『音樂論壇』 32집
2014년 10월, 331-375쪽

ⓒ 2014 한양대학교 음악연구소
한양대학교

영화음악 《반지의 제왕》에 사용된 유도동기의 이미지에 관한 연구 : 제1부 《반지 원정대》를 중심으로*

이 복 남
(명지대학교)

I. 들어가면서

영화음악은 영화에서 영상과 가장 밀접한 관계를 가지는 중요한 요소 중의 하나이다. 영화음악은 드라마의 긴장감을 조성하거나 관객의 감성을 자극함으로써 영화의 메시지를 효과적으로 전달하거나 영상을 더욱 돋보이게 하며 21세기에 들어오면서는 영상과 별개의 사운드트랙 발매로 하나의 문화 사업으로까지 확장되면서 영화에서 그 역할이 더욱 높아가고 있다. 《반지의 제왕》(*The Lord of the Ring*)은 존 로널드 루엘 톨킨(John Ronald Reuel Tolkien, 1892-1973)[1]의 3부작 판타지 소설[2]을 원작으로 하여 피터 잭슨(Peter Jackson, 1961-) 감독의 지휘 하에 2001년에서 2003년에 걸쳐 《반지 원정대》(*The Fellowship of the*

* 이 논문은 2013년도 명지대학교 교내연구비 지원사업에 의하여 연구되었음.

1) 존 로널드 루엘 톨킨(John Ronald Reuel Tolkien, 1892-1973); 영국의 유명한 소설가이자 언어학자이다. 1892년 남아프리카 공화국에서 태어나 네 살 때 영국으로 이주했으며, 옥스퍼드 대학에서 영문학을 전공하고 교수로 재임했다. 대표작으로는 『잃어버린 이야기들』, 『베어울프』, 『호빗』 등이 있으며, 『호빗』에서 영감을 얻어 판타지 소설의 고전이라고 할 수 있는 『반지의 제왕』 3부작을 탄생시켰다.

2) 톨킨의 『반지의 제왕』은 『반지 원정대』, 『두 개의 탑』, 『왕의 귀환』 3부가 각각 두 권씩, 총 3부 6권으로 1954년부터 1955년 사이에 출판되었다. 책의 이름들은 영화에서도 그대로 사용되었다.

Ring, 2001), 《 두 개의 탑 》(*The Two Tower*, 2002), 《 왕의 귀환 》(*The Return of the King*, 2003) 삼부작으로 영화화되었다. 《 반지의 제왕 》 세 편은 아카데미상 총 30개 부문의 후보로 올라 17개 부문에서 수상하였는데 《 반지 원정대 》와 《 왕의 귀환 》은 2002년과 2004년에 음악부문(Music-Original Score)에서 아카데미상을 수상하였고 특히 《 왕의 귀환 》은 주제가상(Music-Original Song)과 음악상(Music-Original Score)을 포함하여 11개 부문에서 수상하면서 《 반지의 제왕 》 음악을 주제로 한 다양한 편성의 작품들이 연주되고 있다. 《 반지의 제왕 》의 이러한 성공에는 영상과 더불어 음악이 큰 몫을 하였고 《 반지의 제왕 》 시리즈의 영화음악을 작곡한 하워드 쇼어(Howard Leslie Shore, 1946-)는 가장 인기 있는 영화음악 작곡가로서의 입지를 굳히게 되었다.

하워드 쇼어는 톨킨이 창조해 낸 가상의 세계인 중간계(Middle-Earth)에 나오는 다양한 종족들의 독특한 문화와 판타지 소설에 나오는 선과 악의 대립, 초자연성, 모험 등과 같은 소설의 주제를 표현하기 위해 90여개가 넘는 수많은 유도동기(leitmotif)[3]를 사용하였다. 장장 11시간(확장판 기준)에 걸쳐 전개되는 영화 《 반지의 제왕 》은 이처럼 광범위한 유도동기의 사용으로 인하여 바그너(Richard Wagner, 1913-1883)의 《 니벨룽겐의 반지 》(*Der Ring des Nibelungen*)에 견주어 비교되기도 한다. 본 논문에서는 영화음악 분석가이자 비평가인 아담스(Doug Adams)가 하워드 쇼어와의 인터뷰를 통해 기록한 저서 『반지의 제왕 영화음악』(*The Music of The Lord of the Rings Films*)에 나오는 주제 목록[4]과 인터넷 싸이트 《 The Lord of the Rings Score Analysis Project 》의 주제 목록[5]에 근거하여 하워드 쇼어가 사용한 유도동기를 크게 선, 악, 초자연의 이미지로 나누어 보았다. 그리고 이미지를 표현하

3) 오페라와 같이 드라마틱한 작품에서 사람, 사물, 장소, 장소, 심리상태, 초자연적인 힘, 작품의 다른 요소를 상징화하기 위해 사용되는 주제, 혹은 응집력 있는 음악적 아이디어를 의미한다.

4) Doug Adams, *The Music of The Lord of the Rings Films* (Carpentier, 2010), 12-13.

5) http://www.melson.nl/lotr/index.php?view=theme. 2014년 6월 22일 접속.

기 위해 사용된 유도동기들의 음악적 특징을 분석한 후, 유도동기들의 이미지 유형별로 화성적인 연관성을 찾아봄으로써 유도동기들이 어떻게 이 대작에 통일성을 부여하며 엮어져 가는지 살펴보고자 하였다.

《반지의 제왕》앨범은 영화의 음악을 그대로 삽입한 '완전판'과 감상을 위해 편집된 '일반판'이 있으나 영화 전체의 관현악 총보는 출판이 되지 않아 본 논문에서는 아담스의 저서『반지의 제왕 영화음악』과 "인터넷 싸이트"[6]에서 피아노 버전으로 편곡된 악보, 완전판 DVD음원을 토대로 연구하였다. 그리고 분량의 방대함으로 인하여 본 논문에서는 제1부《반지 원정대》만으로 그 연구 범위를 제한하였음을 밝혀둔다.

II. 영화음악《반지 원정대》에 나타나는 유도동기의 유형별 분석

1. 영화음악과 유도동기

영화에서 음악은 주인공의 심리적인 상태를 표현하거나, 보고 있는 장면. 이미지를 감정적으로 어떻게 해석해야 하는지 암시하면서 우리가 영화로 빠져들도록 도와주며 감독의 의도를 정확하게 전달하는데 기여하는 중요한 역할을 한다. 스포티스우드(Roger Spottiswoode, 1945-)는 영화에서 음악이 소리를 모방(imitation)하거나, 영상에서 관람객의 주석이나 해설의 일부를 맡기도 하며(commentary), 배우에게로 빠져들도록 도와주고 감동을 선사하며(evocation), 영화와 반대되는 음악으로 효과를 높이거나(contrast)거나, 보는 것과 음향이 일치하여 리듬감을 주는 등(dynamic use)의 다양한 기능을 한다고 언급하며 영화에서 음악의 역할과 필요성을 강조한 바 있다.[7] 영화에서 음악이 이처럼 화면의 행동을 뒷받침하고 배우들의 연기를 더욱 돋보이게 하기 위해서는 효과적인 악기의 선택이나 악기를 혼합하여 다루는 관현악법과 더불어 배역들과 연관된 주제의 사용

6) http://alcaeru.weebly.com[Alcaeru's Sheet Music], 2014년 6월 23일 접속.http://www.melson.nl/ lotr[The Lord of the King Score Analysis Project]. 2014년 6월 22일 접속.

7) Douglas W. Galles, "Theories of Film Music," *Cinema Journal* 2/9 (1970), 40.

이 매우 중요하다. 교향곡과 같은 다악장 곡에서 각 악장의 주제들과 동기들이 어우러지며 대규모의 곡이 진행되듯이 긴 시간 상영되는 영화음악에 있어서도 영상과 음악이 결합하여 영화에 전체적인 통일감과 일관성, 풍성한 느낌을 주는 음악적 장치가 필요한 것이다. 영화음악의 아버지로 불리며 영화 《킹콩》, 《바람과 함께 사라지다》의 음악을 작곡한 막스 슈타이너(Max Steiner, 1888-1971)는 본인이 영화음악을 발명한 것이 아니라 바그너가 아이디어를 만든 것이며 "만약 바그너가 이 세기에 살았다면 아마도 최고의 영화음악 작곡가가 되었을 것이다"[8]라고 말한 바 있다. 또한 20세기 작곡가 아놀드 쉔베르크(Arnold Schoenberg, 1874-1951)도 바그너가 우리에게 3가지-첫째, 풍부한 화성; 둘째, 짧은 동기; 셋째, 대규모의 구조를 만드는 기술과 더 나아가서는 이 기술을 발전시키는 방법을 남기었다고 언급하였다.[9] 바그너는 이러한 목적에 가장 부합되는 음악적 장치로 그의 음악극에 유도동기를 사용하였고 유도동기[10]는 유성영화(talky)시대 이후 영화음악에 조직적인 생명력을 불어넣으며 현재까지도 영화음악 작곡가들이 애용하는 기법으로 활용되고 있다.

1930대 초 에리히 콘골트(Erich Korngold)나 막스 슈타이너가 영화의 인물을 가장 논리적으로 묘사하는 방법으로서 유도동기를 사용하기 시작한 후, 버나드 헤르만(Bernard Hermann, 1911-1975), 미클로스 로자(Miklos Rózsa, 1907-1995), 알프레드 뉴만(Alfred Newman, 1901-1970) 같은 작곡가들이 전통 헐리우드 영화에 활발히 유도동기 기법을 사용하였다. 영화음악 작곡가들이 사용하는 유도동기는 바그너의 유도동기보다 단순하기는 하지만 《니벨룽겐의 반지》에서 사용된 바그너적인 방법을 적용하였으며 영화에서 일어나는 사건이나 인물, 사물, 상황, 감정, 장소,

8) Jon Burlingame,"Underscoring Richard Wagner's Influence on Film Music," *Los Angeles Times* 17 (2010).
9) http://wagnertripping.blogspot.kr/2013/12/wagner -influence-on-movie-music.html [Wagner's Influence On Movie Music]. 2014년 6월 24일 접속.
10) 바그너 자신은 유도동기를 '기억의 동기'(motifs of memory)라고 불렀으며 바그너 음악의 추종자이자 분석가인 한스 폰 볼젠(Hans von Wolzogen, 1848-1938)이 만든 용어이다. 오페라 뿐 아니라 성악, 합창, 기악곡에도 적용된다.

아이디어 등과 관련되어 선율이나, 짧은 선율 단편, 때로는 두드러지는 화음 진행. 리듬의 형태로 사용되었다. 이처럼 영화음악계에 지대한 영향을 미치며 헐리우드 영화음악의 모델이 된 바그너 음악의 궁극적인 목표가 음악극을 완성하는 것이듯, 하워드 쇼어의 음악은 영화를 위한 수단으로서 중요한 축을 차지하는 역할을 할 뿐 아니라 영화의 내용이 음악의 형태를 결정지으며 영화음악 자체로서 뛰어난 가치를 가진다는 점에서 연구의 가치가 있다고 사료된다.[11]

2. 《반지의 원정대》에 사용된 유도동기의 종류 및 사용 빈도 분석

소설『반지의 제왕』은 톨킨이 자신의 아이들을 위해 쓴 판타지 소설『호빗』(*The Hobbit*)이 성공을 거둔 후 출판사의 요청에 따라 그 속편으로 12년에 거쳐 완성한 작품이다. 소설은 각각 두 개의 권으로 이루어진『반지 원정대』와『두 개의 탑』이 1854년에,『왕의 귀환』이 1955년에 출판되어 총 3부 6권으로 구성되며『나니아 연대기』,『어스시 연대기』와 더불어 세계 3대 판타지 소설로 꼽힌다. 영화관에서 개봉된 3부작 영화《반지의 제왕》은 상영시간이 총 554분(제1부 178분/제2부 177분/제3부 199분), 확장판은 총 681분(제1부 208분/제2부 223분/제3부 250분)이나 되는 실로 방대한 대작이다.[12] 영화《반지의 제왕》은 톨킨이 창조한 세계인 중간계의 제3시대 말에, 주인공 프로도(Frodo)를 포함한 9명의 원정대가 절대반지(The One Ring)를 파괴하는 과정과 그 후(제4시대)의 이야기로 이루어진다. 제1부《반지원정대》는 절대반지가 만들어진 배경과 그 반지가 호빗족(The Hobbits)의 손에 들어간 과정을 설명하며 시작하는데 반

11) Irena Paulus, "Williams versus Wagner or: an attempt at linking musical epics," *International Review of the Aesthetics and Society of Music* 31 (2000) 2, 153.

12) 상업영화의 제한 상 수차례 여러 장면들이 삭제되거나 편집되어 상영될 수 밖에 없었다. 가능한 한 톨킨의 원작을 충실하게 보고 싶어 하는 팬들을 위해 기존의 극장판에 30여분 편집된 장면들이 추가된 확장판이 출시되었다. 이 확장판은 30여분 더해진 공식적인 러닝타임에 DVD 제작 스텝의 크레디트를 비롯한 코멘터리, 서플먼트(부가영상) 등이 더하여져 일반판과는 차이가 있다.

지를 파괴할 9인의 원정대가 결성되기까지의 과정 그리고 원정대가 사우론(Sauron)이 지배하고 있는 사악한 땅 모르도르(Mordor)의 화산에서 반지를 파괴하기 위한 길을 떠난다는 내용이다. 제2부《 두 개의 탑 》은 악의 군주 사우론이 암흑세계 두 개의 탑인 오르상크와 바랏두르를 통합하여 세력을 확장하면서 중간계을 전쟁으로 몰아가고, 아라곤을 비롯한 인간족(The Men), 요정족(The Elves), 난쟁이족(The Dwarves), 숲의 정령(The Ents)이 연합하여 사우론에 대항하면서 선과 악이 대립하는 내용이다. 제3부《 왕의 귀환 》은 아라곤이 곤도르(Gondor)의 왕이 되어 로한(Rohan)과 더불어 사우론을 무찌르고, 프로도가 절대반지를 파괴한다는 내용이다.

바그너의 《 니벨룽겐의 반지 》가 고대 북유럽의 신화에 근간을 둔 이야기이지만 톨킨의 책은 로마 카톨릭의 시각으로 쓰여진 것으로서 연민, 성화, 화해, 죽음을 받아들이는 내용들이 오히려 바그너의 《 파르지팔 》(Farsifal)과 더 가깝다.[13] 그러나 《 파르지팔 》과의 신화적이고 드라마틱한 체계의 유사함에도 불구하고 《 반지의 제왕 》은 여러 측면에서 바그너의 음악극 《 니벨룽겐의 반지 》와 더 가깝게 견주어 비교된다. 《 반지의 제왕 》은 본질적으로 여러 가지 선과 악의 싸움, 모험, 우정, 구원, 열정을 주제로 하는 작품이지만 내용에 있어서는 《 니벨룽겐의 반지 》처럼 중간계라는 완벽한 가상의 세계와 더불어 호빗, 요정, 괴물, 난쟁이, 반지악령과 같은 신화적이고 반기독교적인 요소들이 등장한다는 공통점이 있기 때문이다.[14] 그리고《 니벨룽겐의 반지 》가 100개 이상의 유도동기를 사용하며 오케스트라가 매우 높은 비중을 차지하듯이 영화 《 반지의 제왕 》도 90개 이상에 달하는 수많은 유도동기들이 영상의 흐름에 따라 끊임없이 반복되어 나오면서 음악이 마치 유도동기로 가득 찬 숲과 같은 느낌을 줄 정도로 영화에서 음악의 비중이 매우 높기 때문일 것이다.

---

13) Adams, *The Music of The Lord of the Rings Films,* 8-9.

14) 요정과 난쟁이는 주로 북유럽 신화에서, '간달프'나'김리', 중간계'와 같은 이름들은 노르만 신화에서, '간달프'는 특히 독일의 신화에 나오는 오딘의 방랑자 모습에서 영감을 얻었다.

아담스는『반지의 제왕 영화음악』에서 '유도동기' 대신 '주제'(Theme)라는 용어를 사용하였는데 이는 하워드 쇼어가 사용한 유도동기가 8마디 이상의 긴 선율을 가지는 것들이 많기 때문에 '주제'라는 용어를 선택한 것으로 생각된다. 유도동기는 극의 특정 장면, 인물, 사물, 감정들과 연관된 음악적 주제나 동기를 의미하므로 본 논문에서는 아담스가 분류한'주제'를 유도동기와 같은 의미로 간주하여'주제'대신 '유도동기'라는 용어를 사용하였음을 밝혀둔다. 아담스의 주제 목록과《The Lord of the Rings Score Analysis Project》의 주제 목록에 근거하여 전체의 영화에 사용된 유도동기를 살펴본 결과《반지원정대》에서는 54개,《두 개의 탑》에서는 23개,《왕의 귀환》에서 16개의 유도동기들이 처음 모습을 나타내었다. 연구자에 따라 약간의 차이는 있겠으나 본 논문에서는 위의 두 참고자료에서 밝힌 유도동기 외에 '반지의 역사와 악의 하이브리드'(Hybrid of History of the Ring and Evil of the Ring), '신비한 조끼'(Mithril Coat), '브리마을에 있는 여관'(Prancing Pony), '사우론의 눈'(Sauron's Eye), 이 4가지의 유도동기를 포함시켜 총 93개의 유도동기가 사용되었다고 보았다. 처음 모습을 드러낸 유도동기들은 원형대로 나타나기도 하지만 영화의 흐름과 분위기에 따라 유도동기의 일부분만 나오거나, 혹은 변주. 변형되어 유기적으로 흘러간다. 바그너가 인물, 감정 등에 유도동기를 부여한 반면, 하워드 쇼어는 각각의 구별되는 종족(racial group)별로 유도동기를 부여했다는 점이 차이를 보이기는 하지만 이 유도동기들이 변주, 변형되기도 하며 서로 연관된 일련의 동기들이 그물망을 형성하며 영화 전체를 통합시키는 원리로 사용된 점은 바그너의 방법과 유사하다고 할 수 있다.

《반지의 제왕》에 사용된 유도동기를 정리하면 <표 1>과 같다.

<표 1> 《 반지의 제왕 》에 처음 나타나는 유도동기 목록[15)]

유도동기 그룹	유 도 동 기	최 초 출 현		
		반지 원정대	두개의 탑	왕의 귀환
절대반지 (The One Ring)	반지의 역사(The History of the Ring)	o		
	반지의 악 (The Evil of the Ring(Mordor/Sauron)	o		
	반지의 유혹(The Seduction of the Ring)	o		
	반지의 운명/반지의 파괴 (The Fate of the Ring/The Destruction of the Ring)		o	
	반지의 역사와 악의 혼합 (Hybrid of History of the Ring and Evil of the Ring)			o
샤이어와 호빗족 (The Shire and the Hobbits)	우수에 찬 배경(The Shire-Pensive Setting)	o		
	전원적 배경(The Shire-Rural Setting)	o		
	찬송가 배경(The Shire-Hymn Setting)	o		
	자장가 배경(The Shire-Lullaby Setting)		o	
	유쾌한 배경(The Shire-Playful Setting)		o	
	영웅적 배경(The Shire-Heroic Setting)			o
	빌보의 노래(“Bilbo's Song”)			o
	호빗의 이해심(A Hobbit's Understanding)	o		
	용사 메리(Merry the Warrior)			o
	샤이어의 환생(The Shire Reborn)			o
	호빗 윤곽(Hobbit Outline)	o		
	호빗 도약박(Hobbit Skip Beat)	o		
	호빗 투스텝(Hobbit Two-Step)	o		
	호빗 엔드캡(Hobbit End Cap)	o		
	호빗의 익살(The Hobbit Antics)		o	
골룸(Gollum)	골룸의 연민(The Pity of the Gollum/ Smeagol's theme)	o		
	골룸의 위협(Gollum's Menace/Gollum's theme)		o	
	골룸의 노래(Gollum's Song)		o	
요정족	리븐델(Rivendell)	o		
	아르웬의 계시(Arwen Revealed)	o		

15) 이 도표는 아담스의 저서 *The Music of The Lord of the Rings Films*에서 분류한 ‘Table of Theme’에 근거하여 작성하였다.

유도동기 그룹		유 도 동 기	최 초 출 현		
			반지 원정대	두개의 탑	왕의 귀환
(The Elves)		아르웬의 노래(“Arwen’s song”)			o
		이븐스타(“Evenstar”)		o	
		요정들의 약화(The Diminished of the Elves/ Gilraen’s Song)	o		
		로스로리엔(Lothlorien)	o		
		갈라드리엘(Galadriel)	o		
		요정의 맹세(An Elvish Pledge)	o		
난쟁이족 (The Dwarves)		모리아(Moria)	o		
		세상의 어두운 곳 (The Dark Places of the World)	o		
		드와로우델프(Dwarrowdelf)	o		
		난쟁이 엔드캡(Dwarf End-Cap)			o
인간 세계 (The World of Men)	곤도르 (Gondor)	곤도르 왕국(The Realm of Gondor-in Ascension/Decline)	o		
		미나스 티리스(Minss Tirith)	o		
		파라미르와 데네소르(Faramir and Denethor)			o
		전장의 영웅(Battlefield Heroism)			o
		곤도르의 환생(Gondor Reborn)			o
	로한 (Rohan)	로한 팡파레(The Rohan Fanfare)		o	
		로한의 기병대(The Riders of Rohan)		o	
		에오윈과 아라곤(Éowyn and Aragorn)		o	
		에오윈과 세오덴(Éowyn and Théoden)		o	
		에오윈, 히림의 여전사 (Éowyn Shieldmaiden of the Rohirrim)		o	
반지원정대 (The Fellowship of the Ring)		반지원정대(The Fellowship of the Ring)	o		
		로한의 원정대(The Fellowship of Rohan)		o	
		원정대의 주행(The Drive of the Fellowship)	o		
		스트라이더 주제(Strider's theme)	o		
		아라곤 주제(The Heroics of Aragorn/ Aragon’s Theme)	o		
		화이트 라이더(The White Rider)		o	
모르도르 (Mordor)		모르도르/사우론 (Mordor/Sauron/The Evil of the Ring)	o		
		반지악령(The Ringwraiths)	o		

유도동기 그룹	유 도 동 기	최 초 출 현		
		반지 원정대	두개의 탑	왕의 귀환
	5박 패턴(The Five-Beat Pattern)	o		
	모르도르의 위협(The Threat of Mordor)	o		
	파멸의 발자국 엔드캡 (Footsteps of Doom End Cap)	o		
	모르도르로 가는 길(The Way to Mordor)		o	
	오크의 잔인함(The Cruelty of the Orcs)			o
	운명의 산(Mount Doom)	o		
	사우론의 눈(Sauron's Eye)	o		
	모르도르의 힘(The Power of Mordor)	o		
	마왕/모르도르의 모크 (The Witch-King/The Orcs of Mordor)			o
	하행하는 3도(The Descending Third)	o		
	모르도르 도약박(The Mordor Skip-Beat)	o		
	모르도르 윤곽(The Mordor Outline)	o		
아이젠가드와 오크 (Isengard and the Orcs)	아이센가드/오크 주제와 오크의 포복 (Isengard/Orc Theme and The Orc Crawl)	o		
	아이센가드 5박 패턴 (Isengard Five-Beat Pattern)	o		
	오크의 잔인함(The Cruelty of the Orcs)		o	
	그리마 웜통(Críma Wormtongue)		o	
	전장의 우르크하이(The Uruk-Hai in Battle)		o	
중간계의 괴물들 (The Monster of Middle-Earth)	물속 관찰자(The Watcher in the Water)	o		
	동굴의 트롤(The Cave-Troll)	o		
	발록(The Barlog)	o		
	무마킬(The Mûmakil)		o	
	셸롭(Shelob)			o
자연(Nature)	자연의 교화(Nature's Reclamation)	o		
	백색 간달프 (Gandolf the White/The White Rider)		o	
중간계 (Middle-Earth)	그 여정(The Journey There)	o		
	위험한 통과(Dangerous Passes)	o		
	악의 시기(Evil Time)	o		
	연약함과 구원(Weakness and Redemption)	o		
	돌아가는 여행(The Journey Back)			o

유도동기 그룹	유 도 동 기	최 초 출 현		
		반지원정대	두개의 탑	왕의 귀환
	인간의 타락(The Fall of Men)	o		
	고귀한 종말(A Noble End)	o		
	뭔지 모를 불안감(The Nameless Fear)	o		
	죽음의 군대(The Army of the Dead)			o
	간달프의 작별(Gandolf Farewell)	o		
	회색 항구(The Grey Havens/"Into the West")			o
숲의 정령족 (The Ents)	숲의 정령 주제(The Ent Theme)		o	
	나무수염의 행보(Treebeard's Stride)		o	
	작은 돌들(Small Stones)		o	
기타 (Miscellnous)	신비한 조끼(Mithril Coat)	o		
	브리마을의 여관 프랜싱 포니(Prancing Pony)	o		
유 도 동 기 의 갯 수		54	23	16
		93		

<표 1>에서 보여주는 바와 같이 총 93개의 유도동기들은 다시 14개의 범주로 나뉘는데 하워드 쇼어의 유도동기는 인물, 물건, 감정, 장소를 묘사할 뿐 아니라 이미 언급한 바와 같이 영화에 등장하는 다섯 그룹의 종족(호빗족, 요정족, 인간족, 난쟁이족, 숲의 정령)들의 성격, 문화, 정서를 사건의 흐름에 따라 담아내는 점이 특징적이다. 예를 들어《반지원정대》에서 가장 많이 나오는 샤이어와 호빗 동기는 주인공인 프로도가 나올 때뿐 아니라 그의 친구인 피핀, 샘이 나올 때에도 나타나면서 한 명의 특정 인물이 아닌 호빗족에게 모두 해당된다. 모르도르, 아이센가드와 오크, 중간계의 괴물들은 악한 이미지를 대표하며, 위의 다섯 종족과 반지원정대 그룹들은 악에 대항하여 싸우는 선한 이미지를 대표하는데 이 두 그룹들이 서로 갈등하며 음악적으로 대비되는 양상을 보인다. 이 영화의 주요 캐릭터인 절대반지와 골룸은 유도동기 중 유일하게 그룹이 아닌 단수의 사물과 인물에 해당한다. 절대반지는 하나의 사물이지만 악의 성질과 자기의지를 가지는 다중적인 생명력 있는 존재로서 5가지의 절대반지 동기로 세분된다. 골룸은 영화의 내용 상 제2부와 제3부에서 많이 출연하는데

한 몸 안에 타락하기 전의 호빗 스메아골과 반지에 의해 괴물로 변해버린 골룸의 두 성격이 싸우고 있는 이중적이며 복잡한 캐릭터이다. 절대반지와 골룸 모두 악한 이미지와 섬세하게 연결되어 표현되고 있다. 중간계와 자연은 이 영화의 중요한 대립구조인 선과 악을 반영하기도하지만 그것을 넘어서는 순수함을 구현하고 있는 범주로서 제3부《왕의 귀환》에서 적극적으로 사용되는 유도동기들이기도 하다. <표 1>의 분류를 토대로 하여 본 연구에서는 영화 《반지 원정대》에서만 사용된 유도동기를 <표 2>와 같이 판타지 영화의 주된 갈등구조인 선, 악, 초자연성이라는 3가지 이미지의 구도로 나누어보았다.

<표 2> 제1부 《반지 원정대》에 사용된 유도동기의 이미지에 따른 분류

이미지	번호	유도동기 그룹	유 도 동 기
선(善)	1	샤이어와 호빗족 (The Shire and the Hobbits)	우수에 찬 배경(The Shire-Pensive Setting)
			전원적 배경(The Shire-Rural Setting)
			찬송가 배경(The Shire-Hymn Setting)
			호빗의 이해심(A Hobbit's Understanding)
			호빗 윤곽(Hobbit Outline)
			호빗 도약박(Hobbit Skip Beat)
			호빗 투스텝(Hobbit Two-Step)
			호빗 엔드캡(Hobbit End Cap)
	2	요정족 (The Elves)	리븐델(Rivendell)
			아르웬의 계시(Arwen Revealed)
			요정들의 약화 (The Diminished of the Elves/Gilraen's Song)
			로스로리엔(Lothlorien)
			갈라드리엘(Galadriel)
			요정의 맹세(An Elvish Pledge)
	3	인간세계: 곤도르 (The World of Men: Gondor)	곤도르 왕국 (The Realm of Gondor-in Ascension/Decline)
			미나스 티리스(Minss Tirith)
	4	반지원정대 (The Fellowship of the Ring)	반지원정대(The Fellowship of the Ring)
			원정대의 주행(The Drive of the Fellowship)
			스트라이더 주제(Strider's theme)

이미지	번호	유도동기 그룹	유 도 동 기
			아라곤 주제 (The Heroics of Aragorn/Aragon's Theme)
악(惡)	1	절대반지 (The One Ring)	반지의 역사(The History of the Ring)
			반지의 악(The Evil of the Ring(Mordor/Sauron)
			반지의 유혹(The Seduction of the Ring)
	2	골룸(Gollum)	골룸의 연민 (The Pity of the Gollum/Smeagol's theme)
	3	모르도르 (Mordor)	모르도르/사우론 (Mordor/Sauron/The Evil of the Ring)
			반지악령(The Ringwraiths)
			5박 패턴(The Five-Beat Pattern)
			모르도르의 위협(The Threat of Mordor)
			파멸의 발자국 엔드캡(Footsteps of Doom End Cap)
			운명의 산(Mount Doom)
			사우론의 눈(Sauron's Eye)
			모르도르의 힘(The Power of Mordor)
			하행하는 3도(The Descending Third)
			모르도르 도약박(The Mordor Skip-Beat)
			모르도르 윤곽(The Mordor Outline)
	4	아이젠가드와 오크 (Isengard and the Orcs)	아이센가드/오크 주제와 오크의 포복 (Isengard/Orc Theme and The Orc Crawl)
			아이센가드 5박 패턴(Isengard Five-Beat Pattern)
	5	난쟁이족 (The Dwarves)	모리아(Moria)
			세상의 어두운 곳(The Dark Places of the World)
			드와로우델프(Dwarrowdelf)
	6	중간계의 괴물들 (The Monster of Middle-Earth)	물속 관찰자(The Watcher in the Water)
			동굴의 트롤(The Cave-Troll)
			발록(The Barlog)
초자연	1	자연(Nature)	자연의 교화(Nature's Reclamation)
	2	중간계 (Middle-Earth)	그 여정(The Journey There)
			위험한 통과(Dangerous Passes)
			악의 시기(Evil Time)
			연약함과 구원(Weakness and Redemption)
			인간의 타락(The Fall of Men)
			고귀한 종말(A Noble End)

이미지	번호	유도동기 그룹	유 도 동 기
			뭔지 모를 불안감(The Nameless Fear)
			간달프의 작별(Gandolf Farewell)
	3	기타(Miscellnous)	신비한 조끼(Mithril Coat)
			브리마을의 여관 프랜싱 포니(Prancing Pony)

영화 《 반지의 제왕 》은 수많은 OST 앨범들이 발매되어 그에 따르는 다양한 제목들이 있으나 본 논문은 확장판 DVD와 아담스의 저서『반지의 제왕 영화음악』, 인터넷 싸이트에 제시된 음원 타이틀[16]을 기준으로 영상의 장면과 음악을 분류하였다. 각 음원 타이틀 부분의 영상과 더불어 나타나는 유도동기를 살펴본 결과 <표1>에 제시된 54개의 유도동기들이 거의 끊임없이 그물망처럼 260회 이상 출현한 것을 알 수 있었다.

<표 3> 《 반지원정대 》에 사용된 유도동기의 종류와 출현 횟수

번호	음원 타이틀	cue time[17]	유 도 동 기	출현 횟수
1	프롤로그 (Prologue: One Ring to Rule Them All)	I:0'1"	Lothlorien/History of the Ring/Mordor Skip Beat/Mordor Descending Third/Ringwraith/Evil of the Ring/ Ringwraith/Threat of Mordor/Fall of Men/Mordor Skip Beat/ Fellowship of the Ring/ History of the Ring/ Weakness and Redemption / History of the Ring/Pity of Gollum/ Nameless Fear/History of the Ring	17
2	샤이어족 (The Shire[18])	I: 7'41"	Shire(P.S.)/Fellowship of the Ring/Hobbit Two-Step Beat/Hobbit Skip Beat/Shire(R.S.)/ End-Cap/Shire(R.S.)/Hobbit Skip Beat	8
3	백엔드 (Bag End)	I:10'32"	Shire(P.S.)/Hobbit Outline/Shire(P.S.)/ Hobbit Skip Beat Shire(R.S.)/Hobbit Skip Beat/Hobbit's Understanding/ Hobbit Skip Beat/Hobbit Outline/ Hobbit Two-Step Beat/ Shire(R.S.)/End-Cap/Hobbit Two-Step/ Shire(R.S.)/ Hobbit Skip Beat/ End-Cap/ Hobbit Skip Beat/Hobbit Two-Step/Hobbit Outline/ Shire(P.S.)/ End-Cap,	21

16) http://alcaeru.weebly.com/the-lord-of-the-rings.html. 2014년 6월 23일 접속.

번호	음원 타이틀	cue time[17]	유 도 동 기	출현 횟수
4	나의 오랜 친구들 (Very Old Friends)	I:15'50"	Shire(P.S.)/Hobbit Outline/Hobbit Two-Step/ Hobbit Outline/Shire(H.S.)/ Shire(P.S.)/Hobbit Outline,	7
5	타오르는 빨간머리 (Flaming Red Hair)	I:19'50"	*Flaming Red Hair(Song)*	0
6	안녕, 빌보 (Farewell Dear Bilbo)	I:22'51"	Shire(H.S.)/Hobbit's Understanding,	2
7	비밀로, 안전하게 보관하라 (Keep it Secret, Keep it Safe)	I:24'58"	Pity of Gollum/Mordor Descending Third/Shire(P.S.)/ Sauron's Eye/History of the Ring/Pity of Gollum/ Evil of the Ring/ Mordor Skip Beat/ Ringwraith/Mordor Skip Beat/Mordor Descending Third/ "*Drinking Song*"	11
8	드러난 음모 (A Conspiracy Unmasked)	I:35'53"	Shire(P.S.)/Mordor Descending Third/Pity of Gollum/Sauron's Eye/ History of the Ring/Pity of Gollum/Nameless Fear/ Shire(P.S.)/Threat of Mordor.	9
9	3인의 동료 (Three is Company)	I:43'10"	Seduction of the Ring/Journey There/ Shire(H.S.)/Fellowship of the Ring	4
10	요정족의 통과 (The Passing of the Elves)	I:45'10"	*"The Elvish Lament"*	0
11	백색 사루만 (Saruman the White)	I:46'33"	Shire(P.S.)/Mordor Skip Beat/Threat of Mordor/ Weakness and Redemption/Threat of Mordor/ Mordor Skip Beat/Footsteps of Doom End Cap/ Ringwraith/Weakness and Redemption/Mordor Outline	10
12	머쉬룸으로 가는 지름길 (A Shortcut to Mushrooms)	I:51'53"	Shire(R.S.)/Hobbit Skip Beat/Shire(R.S.)/ Hobbit Skip Beat/ Shire(R.S.)/Footsteps of Doom End Cap/Threat of Mordor/Mordor Descending Third/Hobbit's Skip Beat/ Threat of Mordor/ Ringwraith/Hobbit's Skip Beat/ Threat of Mordor,	13
13	스트라이더 (Strider)	II:3'18"	Hobbit Skip Beat/Strider/Prancing Pony/ Mordor Descending Third	4

번호	음원 타이틀	cue time[17]	유 도 동 기	출현 횟수
14	나즈굴(The Nazgûl)	II:7'28"	Ringwraith/Hobbit's Skip Beat/Threat of Mordor/ Ringwraith/ There and Back again/ Evil Time/ *"The Song of Luthien"*	5
15	아몬술의 탑,위더톱 (Weathertop)	II:16'25"	Mordor Descending Third/Ringwraith/Threat of Mordor/Mordor Descending Third/Footsteps of Doom End-Cap	5
16	아이센가드의 동굴 (The Caverns of Isengard)	II:18'36"	Strider/Isengard Five-Beat Pattern/Threat of Mordor/Isengard Five-Beat Pattern/Isengard · Orc Theme/Nature's Reclamation/ Isengard Five-Beat Pattern/Isengard · Orc Theme	8
17	하플링을 포기함 (Give Up the Halfling)	II:23'35"	Arwen Revealed/Mordor Skip Beat/Footsteps of Doom End-Cap/Threat of Mordor/Ringwraith/Evil Time/Footsteps of Doom End-Cap/ Ringwraith/Threat of Mordor/Arwen revealed	11
18	오상크 (Orthanc)	II:29'58"	Nature's Reclamation	1
19	리븐델 (Rivendell)	II:31'30"	Shire(P.S.)/Rivendell/Shire(H.S.)/ Shire(P.S.)/ Hobbit's Understanding/ Shire(P.S.)/Rivendell/Shire(H.S.)	8
20	부러진 검(The Sword That Was Broken)	II:35'42"	Rivendell/Weakness and Redemption/Realm of Gondor/Mount Doom/Rivendell/Evil Time	6
21	엘론드의회 (The Council of Elrond Assembles)	II:40'14"	Rivendell/History of the Ring/Mordor Descending Third/*Aniron(Theme for Aragorn, and Arwen)*	3
22	위대한 눈 (The Great Eye)	II:44'40"	Realm of Gondor(in Decline)/Threat of Mordor/ Power of Mordor/ Evil of the Ring/ Ringwraith/ Mordor Descending Third/Fellowship of the Ring/Shire(P.S.)/Fellowship of the Ring,	9
23	길라엔의 기념비 (Gilraen's Memorial)	III:0'10"	Diminishment of Elves("Gilraen's Song")/Mithril Coat//Hobbit's Understanding/Shire(P.S.)/ Fellowship of the Ring,	5
24	카라드라스의 길 (The Pass of Caradhras)	III:6'1"	Hobbit's Skip-Beat/Mordor Skip-Beat/Evil Time/ Dangerous Passes/Seduction of the Ring/ Isengard Five-beat Pattern/Isengard · Orc Theme/Dangerous Passes	8

번호	음원 타이틀	cue time[17]	유 도 동 기	출현 횟수
25	두린의 문(The Doors of Durin)	III:12'7"	Dangerous Passes/History of the Ring/ An Elvish Pledge/Moria/Watcher in the Water	5
26	모리아(Moria)	III:19'	*"Durin's Song"(Male Voices)*	0
27	골룸(Gollum)	III:21'26"	Pity of the Gollum/Hobbit's Understanding	2
28	발린의 무덤 (Balin's Tomb)	III:23'54"	Dwarrowdelf/Dwarrowdelf/Drive to the Fellowship/Cave Troll/ Moria/Dwarrowdelf/Mithril coat/ Isengard Five Beat Pattern/ Fellowship of the Ring/Strider/Isengard Five Beat Pattern	10
29	카잣-둠 (Khazad-Dûm)	III:36'9""	Moria/Dark Places of the World/Barlog/Moria/ Dark Places of the World/Fellowship of the Ring/ Barlog/Moria/Gandolf's Farewell	9
30	카라스 갈라손 (Caras Caladhon)	III:44'10"	Lothlorien/Realm of Gondor/Fall of Men/Lothlorien/Weakness and Redemption/"*Galadriel's Song*"	5
31	갈라드리엘의 거울 (The Mirror of Galadriel)	III:53'35"	Minas Tirith/Lothlorien/Threat of Mordor/ Mordor Skip-Beat/ Mordor's Descending Third/ Evil of the Ring/Mordor Outline/ Journey There	8
32	전투하는 우르트하이 (The Fighting Uruk-Hai)	IV:6'23"	Moria Five-Beat Pattern/Isengard · Orc Theme/ Lothlorien/ Fellowship of the Ring/Galadriel/Galdriel/Moria Five-Beat Pattern/ Isengard · Orc Theme/Pity of the Gollum/ Shire(P.S.)/Fellowship of the Ring/ History of the Ring/Weakness and Redemption/ History of the Ring/History of the Ring/ "*Namarie"(Female Voices)/"Elessar's Oath"(Choir)*	15
33	파스 갈린 (Parth Galen)	IV:18'45"	History of the Ring/Mordor Skip-Beat/Hobbit Skip-Beat/Fall of Men/History of the Ring/Mordor Descending Third/Ringwraith/Seduction of the Ring/Aragorn/Isengard Five-Beat Pattern/Aragorn/Orc Crawl/Isengard · Orc Theme	13
34	보로미르의 떠남(The Departure of Boromir)	IV:28'32"	Strider/A Noble End/Fellowship of the Ring	3

번호	음원 타이틀	cue time[17]	유 도 동 기	출현 횟수
35	길은 계속되고.. (The Road Goes Ever On... Pt. 1)	IV:35'	Shire(H.S.)/Hobbit's Understanding/Hobbit's Understanding/Hobbit's Understanding/ Shire(H.S.)/A Noble End/Hobbit's Understanding/Fellowship of the Ring/Shire(P.S.)/Hobbit's Understanding/ Shire(P.S.)/ Shire(H.S.)	12
36	메이 잇 비 (May It Be)	IV:40'52"	*"May It Be"(Song)*	0
37	길은 계속되고.. (The Road Goes Ever On... Pt. 2)	IV:44'17"	Shire(H.S.)/Fellowship of the Ring/Shire(H.S.)/ Hobbit's Understanding/Fellowship of the Ring/ Rivendell/ Shire(H.S.)/Fellowship of the Ring/ *"In Dreams"*	8
유도동기의 총 출현 빈도수				267

III. 《반지의 제왕: 반지의 원정대》 이미지에 따른 유도동기 분석

<표 2>와 <표 3>에서 보여주는 바와 같이 영화《반지원정대》에서 영화의 주된 갈등구조인 선과 악, 초자연성을 표현하기 위해 창작한 수많은 유도동기들 중 각 범주의 이미지를 대표하는 유도동기들의 음악적 표현 방법을 분석하고 동기들 간의 관계를 살펴보기로 한다.

1. 악(惡)의 이미지와 관계된 동기

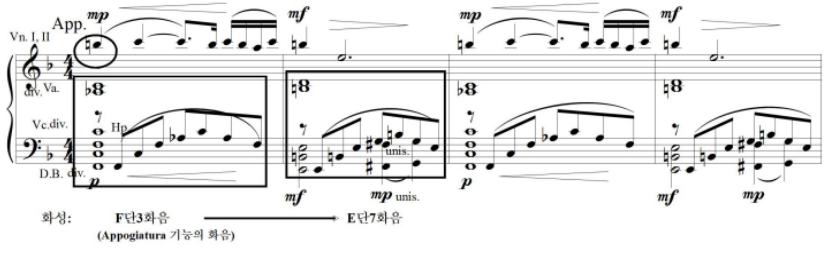
1.1. 절대반지(The One Ring)

The One Ring동기[19]들은 이 영화 전반에 걸쳐 계속 등장하는 가장 중요한 동기 중의 하나이다. **The History of the Ring**는 악의 근원인 사우

17) 영상 cue time의 로마숫자는 참고한 DVD《반지원정대》가 용량으로 인해 영상이 I~IV로 분리된 것 을 따른 것이다.
18) 도표에서 Shire동기는 편의상 P.S.(Pensive Setting), R.S.(Rural Setting), H.S.(Hymn Setting)의 약자로 표시하였다.
19) 원래 편집안 체계에서는 제목을 한글로 표기해야 하지만 내용 전달의 효율성을 위하여 저자는 원제목을 사용하였음을 양해하기 바라는 바이다.

론과 연결되어 있으며 잔악하고 자기의지를 가지는 의인화된 성격을 묘사하였다. 'Prologue'에서 절대반지의 탄생에 관한 이야기가 시작될 때 처음 모습을 보인 후 반지가 손을 바꾸거나 여행에서 중요한 진전이 있을 때 나타난다. 상하행하는 하프와 중·저음 현악기의 F단3화음과 E단3화음 화성반주 위에 F-B♮ 증4도에서 C음으로 부드럽게 상하행하는 선율패턴은 반지가 마치 생명이 있어 살아서 호흡하는 느낌을 주며 종말에는 사라져야하는 반지의 슬픈 운명을 암시하는 듯하다. 바이올린에서 B♭이 아닌 B♮로 반음 상행한 선율은 리디안(Lydian)선법으로 볼 수 있다. 그러나 B♮음을 다음의 C음으로 해결하는 비화성음으로 볼 경우 처음 두마디의 선율은 E단3화음을 향하는 E에올리안(Aeolian)선법으로 해석하는 것도 가능하다. 바이올린 선율의 음구조가 뒤에서 다룰 D단3화음(DFA)에 장2도(E)를 더한 Ringrwaith동기와 일치한다는 점은 이러한 해석의 근거를 제공하고 있다(예7 참조). B♮이 F단3화음의 tonic으로서의 기능을 약화시키듯이 F단3화음의 첫 마디는 E단7화음으로 향하는 전타음적인 화음의 기능을 한다고 볼 수 있다. 동시에 B♮-C와 A, 이 3음은 역시 다른 절대반지에도 공통적으로 나오는 음구조로서 상행하는 A-B-C(장2+단2도)의 3음은 반지와 관련된 주제들의 유기성을 보여준다.(예 4 참조)

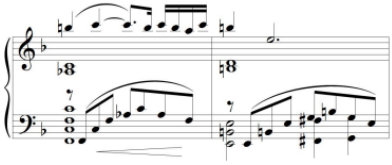
<예 1> The History of the Ring: 'Prologue' 중에서



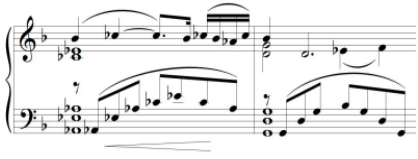
<예 2>에서 알 수 있듯이 History of the Ring이 계속적으로 4번 연주되는데 처음 2번은 F단3화음과 E단3화음으로, 3번째 나올 때는 상행하여 A♭단3화음과 G단3화음으로 연주하며 **단3도관계(F단3화음→A♭단3화음)**로

이동한다. 단2도 하행하는 2개의 단3화음(F단3화음-E단3화음)단위가 단3도 위에서 동형진행처럼 반복되는데 이와 같은 3도 관계진행은 영화 전체에 걸쳐 광범위하게 나오는 중요한 화성진행이다.

<예 2> The History of the Ring의 화성진행



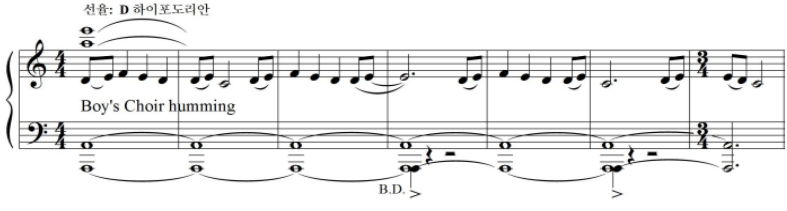
F단3화음 - E단3화음 (2번 반복)
단2도



A^{b}단3화음 - G단3화음 (2번 반복)
단2도

The Seduction of the Ring동기는 간돌프가 샘과 같이 샤이어를 떠나는 프로도에게 반지를 끼지 말라고 당부하는 장면, 보로미르가 프로도의 반지를 주웠을 때, 프로도가 아라곤에게 반지를 주려 할 때 나타난다. 모두 변주나 발전 없이 소년합창단이 맑은 허밍으로 같은 선율을 노래하는데 유혹에 빠지기 쉬운 순수하고 나약한 소년을 유혹하는 반지를 소년의 목소리를 사용하여 나타내었다.[20] 3음의 생략된 A-E와 시작하는 동기D-E-F 중심의 선율은 D하이포도리안(Hypodorian)선법임을 알 수 있다.

<예 3> The Seduction of the Ring: 'Three is Company' 중에서

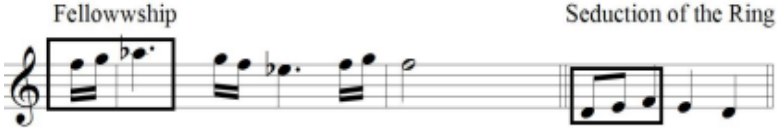


상행하는 온음과 반음의 구조인 D-E-F음형으로 시작하는 Seduction of

20) 손주희, "영화《반지의 제왕I》의 음악분석을 통한 영상과 음악과의 상관관계," (이화여자대학교 석사학위논문, 2009), 31.

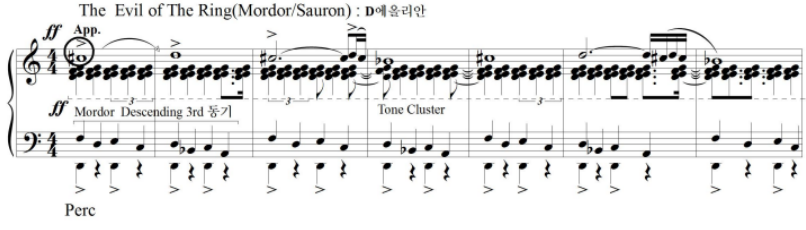
the Ring의 첫 도입부분은 뒤에서 다룰 원정대의 첫 프레이즈의 후반부 동기, F-G-A^{b}음형과 동일한 음정구조를 보인다.[21)]

<예 4> The Fellowship Theme의 첫 프레이즈 후반부와 The Seduction of the Ring의 연관성



The Evil of the Ring동기는 Mordor/Sauron동기와 동일한데 이는 절대반지와 사우론, 모르도의 악이 일체이기 때문이다. D에올리안의 선율이 모르도르 배경음악을 형성하는 Mordor Descending 3rd동기와 함께 등장한다. C$^{\#}$,D, B^{b}의 3음, 즉 D음을 C$^{\#}$,B^{b} 두 음이 둘러싸는 선율이며 C$^{\#}$와 B^{b}의 증2도는 반지의 악한 성질을 암시한다. C$^{\#}$을 바로 다음에 나오는 D로 해결하는 비화성음(App.)으로 본다면 History of the Ring의 첫 B음과 유사한 모습임을 알 수 있다.

<예 5> The Evil of the Ring: 'Keep it Secreat, Keep it Safe' 중에서

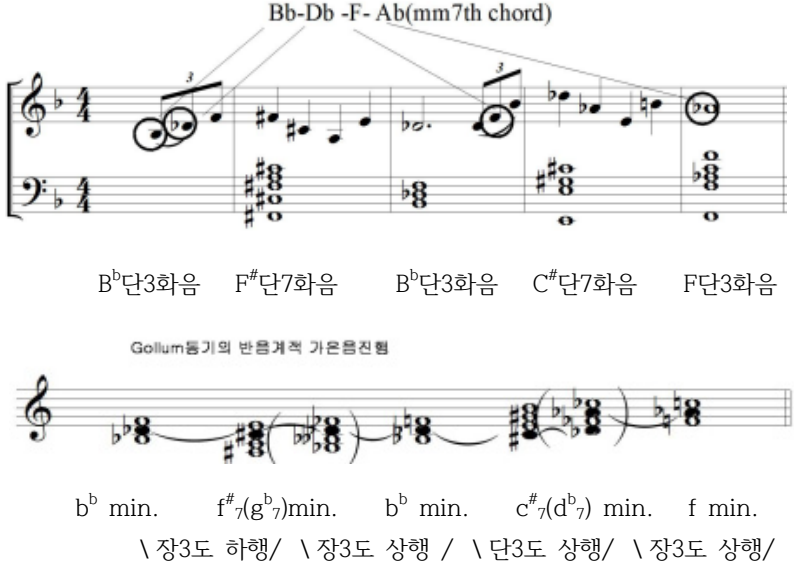


21) Adams, *The Music of The Lord of the Rings Films,* 76.

1.2. 골룸(Gollum)

Gollum은 반지에 의해 타락하기 전의 스메아골과 반지에 의해 변해버린 골룸이라는 두 성격이 한 몸 안에서 싸우는 복잡한 캐릭터로서 《반지원정대》에서는 골룸이 등장하는 장면마다 나타나 총 6번 들린다. 'Prologue'에서 처음 나타나는 골룸 동기를 보면 마디마다 올림표(sharp, #) 계열 조성과 내림표(flat, b) 계열 조성이 교대로 사용되는데 이는 골룸의 이중성을 상징한다. 골룸의 동기에서는 단3화음과 단7화음(mm7th chord)이 주로 사용되는데 특히 해결을 요하며 안정되지 않은 단7화음은 음산하고 슬픈 분위기를 자아내면서 반지를 향해 계속 떠도는 골룸의 슬프고 비극적인 운명을 암시하고 있다. <예 6>에서 알 수 있듯이 History of the Ring에도 보여지는 단3화음(혹은 단7화음)의 연속적인 3도 진행이 Gollum에서 좀 더 적극적인 형태로 나타난다.

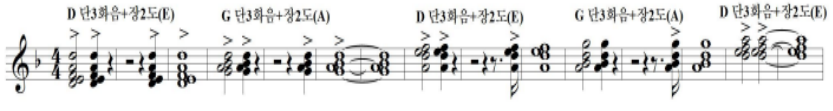
<예 6> Gollum: 'Prologue' 중에서



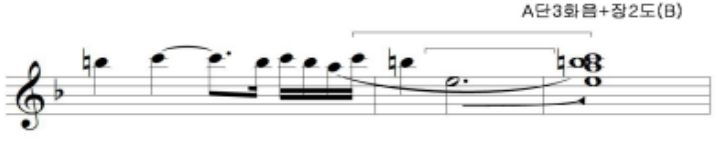
1.3. 모르도르(Mordor)와 아이젠가드/오크(Isengard/Orc)

Mordor와 Isengard/Orc는 강력한 악을 상징하는 대표적 동기들로서 음악적으로 서로 밀접하게 연관되어 있다. Mordor의 가장 중요한 동기 **Ringwraith**는 반지 악령인 나즈굴(Nazgûl)이 나타날 때마다 등장하는데 안두나익(Andûnaic)어를 가사로 하는 거친 혼성합창으로 어둡고 위험한 공포감을 조성한다. D단3화음과 G단3화음에 2도 부가음이 더해진 불협화 사운드의 화음(**D**-E-F-A, G-A-B^{b}-**D**)을 *ff*의 강한 악센트로 거칠게 연주한다. 이 두 단3화음은 D를 공통음으로 하며 D를 중점적으로 강조하고 있다. Ringwraith의 첫 화음 **D**-E-F-A의 D-E-F(온음-반음)는 Seduction of the Ring의 첫 세 음, D-E-F(온음-반음)와 동일하며, 이미 언급한 바와 같이 History of the Ring을 이루는 9음들도 A단3화음에 2도부가음 B가 합쳐진 화음(**A**-B-C-E)을 형성함으로써 Ringwraith와 같은 구조를 보인다. 따라서 악이라는 이미지의 대표적인 동기, One Ring과 Ringwraith는 밀접하게 연결되어있음을 알 수 있다.

<예 7> The History of the Ring과 Ringwraith 음구조의 연관성
Ringwraith: 'A Shortcut to Mushrooms' 중에서



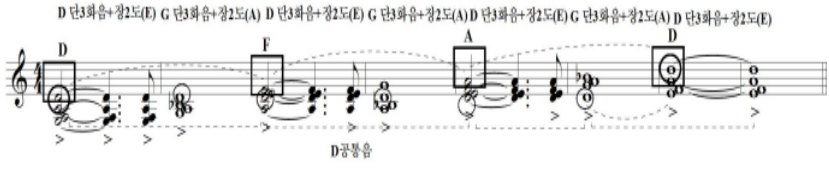
The History of the Ring



Ringwraith가 나오는 부분에서는 대부분 Mordor와 관련된 반주형태의 동기들 - Mordor Outline(D-A오스티나토), Mordor Skip Beat(D에올리안) - 이 함께 나타나는데 이는 Ringwraith가 계속 호빗을 쫓는 악의

세력이기 때문이다. 이 외에도 모르도르와 관계된 악의 동기들 대부분이 Ringwraith와 같은 화음구조를 보인다. 예를 들어 D음을 공통음으로 하면서 한 옥타브 D음으로 상승하는 선율선으로 이루어진 The Power of Mordor동기는 D pedal point 위에 2도부가음을 가지는 **D단3화**음(D-E-F-A)과 G단3화음(G-A-B^{b}-D)으로 Ringwraith와 동일한 음정구조를 형성한다. 반지의 공격을 묘사한 것으로 간돌프가 사우론의 눈의 섬광을 볼 때 나타나는 Footsteps of Doom End-Cap동기도 Ringwraith에서 파생된 리듬 위에 **D음을 베이스로 하는 D-A**, 혹은 2도(B^{b})를 부가한 D-A 완전5도로 이루어졌다.

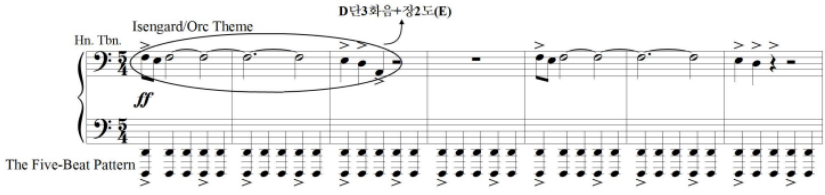
<예 8> The Power of Mordor: 'The Great Eye' 중에서



오크, 우르크하이[22], 아이센가드가 등장하는 장면마다 나타나는 **Isengard/Orc**동기는 낮은 금관으로 이들의 강한 힘을 표현하였다. 베이스드럼, 타이코(Taiko), 앤빌(Anvil), 메탈 벨 플레이트(metal Bell Plate)와 같은 타악기가 만들어내는 금속성의 강한 5/4박자의 오스티나토 리듬의 **The Five-Beat Pattern**동기와 함께 쓰이는데 <예 9>에서 알 수 있듯이 선율이 Ringwraith와 같은 D단3화음(D-E-F-A)에 2도부가음이 더해진 구조이다.

22) 우르크하이는 전투능력이 뛰어난 인간과 오크의 교배종이다. 오크가 밤에만 활동하는 반면 우루카이는 낮에도 활동할 수 있다.

<예 9> The Five-Beat Pattern와 Isengard/Orc 동기와 음정구조



이처럼 Mordor와 Isengard/Orc동기들은 모두 공통적으로 D중심조성을 고수하며 Isengard/Orc, History of the Ring이 Ringwraith과 같은 화음구조를 이룸으로써 악의 이미지를 대표하는 유도동기들 간에 화성적 동질성을 내포하고 있음을 알 수 있다.

1.4. 난쟁이족(The Dwarves)과 중간계의 괴물들(The Monster of Middle-Earth)

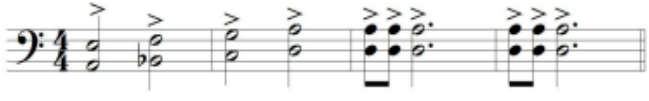
The Dwarves와 The Monster of Middle-Earth 동기들은 반지원정대가 난쟁이족의 광산인 모리아를 통과할 때 나타나는데《반지원정대》에서 출현하는 괴물들이 모두 모리아 광산에서 나오므로 난쟁이족 동기들과 괴물의 동기들은 서로 밀접하게 연관되어있다. 하워드 쇼어는 손재주가 좋고 자긍심이 대단하며 실리적이어서 광산을 캐던 난쟁이족을 나타내는 음악에서 땅딸막하며 성급한 성격을 표현하기 위해 남성적인 합창, 저음의 금관, 짧고 각이진 타악적인 리듬을 사용하였다. 피터 잭슨 감독은 어두운 깊은 틈(black chasm)이란 의미를 지니는 "모리아의 음악은 지옥의 심연에서 들려오는 목소리이어야 한다"고 요구하였다. 이에 대해 하워드 쇼어는 "모리아를 모든 남성이 고대 난쟁이족 언어로 노래하는 것"으로 설명하였다.[23] 모리아에 나오는 합창은 마오리족이 전쟁 전에 전투력을 과시하기 위해 추는 춤인 하카(haka)에서 영감을 받은 것이다. 60명 가량의 마오리 남성합창단이 연주하는데 수천 피트 아래에서 올라오는 원시적

23) Adams, *The Music of The Lord of the Rings Films,* 57.

이며 거친 소리를 표현하기 위해 합창단 중 10명은 성악을 전공하지 않은 럭비선수(grunter)들이 연주하게 하였다.[24] 특히 괴물 발록이 다가오는 부분에서 타악기, 금관, 병행4도로 진행하는 남성의 강하고 거친 합창은 매우 위협적이고 공격적인 분위기를 효과적으로 고조시키고 있다. **Moria**는 난쟁이족 동기들 중 대표적인 것으로 A와 E로 구성된 완전5도가 병행5도로 순차 상행하여 D와 A에 이른다. 중심 조성이 D음이며 A-B^{b}-C-D-E-F-G-A의 D 하이포에올리안 선법으로 쓰였다. 난쟁이족의 동기들이 중심조성이 D인 점은 이미 다룬 악의 동기들과 동일하지만 D중심의 완전5도 병행을 이루는 점에서 약간의 차이가 보인다.

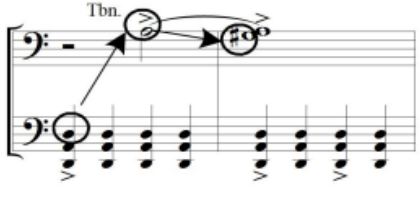
<예 10> Moria: 'Khazad-dûm' 중에서

D 하이포에올리안 선율



3개의 음으로 이루어진 **The Dark Places of the World** 동기의 처음 두 음(D-A) 역시 모리아 동기의 특징인 완전5도 음정으로 시작하고 G$^{\#}$ 으로 반음 하행하면서 어두운 분위기를 만들어낸다.

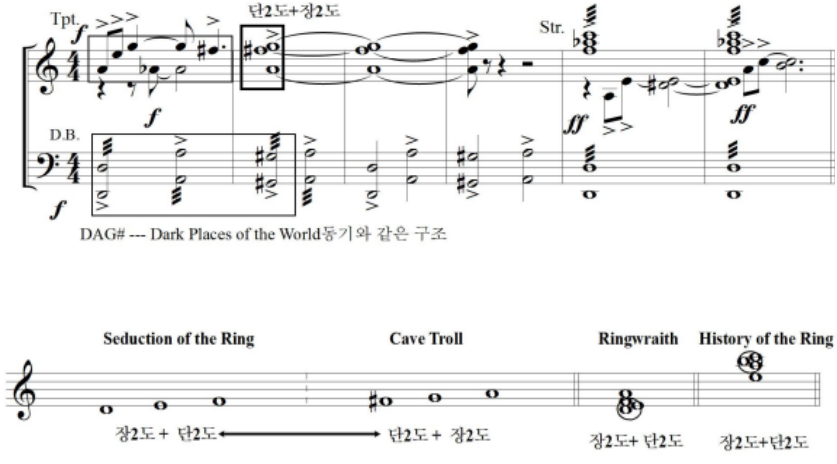
<예 11> The Dark Places of the World: 'Khazad-dûm' 중에서



24) http://www.anagpiesnest.com/odds_ends/OEmoriavoices.htm. 2014년 7월 10일 접속.

중간계에 나타나는 괴물 **The Cave Troll**, **The Barlog**은 모두 모리아의 동굴에서 나타난다. Cave Troll은 저음 현악기의 트레몰로와 때리는 듯한 무거운 소리 위에 호른과 트럼펫이 찢어지는 듯한 음향으로 연주한다. 콘트라베이스의 D-A-G$^{\#}$-A음형은 모리아의 Dark Places of the World(D-A-G$^{\#}$)와 같은 음구조인데 이는 중간계의 괴물들이 모리아의 광산에서 나타나며 악한 성격을 그리는 것과 연관이 있기 때문일 것으로 보인다.(예 12 참조) 둘째 마디의 A-F$^{\#}$-G화음(단2도+장2도)은 Seduction of the Ring의 D-E-F(장2도+단2도)의 반행형이다. 막강한 힘을 가진 고대의 악귀, Barlog은 첼로와 더블베이스의 D-A 베이스라인 위에 A-E/B^{b}-F/C-G/D-A의 완전5도 병행으로 상행하는 Moria, Dark Places of the World 동기들과 같이 연주된다. 베이스의 짧은 D-A음형을, 남성 합창과 저음의 금관이 화음을 무겁고 두텁게 연주하며 A와 A^{b}의 F단3화음(F-A^{b}-C)의 부딪침은 괴물의 광폭한 느낌을 더해준다.

<예 12> Cave Troll: 'Balin's Tomb' 중에서



모리아 광산과 관련된 Dwarvers와 Monster동기들은 모두 D를 중심 조성으로 고수하며, Mordor와 Isengard/Orc, History of the Ring,

Ringwraith는 단3화음과 단2도의 화음구조를, Dwarvers와 Monster의 동기들의 완전5도 병행 진행을, Cave Troll과 Seduction of the Ring은 장2도+단2도, 혹은 그 반대의 3음구조를 보이는 공통점이 있다. 이를 통해 Mordor, Isengard/Orc, One Ring, Monster, Moria와 같이 악의 이미지를 대표하는 유도동기은 조적, 화성적 동질성을 공유하고 있음을 알 수 있다.

2. 선(善)의 이미지와 관계된 동기

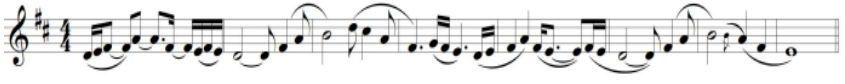
2.1. 샤이어와 호빗족(The Shire and the Hobbit)

샤이어 마을이 나오는 영화 시작에서부터 마지막 장면, 'In Dreams'까지 나타나는 The Shire and the Hobbit동기는 아마도 가장 선의 이미지에 가까운 동기일 것이다. 이 동기들은 샤이어 마을의 평화롭고 전원적인 풍경과 밝고 명랑하며 따뜻한 호빗의 성격을 묘사하였으므로 앞에서 다룬 악한 성격을 표현한 동기들과 달리 온음계적이며 단순한 화성과 장조의 선율로 이루어졌다. 하워드 쇼어는 5000년 전 중간계에서 방대한 판타지를 전개해나가는 종족들과 이들만의 독특한 문화를 음악적으로 담아내기 위하여 사란기(sarangi)[25], 네이 플룻(ney flute)[26], 틴휘슬(tin whistle)[27]와 같은 다양한 이국적 민속 악기를 서양오케스트라와 같이 사용하였는데 샤이어와 호빗 음악에서는 금관악기와 타악기, 클라리넷과 바이올린 같은 가볍고 부드러운 음색의 선율악기, 그리고 휘슬(whistle), 피들(fiddle), 덜시머(dulcimer)와 같은 민속악기를 사용하여 켈트족의 분위기를 조성하였다. **Pensive Setting**은 평화롭고 밝은 서정적인 선율로서 《반지원정대》에서 총 16회 등장하는데 주로 휘슬이나 클라리넷(호른, 첼로, 현악기가 연주하기도 함)이 D장조와 C장조의 곡을 연주한다. <예 13>를 보면 이 동기가 처음 등장하는 부분의 조성이 D장조이지만 선율의 주요한

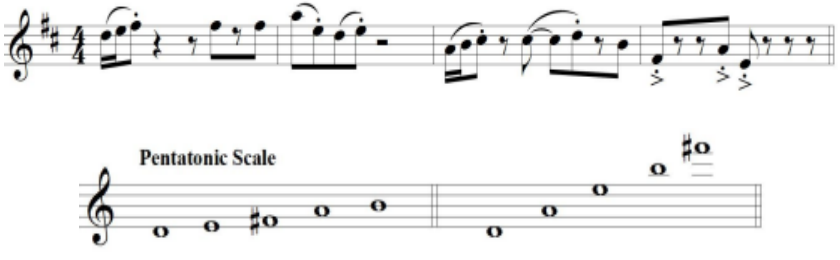
25) 29개의 현으로 이루어진 인도의 현악기이다. 현으로 연주하며 사람의 목소리를 가장 많이 닮은 음색으로 인도에서 중요하게 여겨지고 있다.
26) 아랍음악에 사용되는 갈대나무로 만든 피리이다.
27) 금속과과 플라스틱 취구가 있는 악기로 영국 민속 음악에 사용되었다.

음구조는 D-E-F#-A-B-(C#)로 마치 C#이 부가된 5음음계와 같은 느낌을 주고 있다. 이 5음음계는 D음에서 시작하여 완전5도씩 쌓아올려 만들어진 음계로서 켈트족 문화권을 비롯한 많은 나라의 음악에서 사용되고 있다.[28] 스타카토, 현악기의 업 보잉(up bowing, ∧), 피치카토로 가볍고 경쾌한 분위기를 만들고 있는 **Rural Setting, Hymn Setting, A Hobbit Understanding** 모두 Pensive Setting의 변형으로 볼 수 있으며 영화의 전반부에서 덜시머, 피들, 혹은 피들과 휘슬이 힘께 연주되는데 다른 샤이어 동기들처럼 주로 D장조(혹은 C장조)로 연주된다.

<예 13> Pensive Setting: 'The Shire' 중에서



<예 14> Rural Setting: 'The Shire' 중에서



Shire의 동기는 모두 장2도로 연결된 3음(D-E-F#)으로 시작하는데 이는 Seduction of the Ring의 장2도와 단2도 구성의 3음(D-E-F)과 비슷한 형태로서이다. 3개의 음 중 1개의 음으로써 유기적 통일성을 이루며 선과 악의 다른 이미지를 부각하는 점이 흥미롭다.

28) Adams, *The Music of The Lord of the Rings Films,* 27.

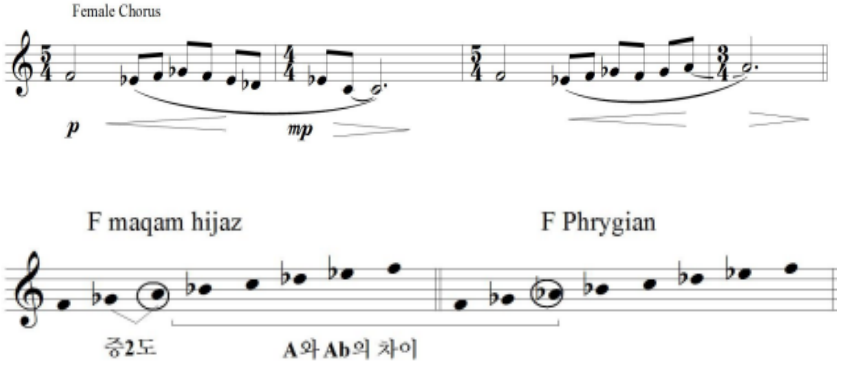
2.2. 요정족(The Elves)

아담스는 <반지원정대>에 The Elves를 5개의 동기-Lothlórien, Rivendell, Arwen Revealed, An Elvish Pledge, The Diminishment of Elves-로 분류하였는데 본 논문에서는 여기에 Galdriel동기를 더하여 요정족 동기를 6개로 구분하였다. 호빗족 동기들이 주로 밝고 단순한 장조의 음악인 반면 요정족의 음악은 장조의 화음과 선법 선율을 효과적으로 사용하여 동양적이며 감성이나 시간감을 초월한 천상의 음악과도 같은 느낌을 만들어낸다. 영생을 사는 요정들의 신비로움을 비브라토가 거의 없는 여성의 목소리 혹은 여성 합창, 현악기의 하모닉스와 하프를 사용한 투명한 관현악 음색, 민속악기를 사용하여 묘사하였다. 이들 노래의 대부분은 톨킨이 중간계의 문화와 종족들을 그리기 위해 본인과 언어학자 데이빗 살로(David Salo)가 창조한 언어인 '꿰냐'어를 가사로 사용하였다.[29] **Lothlórien**은 요정족의 동기 중 가장 이국적인 동기로서 'Prologue'에서 모노코드(monochord)와 3음이 생략된 F-C를 연주하는 현악기 위에 여성합창이 비브라토 없이 요정언어인 신다린어로 노래한다. 5/4와 4/4의 변박으로 이루어져 박절감이 느껴지지 않으면서 신비감을 자아내는선율은 F프리지안 선법과 유사하지만 둘째 음과 셋째 음 간격이 증2도를 이루는 F마캄(maqām hijaz, F-G^{b}-A-B^{b}-C-D^{b}-E^{b}-F)을 사용하였다.[30]. 이 동기는 요정의 숲, Lothlórien 요정의 여왕인'Galadriel'과도 연관되어있다. F에올리안 선법의 선율인 **Galadriel**동기는 Lothlórien동기와 비슷한 분위기인데 이는 갈라드리엘이 로스로리엔의 여군주이므로 이 두 동기가 유사성을 가지는 것으로 여겨진다. 반지원정대가 Lothlórien에 머무는 동안 카라스 갈라돈에서 갈라드리엘이 프로도를 만날 때 사랑기(sarangi)[31], 모노코드, 여성합창이 연주하는데 F마캄 뿐 아니라 C마캄

29) 요정족은 꿰냐(Quenya)와 산다린(Sandarin), 인간족은 아두나익(Adûnaic)과 로히릭(Rohirric). 난쟁이족은 쿠즈둘(Khuzdul) 언어를 사용하였다.
30) Adams, *The Music of The Lord of the Rings Films,* 54.
31) 남아프리카, 힌두스타니 음악에서 사용하는 목이 짧은 현악기로 인성과 비슷한 음색을 가진다.

(C-D^{b}-E-F-G-A^{b}-B^{b}-C), D마캄(D-E^{b}-F$^{\#}$-G- A-B^{b}-C-D)으로 이조되어 나타난다. 갈라드리엘이 아라곤과 김리에게 선물을 줄 때에도 잉글리쉬 호른이 F프리지안, F에올리안 선법으로 Lothlórien을 변형하여 연주한다. 반지원정대가 떠나는 날, 갈라드리엘이 이들에게 선물을 주는 장면에서도 합창이 음악을 주도하면서 화성이 A단조-F장조-F에올리안(3도 관계인 D^{b}리디안과 교대로 사용됨)-F프리지안-F마캄-F에올리안 선법으로 계속 변화되며 나타난다. F와 3도 관계인 D^{b}리디안, A단조가 나타나기도 하지만 사용된 음계들은 F를 중심조성으로 한다.

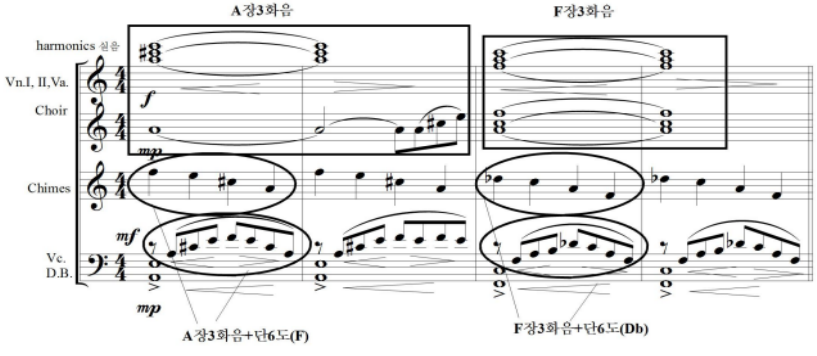
<예 15> Lothlórien: 'Prologue' 중에서



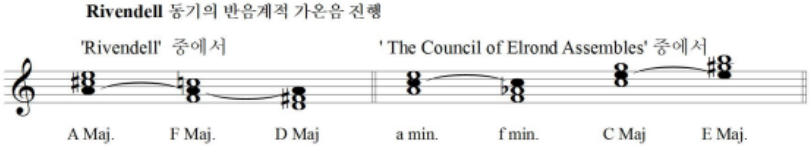
브리 동쪽에 있는 요정들의 계곡을 의미하는 **Rivendell**은 Lothlórien처럼 요정언어로 비브라토 없는 3화음의 여성합창, 첼로의 아치형 아르페지오, 하프, 차임, 현악기의 3화음 하모닉스 음향들로 이루어진다. <예 16>에서 보여지듯이 첼로의 아르페지오는 장3화음에 단6도가 더해진 7음의 음형이 장3도씩 하행하며 3번 반복된다; **A**C$^{\#}$E+F+EC$^{\#}$A(A장3화음+단6도)/**F**AC+D^{b}+CAF(F장3화음+단6도)/**D**F$^{\#}$A+B^{b}+AF$^{\#}$D(D장3화음+단6도)/e$_{7}$(E-G-B-D)/C장3화음. 차임의 하행하는 4음(FEC$^{\#}$A, D^{b}CAF)은 첼로의 하행선율과 동일하며 현악기의 하모닉스와 여성합창 역시 A장3화음, F장3화음, D장3화음을 이룬다. 장3화음에 단6도가 부가된 음형과 반음계

적 가온음 진행으로 이루어지는 Rivendell동기는 **C**EG+A^{b}+GEC(C장3화음+단6도)/ **E**G$^{\#}$B+C+BG$^{\#}$E(E장3화음+단6도) 혹은 **A**CE+F(A단3화음+단6도)/**F**A^{b}C+D^{b}(F단3화음+단6도)/G**C**E+F(C장3화음2전위+완전4도)/**E**G$^{\#}$B+C+BG$^{\#}$E(E장3화음+단6도)과 같이 변화되기도 하며 마지막 엔딩에서는 처음과 동일한 형태로 다시 나타난다. 악에 지배당하는 Gollum 동기는 단3화음의 연속 3도 진행을 보이는 반면, 악에 대항하는 Rivendell 동기는 장3화음의 연속 3도 하행 진행을 보이는 차이를 보인다. 또다른 요정족의 동기인 Arwen Revealed와 Galadriel은 연속적인 3도관계의 3화음의 사용, 유연한 선법 선율로 Rivendell동기와 공통적인 요소를 보여주는데 이는 아르웬과 갈라드리엘이 리븐델의 시민이기 때문인 것과 연관성을 가진다.

<예 16> Rivendell: ‘Rivendell’중에서

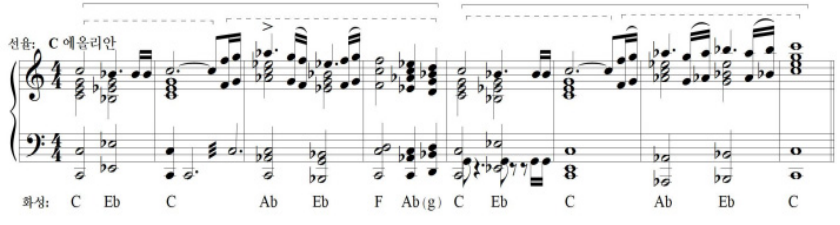


2.3. 반지원정대(The Fellowship of the Ring)와 인간세계(The World of Men)



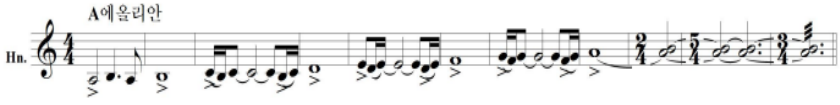
The Fellowship of the Ring와 The World of Men 동기는 주로 인간족과 관련되고 모두 금관으로 연주되며 선율의 구조, 조성 등에서 유사한 모습을 보인다. **The Fellowship Theme**는 고대 중간계의 찬란했던 역사와 자취를 상기시키듯 웅장한 음향의 금관이 주로 연주한다. 이 주제의 선율은 에올리안이지만 전체적인 음향은 장3화음만으로 진행하는 화성적 반주를 함으로써 신비로운 느낌을 주고 있다. 시작부분의 C-B^{b}-C처럼 온음 간격으로 하행 후 상행하는 음형 후에 FG-A^{b}-GF, E^{b}-FGF-E^{b}와 같이 온음 혹은 반음 간격으로 상행한 후 하행하는 음형으로 이루어진 작은악절이 반복되어 8~9마디를 이루므로 아담스는 동기보다는 주제라는 용어를 사용하였다. $^{4}/_{4}$박자의 The Fellowship 주제는 $^{3}/_{4}$박자로 변박되어 부분적으로 나타나기도 하지만 주로 C에올리안(혹은 D에올리안, E에올리안, $F^{\#}$에올리안)선법으로 연주되며 주로 트럼펫, 호른 그리고 금관이 연주한다.

<예 17> The Fellowship Theme: 'The Road Goes Ever On... Pt.2' 중에서



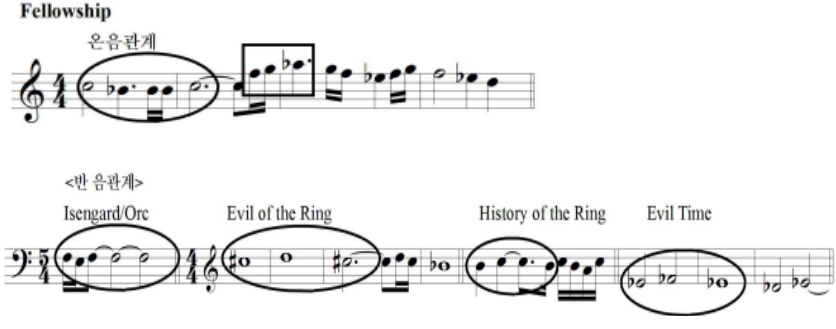
아몬헨에서 아라곤이 우르크하이들과 싸우는 장면에서 호른이 연주하는 **Aragon's Theme(Heroics of Aragon)**은 2도 하행 후 다시 제자리로 상행하는 동기가 연속적으로 상승하는 선율이다. A음에서 한 옥타브 위의 A음까지 직선으로 상행하는 에올리안선율(A-B-C-D-E-F-G-A)은 아라곤의 강한 영웅적인 면을 묘사하는데 이 부분는 C음에서 한 옥타브 위의 C음으로 상승하는 C에올리안 선율의 Fellowship Theme (C-D-E^{b}-F-G-A^{b}-B^{b}-C)과 유사하다.

<예 18> Heroics of Aragon: ‘Parth Galen’ 중에서



온음으로 하행한 후 상행하는 Fellowship Theme의 도입부분, C-B^{b}-C 3음동기의 선율선은 Evil of the Ring(C$^{\#}$-D-C$^{\#}$), History of the Ring(B-C-B), Isengard/Orc(F-E-F), 뒤에서 다룰 Evil Time (C-D^{b}-C-B^{b}-C) 동기들의 시작부분과 공통된 모습을 보인다. 하지만 악한 성질과 신비한 느낌을 표출하는 세가지 동기는 반음관계로 움직이는 반면, 영웅적인 면모를 드러내는 원정대의 처음 2마디 동기는 온음관계이다.[32] 이와같이 온음관계로 시작하는 동기는 이 작품 전체에 걸쳐 다양한 유도동기들을 연결해 줄 때 사용되며 <예 18>에서 보여지듯이 다른 동기들 안에서도 그 모습이 나타난다.

<예 19> The Fellowship Theme의 Motive

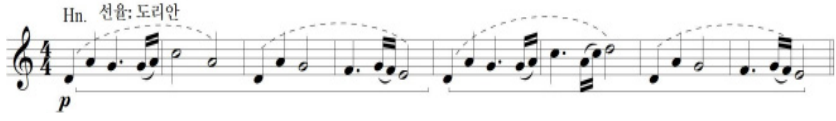


《반지의 제왕》에는 **로한과 곤도르**라는 두개의 인간 왕국이 존재하는데 《반지원정대》에서는 곤도르만이 등장한다. **The Realm of Gondor**는 과거에는 찬란했지만 현재는 빛이 바랜 곤도르 왕국의 모습을 반영하듯이 호른이 도리안 선법으로 선율을 연주한다. 쇼어는 5도 상행도약으로 시작

32) Adams, *The Music of The Lord of the Rings Films,* 74.

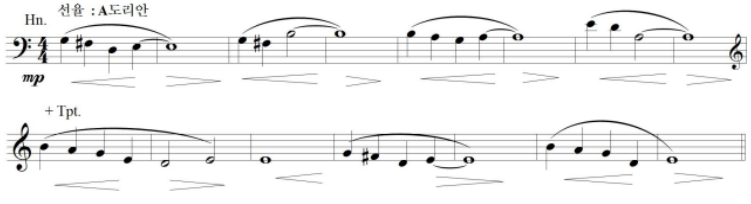
하는 $^{4}/_{4}$박자의 절도 있는 선율로 곤도르 왕국의 웅장함을 표현하였다. The Realm of Gondor동기가 영화 2편과 3편에서 나타날 때는 전반부, 혹은 후반부의 확장 형태로 나타나며 원정대주제와 같이 선율은 도리안이지만 모두 장3화음의 화성으로 반주한다. 유사한 2개의 프레이즈의 반복으로 이루어진 8마디 주제이며, 금관(호른)이 연주하며 선율이 선법으로 쓰였다는 점, 그리고 선율은 선법이지만 화성은 모두 장3화음으로 반주한다는 점은 곤도르 주제와 원정대주제의 공통되는 부분이다.

<예 20> The Realm of Gondor: 'The Great Eye' 중에서



Minas Tirith는 곤도르의 수도이며 이 주제는 A도리안 선법으로 쓰인 4음과 3음 그룹의 동기들이 이어져 유려한 선율을 이룬다. 이 논문에서는 다루지 않지만《두 개의 탑》에서 등장하는 또 다른 인간세계인 로한의 동기들[33]도 2마디 단위의 선법 선율이 계속 반복되어 8마디 혹은 그 이상의 긴 선율을 이룬다는 점에서 곤도르와 로한, 인간세계의 동기들은 서로 친밀히 연관성을 가진다는 것을 알 수 있다.

<예 21> Minas Tiris: 'The Mirror of Galadriel' 중에서

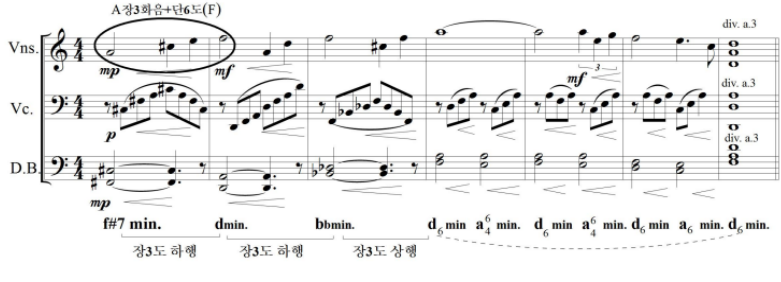


33) 로한의 동기 중 '로한 팡파레'(The Lohan fanfare, A 도리안), '에오윈 히림의 여전사'(Éowyn Shieldmaiden of the Rohirrim, C 리디안), '에오윈과 테오덴'(Éowyn and Théoden, C 리디안). '에오윈과 아라곤'(Éowyn and Théoden, 리디안)의 선율이 선법으로 쓰였다.

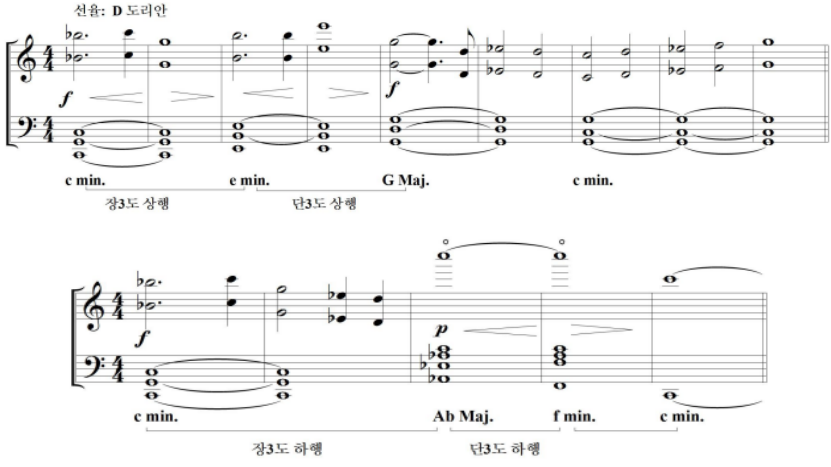
3. 초자연적 이미지와 관계된 동기

《반지의 제왕》에서 **Nature**는 중간계를 넘어선 초자연적이고 영적인 존재를 암시하며 **Middle-Earth**는 선과 악의 이분법이 아닌 중간계의 여정에서 벌어졌던 슬픔, 공포, 편안함과 같은 이미지들을 표현하였다. 영화에서 진행되어 오던 선과 악의 이미지가 모두 중간계에서 진행되는 것이므로 Middle-Earth동기들은 이미 다루었던 앞의 동기들과 밀접하게 연관되어 있다. **The Journey There** 동기의 선율, A-C$^{\#}$-E-F는 A장3화음+단6도의 구조로 Rivendell의 음정구조와 동일하며(예 16 참조) 전반부의 화성 역시 F$^{\#}$단7화음-D단3화음-B^{b}단3화음으로 하행하는 가온음 진행임을 알 수 있다. The Journey There의 A장3화음+단6도의 구조로 시작하는 선율(A-C$^{\#}$-E-F), 전반부가 F$^{\#}$단7화음-D단3화음-B^{b}단3화음으로 3도 관계 하행 진행 후, D단3화음와 5도 관계조인 A단3화음의 2전위가 교대로 반복되는 화성진행은 Rivendell을 연상시킨다.(예 16 참조) **Evil Time** 주제는 단2도의 상행 아치 선율과 장2도의 하행 아치 선율 2개가 연결된 형태(D-D^{b}-C-B^{b}-C, E^{b}-F^{b}-E^{b}-D^{b}-E^{b})로서 3개의 유동적인 음으로 이루어지는데 이 주제는 악한 캐릭터를 나타내는 History of the Ring, Evil of the Ring 동기의 첫 부분 유사하며 연관된 양상을 보인다.(예 18 참조) **Dangerous Pass**주제의 선율은 C도리안(C-D-E^{b}- F-G-A-B^{b}-C)선법이지만 화성은 C단3화음-E단3화음-G단3화음-C단3화음으로 3도 상행 진행하고 'The Door of Durin'의 시작부분에 나올 때는 화성이 3도씩 하행하면서 가온음진행을 보여준다(예 23 참조).

<예 22> The Journey There: 'Three is Company' 중에서

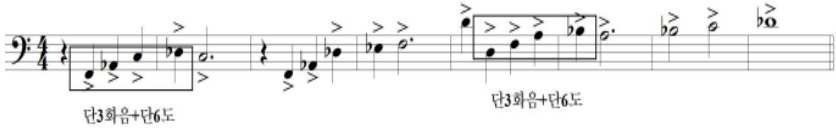


<예 23> Dangerous Pass: 'The Pass of Caradhras', 'The Door of Durin' 중에서



Weakness and Redemption은 F-A^{b}-C-D^{b}로 시작하는 4음 구조의 동기로서 단3화음에 단6도를 첨가한 음정 구조는 반지의 유혹에 넘어간 연약한 Gollum동기의 시작과 동일한 형태이다.(예 6 참조)

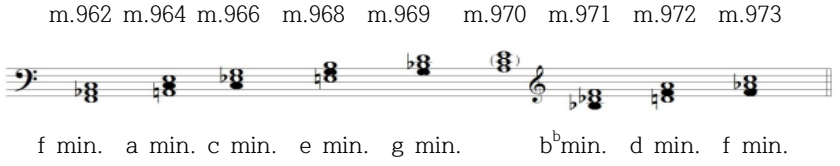
<예 24> Weakness and Redemption



위의 분석을 통해 《반지원정대》에 사용된 History of the Ring, Dangerous Pass, Journey There, Gollum, Rivendell와 같은 유도동기들에서 전통적인 5도 관계의 화성진행보다 3도 관계의 화성진행이 지배적으로 사용된 것을 볼 수 있다. 쇼어는 유도동기에서 뿐 아니라 이 수많은 유도동기들을 연결해주는 부분들에서도 좀 더 확장된 3도 관계의 화성진행을 사용하고 있다. 예를 들어 간달프가 사루만과 격돌하기 전에 문들

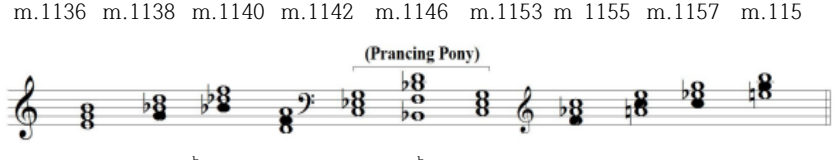
이 차례로 닫히는 장면에서 음악의 화성진행을 보면 F단3화음에서 시작하여 단3화음이 3도 관계로 계속 상행진행하면서 F단3화음으로까지 도달한다.

<예 25>



호빗들이 브리 마을의 여관 Prancing Pony로 들어오는 장면에서도 첼로와 베이스 클라리넷의 Hobbit Skip-Beat반주 위에 바순과 잉글리쉬 호른이 E음에서 단3화음의 연속적인 3도상행 진행을 시작하여 G단3화음-B^{b}단3화음-D단3화음-F단3화음-A단3화음-C단3화음을 거쳐 E단3화음까지 도달한다.

<예 26>



이 외에도 ‘Moria’에서 원정대가 광산을 지날 때 들리는 남성합창(D단3화음-F단3화음-A단3화음-C단3화음-E단3화음-G단3화음-B^{b}단3화음)부분, ‘The Nazgûl’에서 스트라이더가 프로도를 방으로 데려가 주의를 주는 장면과 ‘The Great Eye’에서 보로미르가 모르도르로 가는 것은 불가능하다고 말하는 장면(D단3화음에서부터 3도씩 상행하여 다시 D단3화음까지 이르는 화성진행), 프로도가 골룸을 발견하고 간돌프가 스메아골에 대해 이야기해주는 장면(F단3화음-A단3화음-C단3화음-E단3화음-G단3화

음), 'Balin's Tomb'에서 오크들이 문들 부수려하고 트롤에게 쫓기는 장면(C단3화음-E단3화음-G단3화음-B^{b}단3화음으로 진행한 후 D단3화음이 아닌 $C^{\#}$단3화음에 머물고 다시 $C^{\#}$단3화음-E단3화음-G단3화음-B^{b}단3화음 진행 후 D단3화음에 도달)등에서도 3도 관계 진행을 볼 수 있다. 3도 관계, 즉 가온음 진행은 19세기 후반 작곡가들의 음악에서 흔히 나타나는 화성진행이다. 이러한 단3화음의 연속적인 3도상행 진행은 데이빗 코프(David Kopp)가 분류한 3가지 가온음관계(Mediant relationship)[34] 중 '반음계적 가온음관계(chromatic mediant relation)', 좀 더 정확히 표현하자면 '반음계적 윗가온음관계'의 범주에 속한다고 할 수 있다. 반음계적 가온음은 원화음의 음 중 1개의 음만을 공통음으로 가지고 있으며 원화음과 같은 장/단3화음의 성질을 가진다. 쇼어는《반지원정대》음악에서 단3화음의 연속적인 반음계적 윗가온음 진행을 악한 이미지 혹은 위험하고 긴장감을 형성하는 분위기를 조성하는 부분에 구조적으로 중요한 도구로 사용하고 있음을 알 수 있다.

IV. 나가면서

본 논문에서는《반지의 제왕》에 나오는 총 93개의 유도 동기 중《반지원정대》에 출현하는 54개의 유도동기들을 신화적인 내용의 판타지 영화의 주된 갈등구조인 선과 악, 초자연성의 범주로 구분하고 서로 대립한 선과 악의 이미지를 대표하는 유도동기들을 중심으로 분석하였다. 악의 이미지를 표현하는 대부분의 동기들은 공통적으로 D 중심조성을 고수하며 동기들 간의 화성적 동질성을 내포하고 있다: The Seduction of the Ring은 D하이포리디안, The Evil of the Ring은 D에올리안의 선율을, Moria는 D 중심의 완전5도 병진행을, Barlog과 Cave Troll, Dark Place of the World는 D를 중심으로 하는 D-A-$G^{\#}$음형을, Ringwraith와 Isengard/Orc, The Power of Mordor는 장2도가 부가된 D단3화음

34) 박수형, "19세기 후반 음악에서의 반음계주의: 새로운 기법들에 관한 분석적 접근,"『음악이론포럼』1 (2008), 108-109.

의 구조를 형성한다. 단3화음의 반음계적 윗가온음 진행은 History of the Ring과 Gollum뿐 아니라 악의 이미지를 표현하는 배경 음악의 진행에서 중요한 화성적 도구로 사용된다. 선한 이미지를 나타내는 호빗족, 요정족, 인간족의 유도동기들은 각 종족의 문화적 특징을 표현하며 약간의 차이를 보인다. 밝고 유쾌한 샤이어 음악은 주로 D장조가 많으며 피들, 휘슬, 알토플룻, 덜시머와 같은 민속악기로 켈틱적 분위기를 조성한다. 영생을 사는 요정족의 동기들은 F 중심의 선법(F마칸, 에올리안)이 주로 쓰였으며 논비브라토(non-vibrato)의 여성합창으로 시간을 초월한 신비감을 형성한다. 악의 이미지를 표현하는 부분에서는 단3화음의 반음계적 가온음진행이 주로 사용되는데 반해 선의 이미지를 표현하는 Rivendell에서는 단6도가 부가된 장3화음이 반음계적 가온음진행을 함으로써 차별화된 모습을 보인다. 곤도르와 원정대 그룹은 인간족이 두드러지는 동기들이다. 영웅의 이미지를 연상시키는 금관이 웅장하게 선법의 선율(도리안, 에올리안)을 연주하지만 화성은 장3화음으로만 이루어지는 점이 특징적이다. 이처럼 악에 대항하는 3종족들의 유도동기들은 장조의 음악으로, 혹은 선법 선율과 장3화음 위주의 화성 반주로 독특한 분위기를 형성하며 악의 이미지를 나타내는 동기들과 대조를 이룬다. 초자연적 존재를 암시하며 선과 악의 대립으로 중간계에서 벌어진 슬픔, 공포 등의 이미지를 수용하는 성격의 동기들은 선과 악의 특성을 공통적으로 갖는다. 선과 악의 이미지에서 보여지는 단6도가 부가된 장3화음의 선율(Rivendell, The Journey There), 단6도가 부가된 단3화음의 선율(Gollum, Weakness and Redemption), 선법 선율(도리안, 에올리안), 반음계적 가온음 진행(The Journey There, Nameless Fear), 장3화음과 단3화음이 혼합된 가온음 관계(Dangerous Pass)가 공통적으로 나타나는 것을 볼 수 있다. 하워드 쇼어가 《반지원정대》에서 각 종족들의 독특한 색채대로 담아낸 유도동기를 신화적 판타지 영화의 전형적인 선과 악, 초자연적 이미지로 분류하여 연구한 결과 각 이미지의 범주에 속하는 유도동기들이 선법과 19세기 후반의 화성적 어휘를 바탕으로 서로 밀접한 연관성을 가지는 것을 알 수 있었다. 이와 같이 이미지를 표현하기 위한 도식화된(schematic)된 음악

적 모델(prototype)을 이용한 연구방법이 모든 영화음악에 적용될 수는 없다는 한계를 가지고 있으나 하워드 쇼어의 영화음악을 다양한 방면에서 이해하고 이후 영화를 비롯한 다양한 영상매체의 음악작법 연구에 기여할 수 있기를 기대한다.

한글검색어: 유도동기, 반음계적 가온음 진행, 선법, 마캄, 하워드 쇼어, 바그너

영문검색어: leitmotif, chromatic mediant relation, mode, maqām hijaz, Howard Shore, Richard Wagner

참고문헌

박수형. “19세기 후반 음악에서의 반음계주의: 새로운 기법들에 관한 분석적 접근.”『음악이론포럼』1 (2008), 105-127.

손주희. “영화《반지의 제왕 I》의 음악분석을 통한 영상과 음악의 상관관계.” 이화여자대학교 석사학위논문. 2009.

Adams, Doug. *The Music of The Lord of the Rings Films.* Carpentier. 2010.

Burlingame, Jon. “Underscoring Richard Wagner’s Influence on Film Music.” *Los Angeles Times* (2010).

Galles, Douglas W. “Theories of Film Music.”『Cinema Journal』2/9 (1970), 40-46.

Paulus, Irena. “Williams versus Wagner or: an attempt at linking musical epics.” *International Review of the Aesthetics and Society of Music* 31 (2000) 2, 153-184.

[인터넷자료]

http://alcaeru.weebly.com[Alcaeru's Sheet Music]. 2014년 6월 23일 접속.

http://www.melson.nl/lotr[The Lord of the King Score Analysis Project]. 2014년 6월 22일 접속.

http://wagnertripping.blogspot.kr/2013/12/wagner-influence-on-movie-music.html[Wagner’s Influence On Movie Music]. 2014년 6월 24일 접속.

http://anagpiednest.com/odds_ends/OEmoriavoices. htm. 2014년 7월 10일 접속.

[동영상 및 음반]

『The Lord of the Ring: The Fellowship of the Ring(The Complete Recordings)』. WEA 2005.

『The Lord of the Ring: The Fellowship of the Ring』. Werner Music Korea, 2001.

국문초록

영화음악《반지의 제왕》에 사용된 유도동기의 이미지에 관한 연구 : 제1부《반지 원정대》를 중심으로

이 복 남

본 논문은 3부작 영화《반지의 제왕》중 제1부《반지원정대》에 출현하는 유도동기들을 신화적 내용의 판타지 영화의 주된 갈등구조인 선과 악, 초자연성의 세 가지 이미지 범주로 구분하고, 이미지를 표현하기 위해 사용된 유도동기들의 음악적 특징을 분석하였다. 그리고 이미지 유형 별로 음악적 연관성을 찾아봄으로써 유도동기들이 어떻게 이 대작에 통일성을 부여하며 관계 맺어 가는지 살펴보았다. 그 결과 유도동기들은 선법과 19세기 후반의 화성어휘를 바탕으로 이미지 별로 서로 밀접하게 연관되어 있는 것으로 나타났다. 악의 이미지를 나타내는 유도동기들은 D를 중심조성으로 동기들 간의 화성적 동질성을 고수하며 단3화음의 반음계적 윗가온음 진행을 중요한 화성적 도구로 사용한다. 악에 대항하는 선한 이미지의 유도동기들은 주로 장조이거나 선법 선율을 장3화음 위주의 화성으로 반주하며 독특한 분위기를 형성한다. 선과 악의 대립으로 중간계에서 벌어지는 슬픔, 공포 등의 이미지를 수용하며 초자연적 존재를 암시하는 동기들은 선과 악의 특성을 모두 갖는다. 이미지를 표현하기 위한 도식화된(schematic)된 음악적 모델(prototype)을 이용한 연구방법이 모든 영화음악에 적용될 수는 없다는 한계를 가지고 있으나 하워드 쇼어의 영화음악을 다양한 방면에서 이해하는데 이 연구가 기여할 수 있으리라 기대한다.

Abstract

A Study on the Image of Leitmotives in Film Music *The Lord of the Rings*: Focusing on the First *The Fellowship of Ring*

Boknam Lee

This paper examines leitmotive usage on the first installment of *The Lord of the Rings* trilogy—*The Fellowship of the Rings* in three core categories: *The Fantasy Epic's Representative of Conflict Structures*(such as good vs. evil vs. supernatural), *The Distinctive Musical Style of Letimotives*(i.e. Howard Shore's musical interpretation through images), and *How Letimotives Frame the Unity in Voluminous Film Music Score*(i.e. searching musical relationships between motives through image types).

The leitmotives representing the image of evil have D tonal center, harmonic homogeneity and the usage of minor triad's ascending chromatic mediant relation as one of the important harmonic tools. Leitmotives representing the image of good are mainly based on major scales or modal melodies with major triadic accompaniments. And leitmotives representing images of supernatural power, sorrow, fear, and other emotions by evoking conflicts between good and evil in Middle-Earth.

〔논문투고일: 2014. 08. 25〕
〔논문심사일: 2014. 09. 26〕
〔게재확정일: 2014. 09. 30〕