래는 보통의 노래보다 더 크게 가사에 의존하게 되는데, 가사는 음악에 몸체와 표현을 부여해 주기 때문이다.²²

7) 전개부분의 노래(샌디 클로스를 납치하자, “Kidnap the Sandy Claws”)

21) 말하는 듯한 노래의 창법. 노래와 같이 주어진 피치를 정확하게 내는 것이 아니라 상대적인 음높이만을 지키는 방식을 말하며 악보에서도 음표의 기둥부분에 x자로써 그것이 정확한 음높이가 아님을 표시한다. 박은선, 『현대음악기보법』, 아트소오스, (1992)

22) 정진수, 뮤지컬의 이해, 『브로드웨이 뮤지컬』 예음, (1998)

20) 박용재, 『뮤지컬 감상법』, 대원사, (1998) p.59.

관현악 반주에 보컬이 멜로디를 연주하는 편성으로 다리가 길고 키가 큰 책에 비해 짜리몽땅하고 다리가 짧은 캐릭터인 록, 속, 배럴은 보폭이 매우 작은 악동들의 걸음걸이로 표현되고 있다. 뒤에 나올 “Sally’s Song”에서도 캐릭터의 신체 특성에 맞는 템포와 기본박이 설정되고 있다. 이는 캐릭터의 스케치를 본 후 장면보다 음악을 먼저 작곡한 대니 엘프만이 애니메이션이 된 후의 각 캐릭터 동작 특성에 따른 연결까지 섬세하게 반영한 것이다.

8) 전개부분의 노래(크리스마스 만들기, “Making Christmas”)

크리스마스가 36일 앞으로 다가왔음을 알리며 이 음악은 시작된다. 관현악 반주에 혼성중창이 멜로디를 연주하는 편성이다. 단순한 하나의 모티프를 각 캐릭터의 등장에 따라 조성을 상승 진행시키면서 곡 전체로 발전시켰다. 이러한 형식은 “This is Halloween”처럼 할로윈 타운의 많은 캐릭터들이 등장해 소절을 나눠 부르는 방식으로 오케스트레이션과 리듬, 화성 등을 기본 모티프의 색채가 벗어나지 않는 틀 안에서 굉장히 다양하게 변주되고 있음을 알 수 있다. 기본 모티프는 “Jack’s Lament”의 B 부분을 응용한 것으로서 주제부의 반복과 그 변주를 많이 만날 수 있는데 이것은 발군의 편곡 실력을 갖춘 대니 엘프만이 취하기에 가장 효과적인 방식이라 할 수 있다. 할로윈 타운과 크리스마스 타운의 음악적 대조인데 할로윈 타운은 무겁고 강렬한 음색, 크리스마스 타운은 가볍고 부드러운 음색을 가진 악기들로 편성되어 있고 연주기법과 리듬 등 모든 음악적인 요소들이 각 장면마다 대조적으로 쓰였다.

9) 전개부분의 노래(악당 우기부기, “Oogie Boogie’s Song”)은 빈정거리고 으스스하며 산타를 위협하는 우기부기의 테마송이다. 황당함이 고스란히 전해져오는 산타의 목소리도 중간 중간 추임새를 넣는다. 우기부기의 과장된 동작이나 허풍 가득한 성격이 명령조의 가사에 잘 묘사되어있다. 부기우기 (Boogie-Woogie)²³⁾ 리듬과 블루스(blues)적인 선율에 실어 들려준다. 뮤지컬 음악의 전개 구조 중 심각해지려는 극의 방향을 살짝 우회시켜 뮤지컬적 여흥과 흥미를 자아내는 화려한 곡인 ‘Show stopper’²⁴⁾와 유사한 기능과 형태를 보여주고 있는 곡이다. Show stopper는 익살스럽고 쇼맨십을 보여주며 갈등을 잠깐 유보함으로써 갈등을 압축시키는 역할을 한다. 인간세계와는 또 다른 이질적 공간인 우기부기의 묘사를 위해 조명과 색상뿐만 아니라 음악도 클래식한 오케스트라 음악에서 벗어난 재즈 장르를 삽입해 쇼맨십 가득한 한 편의 신나는 쇼를 보는 듯 한 재미를 더해주는 부분이다.

10) 절정부분의 노래(내 소중한 친구는 어떻게 될까요?, “Sally’s Song”)은 인간 세상에 크리스마스를 전하기 위해 출발한 책에 대한 걱정과 사랑의 마음을 노래한다. 할로윈 타운의 ‘거리의 악단’의 음악으로 전주가 시작되고 썰리는 그 반주에 맞춰 노래를 부른다. 차별한 동작과 창법의 이 곡은 마지막에 다시 악단의 연주 모습을 보여주는 것으로 마무리 된다. 재즈밴드와 관현악 반주에 보

23) 1920년대에 시카고의 흑인가에서 유행된 피아노 블루스의 주법으로써 베이스 리듬을 1마디에 8박으로 잡고 되풀이하는 동안 오른손으로 자유롭게 애드립하는 것을 말한다. 그 후 상업성을 띤 대중음악이 되었다. 『표준음악사전』. 세광음악출판사.

24) 손정섭. 『뮤지컬 oh! 뮤지컬』. 북스토리. (2001)

컬이 멜로디를 연주하는 편성이다. 같은 곡이 변주되는 “Finale/Reprise”를 제외하고 여주인공인 셸리가 부르는 유일한 노래이다. 셸리의 대사는 많지만 자신의 내면 심경을 직접적으로 묘사하는 것은 이 곡의 가사를 통해서이다. 매우 서정적이며 오페라의 아리아가 연상되는 아름다운 곡으로 셸리의 간절한 사랑과 애타는 마음을 전하고 있다. e-minor조인데, 장화음의 성질을 가진 2차적 도미넌트화음²⁵⁾과 네아폴리탄 화음이 자주 등장해서 실제적으로는 장:단 의 비율이 5:5이다. 셸리의 차분함, 잭에 대한 걱정, 잭의 사랑을 얻을 수 없을 것 같은 자신감 상실은 minor 화음으로, - minor 화음들은 2/4박으로 변박하면서 멜로디가 상행한다는 공통점이 있다 - 반면 그 속에 감춰진 적극적인 열정과 사랑을 위해선 희생도 불사를 줄 아는 용기가 Major 화음으로 표현되어 쓰인다. 이 같은 셸리의 대조적인 두 성향이 음악의 화성과 전반적인 분위기를 통해 묘사되고 있다.

11) 절정 부분의 노래(꿈은 단지 한줌의 재로, “Poor Jack”)

할로윈의 방식대로 준비한 크리스마스로 인해 인간 세상에선 한바탕 대소동이 일어난다. 자신의 판단이 잘못 되었음을 깨달으며 노래를 시작한 킴체된 잭은 꿈꿔왔던 모든 것이 산산이 부서졌음을 애도하다가 본연의 호박의 제왕인 잭의 모습을 되찾는다. 내용상 자신의 잘못을 후회하는 A, 진심을 호소하고 항변하는 B, 호박의 제왕인 잭의 본연

의 모습을 되찾는 C의 세 부분으로 나눌 수 있다. 어둡고 무거워진 잭의 목소리 톤과(나타냄 말: darkly) 가사의 받침을 단어의 끝에 느리게 붙이는 창법 등 축 쳐진 잭의 심경을 노래한 A 부분, 트롬본과 혼으로 저음역을 부드럽게 연결하던 B와는 달리, 잭이 본연의 모습을 되찾고 다음 해 할로윈을 기대하며 노래하는 C 부분에선 전음역대에 걸친 브라스와 심벌, 스네어 등의 강렬한 타악기로 행진곡(March)의 느낌을 전달하고 있다. 이어 잭이 호박의 제왕인 본연의 모습을 되찾는 가사의 내용과 함께 “Jack’s Lament”의 A와 연결구(bridge)부분이 변주되는데 목관과 글로켄슈필 위주였던 원곡보다 금관과 심벌즈, 팀파니를 강조하여서 강렬하고 당당한 느낌을 전달하고 있다. 또한 반음계 위주였던 멜로디 진행을 온음계 위주로 변형해 화성적 스케일이 더욱 커짐을 알 수 있다. 비록 잭의 새로운 시도와 용기는 처참하게 끝이 났지만, 결국 상처를 딛고 예전보다 더 강한 존재로 거듭난 잭의 심리를 묘사하고 있다.

12) 결말부분의 노래(할로윈 타운에 눈이 내리면, “Finale/Reprise”)

잭이 돌아왔다는 외침에 유령들이 잠에서 깨어나며 음악이 시작되고, 할로윈 타운을 축복하는 눈이 하늘에서 내리자 유령들이 놀라며 “What’s this?”를 외친다. 이후 달의 언덕에서 잭과 셸리는 서로의 사랑을 깨닫고 영원히 함께 할 것을 약속하며, 제로가 하늘로 날아올라 반짝이는 별이 되는 마지막 장면과 함께 음악은 맺어지고 애니메이션 <크리스마스의 악몽>은 막을 내린다. “This is Halloween”번주로 시작해 3/4박자의 “What’s This?” 번주를 거친 후 “This is Halloween”과

25)Secondary dominant chord : 화음들이 반음계적 변화음에 의하여 장3화음으로 변성되면서, 일시적으로 도미넌트 3화음과 같은 기능을 가지고 연결되는 것을 뜻한다. 원조 내의 기본 화음들에 예측되면서 원조 내 화음들을 수식, 강조하는 효과로 나타난다. 즉, 원조의 조성이 보다 확대된 개념을 갖는다. 김홍인, 『화성 1』, 세광음악출판사, (1992)

“What’s This?”가 한마디씩 번갈아 나오며 두 마을이 화해를 이루는 의미를 전달한다. 이어 4/4박자의 “Sally’s Song”의 변주로 끝이 나는 관현악 반주에 보컬이 멜로디를 이루는 편성으로 주요 곡들의 대표적인 프레이즈(phrase)들이 메들리 형식으로 이어지고 있으며 갈등의 해소와 사랑의 결실, 모든 것이 제자리로 돌아온 평화로운 대단원의 막이 내려짐을 표현하고 있다. 각 마을과 등장인물의 특징을 잘 살린 곡들을 총 동원시켜 이 애니메이션의 영상과의 혼연일치를 이루고 있다.

2. <팀버튼의 크리스마스의 악몽>의 영상과 음악의 기능적 역할

오프닝 타이틀곡은 애니메이션의 전체 내용과 분위기를 함축하는 타이틀 이미지와, 본격적인 스토리에 앞서 관심을 유발하는 신비스럽고 기괴하고 몽환적인 장면의 특성을 잘 살림으로써 오프닝 곡의 역할을 잘 담당하고 있다.

발단 부분의 노래(잭의 애가, “Jack’s Lament”)는 구조상 앞으로 일어나게 될 사건을 암시하는 역할을 하는데, 화면에 나타나지 않은 인물들의 생각이나 내면심리, 상황 등 복선을 나타내는 기능을 담당하고 있다.

전개부분의 노래(샌디클로스를 납치하자 “Kidnap the Sandy Claws”)에서는 악의적인 느낌을 잘 전달하기 위하여 악기 선택과 첨가의 기법을 사용하고 있는데 이는 ‘인물 캐릭터의 상징 기능’의 역할이다. 노래 ‘크리스마스 타운 (“What’s This?”)’에서는 전조가 두르려진다. 각 조가 가진 음향적 특성이나 연결된 조 간의 화성적 흐름도 중요한 요소로 사용되고 있는데 대니 엘프만은 전

조를 통해서 테마를 바꾸고 있는 것이다(화면의 구성, 전개, 진행을 돕거나 연관시키는 연속성 기능). 또한 등장인물의 고조 되는 흥분을 반영하고 반복되는 멜로디에 변화를 주기 위한 수단으로 단 2도나 장2도 등 순차적인 상행 형태의 전조를 사용함으로써 ‘인간의 심리, 정서에 직접 호소하는 기능’의 역할을 표현했다. 또한 노래 ‘크리스마스 만들기(“Making Christmas”)’에서 대조적인 두 마을의 모습이 2~4마디라는 짧은 시간 간격을 두고 8번씩 교차편집 되지만 전혀 어색하지 않은 것은, 대조적이면서도 자연스러운 음악 진행의 역할 때문이다. 영상에서의 음악은 시간과 공간의 장치이다. 달리 말해 공간과 시간을 확장하거나 압축하거나 해서 이들을 마음대로 다루는 장치이며²⁶⁾ 두 마을 사이의 가교로서의 역할을 충실히 해내고 있는 것이다(화면의 구성, 전개, 진행을 돕거나 연관시키는 연속성). 이러한 시공간의 가교역할은 노래 ‘악당 우기부기(“Oogie Boogie’s Song”)’에서도 나타나는데 인간세계와는 또 다른 이질적인 공간 묘사를 위해 조명과 색상뿐만 아니라 음악도 클래식한 오케스트라 음악에서 벗어난 재즈장르를 삽입하여 두 공간을 나타내고 있다. 이 노래는 각 주인공들의 테마음악을 사용하여 애니메이션의 특성인 등장인물의 형태와 개성이 뚜렷하고 과장되어져 있는 캐릭터의 특성을 잘 반영한다. 이를테면 팔 다리가 길고 경중경중 걷는 잭 스켈링턴이나 샬리의 테마에서는 기준박이 느리고 여유가 있는 반면, 짧은 다리도 종종걸음을 걷고 출썩거리는 동작으로 일관하는 록, 속, 배럴의 테마의 기준박은

26) Michel Chion. 『Le Son au cinema : 영화와 소리』 지명혁 역. 민음사. (2000) p.177.

진행이 빠르고 짧으며, 위협적으로 공포분위기를 조성하려 하지만 외형은 뚱뚱하고 발이 작아 뒤뚱거리고 마는 우기부기의 테마곡은 재즈의 스윙감을 살린 서플리듬을 사용해 흥겹고 우습게 표현했다. 그렇게 함으로써 각 캐릭터의 동작의 호흡과 음악의 호흡이 정확히 일치할 수 있는 것이다.

대니 엘프만은 영화음악에 대해서 다음과 같이 정의 했다. “영화음악이란 등장인물의 내면을 비추어주는 음악적 통찰력이다. 멜로디와 리듬, 그리고 오케스트라의 음악적 담합은 우리에게 인물들의 숨겨진 감정이 무엇인지 넌지시 알려주는 것이다.”²⁷⁾ 이와 같이 대니 엘프만은 캐릭터의 내면심리를 음악을 통해 민감하게 표출하고 있다. <크리스마스의 악몽>의 제작 형식은 스토리 보드 단계에서 장면의 이미지 컷을 보고 난 후 작곡가가 음악을 만드는 순서였다. 음악이 먼저 만들어지고 그에 따른 세부적인 요소나 동작 구성이 가미되어 가는 순서이다. 이러한 방식은 각 캐릭터마다 테마가 주어지고 해당 등장인물의 장면에서 다양하게 편곡되어 사용되어질 수 있게 한다. 이로 인해 음악이, 그때그때의 편곡 방식의 변화를 통해 캐릭터의 내면심리나 상황의 전개 방향, 복선을 암시하는 기능을 하고 있다. 이처럼 대니 엘프만의 음악은 등장인물의 감정선의 세밀한 변화마저 놓치지 않음으로써 영상의 시각적인 요소 못지않게, 애니메이션과 관객의 감정의 공동작용을 불러일으키며 호흡이 없는 애니메이션의 캐릭터에 생명을 불어넣고 있다.

III. 결론

애니메이션은 단순히 실사를 화면으로 옮겨 놓은 것이 아니라 영상을 이루는 요소의 전체를 인위적으로 구성해야 하는 가공된 영상이므로 시·청각적 매체로서의 특성이 실사 영화보다 강하다고 할 수 있기 때문에 이에 따라 제작단계부터 체계적으로 계획된 청각적 접근 시도와 그에 대한 연구가 필수적이다. 초기의 디즈니 애니메이션의 음악은 간단한 효과음과 몇 개의 악기를 이용하여 실험을 해본 것으로 시작되었다. 이후 소리에 대한 잠재력이 무한하다는 확신을 갖고 여러 기술을 도입하였고, 지속적인 투자와 기술의 발전을 통해 성공을 거두면서 애니메이션 음악의 비중도 점차 커지기 시작하였다. 그리고 1980년대 중반 이후부터는 애니메이션 OST의 성공과 함께 흥행에 큰 성공을 거두게 되면서 애니메이션 음악의 전문적인 작곡가가 등장하기 시작하여, 음악적인 장르도 다양해졌고 질적으로 많이 향상되어 오늘에 이르고 있다. 또한 애니메이션의 주제와 표현방식이 다양해짐에 따라 이에 사용되는 음악의 종류 또한 심포닉 사운드(Symphonic Sound)뿐 아니라 재즈(Jazz), 민속음악, 팝(Pop), 록(Rock) 등의 대중음악적 장르가 애니메이션에 융화되어 세대를 불문하고 보다 다양한 대중을 흡수할 수 있게 되었고 이것은 애니메이션 음악이 영상과 분리되어서도 충분한 문화산업으로의 가치를 갖게 된 것을 의미한다. 이로 인해 애니메이션 음악의 중요성에 대한 인식은 날로 더해가고 있다.

27) <http://www.cineseoul.com>

본 논문에서는 애니메이션 음악의 역사적 흐름에 영향을 미치는 대표적 세 작품을 선정하여 음악의 구성 및 특징을 살펴보고 기능별 음악의 비중과 역할을 분석, 장면과의 상관관계를 고찰함으로써 영상과 음악이 미치는 영향, 음악이 영상에 미치는 영향, 즉 영상과 음악의 상관관계를 음악분석을 통하여 살펴보았다. 본 연구를 통해서 살펴본 애니메이션 음악의 특징은 노래, 합창, 춤 그리고 연기가 어우러진 뮤지컬의 형식으로 음악이 많은 비중을 차지하고 있다. 음악의 구성 형식에 있어서는 애니메이션의 전체적인 플롯의 구성에 부합되었고, 음악 또한 여러 장르의 음악이 다양하게 사용됨을 살펴볼 수 있었다. 그리고 애니메이션의 음악은 의미 전달에 있어 대사만큼 중요한 위치에서 동등한 자리 매김을 하고 있는데, 주제가의 노래가사를 통해 대사를 대신하여 의미를 직접적으로 전달하거나, 주인공들의 성격이나 추구하는 이상 등을 간접적으로 표현하는 등, 음악으로서 많은 것을 표현하고 있다. 그리고 대사나 음향효과와 같이 영화의 줄거리를 전달하는 기능 외에 시·공간적 배경을 설명하거나 등장인물의 내면 심리를 나타내 주거나 영상의 시간적 도약이나 생략을 자연스럽게 연결시켜주는 연결고리 역할 등을 하고 있다. 또한 애니메이션의 분위기를 고조시키고 극적 상황의 느낌을 보충하거나 보강시키며, 나아가 보는 사람으로 하여금 더욱 애니메이션에 몰입 시켜 감정입을 시키고 있다. 이처럼 애니메이션 음악은 애니메이션에 있어서 매우 중요한 파트이고, 동시에 독자적인 영역을 구축하였으며, 애니메이션과 애니메이션의 음악은 서로 상호 보완적인 관계로 발전해가고 있다고 할 수 있을 것이다.

현대에 각광을 받는 여러 문화 장르 중에서 특히 애니메이션은 무한한 상상력을 바탕으로 현

실에 구애 받지 않고 다양한 캐릭터나 스토리를 표현할 수 있다는 점에서 스토리 전개나 분위기의 묘사를 돕는 음악의 효과와 비중이 점점 높아져가고 있는 추세이며 현재 일본과 미국 등 애니메이션의 강국에서는 음악이 하나의 독립된 장르로 자리를 잡아 많은 부가가치를 창출하고 있으며 애니메이션 자체의 완성도와 인지도에 기여를 하고 있다. 이에 따라 한국의 애니메이션 음악이 새로이 조명되어 세계 영상산업 시장에서 경쟁력을 갖춘 애니메이션이 될 수 있도록 애니메이션 음악에 관한 체계적이고 지속적인 연구가 이루어져야 할 것이며 나아가 최신 기술의 이해와 새로운 사운드에 대한 연구도 필요하다. 또한 그 연구를 토대로 실무에서 적용할 수 있는 역량 있는 작곡가와 음악 관련 인재의 발굴 및 육성에도 노력을 기울여야 할 것이다.

참고문헌

- 고은정. 『이웃의 토토로』의 음악 분석을 통한 히사이시 조의 애니메이션 음악 스타일 연구. 석사학위논문. 이화여자대학교 실용음악대학원. 2005.
- 김보미. 『크리스마스의 악몽』의 음악 분석에 의한 Danny Elfman의 애니메이션 음악 스타일 연구. 석사학위논문. 이화여자대학교 실용음악대학원. 2006.

- 박기수. 『애니메이션 서사 구조와 전략』. 논형. 2004
- 박선지. 『영화에 나타난 그로테스크 분장 연구-팁 버튼 영화를 중심으로』
- 박신영. 『영화음악 불멸의 사운드트랙이야기』. 살림. 2005.
- 박용재. 『뮤지컬 감상법』. 대원사. 1998.
- 박운영. 『미디어 음악인을 위한 영화음악과 오케스트라 · 편성편』. 예술. 2004.
- 박은선. 『현대음악기보법』. 아트소오스. 1992.
- 박인하, (1999). 『일본 애니메이션 애니메가 보고 싶다』, 주식회사 교보문고.
- 선성원. 『선성원의 영화음악 이야기』. 아름출판사. 1993.
- 성기완. 『영화음악-현실보다 깊은 소리』. 한나래. 2003.
- 손정섭. 『뮤지컬 oh! 뮤지컬』. 북스토리. 2001.
- 이경기. 『영화예술 용어사전』. 다인미디어. 1997.
- 이경기. 『해외 팝 전문지가 뽑은 영화음악 베스트』. 문예마당. 1996.
- 이승영, 김승일 공저, (1999). 『한국인이 모르는 일본, 일본인이 모르는 한국』, 무한.
- 최유리. 『필름을 위한 사운드 디자인』. 도서출판 예술. 2000.
- 한국애니메이션학과, (1999). 『일본애니메이션의 분석과 비판』 한울아카데미.
- 한상준. 『영화음악의 이해』. 한나래. 2000.
- 황의웅, (1999). 『미야자키 하야오의 세계』, 예술.
- 데이비드 코에닉(David Koenig)지음 서민수 옮김, (1999). 『애니메이션의 천재 디즈니의 비밀』, 현대미디어.
- 마크 엘리엇 지음, 원재길 옮김, (1993). 『월트 디즈니』, 대중 문화 읽기.
- 모린 퍼니스 지음 / 한창완, 조대현, 김영돈, 박선영 옮김, (2001). 『Art of Motion』. 한울아카데미.
- 사이토 지로, (1996). 『아톰의 철학-데스카 오사무의 만화세계』, 개마고원.
- 존 할리스 지음 황선길, 박현근 옮김, (2002). 『세계 애니메이션 작가와 작품』, 범우사.
- Michel Chion. 『L'audio-vision : 오디오-비전』 윤경진 역. 한나래. 2003
- Michel Chion. 『Le Son au cinema : 영화와 소리』 지명혁 역. 민음사. 2000.
- Stephen Citron. 『The Musical From The Inside Out : 뮤지컬 기획·제작·공연의 모든 것』. 정재왈, 정명주 역. 얼린책들. 2001.
- Samuel Adler. 『The Study Of Orchestration : 관현악기법연구』. 윤상현 역. 수문당. 1995.
- Henri. A. Jiroux. 『The Mouse That Roared : 디즈니 순수함과 거짓말』. 성기완. 2001.
- Roger Manvell, John Huntley Samuel. 『The Technique Of Film Music : 영화음악의 기법』. 최창권 역. 영화진흥공사. 1987.
- Louis Giannetti 『Understanding Movies : 영화의 이해』. 김진해 역. 현암사. 1999
- Hans-Christian Schmidt. 『Musik aktuell Analysen, Beipiele, Kommentare Filmmusik : 영화음악의 실제』. 강석희, 김대웅 역. 영화진흥공사. 1982.
- Mark C. Gridley 『재즈총론』. 삼호출판사. 2002.

- Mark Salisbury. 『Burton on Burton』. Faber and Faber. <http://www.encyber.com> 2005.12.
- Steve Harris. 『Film and Television Composers: An International Discography, 1920-1989』. McFarland & Company. 1992. <http://terms.naver.com>
- 『표준 음악 사전』. 세광음악출판사 사전편찬위원회 편. 세광음악출판사. 1980.
- Ulrich Michels. 『음악은이』. 홍정수, 조선우 편역. 음악춘추사. 2000.
- Stanley Sadie. 『Dictionary of music and Musicians Second Edition』. Macmilan Publishers.
- 참고사이트
- Danny Elfman's Music For A Darkened People. 2005.12. <http://elfman.filmmusic.com/>
- The Elfman Zone. 2005.12. <http://www.bluntinstrument.org.uk/elfman/>
- <http://classicdisney.new21.org/>
- <http://my.dreamwiz.com/seokwhan/1-1htm/b2.htm>
- <http://www.disney.co.kr>
- The Internet Movie Database. 2005. 12. <http://imdb.com>
- Filmtracks Danny Elfman Tribute. 2005.12. <http://www.filmtracks.com/composers/elfman.shtml>
- 영화, 끝나지 않는 꿈 [씨네서울]. 2005.12. <http://www.cineseoul.com>
- 두산세계대백과 2005. 12.