내 플레이리스트에 힙합과 재즈, OST가  
같이 들어있는 이유

주하진

텍스트, 모니터, 스크린샷, 화면이(가) 표시된 사진

자동 생성된 설명

*필자의 실제 Spotify 플레이리스트이다. ‘네 상관할 바 아니잖아!’*

“아니, 이게 무슨 조합이야?”

하며 어이가 없어하는 상태로 글을 읽기 시작할 여러분을 상상하며 이 글을 쓴다. 위 사진은 필자의 실제 Spotify 플레이리스트이고 바로 저 안에 제목에서 말했듯 힙합과 재즈, OST Original Soundtrack가 함께 들어있다. 플레이리스트에 『It’s not your business』라는 이름을 붙여주었는데, 누가 필자의 플레이리스트를 보고 “뭐야. 이게 도대체 무슨 노래들이지?”라던가 “왜 이 노래들을 같은 플레이리스트에 담은 거지…?” 같은 말이 나올 것 같아 붙인 이름이다. ‘아, 뭐. 네 상관할 바 아니잖아!’

왜 하필 힙합, 재즈, OST일까? 필자도 가만히 생각해 봤는데, 생각할수록 웃긴 것이 아닌가. 그냥 봤을 때 이 셋은 아무 접점이 없다. 힙합이나 재즈로 만들어진 OST나 재즈 힙합 같은 건 있지만, 각각의 장르는 서로 이질적이다. 옳고 그른 취향은 없지만 특이한 취향은 있을 수 있다. 필자의 음악 취향은 스스로가 생각하더라도 엄청 특이한 것 같다.

그렇지만서도 내 음악 취향은 합리적이라고 말할 수 있다. 왜? 나는 이 사실을 귀납적으로 설명할 것이다. 나 자신도 이게 맞나 싶지만, 나 자신조차 설득할 수 있는 논거를 가져오겠다. 이 글은 내 기괴한 음악 취향에 관한 과학적 변명이다. 나 스스로 하는 변명이기도, 남들에게 하는 설득이기도 하다.

— ◇ —

고등학생 중 생명과학 I을 선택했던 사람이라면 맨 처음에 생명과학의 탐구 방법으로 **귀납적 탐구 방법**과 **연역적 탐구 방법**을 배웠을 것이다. 이것은 비단 생명과학에만 적용되는 것이 아니라, 자연과학에서 인문과학에 이르기는 전반적인 과학 분야에서 보편적으로 적용된다.

어렵지 않으니 잠깐 짚고 넘어가겠다. 우선 두 방법은 모두 어떠한 자연적 현상을 이해하는 한 ‘잠정적인 결론’을 정립하는 것이 가장 중요하다. 이것이 과학에서의 **가설**이고, 검증된 가설을 세우는 것을 **일반화한다**고 말한다.

먼저 귀납적 탐구 방법은 실재하는 사실들을 가지고 일반화하는 방법을 말한다. 따라서 많고 정확한, 그리고 균형 있는 데이터가 있을 때 비로소 귀납적 탐구가 힘을 발휘하며, 그렇지 않은 데이터를 통한 일반화는 우리가 ‘성급한 일반화의 오류’라고 부른다. 가장 좋은 예시라면 실험에 의해 측정된 몇몇 값들을 생각해볼 수 있겠다. 쿨롱이 전기력 공식을 제안한 것은 온전히 자신이 한 실험에 따른다. 어떤 화학 물질의 반응 속도는 자신의 현재 농도에 비례한다는 사실 또한 실험적 결론에서 나온 이론[[1]](#footnote-1))이다.

다음 연역적 탐구 방법은 가설 연역법 hypothetico-deductive model이라고도 불린다. 이는 가설을 먼저 세우고 그것의 옳고 그름을 검증하여 일반화하는 방법을 말한다. 문제를 연역적으로 탐구하고자 하는 과학자는 계속해서 가설을 검증할 실험을 진행하고, 결과에 맞춰 가설을 수정하기를 반복한다. 이에 대한 예시는 과학사에서 쉽게 찾아볼 수 있다. 천동설로 설명되지 않던 사실이 지동설로 설명되고, 고전 역학으로 설명되지 않던 사실이 양자 역학으로 설명되었다. 이들 모두 하나의 이론이며, 기존의 이론으로 설명할 수 없는 현상들이 새로운 이론으로 대체되는 과정이 계속해서 반복된다.

|  |  |
| --- | --- |
| 귀납적 탐구 방법 | 연역적 탐구 방법 |
| 연역과 귀납 : 네이버 블로그 | 연역과 귀납 : 네이버 블로그 |

둘 중 어느 방법을 통해 내 플레이리스트가 합당하다는 것을 보일 수 있을까 고민했다. 어차피 이 플레이리스트를 통해 음악 취향이라는 것에 추론한 것을 모든 사람으로 확장할 순 없다. 그 기준들 같은 것은 지극히 개인적일 테니까. 필자 자신에 대해 말하는 지극히 개인적인 글이므로 귀납적 방법을 통해 충분히 변명을 할 수 있다고 생각했다. 필자는 필자가 넣은 플레이리스트 속 힙합, 재즈, OST 곡들에 대해 계속해서 관찰하고 분석했으며 듣고 또 들었다. 필자가 플레이리스트 속 전혀 다른 노래들이 어떤 공통점을 가지고 있다고 변명할지 지켜보자.

참. 플레이리스트 속 음악이 딱히 한국 안에서 대중에게 잘 알려져 있진 않아서 어떻게 설명해야 할까 고민했고, 고민 끝에 필자의 플레이리스트 속에 있는 노래의 분류를 대략 나눠보기로 했다. 표를 참고하라.

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 장르 | 세부 장르 | 예시들 |
| 힙합 | 올드스쿨 붐뱁 | Nas - <N.Y. State of Mind>, Mobb Deep - <Shook Ones, Pt. II>, …. |
| 재즈 힙합(붐뱁) | 재지팩트 - ?!. (Feat, DJ Pumpkin), 빈지노 – Always awake, …. |
| 붐뱁 | PEEJAY – Reborn X Choice, 비프리 – 느껴 (feat. ), 버벌진트 - 시발점 (feat. Beenzino), 나플라 – mobb tang, …. |
| 재즈 | 피아노 혹은 트리오 | Bill Evans - Peace Piece, Bill Evans Trio - Waltz for Debby (Take 2), …. |
| OST (오리지널 스코어) | 드라마 <만달로리안> 사운드트랙 일부 | |
| 영화 <듄> 사운드트랙 일부 | |

힙합의 붐뱁 boom bap이 뭔지 잘 모르는 사람들이 많을 텐데, 간단히 말하면 드럼 비트가 강조된 느린 힙합 음악들이다. 힙합 노래 중에 실제 드럼이든 전자 드럼이든 비트가 화려하지 않고 ‘쿵치타치’ 소리가 유독 크다면 보통 붐뱁이다. Mobb Deep의 <Shook Ones, Pt. II>랑 이센스의 <주사위> 딱 두 곡만 들어보면 “아, 이런 게 붐뱁이구나!”라고 바로 감이 올 것이다. 특히 위 두 곡은 동부 힙합[[2]](#footnote-2))의 선율이 강조되지 않은 느낌이 강하다. 힙합은 많은 면에서 붐뱁으로 출발한 장르이다. 필자는 거의 붐뱁만 듣는데, 그 이유는 뒤에서 나올 것이다.

여기에 더해 ‘오리지널 스코어 original score’ 개념에 관해 설명하는 것이 좋을 것 같다. OST는 여러 장르로 만들어질 수 있는데, 실제로 영화를 위해 작사 작곡된 힙합이나 재즈곡이 있다. 오리지널 스코어는 OST의 하위분류로, OST 중 기악곡들만을 통틀어 말하는 것이다. <스타워즈>나 <어벤져스>의 테마곡 같은 것들 말이다. 이하 글에서도 ‘스코어’라고 줄여 칭하겠다. 제목에서 스코어가 아닌 OST라고 적은 것은 단순히 이 용어가 우리나라에서 익숙하지 않았기 때문이다. 플레이리스트에는 힙합, 재즈, 스코어가 함께 들어있다고 정정하겠다.

— ◇ —

귀납적 탐구 결과 필자는 다음과 같은 결론을 내렸다.

* 플레이리스트에 넣은 음악 장르들의 공통점은 **편안한** **사운드**, **일관된 분위기**이다. 이 명제는 플레이리스트에 국한되지 않고 필자가 평소에 즐겨 찾는 노래들에 대해 일반화할 수 있다.

편안한 사운드와 일관된 분위기…. 일단 일관된 분위기 이전에 편안하다는 개념을 정의할 필요가 있을 것 같다. 필자는 편안하다는 것을 ‘소리가 단조로워 듣기에 피로하지 않고 흐름이 부드러운 느낌’으로 정의하겠다. 그러니까 느리고 조용하고 감성적인 분위기나 박자의 빠르기 같은 것은 편안하다의 정의와 무관하다. 정의에 따랐을 때 퍼렐 윌리엄스 Pharrell Williams의 <Happy> 같은 음악들도 편안한 음악이라고 볼 수 있다. 필자의 플레이리스트 속 모든 노래가 위 조건을 만족한다.

구체적인 예시를 든다면 ‘편안하지 않은 음악’이라는 것은 보컬의 음역이 한 옥타브 이상인 음악, 소위 지르는 보컬이나 그러한 악기 소리가 있는 음악들이다. 이들은 지극히 필자의 기준에서 계속 듣기 힘든 소리들이다. 바로 여기서 내가 즐겨 듣는 음악 중 팝 음악의 대부분이 제외된다. K-POP만 보더라도 BLACKPINK의 <Kill This Love>나 ITZY의 <달라달라>, (여자)아이들의 <TOMBOY> 같은 아주 음악성이 좋은 노래들이 떠오르지만, 이들 모두 위에서 말한 편안하지 않은 음악의 구체적 예시에 들어가는 음악들이다. <달라달라>를 보면 인트로의 “People look at me, and they tell me” 부분과 후렴의 “예쁘기만 하고 매력은 없는 애들과 난 달라 달라 달라” 부분이 딱 한 옥타브 차이가 나서 두 옥타브 내의 음역대이고, 후렴 부분에서 나오는 강렬한 사운드는 소위 지르는 부류의 소리이다. 이들은 실제로 필자가 즐겨 듣지 않는다.

플레이리스트에서 벗어나 이 관점을 음악 전체적으로 적용해보면 **클래식 장르**가 내가 즐겨듣는 노래의 범주에 들어갈 수 있다. 실제로 필자는 Spotify는 아니지만 유튜브로 클래식을 찾아 자주 듣는다. 파가니니 N. Paganini의 곡 같은 몇몇 퍼포먼스를 위한 곡들 정도를 제외하면 대부분의 클래식은 귀에 피로가 되지 않는다.

그럼 이 편안한 느낌이라는 것에 일관된 분위기라는 조건을 다시 엮어보겠다. 왜 필자는 화려한 노래보다 편안하고 일관된 분위기가 이어지는 노래를 계속 들으려고 할까? 이 질문에 대해 필자는 미니멀리즘 minimalism이라는 말이 떠올랐다. 최소한의 요소를 제외한 부차적인 것들을 제거하여 **대상의 본질**을 드러낸다는 사조, 미니멀리즘. 모든 편안하고 일관된 노래들이 미니멀리즘에 기초한 것은 아니지만, 미니멀리즘 사조에 기초하는 모든 노래들은 편안하고 일관된 분위기를 띤다. 라벨 M. Ravel의 <볼레로>나 사티 E. Satie의 <짐노페디>를 좋아한다. 둘 다 미니멀리즘 사조를 대표하는 클래식 곡들이다.

그럼 여기서 예술의 본질적인 면은 어떻게 드러나는가에 대해 생각해볼 필요가 있다. 필자는 영화 <어벤져스: 인피니티 워>가 상당히 저평가되어 있다고 본다. 영화적 완성도가 충분히 높은데도 오락성에 더 초점을 맞춰 화려한 연출로 제작되었기 때문에 오히려 본질인 영화적 완성도가 떨어져 보이기 때문이다. 정말 잘생긴 배우들은 아무리 연기를 잘한다 해도 그 연기력이 자기 외모에 묻혀버리고 말 것이다. 그들은 자기 연기력을 인정받기 위해 수없이 고군분투해야 한다.

누구나 화려한 것을 좋아하지만, 결국 그것이 본질을 가린다. 팝 음악, 아니 상업 예술이 극복하기 힘든 것은 그것이다. 아마 필자가 미니멀리즘이 말하는 최소 요소만을 활용하여 본질을 드러내는 것을 숭상하는 것은 아니겠지만, 미니멀리즘의 정신은 본질을 드러내는 데에 있으며 필자는 그것을 숭상한다.

들을 때마다 음악의 다른 면에 집중해서 듣는다. 필자가 즐겨듣는 음악—가설에 따르면 편안하고 일관된 분위기의 음악은 몇 번이고 반복해서 듣기 딱 좋다. 계속해서 들으면서 그 음악을 하나하나 곱씹어볼 수 있다. 붐뱁만 생각해보면 랩의 톤, 랩의 메시지, 랩의 라임, 비트, 베이스, 반주……. 한 음악 안에 얼마나 매력적인 부분이 많은가. 그것이 잘 드러나는 음악들이라서 필자가 편안하고 단조로운 음악들을 즐겨 듣는 것이라고 추측한다. 따라서 이러한 이론을 정립할 수 있다.

* 필자는 **편안한** **사운드**, **일관된 분위기**의 음악을 즐겨 듣는다.
* 이는 필자가 음악의 예술로써 본질적인 면을 중요하게 보기 때문이며, 이 가치관은 미니멀리즘 사조에서 영향을 받은 것이다.

이제 필자가 붐뱁만 듣는 이유도 비로소 설명할 수 있게 되었다. 트랩 Trap은 인디고뮤직의 <IndiGO>, HAON의 <붕붕 (Feat. Sik-K)>으로 대표되는, 여러분에게 익숙할 힙합 장르이다. 이런 대중적인 트랩 곡은 대다수 신나는 곡들이며, 이 때문에 필자의 플레이리스트에는 PEEJAY 작곡의 몇몇 단조로운 트랩이 있을 뿐 대부분의 유명한 트랩 곡은 없다. 이것이 필자가 붐뱁만 듣는 이유이다. 힙합의 시작은 음악을 하려는 하는 사람들이 제대로 된 악기 없이 이미 존재하는 음반을 짜깁기해서 이어 붙이는 식으로 비트를 제작하고, 그 단순한 비트에 맞춰 단어를 뱉는 것에서부터였다. 그때부터 만들어지기 시작한 단순하고 반복되는 비트가 바로 지금 힙합의 고유한 박자감을 정립했다. 붐뱁의 화려함을 제외한, 강조된 비트와 투박한 사운드 그리고 래퍼의 톤은 힙합의 본질을 여지없이 보여준다.

이번엔 플레이리스트 속 재즈를 보라. 빌 에반스 Bill Evans의 곡들은 한 주제가 계속해서 변형되며 나타나기도 하고, 선율이 계속해서 달라지는 노래들도 많아 미니멀리즘과는 거리가 멀지만 분위기는 처음부터 끝까지 극적인 변화 없이 단조롭다. 재즈도 트럼펫 사운드가 강조되는 재즈곡들은 잘 듣지 않고 어쩌다 한 번씩 스쳐 듣는다. 사실 플레이리스트 속 재즈곡들은 모두 빌 에반스의 피아노 연주이다. <Waltz for Debby (Take 2)>나 <My Foolish Heart> 같은 것 말이다. 재즈 자체보다는 재즈와 힙합이 결합한 재즈 힙합이 플레이리스트에 많다.

필자가 플레이리스트에 넣은 스코어들은 대부분 관현악을 중심으로 작곡된 노래들이며 가끔은 여러 일렉트로닉 사운드가 혼합된 형태이다. 영화 <듄>의 스코어는 완전한 일렉트로닉 장르이지만 한스 짐머 Hans Zimmer의 탁월한 작곡으로 감정이 압도된다. <듄>에서도 짐머는 선율이나 박자를 반복시키는 기법을 즐겨 써서 곡을 작곡했고 영화 내내 짐머의 사운드는 우리를 압도한다. 그는 최소한의 선율로 웅장하고 풍부한 사운드를 만들어내는 특기가 있다. 루드비히 고란손 Ludwig Göransson이 맡은 드라마 <만달로리안>의 스코어는 일렉트로닉 사운드가 많이 섞여 있지만 대부분 시끄럽지 않은 악기를 사용하여 듣기 부담스럽지 않다. 고란손의 음악에서 필자는 짐머의 모습을 본다. 영화 <테넷>과 <오펜하이머>의 음악을 짐머 대신 고란손이 맡은 것을 생각하면 둘의 작곡 스타일은 상당히 닮아 있다.

— ◇ —

사실 글을 계속 퇴고하면서 느꼈던 것은 필자가 문화예술을 감상할 때 보통 사람들보다 그 예술성을 중요하게 여긴다는 것이었다. 언제부턴가 영화도 그 카메라 워크나 장면의 전환 속도, 인물과 배경의 배치 등을 신경쓰고 분석하며 보게 됐다. 미술 작품도 마찬가지고, 음악도 그냥 듣진 않게 됐다. 언제부터 그렇게 된 진 모르겠지만… 아무튼 지금의 내가 좋다.

여기까지 필자가 즐겨 듣는 플레이리스트 속에 힙합, 재즈, ‘스코어’가 함께 들어있는 이유에 대한 귀납론적 변명이었다. 읽어 주셔서 감사하다. 필자는 글을 쓰던 중 좋은 곡 몇 개를 더 찾은 것 같아서, 추가하러 가봐야겠다…….

1. ) 한 이론은 사실들, 법칙들, 그들을 바탕으로 하는 검증된 가설들이 포함된다. [↑](#footnote-ref-1)
2. ) 서부 힙합은 비트 중심, 동부 힙합은 가사 중심이다. [↑](#footnote-ref-2)