

작품 내용

제 목	13번째 음을 찾아서
내 용	“똑같이 만들어 달라는 게 아니고요. 아시잖아요. 들으면 딱 그 노래 느낌이 오도록.” 2015년, 새로 런칭하는 게임의 배경음악 제작 의뢰를 받았다. 의뢰인의 요구 사항 중 가장 중요하다는 것이 당시 인기를 끌고 있던 노래. 친절하게 들어 보라며 링크까지 달아 주셨다. 익숙한 신시사이저와 단순한 드럼, 쉽게 따라 부를 수 있는 후렴으로 나도 익히 들어보았던 노래였다. 의뢰인은 템포와 악기 구성, 후렴 지점까지 짚으며 비슷한 방향을 희망했다. 정확한 내용이야 기억나지 않지만, 대화의 요지는 이러했다. “멜로디는 다르게 가되, 게임 할 때 흘러나오는 음악이, 그 노래를 연상시켰으면 해요.” “분위기와 전개를 닮게 해 달라는 말씀이신가요?” “네. 익숙하게 느낄 정도로 비슷했으면 하네요.” 제작비는 업계 평균을 크게 웃돌았다. 정확한 액수를 밝힐 수야 없지만, 쉽게 외면하기는 어려운 조건이었다. 곧바로 답할 수 없어서 차후 연락드리겠다고 전했다. 책상 위에 올려둔 계약서에서 쉽게 눈을 떼지 못한 채 제시된 금액과 참고할 노래를 입으로 중얼거렸다. 작곡가로 살아가려면 의뢰에 맞춰 정해진 시간 안에 곡을 완성해야 한다. 하고 싶은 일만 하면서 생계를 유지할 수 없다는 것쯤은 진작 이해하고 있지만, 이번 경우와는 다른 이야기였다. 한동안 작업실에 앉아 있다가, 의뢰인이 참고하라고 보내 준 링크를 눌렀다. 말 그대로, 참고만 하려 했다. 밝은 분위기와 빠른 템포 정도면 충분할 테다. 그러나 프리랜서이기에 의뢰인의 요구는 곧 기준이 된다. 드럼을 바꾸니 원곡의 느낌이 사라져버렸고, 코드 진행을 달리하면 익숙함에서 멀어졌다. 악기를 비슷하게, 코드를 비슷하게, 후렴까지 비슷한 위치에 놓아야 곡이 자연스럽고 의뢰인이 원하는 그 느낌이 나왔다. 보통 곡 작업 하나를 완성하기까지 한 달 정도가 걸린다. 멜로디와 악기를 여러 번 바꾸며 방향을 찾는 시간은 필수적이다. 그러나 이번 의뢰는 만나질 만에 초안이 완성되었다. 이미 성공한 곡이 전개와 감정의 방향까지 정해주었으니 어찌면 당연한 일이었다. 기뻐해야 할 일이었지만, 완성된 노래를 재 생활수록 마음은 가라앉았다. 내가 잘해서 일찍 끝난 것이 아니라, 다른 사람의 답을 따라간 것뿐이었으니까. 좋은 음악을 만들겠다는 초심은 어디로 가버렸는지, 어디까지 비슷하게 해야 법적 문제가 없을지 최대치를 가늠하고 있었다. 음 몇 개를 바꾸고 박자를 비틀며 음색을 다르게 했으니 문제는 없다. 원곡을 떠올리되 그대로 가져왔다고 말하기는 모호할 테다. 분명 좋은 음악인데, 들을수록 내 것이 아니라는 기분이 들었다. 당연하겠지, 나는 그림자를 만들고 있었으니까. 타인이 만든 결과물 뒤에서 형태를 그대로 따라 그린 그림자. 내가 만든 음악도, 의뢰인의 요구도 완벽한 그림자였다.

작업 화면에는 내가 연주한 음과 고른 악기들이 층층이 쌓여 있다. 현대 대중음악에서 익숙하게 사용하는 12 평균율은 한 옥타브를 열두 음으로 나눈다. 수많은 음악가는 열두 음을 셀 수 없이 배열하고 반복해왔다. 내가 새로 떠올렸다고 믿은 선율도 오래전 어딘가에서 들은 음악이 기억 아래 가라앉았다 되살아난 것일지도 모른다. 가사 역시 사랑과 이별, 기다림과 후회를 되풀이한다.

그러니 나는 열두 음 바깥의, 음악가들 사이에서 전설처럼 전해지는 13번째 음을 바랐다. 누구도 연주하지 않았고, 어떤 곡에도 쓰이지 않은 음. 13번째 음을 발견한다면 누구와도 닮지 않은 나만의 곡을 쓸 수 있으리라. 그러나 음악을 만들수록, 세상에 없던 재료를 찾아내는 것만큼 이미 존재하는 재료로 어떤 선택을 하는지도 중요했다. 작곡가로 일할수록 더욱 그랬다. 같은 코드와 악기로 비슷한 정서를 표현할 수야 있다. 무엇을 말하려 했고, 어떤 경험과 판단을 보냈는지에 따라 새로운 음악이 되기도 한다. 반대로 음과 리듬을 바꾸었다라도 목적이 특정 원곡을 떠올리게 한다면, 온전히 새로운 음악이라 부르기 어렵다. 분위기나 장르가 비슷하다고 모두 저작권 침해가 되는 않는다. 흔히 쓰이는 코드 진행이나 일반적 작곡 기법을 누군가 독점할 수는 없는 노릇이니까. 그러나 법적 문제가 없다고 해서 다른 작품을 연상시키도록 만든 결과물까지 진정한 창작이라 부를 수 있는지는 별개의 문제였다.

완성된 초안을 지우고, 처음부터 다시 시작했다. 참고하라는 곡은 링크까지 지워버리고 밝고 경쾌하며 쉽게 기억되는 음악이라는 주제만 머릿속에 넣었다. 리듬과 악기부터 다시 고르느라 작업 속도는 느려졌지만, 그만큼 선택지는 넓어졌다. 며칠간 밤을 새우다시피 하며 간신히 곡을 완성했다. 완성본을 보낸 뒤 의뢰인의 연락이 왔다.

“보내드렸던 노래와 더 비슷하게 갈 수는 없나요?”

수정하겠다는 문장을 입력했다가 지우고, 계약서에 적힌 금액을 다시 확인했다. 몇 글자를 썼다가 지우는데, 한참이 걸렸다. 쉽게 끝내는 방법이야 알고 있지만, 그렇게 완성한 노래에 내 이름을 붙일 자신이 없었다.

“죄송하지만, 그 방향으로 더 작업하기 힘들 것 같습니다.”

이번 의뢰는 거절하겠습니다. 사족은 붙이지 않았다. 답장을 보내고서 한동안 멍하니 앉아 있었다. 높은 페이도, 이미 들인 시간도 무의미해졌다. 아깝지 않았다고 하면 거짓말이었다. 그래도 다른 사람의 음악을 억지로 닮게 만든 결과물보다, 포기라는 선택에 내 이름을 붙이는 편이 훨씬 나았다.

어느 분야든, 창작자는 표출 욕구가 강한 사람들이다. 작품 아래 이름을 적는 일은 소유를 주장하는 동시에, 작품이 자신임을 드러내는 서명이다. 누군가 내 음악을 가져가 자기 이름으로 발표하면 소리는 남아도 음악은 사라진다. 저작권은 음악을 보호하는 데서 그치지 않고, 정당한 이용과 보상이 다시 새로운 창작, 즉 작품으로 이어지게 하는 기반이 된다.

최근 떠오르는 AI는 예술계에서 뜨거운 이슈이다. 몇 줄의 문장만 입력하면 음악 하나가 톱 하니 완성된다. 나 역시 AI가 만든 음악을 들어본 적이 있다. 그럴듯한 곡처럼 들리지만, 어디선가 들어본 노래 조각들이 이어진 것처럼 들렸다. 의뢰인이 원하고, 내가 만들었던 초안에서 느껴지던 불편함이 들

었다. AI가 무엇을 학습했고 결과물에 누구의 기여가 남았는지는 알기 어렵다. 마지막 명령을 입력한 사람이 있다고 해서 앞선 창작자의 노동이 사라지는 것도 아니다. 학습 자료의 출처와 이용 과정이 투명하게 관리되고, 창작자의 기여에 정당한 보상이 이루어지는지 확인해야 한다. 이용자 역시 자신의 판단을 얼마나 보탤는지 살피고 사용에 책임을 져야 할 테다. 창작의 문턱이 낮아지는 일과 창작자의 권리가 가벼워지는 일은 별개니까.

나 또한 여전히 세상에 존재하는 음으로 곡을 만든다. 그러나 독창성은 세상에 없던 재료만으로 증명되는 것이 아니다. 앞선 창작자의 권리를 존중하고 자신의 경험을 더해, 결과에 책임을 질 때 새로운 작품은 태어난다. 인간이 만든 음악이든 AI를 활용한 결과물이든 이 원칙은 변해서는 안 된다.

내가 찾아 헤맨 13번째 음은 어찌면 음계 바깥이 아니라, 열두 음을 고르는 방식일지도 모른다. 무엇을 선택하고 포기할지, 어디까지 자신의 이름을 걸 수 있을지 결정하는 태도. 열두 음만으로도 음악은 계속 새로워질 수 있다. 서로의 창작을 존중하는 저작권이 우리의 13번째 음이 된다면 말이다.