

스트리트 파이터 시리즈에서 류의 주제음악과 리메이크에 관한 분석 - 스트리트 파이터 2의 선율과 드럼 비트를 중심으로

김병현
상명대학교 일반대학원
yrlaqod@hanmail.net

Analysis of the theme music and remake of RYU in Street Fighter series
- focusing on the melody and drum beat of Street Fighter II

Byung-Hyun Kim
Sangmyung University

요 약

캡콤은 스트리트 파이터의 30주년을 맞아 “STREET FIGHTER 30th ANNIVERSARY COLLECTION”을 출시하였으며, 이 제품은 스트리트 파이터 시리즈의 12편이 수록된 합본이다. 이를 통해 스트리트 파이터 시리즈가 재조명되는 계기가 되었다. 게임음악적인 측면에서 보았을 때 스트리트 파이터 4와 스트리트 파이터 5는 스트리트 파이터 2의 멜로디를 거의 그대로 사용하였다. 이는 스트리트 파이터 2의 각 캐릭터별 주제음악이 후속작에 큰 영향을 미친다는 것을 의미한다. 그러므로 원조에 해당하는 스트리트 파이터 2 즉 주인공인 류의 주제음악을 분석하는 것은 게임음악 작곡가에게 많은 영감을 줄 것이라 기대한다. 스트리트 파이터의 시리즈를 연구한 결과 형식과 장르의 차이점이 크게 두드러졌다.

ABSTRACT

Capcom released Street Fighter 5 Arcade Edition on January 17, 2018. It also launched STREET FIGHTER 30th ANNIVERSARY COLLECTION. This product is a compilation of 12 of the Street Fighter series. The Street Fighter series was refocus by this work. In terms of game musical, Street Fighter IV and Street Fighter V almost used the Street Fighter II's melody. This means that the theme music of each character of Street Fighter 2 has a great influence on the sequel. Therefore, it is expected that analyzing the theme music of the original Street Fighter II will inspire game music composers. As a result of studying series of Street Fighter, the difference of form and genre was remarkable.

Keywords : Game Music(게임음악), Theme Music(주제음악), RYU(류), Street Fighter(스트리트 파이터)

Received: Jan. 10. 2019

Revised: Feb. 08. 2019

Accepted: Feb. 08. 2019

Corresponding Author: Byung-Hyun Kim(Sangmyung University)

E-mail: yrlaqod@hanmail.net

© The Korea Game Society. All rights reserved. This is an open-access article distributed under the terms of the Creative Commons Attribution Non-Commercial License (<http://creativecommons.org/licenses/by-nc/3.0>), which permits unrestricted non-commercial use, distribution, and reproduction in any medium, provided the original work is properly cited.

ISSN: 1598-4540 / eISSN: 2287-8211

1. 서 론

2018년은 캡콤(Capcom)과 대전격투 게임을 즐기는 이들에게 특별한 해라고 볼 수 있다. 스트리트 파이터 5 아케이드 에디션(Street Fighter V Arcade Edition)과 스트리트 파이터 30주년 기념 컬렉션(Street Fighter 30th Anniversary Collection)이 출시되었기 때문이다. 그래서 이러한 흐름에 따라 스트리트 파이터의 각 캐릭터 별 주제음악의 분석을 통하여, 게임음악을 제작하는 관점에서 리메이크를 하기 위해 무엇을 고려하여 편곡의 방향을 결정해야하는지 파악하는 것이 본 연구의 목적이다. 그 중에서도 먼저 다루고자하는 캐릭터는 스트리트 파이터의 주인공인 류이다. 류의 주제음악은 스트리트 파이터를 상징하는 음악으로 볼 수 있으며, 스트리트 파이터 30주년 기념 컬렉션의 게임을 선택하는 창에서도 배경음악으로 사용될 만큼 현 시점에서도 중요한 음악이다.

스트리트 파이터 5 아케이드 에디션은 2018년 1월 17일에 발매하였으며, 스트리트 파이터 5에 아케이드 모드가 추가되어 오락실 즉 아케이드 게임(Arcade Game)¹⁾을 구현한 작품이다. 이 게임에는 스트리트 파이터 5를 포함하여, 총 6편의 아케이드 시리즈를 포함하고 있다. 구성으로는 크게 아케이드 모드와 각 캐릭터로 선택하여 진행하는 스토리 모드로 나뉜다. 아케이드 모드에서는 1987년에 발매된 스트리트 파이터(Street Fighter), 1991년에 발매된 스트리트 파이터 2(Street Fighter II), 1995년에 발매된 스트리트 파이터 알파(Street Fighter ALPHA), 1997년에 발매된 스트리트 파이터 3(Street Fighter III), 2008년에 발매된 스트리트 파이터 4(Street Fighter IV), 2016년에 발매된 스트리트 파이터 5(Street Fighter V)를 선택하여 플레이 할 수 있다는 점이 큰 특징이다[1]. 그러나 스트리트 파이터 30주년 컬렉션과의 차이점은 스트리트 파이터 5에 나오는 캐릭터와 배경을 중심으로 게임을 제작한 것이다.

스트리트 파이터 30주년 컬렉션은 2018년 5월

29일에 일본을 제외한 전 세계에 발매되었으며, 1987년의 스트리트 파이터를 시작으로 스트리트 파이터 3 시리즈까지 총 12편이 수록되었다[2]. 구성을 살펴보면 1987년에 발매된 스트리트 파이터, 1991년에 발매된 스트리트 파이터 2 : 더 월드 워리어(Street Fighter II: The World Warrior), 1992년에 발매된 스트리트 파이터 2 : 챔피언 에디션(Street Fighter II: Champion Edition), 1992년에 발매된 스트리트 파이터 2 : 하이퍼 파이트(Street Fighter II : Hyper Fighting), 1993년에 발매된 슈퍼 스트리트 파이터 2(Super Street Fighter II), 1994년에 발매된 슈퍼 스트리트 파이터 2 터보(Super Street Fighter II Turbo), 1995년에 발매된 스트리트 파이터 알파(Street Fighter Alpha), 1996년에 발매된 스트리트 파이터 알파 2(Street Fighter Alpha 2), 1997년에 발매된 스트리트 파이터 3 : 뉴 제너레이션(Street Fighter III : New Generation), 1997년에 발매된 스트리트 파이터 3 : 세컨드 임팩트(Street Fighter III : 2nd Impact), 1998년에 발매된 스트리트 파이터 알파 3(Street Fighter Alpha 3), 1999년에 발매된 스트리트 파이터 3 : 써드 스트라이크(Street Fighter 3: 3rd Strike)이다[3].

연구의 필요성은

첫째, 최신 트렌드를 반영한 주제이다. 스트리트 파이터 5 아케이드 에디션과 스트리트 파이터 30주년 기념 컬렉션이 2018년에 출시되었다. 그래서 스트리트 파이터 시리즈의 배경음악을 정리하고자 한다.

둘째, 대전격투 게임의 한 획을 그은 스트리트 파이터[4]는 배경음악 또한 게임음악 중에서도 손꼽히는 작품이지만 학술적으로 거의 연구되지 않았다. 연주나 편곡한 동영상은 여럿 있지만 오리지널 주제음악을 정확하고 낱낱이 분석한 자료는 거의 없다.

1) 오락기기를 갖춘 전문 오락실에 설치된 게임기의 게임을 통하여 일컫는 용어. 네이버 지식백과, 지형 공간정보체계 용어사전, 2018. 9.17.(<https://terms.naver.com/entry.nhn?docId=3473385&cid=58439&categoryId=58439>)

셋째, 스트리트 파이터 2의 주제음악이 각 시리즈 별로 어떤 방식으로 리메이크(Remake)되었는지 파악한다. 스트리트 파이터 4와 스트리트 파이터 5는 스트리트 파이터 2의 멜로디를 차용하였다. 이러한 점으로 미루어봤을 때 스트리트 파이터 2의 배경음악을 우선적으로 분석해야만 한다.

연구의 대상은 스트리트 파이터 2, 스트리트 파이터 4, 스트리트 파이터 5이다. 스트리트 파이터 3는 스트리트 파이터 2의 멜로디를 사용하지 않아 전혀 연관성이 없으며, 스트리트 파이터 알파는 편곡적인 관점에 보았을 때 스트리트 파이터 2의 배경음악에서 크게 변화하지 않았다.

연구의 방법은 먼저 원곡인 스트리트 파이터 2류의 주제음악을 멜로디와 그에 따른 코드 톤을 중심으로 분석하며, 드럼 비트도 분석한다. 또한 스트리트 파이터 2의 멜로디를 사용한 스트리트 파이터 4와 스트리트 파이터 5의 형식(Song Form)과 편곡 스타일을 분석한다.

연구의 한계점은 참고할 수 있는 논문 자체가 많지 않다는 점이다. RISS의 경우 스트리트 파이터에 관련하여 서술한 논문은 총 네 편인데, 필자의 논문을 제외하면 세 편이다. 이 중 학위논문의 경우 캐릭터의 정서 구조에 관한 논문이다. 학술지는 5페이지에 불과한 격투기 대회 K-1과 비교한 논문이다[5]. 또 다른 학술지는 캐릭터의 의상에 관한 논문이다[6].

2. 이론적 배경

본 연구는 스트리트 파이터 2를 중심으로 살펴볼 것이다. 왜냐하면 이 게임의 주제음악의 멜로디를 통해 스트리트 파이터 2 시리즈와 스트리트 파이터 알파 시리즈, 스트리트 파이터 4 시리즈, 스트리트 파이터 5 시리즈의 다양한 배경음악이 탄생했기 때문이다. 스트리트 파이터 2는 열두 명의 캐릭터로, 하나의 캐릭터에 엔딩음악을 제외하고 스테이지 배경음악이 두 개씩 존재한다. 캐릭터에

따른 멜로디 중심의 주제음악과, 체력 게이지가 얼마 남지 않아 위기 상황이 되었을 때 나오는 배경음악으로 이루어졌다. 이 때 나오는 배경음악은 기존의 주제음악보다 템포(Tempo)가 빠르다[7]. 스트리트 파이터 2 아케이드 시리즈의 캐릭터 배경음악을 살펴보면 스트리트 파이터 2 : 더 월드 워리어, 챔피언 에디션, 하이퍼 파이팅까지는 배경음악이 동일하다[8]. 그러나 슈퍼 스트리트 파이터 2와 슈퍼 스트리트 파이터 2 : 터보는 원곡과 구성은 동일하나 다른 악기를 사용하였으며[9], 스트리트 파이터 알파와 스트리트 파이터 알파 2도 이와 동일하다[10]. 즉 스트리트 파이터 2의 배경음악은 슈퍼 스트리트 파이터 2 시리즈와, 알파 3를 제외한 스트리트 파이터 알파 시리즈에서 악기와 관련된 편곡을 하였을 뿐 구성 자체에는 변화가 없으므로 본 연구에서는 제외시키도록 하겠다.

음악의 3요소는 리듬, 멜로디, 하모니이다[11]. 여기에 형식, 빠르기(Tempo), 셈여림(Dynamic)²⁾, 음색(Timbre)³⁾을 더하면 총 7가지가 된다. 그래서 이를 기준으로 분석하도록 하겠다. 그리고 음악 분석에는 크게 리듬 분석, 선율 분석, 화성분석, 조성 분석, 형식 분석 등이 있다[12].

리메이크는 말 그대로 예전에 있던 영화, 음악, 드라마 등을 새롭게 다시 만드는 것을 뜻한다. 음악에서는 커버 버전(Cover version)이라고 부르는 것이 보다 정확하다[13].

개발자의 입장에서 리메이크를 하는 이유는 첫째, 새롭게 음악을 제작하는 것보다 예전에 히트했던 음악을 다시 만드는 것이 상업적인 측면에서 안정적이다.

둘째, 추억과 감성의 마케팅이다[13]. 학창시절에 접했던 작품은 성인이 된 이후에도 그 때 그 시절의 감성을 자극하여 향수를 불러일으킨다. 그래서 리메이크가 된 작품에 관하여 소비할 가능성이 높다.

2) 에너지를 조절하고 분위기, 세기, 빠르기의 정도를 지원하는 음악의 한 요소로, 음의 세기를 나타내는 말. 2018.12.31.(<https://terms.naver.com/entry.nhn?docId=5673484&cid=62841&categoryId=62841>)

3) = Tone Color : 악기 고유의 색깔

3. 스트리트 파이터 2 류의 주제음악

3.1 류(RYU)의 주제음악

[Table 1] Form of Street Fighter II's Theme Music

Form	Bar	Tonality	Meter	Tempo	Instrument
Intro	4	Eb	4/4	138.7	Drum, Synth
A(Verse)	8				Bass, Japanese Percussion, Synth, Lead
B(Bridge)	7				Brass, Japanese Flute, Synth
C(Chorus)	10				Bell
Intro	2				
A	8				
B	7				
C	10				
Intro	2				

류의 주제음악의 형식은 전주(Intro) - A(Verse) - B(Bridge) - C(Chorus) - 전주(Intro) - A - B - C - 전주(Intro)이다. 일종의 론도 형식(Rondo Form)⁴⁾으로 볼 수 있으며, 게임에서 반복되는 루프(loop)⁵⁾ 형태이다. 스트리트 파이터 2는 대전 시간의 카운트가 99이며, 체력이 30%정도 남았을 경우에 빠른 배경음악으로 바뀌므로 1분 45초의 주제음악을 넘어가지는 않는다. 실질적으로 반복되는 부분을 제외하면 전주(Intro) - A(Verse) - B(Bridge) - C(Chorus) - 전주(Intro)로, 두 번째 전주부터는 첫 번째 전주의 두 마디가 생략되어 두 마디에 해당한다. 조성은 Eb조로, b이 여섯 개나 붙어 실제로 연주하기 어려우며, 템포는 138.7로 빠른 편이다. 류의 주제음악에 사용된 악기는 [Table 1]에 표기하였다.



[Fig. 2] Melody and the Drums of A(Verse)

2마디부터 본격적으로 Verse가 시작된다. 2마디에서는 코드 톤 이외에 비화성음(Non-Chord Tone)이 사용되었는데, F음이 경과음(Passing Tone)⁶⁾에 해당한다.

3마디는 B코드의 텐션(Tension) 13인 Ab음이 첫 박에 사용되었다. 텐션을 멜로디로 사용하면 재즈와 같이 다채로운 화음을 들을 수 있는데, B코드의 B음과 Ab음은 장 6도로 불완전어울림이라 울림이 좋은 화음이다. 비화성음인 F음은 보조음(Neighbouring Tone)⁷⁾으로 16분음표의 짧은 음이 사용되었다. 멜로디의 구성 음으로 보았을 때 Ebm 코드를 사용 할 수 있으나 앞서서 Ebm를 사용하였으므로 코드 진행의 단조로움을 벗어났기 위해 B코드를 사용하였다.

4마디는 Db코드의 3음인 F음으로 시작하여, Gb음이 경과음으로 사용되었다. Eb음은 텐션 9에 해당한다.

5마디는 Gb코드이며, 처음에 나오는 Db음은 코드 톤의 5음에 해당한다. 멜로디에서 비화성음은 Cb(=B)음으로, 이는 Unprepared Approach Tone(UnApp) 즉 전타음(Appoggiatura)이다[14]. 그리고 Ab음은 텐션 9으로 경과음에 해당한다.

6마디는 B코드로, 코드 톤의 #11이 첫 음이 다. 일반적으로 멜로디 라인은 8분음표의 리듬을 사용하나 'F-Eb-Eb'의 경우 16분음표 리듬으로 변형되어 앞으로 당겨졌는데 이를 싱커페이션(syncopation)이라 한다. 템포가 빠른 곡이라 좀더 극적이고 리드미컬한 느낌을 주기위해 사용되었다. 그 다음의 'Eb-F-Gb'에서 F음은 경과음에 해당한다.

7마디는 Abm코드로, 첫 음은 코드 톤의 b7음에 해당된다. 앞서 6마디와 마찬가지로 싱커페이션이 사용되었으며, 원래 8분음표인 리듬을 리드미컬하게 만들기 위해 16분음표로 바꾼 것이다.

8마디는 Bb코드로, 첫 음은 코드 톤의 5음을 사용하였다. 'F-Gb-Ab-Bb'의 멜로디 라인은 코드 톤의 각각 5-b13-b7-1 음에 해당한다. b13인 Gb음은 비화성음으로 코드 톤과 부딪치지만 경과음으로 사용되었다.

9마디는 Dmb5코드로, 앞서 설명하였듯이 하모닉 마이너 스케일의 코드 톤이다. 첫 음은 코드 톤의 6음이 사용되었다. 'Cb(=B)-Bb-Ab-Bb'의 부분은 각각 코드 톤의 6-b13-b5-b13에 해당한다. b13은 b5와 단2도로, Dmb5 코드 톤의 텐션에 해당한다. 이번에는 드럼을 살펴보겠다.

일반적으로 드럼의 필 인(Fill-in)⁸⁾은 멜로디가 없을 때 나온다. 그러나 류의 주제음악은 멜로디가 있음에도 불구하고 필 인이 나오며, 다른 부분에서도 그러하다.

A의 전체적인 멜로디의 구조를 보면 두 마디 패턴인 것을 알 수 있다. 2~3마디, 4~5마디, 8~9마디가 음의 시작 위치는 다르나, 첫 마디의 리듬이 같고 음이 상행한다. 두 번째 마디는 리듬은 다르나 대체적으로 음이 하행하는 굴곡이다. 즉 2~3마디의 동기(Motive)⁹⁾가 약간씩 변형되어 여러 차

6) 두 음 사이를 순차 진행하는 비화성음.

7) =Auxiliary

8) 멜로디 라인 중에서 공백 부분을 장식하는 즉흥적인 백그라운드, 파퓰러음악용어사전, 삼호뮤직, 2002.

9) 음형 또는 선율을 구성하는 가장 작은 단위의 연속된 음. 위키백과, 2018.09.29.([https://ko.wikipedia.org/wiki/%EB%8F%99%EA%B8%B0_\(%EC%9D%8C%EC%95%85\)\)](https://ko.wikipedia.org/wiki/%EB%8F%99%EA%B8%B0_(%EC%9D%8C%EC%95%85))))

레 반복된 것을 알 수 있다. 6~7마디의 경우 앞의 16분음표의 싱커페이션에 의해 동기와 다른 것으로 볼 수 있으나 실제로 2~3마디의 동기와 거의 동일하다. 즉 A는 2~3마디의 동기가 모두 반복된 형태인 것이다.

[Fig. 2]를 보면 드럼의 킥(Kick)이 16비트로 연주하였는데 이는 헤비메탈 장르의 드러머가 즐겨 사용하는 트윈 페달(Twin Pedal) 연주이다. 그리고 킥과 스네어의 리듬은 전주와 거의 유사하다. 만일 A의 멜로디에 이와 같은 16비트의 드럼 비트로 연주하지 않았다면 격투 게임의 역동적이고 진취적인 모습은 경감될 수밖에 없을 것이다. 그러므로 스트리트 파이터 2에서 드럼은 매우 중요한 요소인 것이다.

The image displays a musical score for the Bridge section of Street Fighter 2. It consists of four systems, each with a Melody line and a Drum line. The tempo is marked as 139. The key signature has three flats (B-flat major). The melody line includes various chord symbols (B, Eb, Bb, Dmb5) and fingering numbers (5, 3, #11, 5, 5, 4, 3, 13). The drum line shows a consistent 16-beat kick pattern. The score is for measures 1 through 6.

[Fig. 3] Melody and the Drums of B(Bridge)

[Fig. 3]는 Bridge에 해당하는 B의 멜로디와 드럼 악보로, 일곱 마디로 구성되었다. 먼저 코드는 B - Db - Ebm - B - Db - Bb - Dmb5이다. 화성을 분석하면 bVI - bVII - Im - bVI - bVII - VIImb5이다.

1마디는 B코드로, 첫 음이 코드 톤의 5음으로

시작되었다. 'Eb-F-G'의 멜로디는 각각 코드 톤의 3-4-5에 해당하며, F음은 경과음이다. 그리고 1마디의 멜로디는 A의 동기의 첫 마디와 거의 유사하다.

2마디는 Db코드로, 첫 음이 코드 톤의 5음으로 시작되었다. 'Ab-Gb-F-Bb'의 멜로디는 각각 코드 톤의 5-11-3-13이다. 이 때 Gb음은 비화성음으로 하행하는 경과음에 해당되며, 텐션 13이 멜로디로 사용되었다. 그리고 넷째 박 'F-Bb'의 멜로디는 8분음표로 연주되지 않고 Bb음이 16분음표만큼 당겨졌다. 여기서부터 본격적으로 싱커페이션이 나오기 시작한다.

3마디는 Ebm코드로, 멜로디가 순차상행을 하였다. 그래서 텐션 9인 F음과 텐션 11인 Ab음이 경과음에 해당한다. 또한 처음에 나오는 Eb음이 정박에 들어가지 않고 16분음표만큼 앞으로 당겨졌으며, 드럼의 크래쉬 심벌이 이 부분에 악센트를 주었다.

4마디는 1마디와 멜로디와 코드가 동일하다.

5마디는 2마디와 리듬은 같고, 선율이 약간 다르다. 멜로디는 각각 Db코드의 5-13-b7-13에 해당하며, 셋째 박의 Bb은 경과음이다.

6마디의 멜로디는 각각 Bb코드의 1-b7-b13-5-#11-11음으로 순차하행을 하였다. 여기서 주목해야 할 점은 다이어토닉 스케일(Diatonic Scale)이 아닌 즉 논 다이어토닉 스케일(Non-Diatonic Scale)인 Fb(=E)음이 크로매틱 어프로치 노트(Chromatic Approach Note)로 사용되었다는 것이다[15]. 이는 순차 하행한 경과음이므로 온음계가 아니지만 멜로디는 자연스럽다. 또한 첫 음인 Bb음이 16분음표만큼 앞으로 당겨졌으며, 드럼도 이 부분에 크래쉬 심벌로 악센트를 주었다.

7마디는 Dmb5코드로, 하모닉 마이너 스케일에서 파생된 코드 톤이다. 6~7마디의 경우 크래쉬 심벌의 악센트와 드럼의 필 인이 돋보인다.

B의 구조를 살펴보면 세 마디 형태가 반복되었다는 것을 알 수 있다. 1~3마디가 하나의 패턴이며, 4~7마디는 C와 연결하기 위해 한 마디를 추

가한 것이다. 즉 1~3마디와 4~6마디가 정확히 대구(對句)를 이룬다. 1마디와 4마디는 완전히 동일하다. 2마디와 5마디는 리듬이 동일하며, 2마디는 멜로디가 하행하고, 5마디는 멜로디가 상행한다. 3마디와 6마디는 리듬이 유사하며, 3마디는 멜로디가 상행하고, 6마디는 멜로디는 하행한다. 또한 A의 동기와 비교해보면 B의 세 마디 중 첫 번째 마디의 동기가 유사하다. B의 두 번째 마디는 첫 번째 마디의 동기에서 약간 변형된 것이다. 리듬은 거의 유사하며, 첫 번째 마디는 선율이 상행하는 반면 두 번째 마디는 선율이 하행한다.

The image displays a musical score for the Chorus of Street Fighter II. It consists of five systems, each containing a Melody line and a Drum line. The tempo is marked as 139. The key signature has three flats (Bb major or Eb minor). The score includes various musical notations such as notes, rests, and dynamic markings (p, f). Chord symbols are written above the melody lines: Ebm, B, Gb/D, Bb, Ebm, B, Bb, Ebm, B, Bb, Ebm. The drum lines show a complex rhythmic pattern with various note values and rests.

[Fig. 4] Melody and the Drums of C(Chorus)

[Fig. 4]는 Chorus에 해당하는 C의 멜로디와 드럼악보로, 열 마디로 구성되었다. 먼저 코드는 Ebm - Gb - B - Bb - Ebm - Gb - B - Bb - Ebm로 진행한다. 화성을 분석하면 Im - bIII - bVI - V가 두 번 반복된 형태로, 네 마디 코드 패턴으로 이루어진 것을 알 수 있다. 마지막 마디는 Im로 종지가 되었다.

1마디는 Ebm코드로, 첫 음이 코드 톤의 5음으로 시작하였다. 그 다음에 각각 코드 톤의 9-b3-11-5음으로 순차상행을 한 후 9음이 나온다. 즉 텐션 9와 11이 사용되었으며, 텐션 11은 경과음에 해당한다. 악보 상에 프레이즈¹⁰⁾를 표기하였는데 이를 동기 또는 하나의 음형으로 볼 수 있다. C는 A와 B의 악보와 달리 멜로디 라인이 마디로 구분되어지지 않는다.

2마디는 Gb코드로, 둘째 박에 코드 톤의 3음이 멜로디로 사용되었다. 그 다음에는 코드 톤의 7-1-9-3음으로 순차상행을 하였다. 이 때 Ab음은 경과음에 해당한다.

3마디는 B코드로, 처음에 코드 톤의 5음으로 시작하여 순차하행을 하였다. 이 때 F음은 경과음에 해당한다. 그 다음에는 반대로 순차상행을 한다.

2~3마디는 하나의 프레이즈로 연결되어 있다. 이는 상행한 뒤 하행하는 프레이즈로, 1마디의 프레이즈와 비교하면 선율적 반복진행(Melodic Sequence)에 해당하는 것을 알 수 있다^[16].

4마디는 Bb코드로, 처음에 코드 톤의 b7음이 사용되었다. 코드 톤에서 각각 b7-b13-5-1음으로 진행하는데, 이 때 Gb음은 하행하는 경과음이다.

5마디는 1마디와 모두 동일하다. 즉 멜로디, 코드, 드럼 비트가 같다.

6마디는 2마디와 멜로디가 거의 동일하다. 코드와 드럼 비트가 같다.

7마디는 3마디와 멜로디가 유사한데, 음의 위치가 약간 다르나 음의 움직임은 동일하다고 할 수 있다. 멜로디의 리듬과, 음이 하행하였다 상행하는 모션(Motion)이 그러하다. 또한 코드와 드럼 비트도 같다.

8마디는 멜로디의 첫 음이 Bb코드 톤의 b9이다. 이는 도미넌트(Dominant)¹¹⁾ 코드일 때 사용할 수 있는 텐션이다^[17]. 일반적으로 Cb(=B)음 대신에 Bb 즉 근음을 멜로디로 사용하는 것이 자연스러우

10) 한 단락의 자연스러운 멜로디 라인(선율선), 2019.01.02., (<https://terms.naver.com/entry.nhn?docId=1605537&cid=50334&categoryId=50334>)

11) = 딸림화음

나 작곡가는 텐션 b9을 사용하였다. 이러한 사운드는 독특한 느낌을 준다고 할 수 있다. ‘Ab-Gb-F’는 각각 코드 톤의 b7-b13-5음에 해당하며, Gb음은 하행하는 경과음이다. 결론적으로 8마디는 텐션 b9과 b13이 사용되어 Bb(b9, b13)으로 볼 수 있다. 그러나 텐션은 멜로디에서만 사용되었으므로 코드 톤에서 텐션이 사용된 것과는 다르다고 할 수 있다. 드럼의 경우 멜로디 라인에 필 인이 사용되었다.

9마디는 Ebm코드로, 처음에 텐션 9을 사용하였다. 드럼의 경우 4비트의 리듬으로 바뀌었다.

10마디는 그 다음의 섹션과 자연스럽게 연결하기 위해 분위기를 전환시키는 드럼의 필 인에 해당한다.

결론적으로 C는 1~4마디와 5~8마디가 서로 대구를 이루고 있으며, 네 마디 패턴에 해당한다.

4. 스트리트 파이터 4의 류의 주제음악

곡의 구성은 [Table 2]와 같으며, 원곡을 기준으로 스트리트 파이터 4에 추가된 부분은 표의 칸에 색으로 표기를 하였다.

[Table 2] Form of Street Fighter IV's Theme Music

Form	Bar	Tonality	Meter	Tempo	Instrument
Intro	12	Ebm	4/4	146	Electronic Drum, Synth Bass, Japanese Percussion, Synth, Strings Voices Pad, Piano
A(Verse)	8				
A	8				
B(Bridge)	7				
C(Chorus)	8				
C	12				
Intro	8				
A	8				
A	8				
B	7				
C	8				
C	12				
Intro	8				

전주는 열두 마디로, 원곡보다 늘어났으며, 네

마디 패턴을 이룬다. 이 때 일본의 타악기가 악센트를 주었다.

스트리트 파이터 4는 스트리트 파이터 2의 A를 한 번 더 반복하였다. 두 번째 A에서는 일본의 타악기가 빠지고, 합창 음색의 패드가 여리게 깔린다.

B에서는 스트링 계열의 악기가 악센트를 주었고, 코드를 지속하기도 하였다. 또한 피아노와 전자 악기가 잠깐 나온다. 즉 Chorus로 가기위해 음량이 서서히 커지며 고조되는 부분이다.

C는 후렴에 해당하며, 원곡보다 C를 한 번 더 반복하였다. 그리고 마디의 수도 원곡보다 늘어났다. 두 번째 Intro는 마디 수가 8마디이며, 여기서부터 동일하게 음악이 반복되는 형태이다.

5. 스트리트 파이터 5의 류의 주제음악

[Table 3] Form of Street Fighter V's Theme Music

Form	Bar	Tonality	Meter	Tempo	Instrument
Intro 1	8	Ebm	4/4	137	Drum, Bass, Electric Guitar, Acoustic Guitar, Brass, Strings, Woodwind, Japanese Flute
A(Verse)	8				
A	8				
B(Bridge)	7				
C(Chorus)	8				
C	8				
Interlude 1	8				
Interlude 2	8				
Intro 2	8				
A	8				
A	8				
B	7				
C	8				
C	8				
Interlude 1	8				
Interlude 2	8				
Intro 2	8				
A	8				

곡의 구성은 [Table 3]과 같으며, 원곡을 기준으로 스트리트 파이터 5에 추가된 부분은 표의 칸에 색으로 표기를 하였다.

전주에서부터 드럼, 베이스, 일렉트릭 기타의 밴드 악기와 현악기, 금관 악기, 목관 악기의 오케스트라 군이 서로 연주를 한다.

처음의 A에서는 금관 악기의 혼(Horn)을 중심으로 멜로디를 연주하는데, 이 때 목관 악기는 옥타브 유니즌(Octave Unison)으로 연주한다. 두 번째 A에서 일렉트릭 기타가 멜로디를 연주하는데, 원곡의 A를 한 번 더 반복하였다.

B는 원곡의 멜로디를 이용하여 일렉트릭 기타가 짧은 솔로를 연주하였다.

첫 번째 C는 목관 악기가 멜로디를 연주한다. 두 번째 C는 일렉트릭 기타가 중심이 되어 B처럼 멜로디와 솔로 연주를 병행한다. 이는 원곡보다 C를 한 번 더 반복한 것이다.

그 다음의 간주는 원곡에는 없었던 것으로, 어쿠스틱 기타 즉 통기타가 솔로를 연주한다. 두 번째 간주는 민속적인 목관 악기가 음이 긴 멜로디를 연주한다.

Intro 2는 다음에 나오는 A의 전주이자, A로 가기 위한 브리지로 볼 수 있다. 또한 이 부분은 드럼이 리듬을 풀어주는 리듬 섹션이다. Intro 2부터 동일한 형식이 반복되는 형태이다. 마지막은 A의 멜로디를 연주하다 페이드 아웃(Fade Out)으로 끝난다.

5. 결 론

동일한 멜로디를 사용한 스트리트 파이터 시리즈의 류의 주제음악을 분석한 결과 아래의 특징을 가진다.

첫째, 스트리트 파이터 2의 멜로디는 각 섹션의 세 네 마디의 프레이즈가 약 50%정도 변주되어 반복되는 형태이다.

둘째, 스트리트 파이터 2의 경우 대전액션 게임의 장르답게 드럼으로 역동성을 표현하였다. 셋째, 시리즈는 형식이 변화하였다. 스트리트 파이터 4와 스트리트 파이터 5는 A와 C를 한 번 더 반복하였

고, 전주의 마디 수도 늘어났다. 그리고 스트리트 파이터 5는 간주를 새롭게 추가하였다.

넷째, 시리즈는 장르가 변화하였다. 스트리트 파이터 2의 류의 주제음악은 일본의 전통 악기와 밴드가 섞여 퓨전(Fusion)으로 볼 수 있고, 스트리트 파이터 4는 EDM(Electronic Dance Music)으로 편곡되었으며[18], 스트리트 파이터 5는 오케스트라와 록밴드가 협연하는 하이브리드 오케스트라(Hybrid Orchestra)로 편곡되었다[19].

그럼 게임음악작곡가가 리메이크를 할 때 원곡의 멜로디를 변형하지 않는 범위에서 어떤 방식으로 편곡을 해야 할지 알아보도록 하겠다.

첫째, 장르와 스타일을 바꾼다[20]. 음악에 있어서 장르란 그 음악의 고유한 리듬을 뜻한다. 그러므로 장르를 바꾼다는 것은 곧 리듬을 바꾼다는 것을 의미한다. 물론 사용하는 악기도 장르와 밀접한 관계를 가진다. 여기서 스타일이란 장르를 좀 더 세분화한 하위개념이다.

둘째, 다른 악기를 사용한다. 장르와 밀접한 관계를 가지고 있으나 같은 장르로 리메이크하는 경우도 있으므로 언급한다.

셋째, 리하모니제이션(Reharmonization)¹²⁾을 한다. 이는 원곡과 다른 코드틀 사용한다는 것을 뜻한다. 또한 다른 코드틀 사용하지 않고 텐션 노트(Tension Note)¹³⁾를 추가하여 텐션 코드틀 만드는 방법도 있다.

넷째, 구성을 다르게 한다. Song Form의 섹션을 재배치하거나 기존의 섹션 및 새로운 섹션을 추가할 수 있다.

다섯째, 조성을 바꾸는 것으로, 이는 조옮김(transposition)에 해당한다. 그러면 멜로디와 화성이 올라가거나 내려가므로 원곡과 다른 분위기를 연출한다. 이는 사용하는 악기의 음역과 관련이 있다.

12) 멜로디에 코드틀 붙여 수정하는 것으로, 사운드에 색채적인 변화를 주기위한 코드 진행의 세분화로 연결짓는 경우가 많다. 파퓰러음악용어사전, 2019.01.02., (<https://terms.naver.com/entry.nhn?docId=363385&cid=50334&categoryId=50334>)

13) 코드 톤에 대한 비화성음

이러한 방법으로 개발자가 편곡의 방향을 정한다면 앞으로 더욱 다양한 게임음악을 창조할 수 있을 것으로 기대된다.

REFERENCES

- [1] Street Fighter V Arcade edition
- [2] "Street Fighter 30th Anniversary Collection", (https://en.wikipedia.org/wiki/Street_Fighter_30th_Anniversary_Collection)
- [3] Street Fighter 30th Anniversary Collection
- [4] Park Jun-hyeong, "A Study on Emotion Structure of Game Character Based on Emotion Rule", p.50, Graduate School of Soongsil University, 2016.
- [5] Jang Hun, "Teacher Click: Culture icon; K-1 and Street Fighter 2", pp.43-47, Education Church, Vol. 342, pp.43-47, 2006.
- [6] Yoon Kyoung Hee, "Study on Competitive Fighting Game SSF4 Han Ju-Ri's Fashion", Journal of the Korean Society of Costume, Vol. 63, No. 7, pp.121-133, 2013.
- [7] Byung-Hyun Kim, "A music psychological study on the changing elements of music through analysis of Street Fighter II's Character Background Music", Korea Game Society, Vol. 17, No. 6, pp.103-112, 2017.
- [8] Street Fighter II OST
- [9] Super Street Fighter II Turbo OST
- [10] Street Fighter Alpha OST
- [11] Choi Hyun Suk, all human senses, West Gate Book, 2009. (<https://terms.naver.com/entry.nhn?docId=1719881&cid=42062&categoryId=42062>)
- [12] Kyu -Tae Kim, Seong -Hee Moon, "Musical Analysis, Music Choon Chusa, p.iii, 2011.
- [13] Park Sun Min, Pop remake and retro, Communications Books, 2015. (<https://terms.naver.com/entry.nhn?docId=3377076&cid=42219&categoryId=58212>)
- [14] Jack Perricone, Melody in Songwriting, Hyunyul Music Publishing House, pp.102-103, 2002.
- [15] Motokazu Shinoda, theory of arrangement of practical music, SRMUSIC, p.168, 2007.
- [16] smaho music, Popular Music Dictionary, Samho Music, 2002. (<https://terms.naver.com/entry.nhn?docId=520468&cid=50334&categoryId=50334>)
- [17] Song Jeonchang, light-music arrangement, Sekwang Art, p.152, 1990.
- [18] Street Fighter IV OST
- [19] Street Fighter V OST
- [20] Choi, Seul-Ji, "A Study on the Arrangement Characteristics of Pop Music Remake", p.11, Graduate School of Kyung-Hee University, 2017.



김 병 현 (Kim Byung Hyun)

약 력 : 상명대학교 일반대학원 뉴미디어음악학 박사 과정
다수의 게임회사 사운드팀 근무
대표작 <제로기어스> 등

관심분야 : 게임음악, 게임사운드