

앰비언트 음악(Ambient Music) 형식 분석

- 에이펙스 트윈(Aphex Twin)의 '루바브(Rhubarb)'를 중심으로 -

권 현 우*

1. 서론
2. 앰비언트 음악(Ambient Music)
 - 2.1. 앰비언트 음악의 배경
 - 2.2. 브라이언 이노와 앰비언트 음악
 - 2.3. 앰비언트 음악의 특징
3. 앰비언트 음악 형식 분석
 - 3.1 에이펙스 트윈(Aphex Twin)과 '루바브(Rhubarb)'
 - 3.2 '루바브(Rhubarb)' 형식 분석
 - 3.3 앰비언트 음악 형식의 특징
4. 결론

앰비언트 음악은 전통적인 음악 형식을 가지지 않고 지속적인 패드, 드론 사운드의 반복을 통한 공간감을 중요시 하는 음악이다. 본 논문은 앰비언트 음악 형식의 특징을 밝히고자 하였다. 에이펙스 트윈(Aphex Twin)의 곡 '루

* 성결대학교 조교수

바브(Rhubarb)'를 분석함으로써 반복과 변형으로 발생하는 앰비언트 음악의
다이나믹 변화 양상을 알아보았다. 반복되는 음악적 프레이즈 위에 텍스처의
증첩을 통해 이루어지는 다이나믹의 변화가 곡의 형식을 이루고 있으며, 이를
통해 공간감의 확장과 축소를 이루고 있다는 것을 확인하였다.

‘루바브’ 분석을 통해 앰비언트 음악 형식의 특징을 반복적 형식, 텍스처
증첩을 통한 다이나믹의 변화, 동적 변화를 통한 공간감 창출로 정리하였다.
이러한 형식 특징 분석은 브라이언 이노가 만든 초기 앰비언트 음악뿐만 아니
라 이후 타 장르와의 결합을 통한 앰비언트 음악과 앰비언트 사운드를 결합한
전자음악 장르에 적용할 수 있다. 전자음악의 한 갈래로서 앰비언트 음악 분석
뿐만 아니라 사운드의 한 종류로서 앰비언트 사운드에 대한 연구는 앰비언트
음악이 가진 가능성에 새로운 방향을 제시할 것이다.

핵심어: 전자 음악, 앰비언트 음악, 에이펙스 트윈, 브라이언 이노, 음악 형식.

1. 서론

20세기 후반 음악의 역사에서 앰비언트 음악(ambient music)은 독특한
미학적 가치를 지닌 새로운 음악 형식으로 등장하였다. 기존 음악의 형식
적 틀을 벗어나 공간적 분위기와 청취자의 감성을 중요시하는 앰비언트 음
악은 전자 음악뿐만 아니라 다른 예술 분야와 문화적으로 다양한 영향을
미쳤다.¹⁾ 브라이언 이노(Brian Eno)에 의해 만들어지고 이름 붙여진 앰비
언트 음악의 등장은 현대 사회와 밀접하게 연결되어 있었다. 급격한 산업
화와 도시화로 인간은 소음과 스트레스에 노출되는 시간이 늘어났다. 이러

1) 앰비언트 음악은 1980년대 이후 생성된 전자음악인 하우스, 테크노와 결합되면서 새로운
장르로 파생되었다. 또한 공간감을 표현하기 위해 공공장소 및 전시 공간 테마를 구성하는
테에서도 사용된다(장제현, 2020: 17).

한 환경 속에서 침묵과 안정에 대한 욕구가 증가하였고, 앰비언트 음악은 이러한 욕구를 충족시키는 새로운 음악적 경험을 제공하였다.

유튜브 옐로우브릭시네마 - 릴렉싱 뮤직(YellowBrickCinema - Relaxing Music) 채널은 스트레스 해소를 위한 음악, 심신 안정을 위한 음악 등을 업로드 하는 채널이다. 2015년 개설된 채널로 2024년 기준으로 구독자수가 633만 명, 총 조회수는 16억 회를 넘는다. 현대인들에게 심신의 안정과 스트레스 해소, 명상 음악 등의 앰비언트 음악을 제공하며 꾸준히 인기를 얻고 있다. 자연풍경과 함께 앰비언트 음악을 결합하여 이용자들에게 제공하는 것이 특징이다. 이 채널뿐만 아니라 앰비언트 메디테이션(Ambient Meditation), 칠합 뮤직(Chillhop Music) 등 앰비언트 음악을 제공하는 채널이 꾸준히 인기를 얻고 있다. 이는 1978년 만들어진 앰비언트 음악이 현재에도 그 가치가 여전하다는 방증으로 볼 수 있다.

현재에도 음악적 가치가 꾸준한 앰비언트 음악이지만 이에 대한 학술적 연구는 그 수를 손에 꼽을 수 있을 만큼 적다. 국내 연구로는 앰비언트 음악의 특성을 이용한 작곡연구가 주를 이루고 있다(강기훈, 2012, 은세진, 2014, 고동훈, 2014). 앰비언트 음악의 일반적 특성을 적용한 작곡 기법을 설명하고 그 특성에 맞는 작곡에 적용하는 연구들이다. 하지만 분석을 통한 앰비언트 음악의 음악적 특징 및 형식 구조 등을 드러내지는 못하는 한계점을 가지고 있다.

해외 앰비언트 음악의 연구는 주로 브라이언 이노(Brian Eno)의 초기 앰비언트 음악을 중심으로 음악이 특성과 사회적 가치, 청취자의 경험에 초점이 맞춰 이루어졌다. 스자보(Szabo, Victor, 2015)는 앰비언트 음악 생성 배경에 대한 역사적 배경과 대중음악 장르로서 앰비언트의 발전에 대해 고찰하였다. 아방가르드가 중산층의 대중음악에 통합되는 과정을 소개하면서 앰비언트의 장르의 형성은 팝음악의 아방가르드 내면화 과정이라 주장하였다. 또한 스자보는 브라이언 이노의 <앰비언트 1: 뮤직 포 에어포

트(Ambient 1: Music for Airports))의 미학과 공항이 가지는 의미에 대해서도 고찰하였다. 블랙 도그(The Black Dog)의 앨범 〈뮤직 포 리얼 에어포트(Music for Real Airports))와의 비교 연구를 통해 공항이 가지는 장소와 비장소 개념, 그 미학적 내용을 설명하였다. 앰비언트 음악의 양면적인 분위기를 설명하면서 공간감을 불러일으키는 앰비언트의 기능을 제시하였다.

허젯(Huggett, Benjamin, 2017)은 즉흥연주에서 앰비언트 음악을 활용한 작곡 방식에 대해 설명하였다. 앰비언트 음악의 특징을 설명하면서 앰비언트 음악의 특징이 즉흥연주에서 효과적인 도구라는 것을 주장하였다. 앰비언트 음악과 즉흥연주의 전통적인 형식을 갖지 않는다는 점과 드론 및 텍스처의 사용으로 연주자에게 충분한 연주 공간을 제공한다는 점에서 즉흥연주에서 앰비언트 음악의 가능성을 제시하였다.

앞선 선행 연구들은 주로 앰비언트 음악이 가지는 전반적인 특성, 앰비언트 사운드의 기능과 역할 미학적 내용들에 치중되어 있다. 앰비언트 음악이 가지는 음악적 특성을 밝히고 다양한 하위 장르를 설명하기에는 한계가 있다. 앰비언트 음악의 대중적 인지도가 낮은 것과 함께 현재 앰비언트 음악은 다른 장르로의 결합으로 하나의 사운드 형식으로 인식되어 단일 장르로서 연구가 부족한 것이 현실이다.

앰비언트 음악 연구 이외에 앰비언트 사운드를 특징으로 영화 음향의 한 갈래로서 그 연구가 진행되고 있다. 허철, 김정선(2010)은 앰비언트 사운드를 ‘에워싼’ 사운트라 명명하고 ‘에워싼’ 사운드가 영상물의 이야기 전개를 풍성하게 해주는 시화(poerization)적 기능이 있음을 밝혔다. ‘에워싼’ 사운드가 영상 내에서 어떻게 시적 기능을 수행하는지, 주관적 청점과 객관적 청점을 통해 어떻게 다층적인 의미와 감정을 전달하는지에 초점을 맞추고 있다.

윤성혜·이원덕(2019)는 지아장커 감독의 영화를 분석하며, 앰비언트 사

운드의 기능을 분석하였다. 영화 사운드와 내러티브 관계에 대해 연구하며, 영화 〈천주정〉, 〈소무〉에서의 앰비언트 사운드의 기능에 대해 설명하였다.

본 논문은 앰비언트 음악 형식을 분석하여 앰비언트 음악 형식의 특징을 제시하는데 목적이 있다. 앰비언트 음악의 형식적 특성은 무엇이며, 전통적인 음악 형식과 차별화되는 지점은 어떠한 것인지를 밝혀 향후 앰비언트 음악 및 전통적 구조를 가지지 않는 음악 분석에 기초 연구 자료의 초석으로 사용되기 위함이다. 반복과 변형에 초점을 맞추어 실제 곡 분석을 통해 앰비언트 음악의 형식의 특징을 제시하고자 한다. 이를 위해 전자음악가 에이펙스 트윈(Apex Twin)의 〈셀렉티드 앰비언트 워크 볼륨 II (Selected Ambient Works Volume II)〉 수록곡 ‘#3, 루바브(Rhubarb)’를 분석한다. 에이펙스 트윈은 1990년대 앰비언트 음악과 테크노 음악(techno music)과의 결합으로 새로운 전자음악 양상을 만들어냈다. 본 논문에서는 테크노와 결합되지 않은 브라이언 이노의 영향 아래 있는 에이펙스 트윈의 곡을 선정하였으며, 곡의 반복과 변형 기법, 시간의 흐름과 공간적 분위기 구성에 대해 확인하고 이를 통해 앰비언트 음악의 형식적 특징에 대해 논하고자 한다. 이를 통해 앰비언트 음악 장르에 대한 이해를 높이고 새로운 음악적 가능성을 제시하는데 기여할 것이다.

2. 앰비언트 음악(Ambient Music)

2.1. 앰비언트 음악의 배경

앰비언트 음악의 배경에 대해서는 여러 가지 의견이 있지만 대체적으로 20세기 초 프랑스 작곡가인 에릭 사티(Erik Satie)의 가구 음악(furniture music)을 그 시초로 보고 있다. 에릭 사티가 소개한 〈실내가구 음악(Musique

d'ameublement))은 최초로 음악 자체가 주된 요소로서가 아닌 장식적인 요소로 인식될 수 있음을 입증하였다(20세기 작곡가 연구회, 2000: 201). 에릭 사티의 가구음악은 화가 마티스(Henri Matisse)의 “편안한 의자처럼 있는 그림”의 영향으로 “듣지 않지만 평안하게 울리는 배경음악”과 같은 개념으로 시도되었다. 1920년 3월 8일 바르바장거 미술관에서 가구음악을 시도할 때 “음악에 주의하지 말라”는 사전 경고를 붙이기도 하였다. 가구음악의 개념 이외에 ‘반복’도 에릭 사티의 음악에서 매우 중요한 개념으로 최소한의 재료와 수단으로 작곡을 시도하였다. 이와 같은 반복의 개념은 1893년 발표한 <괴롭히기(Vexations)>에서 극대화되는데, 여기서 에릭 사티는 반음계로 구성된 모티브를 840번 반복하도록 했다(곽현규, 2016: 96). 이러한 작품은 미니멀리즘 음악의 시조로도 함께 평가되고 있다.

에릭 사티의 시도와 함께 전통적인 음악에서도 실험성을 더하기 시작하였다. 필립 그래스(Philip Glass), 스티브 라이히(Steve Reich), 테리 라일리(Terry Riley) 등에 의해 시도된 미니멀리즘 음악이 대표적이다. 미니멀리즘 음악은 “의도적으로 리듬이나 선율, 화성 등을 단순화 시킨 작곡의 한 양식(Keith Potter, 2013: 507)”으로 정의하고 있다. 미니멀리즘 음악은 반복을 많이 사용하며(harmonics stasis), 지속음(drone)이나 안정적인 비트(steady beat) 혹은 맥박처럼 일정한 리듬으로 흐르는 펄스(pulse)를 가지고 있는 음악이다(이민희, 2017: 165). 대표적인 미니멀리즘 작곡가인 스티브 라이히는 미니멀리즘 음악을 ‘점진적인 과정으로서의 음악(process music)’이라 칭하고, 반복의 과정 자체가 음악인 것이라 설명하였다. 음악적 재료가 과정을 ‘통해’ 도출되며, 이런 음악 안에서 ‘구조’는 소리 그 자체에 비해 부차적인 요소이고 심지어 ‘소리 이전의 구조’란 존재하지 않는다(이민희, 2017: 172). 박영욱(2016: 351)은 “미니멀리즘 음악의 반복 형식은 하나의 음이 지닌 차이(difference)나 모든 음악적 순간이 지닌 개별적 차이를 생산하는 기제이다.”라고 설명하고 있다. 앰비언트 음악의 반복

성의 개념과는 차이가 있지만 미니멀리즘 음악의 반복성은 앰비언트 음악의 음악 구조를 구축하는데 큰 영향을 미쳤다.

2.2. 브라이언 이노와 앰비언트 음악

록 그룹 록시 뮤직(Roxy Music)의 키보드 연주자 출신 브라이언 이노(Brian Eno)는 1970년대 중반 프로그레시브 록 그룹 킹 크림슨(King Crimson)의 기타리스트 로버트 프리프(Robert Fripp)과 함께 프리퍼트로닉스(frippertronics)라고 불리는 테이프 루프 장비를 개발하였으며, 이를 이용해 생성음악 방식으로 만들어진 <디스크리트 뮤직(Discreet Music)>을 발표하였다. 실험적인 사운드와 앰비언트 음악의 요소를 가진 이 앨범은 본격적인 앰비언트 음악으로 알려져 있다.

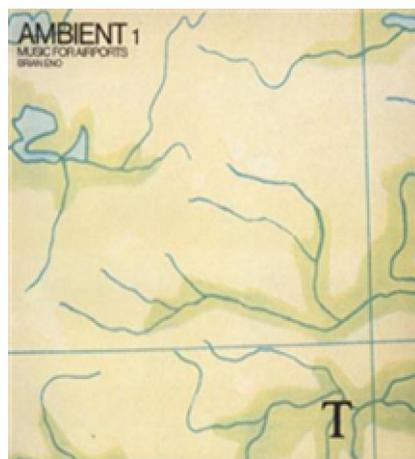
이후 브라이언 이노는 “청취자의 선택에 따라 적극적으로 주의를 기울여 듣거나 쉽게 무시할 수 있는 음악”을 지칭하기 위해 앰비언트 음악(ambient music)이라는 용어를 만들었다. ‘둘러싸다’라는 라틴어인 ‘ambire’를 기반으로 단어를 선택하였으며, 1978년 그의 앰비언트 앨범 <앰비언트 1: 뮤직 포 에어포트(Ambient 1: Music for Airports)>에서 앰비언트 음악이라는 장르로 명명하였다. 이 앨범의 라이너 노트에는 앰비언트 음악에 숨은 철학을 설명하는 다음과 같은 선언문이 포함되어 있다.

앰비언트 음악은 특별히 강요하지 않고도 다양한 수준의 청취 관심을 수용할 수 있어야 한다. 흥미로운 만큼 무시할 수 있어야 한다(Brian Eno, 1978).

라이너 노트를 통해 브라이언 이노는 앰비언트 음악은 단순히 환경에 자극을 더하는 것이 아니라 고요함과 생각할 수 있는 공간을 유도해야 한다고 주장하였다. 예측 가능한 음악적 일관성과 음악의 변화가 거의 없는 불변성으로 앰비언트 음악의 미학적 방법론이 표현된다. 앰비언트 음악에 음

악적 변화가 거의 없다는 것은 변화의 밀도가 적고, 변화가 느리며, 변화가 가장 적은 상태를 의미하지만, 그 결과 청취자는 미묘한 변화에 점점 더 민감해진다. 청취자는 미묘한 변화에 주의를 집중시켜 청취에 영향을 미친다. 이러한 미묘한 변화는 청취자의 심리적 안정을 확립하고 마치 하나의 공간에 있는 것처럼 확장된 세계를 제시한다. 안정적인 요소와 불안정한 요소로 구성된 앰비언트 음악의 가상의 공간은 다양한 실제 장소와의 경험적 연관성을 자극할 수 있다(Victor Szabo, 2017: 327).

〈그림 1〉 Ambient 1: Music for Airports



이 앨범에는 총 4곡이 실려 있다. LP의 앞뒷면의 곡 순서를 의미하는 '1/1', '2/1', '1/2', '2/2'의 제목으로 되어 있으며 반복적인 멜로디와 신시사이저를 이용한 드론 사운드, 달레이와 리버브가 깊게 걸린 공간의 표현을 특징으로 하고 있다. 스자보(Szabo, Victor 2017)는 본 앨범에 수록된 각 곡의 음색적 캐릭터를 다음과 같이 분석하고 있다.

〈표 1〉 Timbral characteristics of Music for Airports's recordings

	Temperature	Luminance
'1/1'	Warm & Cold	Bright
'2/1'	Cold	Dark
'1/2'	Cold	Bright & Dark
'2/2'	Warm	Dark

표 1에서 보는 바와 같이 '1/1'과 '2/2'는 따뜻한 음색적 캐릭터를 가지고 있고 '2/1'과 '1/2'는 차갑고 어두운 음색적 캐릭터를 가지고 있는 것으로 분석하였다. 위에서 언급한 안정적인 요소와 불안정한 요소의 결합을 잘 보여주고 있다. 브라이언 이노는 〈앰비언트 1: 뮤직 포 에어포트〉 이후 3장의 앰비언트 음반 시리즈를 발표하였다.

앰비언트 음악은 1980년대 후반 전자음악의 타 장르와의 결합이 시도되면서 다양한 하위 장르로 분화되기 시작했다. 1980년대 미국의 시카고에서 시작된 일렉트로닉 음악인 하우스 음악(house music)과 먼저 결합이 시도되었고, 오브(The Orb)와 케이.엘.에프(K.L.F)와 같은 전자음악가의 상업적인 성공으로 앰비언트 하우스(ambient house)가 만들어지게 되었다. 그리고 뒤이어 워프 레코드(Warp Records) 소속의 전자음악가 에이펙스 트윈(Aphex Twin)에 의해 테크노와 결합되어 앰비언트 테크노(ambient techno)가 생겨났다. 에이펙스 트윈의 앰비언트 테크노를 비롯한 감상용 일렉트로닉 음악은 워프 레코드의 컴필레이션 앨범 〈아티피셜 인텔리전스 (Artificial Intelligence)〉를 통해 IDM(Intelligent Dance Music)이라는 장르로서 확립되었다. 이후 앰비언트 음악은 하나의 사운드 스타일로 정립되었고, 다양한 음악 스타일과 결합하며 앰비언트 덩(ambient dub), 다크 앰비언트(dark ambient), 드론 뮤직(drone music) 등의 하위 장르를 만들어냈으며, 일비언트(illbient), 사이비언트(psybient), 스페이스 뮤직(space music) 등의 퓨전 장르로 발전되었다.

2.3 앰비언트 음악의 특징

앰비언트는 앞서 언급한 바와 같이 전통적인 음악 구조나 리듬을 배제하고 음색과 분위기를 강조한 음악 장르이다. 멜로디, 리듬, 화성과 같은 전통적인 음악의 요소보다는 음색과 텍스처²⁾의 질감을 중요시하며 구체적인 멜로디보다는 악기의 비중이 큰 음악적 특징을 가지고 있다. 물론 1990년대 이후 타 일렉트로닉 음악과 결합한 앰비언트 같은 경우 리듬이 적극적으로 도입되는 경우도 있지만, 브라이언 이노가 주창한 초기 앰비언트 음악의 경우는 전통적인 음악 구조 형식이나 리듬으로는 설명하기 힘든 부분이 다수 존재한다.

앰비언트 음악에는 다양한 음색의 제작을 위해 신시사이저(synthesizer)와 샘플러(sampler)를 적극 사용한다. 특히 분위기 조성을 위한 패드(pad) 사운드가 주를 이루고 있으며, 느린 어택 타임(attack time)과 릴리즈 타임(release time)³⁾을 통해 음표간의 공간을 창출하며, 리버브(reverb), 딜레이(delay) 이펙트를 적극적으로 사용하여 공간감을 만들어 낸다.

허젯(Huggett, Benjamin 2017)은 브라이언 이노의 앨범을 분석하여 앰비언트 음악적 특성을 분석하였다. 허젯이 분석한 앰비언트 음악 특징을 정리하면 다음과 같다.

첫 째, 드론(drone) 또는 느리고 반복되는 저음 베이스 라인이다. 작품마다의 작은 변화 패턴을 가지고 있는 경우도 있지만, 작품 전체에 음색적인 질감을 중요시하는 드론과 함께 반복되는 패턴을 가짐으로써 멜로디의 공간감을 만들어 내는 역할을 한다. 이러한 사운드의 역할은 주변 소음과의 조화로써 작품에 몰입이 가능하게 만든다.

둘 째, 전통적인 음악 형식의 모호성이다. 앰비언트 음악은 전통적인 음

2) 음악에서의 텍스처는 최고음역과 최저 음역 사이의 밀집도와 두터움 등을 나타낸다.

3) 어택타임은 음량의 주기중 소리가 최대 음량까지 도달하는데 걸리는 시간, 릴리즈 타임은 음량이 0에 도달하는데 걸리는 시간을 의미한다.

악 구조로 설명하기 힘들다. 작품 전반에 근음의 진행이 있는 경우 식별할 수 있는 경우도 있지만, 일반적으로는 드론 사운드와 지속적인 프레이즈의 반복으로 음악의 형식 구조를 구분하기 어렵다.

셋 째, 단일 모티브 반복이다. 음악적 모티브의 연주는 어쿠스틱 악기와 신시사이저를 이용한 음색으로 나눌 수 있다. 단일 모티브는 기존의 음악과 같이 주제를 발전시키지 않고 공간적 분위기 조성에 초점을 맞춘다. 단일 모티브의 반복은 미니멀리즘 음악의 영향으로 보이며, 모티브가 반복되는 동안 전체 사운드의 미묘한 변화가 이루어지는 경우가 많으며, 특별히 주의를 기울이지 않으면 그 변화를 알아차리기 어렵다.

넷 째, 벗어난 화음을 사용하지 않는다. 앰비언트 음악은 작곡가가 정한 특정 키나 모드(mode)를 사용하며, 근음의 변화가 있는 경우는 존재하지만 키의 변화나 벗어난 화음을 사용하는 일은 거의 일어나지 않는다. 메이저, 마이너, 모달(modal)을 주로 사용한다.

3. 앰비언트 음악 형식 분석

3.1 에이펙스 트윈(Aphex Twin)과 ‘루바브(Rhubarb)’

에이펙스 트윈은 영국 출신의 전자음악가로 본명은 리처드 데이비드 제임스(Richard David James)이다. 앰비언트, 테크노, 드럼앤베이스 등의 장르를 혼합한 IDM의 선구자로 잘 알려져 있다. 예명인 에이펙스 트윈 이외에도 에이에프엑스(AFX), 블루 칼크스(Blue Calx) 등의 다양한 예명으로 활동하기도 했으며, 사운드 클라우드 계정 ‘user18081971’에서 음악을 발표하기도 하였다(정명철·오준호, 2017: 176). 1990년부터 활동을 시작하였으며, 워프 레코드 소속 뮤지션으로 활동하며 발표한 음반들이 큰 성공

을 거두면서 전자음악 분야에서 최고의 아티스트 중 하나로 인정받게 된다. 에이펙스 트윈의 초기 앰비언트 음반 〈Selected Ambient Works 85-92〉를 통해 앰비언트와 테크노를 융합한 앰비언트 테크노 분야를 완성하였고, 감상용 일렉트로닉 음악인 IDM(Intelligent Dance Music) 장르를 확립하였다. IDM은 몸이 아닌 마음을 움직이게 하는 음악으로 정의 내리기도 하였다(Alwakeel, 2009: 2).

〈Selected Ambient Works Volume II〉는 에이펙스 트윈의 두 번째 정규 음반으로 1994년 워프레코드에서 발매하였다. 첫 번째 정규 앨범인 〈Selected Ambient Works 85-92〉에서 앰비언트 테크노를 완성하였다면, 이 앨범은 비트가 없는 앰비언트 음악으로 만들어졌다. 2016년 피치포크(Pitchfork)에서는 〈Selected Ambient Works Volume II〉를 브라이언 이노의 〈Music for Airports〉 앨범 다음으로 역사상 두 번째로 뛰어난 앰비언트 앨범으로 선정하였으며, 2019년 앨범 리뷰에서 10점 만점을 주었다. 신현준(1998: 84)은 이 앨범을 “비트가 없는 경우에도 사운드 유닛은 그다지 부드럽지 않고 차갑고 정밀한 색깔을 가진다. 세심한 주의와 관찰을 동반한 미지의 목적지를 향한 여행에 가깝다.”라고 평가하였다.

본 앨범은 2장의 CD로 발매되었으며, 24곡의 수록곡에는 제목이 아닌 숫자가 부여되어 있다. 대신 각 트랙은 앨범의 아트워크에 각각 사진으로 표시되어 있다. ‘#3’은 〈Selected Ambient Works Volume II〉의 3번째 수록곡으로 앨범 아트워크에 루바브(rhubarb) 사진이 표시되어 있어, 이 곡은 ‘#3’이라는 이름과 함께 ‘루바브(Rhubarb)’라는 제목으로도 함께 알려져 있다. 본 논문에서는 곡 제목을 ‘루바브’로 통칭해서 부르기로 한다. 와이텐바움(Weidenbaum, Marc, 2014: 29)은 ‘루바브’를 정적인 변화를 표현한 대표적 트랙으로 선정하여 음의 변화에 따른 멜로디 구조를 살펴보았다. 이에 ‘루바브’를 앰비언트 음악의 정적 변화를 나타내는 에이펙스 트윈의 대표적 곡으로 선정하여 ‘루바브’의 형식 분석을 통해 앰비언트 음악

형식의 특징을 살펴본다.

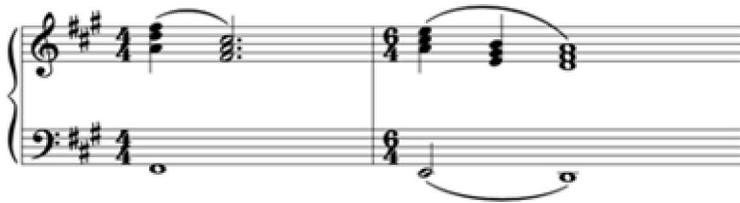
〈그림 2〉 〈Selected Ambient Works Volume II〉



3.2 ‘루바브(Rhubarb)’ 형식 분석

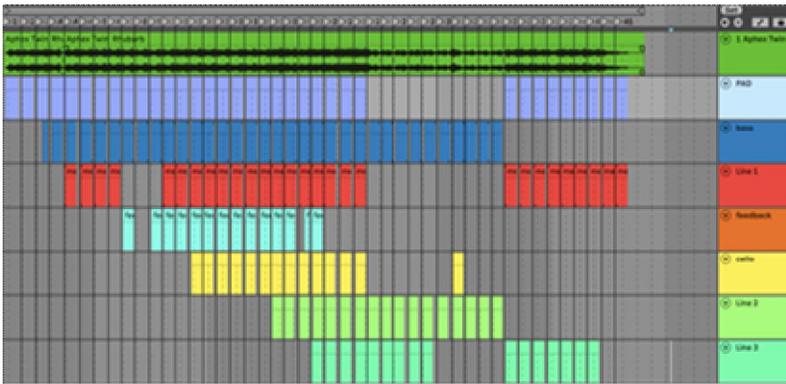
‘루바브’는 다른 앰비언트 음악의 특징과 마찬가지로 패드 사운드가 중심을 이루고 있다. 오버하임(Oberheim)사 매트릭스 1000(Matrix 1000)의 신시사이저 프리셋 사운드와의 유사성을 들어 해당 악기를 사용했다고 알려져 있다(Carr, Dan, 2019).

〈그림 3〉 ‘루바브’ 패드 사운드 화음



〈그림 3〉은 ‘루바브’의 패드 사운드의 화음을 나타낸 것이다. 실제 사운드는 악보보다 한 옥타브 아래에서 소리가 난다. 악보에 나타난 것 같이 전체는 A 메이저(major) 키로 되어 있으며, 박자는 4분의 4박과 4분의 6박이 혼합된 박자로 구성되어 있다. 코드 구성으로는 || F#m | E D || 로 처음부터 끝까지 같은 코드 구성으로 이루어져 있다. 두 마디 패턴이 곡 전체에 총 45회에 걸쳐 반복되고 있다.

〈그림 4〉 ‘루바브’ 악기 편성 및 반복 구성



〈그림 4〉는 ‘루바브’의 악기 편성 및 반복 구성에 대해 분석한 화면이다. 〈그림 4〉의 우측에 악기 이름이 작성되어 있다. 가로축으로 맨 위 줄이 오리지널 음원을 시작으로 악기의 등장 순서대로 배치하였으며, 패드, 베이스(bass), 신시사이저 라인 1, 피드백 효과, 현악기, 신시사이저 라인 2, 신시사이저 라인 3으로 구분하였다. 가로축의 같은 색상 한 칸씩은 같은 프레이즈의 반복을 의미한다.

패드 사운드는 곡 처음부터 총 26회 반복되고 다른 신시사이저 라인으로 대체되다가 다시 반복하며 끝나는 구조로 이루어져 있다. 베이스는 4번째 반복(6마디~)부터 시작되어 36번째 반복까지 지속된다. 〈그림 4〉에서

보이는 바와 같이 사운드는 시간의 흐름에 따라 텍스처가 점차 중첩되며 이동하고 있다. 각 사운드의 시작은 느린 어택 타임(attack time)과 페이드 인(fade in) 효과, 리버브 효과 등을 통해 자연스럽게 사운드가 중첩되는 효과를 얻고 있다. 따라서 반복이 진행됨에 있어 큰 변화는 느껴지지 않는다. 브라이언 이노가 언급한 바와 같이 주의 깊게 듣지 않으면 그 변화를 알아차리기 어렵다. 신시사이저 라인 1은 패드와 함께 나오며 멜로디 라인이 추가되며 곡 전체를 이끌어 가고 있다. 이어서 현악기로 추정되는 사운드가 추가된다. 현악기 사운드는 신시사이저 패드 사운드에 더해 공간감과 저음역대를 추가해 사운드의 질감을 두텁게 만들어 주고 있다.

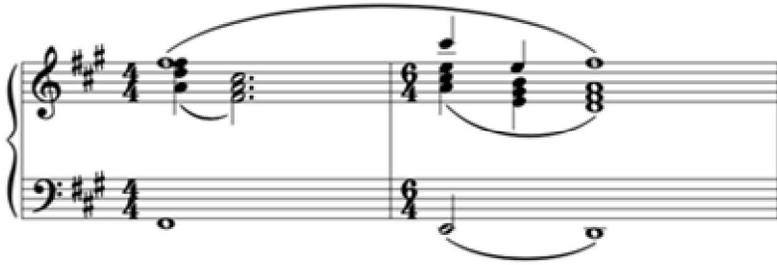
〈그림 5〉 ‘루바브’ 신시사이저 라인 멜로디



〈그림 5〉, 〈그림 6〉은 ‘루바브’의 신시사이저 라인 멜로디를 그린 것이다. 전체 멜로디는 신시사이저를 이용해 연주되고 있으며, 곡에 텍스처의 깊이⁴⁾를 더해 주고 있다.

4) 텍스처는 앞서 설명한 음악에서 최고 음역과 최저 음역 사이의 밀집도를 나타낸다. 텍스처의 깊이는 최고 음역과 최저 음역 사이가 벌어지는 정도를 나타내는 말로 ‘텍스처의 깊이가 깊다’는 최고 음역과 최저 음역의 사이가 평균보다 더욱 심화되었다는 의미로 해석할 수 있다. 비슷한 의미로 텍스처의 밀도는 최고 음역과 최저 음역 사이에 존재하는 음색들의 개수를 의미한다. ‘텍스처의 밀도가 높다’는 최고 음역과 최저 음역 사이에 존재하는 음색의 개수가 많다는 것을 의미한다.

〈그림 6〉 ‘루바브’ 신시사이저 라인 멜로디 3

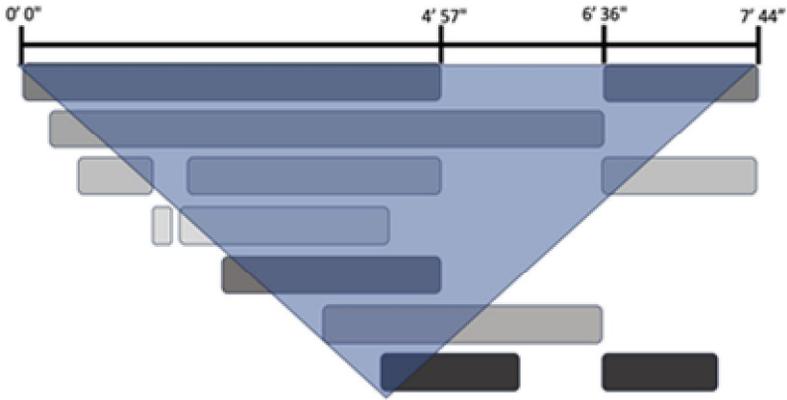


‘루바브’ 형식의 특징은 반복을 기반으로 텍스처의 깊이를 조절하면서 곡을 진행한다는 것이다. 패드 사운드를 기반으로 시작하여 베이스, 피드백 효과, 신시사이저 멜로디, 현악기 등이 점차 더해지면 텍스처의 질감을 만들어 내며, 신시사이저 라인 2 멜로디와 신시사이저 라인 3 멜로디를 통해 ‘루바브’의 텍스처 질감을 완성하고 있다. 이후 패드 사운드와 신시사이저 라인 멜로디, 현악기가 빠지며, 신시사이저 라인 2의 멜로디로 곡의 반복을 이끌어 간다. 코드진행은 동일하지만 기존의 패드 사운드가 빠지면서 공간감의 변화를 이끌어 내고 있다.

마지막으로 다시 패드와 신시사이저 라인 1 멜로디의 반복으로 곡을 마무리 하고 있다. 반복 안에서 텍스처의 밀도를 통해 곡의 다이내믹을 만들어 내고 있다. 전통적인 곡의 형식으로 구분지어지는 것이 아닌 텍스처의 깊이를 통해 곡의 형식이 구분되어지고 다이내믹을 만들며 변화를 이끌어 내고 있다.

〈그림 7〉은 ‘루바브’ 시간의 흐름에 따른 다이내믹 변화를 나타낸 것이다. 삼각형이 다이내믹의 변화를 나타내며, 아래로 내려갈수록 텍스처의 밀도가 높아지며 다이내믹이 점차 커지는 것을 의미하며, 삼각형의 꼭지점 부근이 다이내믹이 가장 큰 것임을 나타낸다.

〈그림 7〉 ‘루바브’ 시간의 흐름에 따른 다이내믹 변화



3.3 앰비언트 음악 형식의 특징

앞서 언급한 바와 같이 앰비언트 음악은 전통적인 음악 형식을 따르지 않는다. 이는 앰비언트 음악의 목적에 따른 결과물일 것이다. ‘루바브’ 분석을 통한 앰비언트 음악의 특징을 정리하면 다음과 같다.

첫째, 반복적 형식을 가진다. 이는 앞서 언급한 앰비언트 음악의 특징에서도 설명한 바와 같다. 단일 모티브의 반복이지만, 반복 안에서 모티브의 미묘한 변형이 이루어지며, 단일 모티브의 텍스처를 중첩하여 반복을 이루어 나간다. 반복적 형식이 단순한 반복의 기재를 넘어 음색의 창출과도 이어져 있는 것이다. 앰비언트 음악의 반복은 미니멀리즘의 반복과는 차이가 있다. 미니멀리즘의 반복은 반복의 차이를 통한 점진적으로 나아가는 음악이라면, 앰비언트 음악의 반복은 반복을 통한 공간감 형성에 그 목적이 있다 하겠다. 공간감 형성을 위해 리버브의 사용은 물론이고 음표와 음표 사이의 공간 또한 그러한 역할을 담당하고 있다.

둘째, 텍스처의 중첩을 통한 다이내믹의 변화를 이끌어낸다. ‘루바브’의

분석에서 확인한 바와 같이 모티브의 반복 안에서 새로운 음색의 증감을 통해 다이내믹의 변화를 만들어 낸다. 하지만 이러한 다이내믹의 변화에도 불구하고 청취자는 그 변화를 쉽게 알아차리지 못한다. 텍스처의 밀도감이 높아지면서 다이내믹도 함께 오르게 되는데 다이내믹의 변화의 폭이 전통적인 음악의 그것과는 양상이 다르다. 리버브와 필터의 사용으로 고음역대의 주파수가 많지 않은 점에서 다이내믹의 변화의 폭이 크지 않아 청취자는 변화의 양상을 즉각적으로 알기 어렵다. 또한 코드나 음이 지속적으로 반복되고 있어 시간에 따른 변화보다는 움직임이 적어 정적인 느낌을 받게 된다. 이는 브라이언 이노가 주장했던 “흥미로운 만큼 무시할 수 있어야 한다.”와 맞닿아 있다.

셋째, 동적 변화를 통한 공간감을 창출한다. 앰비언트 음악은 정적인 분위기 안에서 시간의 흐름에 따라 모티브, 다이내믹, 사운드의 질감이 동적으로 변화한다. 악기, 음색의 추가와 제거, 음향 효과, 텍스처의 변화 등을 통해 공간감을 조절한다. 공간감의 확장과 축소는 청취자에게 깊은 청취 경험을 제공하며, 형식적 특징을 통해 앰비언트 음악의 목적을 달성한다.

4. 결론

앰비언트 음악은 전통적인 음악 형식을 가지지 않고 지속적인 패드, 드론 사운드의 반복을 통한 공간감을 중요시 하는 음악이다. 또한 브라이언 이노가 주장했듯이 앰비언트 음악은 음악의 주 선율이 목적이 아닌 청취자의 몰입과 감성이 중요시되는 음악이다. 이에 따라 기존의 연구들 대부분은 음악적 분석 보다는 앰비언트 음악의 전반적인 특징, 개념과 사회적, 개인적 영향에 대해 연구하는 것이 주를 이뤘다. 하지만 앰비언트 음악은 독창적인 음악적 특성과 반복성이 강화된 형식으로 음악 분석을 통한 연구의 필요성을 느꼈다.

본 논문은 앰비언트 음악 형식의 특징을 밝히고자 하였다. 에이펙스 트윈의 곡 '루바브'를 분석함으로써 반복과 변형으로 발생하는 앰비언트 음악의 다이내믹 변화 양상을 알아보았다. 반복되는 음악적 프레이즈 위에 텍스처의 중첩을 통해 이루어지는 다이내믹의 변화가 곡의 형식을 이루고 있으며, 이를 통해 공간감의 확장과 축소를 이루고 있다는 것을 확인하였다.

분석을 통해 앰비언트 음악 형식의 특징을 반복적 형식, 텍스처 중첩을 통한 다이내믹의 변화, 동적 변화를 통한 공간감 창출로 정리하였다. 이러한 형식 특징 분석은 브라이언 이노가 만든 초기 앰비언트 음악뿐만 아니라 이후 타 장르와의 결합을 통한 앰비언트 음악과 앰비언트 사운드를 결합한 전자음악 장르에 적용할 수 있다. 이를 통해 전자음악 장르 형식 연구에 기초 자료로서 사용 할 수 있을 것이다.

브라이언 이노 이후 대표적인 앰비언트 뮤지션인 에이펙스 트윈의 곡을 분석했지만 본 연구는 1곡의 분석을 통해 앰비언트 음악 형식적 특징을 제시한 한계가 있다. 향후 더 많은 앰비언트 음악을 분석하여 다양한 앰비언트 음악의 형식적, 음악적 특징과 함께 타 장르와 결합된 앰비언트 음악의 변화된 모습도 연구를 진행할 것이다. 또한 앰비언트 음악이 출현한 1978년의 공간의 정의와 디지털로 이루어지고 있는 현재 공간의 정의가 변화함에 따라 앰비언트 음악이 가지는 개념성과 공간성에 대한 정의 또한 새롭게 연구되어야 할 것이다.

전자음악의 한 갈래로서 앰비언트 음악 분석뿐만 아니라 사운드의 한 종류로서 앰비언트 사운드에 대한 연구는 앰비언트 음악이 가진 가능성에 새로운 방향을 제시할 것이다. 앰비언트 음악 연구가 부족한 현실에서 본 연구가 작은 도움이 되길 바란다.

참고문헌

1. 단행본

- 20세기 작곡가 연구회. 『20세기 작곡가 연구 I』. 음악세계. 2000.
신현준 외. 『입닥치고 춤이나 춰』. 한나래. 1998.
Porter, Keith. 『Minimalism』. Grove Music. 2013.
Weidenbaum, Marc. 『Selected Ambient Works Volume II』. Bloomsbury. 2014.

2. 학술지 논문

- 곽현규. 「에릭 사티(Erick Satie) 음악의 혁신과 변화」. 『음악교육공학』 통권 제28호. 2016.
박영욱. 「미국 미니멀리즘 음악의 반복 형식에 대한 철학적 접근」. 『대동철학』 78권. 2017.
윤성혜 · 이원덕. 「지아장커 감독의 영화사운드 분석-영화 〈청주정〉, 〈소무〉를 중심으로-」. 『씨네포럼』 통권 제33호. 2019.
이민희. 「미니멀리즘 음악의 수렴하고 발산하는 정의들에 관한 고찰」. 『서양음악학』 20권(1호). 2017.
정명철 · 오준호. 「디지털 음악 플랫폼에서 창발하는 음악 생산과 수용의 새로운 모델: 에이펙스 트윈의 사운드클라우드 계정 ‘user18081971’을 중심으로」. 『음악논단』 37집. 2017.
허철 · 김정선. 「‘에워싼’ 사운드의 시화 기능에 관한 연구」. 『커뮤니케이션 이론』 6권(1호). 2010.
Alwakeel, Ramzy. “IDM as a “Minor” Literature: The Treatment of Cultural and Musical Norms by “Intellinet Dance Music””. 『Dancecult』 Vo.1(1): 1-21. 2009.
Szabo, Victor. “Unsettling Brian Eno’s Music for Airports”. 『Twentieth - Century Music』 Vol.14.(2): 305-333. 2017.

3. 학위 논문

- 강기훈. 「글리치(Glitch), 프로그래시브(Progressive), 앰비언트뮤직(Ambient Music)의 특징을 이해 및 적용한 음악제작 연구 : 창작곡 ‘Decides’를 중심으로」. 상명대학교 예술디자인 대학원. 석사학위논문. 2012.
고동훈. 「앰비언트뮤직(Ambient Music)의 특징을 적용한 영상음악에서의 사운드 디자인

- 인(Sound Design) 연구 : 영상 ‘Dust’의 자작곡을 중심으로. 상명대학교 문화기술대학원. 석사학위논문. 2014.
- 은세진. 「레이 하라카미의 음악제작기법을 적용한 앰비언트 음악제작 : 프랙털(Fractal) 영상의 자작곡 ‘Rei’를 중심으로. 상명대학교 문화기술대학원. 석사학위논문. 2014.
- 장제현. 「실존 음악을 통한 사유 공간 구현에 관한 연구 - 앰비언트 음악 작품 ‘가장 밝지만 빛나지 않는 것’을 중심으로 -」. 국민대학교 종합예술대학원. 석사학위논문. 2020.
- Huggett, Benjamin. “Ambient Music & Improvisation: An Exploration of a Catalytic Union through Composition and Analysis”. University of Huddersfield Repository Masters dissertation. 2017.
- Szabo, Victor Louis Franco. “Ambient Music as Popular Genre: Historiography, Interpretation, Critique”. University of Virginia Ph.D dissertation. 2015.

4. 음반 및 웹사이트

- Eno, Brian. 《Ambient 1: Music for Airports》. Virgin. 1978.
- Aphex Twin. 《Selected Ambient Works Volume II》. Warp Records. 1994.
- Carr, Dan. 《Recreating the Synths of Aphex Twin’s Selected Ambient Works Volume II》. www.reverb.com. 2019.

Ambient Music Form

- Focusing on Aphex Twin's "Rhubarb" -

Kwon Hyunwoo
(Sungkyul University, Assistant Professor)

Ambient music does not have a traditional music forms but emphasizes a sense of space through continuous repetition of pad and drone sounds. This study sought to reveal the characteristics of ambient music format. By analyzing Aphex Twin's song "Rhubarb," this study investigated the dynamic changes in ambient music that occur through repetition and transformation. The analysis confirmed that the dynamic change achieved through the overlapping of textures on repeated musical phrases forms the form of the song, thereby expanding and contracting the sense of space.

The characteristics of the ambient music format were summarized as repetitive forms, dynamic changes through texture overlap, and creation of a sense of space through dynamic changes. This analysis of formal characteristics can be applied not only to the early ambient music created by Brian Eno, but also to the electronic music genre that later combined ambient music and ambient sound through combination with other genres. Analysis of ambient music as a branch of electronic music as well as research on ambient sound will provide a new direction to the possibilities of such music.

Key words: electronic music, ambient music, Aphex Twin, Brian Eno, music forms.

논문 투고일: 2024년 03월 30일
논문 심사 완료일: 2024년 04월 23일
논문 게재 확정일: 2024년 05월 06일